



**Título:** Análise do ritmo de jogo nas categorias de base do basquetebol

**Autores:** Cauê Peixoto Pacheco Goi;

Prof. Dr. Luciano Allegretti Mercadante

## Resumo

Os jogos de basquetebol vêm se tornando cada vez mais dinâmicos, tanto no alto rendimento, quanto nas categorias de base, essa afirmação é perceptível pela realização de análises de dados estatísticos coletados durante as partidas, conhecidos como *scouts*. Entre diversos objetivos de análise, é possível determinar o ritmo de jogo das equipes a partir do número de ataques que cada equipe realizou durante a partida. Um ataque é definido como o período que uma mesma equipe mantém posses de bolas seguidas, portanto, um ataque pode ser composto por mais de uma posse de bola, tendo em vista situações de rebotes ofensivos ou de faltas defensivas, por exemplo. Dessa maneira, objetivo principal do trabalho foi caracterizar o ritmo do jogo de basquetebol de categorias de base, a partir dos tempos de duração dos ataques e verificar de que forma o mesmo se altera durante a partida. Como objetivo específico, procuramos analisar a possível relação existente do aumento ou da diminuição do ritmo de jogo com a diferença no placar. Utilizamos jogos das equipes masculinas de sub-12 ao sub-15 do Clube de Campo de Rio Claro (CCRC), analisando aspectos técnicos e táticos das partidas, a partir dos indicadores de desempenho. O estudo tratou da coleta de variáveis técnicas a partir de vídeos dos jogos das categorias de base do basquetebol do clube de Rio Claro, que foram disponibilizadas para o LABIN através de um convênio realizado em 2016 e 2017. Foram analisados 30 vídeos de jogos



completos, sendo 10 de sub12, cinco de sub13, quatro de sub14 e 11 de sub15, através do sistema desenvolvido pelo próprio laboratório, no qual é possível editar o vídeo do jogo para que ele se passe em *frames*, o que facilita a obtenção de indicadores técnicos e táticos. Os indicadores que foram mensurados correspondem aos arremessos de três pontos, dois pontos, bandejas e lances livres certos e errados; assistências, rebotes, tocos, *turnovers* e faltas, além da quantidade e tempo de cada ataque e a diferença do placar em cada um desses ataques.

Os vídeos dos jogos foram obtidos por câmeras Basler Scout® e, para cada *frame*, é registrado o instante da composição da imagem. Assim, cada *frame* tem um tempo associado e em média a frequência de aquisição foi de 4,33 Hz. Para definir início e fim de cada ataque, realizamos algumas padronizações para os dados ficarem os mais fidedignos possíveis.

Essas padronizações foram definidas levando em consideração o início e final de cada ataque, sendo o início considerado no primeiro *frame* em que o primeiro jogador de uma equipe domina a bola, após a posse vir de um adversário ou de uma tentativa à cesta. O final do ataque foi definido quando inicia o próximo ataque adversário, considerando o tempo de bola viva, ou seja, o fim da posse de bola de uma equipe significa, concomitantemente, o início de outra. Como esse estudo analisa somente o tempo dos ataques e sua relação com a diferença do placar, em todos os momentos em que o cronômetro dos 24 segundos era parado, como em casos de faltas defensivas e de bolas que saíam da quadra, mas que se mantinham com o mesmo time, eram consideradas "bolas mortas" e com isso, o tempo até a bola ser repostada em jogo também foi desconsiderado para esse estudo.



Outros casos como o caso dos arremessos convertidos, o critério utilizado foi a sinalização do árbitro à mesa, ou seja, quando o árbitro confirmava a cesta, com o movimento do braço. Essa é a principal causa da diferença de *frames* citada anteriormente ao fim do jogo, pois quando há a conversão do arremesso, o tempo do jogo não é interrompido, correndo normalmente, mesmo a bola não estando em jogo. Novamente, o tempo de ataque só considera o tempo de bola em jogo, quer dizer, esse tempo da cesta até a reposição da bola é desconsiderado para esse estudo, sendo responsável pela principal diferença no resultado total da soma do tempo de ataque das equipes e o tempo de jogo cronometrado. Importante salientar que, todos os jogos da mesma categoria apresentaram valores similares em *frames*, podendo nos mostrar que esse tempo de reposição de bola é similar entre os times das categorias analisadas.

Nosso objetivo com o estudo foi analisar a variação do ritmo de jogo das equipes durante uma partida de basquetebol e, se possível, comparar como esse ritmo se altera em função da idade e categoria dos atletas, de Sub12 ao Sub15, levando em consideração todo o processo de amadurecimento que existe nesse período de iniciação ao esporte. Nossa amostra permitiu discutir as diferenças do controle do ritmo de jogo entre a categoria Sub12 e a Sub15, respectivamente o início e o final da fase de iniciação ao esporte.

Tendo isso em vista, analisando todas as tabelas e gráficos obtidos através dos jogos conseguimos perceber algumas diferenças do controle do ritmo de jogo entre as categorias, sendo que, quanto mais velha a categoria, maior o tempo de ataque de cada equipe e, conseqüentemente, menor o número total de ataques durante a partida. Isso é possível observar na Figura 1, no qual se refere a tabela feita para



todas as categorias, no qual os valores apresentados nas células de equipes vencedoras (V) e perdedoras (P) referem-se a média em segundos do tempo de cada ataque da respectiva equipe durante todo

**Figura 1: Tabela feita para todas as categorias, no qual os valores apresentados nas células de equipes vencedoras (V) e perdedoras (P) referem-se a média em segundos do tempo de cada ataque da respectiva equipe durante todo o jogo, como também a diferença do placar (DP) ao fim do jogo e a quantidade total de ataques (A) na partida.**

Datas	Categorias																
	Sub12				Sub13				Sub14				Sub15				
	V	P	A	DP	V	P	A	DP	V	P	A	DP	V	P	A	DP	
11/mar													12,14	12,85	182	39	
18/mar													13,03	14,52	164	21	
21/mar										12,21	12,45	168	21				
24/mar					11,91	11,65	177	89									
28/mar										11,55	12,61	179	16				
15/abr													14,90	13,82	159	11	
06/mai													13,24	11,84	152	54	
10/jun	11,63	11,36	161	72													
13/jun													15,99	15,64	145	19	
16/jun	12,29	12,3	183	3													
22/jun	11,7	12,82	175	76													
24/jun	11,83	10,6	144	79	9,70	10,13	189	21					13,50	12,34	172	41	
11/ago					13,89	8,76	189	59									
12/ago					11,85	10,10	169	25					13,29	14,70	161	11	
16/set					11,23	10,95	166	79									
23/set													15,26	13,57	157	13	
28/set										13,88	14,03	174	7				
30/set													11,69	12,53	181	12	
11/out													15,20	15,20	150	5	
17/nov													14,45	14,20	158	19	
07/dez										13,18	13,98	160	4				
Interligas	12,83	11,41	159	17													
Interligas	12,86	10,06	190	12													
Interligas	12,75	12,3	166	11													
Interligas	12,45	12,93	171	8													
Interligas	15,33	13,71	150	19													
Interligas	11,7	12,56	170	7													
Média	12,54	12,01	166,90	30,40	11,71	10,32	178,00	54,60	12,71	13,27	170,25	12,00	13,88	13,74	161,91	22,27	

o jogo, como também a diferença do placar (DP) ao fim do jogo e a quantidade total de ataques (A) na partida.

Assim, foi possível entender que a precisão dos ataques é maior na categoria sub15, visto que a pontuação é mais elevada, mesmo com um número menor de ataques por jogo. Além disso, observamos que durante um ano competitivo, já existem alterações entre os jogos da mesma categoria, sendo que os jogos do início do ano, digo o primeiro semestre, apresentam, estatisticamente, médias de tempo de ataque menores



que as do segundo semestre, mostrando como o treinamento e o amadurecimento desses jogadores influencia seu conhecimento do jogo e do controle do ritmo de jogo.

Agora, observando os gráficos construídos entre as categorias, é possível observar que na categoria Sub12, nos momentos que o jogo se encontrava com uma diferença de zero a quatro pontos, o time vencedor foi aquele que manteve o controle da bola durante mais tempo no ataque, sendo que, esse jogo foi decidido por uma sequência de ataques rápidos e contra-ataques, isso é, ataques com tempo inferiores a sete segundos com resultado positivo, sendo o maior período positivo do jogo. Já no jogo do Sub15, percebemos que a equipe que terminou com a vitória foi a que manteve o controle da bola por mais tempo durante os ataques, enquanto a equipe perdedora tentava pontuações mais rápidas, sem perder tempo no cronômetro.