

CARACTERIZAÇÃO DO RENDIMENTO EM FUNÇÃO DO TEMPO DE JOGO, DE EQUIPES DE BASQUETEBOL DE ALTO NÍVEL, UTILIZANDO REGISTRO E ANÁLISES INFORMATIZADAS

Santos, Y.Y. S.

Orientador: Prof^o. Dr^o. Luciano Allegretti Mercadante

Laboratório de Biomecânica e Instrumentação – LABIN -
Faculdade de Ciências Aplicadas – FCA Unicamp – Limeira

Financiador: CNPq - Conselho Nacional de
Desenvolvimento Científico e Tecnológico

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 os acertos e erros de forma discreta, sem considerá-los em função do tempo, podendo não identificar as ações que realmente influenciaram no resultado do jogo. Os espaços de tempo, associados aos erros e acertos, definem períodos de bons ou maus momentos no jogo, caracterizados pelo aumento ou diminuição da diferença no placar. Desta forma, é importante quantificar as ações para mensurar estes momentos das equipes, 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. O objetivo 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. Foram registradas as ações e

fundamentos destas equipes e extraídos períodos de bons momentos, que correspondem a um mau momento do adversário, com o critério de aumento ou diminuição da diferença no placar maior ou igual a quatro pontos. Os fundamentos que contribuem para um bom momento de jogo são arremessos de 1, 2 e 3 pontos certos, e rebote ofensivo, e os fundamentos que contribuem para um mau momento de jogo são os arremessos de 1, 2 e 3 errados, e o *turnover*. Foram criados gráficos em ambiente *MATLAB* que compreendem o rendimento em função do tempo, com os acertos de uma equipe e, conseqüentemente, os erros da outra. As estatísticas discretas do jogo mostram que os fundamentos que mais contribuem para uma equipe vencer o jogo são Arremesso de 2 Certo – 19,7% e Arremesso de 1 Certo – 14,7%, e os fundamentos que mais influenciam para um resultado negativo são o Arremesso de 3 Errado – 15,2% e o *turnover* – 13,8%. Enquanto nas análises das estatísticas em função do tempo verifica-se que os bons momentos são predominados pelo Arremesso de 2 Certo - 43,1% e o Arremesso de 3 Certo – 18%. Nos maus momentos são o *turnover* – 35,2% e Arremesso de 3 Pontos Errado – 31,3%. De acordo com as estatísticas, percebe-se que a influência dos fundamentos no jogo é diferente quando analisados em função do tempo. Conclui-se que, as ações e fundamentos quantificados em função do tempo mostraram-se como boas ferramentas para identificar os fundamentos que mais influenciam no resultado do jogo e em que período uma equipe ganha do adversário. É importante registrar os momentos em que se ganhou ou perdeu o jogo para que se identifiquem os êxitos e as falhas. Uma vez identificados, podem ser trabalhados pela comissão técnica, buscando sempre a melhora da equipe nas competições.

Referências Bibliográficas

A Moreira, M de Souza, PR Oliveira. Velocidade de deslocamento no basquetebol. Rev. Bras. *Cienc. Esporte, Campinas*, v. 24, n. 2, p. 201-215, jan. 2003. Disponível na World Wide Web :
<http://www.arcsports.com.br/UserFiles/File/Velocidade%20do%20deslocamento%20no%20basquetebol.pdf>

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.