

**FACULDADES SÃO JOSÉ
CURSO DE EDUCACAO FISICA**

LARISSA SANTOS FILBERT
JOSE MARINHO MARQUES DIAS NETO

**OS FATORES DETERMINANTES DO PEDIDO DE TEMPO NO
BASQUETEBOL**

Rio de Janeiro

2019

OS FATORES DETERMINANTES DO PEDIDO DE TEMPO NO BASQUETEBOL THE DETERMINING FACTORS THE TIME ORDERS OF BASKETBALL

Larissa Santos Filbert

Jose Marinho Marques Dias Neto
Professor Doutor

RESUMO –

Introdução basquetebol é um desporto coletivo conhecido pelas habilidades específicas que necessitam de cooperação, além de estratégia com maior demanda de agilidade. Sendo assim, faz-se necessário que o técnico utilize estratégias que ajudam a destacar na conquista de resultados positivos. O pedido de tempo, que é parte delas, posiciona a análise do jogo dentro uma nova e promissora perspectiva dinâmica dependente do tempo para modelar o desempenho esportivo. **Objetivo:** investigar, através de análises estatísticas anteriores ao pedido de tempo, qual fator julga ser mais importante na solicitação de tal ação. **Metodologia:** Este é um estudo observacional que consiste na análise de algumas variáveis (erro, rebote ofensivo, arremessos, etc.) nos jogos de basquete das seleções masculinas participantes das olimpíadas de 2016 (RIO 2016). **Resultados:** As seleções que possuem maior pontuação e maior vantagem solicitam mais pedido de tempo, principalmente no último quarto de jogo. Entretanto, em caso de adversários fortes, os pedidos de tempo acontecem mais no primeiro quarto de jogo que no último. **Conclusão:** O estudo demonstrou que equipes que possuem maior pontuação de jogo, fazem mais pedido de tempo que outras, entretanto, estatisticamente o valor que é aplicado as equipes que estão perdendo são quase próximos. Logo faz-se necessário realizar outros estudos para constatacao completa dos fatos.

Palavras-chave: pedido de tempo, basquetebol e estrategia de jogo.

ABSTRACT

Introduction basketball and a collective sport known for the specific skills that need cooperation, in addition to strategy with greater demand for agility. Therefore, it is necessary that the coach uses strategies that help to highlight the achievement of positive results. The time out, which is part of them, positions game analysis in a promising new time-dependent dynamic perspective to model sports performance. Objective: To investigate, through statistical analyzes prior to the time out request, which factor judges to be more important in requesting such action. Methodology: This is an observational study that consists of analyzing some variables (error, offensive rebound, pitches, etc.) in the basketball games of the 2016 Olympic (RIO 2016) men's teams. Results: The selections that have the highest score and greatest advantage request more time, especially in the last quarter of the game. However, in case of strong opponents, time requests happen more in the first quarter of the game than in the latter. Conclusion: The study showed that teams that have higher game scores are more time-consuming than others, but statistically the value applied to the teams they are losing is almost close. Therefore, it is necessary to carry out further studies to fully understand the facts.

Key-words: Time out, basketball, game's strategic .

INTRODUÇÃO:

O basquetebol é um desporto coletivo composto por habilidades específicas que segundo Hernandez Moreno (1998), também de oposição e cooperação - onde cada equipe pode ter até 12 jogadores, mas, jogado cinco contra cinco, envolvendo ações simultâneas entre duas equipes (equipe atacante e defensora), que disputam um espaço/objetivo comum, proporcionando contato direto entre os participantes. Concomitantemente, o objetivo do jogo é fazer pontos na equipe adversária. Gesto possibilitado através da conversão de cestas, além de impedir que o adversário pontue. Sendo assim, ao final do tempo de uma partida, uma das equipes quando terminando um ponto, ou mais, à frente no placar, sendo ela declarada vencedora.

Seu aspecto histórico foi impulsionado em 1891 por James Naismith, que era professor de Educação Física na Associação Cristã de Moços (ACM) de Springfield, Massachusetts, nos Estados Unidos. O surgimento foi devido ao clima frio do local onde impossibilitava a prática de esportes ao ar livre. Devido a isso, James Naismith dividiu os alunos em dois times, combinou que os alunos só poderiam andar com a bola desde que a batessem no chão e definiu o objetivo: ganhava o jogo o time que acertasse mais vezes a bola ao cesto. As regras foram oficializadas, primeiro no próprio clube, no boletim da ACM em 1892, e mais tarde em 1932, com a fundação da Federação Internacional de Basquete Amador (FIBA).

Desde então a trajetória do basquetebol foi-se aprimorando, desde aspectos técnicos e táticos a até mesmo a infraestrutura, até tornar no desporto que é conhecido atualmente. Sendo assim, pesquisas em relação a otimização desses atletas do desporto afim de gerar equipes e seleções vencedoras cada vez ganham impacto, movimentando o mercado do esporte.

Por se tratar de um esporte com bastante agilidade e curto tempo entre partidas é necessário que além de atletas habilidosos, o técnico utilize estratégias que ajudam a destacar e fazem a diferença na conquista de resultados positivos. Uma delas é o pedido de tempo que posiciona a análise do jogo dentro uma nova e promissora

perspectiva dinâmica dependente do tempo para modelar o desempenho esportivo (GLAZIER, 2010).

Segundo Bar-Eli & Tractinsky et al. (2000) um pedido de tempo limite pode ser considerado como um dos as ferramentas mais importantes na gestão de esportes de equipe que permite aos treinadores fornecer instruções diretas para seus jogadores. Sendo assim, o objetivo desse estudo é analisar os indicadores estatísticos anteriormente ao pedido de tempo nos jogos de basquetebol da seleção masculina brasileira durante a Olimpíadas de 2016.

O estudo teve um desenho observacional em que os parâmetros de avaliação serão os últimos dois minutos antecedentes ao pedido de tempo, placar parcial, quarto e tempo do jogo, e qual equipe vencedora. A fim de quantificar a coleta serão analisadas as seguintes variáveis compostas em dois grupos: time avaliado (Erro, número de substituições, arremessos certos e errados, lance livre e errados, cestas de 2 pontos certas ou erradas) e time adversário (contra ataque certos, cesta de 3 pontos certos e rebote ofensivo).

A problematização da pesquisa surgiu pelo fato de os trabalhos longitudinais na área de análise desses jogos com específicas variáveis serem pouco divulgados, ou seja, as pesquisas atuais são realizadas, mas a maioria é confidencial e destinada à própria instituição. O motivo disso se dá pelo fato de a divulgação desses resultados possa ocasionar no âmbito do desporto de alto rendimento. Ao final do estudo, basta saber, se a análise poderá constatar os fatores que possam contribuir para o pedido de tempo nos jogos de basquetebol.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Bompa (2005) destaca que, dada às exigências do desporto moderno, o técnico precisa estudar constantemente técnicas de gerência de informação e de pessoas, pedagogia, fisiologia, psicologia, nutrição, etc, não podendo se dar o luxo de ficar alheio às transformações constantes em cada uma destas áreas de conhecimento.

Para Araújo (2004), o treinador de basquetebol está no centro de intrincada teia de relações com dirigentes, atletas, árbitros, imprensa, membros da CT, etc, na qual a exposição pública, a necessidade de vitórias e a imprevisibilidade da competição fazem com que sua conduta precise ser pautada em critérios justos e previamente estabelecidos, decisões ponderadas e em estímulo a autonomia e ao comprometimento dos jogadores.

O técnico de basquete deve conhecer os aspectos físico, técnico e tático do jogo, sem se esquecer de seu papel de motivador e aglutinador do grupo de atletas. Além disto, são atribuições do treinador estabelecer os planos de treinamento, levando em consideração as virtudes e defeitos de sua equipe e de seus adversários. (DAIUTO, 1981).

Nas situações de jogo Hernandez Moreno (1998), *apud* De Rose (2006) caracteriza o basquetebol como um desporto de cooperação e oposição, onde existe ocupação de espaço comum e interação de direta entre os jogadores. Neste ambiente, o treinador precisa considerar os seguintes aspectos (WOOTTEN, 1992):

- A capacidade de tomada de decisão e equilíbrio emocional;
- A conduta do técnico adversário;
- As adaptações ao plano de jogo pré-estabelecido;
- As substituições, escolhas defensivas e ofensivas;
- As instruções do intervalo;
- Os pedidos de tempo.

A regra do basquete prevê uma interrupção da partida pedida pelo técnico ou assistente técnico. Este procedimento é chamado de Tempo Debitado (TD) e tem duração de um minuto. O treinador poderá fazer uso de dois TD no primeiro tempo de jogo e mais três no segundo, de forma não cumulativa. (CBB, 2004)

Os pedidos de tempo devem ser utilizados para abastecer de informações os jogadores. Os técnicos devem permanecer calmos (especialmente nos maus momentos e no final de jogos). Em jogos com placar apertado, é importante decidir se um pedido de tempo não irá beneficiar mais os adversários do que seu próprio time. (GOLDSTEIN, 1994)

Nos pedidos de tempo, o treinador deve se organizar para propor a melhor estratégia em contrapartida para a situação (criada pelo adversário) que causou a intervenção. O técnico deve manter os jogadores concentrados em suas instruções, utilizando a prancheta para facilitar a visualização da movimentação a ser posta em prática. O excesso de informação deve ser evitado sob pena de dificultar o entendimento dos atletas. (ASEP, 2007)

Dean Oliver (2007) destaca o valor do pedido de tempo em situações de fim de jogo onde o adversário anota pontos em seqüência e encosta no marcador. O treinador precisa avaliar a relação entre o tempo de jogo restante e a vantagem da equipe no placar para então decidir se irá parar ou não o jogo. Os pedidos de tempo devem ser guardados, sempre que possível, para o final da partida, embora não devam ser poupados se no início do jogo o adversário ameasse abrir uma vantagem confortável no marcador.

Estudos nesta linha foram realizados, não somente com o basquetebol, mas em outros desportos. Foi o caso do estudo promovido por Prieto, J. et al (2016) para identificar possíveis efeitos temporais (efeito imediato, de curto e médio prazo) dos pedidos de tempo da equipe sobre o desempenho de pontuação de handebol de elite em referência a várias variáveis situacionais que podem influenciar performance: status do jogo, localização do jogo, qualidade do adversário, período do jogo e tipo de jogo. A amostra consistiu em 646 pedidos de tempo de 142 jogos próximos (de Liga Espanhola de Handebol Profissional Masculina 2011/2012 (Liga ASOBAL)). A pesquisa ajudou constatar efeitos positivos nos gols marcados para as equipes que pediram um tempo limite, com aumentos de 0,59, 1,40 e 1,85 gols para os períodos dentro do timeout anterior e pós-time 1, 3 e 5 posses de bola. Por outro lado, efeitos negativos significativos nos gols foram encontrados para as equipes adversárias, com decréscimos de 0,59, 1,43 e 2,04 gols para os mesmos períodos, respectivamente.

METODOLOGIA DE ANÁLISE DOS JOGOS

O presente estudo foi de caráter descritivo onde foram analisados jogos da equipe masculina das seleções de basquetebol participantes (Brasil, Espanha, Croácia, Lituânia, Austrália, Argentina, China, Nigéria, França e Estados Unidos) no período de jogos olímpicos de 2016. No total serão analisados os catorze jogos, dentre eles semifinais e finais, em que a equipe brasileira disputou nesse período.

O objetivo desta análise foi determinar os possíveis fatores, decorrentes em ambiente real de jogo, que levam o pedido de tempo ser apresentado. A fim de obter uma análise mais precisa dos dados foram determinados os parâmetros avaliativos do estudo.

Relacionado a parâmetros ligados a questão ao time avaliado, prioritariamente, (seleção brasileira) serão compostos das seguintes variáveis: erro de tática/técnica, número de substituições, arremessos certos e errados, lance livres certos e errados e cesta de dois pontos certos e erradas. No que diz respeito ao time adversário (outras seleções), as variáveis analisadas serão de contra ataque certos (com finalização certa), cesta de três pontos certo e rebote ofensivo.

A determinação e escolhas das variáveis foi através de estudos descritivos provenientes na área, que buscavam achar uma correlação de fatores, a fim que quantificar e estabelecer um critério que fosse o mais característico possível do pedido de tempo.

A metodologia de análise proposta consiste em assistir os jogos da seleção brasileira de Basquetebol masculina e, avaliar por meio de recurso audiovisual, em que os dois últimos minutos após o pedido de tempo. Após esse fato, os parâmetros citados acima seriam contabilizados juntamente com o placar parcial, o tempo do jogo em que foi pedido e qual foi a equipe que o solicitou.

O primeiro jogo analisado foi Brasil e Lituânia com um pedido total de seis pedidos de tempo, que consistia em: primeira seleção a solicitar o PT foi a brasileira, dos três consecutivos foram a seleção da Lituânia e o restante a seleção brasileira novamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise foi possível demonstrar que as seleções que possuem maior pontuação e maior vantagem solicitam mais pedido de tempo, principalmente no último quarto de jogo. Entretanto, em caso de adversários fortes, os pedidos de tempo acontecem mais no primeiro quarto de jogo que no último. Entretanto alguns fatores tiveram o escore maior, que outros. O erro técnico, lance livres e arremessos errados foram os fatores que mais atribuíram valores, nos jogos analisados, que basicamente o placar.

Entretanto, o fator como número de substituição, foi que menos foi utilizado antes do pedido de tempo. Dentre as equipes analisadas apenas duas fizeram substituição frequente em todos os quartos de jogo, valor relativamente baixo quando comparado com outros jogos da mesma seleção.

Sendo assim, o estudo demonstrou que equipes que possuem maior pontuação de jogo, fazem mais pedido de tempo que outras, entretanto, estatisticamente o valor que é aplicado as equipes que estão perdendo são quase próximas. Logo faz-se necessário realizar outros estudos para constatação completa dos fatos.

REFERÊNCIAS

AMERICAN SPORTS EDUCATION PROGRAM. Coaching basketball. Illinois: Human Kinetics, 2007.

ARAÚJO, J. No es fácil ser entrenador. Clinic: Revista técnica de baloncesto, ISSN 0214-2635, Año 17, Nº. 64, 2004, págs. 8-12.

BOMPA, T. **Treinando atletas de desporto coletivo**. São Paulo: Phorte, 2005.

DAIUTO, M. **Basquetebol**: manual do técnico. São Paulo: Cia Brasil, 1981.

DE ROSE JR, D. **Modalidades esportivas coletivas**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2006.

FIBA. Terminology. Assist Magazine. Jan, 2008. Ver modelo de artigo

GOLDSTEIN, S. **Basketball coach's bible**. Philadelphia: Golden Aura, 1994.

SMITH, D. **Basketball on paper**. Washington: Brassey's, 2003.

WOOTEN, M. Coaching basketball successfully. Illinois: Human Kinetics, 1992.