

CARACTERIZAÇÃO DO RENDIMENTO EM FUNÇÃO DO TEMPO DE JOGO, DE EQUIPE DE BASQUETEBOL DE ALTO NÍVEL

Yura Y. S. dos Santos – Curso Ciências do Esporte – yura_sato@hotmail.com

Orientador: Prof. Dr. Luciano Allegretti Mercadante

Laboratório de Biomecânica - Faculdade de Ciências Aplicadas – BiomecLab – FCA - UNICAMP



Introdução

No basquetebol a alternância no placar é muito comum, por ser um jogo de velocidade que alterna a posse de bola a cada ataque, com ou sem cesta marcada, e está diretamente ligada aos acertos e erros das ações e fundamentos realizados pelos jogadores, em curtos espaços de tempo. Em geral, as estatísticas do jogo discutem estes acertos e erros de forma discreta, sem olhar os erros e acertos em função do tempo, podendo não identificar as ações que realmente influenciaram no resultado do jogo. Estes espaços de tempo, associados aos erros e acertos, definem períodos de bons ou maus momentos do jogo para as equipes, caracterizados pelo aumento ou diminuição da diferença no placar. Desta forma, é importante quantificar as ações para verificar e mensurar estes bons e maus momentos das equipes na partida, a fim de otimizar os períodos positivos, minimizar os períodos negativos, caracterizar quando eles ocorrem em relação ao andamento do jogo, verificar regularidades, e preparar melhor as equipes para as competições.

Objetivo

Desta forma, o objetivo principal deste trabalho foi caracterizar o rendimento quanto aos acertos e erros em função do tempo, de equipes profissionais masculina, durante partidas do Novo Basquete Brasil - NBB, temporada 2009/10, realizado pela Liga Nacional de Basquete – LNB.

Metodologia

Foram registradas as ações e fundamentos realizados durante seis jogos do Campeonato do Novo Basquete Brasil – NBB. Os fundamentos de jogo definidos no trabalho foram arremesso de um ponto certo (A1C) e errado (A1E), arremesso de dois pontos certo (A2C) e errado (A2E), arremesso de três pontos certo (A3C) e errado (A3E), rebote ofensivo (RO) e ataque sem tentativa à cesta, chamado de Turnover (TO), nos bons e maus períodos do jogo (B/M). Para identificação dos bons e maus períodos de cada equipe foram feitos gráficos em ambiente *MATLAB*, com os valores quantificados das ações do jogo de cada uma das equipes em cada quarto de jogo, em função do tempo. O critério de um bom momento de uma equipe, que corresponde a um mau momento do adversário, foi baseado no aumento ou diminuição da diferença no placar maior ou igual a quatro pontos. Desta forma, períodos de alternância de posses de bola, nos quais as duas equipes cometem erros ou pontos seguidos não influencia o resultado, por exemplo. A partir desses conceitos, construiu-se uma tabela com os bons e maus momentos das equipes quantificados e caracterizados pelos fundamentos no jogo, e verificou-se a tendência de alguns fundamentos predominarem em tais momentos. Foram formuladas também planilhas com as estatísticas dos fundamentos de cada equipe no jogo e em cada quarto de jogo, com o número de pontos feitos, média de pontos por ataque, rebotes ofensivos, quantidade de ataques, com e sem tentativas à cesta, tentativas à cesta com sucesso - com ponto, e sem sucesso - sem ponto.

Resultados

A Tabela 1 apresenta os fundamentos quantificados nos bons e maus momentos de cada equipe no jogo.

Nos bons momentos, os resultados apontaram para a predominância de 36,5% do fundamento A2C. Já os fundamentos A1C e A3C aparecem com 13,2% e 15,2%, respectivamente. Nos maus momentos, o fundamento predominante foi o TO, 17,6%, junto com o A3E, que predominou em 16,6% dos maus momentos

Tabela 1: Pontos no jogo (PJ); pontos nos bons momento (PBM); número de bons momentos (BM); arremesso de 1 ponto certo (A1C) e errado (A1E); arremesso de 2 pontos certo (A2C) e errado (A2E); arremesso de 3 pontos certo (A3C) e errado (A3E); nos bons e maus momentos (B/M); turn over (TO); rebote ofensivo (RO).

Data Jogo	Equipe	PJ	PBM	BM	A1C B/M	A2C B/M	A3C B/M	RO	TO	A1E B/M	A2E B/M	A3E B/M
29/1/10	Franca	94	66	11	13/0	15/0	5/0	4/1	1/5	1/1	3/4	1/1
	Araraquara	83	35	5	3/0	6/5	7/5	1/1	0/9	1/0	0/5	1/5
31/1/10	Flamengo	73	22	4	2/0	4/0	4/0	1/0	1/3	0/0	0/3	1/2
	Brasília	81	38	8	5/0	12/0	3/0	2/3	1/2	1/1	2/1	1/8
12/2/10	São José	74	44	6	2/0	15/0	3/0	0/2	0/1	2/1	0/1	2/6
	Assis	68	26	4	1/0	5/0	5/0	0/0	0/7	0/0	0/6	0/4
5/3/10	Minas	82	28	4	3/0	8/0	3/0	1/0	3/2	0/0	1/2	3/0
	Assis	76	15	3	1/0	7/0	2/0	3/0	0/4	0/0	2/3	0/7
26/3/10	Bauru	108	40	6	2/0	10/0	5/0	0/0	0/6	0/0	4/4	0/3
	Flamengo	105	36	7	4/0	11/0	0/0	0/0	0/6	0/0	1/3	0/7
28/3/10	Bauru	104	63	12	4/0	15/0	6/0	2/1	1/2	0/0	1/2	1/1
	São José	79	11	2	0/0	2/0	3/0	0/0	0/6	0/0	2/4	0/7
TOTAL					40/0	110/5	46/5	14/8	7/53	5/3	16/38	10/50

Conclusão

De acordo com a análise do jogo entre Franca x Araraquara, as estatísticas discretas do jogo todo apontaram para a predominância de A1C e A2C na mesma proporção, oito acertos a mais em cada fundamento para o vencedor. Nos fundamentos que influenciam negativamente, a predominância foi de A3E e TO. Já nas análises em função dos bons e maus momentos, a equipe vencedora obteve maior eficiência no fundamento A1C, dez acertos a mais que a perdedora, seguido de A2C, nove acertos a mais. Os fundamentos negativos também influenciaram de forma diferente, apenas um TO a mais para a equipe perdedora, os outros fundamentos obtiveram os mesmo valores para cada equipe. Desta forma, é importante registrar os fundamentos em função dos momentos, pois eles influenciam em proporções diferentes em relação ao jogo todo.

Bibliografia

Barros, R.M.L., Bergo, F.G., Anido, R., Cunha, S.A., Lima Filho, E.C., Brenzikofer, R. e Freire, J.B. *Sistema para anotação de ações de jogadores de futebol*. Rev. Bras. Ciên. e Mov., 10(2), pp 07-14, 2002.

Agradecimentos

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pelo financiamento do projeto.
À Liga Nacional de Basquete por disponibilizar vídeos do Campeonato do Novo Basquete Brasil, temporada 2009/2010.