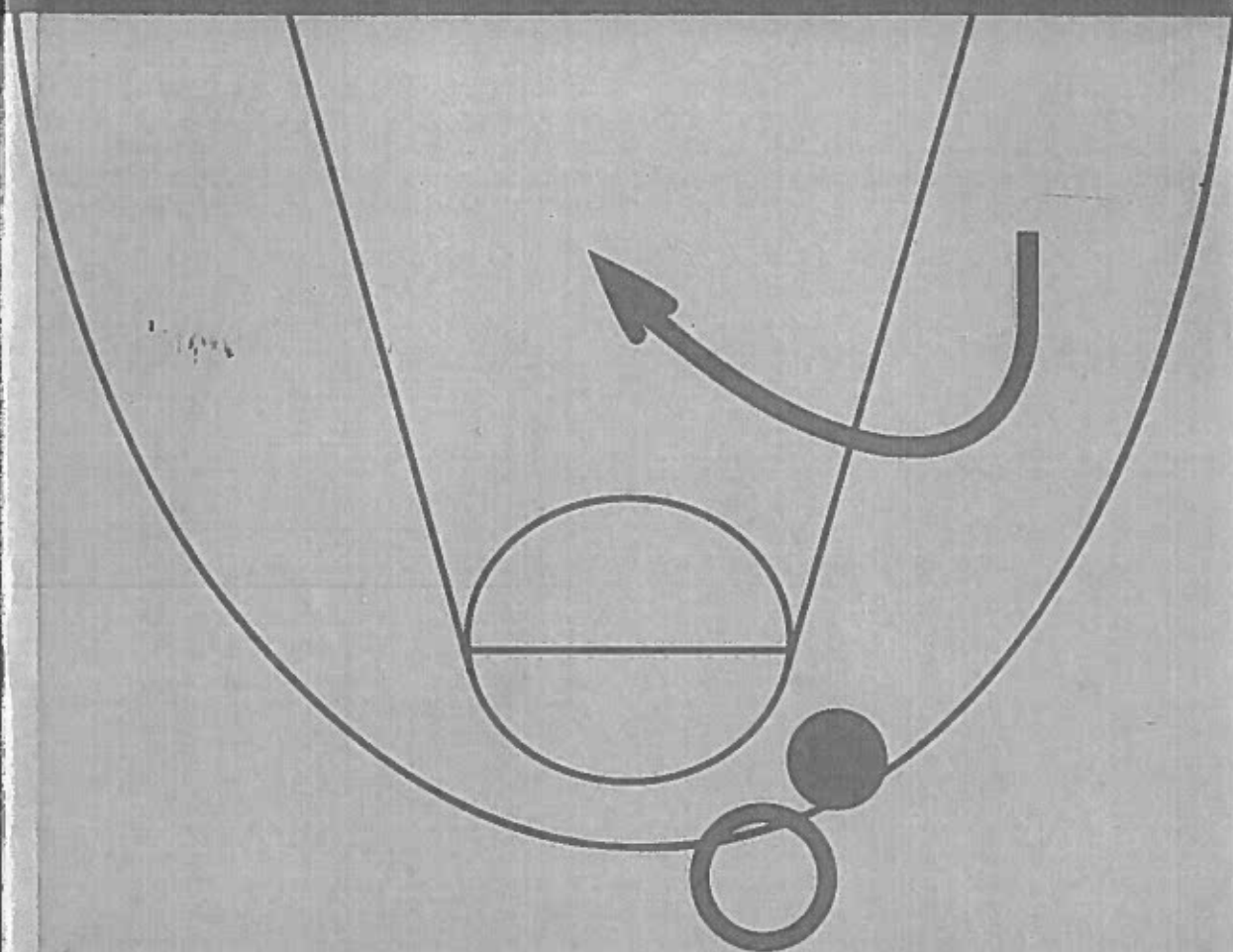


Fernando Tavares · Manuel António Janzira · Amândio Graça
Dimas Pinto · Eurico Brandão [editores]



Universidade do Porto
Faculdade de Ciências do
Desporto e de Educação Física



tendências actuais da investigação em **basquetebol**

actas do seminário «estudos universitários em basquetebol»

Parâmetros configuradores da estrutura do Basquetebol. A estrutura funcional na perspectiva de cooperação-oposição

João Carlos Oliveira
Instituto Superior da Maia

Ao condutor do processo de ensino-aprendizagem que pretende desenvolver uma acção consciente e intencional colocam-se um conjunto de questões. Entre elas destacam-se, a este nível, definir objectivos e suas prioridades, escolher métodos de ensino.

Estas questões encontram razão nas necessidades de (1) respeito pelo direito de querer ser jogador de alto nível e de (2) não nos constituirmos como factor condicionador da aprendizagem.

Deste modo, o professor tem necessidade de conhecer a matéria de ensino.

Ao longo da história dos Jogos Desportivos estes, conteúdos (matéria de ensino) sistematizaram-se em função da perspectiva técnico-táctica (técnica individual de ataque e defesa,...), depois ataque-defesa (ATAQUE: conservar, progredir, finalizar,...).

Actualmente, devido à característica de todas as acções estarem condicionadas por companheiros e adversários a perspectiva de cooperação-oposição (interacção) tem-se assumido, ao nível da sistematização dos conteúdos do jogo, como o grande.

Nesta perspectiva a matéria de ensino sistematiza-se em 2 vectores:

- Estrutura formal (Bola, companheiros, adversários, regras e campo)
- Estrutura Funcional (jogador, equipa)

Segundo esta perspectiva os elementos da mesma equipa, COOPERAM (defesa para recuperar a bola, ataque para conseguir finalizar) e simultaneamente OPÕEM-SE (defesa impedir a finalização, ataque às intenções dos defensores).

Quando abordamos a estrutura funcional a tendência é de sistematizar os conteúdos em dois vectores:

- Equipa
- Jogador

A EQUIPA, quando associada a uma perspectiva "activa de aprendizagem" e de "jogo esclarecido" pode sistematizar-se em:

- Ocupação Racional do Espaço
- Transição
- Jogo Directo
- Jogo Indirecto
- Fixação /Afastamento

OCUPAÇÃO RACIONAL DO ESPAÇO

ATAQUE

Em relação à bola

Em relação ao cesto defensivo

Em relação à progressão no terreno de jogo

Em relação ao cesto ofensivo

DEFESA

Em relação à bola

Em relação à posição da bola/jog. no ataque

TRANSIÇÃO entre as fases de jogo

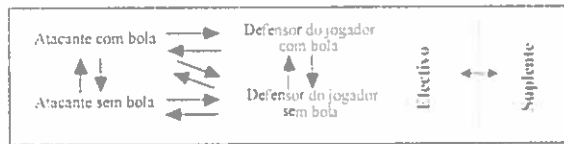


TRANSIÇÃO durante as fases do jogo

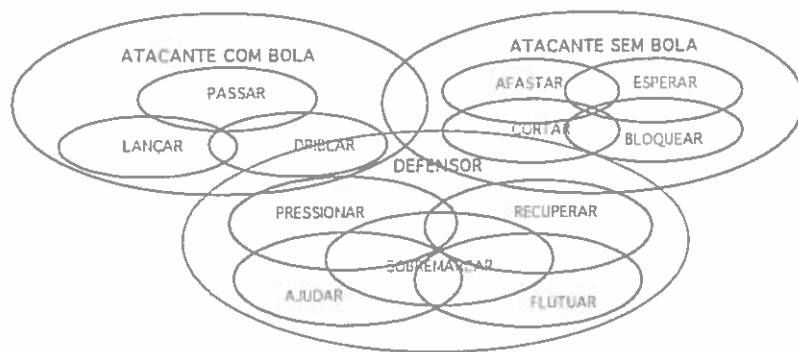
ATAQUE	INÍ	←	→	ZONA			
DEFESA	INÍ	←	→	ZONA			
	1/2 CAMPO	↔	3/4 CAMPO	↔	TUDO O CAMPO		
TRANSIÇÃO DEFENSIVA	BALANÇO DEFENSIVO	↔	RECUPERAÇÃO DEFENSIVA	↔	CONVERSÃO DEFENSIVA		
TRANSIÇÃO OFENSIVA	SUBSÍDIO	↔	DESENVOLVIMENTO	↔	FINALIZAÇÃO	↔	ATAQUE RÁPIDO

"jogo esclareci-

TRANSIÇÃO entre papéis



TRANSIÇÃO entre as acções

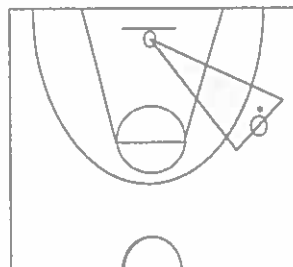


JOGO DIRECTO

Em relação:

Jogador com bola versus. Jogador sem bola

- Defesa do drible penetrante
- Defesa do passe penetrante
- Defesa do bloqueio directo
- Defesa do bloqueio ao defesa do driblador



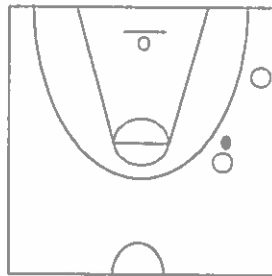
Quadro nº 26 - "Cone de Ataque"

JOGO DIRECTO

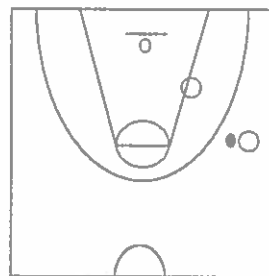
26 = 3

Ou seja, se analisarmos o número de combinações possíveis entre 2 jogadores verificamos que estes podem realizar 26 diferentes.

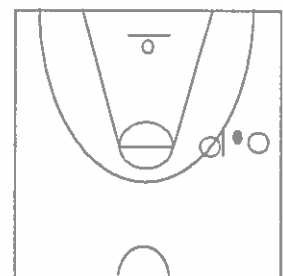
Porém, a quem tenta "jogar esclarecido" exige-se conhecer um princípio (regra de acção) simples e facilmente aplicável. É assim, que este princípio se torna relevante quer por reduzir 26 combinações a apenas 3 acções (isto por que o jogador sem bola só pode estar fora do cone de ataque, dentro do cone de ataque ou a oferecer bloqueio na bola) quer por criar uma regra objectiva de racionalização do passe e drible.



Quadro n.º 27

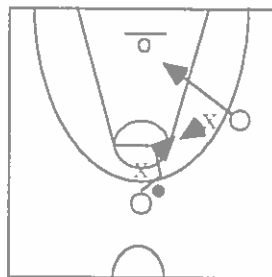


Quadro n.º 28

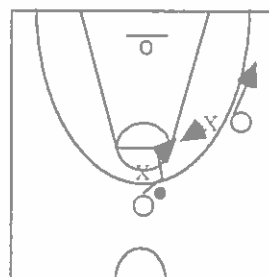


Quadro n.º 29

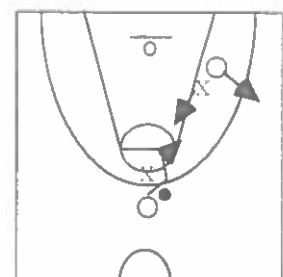
JOGO INDIRECTO no drible penetrante (ajuda na direcção da bola)



Quadro n.º 30

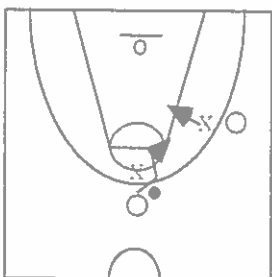


Quadro n.º 31

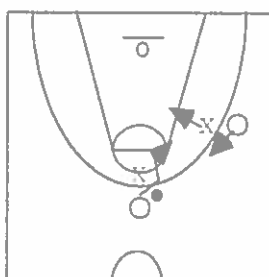


Quadro n.º 32

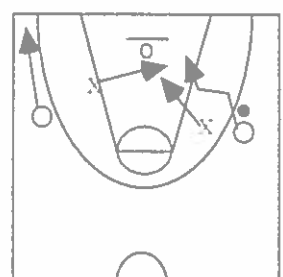
JOGO INDIRECTO, no drible penetrante (ajuda na direcção do cesto)



Quadro n.º 33

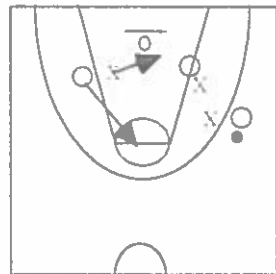


Quadro n.º 34



Quadro n.º 35

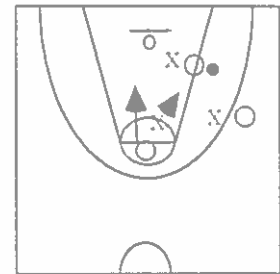
JOGO INDIRECTO, no passe penetrante



Quadro n° 35



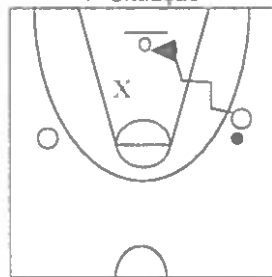
Quadro n° 36



Quadro n° 37

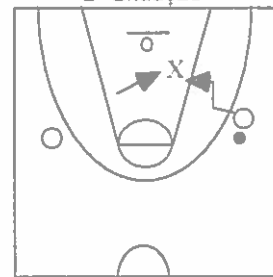
Fixação / Afastamento, em relação ao jogador com bola em superioridade numérica

1ª Situação



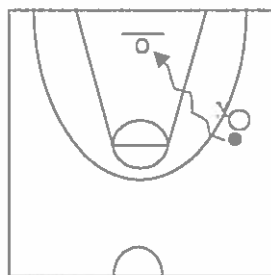
NÃO FIXOU DEFENSOR

2ª Situação

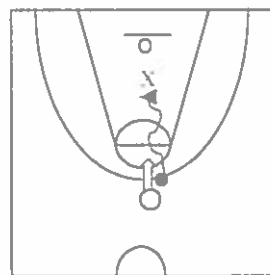


FIXOU DEFENSOR

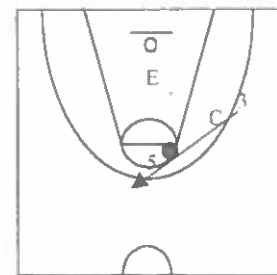
Fixação / Afastamento em relação ao jogador com bola em igualdade numérica



Quadro n° 40

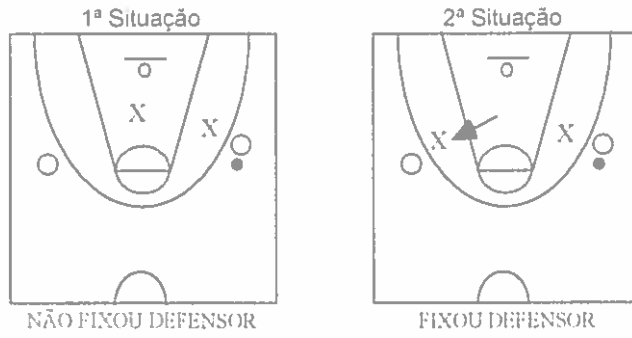


Quadro n° 41

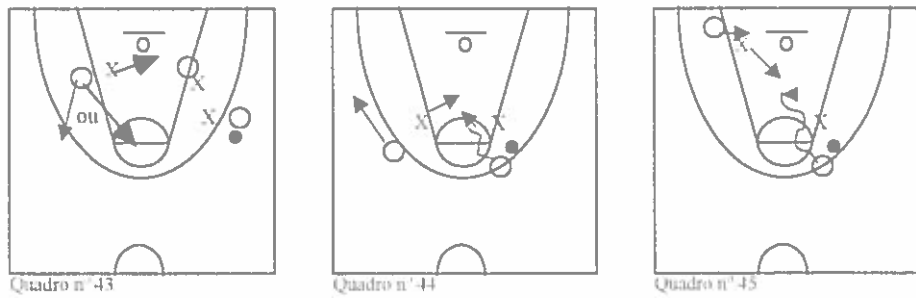


Quadro n° 42

Fixação / Afastamento, em relação ao jogador sem bola



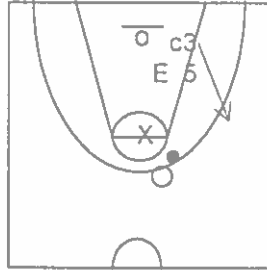
Fixação / Afastamento, em relação ao jogador sem bola



}

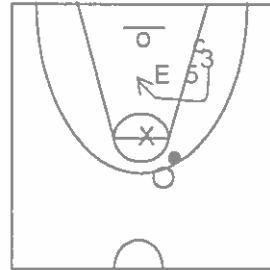
Fixação / Afastamento, no jogo indirecto

"Abertura"



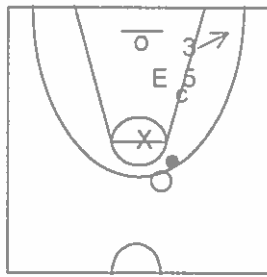
Quadro n.46

"Curva"



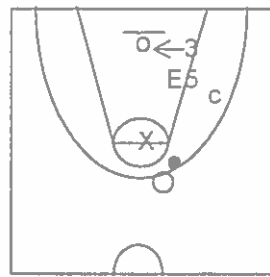
Quadro n.47

"Afastamento"



Quadro n.48

"Porta atrás"



Quadro n.49