

METODOLOGIA DO ENSINO DE BASQUETEBOL

Prof. Gilberto Vaz



UNIASSELVI

2016



UNIASSELVI

Copyright © UNIASSELVI 2016

Elaboração:

Prof. Gilberto Vaz

Revisão, Diagramação e Produção:

Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI

Ficha catalográfica elaborada na fonte pela Biblioteca Dante Alighieri

UNIASSELVI – Indaial.

796.323

V393m Vaz; Gilberto Metodologia do ensino de basquetebol/
Gilberto Vaz : UNIASSELVI, 2016.

193 p. : il.

ISBN 978-85-7830-983-1

1. Basquetebol.

I. Centro Universitário Leonardo Da Vinci.

APRESENTAÇÃO

Prezado(a) acadêmico(a)!

Bem-vindo(a) à disciplina Basquetebol. Esse é o nosso Caderno de Estudos, material elaborado com o objetivo de contribuir para a realização de seus estudos e para a ampliação de seus conhecimentos sobre as atividades de basquetebol, caracterizando diferentes capacidades motoras e aprofundando o conhecimento sobre o basquetebol, além de subcomponentes que atuam de acordo com os movimentos aplicados às características relacionadas aos diferentes momentos do jogo.

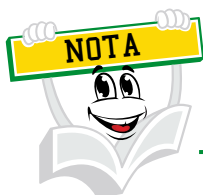
Ao longo da leitura deste Caderno de Estudos, você irá adquirir conhecimento sobre os valores fundamentais que permitem ao profissional desenvolver atividades de basquetebol mediante um maior entendimento da criança na compreensão do seu movimento e do seu corpo, para que possa usá-lo expressivamente com maior inteligência, autonomia, responsabilidade e sensibilidade. Você também irá compreender a estrutura e o funcionamento corporal e a investigação do movimento humano nas diversas técnicas do jogo de basquetebol.

Neste Caderno de Estudos, você encontrará condições para que você, futuro(a) educador(a), vivencie através do basquetebol um meio de aprendizagem necessária para o desenvolvimento e o desejo de aperfeiçoamento e compreensão, dos fundamentos básicos do basquetebol, proporcionando consciência corporal, respeito, autoestima, valor integral, soberania, igualdade, subjetividade e empatia, de maneira mais ampla e com condições de ofertar à sociedade um trabalho educativo com qualidade.

Desejo a você um bom trabalho e que aproveite ao máximo o estudo dos temas abordados nesta disciplina.

Bons estudos e sucesso!

Prof. Gilberto Vaz



Você já me conhece das outras disciplinas? Não? É calouro? Enfim, tanto para você que está chegando agora à UNIASSELVI quanto para você que já é veterano, há novidades em nosso material.

Na Educação a Distância, o livro impresso, entregue a todos os acadêmicos desde 2005, é o material base da disciplina. A partir de 2017, nossos livros estão de visual novo, com um formato mais prático, que cabe na bolsa e facilita a leitura.

O conteúdo continua na íntegra, mas a estrutura interna foi aperfeiçoada com nova diagramação no texto, aproveitando ao máximo o espaço da página, o que também contribui para diminuir a extração de árvores para produção de folhas de papel, por exemplo.

Assim, a UNIASSELVI, preocupando-se com o impacto de nossas ações sobre o ambiente, apresenta também este livro no formato digital. Assim, você, acadêmico, tem a possibilidade de estudá-lo com versatilidade nas telas do celular, *tablet* ou computador.

Eu mesmo, UNI, ganhei um novo *layout*, você me verá frequentemente e surgirei para apresentar dicas de vídeos e outras fontes de conhecimento que complementam o assunto em questão.

Todos esses ajustes foram pensados a partir de relatos que recebemos nas pesquisas institucionais sobre os materiais impressos, para que você, nossa maior prioridade, possa continuar seus estudos com um material de qualidade.

Aproveito o momento para convidá-lo para um bate-papo sobre o Exame Nacional de Desempenho de Estudantes – ENADE.

Bons estudos!



BATE SOBRE O PAPO ENADE!



Olá, acadêmico!

Você já ouviu falar sobre o **ENADE**?

Se ainda não ouviu falar nada sobre o ENADE, agora você receberá algumas informações sobre o tema.

Ouviu falar? Ótimo, este informativo reforçará o que você já sabe e poderá lhe trazer novidades.



Vamos lá!

Qual é o significado da expressão ENADE?

EXAME NACIONAL DE DESEMPENHO DOS ESTUDANTES

Em algum momento de sua vida acadêmica você precisará fazer a prova ENADE.



Que prova é essa?

É **obrigatória**, organizada pelo INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Quem determina que esta prova é obrigatória... O **MEC – Ministério da Educação**.

O objetivo do MEC com esta prova é o de avaliar seu desempenho acadêmico assim como a qualidade do seu curso.



Fique atento! Quem não participa da prova fica impedido de se formar e não pode retirar o diploma de conclusão do curso até regularizar sua situação junto ao MEC.

Não se preocupe porque a partir de hoje nós estaremos auxiliando você nesta caminhada.

Você receberá outros informativos como este, complementando as orientações e esclarecendo suas dúvidas.



Você tem uma trilha de aprendizagem do ENADE, receberá e-mails, SMS, seu tutor e os profissionais do polo também estarão orientados.

Participará de webconferências entre outras tantas atividades para que esteja preparado para #mandar bem na prova ENADE.

Nós aqui no NEAD e também a equipe no polo estamos com você para vencermos este desafio.

Conte sempre com a gente, para juntos mandarmos bem no ENADE!



SUMÁRIO

UNIDADE 1 – CONHECENDO O BASQUETEBOL	1
TÓPICO 1 – HISTÓRICO DO BASQUETEBOL	3
1 INTRODUÇÃO	3
2 ORIGEM E INVENTOR DO BASQUETEBOL	3
3 INÍCIO DA INVENÇÃO	4
4 MOTIVOS DA INVENÇÃO	5
5 CARACTERÍSTICA DO JOGO	5
6 PRINCÍPIOS BÁSICOS DO JOGO	5
7 EVENTUAIS PREDECESSORES DO BASQUETEBOL	6
8 A DESCOBERTA	7
9 AS PRIMEIRAS REGRAS DO BASQUETEBOL	7
10 APRESENTAÇÃO DO PRIMEIRO JOGO	9
11 BASQUETEBOL FEMININO	10
12 CHEGADA DO BASQUETEBOL NO BRASIL	11
13 DATAS IMPORTANTES DA HISTÓRIA DO BASQUETEBOL BRASILEIRO	11
14 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NO BASQUETEBOL MASCULINO	12
14.1 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS CAMPEONATOS MUNDIAIS DE BASQUETEBOL MASCULINO	12
14.2 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS JOGOS OLÍMPICOS NO BASQUETEBOL MASCULINO	13
14.3 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NO BASQUETEBOL FEMININO	14
14.4 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS CAMPEONATOS MUNDIAIS DE BASQUETEBOL FEMININO	14
14.5 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS JOGOS OLÍMPICOS NO BASQUETEBOL FEMININO	15
LEITURA COMPLEMENTAR	16
RESUMO DO TÓPICO 1	18
AUTOATIVIDADE	19
TÓPICO 2 – FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL	21
1 INTRODUÇÃO	21
2 CONTROLE DE CORPO	21
3 MANEJO DE BOLA	24
4 DRIBLE	24
5 PASSES	26
6 RECEPÇÃO	30
7 ARREMESSOS	31
8 FUNDAMENTO INDIVIDUAL DE DEFESA	35
9 REBOTE	36
10 TABELA DE FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL	37
11 CONSIDERAÇÕES DIDÁTICAS DO BASQUETEBOL	38
12 DESENVOLVIMENTO DAS CAPACIDADES COORDENATIVAS DA INICIAÇÃO ESPORTIVA DO BASQUETEBOL	39

LEITURA COMPLEMENTAR	44
RESUMO DO TÓPICO 2	46
AUTOATIVIDADE	47
 UNIDADE 2 – DEFENDENDO E ATACANDO	 49
 TÓPICO 1 – ASPECTOS TÁTICOS DO BASQUETEBOL	 51
1 INTRODUÇÃO	51
2 CLASSIFICAÇÃO DOS SISTEMAS	52
3 FUNDAMENTOS TÁTICOS	53
LEITURA COMPLEMENTAR	56
RESUMO DO TÓPICO 1	59
AUTOATIVIDADE	60
 TÓPICO 2 – SISTEMA DE DEFESA	 61
1 INTRODUÇÃO	61
2 DEFESA INDIVIDUAL	61
2.1 INDIVIDUAL SIMPLES	62
2.2 DEFESA INDIVIDUAL COM VISÃO ORIENTADA	62
2.3 DEFESA INDIVIDUAL COM AJUDA	63
2.4 DEFESA INDIVIDUAL COM FLUTUAÇÃO	64
2.5 DEFESA INDIVIDUAL COM ANTECIPAÇÃO	65
2.6 DEFESA INDIVIDUAL COM TROCA DE MARCAÇÃO	66
2.7 VANTAGENS DA DEFESA INDIVIDUAL	68
2.8 DESVANTAGENS DA DEFESA INDIVIDUAL	68
3 DEFESA ZONA	68
3.1 DEFESA ZONA 2-1-2	68
3.2 DEFESA ZONA 2-3	69
3.3 DEFESA POR ZONA 3-2	70
3.4 DEFESA POR ZONA 1-2-2	71
3.5 DEFESA POR ZONA 2-2-1	72
3.6 DEFESA POR ZONA 1-3-1	73
3.7 VANTAGENS DA DEFESA POR ZONA	74
3.8 DESVANTAGENS DA DEFESA POR ZONA	74
4 DEFESA MISTA	75
4.1 DEFESA BOX AND ONE	75
4.2 DEFESA DIAMANTE	76
4.3 DEFESA TRIÂNGULO	76
4.4 VANTAGENS DA DEFESA MISTA	77
4.5 DESVANTAGENS DA DEFESA MISTA	77
5 DEFESA SOB PRESSÃO	77
5.1 TIPOS DE DEFESA SOB PRESSÃO	78
5.2 IDENTIFICAÇÃO DA DEFESA SOB PRESSÃO	78
5.3 DEFESA PRESSÃO POR ZONA EM MEIA QUADRA	78
5.4 DEFESA PRESSÃO INDIVIDUAL EM MEIA QUADRA	79
5.5 DEFESA PRESSÃO POR ZONA $\frac{3}{4}$ DE QUADRA	79
5.6 DEFESA PRESSÃO QUADRA INTEIRA POR ZONA	80
5.7 DEFESA SOB PRESSÃO QUADRA INTEIRA INDIVIDUAL	81
5.8 VANTAGENS DO SISTEMA DEFESA SOB PRESSÃO	82
5.9 DESVANTAGENS DO SISTEMA DE DEFESA SOB PRESSÃO	82
6 DEFESA COMBINADA	82

LEITURA COMPLEMENTAR	84
RESUMO DO TÓPICO 2	86
AUTOATIVIDADE	87
 TÓPICO 3 – SISTEMAS DE ATAQUE	 89
1 INTRODUÇÃO	89
2 POSIÇÕES BÁSICAS DE ATAQUE	89
3 CARACTERÍSTICAS DAS POSIÇÕES DOS ATACANTES	89
3.1 ARMADOR	89
3.2 LATERAL	89
3.3 PIVÔ	90
4 POSIÇÕES ATUAIS DE ATAQUE NO BASQUETEBOL	90
4.1 ARMADOR, POSIÇÃO 1 OU POINT GUARD	90
4.2 LATERAL BAIXO, ALA-ARMADOR, POSIÇÃO 2 OU SHOOTING GUARD	91
4.3 LATERAL ALTO, POSIÇÃO 3, SMALL FORWARD OU SOMENTE FORWARD	92
4.4 PIVÔ BAIXO, ALA-PIVÔ, POSIÇÃO 4 OU POWER FORWARD	92
4.5 PIVÔ ALTO, POSIÇÃO 5 ou CENTER	93
5 NÚMERO DE PIVÔS NO ATAQUE	94
6 PRINCÍPIOS PARA ELABORAÇÃO DE UM SISTEMA DE ATAQUE	96
6.1 ORGANIZAÇÃO	96
6.2 MOVIMENTAÇÃO ORDENADA	97
6.3 REBOTE DE ATAQUE	97
6.4 EQUILÍBRIO DEFENSIVO	97
6.5 CONTINUIDADE	97
7 CONTRA-ATAQUE	97
7.1 CARACTERÍSTICAS DE UM CONTRA-ATAQUE	97
7.2 SITUAÇÕES QUE INICIAM UM CONTRA-ATAQUE	98
7.3 PRINCÍPIOS PARA ELABORAÇÃO DE UM CONTRA-ATAQUE	98
LEITURA COMPLEMENTAR	102
RESUMO DO TÓPICO 3	103
AUTOATIVIDADE	104

UNIDADE 3 – REGRAS E ADAPTAÇÕES	107
 TÓPICO 1 – REGRAS E SÚMULA	 109
1 INTRODUÇÃO	109
2 CONCEITO DO JOGO	109
3 OBJETIVO DO JOGO	109
4 DIMENSÕES DA QUADRA E EQUIPAMENTOS DE JOGO	109
5 LINHAS	110
6 LINHA CENTRAL, CÍRCULO CENTRAL E SEMICÍRCULO DE LANCE LIVRE	111
7 LINHAS DE LANCE LIVRE, ÁREAS RESTRITIVAS E LUGARES DE REBOTE DOS LANCES LIVRES	111
8 ÁREA DA CESTA DE CAMPO DE TRÊS PONTOS	112
9 TABELA E CESTA	113
10 TAMANHO E PESO DA BOLA	115
11 UNIFORMES DE JOGO	115
12 EQUIPAMENTO TÉCNICO PARA O JOGO	118
13 OFICIAIS E SEUS ASSISTENTES	117
14 DEVERES E PODERES DO ÁRBITRO	117
14.1 DOS DEVERES E PODERES DO ÁRBITRO	117
14.2 APONTADOR E ASSISTENTE DE APONTADOR: DEVERES	119

14.2.1 Se um erro do apontador é descoberto	120
14.3 CRONOMETRISTA: DEVERES	120
15 TEMPO DE JOGO / INTERVALO / PERÍODO EXTRA E PEDIDO DE TEMPO	121
16 JOGADORES – SUBSTITUTOS – TÉCNICOS	122
17 APRESENTAÇÃO DAS EQUIPES EM QUADRA	123
18 INÍCIO DE JOGO	123
19 JOGO PERDIDO POR DESISTÊNCIA E INFERIORIDADE NÚMERICA	123
20 JOGO TRANSFERIDO OU ANULADO	123
21 STATUS DE BOLA - VIVA/MORTA	124
22 SUBSTITUIÇÕES DURANTE O JOGO.....	124
23 VIOLAÇÃO	124
24 FALTAS	124
24.1 FALTA PESSOAL	125
24.2 FALTA TÉCNICA	125
24.3 FALTA ANTIDESPORATIVA	125
24.4 FALTA DESQUALIFICANTE	125
24.5 PENALIDADES - FALTA PESSOAL	125
24.6 PENALIDADES - FALTA TÉCNICA	126
24.7 PENALIDADES - FALTA ANTIDESPORATIVA	126
24.8 PENALIDADES - FALTA DESQUALIFICANTE	126
25 PRINCIPAIS MUDANÇAS DAS REGRAS DO BASQUETEBOL A PARTIR DE 2015	127
26 SINAIS	128
27 SÚMULA DE JOGO	135
27.1 SINAIS DAS FALTAS NA SÚMULA	135
LEITURA COMPLEMENTAR	140
RESUMO DO TÓPICO 1	143
AUTOATIVIDADE	145
 TÓPICO – 2 MINIBASQUETEBOL	 147
1 INTRODUÇÃO	147
2 CONCEITO	148
3 OBJETIVOS DO JOGO	149
4 OBJETIVOS FUNDAMENTAIS DO MINIBASQUETEBOL	149
5 OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM DO MINIBASQUETEBOL	150
6 DOMÍNIO COGNITIVO OU DO CONHECIMENTO	150
7 DOMÍNIO AFETIVO OU DO COMPORTAMENTO	151
8 DOMÍNIO PSICOMOTOR OU DOS FUNDAMENTOS DO JOGO	151
8.1 MINIBASQUETEBOL (SUB-8)	151
8.2 MINIBASQUETEBOL (SUB-10)	153
8.3 MINIBASQUETEBOL (SUB-12).....	154
9 SÍNTESE DAS REGRAS DO MINIBASQUETEBOL	156
LEITURA COMPLEMENTAR	160
RESUMO DO TÓPICO 2	162
AUTOATIVIDADE	163
 TÓPICO 3 – BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS	 165
1 INTRODUÇÃO	165
2 HISTÓRICO	166
3 O JOGO	170
4 REGRAS	170
4.1 REGRAS GERAIS	171
4.2 A QUADRA	171

4.3 A CADEIRA DE RODAS	173
4.4 SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES	174
4.5 BOLA AO ALTO	174
4.6 VIOLAÇÕES ESPECÍFICAS PARA O BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS	175
4.7 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGADORES	177
4.7.1 Mas, o que é classificação funcional?	177
4.7.2 Como surgiu a classificação funcional no BCR?	178
4.8 FATORES QUE DETERMINAM A CLASSIFICAÇÃO	180
4.9 BENEFÍCIOS ADQUIRIDOS PELO ALUNO COM DEFICIÊNCIA PELA PRÁTICA DO BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS	181
LEITURA COMPLEMENTAR	182
RESUMO DO TÓPICO 3	185
AUTOATIVIDADE	187
REFERÊNCIAS	189

CONHECENDO O BASQUETEBOL

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade você será capaz de:

- apresentar o jogo e sua história;
- caracterizar os fundamentos técnicos de controle de corpo e bola, passes, recepção, drible, posição básica defensiva, arremessos e rebote.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em dois tópicos. Em cada um deles você encontrará atividades que o(a) ajudarão a fixar os conhecimentos abordados.

TÓPICO 1 – HISTÓRICO DO BASQUETEBOL

TÓPICO 2 – FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL

HISTÓRICO DO BASQUETEBOL

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico estudaremos a história do basquetebol, desde a sua origem em Massachussets, Estados Unidos, até os dias atuais. Conheceremos também quem foi o inventor deste esporte e porque o basquetebol foi inventado.

Veremos um pouco a respeito das características iniciais do jogo de basquetebol, seus princípios básicos, primeiras regras, onde ocorreu a primeira partida, e esportes que podem ter inspirado Naismith a criar o basquetebol.

2 ORIGEM E INVENTOR DO BASQUETEBOL

O basquetebol teve sua origem em 21 de dezembro de 1891, na cidade de Springfield, no Estado de Massachussets, Estados Unidos. Foi criado pelo canadense James Naismith, professor de Educação Física no YMCA, atualmente Springfield College (DAIUTO, 1991).

FIGURA 1 – PROFESSOR JAMES NAISMITH



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2016.

3 INÍCIO DA INVENÇÃO

Em 1891, na cidade de Massachusetts, durante um inverno rigoroso, Dr. Luther Halsey Gullick, então diretor do Springfield College, Colégio Internacional da Associação Cristã de Moços (ACM), percebendo que as aulas durante o inverno ficavam restritas apenas à prática de ginástica calistênica e que isto as tornava monótonas, incumbiu ao professor canadense James Naismith, na época com 30 anos de idade, a missão de desenvolver algum tipo de jogo sem violência e que estimulasse seus alunos durante as aulas no inverno, mas que pudesse também ser praticado no verão em áreas abertas (DAIUTO, 1991).

FIGURA 2 – PROFESSOR JAMES NAISMITH



FONTE: Disponível em: <www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>. Acesso em: 25 fev. 2016.



Se você quiser saber mais sobre a ginástica calistênica, acesse o vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=GswzyRx2Qs0>>.

4 MOTIVOS DA INVENÇÃO

A atividade física a ser praticada pelos alunos do YCMA local deveria ser adaptável a qualquer espaço, que servisse de exercício completo; fosse atraente e fácil de aprender; não fosse muito violenta e envolvesse todos os praticantes.

FIGURA 3 – SPRINGFIELD COLLEGE EM MASSACHUSETTS, NOS EUA



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

5 CARACTERÍSTICA DO JOGO

James Naismith tinha como características iniciais para o jogo, o qual deveria comportar grande número de participantes, pudesse ser adaptado a qualquer espaço, servisse de exercício completo, fosse atraente, não poderia ser tão agressivo quanto o futebol americano, para evitar possíveis conflitos entre os praticantes (DAIUTO, 1991).

6 PRINCÍPIOS BÁSICOS DO JOGO

Depois de muito refletir, o professor concluiu que o jogo deveria ter um alvo fixo, com algum grau de dificuldade e que deveria ser praticado com uma bola que quicasse com regularidade.

FIGURA 4 – PROFESSOR JAMES NAISMITH ENSINANDO ALUNOS DO SPRINGFIELD COLLEGE



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

7 EVENTUAIS PREDECESSORES DO BASQUETEBOL

A característica fundamental do basquetebol é passar a bola por um aro ou, num sentido mais amplo, por tudo que se assemelha a isso. No século VII, em Chichen Itzá, a cidade santa dos maias, na península de Yucatán (México) praticava um jogo denominado Pok-ta-pok. O historiador E. Frick atribui aos maias a invenção do basquetebol. Durante seus estudos para o novo jogo (*basketball*), James Nasmith buscou exemplos de vários jogos de séculos passados (DAIUTO, 1991, p. 55).

FIGURA 5 – CIDADE SANTA DOS MAIAS, NO MÉXICO, ONDE SE PRATICA O JOGO POK-TA-POK



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

8 A DESCOBERTA

Após reunir-se com inúmeros professores de Educação Física e a ponto de desistir, James Naismith estava em seu escritório pensando em como seria esse jogo, e enquanto amassava os papéis de cada rabisco dos jogos de que não gostava, os arremessava ao cesto de lixo. Naismith percebeu que dessa ação de arremessar as bolas de papel no lixo ele poderia inventar um jogo (DAIUTO, 1991).

A próxima preocupação de James Naismith era quanto ao alvo que deveria ser atingido pela bola. Na manhã seguinte à sua epifania, se dirigiu ao zelador da escola e pediu dois caixotes que permitissem passar uma bola pouco maior que uma bola de futebol, o zelador lhe entregou duas cestas de pêssago. Imaginou primeiramente colocá-los no chão, mas já havia outros esportes com alvo localizado no solo, como o hóquei e o futebol. Logo a solução lhe veio à cabeça: o alvo deveria ficar no alto, a uma altura em que nenhum jogador da defesa pudesse parar a bola que fosse arremessada ao cesto. Assim, fixou os dois cestos de pêssago no alto de duas pilastras nas laterais do ginásio e, ao aferir a altura, constatou que os cestos foram fixados a 10 pés de altura, exatamente 3,05m, altura esta que permanece até os dias de hoje (DAIUTO, 1991).

FIGURA 6 – PROFESSOR JAMES NAISMITH E AS CESTAS DE BASQUETEBOL



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

9 AS PRIMEIRAS REGRAS DO BASQUETEBOL

O professor precisava criar as regras do jogo, e rapidamente colocou no papel as primeiras regras do basquetebol. As 13 primeiras regras do esporte foram afixadas num dos quadros de aviso do ginásio. São elas:

- 1 - A bola pode ser arremessada em qualquer direção com uma ou com ambas as mãos;
- 2 - A bola pode ser tapeada para qualquer direção com uma ou com ambas as mãos (nunca usando os punhos);
- 3 - Um jogador não pode correr com a bola. O jogador deve arremessá-la do ponto onde pegá-la. Exceção será feita ao jogador que receba a bola quando estiver correndo a uma boa velocidade;
- 4 - A bola deve ser segurada nas mãos ou entre as mãos. Os braços ou corpo não podem ser usados para tal propósito;
- 5 - Não será permitido sob hipótese alguma puxar, empurrar, segurar ou derrubar um adversário. A primeira infração desta regra contará como uma falta, a segunda desqualificará o jogador até que nova cesta seja convertida e, se houver intenção evidente de machucar o jogador pelo resto do jogo, não será permitida a substituição do infrator.
- 6 - Uma falta consiste em bater na bola com o punho ou numa violação das regras 3, 4 e 5.
- 7 - Se um dos lados fizer três faltas consecutivas, será marcado um ponto a mais para o adversário (consecutivo significa sem que o adversário faça falta neste intervalo entre faltas).
- 8 - Um ponto é marcado quando a bola é arremessada ou tapeada para dentro da cesta e lá permanece, não sendo permitido que nenhum defensor toque na cesta. Se a bola estiver na borda e um adversário mover a cesta, o ponto será marcado para o lado que arremessou.
- 9 - Quando a bola sai da quadra, deve ser jogada de volta à quadra pelo jogador que primeiro a tocou. Em caso de disputa, o fiscal deve jogá-la diretamente de volta à quadra. O arremesso da bola de volta à quadra é permitido do tempo máximo de cinco segundos. Se demorar mais do que isto, a bola passará para o adversário. Se algum dos lados insistir em retardar o jogo, o fiscal poderá marcar uma falta contra ele.
- 10 - O fiscal deve ser o juiz dos jogadores e deverá observar as faltas e avisar ao árbitro quando três faltas consecutivas forem marcadas. Ele deve ter o poder de desqualificar jogadores, de acordo com a regra 5.
- 11 - O árbitro deve ser o juiz da bola e deve decidir quando a bola está em jogo, a que lado pertence sua posse e deve controlar o tempo. Deve decidir quando um ponto foi marcado e controlar os pontos já marcados, além dos poderes normalmente utilizados por um árbitro.

12 - O tempo de jogo deve ser de dois meio-tempos de 15 minutos cada, com cinco minutos de descanso entre eles.

13 - A equipe que marcar mais pontos dentro deste tempo será declarada vencedora. Em caso de empate, o jogo pode, mediante acordo entre os capitães, ser continuado até que outro ponto seja marcado.

FONTE: CBB. Confederação Brasileira de *Basketball*. Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/Primeiras/Regras>>. Acesso em: 11 maio 2016.

10 APRESENTAÇÃO DO PRIMEIRO JOGO

Naismith comunicou a seus alunos que havia inventado um novo jogo, e que o apresentaria a eles em aula. Com 18 alunos do curso de secretários da YMCA na aula, o professor Naismith indicou dois capitães (Eugene Libby e Duncan Patton) e pediu-lhes que selecionassem os seus companheiros de equipe e o lado da quadra em que iriam atacar sendo nove para cada lado (equipe A - veteranos x equipe B – calouros).

Naismith chamou os jogadores mais altos de cada equipe e lançou a bola ao alto, e assim iniciava a primeira partida de basquete. O placar do jogo terminou 1 x 0 (gol) para a equipe A, com um gol do meio da quadra. Naismith foi o árbitro.

Infelizmente, nem Naismith e nenhum de seus estudantes registrou a data, fato este que dificulta afirmar com precisão em que dia o primeiro jogo de basquete foi realizado. Sabendo-se apenas que fora realizado antes do Natal em dezembro de 1891 (DAIUTO, 1991).

Uma das limitações do jogo dizia respeito à própria cesta, onde a cada cesta um jogador precisava subir em uma escada até a cesta para recuperar a bola. Alguns meses depois, a solução encontrada foi cortar a base do cesto para permitir que a bola passasse direto e o jogo continuasse.

FIGURA 7 – PRIMEIRO JOGO DE BASQUETEBOL



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

1.1 BASQUETEBOL FEMININO

O basquete feminino teve início em janeiro de 1892, quando algumas professoras da Buckingham Grade School começaram a jogar basquete sob a direção de Naismith. Uma das atletas (Maude E. Shermann) que participou deste jogo se tornou esposa de Naismith (DE ROSE JR., 2010).

FIGURA 8 – EQUIPE DE BASQUETEBOL FEMININA DA BUCKINGHAM GRADE SCHOOL



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

1.2 CHEGADA DO BASQUETEBOL NO BRASIL

Em 1896, cinco anos após a criação do novo jogo, trazido pelo professor Auguste F. Shaw, de Nova York, nos Estados Unidos, o basquete chega ao Brasil no Colégio Mackenzie em São Paulo, capital, fazendo assim com que o Brasil fosse o primeiro país da América do Sul e o quinto do mundo a conhecer o esporte (DE ROSE JR., 2010).

FIGURA 9 - PRIMEIRA EQUIPE DE BASQUETEBOL DO BRASIL (COLÉGIO MACKENZIE)



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

1.3 DATAS IMPORTANTES DA HISTÓRIA DO BASQUETEBOL BRASILEIRO

1922 – Convocada a primeira seleção brasileira de basquetebol para disputa dos Jogos Latino-Americanos, conquistando título invicta;

1933 – Fundada a Federação Brasileira de *Basketball*;

1941 – Fundada a Confederação Brasileira de *Basketball*.

FONTE: História do Esporte. Disponível em: <<http://historiadossportes.blogspot.com.br/2011/08/historia-do-basquete-breve-historico.html>>. Acesso em: 11 maio 2016.

1.4 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NO BASQUETEBOL MASCULINO

FIGURA 10 - GERAÇÃO DE OURO DO BASQUETEBOL BRASILEIRO



FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

1.4.1 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS CAMPEONATOS MUNDIAIS DE BASQUETEBOL MASCULINO

A seleção brasileira de basquetebol masculina tem uma história importante nos Campeonatos Mundiais em que participou em quinze edições disputando 122 jogos. O maior número de jogos foi contra os USA e a Rússia.

Conheça as classificações:

1º lugar = (1959 - 1963)

2º lugar = (1954 - 1970)

3º lugar = (1967 - 1978)

4º lugar = (1950 - 1986)

5º lugar = (1990)

6º lugar = (1974 - 2014)

FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

1.4.2 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS JOGOS OLÍMPICOS NO BASQUETEBOL MASCULINO

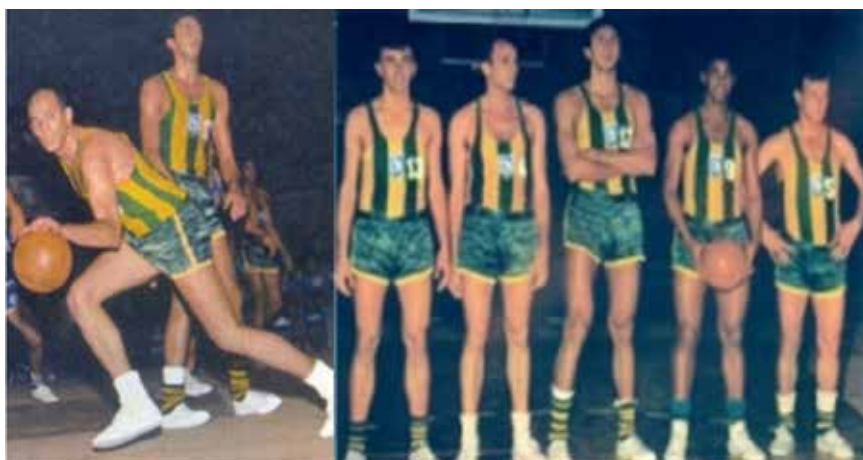
3º lugar (1948 - 1960 - 1964)

4º lugar (1968)

5º lugar (1980 – 1988)

FONTE: Disponível em: <https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>. Acesso em: 15 maio 2016.

FIGURA 11 – SELEÇÕES BRASILEIRAS DE BASQUETEBOL MASCULINO



FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 de maio de 2016.

FIGURA 12 – JOGADOR OSCAR, CONHECIDO COMO MÃO SANTA



FONTE: Disponível em: <<http://www.oscarschmidt.com.br/atleta/carreira/>>. Acesso em: 14 maio 2016.



Com 2,05m de altura e 107 kg, Oscar Daniel Bezerra Schmidt foi uma das maiores estrelas do basquete mundial. Você sabia, que Oscar, o porto-riquenho Teófilo da Cruz e o australiano Andrew Gaze são os únicos jogadores de basquete a terem participado de cinco Olimpíadas? Se Você quer saber mais sobre o maior jogador de basquetebol do Brasil, acesse o site <<http://www.oscarschmidt.com.br/atleta/carreira/>>.

1 4.3 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NO BASQUETEBOL FEMININO

FIGURA 13 – CONQUISTA DO MUNDIAL DE BASQUETEBOL FEMININO EM 1994



FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

1 4.4 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS CAMPEONATOS MUNDIAIS DE BASQUETEBOL FEMININO

1º lugar = (1994)
 3º lugar = (1967 – 1971)
 4º lugar = (1953 – 1957 – 2006)
 5º lugar = (1964 – 1983)

FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

1.4.5 PRINCIPAIS RESULTADOS DO BRASIL NOS JOGOS OLÍMPICOS NO BASQUETEBOL FEMININO

2º lugar = (1996)

3º lugar = (2000)

4º lugar = (2004)

FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 maio 2016.

FIGURA 14 - ATLETAS DA SELEÇÃO: HORTÊNCIA E MAGIC PAULA



FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/historia-do-basquetebol/page/3/>>. Acesso em: 15 maio 2016.



Entenda mais sobre a história do basquetebol assistindo aos vídeos a seguir:

<<https://www.youtube.com/watch?v=rUKUy-9swvI>>

<<https://www.youtube.com/watch?v=6BZxd3Lm20>>

LEITURA COMPLEMENTAR**O BASQUETE E AS OLÍMPIADAS**

O basquete é um exemplo perfeito da capacidade de adaptação e da criatividade dos seres humanos. Foi graças a um professor de educação física canadense que a modalidade nasceu, em 1891. A pedido do diretor da Springfield College, em Massachussets (EUA), James Naismith teve a missão de inventar um esporte que pudesse ser praticado em ginásios fechados, já que o inverno impedia os alunos de jogar ao ar livre.

Com duas cestas de frutas pregadas a 3,05m de altura, Naismith esboçou as primeiras regras do basquete, que perseverou e hoje é uma das principais atividades esportivas dos Estados Unidos e do mundo. Como toda novidade, o basquete começou com grandes dificuldades. A cesta, por exemplo, não era aberta no fundo. Assim, cada vez que os jogadores conseguiam acertar a bola lá dentro, era preciso subir para retirá-la.

Com o sucesso da modalidade, a primeira partida oficial não demorou a ser realizada. Em 11 de março de 1892, os alunos da Springfield College venceram os professores por 5 x 1. Desde então, o basquete não parou de evoluir. Naquele mesmo ano, foram desenhados os primeiros aros e, em 1895, surgiram as tabelas.

Pode-se dizer que a modalidade teve uma ascensão meteórica, pois em 1904, nos Jogos Olímpicos de St. Louis, o basquete apareceu como esporte de exibição. A entrada definitiva na competição veio em 1936, nas Olimpíadas de Berlim, Alemanha. Naquele ano, o próprio James Naismith jogou a bola ao alto pela primeira vez, marcando a entrada oficial do esporte nos Jogos.

A HEGEMONIA NORTE-AMERICANA

Em 18 edições dos Jogos Olímpicos, o basquete não contou com uma equipe norte-americana no lugar mais alto do pódio apenas duas vezes. O domínio dos Estados Unidos na modalidade é tão grande que somente em 1972, em Munique, e em 1980, em Moscou, eles não conquistaram a medalha de ouro.

Berço do basquete, os Estados Unidos somam impressionantes 26 medalhas. São 21 de ouro, duas de prata e três de bronze. Nas duas últimas edições dos Jogos, os norte-americanos foram campeões tanto no masculino quanto no feminino. Desde que as mulheres começaram a disputar o basquete nas Olimpíadas, em Montreal-1976, os EUA conseguiram a dobradinha dourada em cinco oportunidades.

DERROTA POLÊMICA

A história do basquete nas Olimpíadas se confunde com a dos Estados Unidos. Os maiores vencedores da modalidade são detentores de marcas praticamente inalcançáveis. Uma delas é a impressionante sequência de 62 vitórias da Seleção masculina.

Entre os Jogos de Berlim-1936 e Munique-1972, os norte-americanos venceram todas as partidas que disputaram. Nesse período, foram 62 vitórias e sete medalhas de ouro consecutivas. A primeira derrota veio justamente na final dos Jogos de 1972 e de forma controversa.

Os EUA venciam a União Soviética por 50 a 49, restando apenas um segundo no cronômetro. Mas, graças a uma intervenção de R. William Jones, na época secretário-geral da FIBA, o tempo restante passou para três segundos. De acordo com Jones, a mudança se justificava pelo momento em que o técnico da União Soviética, Vladimir Kondrashkin, tinha pedido tempo.

Os dois segundos adicionais fizeram toda a diferença para a partida. Os norte-americanos, que já comemoravam a vitória, viram um passe longo para Sasha Belov se transformar na cesta da vitória soviética e no fim da impressionante sequência de 62 jogos de invencibilidade.

FONTE: Disponível em: <<http://www.brasil2016.gov.br/pt-br/olimpiadas/modalidades/basquete>>. Acesso em: 11 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico você viu que:

- O basquetebol teve sua origem em 21 de dezembro de 1891, na cidade de Springfield, no Estado de Massachussets, Estados Unidos, criado pelo canadense James Naismith, professor de Educação Física no YMCA (atualmente Springfield College).
- James Naismith tinha como características iniciais para o jogo que este deveria comportar grande número de participantes, pudesse ser adaptado a qualquer espaço, servisse de exercício completo, fosse atraente, não poderia ser tão agressivo quanto o futebol americano, para evitar possíveis conflitos entre os praticantes, e fosse fácil de aprender.
- No século VII, em Chichen Itzá, a cidade santa dos maias, na península de Yucatán (México), praticavam um jogo denominado Pok-ta-pok. O historiador E. Frick atribui aos maias a invenção do basquetebol.
- Durante seus estudos para o novo jogo (*basketball*), James Naismith buscou exemplos de vários jogos de séculos passados.
- O primeiro jogo de basquetebol contou com 18 alunos do curso de secretários da YMCA, sendo nove para cada lado (equipe A - veteranos x equipe B – calouros). Vitória dos veteranos por um gol a zero. O professor Naismith foi o árbitro.
- Em 1896, cinco anos após a criação do novo jogo, trazido pelo professor Auguste F. Shaw de Nova York, nos Estados Unidos, o basquete chega ao Brasil no Colégio Mackenzie, em São Paulo, capital, fazendo assim com que o Brasil fosse o primeiro país da América do Sul e o quinto do mundo a conhecer o esporte.

AUTOATIVIDADE



1 O basquetebol teve sua origem em 21 de dezembro de _____, na cidade de _____, nos Estados Unidos, criado pelo canadense _____, professor de Educação Física no YMCA.

Assinale a alternativa que completa CORRETAMENTE as lacunas do texto.

- a) () 1892 – Springfield – Artur Mills
- b) () 1891 – Boston – Charles Müller
- c) () 1890 – Nova York – John Wood
- d) () 1891 – Springfield – James Naismith
- e) () 1892 – Los Angeles – James Naismith

2 O criador do basquetebol buscou um jogo chamado Pok-ta-pok para utilizar de referência na nova modalidade. Em que país se praticava este jogo no século VII?

- a) () Peru
- b) () México
- c) () Costa Rica
- d) () Haiti
- e) () Nova Zelândia

3 O primeiro jogo de basquetebol organizado por James Naismith teve inicialmente quantos jogadores em quadra?

- a) () 10 jogadores
- b) () 20 jogadores
- c) () 12 jogadores
- d) () 18 jogadores
- e) () 24 jogadores

4 O basquetebol feminino teve seu início em janeiro de _____, com as professoras da escola _____, nos _____, sob direção do professor James Nasmith.

Assinale a alternativa que completa CORRETAMENTE as lacunas do texto.

- a) () 1895 – Springfield School – Canadá
- b) () 1892 – Buckingham Grade School – Canadá
- c) () 1892 – Buckingham Grade School – Estados Unidos
- d) () 1891 – Springfield School – Estados Unidos
- e) () 1895 – YMCA Grade School – Estados Unidos

5 O basquetebol brasileiro conquistou quantos títulos nos campeonatos mundiais de basquetebol masculino?

- a) () nenhum
- b) () 1 título
- c) () 2 títulos
- d) () 3 títulos
- e) () 4 títulos

6 Em 1891, o professor James Naismith, antes da apresentação do primeiro jogo de basquetebol, fixou duas cestas de pêssegos a uma altura que é o padrão até os dias de hoje. Qual a altura da cesta de basquetebol?

- a) () 3,00 mts
- b) () 3,01 mts
- c) () 3,02 mts
- d) () 3,03 mts
- e) () 3,05 mts

FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL

1 INTRODUÇÃO

Caro acadêmico, agora vamos aprender sobre os movimentos fundamentais necessários para que os alunos possam aprender a jogar basquetebol.

O jogo de basquetebol se compõe de fundamentos necessários serem ensinados para que o aluno possa jogar basquetebol, de modo a realizar o jogo propriamente dito. Existem os fundamentos considerados básicos no aprendizado do jogo de basquetebol, e se faz necessário que os seus praticantes conheçam e saibam executá-los utilizando uma técnica que torne os movimentos eficazes para atingir as metas do jogo.

“Os fundamentos representam os movimentos e gestos básicos do basquetebol. A sua correta execução é condição ímpar para que o aluno/jogador possa praticar o esporte da forma mais natural possível” (DE ROSE JR., 2010, p. 9). Os fundamentos presentes do basquetebol são o controle de corpo; o manejo de bola; drible; o passe; arremesso; defesa; rebote.

2 CONTROLE DE CORPO

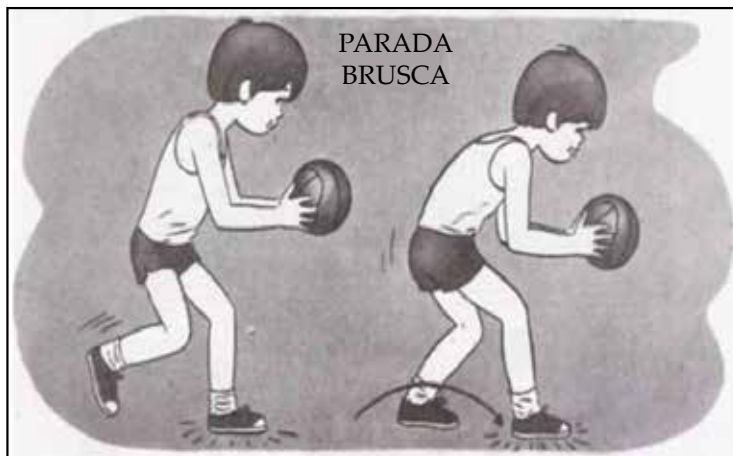
O basquetebol é um jogo muito dinâmico, em que a criança desenvolve as habilidades motoras que possibilita a execução dos fundamentos propostos para o jogo. O controle de corpo é um fundamento que deve ser trabalhado com as crianças por meio de exercícios com diferentes ritmos empregados em cada fase.

O objetivo que deve-se ter em mente ao trabalhar este fundamento é proporcionar ao educando exercícios de manejo do corpo, para que, sempre que for necessário, este possa realizar:

- a) Deslocamentos rápidos;
- b) Paradas bruscas;
- c) Partidas rápidas e instantâneas;
- d) Corridas e saltos alternados;
- e) Mudanças de ritmo;
- f) Fintas e mudanças de direção;
- g) Giro nos diversos sentidos;
- h) Troca de passos.

Para poder trabalhar os fundamentos com a bola, o praticante precisa saber o que fazer sem ela. O controle de corpo trabalha a capacidade de realizar movimentos e gestos específicos do basquetebol exigidos pela própria dinâmica do jogo, como correr, saltar, mudar de direção, paradas bruscas, dentre outros (DE ROSE JR., 2010, p. 10).

FIGURA 15 – PARADA BRUSCA



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Alguns exemplos de utilização prática deste fundamento em situação de jogo são as fintas, giros e paradas bruscas, constantemente utilizados pelos praticantes com o objetivo de ludibriar o adversário para que se possa receber a bola, ou em situação conjunta com o drible (veremos a seguir), passar pelo adversário para atacar a cesta.

As fintas são movimentos de corpo na tentativa de fazer com que o adversário acredite que você realizará uma ação quando, na verdade, você pretende fazer outra.

FIGURA 16 – CONTROLE DE CORPO (FINTAS)



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Exemplos:

- 1) Quando o atacante ameaça passar a bola para um lado e passa ou dribla para outro;
- 2) Quando o atacante ameaça o arremesso com um movimento de braços e cabeça, para provocar salto desnecessário do adversário;
- 3) Quando, através de um movimento de pernas e quadris, ameaça sair para um lado e sai bruscamente para o lado contrário.

A parada brusca é a interrupção imediata no deslocamento de um atacante para dificultar a ação da defesa. Essa parada é feita com uma das pernas à frente, com o peso do corpo sobre ela (ALMEIDA, 1999).

O giro é um movimento realizado com as pernas para se livrar do defensor. O atacante, com ou sem bola, fixa uma das pernas à frente utilizando-a como pé de apoio, e gira o corpo mantendo o pé de apoio (pé de pivô) no chão.

3 MANEJO DE BOLA

O manejo de bola está relacionado com a capacidade de manusear e controlar a bola em diversas situações do jogo, como empunhar a bola, transferir a bola de uma mão para a outra e o ato de driblar. Tem como objetivo melhorar a habilidade geral do educando no trato com a bola (DE ROSE JR., 2010, p. 12).

Empunhadura da bola

- Segurar a bola com ambas as mãos, de forma que a bola fique segura, com a polpa dos dedos e os polegares permanecendo paralelos;
- Evitar o contato da bola com as palmas das mãos;
- Os cotovelos devem permanecer naturalmente junto ao corpo.

Erros comuns na empunhadura

- Apoiar a bola na palma das mãos;
- Segurar a bola com a ponta dos dedos;
- Segurar a bola somente pela parte posterior;
- Abrir demasiadamente os cotovelos;
- Afastar a bola do corpo, desprotegendo-a.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>.

Acesso em: 17 maio 2016.

4 DRIBLE

FIGURA 17 – DRIBLE



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

“É um fundamento de ataque e a forma legal de deslocar-se pela quadra com a bola” (DE ROSE JR., 2010, p. 15). O drible é o ato de bater bola, impulsionando-a contra o solo com uma das mãos, ou as duas alternadamente. O drible no jogo de basquetebol é utilizado para o jogador deslocar-se na quadra; neste deslocamento consegue livrar-se do adversário e procura avançar em direção à cesta para fazer o arremesso.

Descreve-se o drible da seguinte forma:

- Mão do drible apoiada sobre a bola, dedos apontados à frente;
- Tronco ligeiramente inclinado à frente;
- Pernas em afastamento anteroposterior, sendo que à frente se coloca a perna oposta à mão do drible.
- A bola é empurrada de encontro ao solo, com um movimento de extensão do braço e ligeira flexão do punho ao seu final.

Tipos de drible:

- Drible alto (velocidade): Tem como objetivo uma maior progressão da bola sem se preocupar com a proteção desta. A bola é impulsionada à frente do corpo e lateralmente. Utiliza-se este drible em situação de deslocamento rápido, como em um contra-ataque.
- Drible baixo (proteção): O principal objetivo aqui é proteger a bola quando o defensor está muito próximo. As pernas devem estar flexionadas e o corpo deve estar entre a bola e o adversário. Coloca-se à frente a perna oposta à mão do drible.
- Drible com mudança de direção: Utiliza-se este drible objetivando enganar o adversário (finta). As mudanças de direção podem ser executadas pela frente do corpo, com giro, por entre as pernas, e por trás do corpo.
- Drible com passagem da bola entre as pernas

Quando driblar?

- para ir para a cesta;
- para se livrar do adversário;
- para efetuar uma manobra tática.

Erros comuns no drible:

- Driblar com as mãos ao mesmo tempo;
- Olhar a bola ou para o solo;
- Conduzir ou bater na bola, em vez de impulsioná-la;
- Colocar a perna correspondente à mão do drible à frente do corpo;
- Driblar a bola à frente do corpo;
- Driblar acima da linha da cintura.

FONTE: Adaptado de <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>. Acesso em: 17 maio 2016.

5 PASSES

O passe é um fundamento de ataque que constitui na ação de transmitir a bola, com uma ou ambas as mãos, de um ponto ao outro na quadra, sem que haja infração das regras do jogo, entre elementos de uma equipe de modo que o receptor possa utilizá-la da melhor forma, a partir da recepção, e assim possa ser colocado em uma situação mais propensa para a obtenção de uma cesta no jogo. Elemento básico do jogo, pois dele pode depender o nível da partida (DE ROSE JR., 2010, p. 18).

O bom passe é feito:

Ao companheiro melhor colocado:

- Para facilitar a execução;
- Para ser bem utilizado.

Na melhor direção:

- Não obrigando o companheiro parado a modificar sua posição;
- Não obrigando o recebedor a mudar a passada, o ritmo ou direção da corrida. A bola não deve chegar às mãos do recebedor de modo que ele possa encadear a recepção com o movimento de que vai animado.

Da melhor maneira:

- Com trajetória e força conveniente;
- Com boa proteção;
- Sem deixar que o passe seja previsto.

Quando passar:

- Ganhar espaço na quadra;
- Envolver a defesa;
- Proporcionar posição de arremesso para o companheiro;
- Garantir a posse de bola.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>.
Acesso em: 17 maio 2016.

Generalidades dos passes:

- a) encurtar distância (entregar a bola de mão a mão);
- b) recepção da bola (domínio sobre a bola, braços esticados);
- c) trajetória paralela ao solo;
- d) uso de força moderada;
- e) “ver” e não “olhar” para o recebedor (telegrafar);
- f) movimento após o passe (“dá e segue”, bloco, manobra);
- g) passar em equilíbrio;
- h) cotovelos juntos ao corpo;
- i) saída da bola das pontas dos dedos com trabalho de pulsos;
- j) posição das pernas uma à frente da outra (DELGADO, 2013, p. 25)

Tipos de passe:**Passe de peito:**

- Passe rápido e direto de “peito a peito”;
- Passe seguro e de fácil execução, muito utilizado;
- É utilizado para curtas e médias distâncias sempre que não se encontrem adversários na trajetória da bola;
- Neste passe a bola segue uma trajetória retilínea;

Ao realizar este passe o praticante deve semiflexionar os joelhos, inclinar do tronco à frente ou executar uma passada à frente, com o intuito de dar mais força ao passe.

FIGURA 18 – PASSE DE PEITO



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Passe picado:

- Semelhante ao passe de peito, distingue-se por a bola não ser passada diretamente, mas sim por intermédio do solo;
- Ótimo para servir ao “pivô”, quando o adversário se encontra de permeio;
- Utilizado para curtas e médias distâncias.

FIGURA 19 – PASSE PICADO



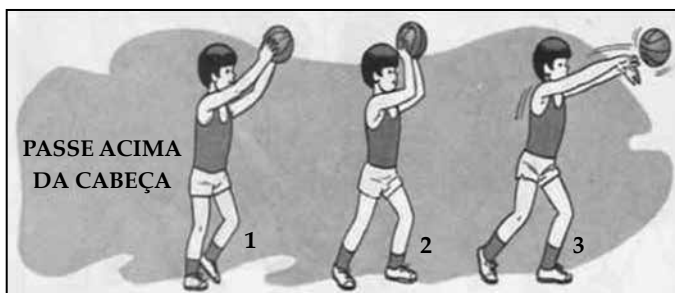
FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Passe por cima da cabeça:

- Braços estendidos acima da cabeça segurando a bola, dedos voltados para cima;

- Aplica-se em curtas e médias distâncias, excelente para servir pivô;
- Protege a bola em relação ao adversário de estatura mais baixa que o executante.

FIGURA 20 – PASSE ACIMA DA CABEÇA

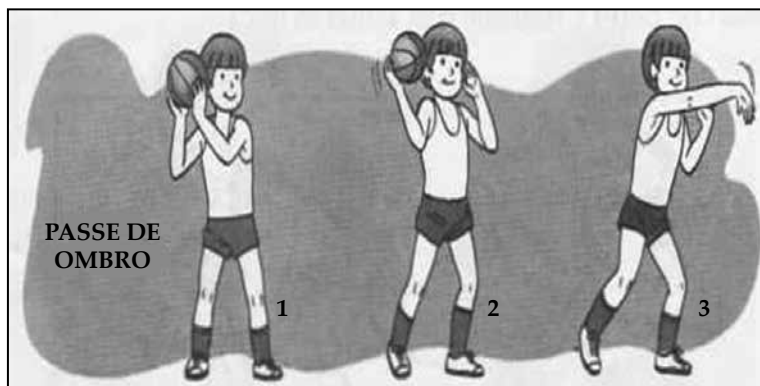


FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Passe sobre o ombro (*baseball*):

- A bola é lançada a partir de sua colocação sobre o ombro, o que, dando grande amplitude ao movimento, origina a possibilidade de uma projeção com bastante força;
- É de grande eficiência para longas distâncias, sendo característico para início do contra-ataque.

FIGURA 21 – PASSE DE OMBRO



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Outros passes:

- Passe por baixo (picado);
- Passe picado com uma das mãos;
- Passe lateral;
- Passe por baixo;
- Passe de peito (com movimento lateral).

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>.
Acesso em: 17 maio 2016.

Erros comuns dos passes:**No passe de peito:**

Na execução do passe de peito podem ser identificados erros considerados comuns no processo de aprendizagem do movimento. Alguns posicionamentos do corpo durante o passe de peito, comprometem a sua correta execução, como por exemplo, quando os cotovelos ficam posicionados muito abertos ou muito fechados; quando o jogador aproxima a bola ao corpo anteriormente a extensão dos braços; ou ainda, ao manter as pernas unidas. O posicionamento incorreto do jogador na realização do passe de peito implicará num lançamento em que a bola assumirá uma trajetória parabólica, o que mostra que o movimento foi executado incorretamente.

No passe de peito picado:

Os mesmos erros são passíveis de serem verificados durante a aprendizagem do passe picado, que como já aprendemos, trata-se de lançar a bola quicando-a no chão antes de ser recepcionada pelo companheiro. Outro erro muito comum durante o passe picado é o lançamento da bola antes do ponto imaginário, que preferencialmente deve ser a mais ou menos 1,50m de distância do companheiro; ou então, quando acontece o contrário, em que a bola foi lançada muito próxima ao companheiro. Em ambos os casos em que a bola é lançada de forma inapropriada, o companheiro terá maiores dificuldades para recebê-la, e também facilitará uma intervenção do adversário com intuito de “roubar” a bola.

6 RECEPÇÃO

Antes da recepção:

É caracterizada como a ação de receber a bola, quando esta se encontra em movimento. Para receber um passe, o receptor precisa executar as ações antes, durante e depois da recepção da bola.

Para recepcionar a bola corretamente, é fundamental que o jogador faça o acompanhamento do jogo, mantenha a atenção à fase do jogo, para que desenvolva a capacidade de prever o momento em que a bola será lançada a ele. Isto impede que o jogador seja surpreendido pelo lançamento da bola feito pelo companheiro.

Antes de receber a bola, é preciso estar livre da marcação do adversário, o que irá viabilizar o passe em sua direção. Para receber a bola é preciso estar posicionado de tal modo, que facilite o passe, e para tanto deverá procurar se desmarcar do adversário, utilizando fintas, se for necessário. A recepção do passe será eficaz quando o jogador se encontrar numa posição equilibrada no momento do passe, o que permite receber a bola com segurança.

Durante a recepção, a bola sofre o encaixe nas mãos e os dedos ajudam no amortecimento do choque; a movimentação dos braços contribui para o controle da bola e na manutenção do equilíbrio do corpo. Enquanto acontece a recepção da bola, o jogador deve se manter atento à nova movimentação da jogada que foi iniciada a partir daquele passe. Rapidamente, precisa identificar os adversários que possivelmente se deslocarão em sua direção com intuito de tomar a bola.

Durante a recepção:

Durante a recepção a bola sofre o encaixe nas mãos e os dedos ajudam no amortecimento do choque da bola com as mãos. A movimentação dos braços, imitando o funcionamento de uma mola, contribui para o controle da bola; durante a recepção da bola, o jogador deve se manter atento e verificar rapidamente os adversários que possivelmente se deslocarão em sua direção.

Depois da recepção:

Depois da recepção da bola faz-se necessário a proteção da bola; neste momento o jogador poderá avaliar a fase do jogo, observando a movimentação dos seus companheiros, assim como dos adversários. Enquanto a bola permanece protegida e a partir da observação do jogo, poderá decidir qual o melhor movimento, entre driblar a bola ou fazer o passe para os seus companheiros.

7 ARREMESSOS

“É definido como um fundamento de ataque com bola realizado com objetivo de se conseguir a cesta” (DE ROSE JR., 2010, p. 24).

Dependendo de sua posição na quadra, da posição do adversário mais próximo e de sua velocidade de deslocamento, poderão ser utilizados diferentes tipos de arremesso, sendo que os mais utilizados para a iniciação são: a bandeja, o arremesso com uma das mãos e o *jump* (ALMEIDA, 1998).

Arremesso do tipo bandeja:

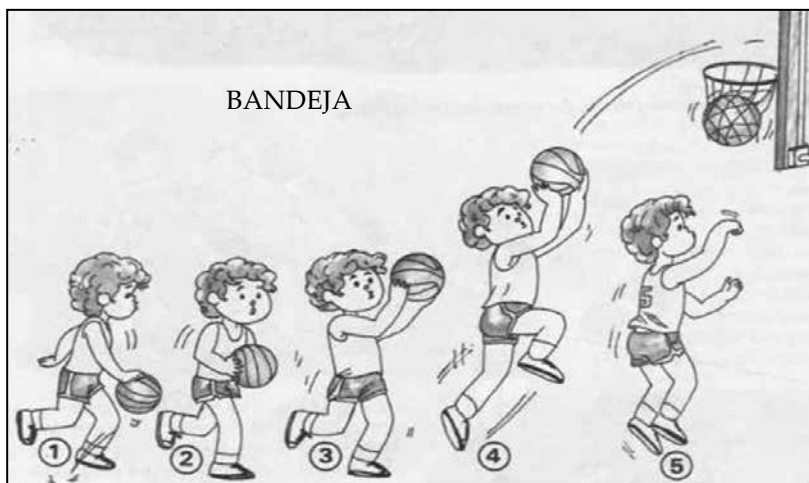
“É um tipo de arremesso executado quando o atacante se encontra em deslocamento e nas proximidades da cesta adversária. **A bandeja se caracteriza pela execução de dois tempos rítmicos e impulsão numa só perna**” (DE ROSE JR., 2010, p. 24).

Erros comuns:

- Não calcular corretamente o local de impulsão, colocando-se muito distante ou muito próximo da cesta;
- Executar mais do que dois tempos rítmicos, cometendo uma violação;
- Flexionar a perna de impulsão na fase aérea;
- Em função da velocidade de seu deslocamento, arremessar a bola com muita força;
- Não olhar para a cesta no momento do arremesso;
- Não obedecer à simetria entre membros superiores e inferiores (arremesso com a mão esquerda, elevar joelho direito);
- Executar a queda em uma só perna e muito distante do local de impulsão.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>. Acesso em: 17 maio 2016.

FIGURA 22 – ARREMESSO DE BANDEJA



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Arremesso com uma das mãos:

Este tipo de arremesso é realizado quando o atacante estiver em deslocamento, a qualquer distância da cesta, ou na situação de lance livre.

Erros comuns:

- Colocar à frente a perna contrária ao braço de arremesso;
- Não semiflexionar as pernas para iniciar o movimento;
- Colocar a bola atrás da cabeça ou em posição que dificulte a visão da cesta;
- Não manter o braço de arremesso paralelo ao solo;
- Estender somente o antebraço, imprimindo uma alavanca inadequada;
- Não apontar o cotovelo para a cesta;
- Não olhar para a cesta;
- Não flexionar o punho ao final do movimento;
- Não dar à bola uma trajetória parabólica.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>. Acesso em: 17 maio 2016.

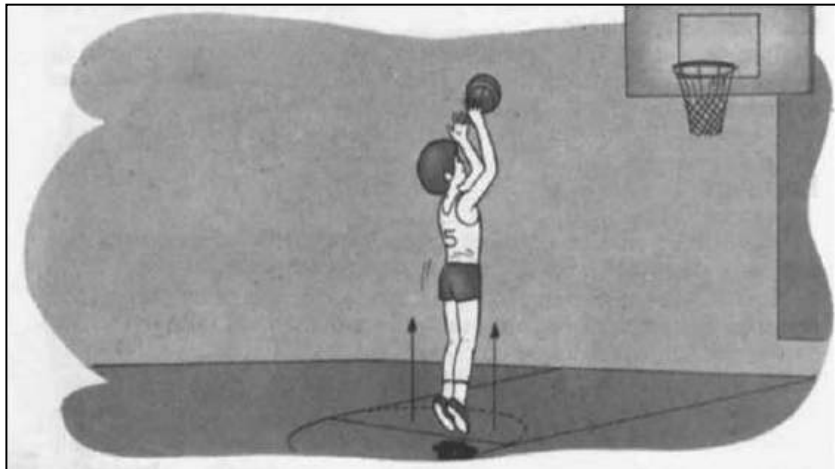
FIGURA 23 – ARREMESSO COM UMA DAS MÃOS



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Arremesso em *jump*:

FIGURA 24 – ARREMESSO EM JUMP



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

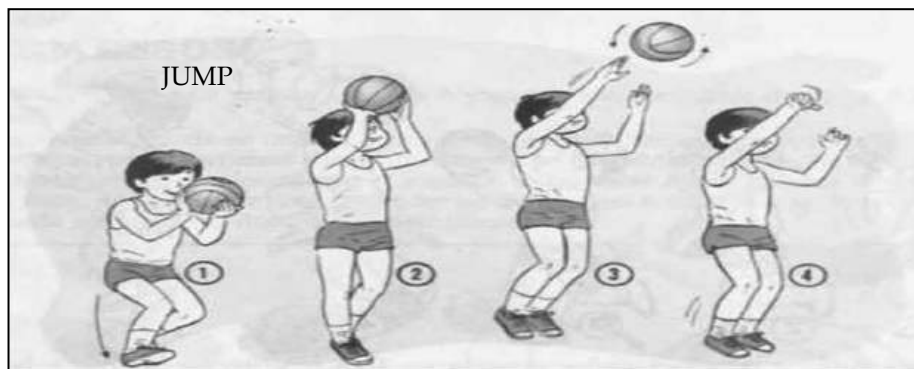
Neste movimento, o arremesso da bola acontece exatamente no momento em que o jogador alcança o máximo de impulsão durante o salto. O arremesso é executado da mesma forma do arremesso com apoio no solo ou parado, sendo o diferencial o movimento de salto para a sua execução.

Para Coutinho (2001, p.104), “o *jump* é destacadamente o tipo de arremesso mais executado no basquetebol atual e sua execução é basicamente a mesma do arremesso com apoio no solo, incluindo-se o salto vertical, no sentido de evitar uma possível interceptação da bola pelo defensor”.

Erros comuns:

Durante a realização do arremesso *jump*, alguns erros são comuns quanto a sua execução técnica e idênticos àqueles citados no arremesso com uma das mãos; também é um erro quando o jogador estende o braço antes ou depois de se alcançar o ponto mais alto do salto, visto que, arremessar a bola no momento mais alto do salto possibilita maior precisão e menor distância entre a bola a cesta; o desequilíbrio do corpo no plano vertical durante o salto é considerado um erro muito comum no arremesso de *jump*, assim como retornar ao solo após o salto sobre as duas pernas.

FIGURA 25 – ARREMESSO DE JUMP



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 25 fev. 2016.

8 FUNDAMENTO INDIVIDUAL DE DEFESA

A defesa “homem a homem”, também denominada de individual, é um sistema em que o jogador fica com a responsabilidade de marcação de um determinado adversário. Para tanto, deverá ocupar o corpo numa posição em que os pés fiquem fixos no solo e as pernas semiflexionadas; o tronco também fica semifleoxionado, com leve inclinação para frente de forma a manter o equilíbrio. Os braços devem flexionar ligeiramente e as palmas das mãos voltadas para o exterior.

FIGURA 26 – POSIÇÃO BÁSICA DE DEFESA



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Deslocamentos na posição da defesa podem ser realizados em diferentes direções: para frente e trás, para os lados, de modo a evitar alguns erros como cruzar as pernas ou uni-las, o que pode provocar um desequilíbrio. Para um deslocamento eficiente, é importante manter uma distância ideal entre o atacante e defensor, o que pode ser percebido pela medida do braço em extensão.

9 REBOTE

O rebote é um fundamento utilizado tanto na ofensiva como defensivamente; e a equipe de basquete que explorar este fundamento ao longo do jogo, terá grandes chances de converter muitos pontos a seu favor, porque trata-se de um movimento de recuperação da bola em arremesso, mas que não converteu em cesta. Segundo Coutinho (2001, p.122) “O rebote caracteriza-se pela recuperação da bola, após o arremesso não convertido”.

Para a realização do rebote o jogador deverá acompanhar visualmente a trajetória da bola arremessada a cesta com intuito da tomada da bola.

FIGURA 27 - REBOTE



FONTE: Disponível em: <<http://professor-educacao-fisica.f1cf.com.br/professor-educacao-fisica-105-basquete-tecnica-de-fintas.html>>. Acesso em: 15 maio 2016.

Tipos de rebote:

- **Rebote defensivo:** é o rebote feito pelo jogador da defesa que faz a recuperação da bola após o arremesso do adversário. Neste rebote, o jogador precisa se antecipar ao adversário e acompanhar a sua trajetória para em seguida recuperá-la.
- **Rebote ofensivo:** é o rebote feito pelo jogador do ataque que faz a recuperação da bola e após um arremesso executado por ele mesmo ou pela sua equipe. Este é um rebote menos favorável ao jogador, porque tende a não estar bem posicionado no momento de retomada da bola.

10 TABELA DE FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL

TABELA 1 – TABELA DOS FUNDAMENTOS GERAIS DO BASQUETEBOL

FUNDAMENTOS	TIPOS	CARACTERÍSTICAS
Controle de corpo	Paradas bruscas, saídas rápidas, fintas, saltos, giros, corridas e deslocamentos.	Sem bola, defesa e ataque.
Manejo de bola	Habilidades diversas.	Com bola e ataque.
Drible	Alto, baixo, parada, em velocidade e com mudanças de direção.	Com bola e ataque.
Passes	Com as duas mãos: à altura do peito, acima da cabeça, por baixo e picado. Com uma das mãos: picado, à altura do ombro, tipo gancho e por baixo.	Com bola e ataque.
Arremessos	Bandeja, com uma das mãos, <i>jump</i> e tipo gancho.	Com bola e ataque.
Fundamentos Individuais de defesa	Posição básica de defesa e deslocamentos defensivos.	Sem bola e defesa.
Rebote	De ataque e de defesa.	Fase com bola e fase sem bola.

FONTE: Daiuto (2010)

1 | CONSIDERAÇÕES DIDÁTICAS DO BASQUETEBOL

O basquetebol é um esporte cujas “técnicas corporais” são uma série de gestos complexos que exigem um grande esforço de aprendizagem.

Quando observamos fundamentos técnicos bem executados em uma aula e/ou jogo disputado, podemos notar toda a plasticidade deste esporte que, nos últimos anos, tem aumentado o número de praticantes e espectadores, muito em virtude da beleza do basquetebol profissional norte-americano (NBA – *National Basketball Association*). Dentro das abordagens de ensino, discutiremos as fases e os métodos para o ensino das habilidades e suas implicações para a prática docente (DE ROSE JR., 2010).

Fase de aprendizagem:

Na aprendizagem não existe um único método a ser seguido. De acordo com De Rose Jr. (2010), as pesquisas sobre os métodos de ensino são contraditórias: isso quer dizer que não há uma clara definição da eficiência de um ou outro método. O que existe, na realidade, são princípios a serem aplicados em cada situação particular. Em função do exposto, serão adotados para a aprendizagem dos fundamentos do basquetebol os seguintes princípios:

- Método Global: considerado como uma tarefa motora simples.
Exemplo: O aluno executa o movimento na sua forma total, sem divisão de fases (controle de corpo, manejo de bola, drible, passes e fundamento individual de defesa).
- Método Repetitivo: considerado como uma tarefa complexa.
Exemplo: o aluno executa o fundamento em partes, os arremessos (bandeja, com uma das mãos e *jump*) e o rebote.

Fase de fixação:

Uma vez consolidada a fase de aprendizagem, o aluno possui a bagagem motora necessária para a realização dos gestos específicos do basquetebol de forma mais dinâmica e fluente. Nesta fase, o fundamento será trabalhado mediante exercícios que solicitam do praticante a realização do gesto global, consolidando mais uma fase na evolução da aprendizagem (DE ROSE JR., 2010, p. 8).

Fase de aperfeiçoamento:

Nesta fase, o objetivo principal consiste em dar ao aluno a oportunidade de aplicar os fundamentos, aprendidos e fixados, em situações que se aproximem da realidade do jogo. Em função disso os exercícios apresentarão maior grau de complexidade, exigindo do executante um desempenho mais elaborado. Suas ações não serão exclusivamente individuais, mas passarão a ter um caráter coletivo (DE ROSE JR., 2010, p. 8). Exemplo: exercícios combinados de bandeja.

1.2 DESENVOLVIMENTO DAS CAPACIDADES COORDENATIVAS DA INICIAÇÃO ESPORTIVA DO BASQUETEBOL

O processo de ensino de uma modalidade esportiva prevê, necessariamente, que anteriormente ao ensino dos fundamentos técnicos específicos da modalidade em questão, que a criança tenha um desenvolvimento de suas habilidades motoras básicas, essenciais para que os movimentos mais estruturados e elaborados possam ser por ela incorporados. O ensino de cada fundamento técnico sugere uma sequência de movimentos de acordo com o grau de dificuldade presente em cada movimento, mas não é um determinante do processo de aprendizagem. Para Coutinho (2001, p. 41) é importante frisar que:

[...] esta sequência serve como parâmetro de trabalho, mas que entre alguns fundamentos não há diferença muito significativa no que diz respeito às exigências motoras, não havendo portanto, a necessidade de se esperar uma boa execução de um fundamento para apenas então iniciarmos o trabalho de outro.

Para o autor, é muito importante que os fundamentos sejam trabalhados quase que concomitantemente, pois apesar da diferença dos movimentos, as exigências motoras são quase idênticas. Lembra ainda, que o trabalho variado para ensinar os fundamentos torna a aula muito mais atraente para o aluno, evitando a execução de um mesmo fundamento ao longo de toda a aula, o que poderia ser desmotivante para a criança.

Dessa forma, existe uma relação direta entre a exigência do exercício durante a sua execução e a dificuldade técnica na modalidade do basquetebol, que está condicionada a estrutura cognitiva da criança, que precisa assimilar o que se deseja que seja feito e qual a meta prevista; muito importante também nesse processo de aprendizagem de um fundamento técnico é o esforço físico que se utiliza durante o exercício e que deve ser compatível com a capacidade física da criança que tenta realizá-lo.

Portanto, torna-se imprescindível que na aula de Educação Física as crianças desenvolvam as suas capacidades através de variadas experiências motoras que contribuam para a melhora da capacidade de coordenação.

Capacidades de combinação e alinhamento dos movimentos:

Implica a combinação de habilidades básicas (correr - saltar - lançar) e a coordenação bilateral.

Exemplos:

- Correr, ao sinal, o aluno salta para cima e volta de costas (deslizamentos de frente, costas e lateral);

- Correr, receber a bola e finalizar com um arremesso em suspensão (*jump*).

Capacidade de orientação espaçotemporal:

Esta capacidade permite modificar a posição do corpo no espaço e no tempo em relação a um ponto de referência ou em relação a um objeto.

Exemplo:

- Troca de direção e ritmo em jogo sem bola (para frente e para trás). Lançar uma bola para cima, saltar com giro completo e recepcionar a bola, ao mesmo tempo o professor vai mostrar um cartão de alguma cor em algum local na quadra. No final o aluno deverá dizer qual a cor do cartão.

Capacidade de diferenciação sinestésica:

Tem como base a percepção dos parâmetros espaciais, temporais e de força durante a execução motora, e o resultado é um movimento econômico e eficaz.

FIGURA 28 – SALTO NO ARREMESSO E REBOTE



FONTE: Disponível em: <http://www.colorirgratis.com/desenhos-de-basquete-para-colorir_2.html>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Exemplos:

- Recepção em corrida e arremesso em suspensão (*jump*);
- Lançar um *frisbee* e colocá-lo em uma cesta, um aro ou uma caixa;
- Salto de obstáculos em distintas alturas;
- Salto de obstáculos em distintas alturas colocando uma bola em posição de arremesso após um sinal;
- Utilizar saltos de obstáculos, com os pés juntos, em distintas alturas e lançando uma bola à cesta e, ao cair, receber outra para arremessar rapidamente à cesta.

Capacidade de equilíbrio:

Permite manter o corpo ou voltar a colocá-lo em equilíbrio depois de ampliar os movimentos.

Exemplos:

- Manter o equilíbrio sobre uma perna;
- Idem com os olhos fechados;
- Lançar uma bola contra a parede e recepcionar estando sobre uma perna (utilizar vários tipos de bolas);
- Correr, saltar e cair, sobre uma perna, dentro de um aro ou sobre um plinto com dois colchões;
- Quicar uma bola, caminhando sob um banco sueco.

Capacidade de reação:

Permite responder a estímulos, executando ações motoras adequadas como resposta a um sinal.

FIGURA 29 – DISPUTA DE REBOTE



FONTE: Disponível em: <http://www.colorirgratis.com/desenhos-de-basquete-para-colorir_2.html>. Acesso em: 25 fev. 2016.

Exemplos:

- Trabalho de rebote (desde que a bola toca no aro);
- Um aluno situado de frente e outro na parede, seu companheiro lança a bola ao alto contra a parede, ao sinal, girar e buscar a bola sem deixar cair no chão;
- Em duplas, o pegador fica de pé e de costas, o aluno com bola rola-a entre as pernas e o companheiro tem que buscar.

Capacidade rítmica:

É a capacidade de organizar cronologicamente as prestações musculares em relação ao espaço e ao tempo (determinar ritmo).

Exemplos:

- Distintas entradas à cesta (duas passadas rítmicas e a última passada de impulsão);
- Saltos combinados com cordas (pés juntos, trabalho simultâneo e alternado);
- Driblar com uma ou duas bolas em ritmos simultâneos e alternados.

Capacidade de transformação dos movimentos:

FIGURA 30 – SITUAÇÃO DE DRIBLE E DEFESA



FONTE: Disponível em: <http://www.colorirgratis.com/desenhos-de-basquete-para-colorir_2.html>. Acesso em: 25 fev. 2016.

É possível adaptar ou transformar o programa motor sobre a base de variações repentinas e inesperadas.

Exemplos:

- Trabalho de defesa através de sinais com o professor (frente, lateral e para trás);
- Todos driblando na quadra, ao sinal/gesto todos devem mudar de direção (frente, lateral etc.).

LEITURA COMPLEMENTAR

O basquete é um campo rico em experiências corporais, pois envolve movimentos variados, como quicar a bola, lançar à cesta, fazer o passe e se esquivar da marcação. Mas, para que essa prática comum nas escolas, resulte em aprendizado para todos, é preciso abandonar o trabalho centrado apenas na técnica. “Devemos fugir das aulas que selecionam os melhores e marginalizam os com menos habilidade”, diz Adriano Rosseto, docente do curso de Educação Física Escolar do Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas (Uni-FMU).

Essa foi uma das principais preocupações de Simone Spotorno, professora de Educação Física da EMEF Frederico Ernesto Buchholz, em Rio Grande, a 312 quilômetros de Porto Alegre, que trabalhou o esporte com o 5º ano. A fim de que todos aprimorassem o desempenho, ela lançou mão de times mistos, espaços diferentes, bolas mais leves e cestas mais baixas.

Para diagnosticar o que os estudantes sabiam sobre o esporte, a educadora propôs um questionário sobre o funcionamento do basquete e, em seguida, pediu que eles executassem gestos típicos da modalidade, como passar a bola um para o outro, enquanto ela observava. Simone notou que 95% das crianças não sabia realizar o movimento convencionalmente, faltando mira, força e rapidez. A sondagem escrita também deixou clara a falta de conhecimento sobre as regras.

Com base nisso, a professora elaborou atividades que as desafiassem a fazer o passe de peito e sua recepção, a lidar com o peso da bola e com a força necessária para lançá-la e a aprender as regras do esporte. Tudo foi trabalhado no contexto de jogo. “Numa situação real, são exigidas desenvoltura com a bola, rapidez e capacidade de antecipação, o que não ocorre quando as habilidades são trabalhadas isoladamente.”

Toda aula começava com uma roda de conversa, em que Simone dava orientações sobre o planejamento do dia. Antes de entrar em quadra, ela passou as regras: não se pode andar com a bola em mãos sem batê-la no chão; se ela for jogada para fora da quadra, a posse é do adversário; e ela deve ser passada para outra pessoa quando o jogador parar de batê-la. Esses e outros fundamentos foram reforçados durante os jogos.

Na quadra da escola, a docente propôs que as crianças jogassem seguindo as normas dadas anteriormente. Para garantir o equilíbrio das equipes, a escolha dos times era feita por ela. Enquanto parte da turma jogava, os demais alunos observavam os colegas em ação. “As crianças já conseguem fazer análises interessantes dos jogos. Elas podem anotar se a participação de todos está sendo garantida, os erros e acertos, como está sendo feito o deslocamento do time em quadra, entre outros indicadores que as ajudam a refletir sobre sua prática e melhorar a forma de jogar”, diz Fabio D’Angelo, coordenador do Instituto Esporte Educação.

Em outra proposta, Simone dividiu a quadra em quatro partes e formou times. Bamboles presos às redes do gol do futebol funcionaram como cestas baixas. Cada grupo tinha de fazer cinco passes de peito entre os membros da equipe sem deixar os adversários roubarem a bola. Para isso, era essencial caprichar na mira e na força enquanto os oponentes focavam na marcação.

A professora também deu desafios condizentes ao que cada grupo dominava ou precisava consolidar, como indicar que os times mais fortes fizessem dez passes em vez de cinco, como os demais. Em outra partida, todos os 24 alunos da turma jogaram juntos. Divididos em dois times, cada criança ocupava uma área da quadra. A proposta era passar a bola para um grande número de jogadores até fazer o ponto.

Mesmo que as crianças não estejam familiarizadas com o basquete ou que sejam ainda pequenas e fracas para lançar a bola ao alto, o arremesso à cesta não pode ser deixado de lado. Afinal, sem isso, o esporte fica descaracterizado. Para trabalhar essa questão, a quadra foi dividida ao meio, com dois times de seis participantes em cada lado. Dessa forma, as crianças não corriam tanto, podendo usar a energia para executar o passe de bola e mirar na cesta oficial.

Segundo D'Angelo, é possível incentivar a turma a fazer tentativas de arremesso de diferentes distâncias, adaptar o alvo usando arcos de vários tamanhos e, se a estrutura da cesta permitir, regular a altura para que fique mais baixa.

Rosseto destaca que entre as aprendizagens propiciadas pelos esportes com bola estão as habilidades motoras de manipulação, que exigem o manuseio e o controle do material para a execução e o sucesso delas. Por isso é importante assegurar às crianças o acesso a ele. “Não adianta querer ensinar basquete utilizando uma única bola para 30 alunos. Na falta de algo específico, podem ser usadas bolas de vôlei, plástico, futebol, borracha e outras”, explica. A ideia de buscar alternativas para a cesta também vale, caso não haja o equipamento na escola.

FONTE: Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-1/basquete-nao-so-bola-cesta-educacao-fisica-jogo-quadra-790539.shtml#ad-image-0>>. Acesso em: 11 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, você viu que:

- Os fundamentos representam os movimentos e gestos básicos do basquetebol. A sua correta execução é condição ímpar para que o aluno/jogador possa praticar o esporte da forma mais natural possível.
- O controle de corpo trabalha a capacidade de realizar movimentos e gestos específicos do basquetebol exigidos pela própria dinâmica do jogo, como correr, saltar, mudar de direção, paradas bruscas, dentre outros.
- O manejo de bola está relacionado com a capacidade de manusear e controlar a bola em diversas situações do jogo, como empunhar a bola, transferir a bola de uma mão para a outra e o ato de driblar.
- O passe é um fundamento de ataque que constitui na ação de transmitir a bola, com uma ou ambas as mãos, de um ponto ao outro na quadra, sem que haja infração das regras do jogo, entre elementos de uma equipe de modo que o receptor possa utilizá-la da melhor forma, a partir da recepção, e assim possa ser colocado em uma situação mais propensa para a obtenção de uma cesta no jogo.
- O arremesso é um fundamento de ataque com bola realizado com o objetivo de se conseguir a cesta. Dependendo de sua posição na quadra, da posição do adversário mais próximo e de sua velocidade de deslocamento, poderão ser utilizados diferentes tipos de arremesso, sendo que os mais utilizados para a iniciação são: a bandeja, o arremesso com uma das mãos e o *jump*.
- O rebote é o ato de recuperar a bola após um arremesso não convertido. O rebote pode ser dividido em: acompanhamento visual da trajetória da bola, bloqueio ao adversário, salto e tomada da bola, queda e proteção.

AUTOATIVIDADE



1 A principal característica do arremesso *Jump* é o momento do arremesso coincidir com o momento mais _____. Este tipo de arremesso pode ser realizado de uma posição _____ ou após _____ (ALMEIDA, 1999).

- a) () estático – fixa – deslocamento
- b) () alto do salto – estática – deslocamento
- c) () explosivo – equilibrada – a queda
- d) () estabilizado – básica – lançamento
- e) () equilibrado – correta – o salto

2 Qual a característica principal do arremesso de bandeja no basquetebol?

- a) () Três tempos rítmicos e impulsão numa só perna;
- b) () Dois tempos rítmicos e impulsão nas duas pernas;
- c) () Quatro tempos rítmicos e impulsão numa só perna;
- d) () Dois tempos rítmicos e impulsão numa só perna;
- e) () Um tempo rítmico e impulsão numa só perna.

3 O fundamento individual de defesa no basquetebol é muito importante para conquista de vitórias nos jogos. A seguir, apresentamos os itens da posição básica de defesa no basquetebol:

- I. Pés naturalmente fixos no solo;
- II. Distanciados 60 cm;
- III. Formando 90 graus quando unidos;
- IV. Pernas semiflexionadas;
- V. Joelhos na direção dos pés;
- VI. Braços ligeiramente flexionados;
- VII. Braços dirigidos à frente.

Quais dos itens anteriores estão ERRADOS?

- a) () I – II – III
- b) () II – III – VII
- c) () V – VI – VII
- d) () III – V – VII
- e) () VII – I – II

DEFENDENDO E ATACANDO

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade você será capaz de:

- caracterizar os sistemas táticos de defesa por zona, individual, mista e combinada;
- apresentar o sistema de ataque quanto ao tipo de defesa; dá-e-segue; cruzamentos.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em três tópicos. Em cada um deles você encontrará atividades que o(a) ajudarão a fixar os conhecimentos abordados.

TÓPICO 1 – ASPECTOS TÁTICOS DO BASQUETEBOL

TÓPICO 2 – SISTEMAS DE DEFESA

TÓPICO 3 – SISTEMAS DE ATAQUE

ASPECTOS TÁTICOS DO BASQUETEBOL

1 INTRODUÇÃO

Caros acadêmicos! Agora vamos conhecer o basquetebol a partir dos sistemas táticos utilizados durante o jogo, a fim de que a equipe consiga desenvolver o jogo com fluidez e alcance o objetivo do basquetebol, que é acertar a bola na cesta.

A tática no basquetebol aparece como uma forma de facilitar o objetivo do jogo utilizando-se da somatória das capacidades e habilidades individuais dos jogadores. Existem padrões táticos básicos, mas para cada equipe deverá haver um estudo específico das potencialidades de cada um dos jogadores para que isso se reverta em benefício coletivo (DE ROSE JR., 2010, p. 55).

O sistema tático irá determinar a escolha da forma coletiva de ataque e defesa adotada pela equipe durante o jogo, visando o objetivo principal que é a obtenção da cesta; quando a equipe está de posse de bola procura atacar e finalizar a jogada com a cesta, antes mesmo do adversário ter organizado a sua defesa; quando é o adversário que está de posse da bola procura pressioná-lo a fim de recuperar a bola.

A oposição nesse esporte se caracteriza pela equipe que detém a bola, coordena as ações para conservá-la, e movê-la com intuito de desestruturar a defesa e pontuar (GREHAIGNE; GODBOUT, 1995 apud DANTE et al 2005, p.148).

Nesse sentido, as funções desempenhadas pelos jogadores são opostas entre si, pois o jogador que está no ataque pretende conservar a posse de bola e mover-se em direção ao ataque, enquanto que o jogador da defesa irá tentar recuperar a bola. Também temos uma situação de oposição quanto as funções dos jogadores quando o atacante tenta desequilibrar a defesa e o defensor tentar conter o ataque; ou ainda, quando o defensor tenta impedir a conclusão da cesta a partir do arremesso da bola pelo atacante.



Saiba mais sistemas defensivo e ofensivo do basquetebol. Acesse o vídeo: <<https://www.youtube.com/watch?v=DD1Z4ILYy1Y>>

2 CLASSIFICAÇÃO DOS SISTEMAS

Assim como nas demais modalidades esportivas coletivas, o basquetebol também demanda uma organização das ações de ataque e defesa conforme as situações de jogo. Durante o jogo estas situações constantemente se repetem, fazendo com que o jogador desempenhe o papel de atacante e defensor alternadamente, assim como em outros momentos, aguarda para ocupar uma das duas funções.

Segundo Tavares (1993) apud De Rose Jr e Tricoli (2005, p. 151) “[..] a tática constitui a maneira pela qual no jogo, de forma eminentemente prática, a equipe ou um jogador isolado reage às situações criadas pela oposição”.

Os variados aspectos defensivos e ofensivos utilizados durante a partida constituem o sistema tático a partir de características físicas e técnicas dos jogadores; pela análise feita da equipe adversária; pela observação das habilidades individuais dos jogadores da equipe e as situações decorrem durante o jogo.

As situações táticas de defesa e ataque podem ser classificadas em:

Sistemas de defesa:

TABELA 2 - TABELA DE SISTEMAS DE DEFESA

INDIVIDUAL	ZONA	SOB PRESSÃO	COMBINADA	MISTA
Simples	2-1-2	Individual	Variações defensivas	Diamante
Visão orientada	2-3	Zonas	Match up	Triângulo
Ajuda	3-2	Meia quadra	-	Box and one
Flutuação	1-3-1	Três quartos da quadra	-	-
Antecipação	1-2-2	Quadra toda	-	-
Troca de marcação	2-2-1	-	-	-

FONTE: O autor

Sistemas de ataque:

- De acordo com o número de pivôs;
- De acordo com o posicionamento inicial dos atacantes;
- De acordo com a defesa do adversário;
- Contra-ataque.



Conheça mais sobre as funções dos jogadores de basquetebol assistindo ao vídeo:
<https://www.youtube.com/watch?v=lvhIRaJbDM8>

3 FUNDAMENTOS TÁTICOS

POSIÇÕES DE ATAQUE

- Armador: esta posição normalmente é ocupada pelos jogadores mais baixos, mas que têm como característica a velocidade e são vistos como muito rápidos. Os armadores posicionam-se na quadra mantendo uma distância maior da cesta porque possibilita uma melhor visão do jogo, assim como privilegia o passe e a infiltração com drible de bola. Quando está distante da cesta, utiliza o arremesso de *jump* para tentar o ponto.
- Pivô – nesta função os jogadores se posicionam mais próximos à cesta, pois têm maior facilidade para os giros e fintas; utiliza o *jump* e os ganchos para os arremessos de curta distância, e costumam ficar com a bola no rebote porque se encontram bem próximos à tabela.
- Ala ou lateral – os jogadores nesta função se posicionam à média distância da cesta e também têm forte participação no rebote e armação do contra-ataque.

SISTEMAS DE DEFESA

• Defesa individual

Na defesa individual, a situação de jogo é um contra um; cada defensor marca um atacante determinado. Neste sistema de defesa, o jogador tem um posicionamento entre o atacante e a cesta. Mantém a proximidade com o atacante para tomar a bola, mas não comete faltas desnecessárias; assim como encerrar o adversário nas laterais ou cantos da quadra.

Vantagens da defesa individual

Quando a equipe determina que o sistema de defesa será individual cada jogador assume a responsabilidade pela marcação do jogador adversário o qual ele mesmo define. A vantagem da marcação está na possibilidade de equilibrar os jogadores quanto a aspectos físicos e técnicos. Além disto, a marcação individual dificulta os passes de média e longa distância, pois os jogadores estão mais próximos para a interceptação da bola.

Desvantagens da defesa individual

A observação de desvantagens da defesa individual está na forma como facilita a entrada no garrafão do adversário com acesso mais rápido que fica menos protegida. Os jogadores cometem um maior número de faltas pessoais pela proximidade da marcação, o que dificulta a movimentação como nos rebotes e para o contra-ataque.

• Sistema de defesa por zona

Esta marcação é contrária à individual e é feita por áreas, em que o deslocamento dos defensores é determinado pela movimentação da bola. Os jogadores ficam posicionados no garrafão, o que facilita o rebote de defesa e as saídas de contra-ataque, dificultando a jogada da equipe adversária.

Vantagens da defesa por zona

A marcação da defesa por zona facilita a volta da equipe para a zona de defesa porque cada jogador tem o seu posicionamento definido; outra vantagem da defesa por zona é a possibilidade de determinar as posições a partir da estatura de cada jogador da equipe, em que os mais altos ficam mais próximos à tabela, o que facilita o rebote e as saídas em contra-ataque.

Desvantagens da defesa por zona

Quando a equipe adota a defesa por zona a equipe deverá ter um bom entrosamento para evitar que áreas comuns da quadra fiquem desprotegidas; nesta marcação, a troca de passes torna-se mais fácil e rápida, principalmente os arremessos de média e longa distância.

• Defesa por pressão

Na defesa por pressão os jogadores apresentam maior agressividade e dois atacantes têm a função de marcar o adversário. É uma ação usada em momentos específicos do jogo e exige a boa condição física para acompanhar a movimentação dos jogadores marcados sob pressão.

Vantagens da defesa por pressão

As chances de recuperação da bola são maiores quando o adversário sofre a marcação sob pressão que poderá induzi-lo ao erro. É uma forma de quebrar o ritmo do jogo do adversário que sob pressão, comete erros pela precipitação no passe ou arremesso.

Desvantagens da defesa por pressão

A defesa por pressão exige maior resistência física do jogador levando a um desgaste físico mais rápido da equipe; também a proximidade com o adversário induz a um número maior de faltas pessoais.

- **Defesa mista**

O sistema com defesa mista é quando a equipe utiliza dois sistemas simultaneamente, como por exemplo, quando um jogador marca individualmente e os outros fazem a marcação por zona.

Vantagens e desvantagens da defesa mista

A defesa mista tem como função alterar o ritmo de jogo do adversário e exige dos jogadores defensivos maior atenção em relação a bola e a constante movimentação.

- **Defesa combinada**

A defesa combinada utiliza dois ou mais sistemas em variados momentos do ataque, como por exemplo, a marcação da saída de bola do adversário apenas em meia quadra.

Vantagens e desvantagens da defesa combinada

As vantagens e desvantagens da defesa combinada decorrem da possibilidade de confundir o adversário, o que exige muito entrosamento da própria equipe.



Leia sobre os sistemas defensivos e ofensivos utilizados no basquetebol. Acesse: <http://www.efdeportes.com/efd188/sistemas-de-defesa-e-ataque-no-basquetebol.htm>

LEITURA COMPLEMENTAR

ESTRATÉGIA, TÁTICA E TÉCNICA

Prof. Dante de Rose Jr.

Este texto aborda três termos que são muito usados em qualquer esporte, especialmente os coletivos e muitas vezes são usados como sinônimos. Refiro-me à estratégia, tática e técnica.

Uma partida não é uma simples disputa espontânea e imprevisível, esperando-se pelo seu resultado. Pelo contrário, é algo pensado, programado e racionalizado, para poder responder a qualquer iniciativa contrária. Chega-se à conclusão de que quem melhor utilizar os fatores e componentes do jogo chegará à vitória. Dentre os fatores que influenciam na atuação de uma equipe, destacam-se a estratégia, a tática e a técnica.

A **estratégia** constitui todo o plano teórico de organização da equipe a curto, médio e longo prazo visando a conquista de um objetivo. Ela é definida por fatores como a duração da temporada, o material humano disponível, adversários, tipo e duração de uma competição, situações momentâneas desta competição (ou de um jogo em particular), classificação da equipe. A estratégia é responsável pelas adequações necessárias para alterar o planejamento da equipe.

Três aspectos são fundamentais:

1. A estratégia de ser formulada a partir de um objetivo principal (objetivos secundários também podem ser definidos ao longo do percurso);
2. Deve se constituir no planejamento prévio da atuação a curto, médio e longo prazo;
3. Em sua formulação todos os aspectos intervenientes na atuação da equipe são contemplados.

A estratégia consiste no “saber o que fazer”.

A **tática** é a utilização de recursos para definir situações durante um jogo. Engloba os sistemas de jogo (defensivos e ofensivos), situações grupais (2×2 e 3×3) e individuais. Pode ser resumida como “o que fazer” para resolver uma determinada situação.

A tática pode ser dividida em **individual, grupal e coletiva** (esses conceitos são aplicados tanto no ataque quanto na defesa).

A **tática individual** é a capacidade que um atleta tem para executar os fundamentos do jogo, de acordo com situações momentâneas como: sua posição na quadra, a atitude de seu adversário, contexto do jogo.

A **tática grupal** reúne pequenos grupos de jogadores. Por exemplo situações de 2×2 ou 3×3 envolvendo situações mais complexas e que dependem de uma maior sincronização de movimentos.

O que caracteriza a **tática coletiva** é o aumento de elementos alternativos e execuções possíveis e também a globalidade da cooperação e oposição. Não basta que cada membro da equipe atue sozinho. Os companheiros de equipe devem perceber coletivamente a situação e julgar com a maior sintonia possível quanto à ação mais conveniente a ser executada. A solução para a situação deve ser encontrada entre os membros da equipe para superar a equipe adversária e evitar ser superada por ela. Portanto, a tática coletiva se apoia na tática individual, porém deve ser abordada pela perspectiva da equipe.

Assim, a tática constitui a maneira pela qual no jogo, de forma eminentemente prática a equipe ou um jogador isolado reage às situações criadas pela oposição. O processo tático engloba três momentos distintos, porém diretamente relacionados.

1. No primeiro momento o jogador observa o que ocorre na quadra, levando em conta posicionamento e características de jogo de seus companheiros de equipe assim como de seus adversários;
2. No momento seguinte é feita a escolha da resposta a ser dada em função do que foi identificado no meio;
3. Por fim, o gesto técnico é executado, o processo motor da tomada de decisão. Esse processo de reconhecimento do meio, processamento interno da informação e resposta motora é conceitualmente denominado “**tomada de decisão**” e constitui o elemento central da tática.

As decisões tomadas são expressas pelas ações dos jogadores, o que constitui a técnica, linguagem motora pela qual se faz a comunicação no jogo. A tomada de decisão surge sempre pela necessidade do jogador, individualmente, ou da equipe resolver os problemas de jogo criados pelo adversário. Esse processo ocorre num contexto de grande variabilidade de situações, em que tanto a tomada de decisão quanto a execução motora devem ocorrer muito rapidamente.

A **técnica**, por sua vez, é o elemento que viabiliza toda essa concepção do jogo. Ela apoia a tática. É a execução dos movimentos (fundamentos do jogo). Pode ser resumida no “como fazer” e depende de uma série de atributos pessoais como as capacidades físicas e as habilidades motoras gerais e específicas que o atleta tem desenvolvido, além de aspectos cognitivos fundamentais para o entendimento do jogo.

FONTE: Disponível em: <<https://vivaobasquetebol.wordpress.com/category/artigos/>>. Acesso em: 11 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, você viu que:

- O sistema tático no jogo de basquetebol é uma forma coletiva de ataque e defesa adotada pela equipe durante o jogo.
- A oposição no jogo de basquetebol ocorre quanto às funções desempenhadas no jogo.
- Os sistemas táticos no jogo de basquetebol abrangem os aspectos defensivos e ofensivos.
- O sistema defensivo no jogo de basquetebol está classificado em: defesa individual; por zona; sob pressão; combinada e mista.
- No jogo de basquetebol o sistema de ataque será definido conforme o número de pivôs; de acordo com o posicionamento inicial dos atacantes; de acordo com a defesa do adversário; e também, do contra-ataque.

AUTOATIVIDADE



1 A organização tática de um jogo de basquetebol compreende os aspectos defensivos e ofensivos de uma equipe e de seu adversário. Durante uma partida são várias as opções de defesa e ataque que podem ser utilizadas por uma equipe. A utilização dos sistemas de defesa e ataque dependerá de alguns fatores, dentre os fatores citados a seguir, assinale a opção **incorreta**:

- a) () Características físicas e técnicas dos jogadores.
- b) () Características da equipe adversária.
- c) () Grau de habilidade dos jogadores da equipe.
- d) () Situação momentânea da partida.
- e) () Posição do armador.

2 Assinale a alternativa incorreta quanto as classificações dos sistemas de ataque:

- a) () Número de pivôs.
- b) () Posicionamento inicial dos atacantes.
- c) () A defesa do adversário.
- d) () Contra-ataque.
- e) () Movimentação ordenada.

SISTEMA DE DEFESA

1 INTRODUÇÃO

Os sistemas de defesa são ações táticas coletivas que objetivam um melhor rendimento defensivo. Para atingir esse objetivo o professor/técnico deve atribuir funções aos jogadores procurando relacionar suas características individuais (físicas e técnicas) com as características do sistema utilizado (DE ROSE JR., 2010, p. 55).

CLASSIFICAÇÃO

- Individual.
- Zona.
- Mista.
- Sob pressão.
- Combinada.

2 DEFESA INDIVIDUAL

A principal característica é a situação um contra um, ou seja, cada defensor marca um atacante determinado (DE ROSE JR., 2010, p. 56).

O defensor deverá obedecer aos seguintes princípios:

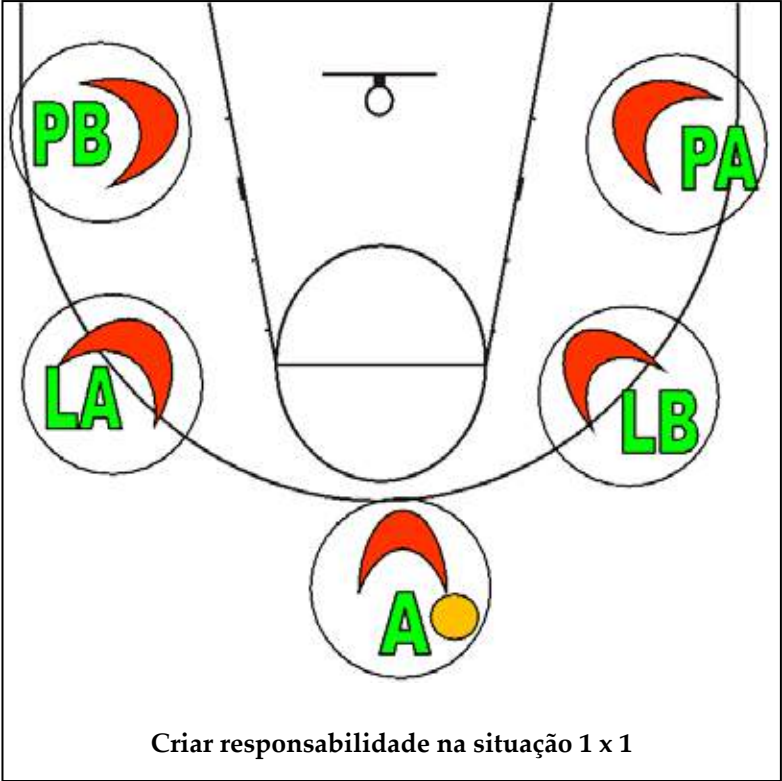
- O defensor deverá obedecer aos seguintes princípios:
- Ficar entre o atacante e a cesta.
- Se o atacante estiver com bola, manter a distância de um braço.
- Se o atacante estiver sem bola, poderá antecipar o passe.
- Ajudar ao lado da bola ou ainda flutuar do lado oposto ao dela.
- Não tentar tomar a bola, cometendo faltas.
- Levar o atacante para o lado de menor habilidade.
- Levar o atacante para os laterais ou cantos.
- Mista.
- Sob pressão.
- Combinada.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>.
Acesso em: 17 maio 2016.

2.1 INDIVIDUAL SIMPLES

O defensor fica de costas para a cesta e de frente para o atacante. A visão é voltada para o atacante e a defesa se mantém entre o ataque e a cesta (DE ROSE JUNIOR; FERREIRA, 2010, p. 56).

FIGURA 31 – DEFESA INDIVIDUAL SIMPLES

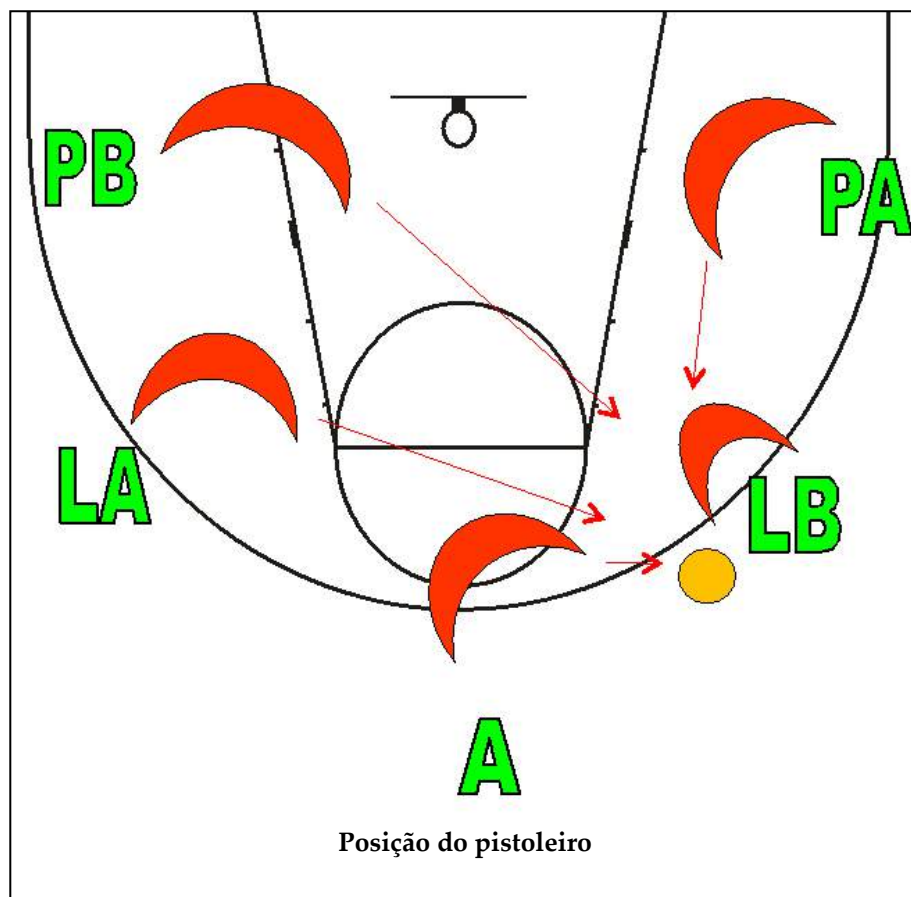


FONTE: O autor

2.2 DEFESA INDIVIDUAL COM VISÃO ORIENTADA

Na defesa individual com visão orientada, o defensor se mantém entre o atacante e a cesta, mas dirige a sua visão para a bola. Um braço aponta para a bola e o outro aponta para o seu atacante.

FIGURA 32 – DEFESA COM VISÃO ORIENTADA

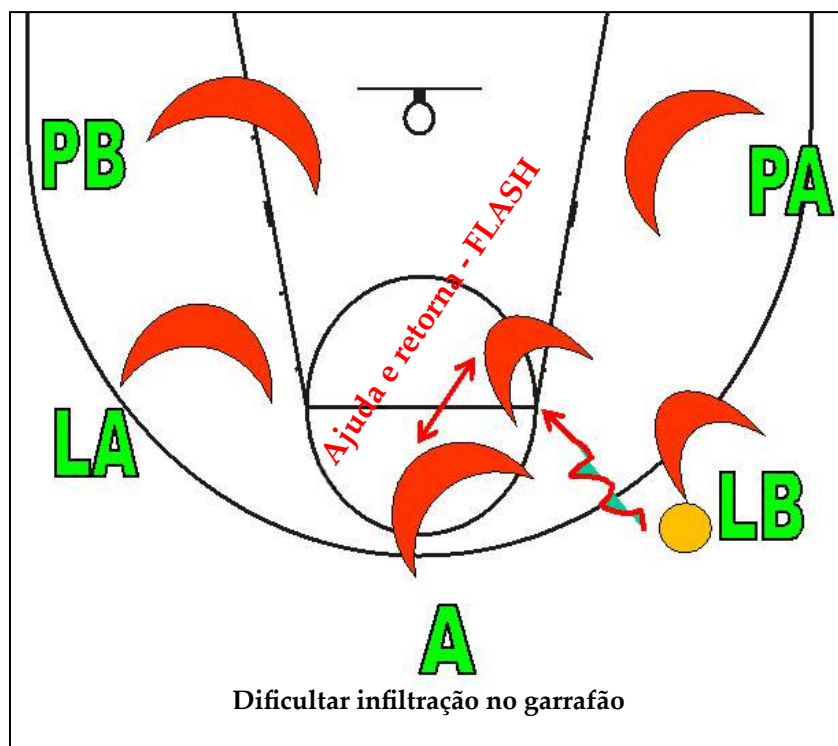


FONTE: O autor

2.3 DEFESA INDIVIDUAL COM AJUDA

Na defesa individual com ajuda, o defensor irá manter o olhar voltado para a bola, e no caso de um atacante passar pelo defensor, tentar impedir a penetração deste atacante. O defensor que presta ajuda deve retornar à marcação original assim que puder. Outra forma de prestar ajuda é na situação de cortaluz/bloqueio (DE ROSE JUNIOR; FERREIRA, 2010, p. 57).

FIGURA 33 – DEFESA INDIVIDUAL COM AJUDA



FONTE: O autor



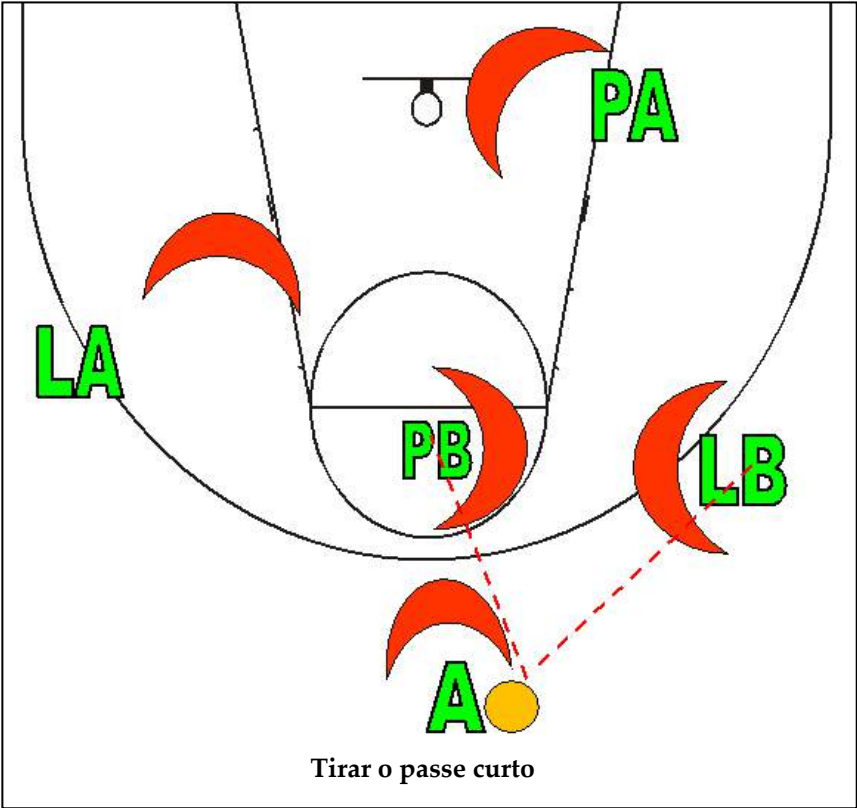
Saiba mais sobre o basquete nas escolas.

<<https://www.youtube.com/watch?v=M2CQteG5eis>>

2.4 DEFESA INDIVIDUAL COM FLUTUAÇÃO

Os defensores do lado oposto à bola deslocam-se em direção a um ponto imaginário central no garrafão para impedir penetrações (DE ROSE JUNIOR; FERREIRA, 2010, p. 57).

FIGURA 35 – DEFESA INDIVIDUAL COM ANTECIPAÇÃO

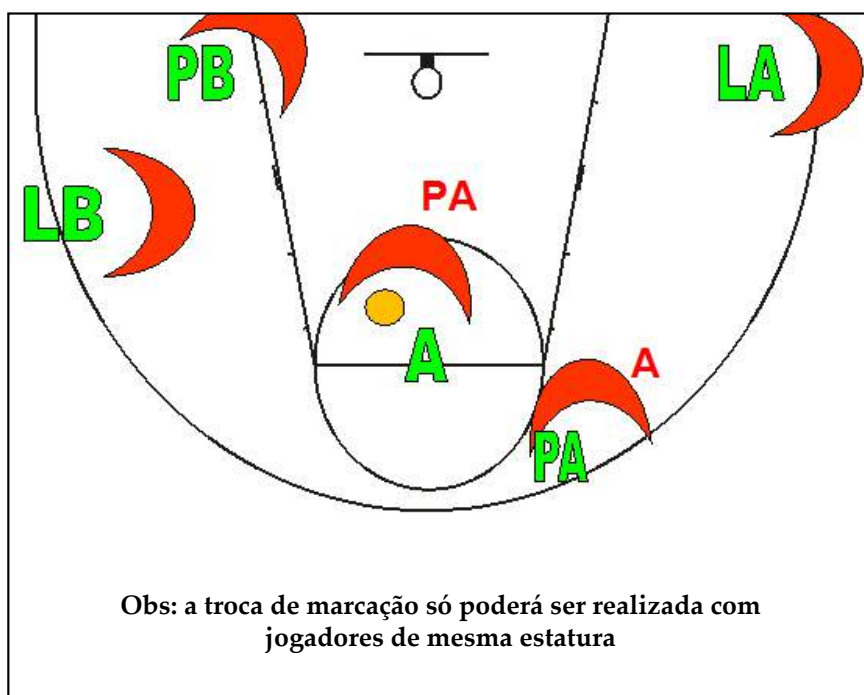
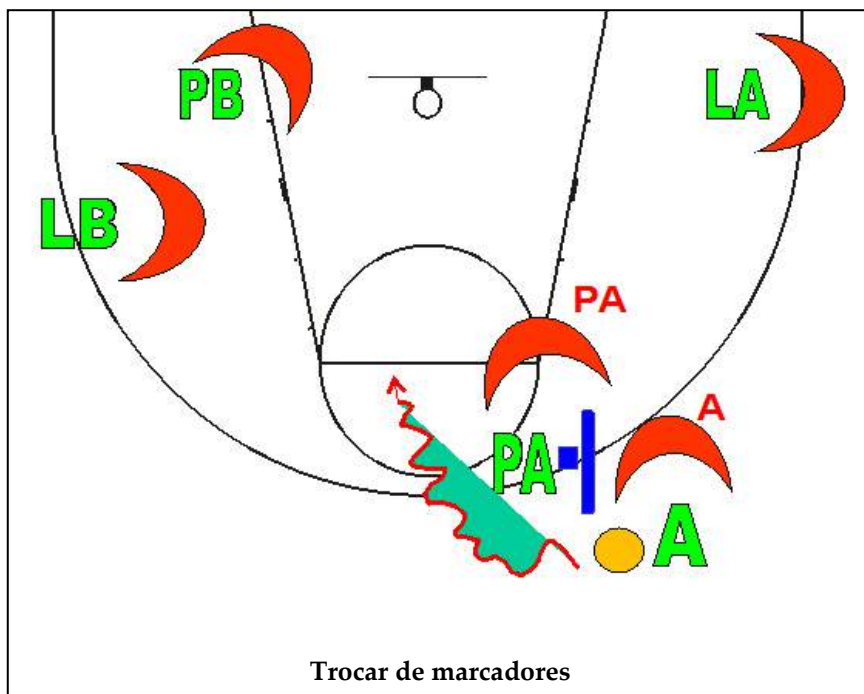


FONTE: O autor

2.6 DEFESA INDIVIDUAL COM TROCA DE MARCAÇÃO

Manobra defensiva realizada quando os atacantes se utilizam do corta-luz/ bloqueio. A troca de marcação deverá ser utilizada em último caso (DE ROSE JUNIOR; FERREIRA, 2010, p. 58).

FIGURA 36 – DEFESA INDIVIDUAL COM TROCA DE MARCAÇÃO



FONTE: O autor

2.7 VANTAGENS DA DEFESA INDIVIDUAL

Quando a equipe adota a defesa individual, precisa determinar aos seus jogadores que assumam a responsabilidade pela marcação individual do adversário, equilibrando as potencialidades dos jogadores nos aspectos técnicos e físicos.

2.8 DESVANTAGENS DA DEFESA INDIVIDUAL

A marcação homem individual tem várias desvantagens que precisam ser supridas ao longo do jogo, como por exemplo, permite a entrada no garrafão e encurta a distância a cesta aos adversários. Normalmente as faltas pessoais acontecem em maior quantidade e desfavorece o rebote, assim como as saídas para o contra-ataque.

3 DEFESA ZONA

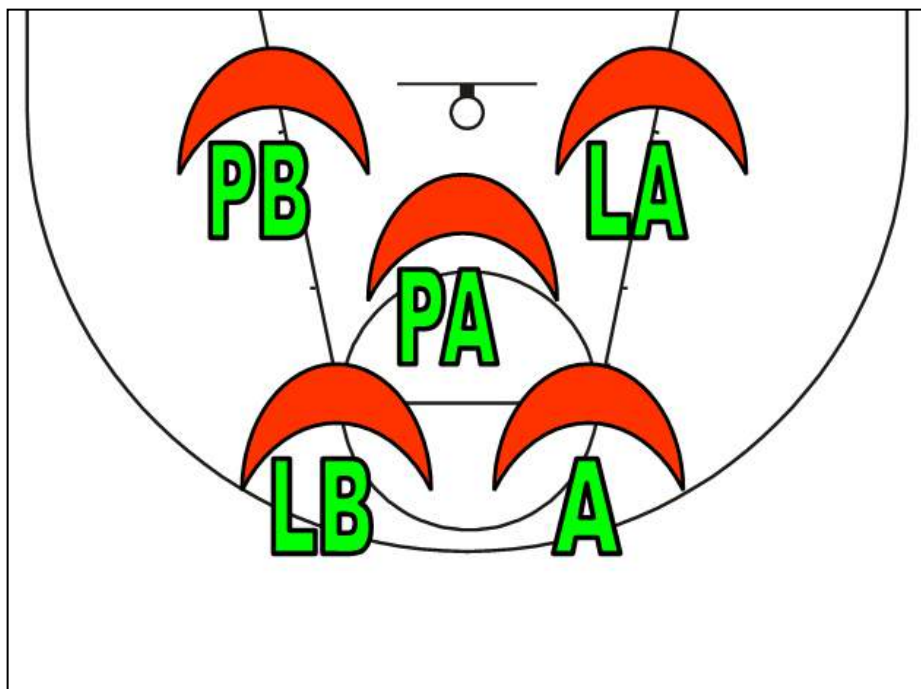
Tem como característica a marcação por áreas e o deslocamento dos defensores nestas áreas. Este deslocamento é determinado pela movimentação da bola, sendo que o defensor deve cobrir a saída de seus companheiros (DE ROSE JR., 2010, p. 59). A distribuição dos defensores nas posições deve levar em consideração os aspectos físicos e técnicos:

- Guardas - marcam próximo à cesta e são elementos altos e de boa impulsão.
- Alas - defensores da frente/elementos baixos e rápidos.

3.1 DEFESA ZONA 2-1-2

Defesa por zona básica, tem por característica dois defensores à frente, um no centro do garrafão e dois mais próximos à cesta.

FIGURA 37 – DEFESA ZONA 2-1-2

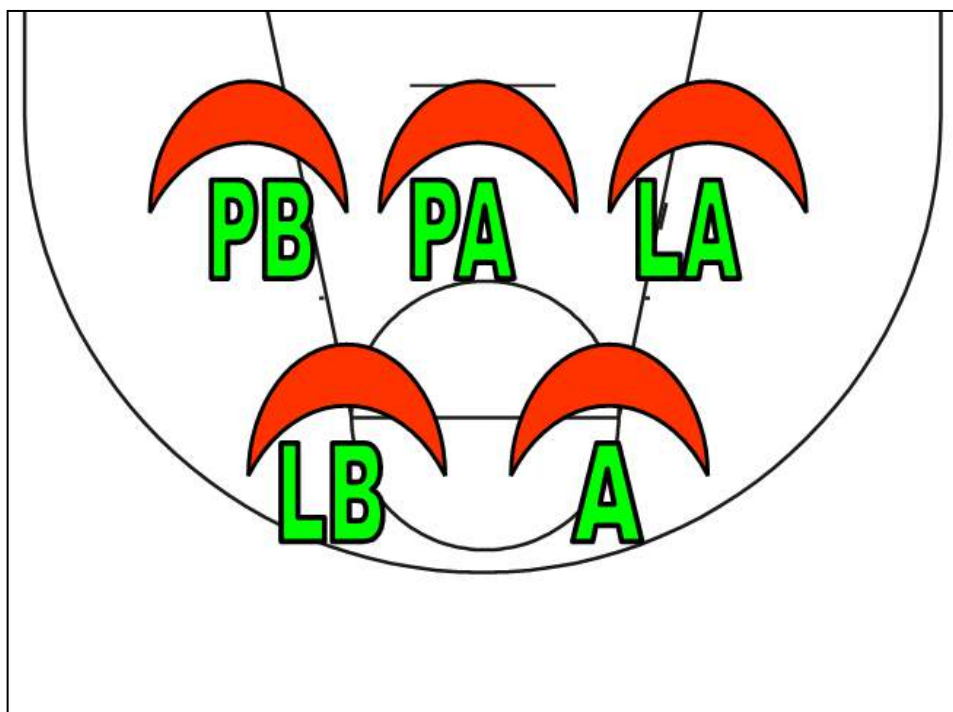


FONTE: O autor

3.2 DEFESA ZONA 2-3

Defesa por zona é utilizada para a proteção embaixo da cesta, utilizada na maioria das vezes contra equipes com jogadores mais altos e que jogam próximos da cesta. Tem por característica dois defensores à frente e três defensores próximos à cesta.

FIGURA 38 – DEFESA ZONA 2-3

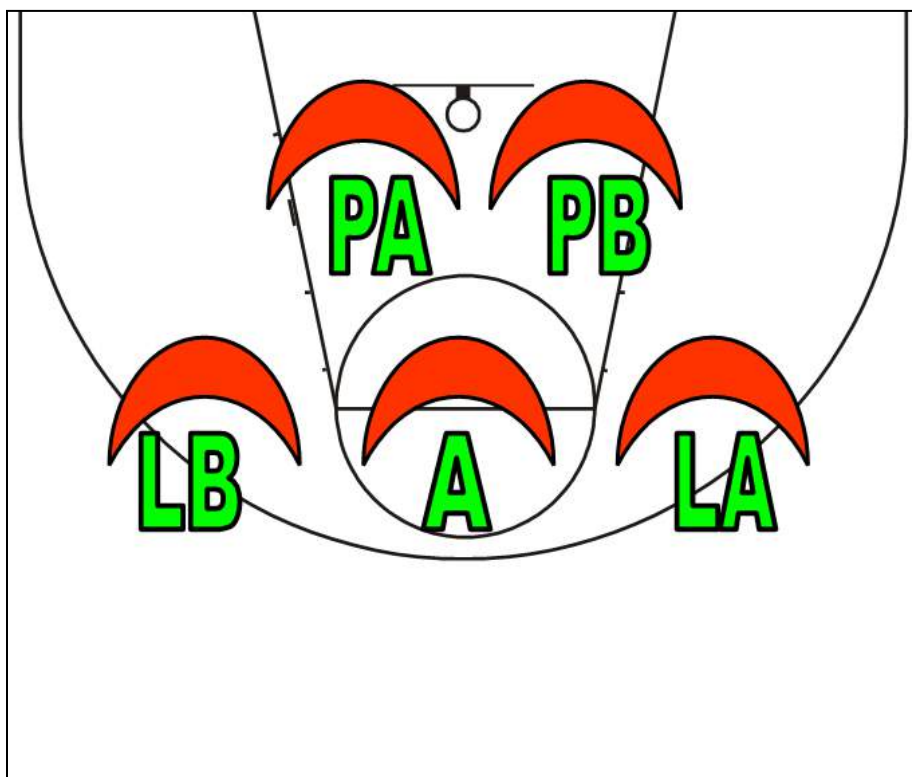


FONTE: O autor

3.3 DEFESA POR ZONA 3-2

Sua principal utilização é feita com equipes que possuem armadores e laterais melhores, oferecendo mais proteção nas laterais e dificultando os arremessos de três pontos. Facilmente identificada por três defensores à frente e dois mais próximos à cesta.

FIGURA 39 – DEFESA ZONA 3-2

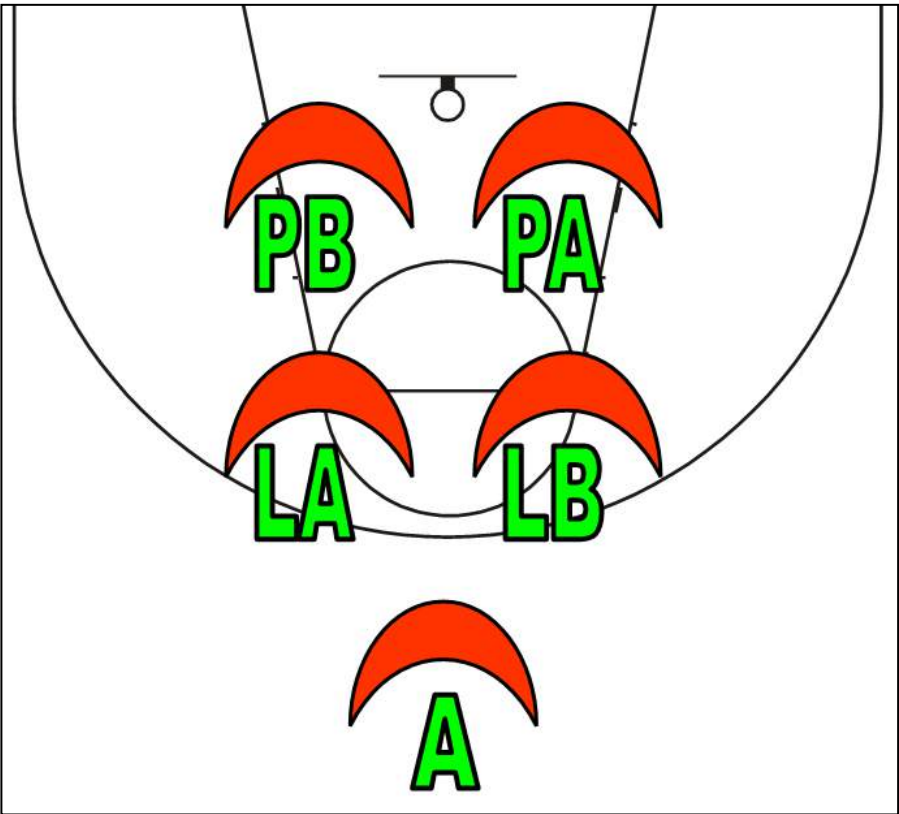


FONTE: O autor

3.4 DEFESA POR ZONA 1-2-2

Defesa utilizada contra equipes que possuem um bom armador, pois visa uma maior preocupação com este jogador. Identificada por um defensor à frente, dois ao centro do garrafão e dois próximos à cesta.

FIGURA 40 – DEFESA ZONA 1-2-2

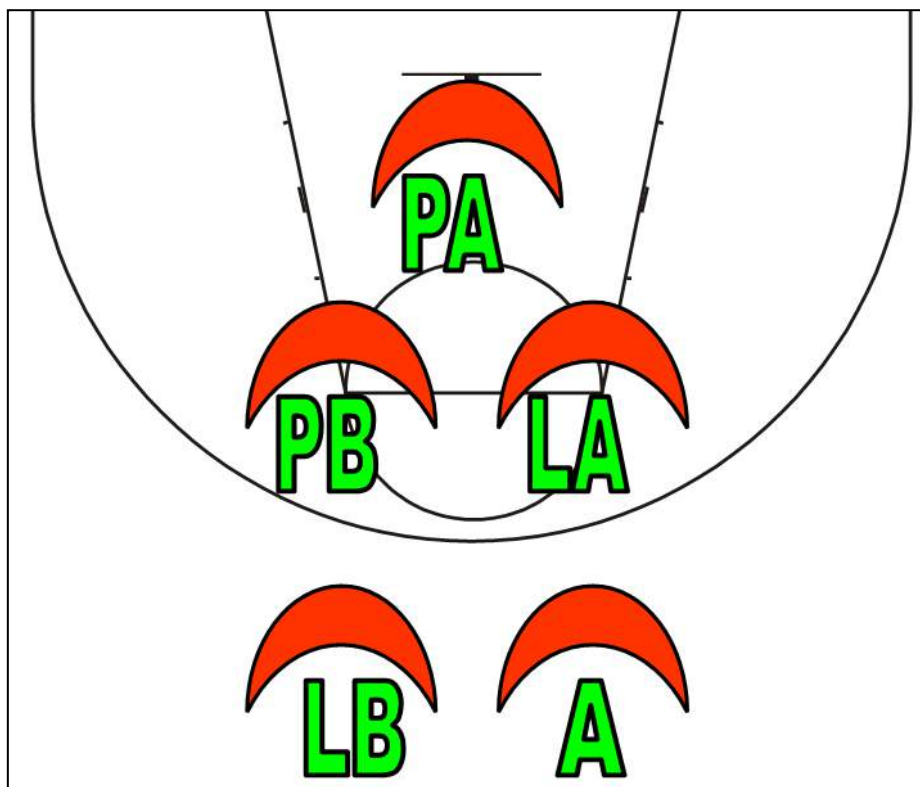


FONTE: O autor

3.5 DEFESA POR ZONA 2-2-1

Utilizada para proteção mais à frente da cesta, a preocupação aqui está em marcar armadores e laterais. Identificada por dois atletas à frente, dois no meio do garrafão e um mais próximo da cesta.

FIGURA 41 – DEFESA ZONA 2-2-1

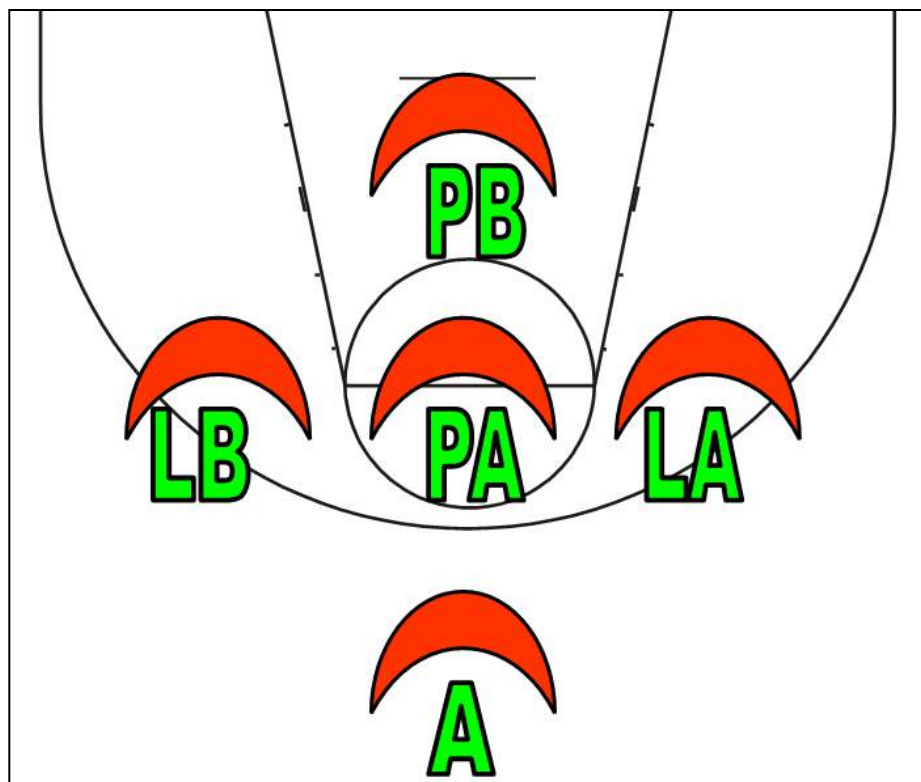


FONTE: O autor

3.6 DEFESA POR ZONA 1-3-1

Utilizada com o objetivo de formar “armadilhas” nos cantos da quadra e nos fundos para o atacante. Nesta defesa, posiciona-se um atleta mais à frente, três atletas ao centro e um mais próximo à cesta.

FIGURA 42 – DEFESA ZONA 1-3-1



FONTE: O autor

3.7 VANTAGENS DA DEFESA POR ZONA

Jogar a partir da defesa por zona contribui para as saídas para o contra-ataque e dificulta o jogo embaixo da cesta. Trata-se de um jogo mais organizado sistematicamente, o que beneficia a retomada do posicionamento dos jogadores tanto no ataque como na defesa.

3.8 DESVANTAGENS DA DEFESA POR ZONA

Ao mesmo tempo que o jogo fica dinâmico e rápido, também pode deixar áreas vulneráveis e desprotegidas. Desta forma, os jogadores que não estão participando no momento da jogada, devem suprir estes espaços. Neste tipo de defesa teremos mais arremessos de média e longa distância, em virtude da maior liberdade de movimentação na quadra.

4 DEFESA MISTA

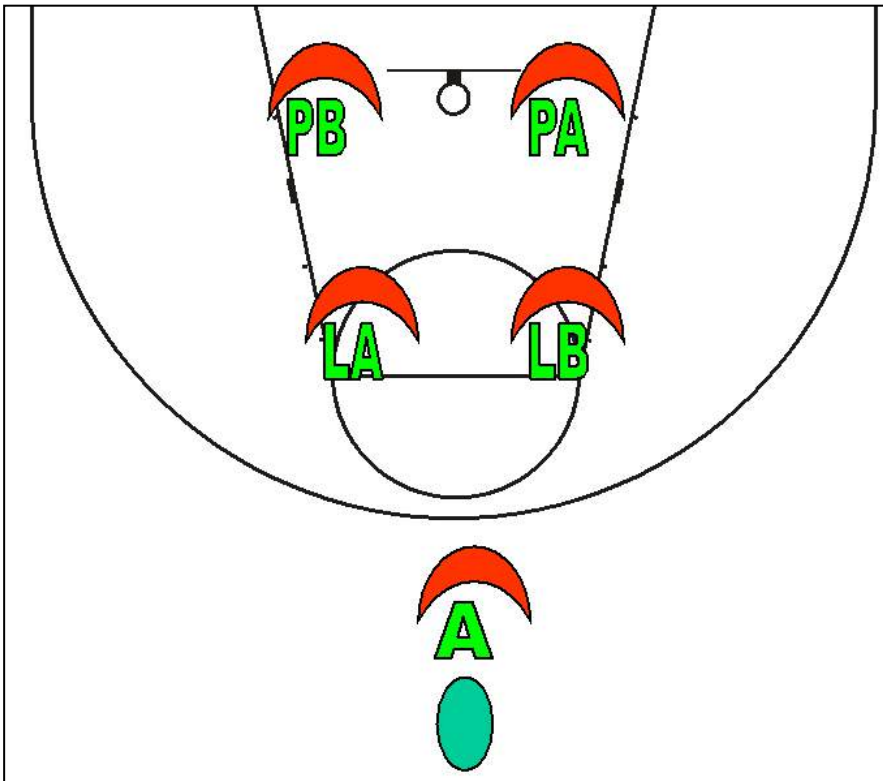
É o tipo de defesa no qual se utilizam dois sistemas simultaneamente em um mesmo ataque (CARVALHO, 2010, p. 139). Ex.: um defensor marca um atacante individualmente e os demais marcam zona.

- *Box and one*
- Diamante
- Triângulo

4.1 DEFESA *BOX AND ONE*

Nesta defesa, um atleta defenderá um atacante individualmente e os outros quatro atletas marcam por zona, ficando dois aproximadamente na linha do lance livre e outros dois mais atrás próximos à cesta, formando um quadrado.

FIGURA 43 – DEFESA *BOX AND ONE*

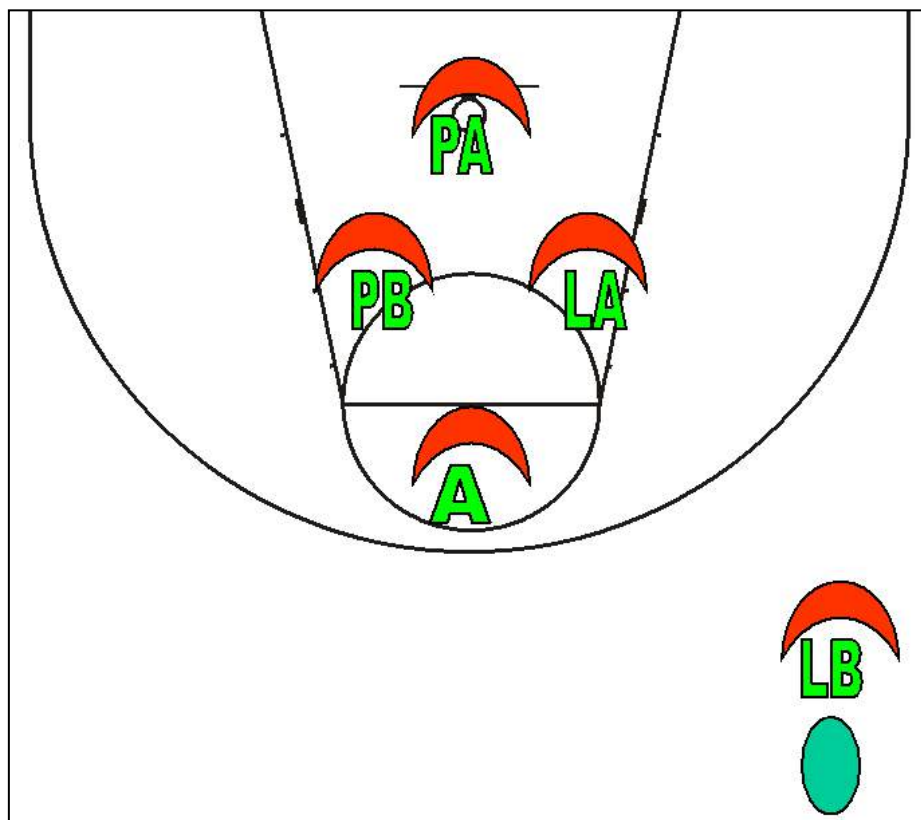


FONTE: O autor

4.2 DEFESA DIAMANTE

Caracteriza-se por um atleta defendendo individualmente um atacante, assim como na defesa *box and one*, no entanto, os quatro restantes estarão dispostos de forma a formarem a figura de um losango.

FIGURA 44 – DEFESA DIAMANTE

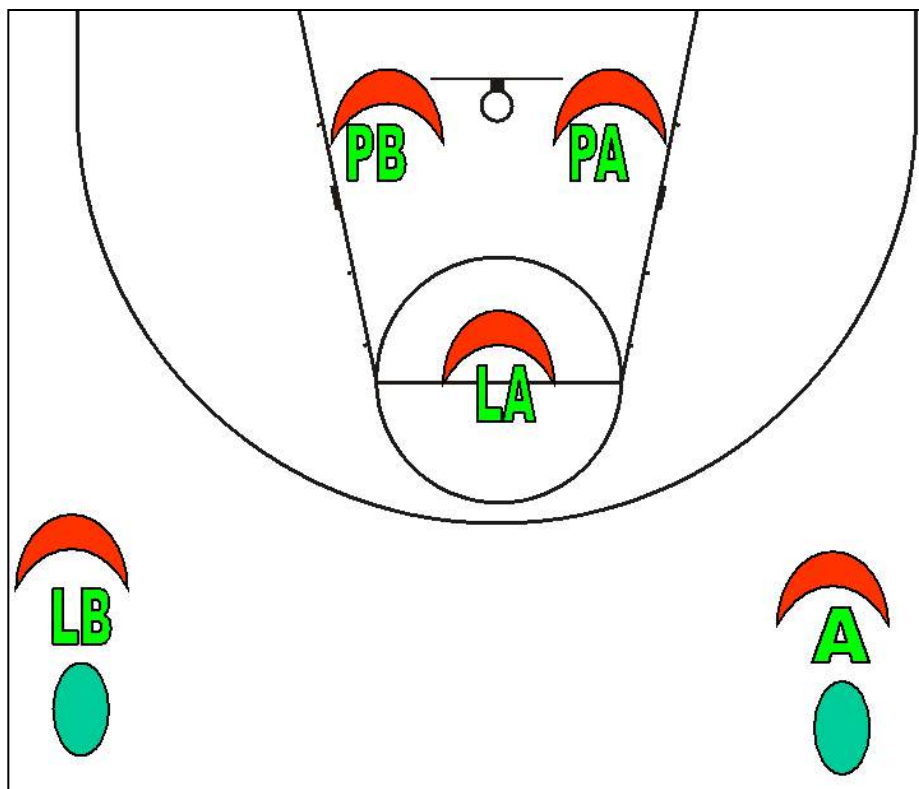


FONTE: O autor

4.3 DEFESA TRIÂNGULO

Nesta outra variação de defesa, temos dois atletas marcando individualmente dois atacantes, e os três atletas restantes marcam por zona, posicionados de modo a formar a figura de um triângulo.

FIGURA 45 – DEFESA EM TRIÂNGULO



FONTE: O autor

4.4 VANTAGENS DA DEFESA MISTA

Nesta defesa mista ocorre uma alteração da defesa conforme as diferentes situações de jogo. É uma ação que pode dificultar o andamento do jogo, principalmente a ação do atacante adversário.

4.5 DESVANTAGENS DA DEFESA MISTA

O jogador que é retirado para fazer uma marcação especial acaba desprotegendo a sua área de posicionamento, o que exige uma maior movimentação de toda a equipe.

5 DEFESA SOB PRESSÃO

A principal característica é a situação de dois defensores marcando por atacante e a agressividade. Pode ser utilizada durante toda a partida, mas o ideal é a utilização em certos momentos, por exemplo, tirar uma diferença de pontuação ou mudar o ritmo de jogo do adversário (CARVALHO, 2001, p. 131).

5.1 TIPOS DE DEFESA SOB PRESSÃO

- Zona
- Individual

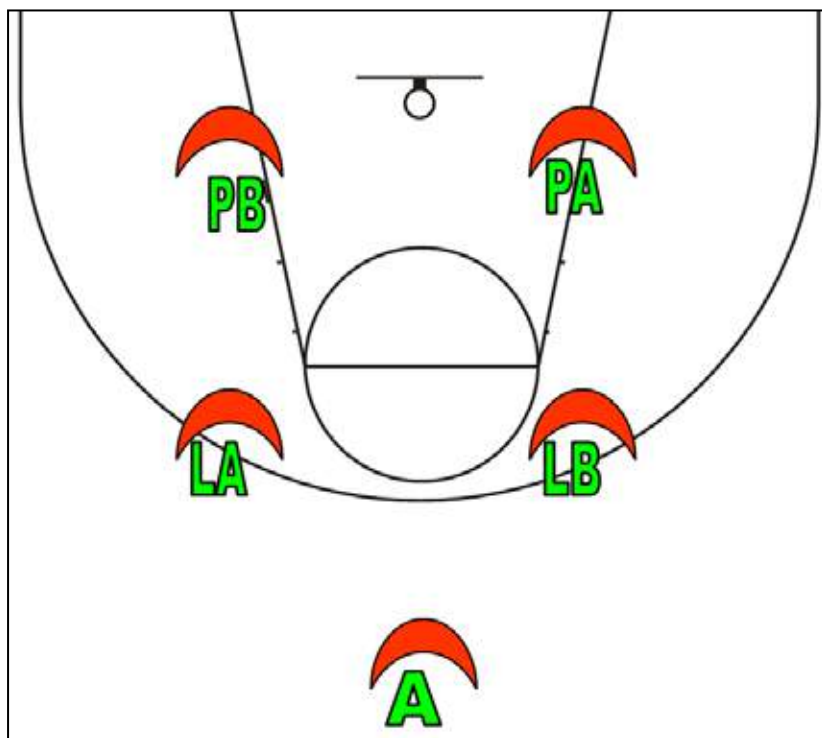
5.2 IDENTIFICAÇÃO DA DEFESA SOB PRESSÃO

- $\frac{1}{2}$ (meia) quadra;
- $\frac{3}{4}$ (três quartos) quadra;
- quadra toda.

5.3 DEFESA PRESSÃO POR ZONA EM MEIA QUADRA

Mesmo posicionamento defensivo aprendido anteriormente, porém a defesa encontra-se adiantada em relação à cesta, ocupando toda a metade defensiva da quadra.

FIGURA 46 – PRESSÃO MEIA QUADRA POR ZONA 1-2-2

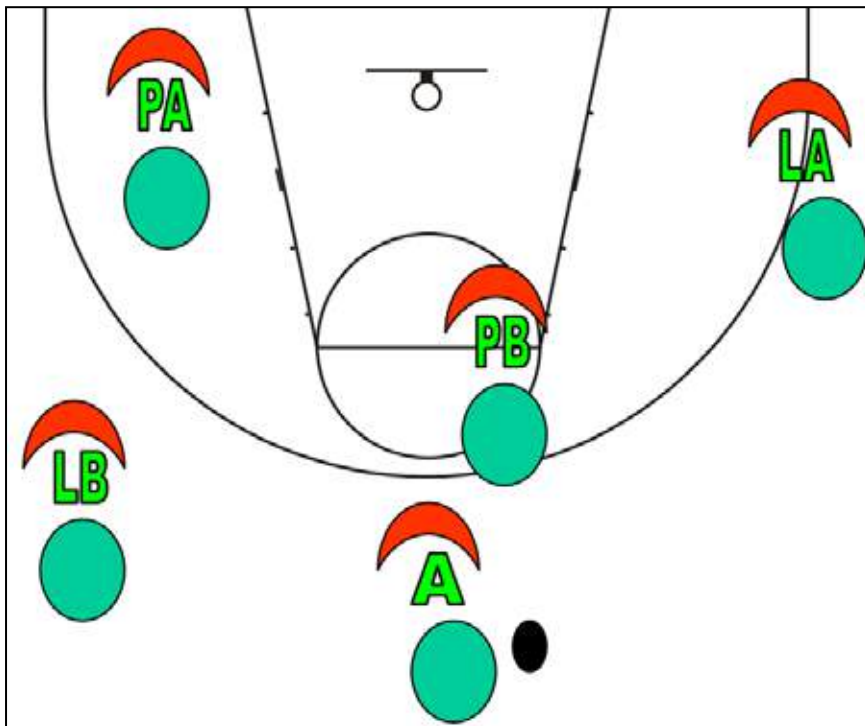


FONTE: O autor

5.4 DEFESA PRESSÃO INDIVIDUAL EM MEIA QUADRA

Caracterizada pelo fato de cada atleta defensor ficar responsável por um atacante. Possui as mesmas variações da defesa individual, no entanto, a defesa pressão individual em meia quadra é mais adiantada em direção à cesta.

FIGURA 47 – DEFESA SOB PRESSÃO POR ZONA $\frac{3}{4}$ DE QUADRA

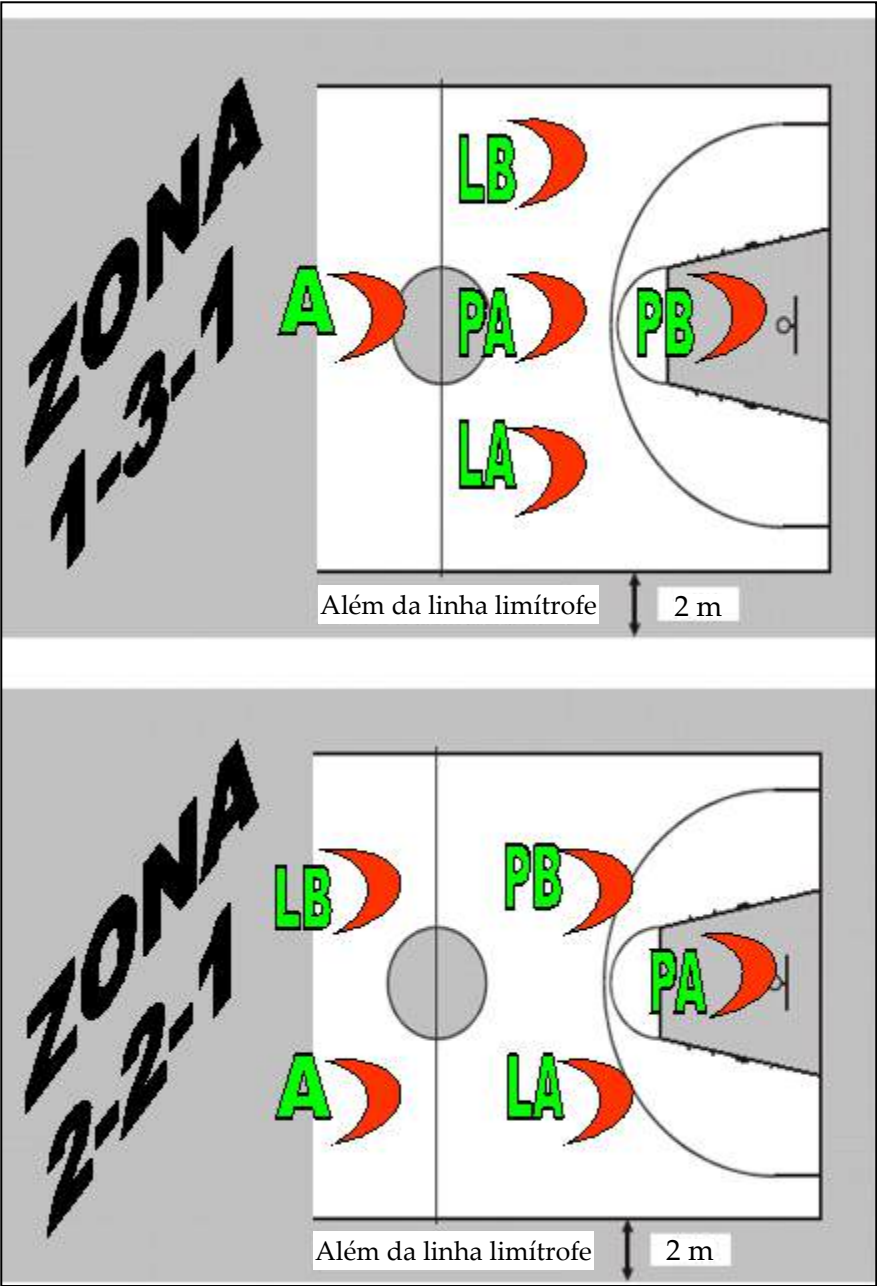


FONTE: O autor

5.5 DEFESA PRESSÃO POR ZONA $\frac{3}{4}$ DE QUADRA

Mesma formação das defesas por zona, no entanto marcando mais adiantado em relação à cesta e visando à dobra da defesa no jogador atacante com a bola.

FIGURA 48 – DEFESA INDIVIDUAL COM TROCA DE MARCAÇÃO

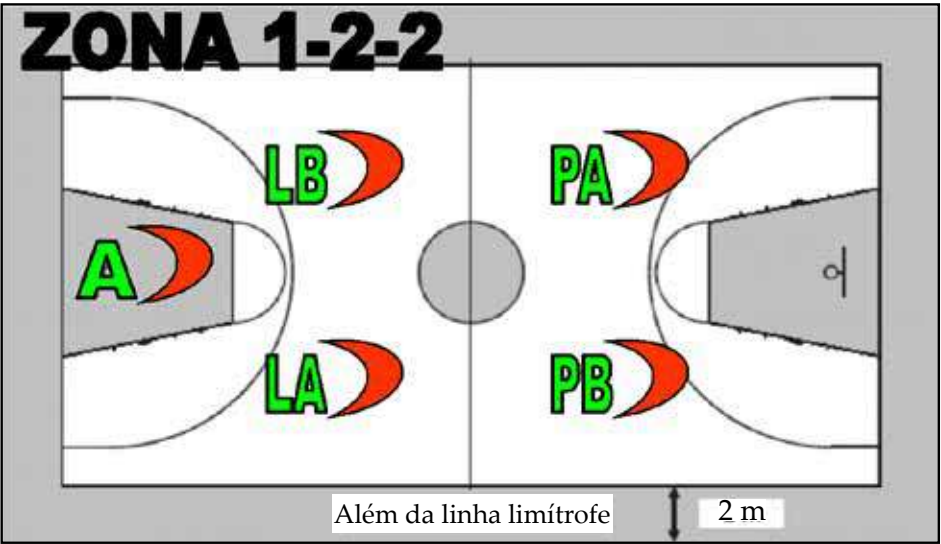


FONTE: O autor

5.6 DEFESA PRESSÃO QUADRA INTEIRA POR ZONA

Do mesmo modo que a defesa por zona $\frac{3}{4}$ de quadra, a defesa por zona em quadra inteira possui formação inicial semelhante às defesas por zona tradicionais, porém, neste caso a formação ocupa a quadra inteira e visa à dobra nos cantos da quadra.

FIGURA 49 – DEFESA SOB PRESSÃO QUADRA TODA EM ZONA

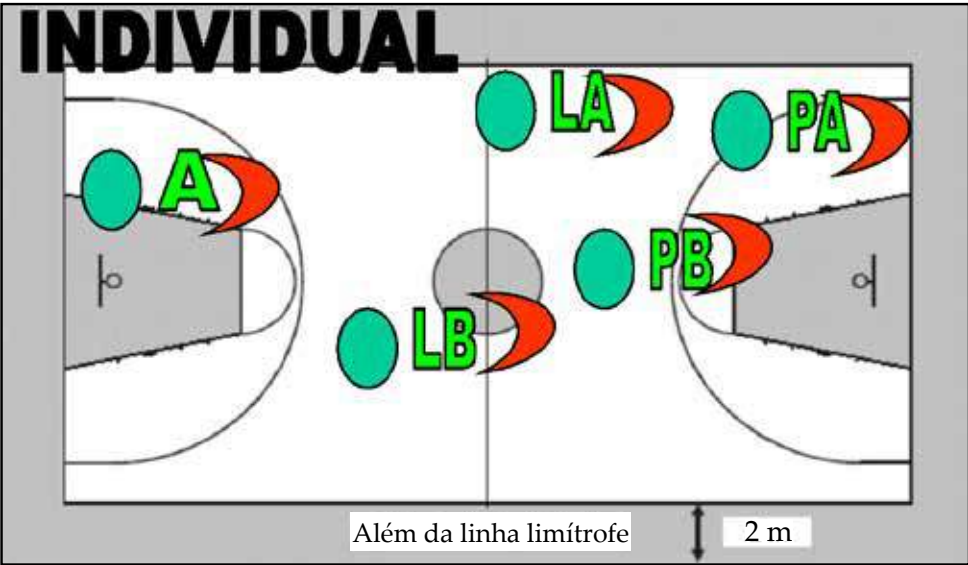


FONTE: O autor

5.7 DEFESA SOB PRESSÃO QUADRA INTEIRA INDIVIDUAL

Cada atleta da defesa inicialmente marcando individualmente cada atacante, porém, ocorre pela quadra inteira e visa à “dobra de marcação”, dois defensores em apenas um jogador de ataque, com o intuito, na maioria das vezes, de “roubar” a bola.

FIGURA 50 – DEFESA SOB PRESSÃO QUADRA TODA INDIVIDUAL



FONTE: O autor

5.8 VANTAGENS DO SISTEMA DEFESA SOB PRESSÃO

Recuperar a bola é o objetivo principal da marcação sob pressão, que pretende forçar o adversário a concluir a jogada precipitadamente, levando ao erro. Na marcação sob pressão o fator surpresa poderá levar os adversários a cometerem erros ou mesmo violações, o que contribui para modificar o ritmo do jogo.

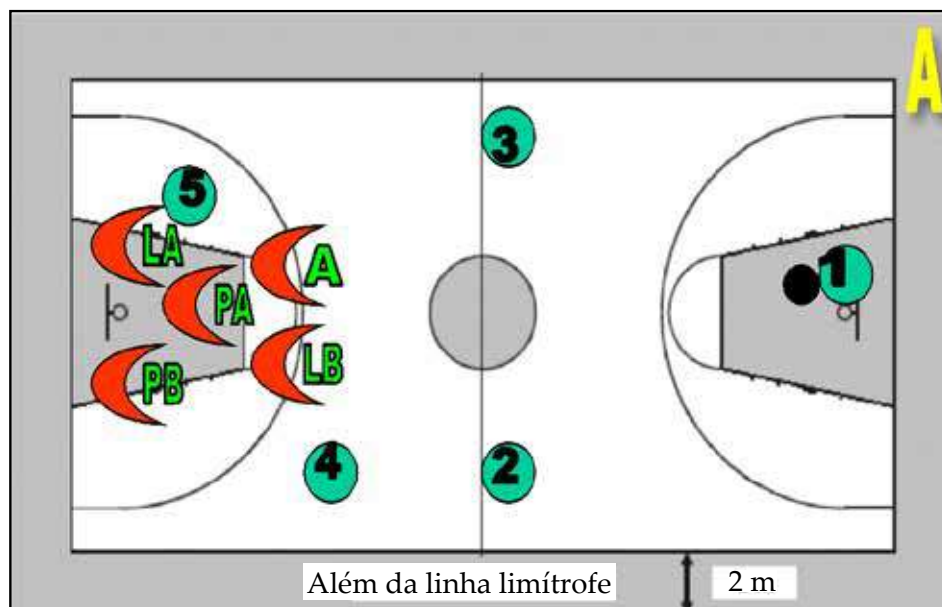
5.9 DESVANTAGENS DO SISTEMA DE DEFESA SOB PRESSÃO

A marcação sob pressão tem uma desvantagem pelo desgaste físico provocado nos jogadores.

6 DEFESA COMBINADA

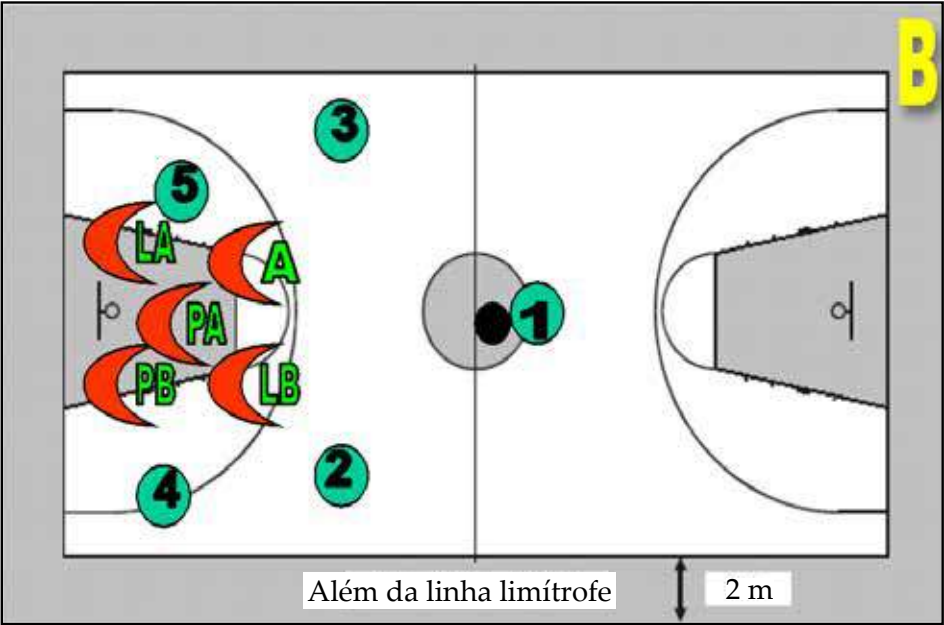
É o sistema de defesa que se utiliza de dois ou mais sistemas distintos em momentos diferentes de ataque ou de acordo com alguma situação específica de ataque. É um tipo de defesa que requer muito entrosamento entre as defesas. Por exemplo, uma equipe se posiciona para marcar zona 2.1.2 e, após determinada ação do ataque (um passe, uma jogada que for solicitada pelo jogador ofensivo etc.), todos os defensores passam a marcar individual. Esse tipo de defesa combinada é chamado *Match up* (igualar) (DE ROSE JUNIOR; FERREIRA, 2010, p. 65).

FIGURA 51 – DEFESA COMBINADA 1



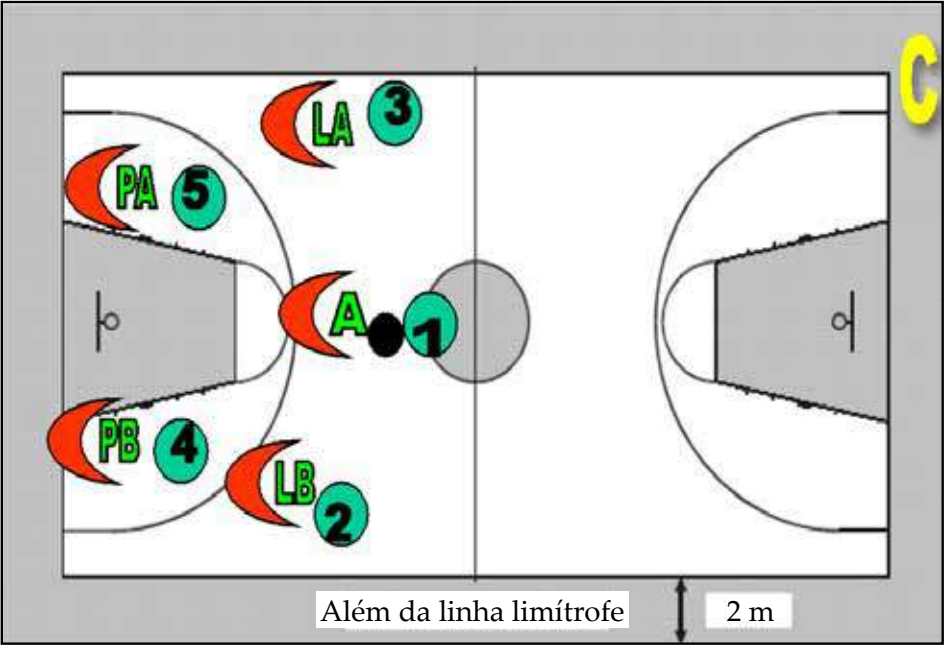
FONTE: O autor

FIGURA 52 – DEFESA COMBINADA 2



FONTE: O autor

FIGURA 53 – DEFESA COMBINADA 3



FONTE: O autor

LEITURA COMPLEMENTAR

Pesquisa sobre a prática de esportes no Brasil

Em pesquisa sobre a prática de esportes, trouxe dados sobre o perfil do praticante de atividade física e esporte no Brasil. A pesquisa coletou informações sobre práticas esportivas e atividades físicas relativas a 2013. Ao todo, foram realizadas 8.902 entrevistas. Os dados foram ponderados com base em uma projeção da população brasileira por região, gênero e grupos de idade, feita pelo IBGE para o ano de 2013, de aproximadamente 146.748.000 brasileiros, quantidade equivalente à população entre 14 e 75 anos. Confira os dados sobre o esporte mais praticado em 2013 pelos entrevistados:

		%	 Respostas Masculinas	 Respostas Femininas
	Futebol	42,7%	66,20%	19,20%
	Caminhada	8,4%	6,40%	18,70%
	Voleibol	8,2%	5,10%	20,50%
	Academia	5,1%	3,80%	11,40%
	Natação	4,9%	4,40%	9,40%
	Corrida	4,1%	5,10%	4,80%
	Futsal	3,4%	4,00%	4,20%
	Musculação	3,2%	3,50%	4,70%
	Ciclismo	2,9%	3,50%	3,80%
	Handebol	1,6%	1,20%	3,60%
	Basquetebol	1,5%	1,90%	1,70%
	Ginástica	1,5%	0,40%	5,00%
	Surf	1,3%	2,10%	0,40%
	Jiu Jitsu	1,3%	2,20%	0,40%
	Muai Thai	1,1%	1,40%	1,20%
	Trilha	1,0%	1,30%	0,90%
	Skate	1,0%	1,40%	0,80%
	Capoeira	1,0%	1,40%	0,80%
	Artes Marciais	1,0%	1,10%	1,40%
	Judô	0,8%	1,10%	0,70%
	Tênis	0,8%	0,90%	1,00%
	Dança	0,8%	0,20%	2,60%
	Karatê	0,7%	0,70%	1,10%
	Boxe	0,6%	0,80%	0,70%
	MMA	0,4%	0,70%	0,20%
	Queimada	0,2%	0%	0,90%
	Canoagem	0,1%	0,10%	0,10%
	Pilates	0,1%	0%	0,50%
	Rugby	0,1%	0,10%	0,00%
	Montanhismo	0%	0%	0%
	Motocross	0%	0,10%	0%

Esporte mais praticado de acordo com a faixa etária

	 15 a 19	 20 a 24	 25 a 34	 35 a 44	 45 a 54	 55 a 64	 65 a 74
Futebol	54,00%	52,90%	51,70%	49,40%	56,50%	38,40%	26,20%
Voleibol	19,00%	11,70%	7,50%	6,70%	4,70%	1,60%	3,70%
Natação	6,70%	5,50%	5,00%	6,60%	3,60%	13,20%	9,20%
Futsal	6,40%	6,90%	3,30%	1,60%	2,40%	1,50%	0%
Academia	5,20%	6,20%	8,20%	4,10%	6,30%	6,70%	0%
Handebol	4,30%	3,50%	0,60%	1,00%	1,00%	0%	0%
Corrida	3,40%	5,70%	6,10%	5,80%	4,80%	0,50%	1,00%
Muai Thai	2,70%	1,50%	1,40%	0,70%	0%	0%	0%
Basquetebol	2,70%	3,40%	1,10%	1,30%	1,10%	0%	0%
Caminhada	2,00%	6,00%	8,90%	15,70%	15,00%	36,10%	37,70%
Ciclismo	2,00%	1,90%	3,30%	5,90%	4,60%	7,40%	3,40%
Skate	2,0%	1,30%	1,00%	1,60%	0%	0%	0%
Trilha	1,60%	0,90%	1,00%	1,30%	2,00%	0%	0%
Capoeira	1,60%	1,80%	1,20%	0,60%	0,80%	0,40%	0%
Jiu Jitsu	1,60%	1,90%	2,10%	1,80%	0,20%	0%	0%
Musculação	1,50%	3,40%	5,70%	3,40%	6,70%	0%	0%
Surf	1,10%	0,90%	3,40%	0,60%	0%	0%	5,50%
Judô	1,10%	0,40%	2,00%	0%	0,80%	0%	0%
Queimada	1,10%	0,10%	0%	0,20%	0%	0%	0%
Tênis	1,00%	1,10%	0,90%	1,80%	0%	0%	0%
Artes Marciais	0,90%	1,50%	1,90%	1,00%	0%	0%	0%
Karatê	0,80%	1,30%	0,80%	0,30%	1,20%	0%	0%
Ginástica	0,60%	0,40%	0,90%	2,80%	2,80%	8,10%	23,90%
Boxe	0,50%	0,70%	1,00%	0,80%	0,50%	0,50%	0%
MMA	0,50%	0,40%	0,60%	1,00%	0%	0%	0%
Rugby	0,40%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Dança	0,30%	0,20%	0,80%	2,40%	1,30%	0,40%	5,70%
Canoagem	0%	0,20%	0%	0,60%	0%	0%	0%
Pilates	0%	0,30%	0%	0%	0,50%	1,50%	0%
Montanhismo	0%	0%	0,10%	0%	0%	0%	0%
Motocross	0%	0%	0,20%	0%	0%	0%	0%

FONTE: Disponível em: <<http://www.esporte.gov.br/diesporte/2.html>>. Acesso em: 18 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, vimos que:

- Os sistemas de defesa são ações táticas coletivas que objetivam um melhor rendimento defensivo.
- A principal característica da defesa individual é a situação um contra um, ou seja, cada defensor marca um atacante determinado.
- A defesa zona tem como característica a marcação por áreas e o deslocamento dos defensores nestas áreas. Este deslocamento é determinado pela movimentação da bola, sendo que o defensor deve cobrir a saída de seus companheiros.
- A principal característica da defesa sob pressão é a situação de dois defensores marcando por atacante e a agressividade. Pode ser utilizada toda a partida, mas o ideal é a utilização em certos momentos, por exemplo, tirar uma diferença de pontuação, mudar o ritmo de jogo do adversário.
- A defesa combinada é o sistema de defesa que se utiliza de dois ou mais sistemas distintos em momentos diferentes de ataque ou de acordo com alguma situação específica de ataque.



1 A defesa individual é a principal defesa no basquetebol e a mais utilizada. Seguem os princípios do defensor deste tipo de defesa. Assinale verdadeiro (V) ou falso (F):

- a) () Ficar entre o atacante e a cesta.
- b) () Se o atacante estiver com bola, manter a distância de dois metros;
- c) () Se o atacante estiver sem bola, poderá antecipar o passe;
- d) () Ajudar o lado da bola ou ainda flutuar do lado oposto a dela;
- e) () Não tentar tomar a bola, cometendo faltas;
- f) () Levar o atacante para o lado de menor habilidade;
- g) () Levar o atacante para o centro da quadra.

2 Qual(is) do(s) tipo(s) de defesa abaixo não fazem parte dos tipos de defesa por zona já apresentados neste tópico?

- a) () Zona 2-1-2
- b) () Zona 2-3
- c) () Zona 1-1-3
- d) () Zona 1-3-1

3 Quais as vantagens da defesa mista do basquetebol? Assinale V para as alternativas verdadeiras e F para as falsas.

- a) () Dificulta a ação do principal atacante adversário.
- b) () Maior atenção com relação a movimentação da bola e das coberturas.
- c) () Altera o ritmo de jogo do adversário.
- d) () Faz com que o adversário tenha que se adaptar à defesa, com movimentações de ataque que nem sempre são preparadas.

4 O sistema de defesa mista utiliza dois tipos de defesa simultaneamente no mesmo ataque (individual e zona). Assinale abaixo quais das defesas fazem parte da defesa mista:

- a) () Combinada/defesa antecipada/diamante.
- b) () Diamante/*Box and one*/triângulo.
- c) () *Match up*/diamante/triângulo.
- d) () *Box and one*/triângulo/defesa antecipada.

5 A defesa sob pressão tem como característica a situação de dois defensores marcando um atacante com bola e com agressividade. Assinale onde esta defesa pode ser realizada na quadra de basquetebol:

- a) () Centro da quadra/quadra toda.
- b) () Meia quadra/três quartos de quadra/quadra toda.
- c) () Laterais da quadra.
- d) () Laterais e três quartos de quadra.

SISTEMAS DE ATAQUE

1 INTRODUÇÃO

Pode-se definir o sistema de ataque como movimentações táticas coletivas que têm como objetivo principal a obtenção de cesta.

2 POSIÇÕES BÁSICAS DE ATAQUE

No basquetebol há três posições de ataque básicas, que são elas:

- Armador
- Lateral ou Ala
- Pivô

3 CARACTERÍSTICAS DAS POSIÇÕES DOS ATACANTES

Confira agora algumas das características das posições dos atacantes.

3.1 ARMADOR

O armador tem como principais características ser jogador mais baixo, mais rápido, possuir excelente controle de bola, excelente defensor, excelente passador, ou seja, dá muitas assistências, tem boa visão de jogo e bom arremesso de longa distância. O armador é o atleta responsável por organizar a equipe, ele pode ser considerado o “maestro” da equipe.

3.2 LATERAL

Os laterais ou alas, por sua vez, são jogadores de estatura mediana para alta e, assim como os armadores, são jogadores mais rápidos e com excelente arremesso de longa distância. No entanto, por serem mais altos que os armadores, os jogadores dessa posição têm um bom rebote defensivo. Os laterais são sempre opção no contra-ataque, e são atletas que finalizam (arremessam) muito. Possuem grande poder de decisão em uma partida.

3.3 PIVÔ

Os pivôs são os atletas mais altos e fortes do jogo, em virtude disso perdem em velocidade em relação a armadores e laterais, são atletas excelentes no fundamento de rebote, tanto ofensivo como defensivo, jogam mais próximos à cesta, arremessam, na maioria das vezes, a curtas distâncias da cesta, e jogam muito em função do contato em virtude da altura e força. Também auxiliam armadores e laterais através do bloqueio (corta-luz) nas situações ofensivas.



Conheça mais sobre as funções dos jogadores de basquetebol assistindo ao vídeo:

<<https://www.youtube.com/watch?v=lvhIRaJbDM8>>

4 POSIÇÕES ATUAIS DE ATAQUE NO BASQUETEBOL

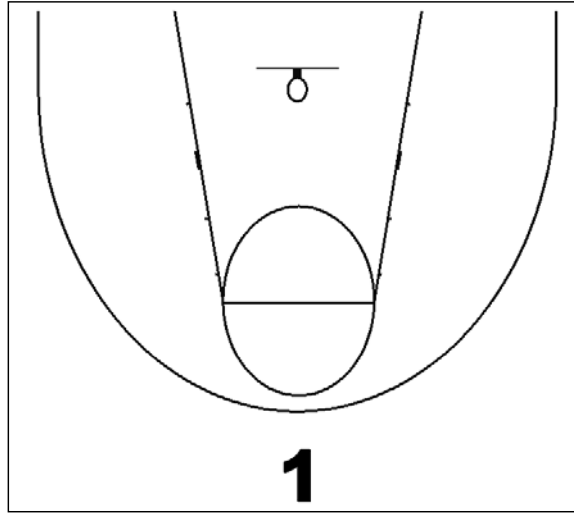
Atualmente foram criadas sub-posições dentro de algumas das posições básicas, mais especificamente nas posições de lateral (lateral baixo ou posição 2, e lateral alto ou posição 3) e pivô (pivô baixo ou posição 4, e pivô alto ou posição 5). As posições atualmente utilizadas são as seguintes:

- Armador, Posição 1 ou *Point Guard*;
- Lateral Baixo, ala-armador, posição 2 ou *shooting guard*;
- Lateral Alto, posição 3, *small forward* ou somente *forward*;
- Pivô Baixo, ala-pivô, posição 4 ou *power forward*;
- Pivô Alto, posição 5, *center*.

4.1 ARMADOR, POSIÇÃO 1 OU *POINT GUARD*

Dentro do basquetebol atual, e do mesmo modo como explicado anteriormente, a posição de armador é normalmente atribuída ao melhor driblador e melhor passador do time. Assim como um diretor de cinema dirige um filme, o armador dirige as ações ofensivas. É trabalho do armador fazer com que a bola chegue ao jogador com as melhores condições de fazer a cesta.

FIGURA 54 - POSIÇÃO EM QUE NORMALMENTE O ARMADOR INICIA O ATAQUE

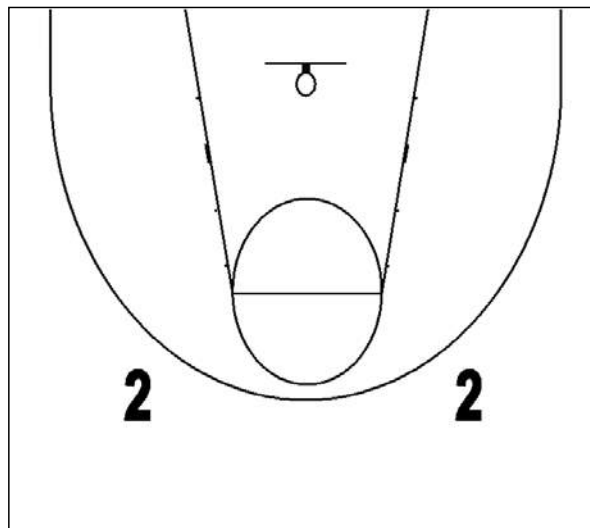


FONTE: O autor

4.2 LATERAL BAIXO, ALA-ARMADOR, POSIÇÃO 2 OU *SHOOTING GUARD*

O lateral baixo, ou ala-armador, é geralmente o melhor arremessador do time e, do mesmo modo que o armador, possui um bom domínio de bola. Em algumas situações de jogo pode substituir o armador, no entanto, a sua principal característica é o arremesso. Por ter essa característica em particular, essa posição é chamada em inglês de *shooting guard*, onde *shooting* significa arremesso.

FIGURA 55 - POSIÇÃO EM QUE NORMALMENTE O LATERAL BAIXO INICIA O ATAQUE

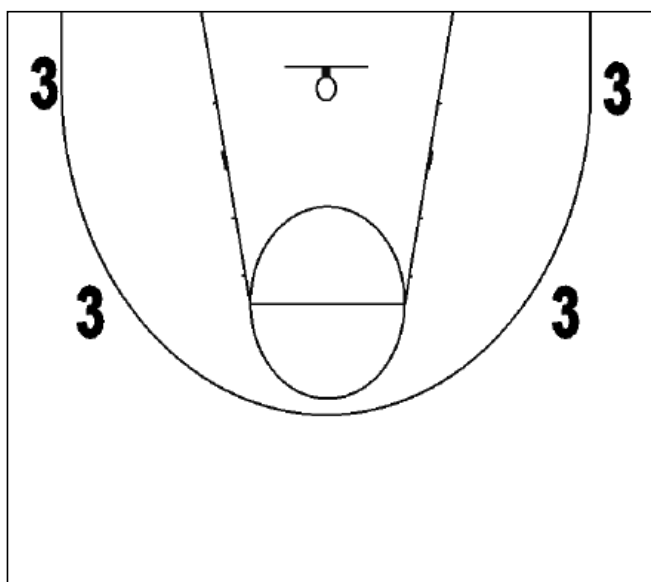


FONTE: O autor

4.3 LATERAL ALTO, POSIÇÃO 3, *SMALL FORWARD* OU SOMENTE *FORWARD*

O lateral alto, ou posição três, pode ser considerado o jogador mais versátil do time, por possuir equilíbrio entre os fundamentos e qualidades físicas. Mesmo não possuindo um controle de bola tão bom quanto de um armador ou alarmanador, o lateral alto possui arremesso de três pontos mediano, bons arremessos de meia distância e costuma jogar muito dentro do garrafão através de infiltrações, conseguindo faltas e constantemente obtendo pontos através do arremesso de lance livre. O lateral alto costuma ser grande e forte o suficiente para jogar perto da cesta, mas rápido e ágil o suficiente para jogar no perímetro (próximo à linha de três pontos).

FIGURA 56 - POSIÇÃO EM QUE NORMALMENTE O LATERAL ALTO INICIA O ATAQUE

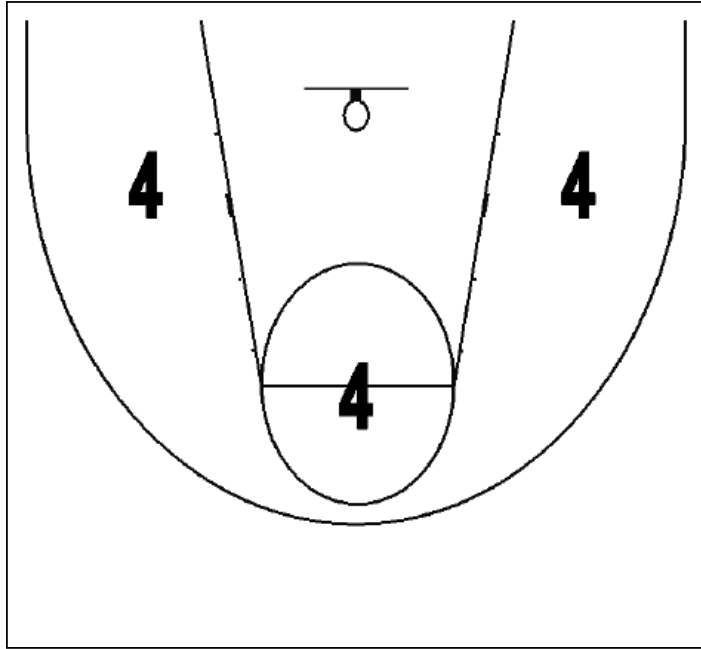


FONTE: O autor

4.4 PIVÔ BAIXO, ALA-PIVÔ, POSIÇÃO 4 OU *POWER FORWARD*

O pivôs baixos, ou ala-pivôs, são na maioria das vezes altos e bem parecidos com pivôs no modo de jogar, no entanto, estes possuem bom arremesso de média distância e também possuem um bom jogo de pivô (jogam com suas costas voltadas para a cesta) ou *post game*. Geralmente jogam próximo à cesta e se movimentam para fora do garrafão com o intuito de se desmarcar e receber a bola em condições de um arremesso de média distância. Esses jogadores são geralmente muito bons no fundamento de rebote.

FIGURA 57 - POSIÇÃO EM QUE NORMALMENTE O PIVÔ BAIXO INICIA O ATAQUE

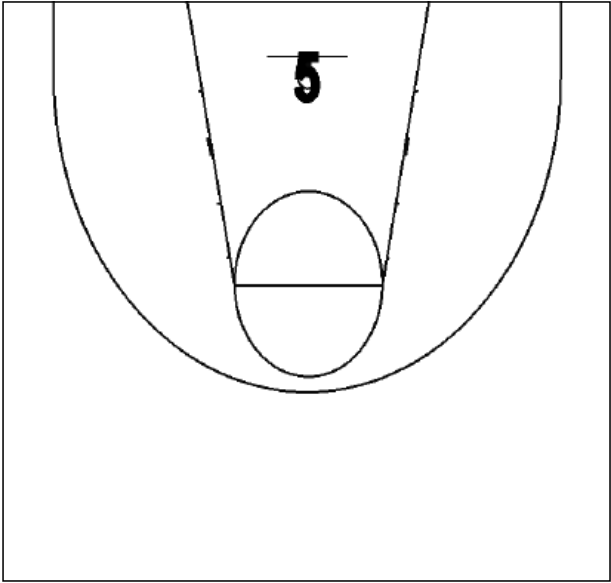


FONTE: O autor

4.5 PIVÔ ALTO, POSIÇÃO 5 OU *CENTER*

Os pivôs são os jogadores mais altos da equipe, tendo como seu papel mais frequente manter uma posição próximo à cesta, permitindo-lhe fazer uso de sua estatura avantajada e, assim, conseguir um arremesso fácil ou um rebote ofensivo. Seu papel na defesa é tentar bloquear os arremessos e pegar os rebotes defensivos.

FIGURA 58 - POSIÇÃO EM QUE NORMALMENTE O PIVÔ ALTO INICIA O ATAQUE

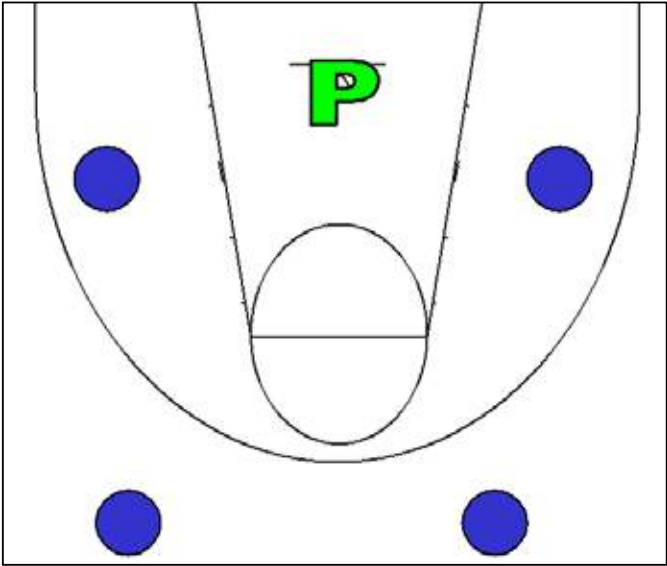


FONTE: O autor

5 NÚMERO DE PIVÔS NO ATAQUE

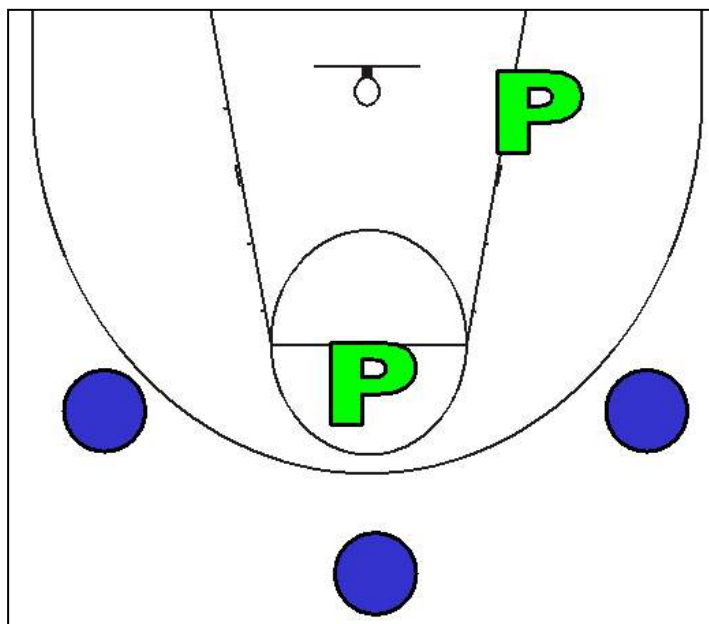
Um sistema de organização ofensiva no basquetebol é, na maioria das vezes, orientado pelo número de pivôs utilizados. A classificação é feita da seguinte forma:

FIGURA 59 - PIVÔ SIMPLES (UTILIZANDO-SE APENAS DE UM PIVÔ)



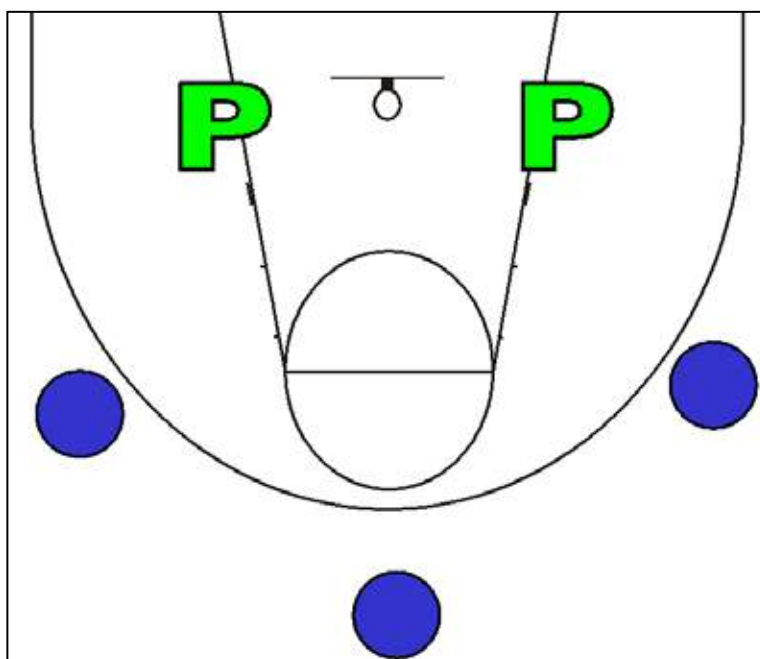
FONTE: O autor

FIGURA 60 – PIVÔ DUPLO (UTILIZANDO-SE DE DOIS PIVÔS)



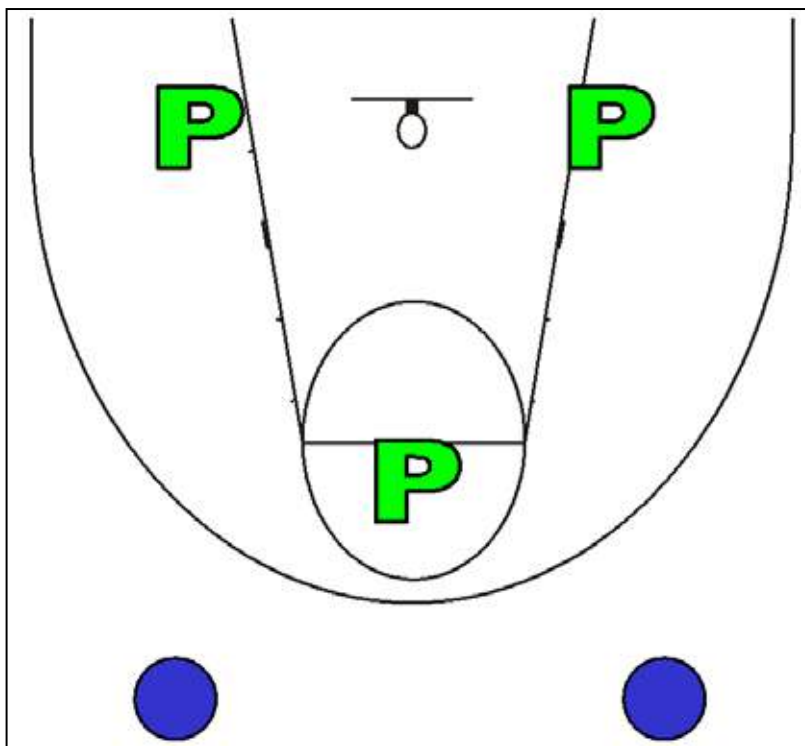
FONTE: O autor

FIGURA 61 – PIVÔ DUPLO (UTILIZANDO-SE DE DOIS PIVÔS)



FONTE: O autor

FIGURA 62 – PIVÔ TRIPLO (UTILIZANDO-SE DE TRÊS PIVÔS)



FONTE: O autor

6 PRINCÍPIOS PARA ELABORAÇÃO DE UM SISTEMA DE ATAQUE

Existem cinco princípios para a elaboração de um sistema de ataque, são eles:

- Organização.
- Movimentação ordenada.
- Rebote de ataque.
- Equilíbrio defensivo.
- Continuidade.

6.1 ORGANIZAÇÃO

Para se definir uma movimentação são necessárias algumas considerações, como:

- O tipo de defesa que o ataque enfrentará (por zona, individual, sob pressão, mista ou combinada).
- O número de pivôs que serão utilizados.
- Dispor os atacantes conforme as características físicas e técnicas.

6.2 MOVIMENTAÇÃO ORDENADA

Após definida a organização inicial deve-se apresentar a função e os deslocamentos de cada atacante. O objetivo de uma movimentação ordenada deve ser colocar um jogador em condições favoráveis para o arremesso (jogada).

6.3 REBOTE DE ATAQUE

Após a finalização (arremesso) é necessário estabelecer quais os atacantes deverão participar, ou não, do rebote ofensivo.

6.4 EQUILÍBRIO DEFENSIVO

Assim como no rebote de ataque, após a finalização também é necessário determinar os atacantes que irão se preocupar com a volta para a defesa, enquanto ocorre o rebote de ataque.

6.5 CONTINUIDADE

Quando e/ou após as movimentações, caso não ocorra o arremesso, faz-se necessário que o sistema continue sua movimentação.

7 CONTRA-ATAQUE

Define-se contra-ataque como a ação de tentar o arremesso rapidamente e de forma organizada, surpreendendo a equipe adversária em seu retorno à defesa, antes que estes consigam se reorganizar defensivamente (CARVALHO, 2001, p. 22).

7.1 CARACTERÍSTICAS DE UM CONTRA-ATAQUE

São características de um contra-ataque:

- Ocorrer superioridade numérica do ataque sobre a defesa, estando ela numa formação desorganizada.
- Velocidade.
- Organização.

7.2 SITUAÇÕES QUE INICIAM UM CONTRA-ATAQUE

São situações que podem dar início a um contra-ataque:

- Rebote defensivo (mais comum e eficiente).
- Lateral na quadra defensiva.
- Bola ao alto no círculo central.
- Fundo bola (após cesta).
- Interceptação de um passe.

7.3 PRINCÍPIOS PARA ELABORAÇÃO DE UM CONTRA-ATAQUE

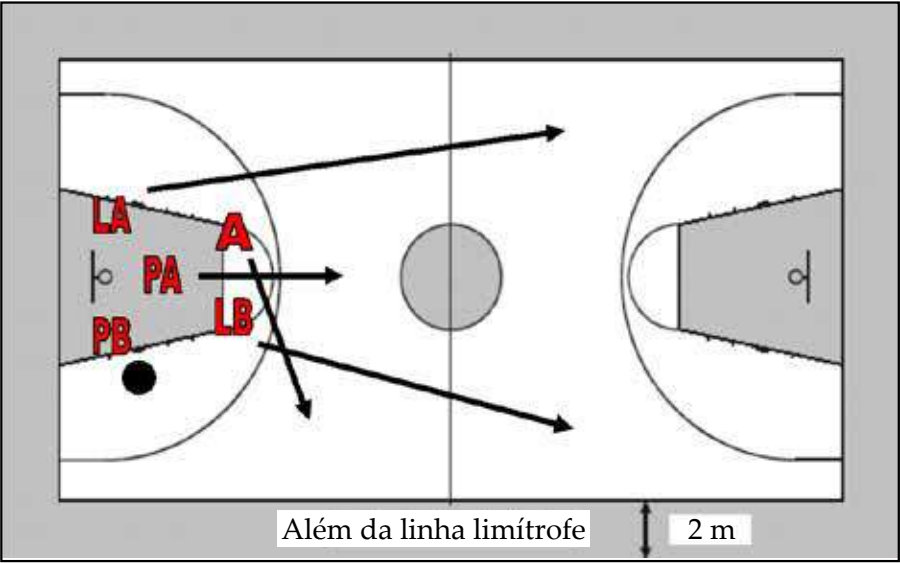
- 1) Após o rebote, passar a bola para uma das laterais da quadra (motivo: menor concentração de jogadores).
- 2) Após o passe para lateral, tem-se duas opções:
 - passar para o companheiro no mesmo corredor;
 - driblar progredindo pelo corredor central.
- 3) Para finalização do contra-ataque, a situação ideal é a de que ocorra ocupação dos três corredores imaginários.
- 4) A ocupação ideal dos corredores imaginários seria: um jogador pelo centro com posse de bola, dois jogadores nas laterais, um quarto jogador (*trailer*) no corredor central atrás do driblador, e o quinto como proteção de defesa.

FONTE: Disponível em: <<http://docslide.com.br/documents/basquetebol-coneitos.html>>.
Acesso em: 17 maio 2016.

Exemplo de uma situação de contra-ataque:

Passo 1 - Ocorre o rebote de defesa, o armador desloca-se para uma das laterais da quadra no mesmo momento em que os laterais correm em direção à quadra de ataque pelos corredores laterais, e o pivô restante ocupa o corredor central.

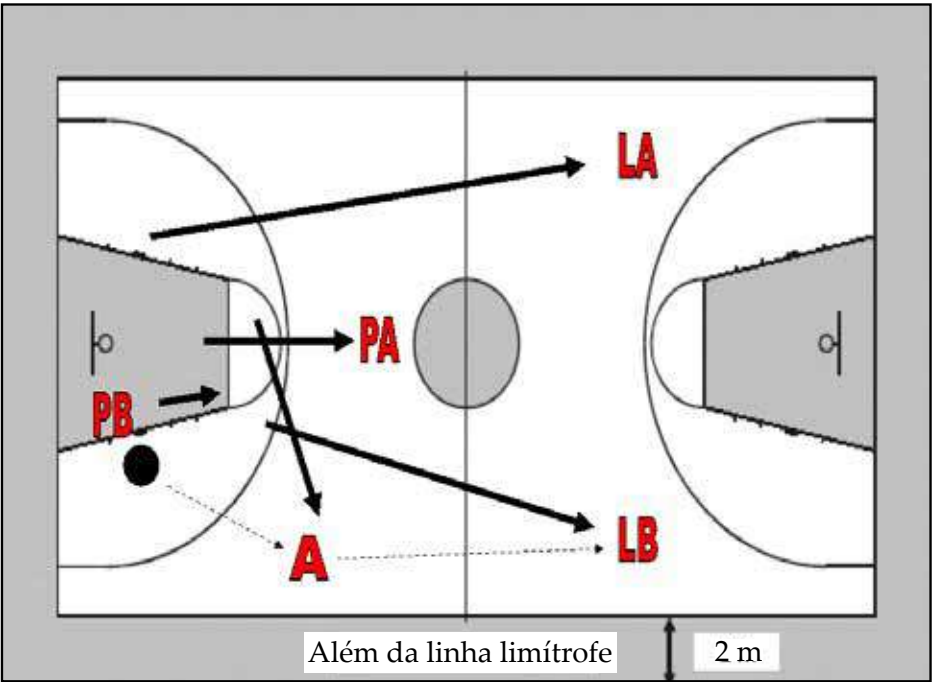
FIGURA 63 – SAÍDA DE CONTRA-ATAQUE



FONTE: O autor

Passo 2 - Após a saída do contra-ataque, o armador realiza um passe para o lateral no mesmo corredor em que ele se encontra.

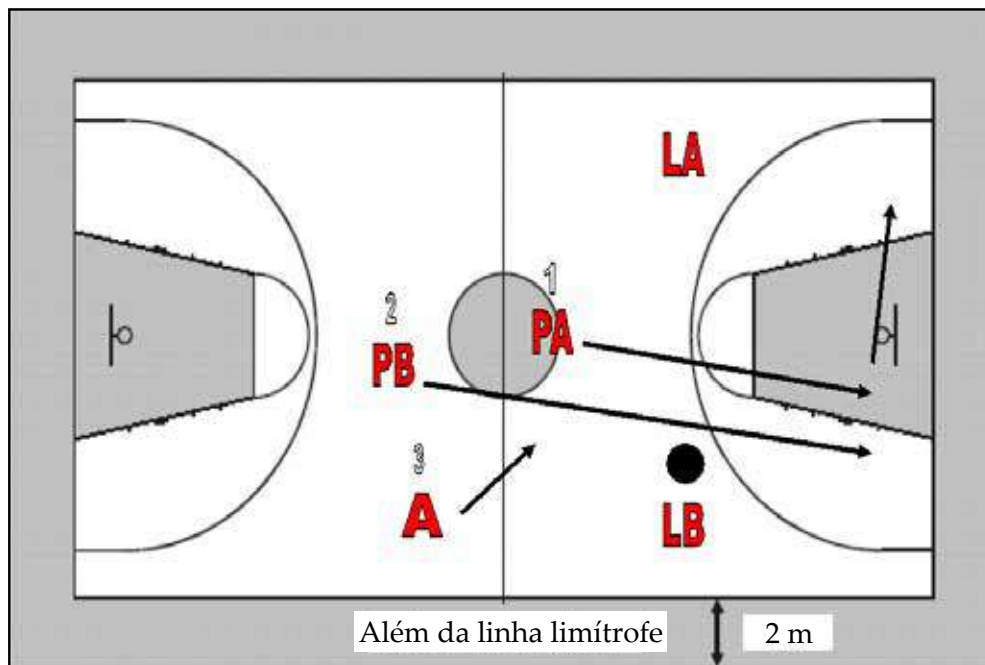
FIGURA 64 – MEIO DO CONTRA-ATAQUE



FONTE: O autor

Passo 3 - É a chegada do contra-ataque, o lateral estando com a bola, o pivô que não pegou o rebote corre em direção à cesta pedindo bola e, em seguida, desloca-se para um dos lados do garrafão seguido pelo outro pivô que faz o mesmo, porém desloca-se para o lado contrário do garrafão. Após a passagem de ambos, o armador posiciona-se no centro próximo à linha de três pontos.

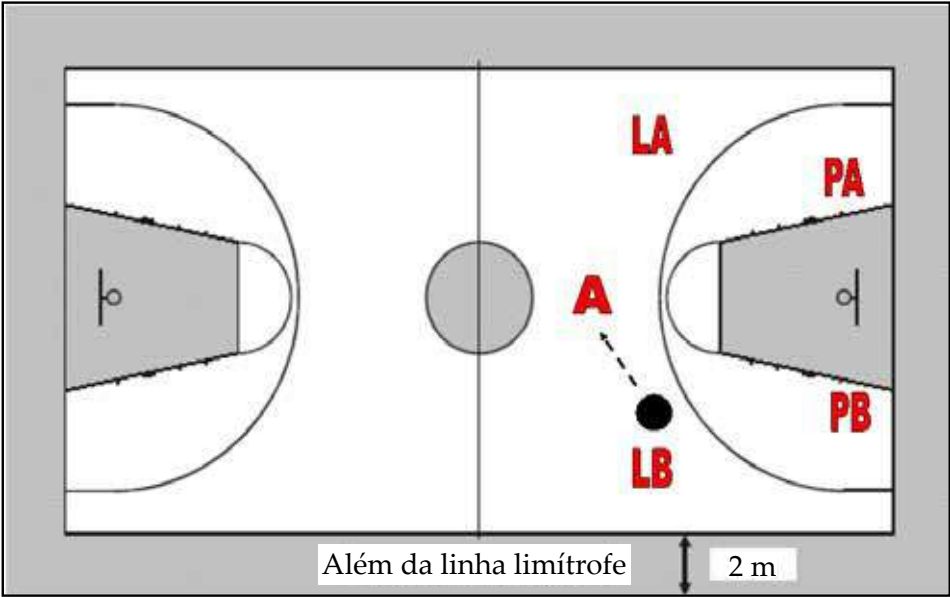
FIGURA 65 – CHEGADA DO CONTRA-ATAQUE



FONTE: O autor

Passo 4 - Após o posicionamento dos pivôs e armador, não havendo finalização, o lateral passa a bola para o armador.

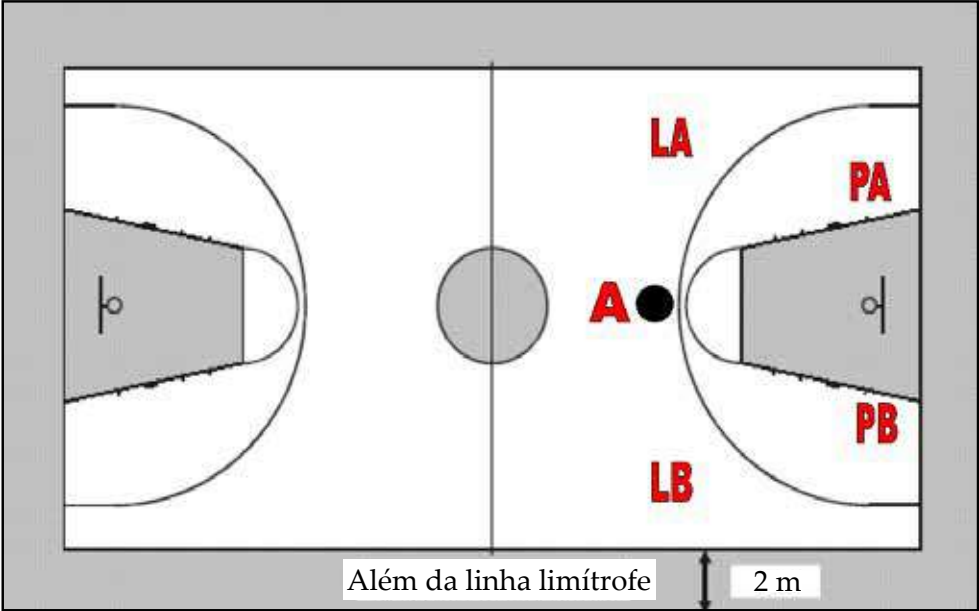
FIGURA 66 – FINALIZAÇÃO DO CONTRA-ATAQUE



FONTE: O autor

Passo 5 - Com a bola em mãos, o armador, na maioria das vezes, inicia a movimentação ofensiva como orientado pelo treinador.

FIGURA 67 – FINALIZAÇÃO DO CONTRA-ATAQUE



FONTE: O autor

LEITURA COMPLEMENTAR**Basquetebol como ferramenta lúdica para a Educação Física escolar**

A iniciação de esportes como o basquetebol, num âmbito escolar, deve ser encarada de forma lúdica pelos professores, de modo que os alunos possam participar e desenvolver suas habilidades de forma espontânea. Com essa proposta, os alunos realizam movimentos e fundamentos não para ser melhor que o outro, ter maior rendimento, e sim, de maneira lúdica, aprendendo e se divertindo.

Sendo assim, com essa forma lúdica de trabalhar as modalidades esportivas, os alunos irão possuir maior motivação, enquanto desenvolvem habilidades motoras, facilitando a relação do professor e aluno durante a aprendizagem de conteúdos esportivos como o basquetebol, nas aulas de Educação Física (ANDRADE; SANTANA, 2013).

Ao praticar o basquetebol nas escolas os alunos possuem a oportunidade de aprendizagem motora significativa, além de experimentar um novo esporte, que muitas vezes não são aprofundados nesse âmbito escolar, mesmo porque, para isso, é necessária boa formação pedagógica e também conhecimento profundo sobre as fases de desenvolvimento do seu humano (JOBIM; PUREZA; LOUREIRO, 2008).

O esporte, no caso do basquete, junto com o lúdico, utilizado na educação básica de forma planejada, organizada e sistematizada, torna-se um instrumento pedagógico com grande importância no processo de aprendizagem dentro da Educação Física Escolar (ANDRADE; SANTANA, 2013).

FONTE: Disponível em: <<http://www.uniesp.edu.br/ieda/transversal/downloads/edicao6/02-o-basquete-como-um-componente-ludico-na-educacao-fisica-escolar.pdf>>. Acesso em: 17 maio 2016.



RESUMO DO TÓPICO 3

Nestes tópico, você viu que:

- O sistema de ataque se define como movimentações táticas coletivas que tem como objetivo principal a obtenção de cesta.
- Vimos que as principais princípios para a elaboração de um sistema de ataque são: organização, movimentação ordenada, rebote de ataque, equilíbrio defensivo e continuidade.
- Contra-ataque é a ação de tentar o arremesso rapidamente e de forma organizada, surpreendendo a equipe adversária em seu retorno a defesa, antes que estes consigam se reorganizar defensivamente.

AUTOATIVIDADE



1 A posição de armador no basquetebol é uma das principais posições da modalidade. Seguem as características do jogador desta posição. Qual opção abaixo está INCORRETA?

- a) () Jogadores mais baixos
- b) () Jogadores rápidos
- c) () Possui excelente controle de bola
- d) () Joga próximo da cesta
- e) () Excelente defensor
- f) () Dá muitas assistências
- g) () Tem boa visão de jogo

2 Um sistema de organização ofensiva no basquetebol é, na maioria das vezes, orientado pelo número de pivôs utilizados. Assinale como é feita essa classificação:

- a) () Pivô simples e duplo
- b) () Pivô simples
- c) () Pivô triplo
- d) () Pivô simples, duplo e triplo
- e) () Pivô duplo e triplo

3 Existem cinco princípios para a elaboração de um sistema de ataque. Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta estes princípios:

- a) () Movimentação ordenada, organização, rebote de ataque, equilíbrio defensivo e continuidade
- b) () Organização, movimentação ordenada, rebote de ataque, equilíbrio defensivo e continuidade
- c) () Equilíbrio defensivo, movimentação ordenada, rebote de ataque, organização e continuidade
- d) () Continuidade, movimentação ordenada, rebote de ataque, equilíbrio defensivo e organização
- e) () Organização, movimentação ordenada, rebote de ataque, continuidade e equilíbrio defensivo.

4 O contra-ataque é a ação de tentar o arremesso rapidamente e de forma organizada, surpreendendo a equipe adversária em seu retorno a defesa, antes que estes consigam se reorganizar defensivamente.

Assinale as características **CORRETAS** do contra-ataque:

- a) () Velocidade
- b) () Organização
- c) () Pivô alto
- d) () Ocorrer superioridade numérica do ataque sobre a defesa
- e) () Arremessos de longa distância

REGRAS E ADAPTAÇÕES

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

A partir desta unidade você será capaz de:

- conhecer as regras e o preenchimento da Súmula;
- apresentar o minibasquetebol e o basquete em cadeira de rodas.

PLANO DE ESTUDOS

Esta unidade está dividida em três tópicos. Em cada um deles você encontrará atividades que o(a) ajudarão a fixar os conhecimentos abordados.

TÓPICO 1 – REGRAS E SÚMULA

TÓPICO 2 – MINIBASQUETEBOL

TÓPICO 3 – BASQUETE DE CADEIRA DE RODAS

REGRAS E SÚMULA

1 INTRODUÇÃO

Neste tópico estudaremos o conceito do jogo de basquetebol, seus objetivos, regras, materiais, dimensões da quadra e dos equipamentos de jogo. Veremos também como é feita a súmula de um jogo de basquetebol e o que a constitui.

2 CONCEITO DO JOGO

É jogado por duas equipes de cinco jogadores em quadra para cada lado. Iniciando com bola ao alto, onde a equipe de posse de bola passa a atacar e a equipe sem a posse da bola passa a defender, sempre respeitando as regras do basquetebol. A equipe vencedora do jogo é a que fizer o maior número de pontos no final da partida (CBB, 2016).

3 OBJETIVO DO JOGO

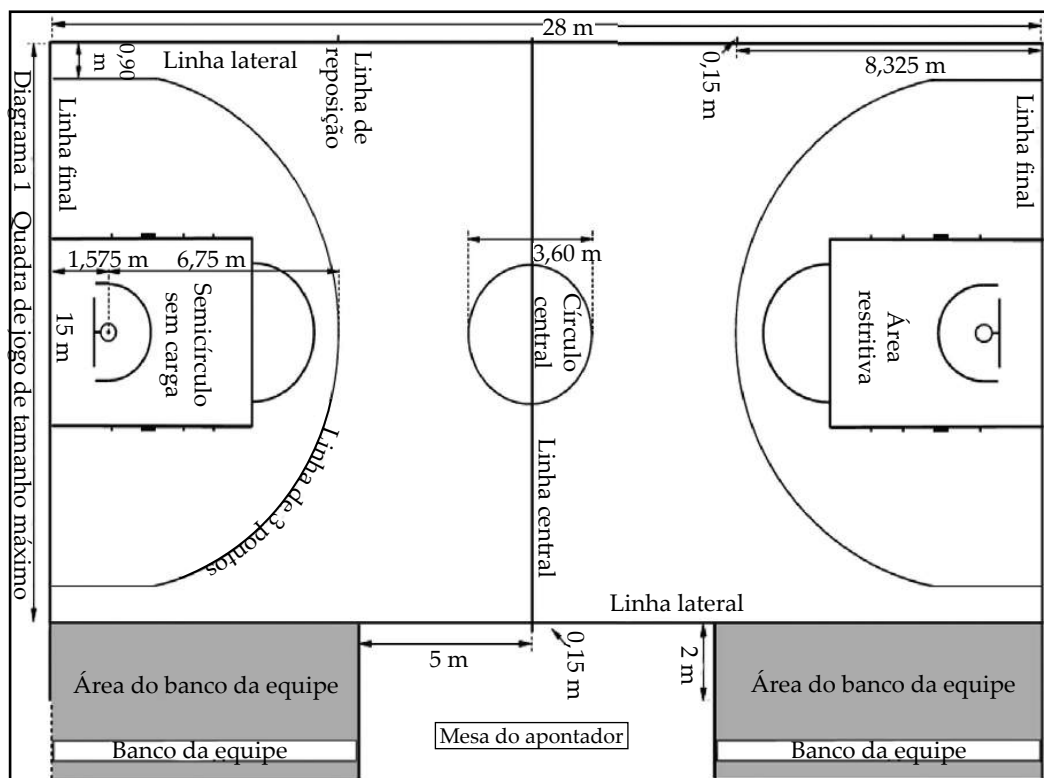
Marcar pontos na cesta do adversário e evitar que a outra equipe obtenha a posse de bola ou faça pontos (CBB, 2010).

4 DIMENSÕES DA QUADRA E EQUIPAMENTOS DE JOGO

A quadra de jogo deverá possuir uma superfície rígida, plana, livre de obstruções, com dimensões de vinte e oito (28) metros de comprimento por quinze (15) metros de largura, medidos desde a margem interna da linha limítrofe para competições internacionais e nacionais. No entanto, as Federações Nacionais têm autoridade para aprovar quadras com medidas de vinte e seis (26) metros de comprimento por quatorze (14) metros de largura (CBB, 2016).

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 68 - QUADRA DE JOGO E SUAS MEDIDAS



FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

5 LINHAS

Todas as linhas serão traçadas na cor branca, com cinco (5) cm de largura e claramente visíveis. Nenhuma linha limítrofe da quadra, tanto lateral quanto de fundo, faz parte da quadra de jogo. Se o jogador estiver em contato com qualquer linha limítrofe, ele está fora de quadra. Caso receba um passe, a bola será considerada fora de jogo.

Os jogadores que permanecem sentados no banco de reservas devem ficar a uma distância de no mínimo dois (2) metros da quadra de jogo.

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

6 LINHA CENTRAL, CÍRCULO CENTRAL E SEMICÍRCULO DE LANCE LIVRE

A linha central deverá ser marcada paralela às linhas finais da quadra (fundo) partindo dos pontos médios das linhas laterais. Ela se estenderá 0,15 metro além de cada linha lateral. A linha central faz parte da quadra defensiva (Figura 68).

O círculo central deve ter um raio de 1,80 metros (medido na face externa da circunferência) e será marcado no centro da quadra de jogo. Caso o interior do círculo central for pintado, ele deve ser das mesmas cores das áreas restritivas. (garrafão).

Os semicírculos de lance livre serão marcados na quadra de jogo com um raio de 1,80 metro medido até a margem externa da circunferência e com seus centros nos pontos médios das linhas de lances livres (Figura 68).

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.



No jogo de basquetebol, uma vez que o jogador passar a linha de meio da quadra fica proibido voltar ao seu campo com a bola. Acesse o vídeo e conheça mais regras do basquetebol.

<https://www.youtube.com/watch?v=YaS1C_w4oIs>

7 LINHAS DE LANCE LIVRE, ÁREAS RESTRITIVAS E LUGARES DE REBOTE DOS LANCES LIVRES

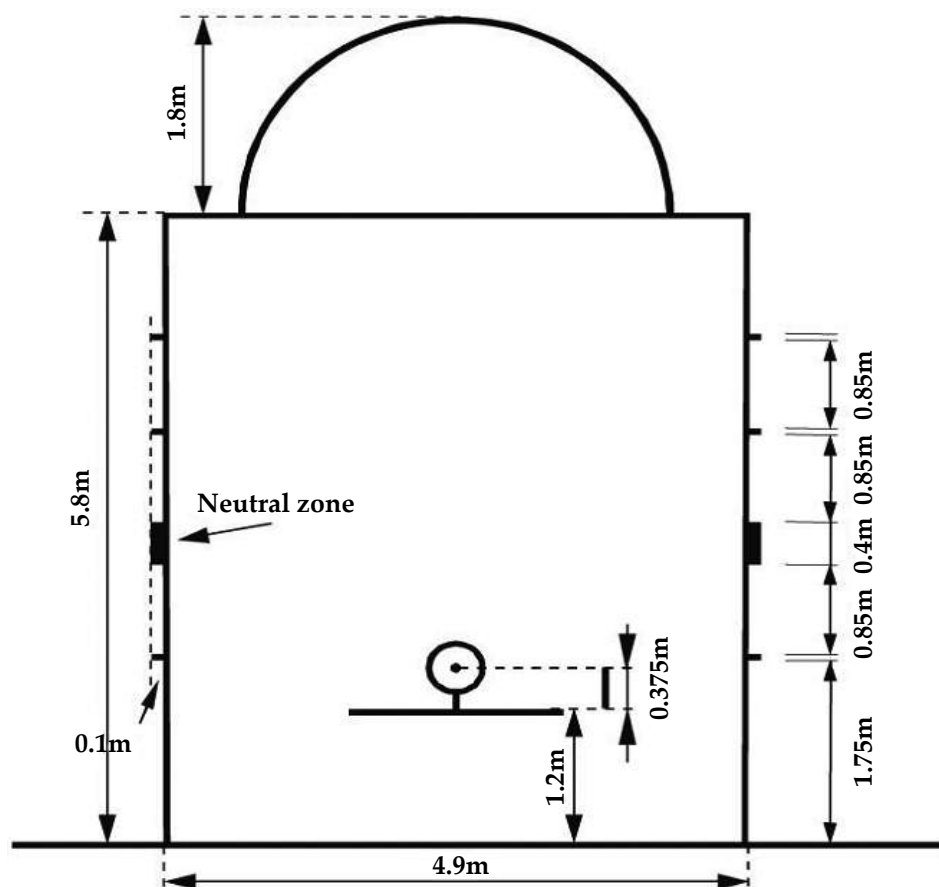
A linha de lance livre será traçada paralela a cada linha final. Ela terá sua margem mais distante a 5,80 m da margem interna da linha final e terá 3,60 m de extensão. Seu ponto médio estará na linha imaginária que une os pontos médios das duas linhas finais (Figura 69).

As áreas restritivas serão as áreas retangulares marcadas na quadra de jogo limitadas pelas linhas finais, pelas linhas de lance livre estendida e pelas linhas que se originam das linhas finais, tendo suas margens externas a 2,45 m dos pontos médios das linhas finais e terminando nas margens externas das linhas de lance livre estendidas. Estas linhas, excluindo as linhas finais, são parte da área restritiva. O interior das áreas restritivas tem de ser pintado.

Espaços de rebote de lances livres ao longo das áreas restritivas, reservados para jogadores durante lances livres, serão marcados conforme Figura 69.

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 69 – ÁREA RESTRITIVA



FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

8 ÁREA DA CESTA DE CAMPO DE TRÊS PONTOS

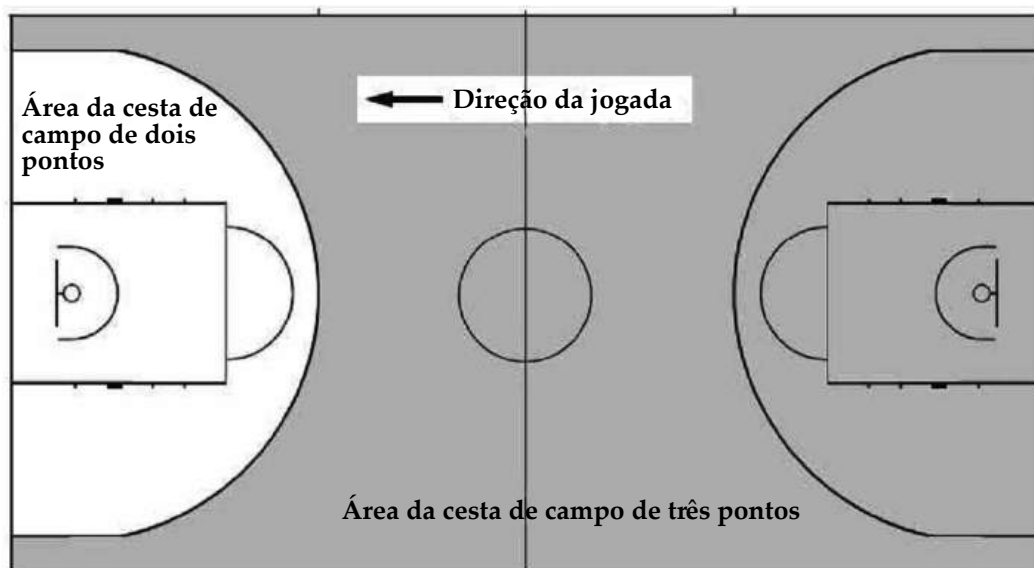
A área da cesta de campo de três pontos (Figura 70) será a área inteira do piso da quadra de jogo, exceto a área próxima à cesta dos oponentes limitada por e incluindo:

- Duas linhas paralelas estendidas a partir da linha de fundo e perpendicular a esta, com sua margem externa a 90 centímetros da margem interna das linhas laterais.

- Um arco com raio de 6,75 metros medido a partir do ponto no solo abaixo exatamente do centro da cesta dos oponentes até a margem externa da linha que forma o arco. A distância do ponto no solo exatamente do centro da cesta até a linha de fundo deve ser de 1,575 metro. O arco se une ao final das duas linhas paralelas.
- A linha de três pontos não é parte da área da cesta de campo de três pontos.

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf> Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 70 - ÁREA DA CESTA DE CAMPO DE TRÊS PONTOS

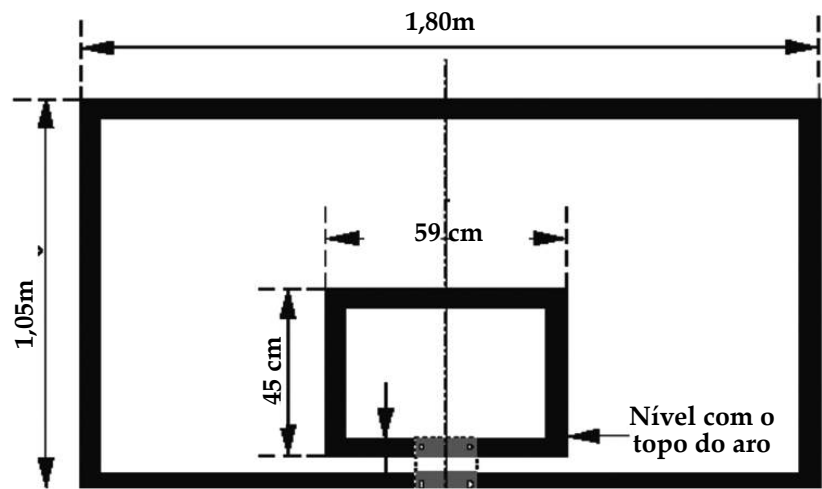


FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

9 TABELA E CESTA

A tabela de basquetebol deve ser de vidro temperado de alta segurança, com 3 centímetros de espessura e transparente, medindo de 1,05 metro a 1,20 metro de altura por 1,80 metro de largura.

FIGURA 71 – TABELA DE BASQUETEBOL



FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

O aro deve medir 45 centímetros de diâmetro, deve ser feito de ferro sólido e pintado da cor laranja e, preferencialmente, retrátil.

A rede deve ter de 40 a 45 centímetros de comprimento, ser feita de corda de barco, náilon ou seda, devendo permitir a passagem da bola sem obstruí-la.

FIGURA 72 – ARO E CESTA

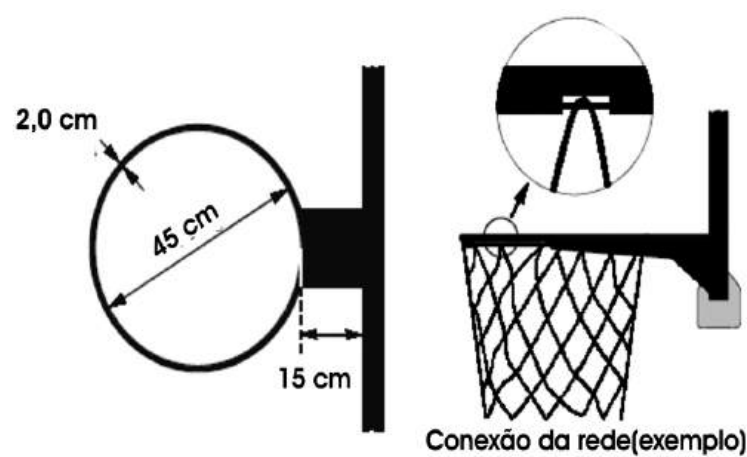


Diagrama 4 Aro de *basketball*

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

10 TAMANHO E PESO DA BOLA

A bola de basquete deve ser feita de couro, borracha ou material sintético, de cor laranja e deve ter a circunferência de 72,4 a 73,7 centímetros, pesando de 510 a 567 gramas para as mulheres; e ter de 74,9 a 78 centímetros de diâmetro e pesando de 567 a 650 gramas para os homens.

FIGURA 73 – BOLA DE BASQUETEBOL

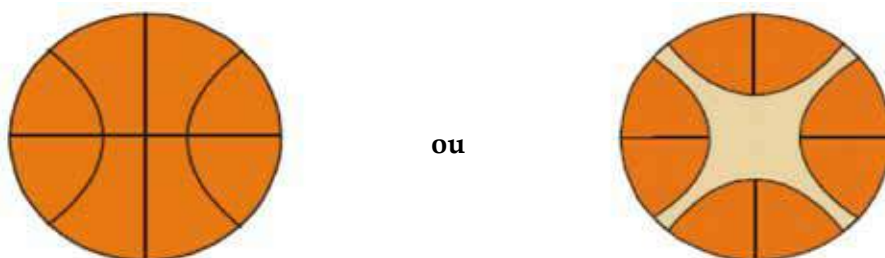


Diagrama 8 - Bolas de basketball

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

1.1 UNIFORMES DE JOGO

Os uniformes a serem utilizados em uma partida de basquetebol devem ser compostos por calção e camisa para o time masculino, e calção e camisa (ou macaquinho) para o feminino. Cada uniforme deve ter numeração na frente com tamanho de 7 a 10 centímetros, e nas costas com tamanho de 20 a 25 centímetros de altura.

FIGURA 74 – UNIFORMES MASCULINO E FEMININO



FONTE: Disponível em: <<http://cbb.com.br>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

12 EQUIPAMENTO TÉCNICO PARA O JOGO

Para a realização de um jogo oficial de basquetebol faz-se necessária a presença dos seguintes equipamentos:

- Relógio de jogo.
- Cronômetro de trava (op. 24 segundos).
- Súmulas em 3 (três) vias:
 - cor branca: a ser entregue para a federação responsável;
 - cor azul: a ser entregue para a equipe vencedora;
 - cor rosa: a ser entregue para a equipe perdedora.
- Placas de faltas individuais com numeração de 1 a 5.
- Placa de sinal (seta) de posse de bola.
- Indicador do tempo de jogo = 10 minutos.
- Indicador de faltas coletivas: 1ª a 4ª falta.
- Placar de jogo manual.
- Bandeiras vermelhas das faltas coletivas por equipe.
- Apito para os árbitros e mesários.
- Canetas de cores:
 - Azul: para ser utilizada no cabeçalho da súmula, na lista de jogadores e nas marcações feitas no 2º e 4º quarto.
 - Vermelha: para utilização nas marcações feitas no 1º e 3º quarto.
 - Preta: para utilização em período extra (prorrogação).
- Seta da posse de bola (fica em frente à mesa de arbitragem).

1.3 OFICIAIS E SEUS ASSISTENTES

Árbitros, Mesários e Comissário:

O grupo de árbitros será composto por um árbitro e 1 (um) ou 2 (dois) fiscais. Estes serão auxiliados pelos oficiais de mesa e por um comissário, se presente.

O grupo de mesários é composto por um apontador, um assistente de apontador, um cronometrista e um operador do cronômetro de vinte e quatro (24) segundos.

O comissário sentará entre o apontador e o cronometrista e terá como tarefa principal, durante o jogo, supervisionar o trabalho dos oficiais de mesa e auxiliar o árbitro e os fiscais no bom funcionamento do jogo.

Os oficiais de um determinado jogo não devem estar ligados, de forma alguma, com qualquer das equipes na quadra de jogo.

O uniforme dos oficiais consistirá de camisas de oficiais, calças compridas pretas, meias pretas e sapatos pretos de basquetebol.

Os oficiais e oficiais de mesa deverão estar vestidos uniformemente.

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

1.4 DEVERES E PODERES DO ÁRBITRO

1.4.1 DOS DEVERES E PODERES DO ÁRBITRO

- Verificar e aprovar todo o equipamento a ser usado durante a partida.
- Selecionar a bola do jogo a partir de pelo menos duas (2) bolas usadas fornecidas pela equipe local. Caso nenhuma bola disponível seja adequada para ser a bola do jogo, ele pode escolher a bola com melhor qualidade disponível.
- Não permitir que os jogadores usem objetos que possam machucar os outros jogadores.
- Lançar a bola ao alto para iniciar o primeiro período e uma reposição de bola para iniciar todos os outros períodos.
- Ter o poder de paralisar um jogo quando as condições o justificarem.
- Ter o poder de determinar que uma equipe perca o jogo por desistência.
- Examinar cuidadosamente a súmula ao final do tempo de jogo ou a qualquer momento que ele sinta que é necessário.

- Aprovar e assinar a súmula ao final do tempo de jogo, encerrando a administração e a conexão dos oficiais com o jogo.
- Os poderes dos oficiais começam quando eles chegam à quadra de jogo, vinte (20) minutos antes do horário marcado para o início da partida, e terminam quando o sinal do cronômetro de jogo soa para o final do tempo de jogo, aprovado pelos oficiais.
- Registrar no verso da súmula, antes de assiná-la:

a) Qualquer desistência ou falta desqualificante.

b) Qualquer comportamento antidesportivo de jogadores, técnicos, assistentes técnicos ou acompanhantes de equipe que ocorrerem antes dos vinte (20) minutos que antecedem ao horário marcado para o início do jogo, ou entre o final do tempo de jogo e a aprovação e assinatura da súmula. Neste caso, o árbitro (comissário, se presente) tem que enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.

- Tomar a decisão final sempre que necessário ou quando os oficiais discordarem. Para tomar a decisão final ele pode consultar o(s) fiscal(is), o comissário, se presente, e/ou os oficiais de mesa.
- Está autorizado a aprovar e usar o equipamento técnico, se disponível, para decidir, antes de assinar a súmula, se o último arremesso para a cesta no final de cada período ou qualquer período extra aconteceu durante o tempo de jogo e/ou se o arremesso vale dois (2) ou três (3) pontos.
- Ter o poder para tomar decisões sobre qualquer ponto não coberto especificamente por essas regras.
- Os oficiais terão o poder para tomar decisões sobre infrações das regras cometidas tanto dentro quanto fora das linhas limítrofes, incluindo a mesa do apontador, os bancos das equipes e as áreas imediatamente atrás das linhas.
- Os oficiais devem apitar quando uma infração das regras ocorrer, um período terminar ou quando os oficiais acharem necessário para interromper o jogo. Os oficiais não devem apitar após uma cesta de campo convertida, um lance livre convertido ou quando a bola se tornar viva.
- Quando decidirem sobre um contato pessoal ou violação, os oficiais deverão, em cada caso, considerar e avaliar os seguintes princípios fundamentais:

a) O espírito e intenção das regras e a necessidade de assegurar a integridade do jogo.

b) Consistência na aplicação do conceito de 'vantagem/desvantagem'. Os oficiais devem buscar não interromper o fluxo do jogo desnecessariamente de maneira a penalizar um contato pessoal casual, que não dá ao jogador responsável uma vantagem, nem coloca seu oponente em desvantagem.

- c) Consistência na aplicação do bom senso para cada jogo, tendo em mente as habilidades dos jogadores envolvidos e suas atitudes e condutas durante o jogo.
 - d) Consistência na manutenção do equilíbrio entre o controle do jogo e o fluxo do jogo, tendo um *feeling* para o que os participantes estão tentando fazer e apitando o que é certo para o jogo.
- Caso um protesto seja apresentado por uma das equipes, o Árbitro (comissário, se presente) deverá, dentro de uma (1) hora em seguida ao final do tempo de jogo, relatar o protesto ao comitê organizador da competição.
 - Se um oficial está lesionado ou por qualquer outra razão não puder continuar a desempenhar os seus deveres dentro de cinco (5) minutos do incidente, o jogo será reiniciado. O(s) oficial(ais) remanescente(s) atuará(ão) sozinho(s) até o final do jogo, a menos que exista a possibilidade de substituir o oficial lesionado por um oficial substituto qualificado. Após consulta com o comissário, se presente, o outro oficial decidirá sobre a possível substituição.
 - Para todos os jogos internacionais, se for necessária comunicação verbal para esclarecer uma decisão, ela deverá ser conduzida no idioma inglês.
 - Cada árbitro tem o poder para tomar decisões dentro dos limites dos seus deveres, mas não tem autoridade para desprezar ou questionar decisões tomadas por outro(s) árbitro(s);
 - As decisões tomadas pelos árbitros são finais e não podem ser contestadas ou desprezadas.

1 4.2 APONTADOR E ASSISTENTE DE APONTADOR: DEVERES

Será providenciada ao apontador uma súmula onde ele fará os registros dos seguintes:

- Equipes (nomes e números dos jogadores que iniciarão o jogo e de todos os substitutos que entrarem no jogo). Quando existir uma infração das regras relacionadas aos cinco (5) jogadores que iniciarão o jogo, substituições ou números de jogadores, eles notificarão ao oficial mais próximo tão logo quanto possível.
- Sumário corrente dos pontos marcados, anotando as cestas de campo e os lances livres feitos.
- Faltas marcadas contra cada jogador. O apontador tem que notificar um oficial imediatamente quando a quinta falta é marcada contra qualquer jogador. Ele registrará as faltas marcadas contra cada técnico e tem que notificar um oficial imediatamente quando um técnico deva ser desqualificado. Igualmente, ele tem que notificar um oficial imediatamente quando um jogador tiver cometido duas (2) faltas antidesportivas e deva ser desqualificado.

- Tempos debitados: ele tem que notificar os oficiais da oportunidade de tempo debitado quando uma equipe tiver solicitado um tempo debitado e notificar o técnico, através de um oficial, quando o técnico não tem mais tempo(s) debitado(s) restante(s) no meio-tempo ou período extra.
- A próxima posse alternada, operando a seta de posse alternada. O apontador ajustará a direção da seta de posse alternada imediatamente após o final da primeira metade enquanto as equipes trocam de cestas para a segunda metade.
- Indicar o número de faltas cometidas por cada jogador erguendo, de maneira visível a ambos os técnicos, a placa com o número de faltas cometidas por aquele jogador.
- Posicionar a marca das faltas da equipe na mesa do apontador, no canto mais próximo ao banco da equipe em situação de penalidade por faltas coletivas, quando a bola se tornar viva em seguida à quarta falta coletiva em um período.
- Efetuar substituições.
- Soar seu sinal apenas quando a bola está morta e antes da bola tornar-se viva novamente. O soar do seu sinal não para o cronômetro de jogo ou o jogo, nem faz com que a bola torne-se morta.
- O assistente de apontador operará o placar e auxiliará o apontador. No caso de qualquer discrepância entre o placar e a súmula que não possa ser solucionada, a súmula terá precedência e o placar será corrigido de acordo.

14.2.1 Se um erro do apontador é descoberto

- Durante o jogo, o apontador deve esperar pela primeira bola morta antes de soar seu sinal;
- Após o final do tempo de jogo e antes da súmula ter sido assinada pelo árbitro, o erro será corrigido ainda que esta correção influencie o resultado final do jogo.
- Após a súmula ter sido assinada pelo árbitro, o erro não poderá mais ser corrigido. O árbitro ou o comissário, se presente, tem que enviar um relatório detalhado para o comitê organizador da competição.

14.3 CRONOMETRISTA: DEVERES

- Deverá ser providenciado ao cronometrista um relógio de jogo e um cronômetro, nos quais ele deverá cronometrar o tempo de jogo, tempos debitados e intervalos de jogo.
- Certificar-se de que o sinal do relógio de jogo soa bem alto e automaticamente no final do tempo de jogo em um período.

- Usar todos os meios possíveis para notificar os oficiais imediatamente se o seu sinal não soar ou não for ouvido.
- Notificar as equipes e os oficiais pelo menos três (3) minutos antes do início do terceiro período.

FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

15 TEMPO DE JOGO / INTERVALO / PERÍODO EXTRA E PEDIDO DE TEMPO

O jogo de basquetebol, de acordo com as regras da FIBA, as quais são seguidas no Brasil, possui quatro períodos de 10 minutos, com intervalos de dois minutos entre o primeiro e o segundo período e entre o terceiro e o quarto período; possui ainda um intervalo de 15 minutos entre o segundo e o terceiro período de jogo. Em caso de período extra (prorrogação) é dado um intervalo de dois minutos logo após o término do quarto período, conforme mostrado a seguir:

1º quarto = 10 minutos
Intervalo = 2 minutos
2º quarto = 10 minutos
Intervalo = 5 minutos
3º quarto = 10 minutos
Intervalo = 2 minutos
4º quarto = 10 minutos
Intervalo = 2 minutos
Período extra = 5 minutos

O tempo que cada equipe pode permanecer com a bola sem uma tentativa à cesta é de 24 segundos, caso haja arremesso e a bola toque o aro, o cronômetro é retornado a 14 segundos em caso de rebote ofensivo, assim a equipe atacante tem mais esse tempo para efetuar uma nova tentativa, e retorna a 24 segundos em caso de rebote defensivo.

Para cruzar do campo defensivo para o campo de ataque, cada equipe tem oito segundos. Caso não ultrapasse a linha central da quadra dentro desse tempo, a equipe perde a posse da bola.

Durante a partida, cada treinador possui cinco pedidos de tempo ao total, sendo divididos no decorrer do jogo da seguinte forma:

- 1º e 2º quarto: dois pedidos de tempo.
- 3º e 4º quarto: três pedidos de tempo.

16 JOGADORES – SUBSTITUTOS – TÉCNICOS

Cada equipe de basquetebol é composta por 12 atletas, onde cinco são os atletas que permanecem em quadra e sete no banco de reservas. Dos cinco jogadores em quadra, um deles deve ser o capitão da equipe, que tem por funções:

- Em quadra, falar com o árbitro.
- Assinar protesto em caso de erro.
- Cumprimento no início de jogo ao árbitro e fiscais, bem como treinador e capitão da equipe adversária.
- Em caso de exclusão do técnico, o capitão assume as funções deste.
- Comando da equipe, representante do técnico em quadra.

Os sete atletas que não estão em quadra não podem permanecer em pé durante o jogo, estes devem permanecer sentados no banco de reservas.

O treinador é o único membro da equipe com poder total, podendo permanecer em pé e comandar a equipe de fora da quadra. O técnico ainda realiza as seguintes funções:

- Pedir tempo.
- Indicar os cinco jogadores titulares.
- Assinar a súmula antes do jogo.
- Vinte minutos antes do início da partida o técnico deve entregar a lista de atletas e comissão técnica da equipe à mesa.

Além dos atletas e técnico, a equipe pode contar ainda com outros membros da comissão técnica, são eles:

- Assistente técnico.
- Preparador físico.
- Médico.
- Diretor.
- Fisioterapeuta.
- Escaltista (estatístico).
- Supervisor.

17 APRESENTAÇÃO DAS EQUIPES EM QUADRA

Cinco minutos antes do início de um jogo, cada equipe deve efetuar a apresentação dos atletas em quadra.

18 INÍCIO DE JOGO

Para dar-se início a uma partida não poderá haver som no ginásio (instrumental/mecânico ou eletrônico). O árbitro deverá verificar com os mesários se está tudo em ordem para efetuar o bola ao alto (a bola tem que chegar ao ponto mais alto).

19 JOGO PERDIDO POR DESISTÊNCIA E INFERIORIDADE NÚMERICA

O jogo é considerado perdido por desistência quando não há o comparecimento de uma das equipes. Neste caso o árbitro aguarda 15 minutos após o horário previsto para início do jogo, e a equipe não comparecendo, é dado o resultado de W x O (20 x 00) para a equipe que compareceu à partida.

Um outro caso tem relação com o número de atletas, pois caso uma das equipes fique em inferioridade numérica (mínimo dois atletas), em virtude de lesões, desqualificação por número de faltas ou outras razões, é dada vitória para a equipe com superioridade numérica, também por W x O.

20 JOGO TRANSFERIDO OU ANULADO

Um jogo pode vir a ser transferido ou anulado nas seguintes situações:

- Problemas na iluminação ou chuvas: deve-se aguardar 60 minutos e, após passado o tempo, mudar de ginásio mantendo o placar ou marcar outra data e horário para a partida.
- Problemas com invasão da quadra ou brigas: aguardar 30 minutos e após passado esse período, suspender o jogo. O jogo será julgado pela comissão disciplinar, a equipe culpada sairá perdedora pelo placar de 20 x 00, e receberá 0 (zero) pontos na classificação geral.

21 STATUS DE BOLA - VIVA/MORTA

Bola morta: é considerada bola morta quando:

- Árbitro entra no círculo central para o bola ao alto.
- Árbitro encontra-se com a bola na lateral da quadra após uma falta que não incidiu em lance livre ou após uma violação.
- Árbitro entra na área do lance livre para a cobrança deste.

Bola viva: é considerada bola viva quando:

- Árbitro levanta a bola no centro da quadra no bola ao alto.
- Coloca a bola à disposição nas laterais da quadra.
- Coloca a bola à disposição do atleta na área do lance livre.

22 SUBSTITUIÇÕES DURANTE O JOGO

Durante a partida podem ser efetuadas tantas substituições quantas forem precisas. Para efetuá-las, o atleta pede substituição na mesa e recebe autorização do árbitro para a troca durante uma situação de bola morta.

23 VIOLAÇÃO

Uma violação é o ato de infringir as regras do basquetebol e tem como penalidade a perda da posse de bola. São exemplos de violação:

- Andar com a bola.
- Dois dribles (driblar a bola, segurá-la e driblar novamente).
- Condução de bola.
- Uso ilegal dos pés.
- 3 segundos no garrafão.
- 5 segundos de posse de bola.
- 8 segundos na quadra de defesa.
- Volta de bola do ataque para defesa.
- 24 segundos para atacar.

24 FALTAS

A falta é uma infração das regras do basquetebol que envolve o contato pessoal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo (CBB, 2010).

24.1 FALTA PESSOAL

São exemplos de falta pessoal:

- Contato ilegal fora do ato do arremesso.
- Contato ilegal no ato do arremesso.

24.2 FALTA TÉCNICA

A falta técnica é o ato antidesportivo do jogador em quadra ou qualquer integrante do banco de reservas.

24.3 FALTA ANTIDESPORTIVA

A falta antidesportiva é uma falta pessoal cometida deliberadamente por um jogador.

24.4 FALTA DESQUALIFICANTE

É dada uma falta desqualificante nas seguintes situações:

- Falta de caráter agressivo, tanto físico quanto moral.
- Reincidência de faltas antidesportivas.

24.5 PENALIDADES - FALTA PESSOAL

Em situação fora do ato do arremesso:

- O adversário tem direito a um lateral ou fundo bola no ponto mais próximo onde ocorreu a falta (se a equipe ainda não atingiu o limite máximo de quatro faltas coletivas).
- Tendo atingido esse limite, após a 4ª falta serão cobrados dois lances livres a cada falta extra cometida.

Em situação no ato do arremesso:

Se a cesta for convertida:

- Os pontos serão validados – 2 ou 3 pontos – e o jogador que sofreu a falta terá direito a mais um lance livre.

Se a cesta não for convertida:

- Falta cometida na região de 2 pontos, a equipe terá direito a dois lances livres.
- Falta cometida na região de 3 pontos, a equipe terá direito a três lances livres.

24.6 PENALIDADES - FALTA TÉCNICA

Em caso de falta técnica para os jogadores em quadra ou aos membros da equipe no banco de reservas, a penalidade será de dois lances livres (qualquer atleta em quadra pode cobrar), mais a posse de bola na lateral na altura do centro da quadra.

24.7 PENALIDADES - FALTA ANTIDESPORATIVA

Em qualquer situação do jogo:

Se a cesta for convertida:

- Os pontos serão validados – 2 ou 3 pontos – e o jogador que sofreu a falta terá direito a mais um lance livre, mais a posse de bola na lateral na altura do centro da quadra.

Se a cesta não for convertida:

- A equipe a terá direito a dois lances livres, mais a posse de bola na lateral na altura do centro da quadra.

24.8 PENALIDADES - FALTA DESQUALIFICANTE

Em qualquer situação do jogo

Se a cesta for convertida:

- Os pontos serão validados – 2 ou 3 pontos – e o jogador que sofreu a falta terá direito a mais um lance livre, mais a posse de bola na lateral na altura do centro da quadra.

Se a cesta não for convertida:

- A equipe terá direito a dois lances livres mais a posse de bola na lateral na altura do centro da quadra.

O jogador que comete a falta é excluído de quadra.



O ensino do basquetebol nas escolas visa consolidar os valores humanos, promovendo o fomento da cidadania das crianças e adolescentes. Leia o artigo sobre os aspectos atuais do basquetebol nas escolas. Acesse: <<http://www.efdeportes.com/efd181/ensino-do-basquetebol-na-escola.htm>>

25 PRINCIPAIS MUDANÇAS DAS REGRAS DO BASQUETEBOL A PARTIR DE 2015

- O tempo de posse de bola de uma equipe na sua zona de defesa é de 08 segundos. Se na saída da defesa para o ataque a bola for desviada pelo adversário e neste momento estiverem faltando 4 segundos para encerrar o tempo de 8 segundos para passagem para o campo de ataque, a equipe atacante terá somente 4 segundos para passar do campo de defesa para o campo de ataque.
- A equipe “A” (da casa) ficará no banco de reserva do lado esquerdo da mesa e deverá aquecer no lado direito da quadra.
- Se a bola for arremessada pelo ataque à cesta e a mesma não tocar no aro, acontece a seguinte situação: caso a defesa fique de posse de bola, o jogo segue normalmente e caso o ataque mantenha a posse, o jogo é parado considerando uma violação, ou seja, perda da posse de bola e a reposição da mesma na lateral para a defesa.
- No primeiro quarto ocorre uma bola ao alto e no 2º, 3º e 4º períodos ou em situação de bola presa, a bola é reposta na lateral na altura do centro da quadra, respeitando a ordem alternada de posse, sendo definida pela primeira posse de bola do jogo (quem ganhar o bola ao alto), ou seja, se a equipe “A” ganhar a posse no bola ao alto, a posse de bola no segundo período de jogo será da equipe “B”, no terceiro período da equipe “A” novamente e no quarto período da equipe “B” novamente. Se ocorrer uma situação de bola presa, a posse é alternada.
- A falta técnica do jogador em quadra é penalizada com dois lances livres e posse de bola na lateral do centro da quadra.
- O sinal de falta técnica do jogador em quadra na súmula é T2.
- O sinal de falta desqualificante na súmula – D1, D2 e D3.
- O tamanho (72,40 – 73,70 cm) e o peso (510 - 567 gramas) da bola das mulheres são menores do que os da bola dos homens.

- Nos dois últimos minutos do quarto período, se houver qualquer pedido de tempo, a reposição de bola será na lateral central da quadra do lado oposto à mesa.
- Mudança do desenho da quadra (garrafão, lance livre e linha de três pontos) Atleta não pode utilizar camisetas por baixo do uniforme de jogo, exceto em casos de problemas de saúde.
- Bermuda térmica tem que ser da mesma cor do uniforme oficial.
- Deslize da quadra do jogador segurando a bola, tentando driblar ou tentando dominar a bola, não é violação (andar com a bola).
- Toques involuntários com a bola já conta tempo de jogo.
- Uso excessivo dos cotovelos com a bola é falta técnica.
- Aumento em 50 cm da distância da linha de três pontos (6,25 m para 6,75 m).
- Mudança no desenho do garrafão no formato de trapézio para retangular.
- Nova área de semicírculo de não carga dentro do garrafão (não tem falta de ataque dentro desta área).
- Violação: voltar a bola da zona de ataque para zona de defesa (alteração).

26 SINAIS

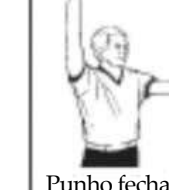
Os sinais são gestos feitos com o corpo pelos árbitros para comunicação com os mesários, a fim de um maior entendimento entre eles.

FIGURA 75 - SINAIS DE PONTUAÇÃO, RELACIONADOS AO CRONÔMETRO E ADMINISTRATIVOS

I. PONTUAÇÃO

1 Um ponto  Um dedo flexão do pulso	2 Dois pontos  Dois dedos flexão do pulso	3 Tentativa de três pontos  Três dedos flexão do pulso	4 Três pontos  Três dedos (estendidos) em cada mão	5 Cesta anulada ou jogada anulada  Movimento dos braços como tesoura. Uma vez atravessando o peito
---	---	--	--	--

II. RELACIONADOS AO CRONÔMETRO

6 Parar relógio (apitando simultaneamente) ou não iniciar relógio  Mão aberta	7 Parar relógio para falta (apitando simultaneamente)  Punho fechado, palma da outra mão virada, indicando para o infrator	8 Recomeço do jogo  Movimento de cortar, com a mão	9 Recomeçar uma nova contagem de 24 segundos  Girar a mão, dedo indicador estendido
---	--	--	--

III. ADMINISTRATIVOS

10 Substituição  Antebraços cruzados	11 Sinal de entrada  Movimento de mão em direção ao corpo	12 Desconto de tempo debitado (apitando simultaneamente)  Formar um "T" com o dedo indicador	13 Comunicação entre os oficiais e oficiais de mesa  Polegar levantado
--	---	--	---

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tp= False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 76 - SINAIS PARA O NÚMERO DOS JOGADORES

25 Nº. 4 	26 Nº. 5 	27 Nº. 6 	28 Nº. 7 
29 Nº. 8 	30 Nº. 9 	31 Nº. 10 	32 Nº. 11 
33 Nº. 12 	34 Nº. 13 	35 Nº. 14 	36 Nº. 15 

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 77 - SINAIS PARA O NÚMERO DE LANCES LIVRES E DIREÇÃO DA JOGADA

PROCEDIMENTO 3 - NÚMERO DE LANCE(S) LIVRE(S) CONCEDIDOS

48 Um lance livre  Levantar um dedo	49 Dois lances livres  Levantar dois dedos	50 Três lances livres  Levantar três dedos
---	--	---

OU
DIREÇÃO DA JOGADA

51  Dedo apontado paralelamente à linha final	52 Após falta da equipe com controle de bola  Punho fechado paralelamente à linha final
---	--

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>.
Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 78 - SINAIS PARA ADMINISTRAÇÃO DOS LANCES LIVRES DENTRO E FORA DA ÁREA RESTRITIVA

ADMINISTRAÇÃO DE LANCE LIVRE (DOIS PROCEDIMENTOS)

PROCEDIMENTO 1 - NA ÁREA RESTRITIVA

53	54	55
Um lance livre	Dois lances livres	Três lances livres
		
Um dedo horizontal	Dois dedos horizontais	Três dedos horizontais

PROCEDIMENTO 2 - FORA DA ÁREA RESTRITIVA

56	57	58
Um lance livre	Dois lances livres	Três lances livres
		
Indicador apontado	Dedos fechados	Três dedos estendidos em cada mão

DIAGRAMA 7 - SINAIS DE OFICINAS

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

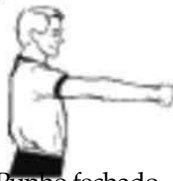
FIGURA 79 - SINAIS INDICATIVOS DE VIOLAÇÃO

14 Caminhar  Rotação dos punhos	15 Drible ilegal ou segundo drible  Movimento alternado	16 Transporte de bola  Meia rotação para frente	17 Três segundos  Braço estendido mostrar 3 dedos
18 Cinco segundos  Mostrar 5 dedos	19 Oito segundos  Mostrar 8 dedos	20 Vinte e quatro segundos  Dedos tocando o ombro	21 Volta de bola para a zona de defesa  Dedo estendido
22 Pé intencionalmente na bola  Apontar o pé com o dedo	23 Saídas de bolas e/ou direção do jogo  Dedo apontando paralelamente as linhas finais	24 Bola alto  Polegares para cima, e o dedo indicador estendido apontado na direção da seta	

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 80 - SINAIS INDICATIVOS DO TIPO DE FALTA

PROCEDIMENTO 2 - TIPO DE FALTA.

37 Uso ilegal das mãos   Bater o punho	38 Bloqueio (ataque ou defesa)   Duas mãos na cintura	39 Uso excessivo dos cotovelos   Movimento do cotovelo para trás	40 Segurar   Agarrar o punho
41 Empurrar ou carregar sem bola   Imitar a ação de empurrar	42 Carga com a bola   Punho fechado batendo na palma da mão	43 Equipe com o controle de bola   Punho fechado dirigido à cesta da equipe faltosa	44 Dupla   Acenar os punhos fechados
45 Técnica  Formar um "T" mostrando a palma	46 Antidesportiva  Agarrar o punho	47 Desqualificante  Punhos fechados	

FONTE: Disponível em: <http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>. Acesso em: 1º mar. 2016.

27 SÚMULA DE JOGO

Súmula é o nome dado ao relatório de um jogo de basquete. Declara-se a abertura do jogo com o preenchimento do cabeçalho da súmula e informações das equipes (relação dos jogadores e dirigentes). O seu fechamento ocorre com o fim do jogo e a assinatura do árbitro.

Para a confecção da súmula fazem-se necessárias três vias nas cores:

- cor branca: a ser entregue para a federação responsável;
- cor azul: a ser entregue para a equipe vencedora;
- cor rosa: a ser entregue para a equipe perdedora.

Utiliza-se papel carbono para transferência do conteúdo de uma via para outra.

Para cada parte da súmula, em determinados momentos do jogo é utilizada uma cor de caneta, como descrito a seguir:

- Cabeçalho da súmula: utiliza-se caneta na cor azul.
- Preenchimento das informações ocorridas no primeiro e terceiro períodos: utiliza-se caneta na cor vermelha.
- Preenchimento das informações ocorridas no segundo e quarto períodos: utiliza-se caneta na cor azul.
- Preenchimento da listagem (relação) das equipes: utiliza-se caneta na cor azul.
- Preenchimento das informações referentes a um período extra: utiliza-se caneta na cor preta.

27.1 SINAIS DAS FALTAS NA SÚMULA

Para cada tipo diferente de falta é utilizado um sinal específico, conforme mostrado a seguir:

- P = Falta pessoal.
- P1/P2/P3 = Falta pessoal + 1, 2 ou 3 lances livres.
- T2 = Falta técnica do atleta em quadra + 2 lances livres.
- C2 = Falta técnica do técnico + 2 lances livres.
- B2 = Falta técnica do banco de reservas + 2 lances livres.
- U1 = Falta antidesportiva + 1 lance livre.

- U2 = Falta antidesportiva + 2 lances livres.
- U3 = Falta antidesportiva + 3 lances livres.
- D1 = Falta desqualificante + 1 lance livre.
- D2 = Falta desqualificante + 2 lances livres.
- D3 = Falta desqualificante + 3 lances livres.

FIGURA 81 - SÚMULA OFICIAL DE BASQUETE DA CBB

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASKETBALL

SÚMULA

BASKETBALL BRASIL

Equipe A

Equipe B

Competição: _____		Data: _____		Hora: _____		Árbitro: _____	
Jogo N°: _____		Local: _____		Fiscal: _____			

Equipe A:			
Tempos Debitados		Faltas da Equipe	
1	2	Período 1	2 3 4
3	4	Período 3	1 2 3 4
Períodos Extras			

CONTAGEM DE PONTOS							
A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Equipe B:			
Tempos Debitados		Faltas da Equipe	
1	2	Período 1	1 2 3 4
3	4	Período 3	1 2 3 4
Períodos Extras			

Nº	Nome dos Jogadores	Nº Jg	Faltas
4		1	2 3 4 5
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Equipe A:			
Tempos Debitados		Faltas da Equipe	
1	2	Período 1	1 2 3 4
3	4	Período 3	1 2 3 4
Períodos Extras			

Nº	Nome dos Jogadores	Nº Jg	Faltas
4		1	2 3 4 5
5			
6			

FIGURA 82- CABEÇALHO PREENCHIDO DE UMA SÚMULA

FEDERAÇÃO PAULISTA DE BASKETBALL
SÚMULA DE JOGO

DIVISÃO Juvenil Masculino CARÁTER Campeonato CIDADE São Paulo

EQUIPE A HOOPERS EQUIPE B POINTER

JOGO Nº	LOCAL: <u>SÃO PAULO</u>	ÁRBITRO: <u>WALTON, M.</u>	ENTIDADE: <u>FIBA</u>
<u>01</u>	DATA <u>01/09/2004</u> HORA I: _____ F: _____	FISCAL: <u>CHANG, Y.</u>	ENTIDADE: <u>FIBA</u>

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tp= False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 83 - PREENCHIMENTO DA LISTAGEM DE JOGADORES E VISUALIZAÇÃO DA UTILIZAÇÃO DAS CORES DE CANETAS DIFERENTES PARA CADA MOMENTO DO JOGO

Equipe A **HOOPERS**

Tempos Debitados

Faltas da Equipe

Período 1

Período 2

Período 3

Período 4

Períodos Extras

LICENÇA	NOME DOS JOGADORES	Nº	E	1	2	3	4	5
001	MAYER, F.	4	X	P ₁				
002	JONES, M.	5	X	P ₁	P ₁	P ₂		
003	SMITH, E.	6	X	P ₂	U ₂	P ₁	P ₁	
004	FRANK, Y.	7	X	I ₂	P ₂			
010	NANCE, L.	8	X	P ₁	P ₁	U ₁		
012	KING, H. (CAP)	9	X	P ₁	P ₁			
014	WONG, P.	10						
015	RUSH, S.	11	X	P ₂	P ₂			
		12						
021	MARTINEZ, M.	13	X	P ₂	P ₁	P ₂	I _c	
022	SANCHES, N.	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P ₁	U ₂
024	MANOS, K.	15	X	P ₂	D ₂			
	TÉCNICO					C ₂	B ₁	
	ASSIST. TÉCNICO							

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tp= False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 84 - CONTAGEM PROGRESSIVA DOS PONTOS

A		B	
	1		6
	2		6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11			5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13		7
5	14	14	
5		15	6
	16	16	
5	17	17	
	18		6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23		9
11	24	24	
	25	25	7
	26		7
5	27	27	
	28		6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	32	5
4	33		5
4		34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10			12

Contagem Progressiva

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 85 - SINALIZAÇÃO DE ENCERRAMENTO DA PARTIDA E PLACAR FINAL

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

FIGURA 86 - PARTE INFERIOR DA SÚMULA

N. MAIER	① A 15 B 18
O. SABAY	② A 19 B 10
R. LEBLANC	③ A 26 B 19
K. AUSTIN	④ A 16 B 25
	A / B /
M. WOOD	76 72
Y. GARY 2	
	HOOPERS

Parte inferior da Súmula

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

LEITURA COMPLEMENTAR

O ESPORTE COMO INSTRUMENTO EDUCATIVO

Ronaldo Pacheco

Quem trabalha com o ensino do esporte não pode se limitar ao lugar comum em que o ensino se alojou.

Muitas críticas se fazem ao acesso ao esporte no Brasil. Estas críticas se estendem desde o espaço público onde se possa praticar livremente, aos locais que oferecem estas práticas e até mesmo a formação dos profissionais para esta atuação.

Por qualquer dos pontos que critiquemos, um fato é inegável: A escola é o espaço mais democrático para o contato da pessoa com o esporte. Todos passaram ou passarão pela escola. É nesse momento que os esportes devem ser apresentados às crianças e jovens. É preciso ter o cuidado de apresentá-los no momento certo, após a “alfabetização motora” geral já ter sido iniciada e desenvolvida.



Jogos e brincadeiras são essenciais na formação motora dos alunos.

Deve-se levar em conta que o esporte é apenas um dos conteúdos pertencentes à cultura corporal, mas leve-se em conta também que pela cultura nacional, os esportes são inegavelmente o conteúdo mais desejado e mais aceito pelos alunos. Não quero dizer com isso que deva ser trabalhado de forma hegemônica. Na escola, deve ser dada atenção especial às atividades rítmicas, às lutas, às ginásticas e aos demais jogos e brincadeiras que não se encaixam na categoria esportiva.

Mesmo dentro das modalidades esportivas, temos a tendência de trabalhar apenas os esportes mais populares (futebol, futsal, voleibol, basquetebol e handebol) e com isso limitamos neste espaço democrático que é a escola, o acesso às demais modalidades.



Conhecendo o paradesporto. Quando se trata de esporte as possibilidades de utilização em aula são diversas.

Bem, feita esta introdução, o que gostaria de enfatizar neste texto, é todo o potencial educativo que os esportes possuem. Pela sua abrangência nos aspectos motores, cognitivos e formadores, os esportes nos possibilitam trabalhar atendendo as funções conceituais, procedimentais e atitudinais que os conteúdos da cultura corporal possuem de uma forma bem clara e objetiva.

Nos aspectos motores, uma iniciação esportiva bem feita resultará, no mínimo, na ampliação das possibilidades corporais, uma absorção de novos movimentos, desenvolvimento de elementos psicomotores e mesmo que de modo secundário, a ampliação de valências físicas.

Nos aspectos cognitivos, além do desenvolvimento da tomada de decisões e elaboração de estratégias, o uso adequado dos esportes poderá levar o aluno a entender fatos e conceitos relativos aos mesmos, como a origem de sua criação, a elaboração de regras, a mecânica do jogo, sua importância em relação ao mundo contemporâneo etc.

Porém, é no aspecto social, que leva ao desenvolvimento atitudinal do estudante, que vejo que o esporte tem um potencial imensurável e infelizmente, pouco utilizado no âmbito escolar: o desenvolvimento de valores, atitudes e a compreensão de normas. Tradicionalmente as aulas de educação física priorizam as questões procedimentais (saber fazer, executar corretamente os movimentos) deixando de lado as questões sociais que emergem de cada atividade de aprendizagem esportiva. A simples compreensão das regras esportivas e a sua execução prática, são excelentes oportunidades de fazermos ligações com as questões sociais que presenciamos em cada espaço onde há convivência humana. Os acordos ao cumprirmos as regras, o respeito ao próximo, a preservação da integridade dos participantes, a solidariedade e a compreensão da diversidade humana com suas potencialidades e dificuldades individuais, são pontos que devem ser abordados prioritariamente pelo professor no momento em que os estudantes se iniciam na prática esportiva.

A prática esportiva na escola, ao mesmo tempo em que oportuniza o contato do estudante com práticas motoras, o coloca diretamente em situações de resolução de conflitos, em momentos que exigem a cooperação, a compreensão, a solidariedade, o diálogo e a integração. Estes momentos não podem passar despercebidos pelos professores. Pelo contrário, devem ser momentos em que as intervenções se fazem mais necessárias, não no sentido de conduzi-los a uma solução, mas de estimular que eles compreendam a situação e busquem alternativas para resolver o problema apresentado.

Muitas vezes os professores de Educação Física preocupam-se apenas em evitar conflitos nas aulas, avaliando a validade daquela aula apenas por ter sido divertida ou não. É evidente que buscar ensinar Educação Física por meio de atividades lúdicas e recreativas é o ideal, mas muitas vezes durante a aula, o conflito, a discussão de gênero, de equipes mais fortes e mais fracas, da tolerância com os diversos tipos de alunos e habilidades, como muitas outras questões que por vezes podem tornar a aula em um momento de discussão e reflexão e nem tão divertido assim, deve ser valorizado por ser tão importante quanto, pois o esporte tem a capacidade de entreter, mas de fazer pensar sobre as atitudes que ali estão sendo praticadas que muitas vezes expressam o que pensam os indivíduos sobre diversas situações.

Além disso, a divulgação do esporte pela mídia especializada pode servir como ótimo recurso para debater as organizações, as desigualdades, as atitudes, as análises críticas feitas em relação ao esporte de alto nível, e de que forma isso impacta a compreensão de esporte.

Tratando o esporte nessa visão pedagógica, estaremos educando nossos estudantes, não apenas no aspecto motor, o que também é extremamente importante, mas também e principalmente para a diversidade, sustentabilidade, formação para o exercício em e para a cidadania, trazendo reflexões ligadas a ética, conceito fundamental para a vida em sociedade.

FONTE: ALÉM DAS QUADRAS. Disponível em: <<http://www.alem dasquadr as.com.br/o-esporte-como-instrumento-educativo/>>. Acesso em: 16 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 1

Neste tópico, você viu que:

- O jogo de basquetebol é jogado por duas equipes de cinco jogadores em quadra para cada lado. Iniciando com bola ao alto, onde a equipe de posse de bola passa a atacar e a equipe sem a posse da bola passa a defender, sempre respeitando as regras do basquetebol. A equipe vencedora do jogo é a que fizer o maior número de pontos no final da partida.
- O objetivo do jogo de basquetebol é marcar pontos na cesta do adversário e evitar que a outra equipe obtenha a posse de bola ou faça pontos.
- A bola de basquete deve ser feita de couro, borracha ou material sintético, de cor laranja. Deve ter a circunferência de 72,4 a 73,7 centímetros, pesando de 510 a 567 gramas para as mulheres; e ter de 74,9 a 78 centímetros de diâmetro, pesando de 567 a 650 gramas, para os homens.
- A quadra de jogo deverá possuir uma superfície rígida, plana, livre de obstruções, com dimensões de vinte e oito (28) metros de comprimento por quinze (15) metros de largura, medidos desde a margem interna da linha limítrofe para competições internacionais e nacionais. No entanto, as Federações Nacionais têm autoridade para aprovar quadras com medidas de vinte e seis (26) metros de comprimento por quatorze (14) metros de largura.
- O jogo de basquetebol, de acordo com as regras da FIBA, as quais são seguidas no Brasil, possui quatro períodos de 10 minutos, com intervalos de dois minutos entre o primeiro e o segundo período e entre o terceiro e o quarto período, possui ainda um intervalo de 15 minutos entre o segundo e o terceiro período de jogo. Em caso de período extra (prorrogação) é dado um intervalo de dois minutos logo após o término do quarto período.
- O tempo que cada equipe pode permanecer com a bola sem uma tentativa à cesta é de 24 segundos; caso haja arremesso e a bola toque o aro, o cronômetro é retornado a 14 segundos em caso de rebote ofensivo, assim a equipe atacante tem mais esse tempo para efetuar uma nova tentativa, e retorna a 24 segundos em caso de rebote defensivo.
- Uma violação é o ato de infringir as regras do basquetebol e tem como penalidade a perda da posse de bola.

- A falta é uma infração das regras do basquetebol que envolve o contato pessoal com um adversário e/ou comportamento antidesportivo.
- Súmula é o nome dado ao relatório de um jogo de basquete. Declara-se a abertura do jogo com o preenchimento do cabeçalho da súmula e informações das equipes (relação dos jogadores e dirigentes). O seu fechamento ocorre com o fim do jogo e a assinatura do árbitro.

AUTOATIVIDADE



1 A quadra de jogo deverá possuir uma superfície rígida, plana, livre de obstruções, com dimensões de _____ metros de comprimento por _____ metros de largura, medidos desde a margem interna da linha limítrofe para competições internacionais e nacionais.

Qual a opção a seguir preenche corretamente o texto acima?

- a) () 26 – 14
- b) () 28 – 15
- c) () 27 – 15
- d) () 26 – 15
- e) () 28 – 16

2 A bola de basquete feminina deve ser feita de couro, borracha ou material sintético, de cor laranja e deve ter a circunferência de _____ a _____ centímetros, pesando de _____ a _____ gramas.

Assinale a alternativa que preenche as lacunas do texto CORRETAMENTE:

- a) () 73 a 74 – 520 a 580
- b) () 71,5 a 72,5 – 540 a 560
- c) () 72,4 a 73,7 – 510 a 567
- d) () 72,5 a 75,5 – 520 a 530
- e) () 72,4 a 76,3 – 520 a 540

3 O jogo de basquetebol, de acordo com as regras da FIBA, as quais são seguidas no Brasil, possui _____ períodos de _____ minutos.

Assinale a alternativa que completa CORRETAMENTE as lacunas do texto:

- a) () 4 – 08
- b) () 4 – 12
- c) () 5 – 10
- d) () 5 – 12
- e) () 4 – 10

4 Em caso de empate no final do jogo, é dado um intervalo de _____ minutos logo após o término do quarto período, e depois _____ minutos de prorrogação.

Assinale a alternativa que apresenta a resposta CORRETA:

- a) () 2 – 10
- b) () 5 – 10
- c) () 2 – 10
- d) () 5 – 5
- e) () 2 – 5

5 O jogo é considerado perdido por desistência quando não há o comparecimento de uma das equipes. Neste caso o árbitro aguarda _____ minutos após o horário previsto para início do jogo e a equipe não comparecendo é dado o resultado de (W x O) _____ x _____ para a equipe que compareceu à partida.

- a) () 10 – 02 x 00
- b) () 15 – 20 x 00
- c) () 05 – 02 x 00
- d) () 15 – 20 x 00
- e) () 10 – 22 x 00

6 Além dos atletas e técnico, a equipe pode contar ainda com outros membros da comissão técnica.

Assinale a alternativa que apresenta a opção INCORRETA:

- a) () Assistente técnico
- b) () Preparador físico
- c) () Diretor
- d) () Escaltista (estatístico)
- e) () Motorista do ônibus da equipe

7 A falta técnica é o ato antidesportivo do jogador em quadra ou qualquer integrante do banco de reservas. Qual o sinal da falta técnica do atleta em quadra que deverá ir para a súmula?

- a) () B2
- b) () C1
- c) () B1
- d) () T2
- e) () C2

MINIBASQUETEBOL

FIGURA 87 – ALUNOS DE MINIBASQUETEBOL



FONTE: Disponível em: <<http://ablisboa.blogspot.com.br/2011/10/mninbasket-na-ajuda-dia-15.html>>. Acesso em: 11 maio 2016.

1 INTRODUÇÃO

O minibasquetebol privilegia o bem-estar da criança à necessidade de vitórias, assegurando oportunidades iguais de jogar e de divertimento. Utiliza a experiência esportiva como meio educativo e formativo, devendo os jovens atletas ser avaliados pelo seu desempenho e não pelo simples fato de terem ou não ganho determinado jogo. Almeida (1998) refere que o minibasquetebol é um jogo coletivo para crianças se divertirem e que deve corresponder às exigências do seu crescimento psicológico e fisiológico, respeitando e promovendo a sua necessidade de socialização.

O minibasquetebol vai muito além da simples iniciação ao basquetebol, devido às idades dos atletas, bem como, em termos de escalão, envolver um universo muito abrangente. É necessário construir um trajeto progressivo da formação das crianças, em que os treinadores devem decidir em cada época esportiva, desenvolvendo o domínio cognitivo, afetivo e motor, formando a personalidade individual e coletiva. Desse modo, é importante dotar as crianças de um vasto repertório motor e um largo conjunto de experiências (DE ROSE JR., 2010), proporcionando simultaneamente prazer a todas as crianças.

FONTE: Disponível em: <https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.show_file?pi_gdoc_id=2187>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 88 – MINIBASQUETEBOL



FONTE: Disponível em: <<http://ablisboa.blogspot.com.br/2010/06/mini-basket-sub-10-e-8-na-amadora-dias.html>>. Acesso em: 11 maio 2016.

2 CONCEITO

O minibasquetebol é um jogo para crianças com menos de 12 anos. Foi desenvolvido como uma forma divertida de se descobrir o basquete. É uma atividade recreativa e, com sua riqueza em atividade física, desenvolvimento social e espírito de equipe, estimula as crianças a trilhar uma vida esportiva saudável.

Entender o significado mais amplo do conceito de minibasquetebol é compreender que esta atividade vai muito além de um simples movimento de iniciação ao basquetebol. O minibasquetebol é praticado em clubes, escolas, programas públicos de educação física e de ocupação dos tempos livres, o que nos remete para realidades e preocupações e formas de intervenção distintas (BARBANTI, 2000). Seja no clube, seja na escola, seja com um grupo homogêneo ou um grupo heterogêneo, seja num grupo alargado ou reduzido, temos que saber responder à pergunta: o que é que devemos e queremos ensinar?

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÉ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdbminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

3 OBJETIVOS DO JOGO

O documento sobre Minibásquete - Conceitos e Objetivos - da Federação Portuguesa de Basquetebol, expõe as linhas orientadoras do trabalho a desenvolver nas diferentes fases, definindo por faixas etárias, dentro do minibasquetebol, um trajeto progressivo da formação das crianças.

Os treinadores devem aplicar estas orientações, após observação do nível do grupo com que vão trabalhar. A partir da avaliação das necessidades das crianças, devem decidir os conteúdos prioritários a trabalhar. Por outras palavras, os treinadores devem decidir o que o praticante deve aprender e melhorar em cada época desportiva.

Este documento não constitui um produto acabado, mas sim a orientação sobre um conjunto de conteúdos e competências que as crianças devem progressivamente adquirir. Dentro de uma perspectiva de desenvolvimento da criança, os objetivos podem e devem ser encarados de duas formas:

- Iniciação

A aquisição do gosto e aprendizagem de uma modalidade coletiva através da prática, numa perspectiva eminentemente de uma matriz lúdico-pedagógica.

- Aperfeiçoamento

A preparação progressiva das crianças, de modo a que a transição do minibasquetebol para o basquetebol resulte de forma natural.

4 OBJETIVOS FUNDAMENTAIS DO MINIBASQUETEBOL

O processo de aprendizagem do minibasquetebol tem que ser uma ação educativa do desenvolvimento do domínio cognitivo, afetivo e motor, fator de formação da personalidade individual e coletiva. Como tal, os treinos, assim como os jogos e as competições, não podem ser uma cópia do basquetebol e do universo dos adultos. O minibasquetebol não pode ser encarado como uma “fábrica” de jogadores de basquetebol.

No processo de formação desportiva não se pode queimar etapas. Nestas idades é importante proporcionar às crianças um vasto repertório motor e um largo conjunto de experiências. Deste modo, impõe-se que os treinadores saibam por onde começar e, fundamentalmente, os objetivos a atingir.

Quando falamos de minibasquetebol, consideramos que os objetivos fundamentais desta atividade devem estar hierarquizados do seguinte modo:

1. Primeiro e o mais importante, o mini tem de ser uma atividade que proporcione prazer a todas as crianças;
2. Segundo, o mini, enquanto iniciação a um jogo desportivo coletivo, é um meio educativo e formativo, que deve proporcionar às crianças um desenvolvimento integral e harmonioso;
3. Terceiro e do ponto de vista da motricidade das crianças, consideramos essencial que os objetivos de aprendizagem do minibasquetebol devem fundamentalmente incidir no desenvolvimento das capacidades coordenativas;
4. Quarto, e como consequência dos objetivos anteriores, encaminhar as crianças para uma prática desportiva regular.

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÊ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdblminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

5 OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM DO MINIBASQUETEBOL

A definição dos objetivos do minibasquetebol só será um precioso instrumento de desenvolvimento da personalidade se levar em consideração que o fundamental é respeitar o principal protagonista desta atividade: a criança.

6 DOMÍNIO COGNITIVO OU DO CONHECIMENTO

1. Conhecer as regras essenciais do jogo;
2. Conhecer os gestos principais da técnica de arbitragem;
3. Conhecer e compreender os objetivos do jogo;
4. Conhecer o funcionamento e regras do clube.

7 DOMÍNIO AFETIVO OU DO COMPORTAMENTO

1. Assumir e interiorizar uma atitude positiva face ao treino e ao jogo;
2. Adquirir a noção de trabalho de grupo;
3. Adquirir hábitos de trabalho, pontualidade, disciplina e de respeito pelas regras de vivência em grupo;
4. Adquirir hábitos de respeito e compatibilização dos interesses individuais e coletivos;
5. Adquirir hábitos de respeito pelos treinadores, árbitros, dirigentes e adversários;
6. Compreender e refletir sobre as causas do sucesso ou insucesso das suas ações;
7. Adquirir hábitos e gosto pelo trabalho individual e procura do aperfeiçoamento.

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÉ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdblminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

8 DOMÍNIO PSICOMOTOR OU DOS FUNDAMENTOS DO JOGO

No minibasquetebol, algumas características devem ser levadas em conta. Atente para como elas se diferenciam de acordo com a faixa etária.

8.1 MINIBASQUETEBOL (SUB-8)

Nestas idades o jogo campo inteiro, seja nas vertentes de 3x3 ou 4x4, deve ser abordado com muita atenção. Do ponto de vista motor, as crianças precisam de competências mínimas para a prática do jogo.

Aproveitamos para reforçar a ideia de que nestas idades o mais importante é o desenvolvimento da coordenação e poderemos utilizar os fundamentos do basquetebol, drible, lançamento, passe etc., como forma de desenvolvimento da coordenação e escolhermos exercícios de desenvolvimento das capacidades coordenativas, como forma de facilitar e chegar aos fundamentos do basquetebol. Esta dupla perspectiva é extremamente enriquecedora da intervenção com os mais novos.

Nesta fase o caráter lúdico é fundamental. É necessário dar espaço, para que de uma forma orientada as crianças possam brincar. Subjacente às brincadeiras devem estar ações que desenvolvam noções corporais, de espaço, equilíbrio e ritmo através do domínio de ações motoras básicas, como:

1. Correr.
2. Saltar.
3. Engatinhar em quatro apoios frente e costas.
4. Rastejar.
5. Rolar.
6. Rodar.
7. Puxar um parceiro.
8. Empurrar um parceiro.

Neste primeiro nível de aprendizagem deve-se evitar o ensino analítico dos fundamentos do jogo a qualquer custo. Os objetivos sobre os quais acreditamos que deve incidir mais o trabalho nestas idades é sobre o desenvolvimento das capacidades coordenativas. Este trabalho pode ser feito utilizando ações motoras do basquetebol, como o drible e o manejo de bola, como forma de desenvolvimento da coordenação, em simultâneo com o desenvolvimento das capacidades coordenativas a fim de facilitar a aprendizagem futura dos fundamentos do basquetebol. Um discurso que ajuda sempre as crianças é o “Vamos lá ver quem é que é capaz de...”. Nestas idades podemos e devemos ter preocupações com as seguintes ações motoras:

• **A corrida, as paragens, as rotações e o trabalho de pés:**

1. Correr de costas.
2. Correr de lado direito e esquerdo.
3. Correr de diversas formas e diversos ritmos.
4. Correr com mudanças de direção.
5. Correr e parar a um tempo.
6. Correr e parar a dois tempos esquerdo/direito e direito/esquerdo.
7. Correr e parar, rodar e arrancar em diferentes direções.
8. Rodar sobre um pé para a frente e para trás.

• **Recepção e domínio da bola:**

1. Receber uma bola parado e em movimento.
2. Receber uma bola com domínio de trajetórias diferentes.
3. Dominar e controlar bolas de tamanhos variáveis segundo movimentos diversos.
4. Arremessar, lançar a alvos verticais e horizontais.
5. Executar múltiplos exercícios de manejo de bola.
6. Lançar ao cesto com duas mãos.

- **A ocupação de espaços:**

1. Compreender a finalidade do jogo e o momento em que a equipe está a atacar e a defender.
2. Compreender o espaço e o momento do drible com o objetivo de invadir o campo do adversário.
3. Compreender que não está a jogar sozinho e que tem companheiros aos quais pode e deve passar a bola.

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÉ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdblminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

8.2 MINIBASQUETEBOL (SUB-10)

Nesta fase de aprendizagem consideramos que o desenvolvimento das capacidades coordenativas continua a ser tarefa prioritária. O jogo deve ser introduzido através de situações reduzidas e facilitadoras da aprendizagem. O ensino do jogo deve obedecer ao conceito - "só se aprende a jogar, jogando", contudo este conceito não significa de forma alguma que as sessões de aprendizagem devem ser compostas com situações de jogo em 5X5. Existem formas simplificadas e progressivas de abordar a aprendizagem do jogo. As regras devem ser simples e as correções devem ser efetuadas com clareza. É muito importante ter presente que as crianças só podem dominar a bola se tiverem espaço e domínio do corpo (CARVALHO, 2001).

Nesta fase consideramos que devem ser desenvolvidas as seguintes ações motoras, mais relacionadas com a modalidade. Aprender as formas de cooperar, jogo de equipe, ou seja, aprender as habilidades técnicas específicas, que permitem comunicar com as exigências do jogo.

- **O drible:** atender à noção de interposição do corpo entre a bola e o defensor:

1. Driblar parado e em movimento, mão direita e mão esquerda.
2. Driblar em diversas direções, mão direita e mão esquerda.
3. Driblar com mudanças de direção utilizando diversas formas de execução.
4. Iniciar o drible cruzado e o drible direto.

- **O lançamento:**

1. Lançar parado.
2. Lançar após paragem de drible.
3. Lançar na passada após drible evoluindo do lançamento a duas mãos para uma mão.
4. Lançar na passada com a mão direita e mão esquerda.
5. Lançar na passada após passe e corte com drible e sem drible.

- **O passe e recepção:**

1. Executar com correção o passe de peito e picado.
2. Executar passe de peito e picado parado, em movimento.
3. Executar passe de peito e picado após finta.
4. Receber com correção, duas mãos, a bola em diferentes situações, movimentos e trajetórias.

- **Noção de desmarcação e progressão com a bola:**

1. Executar o passe e corte.
2. Passar e correr para a frente olhando para a bola (mão-alvo).
3. Desmarcar noção básica: procurar espaços vazios e fugir à marcação.
4. Progredir através do drible e do passe, aquisição da noção dos corredores do campo.

- **Noção de marcação e defesa:**

1. Adquirir a noção clara de interposição defensiva.
2. Desviar o portador da bola do corredor central.

8.3 MINIBASQUETEBOL (SUB-12)

Quando trabalhamos com jovens desta idade é necessário ter presente que estão numa fase de socialização decisiva na construção da personalidade e que deve haver a continuidade do seu desenvolvimento. A competição deve consistir em jogos, que tem como objetivo ser um espaço de divertimento.

No minibasquetebol a classificação não é nem uma prioridade, nem uma necessidade das crianças.

No ensino dos fundamentos é necessário aprender "como se executa" na situação do jogo, é necessário perceber "quando se executa". Ensinar a jogar é ensinar a decidir.

Todos os treinadores devem verificar se os objetivos das fases anteriores foram alcançados. Caso não tenham sido, cada treinador deve definir no seu planeamento situações de aprendizagem referentes aos conteúdos não adquiridos.

Nesta fase consideramos que as crianças deverão realizar as seguintes aquisições:

• **O drible:**

1. Iniciar o drible cruzado e direto após várias formas de fintas.
2. Dominar as diversas formas de mudar de direção e parar o drible.
3. Dominar os momentos de drible de progressão e proteção.
4. Compreender a utilização do drible como forma de penetração para lançar.

• **O lançamento:**

1. Lançar na passada após passe e corte com recepção de diversos ângulos e finalização de várias formas.
2. Lançar após paragem de drible, e após recepção de passe, com paragem a um tempo a dois tempos: esquerdo direito e direito esquerdo.

• **O passe:**

1. Executar o passe por cima da cabeça.
2. Executar o passe longo com uma mão.
3. Executar o passe após drible de penetração.
4. Adquirir a noção clara do primeiro passe.

• **Noção de desmarcação e progressão:**

1. Fintar e abrir para receber a bola, isto é uma aquisição clara da ocupação equilibrada do espaço do jogo.
2. Adquirir a noção de corte nas costas nas situações de ajuda.

• **Noção das ações a realizar após recepção da bola:**

1. Após recepção, o jogador deverá sempre enquadrar com o cesto, ver e decidir escolhendo a ação mais adequada de acordo com a situação e às suas capacidades entre as seguintes no momento.
2. Se puder lançar ou penetrar para lançar, lança e vai ao ressalto.

3. Se não puder lançar, procura um companheiro livre ou mais próximo do cesto e desmarca-se.
4. Se não puder lançar ou passar finta, dribla para o meio do campo protegendo a bola.

• **Noção das ações do jogador sem bolas:**

1. Noção de espaço: os jogadores deverão afastar-se da bola e dos companheiros, procurando um espaço livre para receber a bola.
2. Reconhecimento de movimentos e espaços mais ofensivos, noção de desmarcação estando prontos para pedir e receber a bola.

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÉ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdblminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

9 SÍNTESE DAS REGRAS DO MINIBASQUETEBOL

O minibasquete é um jogo para crianças com menos de 12 anos. Foi desenvolvido como uma forma divertida de se descobrir o basquete. As regras são desenvolvidas e aprimoradas pela Federação Internacional de *Basketball*.

É uma atividade recreativa e, com sua riqueza em atividade física, desenvolvimento social e espírito de equipe, estimula as crianças a trilhar uma vida esportiva saudável.

Art. 1 - Minibasquetebol

O minibasquete é um jogo baseado no basquete e indicado para meninos e meninas com 12 anos ou menos, aferidos no início da competição.

Art. 2 - Definição

O propósito de cada equipe é o de colocar a bola na cesta do oponente e evitar que o oponente marque pontos, seguindo as regras do jogo.

Art. 3 - Dimensões da Quadra

A quadra de jogo deve ser retangular e de superfície lisa, dura e sem obstáculos. Sua dimensão deve ser de 28 m de comprimento e 15 m de largura. Outras dimensões podem ser usadas, desde que se conserve a mesma proporção, como, por exemplo: 26 x 14 m, 24 x 13 m, 22 x 12 m e 20 x 11 m.

Art. 4 - Linhas

As linhas da quadra de basquete são desenhadas de acordo com as ilustrações desse caderno. Elas são as mesmas desenhadas nas quadras de basquete normal, exceto pelo seguinte:

- A linha de lance livre tem 4 m de distância da tabela.
- Não existe linha ou área de três pontos.

Todas as linhas devem ter 5 cm de espessura e devem ser perfeitamente visíveis.

Art. 6 - Cestas

As cestas devem englobar os aros e as redes. Cada uma das cestas deve estar a 2,60 m acima do chão.

Art. 7 - Bola

A bola deve ser esférica, com a superfície exterior de couro, borracha ou de outro material sintético. Sua circunferência deve estar entre 68 e 73 cm e o peso deve estar entre 450 e 500 gramas.

Art. 8 - Equipamento Técnico

O seguinte material técnico deve ser providenciado:

- Cronômetro do jogo.
- Súmula oficial de jogo.
- Marcadores numerados de 1 a 5, para indicar o número de faltas pessoais cometidas por jogador.
- Um mecanismo sonoro de aviso.

Art. 9 - Os Árbitros

Dois árbitros devem dirigir o jogo de acordo com as regras. Ambos são responsáveis por marcar faltas e violações, por validar ou cancelar cestas e lances livres e também por administrar penalidades de acordo com as regras.

Art. 10 - Anotador

O anotador é responsável pela súmula. Ele mantém um registro com as cestas e lances livres convertidos. Também anotar as faltas cometidas, conforme sinalização do árbitro e levantará os marcadores para mostrar o número de faltas cometidas por cada jogador.

Art. 11 - O Cronometrista

O cronometrista é responsável pelo controle do tempo de jogo e pela indicação do final de cada um dos períodos.

Art. 12 - Equipes

Cada equipe deve ter 10 jogadores: 5 jogadores na quadra e 5 substitutos.

Um membro da equipe é considerado um jogador quando ele está na quadra e está autorizado a jogar. De outra forma, ele é considerado um substituto.

Art. 13 - Técnicos

O técnico é o líder da equipe. Ele orienta os jogadores de fora da quadra, de forma calma e amistosa, e é responsável pela substituição dos jogadores.

Ele é auxiliado pelo capitão da equipe, que deve ser um dos jogadores.

Art. 14 - Uniformes

Todos os jogadores de uma equipe devem vestir uniformes iguais e com numeração na frente e atrás da camisa.

As equipes só podem usar números de 00 a 99.

Art. 15 - Tempo de Jogo

O jogo consiste em quatro quartos de 10 minutos cada, com intervalo de dois minutos entre os primeiro e segundo quarto, e entre o terceiro e o último quarto. Entre o segundo e o terceiro quarto o intervalo é de 15 minutos. Cada equipe tem direito a cinco pedidos de tempo, sendo dois no primeiro e no segundo quarto, três pedidos de tempo no terceiro e no último quarto.

O cronometrista controla o tempo de jogo, parando o relógio apenas nas seguintes situações:

- Em uma falta.
- Em uma bola ao alto.
- Ao final de um período.
- Para uma bola morta.
- Quando um jogador comete cinco faltas pessoais ou é desqualificado.
- Quando um jogador está machucado.
- Quando o árbitro o instrui.

Após o relógio ter sido parado, o cronometrista deve reiniciá-lo assim que a bola for tocada dentro da quadra.

Art. 16 - Cesta – Quando é convertida e o seu valor

Uma cesta é marcada quando uma bola viva entra na cesta por cima e passa por dentro dela. Uma cesta de campo vale dois pontos e uma cesta de um lance livre vale um ponto.

Após uma cesta de campo convertida ou após a conversão do último lance livre, a equipe adversária reiniciará o jogo através da cobrança de lateral desde a linha de fundo da quadra no tempo máximo de cinco segundos.

Art. 17 - Empate

Se o placar estiver empatado ao final do quarto período, este será o resultado final, não devendo se jogar nenhuma prorrogação.

Art. 18 - Final de Jogo

O jogo termina com o soar do sinal sonoro do cronometrista ou do placar, indicando o término do tempo de jogo.

FONTE: FIBA. FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE *BASKETBALL* COMITÉ INTERNACIONAL DE MINIBASQUETE. REGRAS DE MINIBASQUETE. Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 17 maio 2016.

LEITURA COMPLEMENTAR**Vinte indicações úteis para o minibasquetebol**

1. Para alcançar os objetivos, escolha exercícios adequados.
2. O desenvolvimento das capacidades coordenativas é fundamental e como tal deve ocupar o espaço mais significativo na aula da criança.
3. No processo ensino/aprendizagem dos fundamentos temos de evitar as execuções incorretas que proporcionam hábitos anormais. É mais difícil corrigir um automatismo incorreto que ensinar tudo do princípio.
4. Assim que as crianças estejam em condições de fazer, execute os exercícios de forma competitiva.
5. Use o tempo com eficiência.
6. Explorar o espaço e o material à sua disposição.
7. Na aprendizagem dos fundamentos, escolha inicialmente formas de organização simples para que a criança possa estar concentrada na execução da ação motora.
8. Nunca esquecer, sempre que possível, de executar os fundamentos do lado direito e do lado esquerdo.
9. Selecione com critério o que se pretende aperfeiçoar e corrigir.
10. Corrija um erro de cada vez.
11. Crie um clima afetivo favorável ao decorrer da atividade e utilize com frequência intervenções positivas.
12. Demonstre, sempre que possível, qualquer habilidade técnica ou movimento que os jovens devem executar. É extremamente vantajoso proporcionar aos jovens desta idade um modelo de execução correta. Escolha crianças que executem bem e realce a sua execução.
13. Privilegiar nas suas intervenções o contato com a totalidade do grupo ou com grupos pequenos.
14. Evite explicações longas e fastidiosas: o tempo disponível já é reduzido e um tempo de empenhamento motor elevado é uma condição de sucesso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem.

15. Informe que: primeiro há que fazer bem, depois bem e depressa, depois bem depressa e sempre, e na situação de jogo no momento oportuno.
16. Inicie do simples para o complexo, do parado para o movimento, do lento para o rápido.
17. Nunca aceite a expressão não consigo ou não sou capaz.
18. Ensine a paciência, a persistência e o desejo de perfeição.

FONTE: FPB. FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASQUETEBOL – COMITÊ NACIONAL DE MINIBASQUETE. Minibasquete Conceito e objetivos. Disponível em: <http://gdblminibasquete.no.sapo.pt/imagens/conceitos_objectivos.pdf>. Acesso em: 17 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 2

Neste tópico, você viu que:

- O minibasquetebol privilegia o bem-estar da criança à necessidade de vitórias, assegurando oportunidades iguais de jogar e de divertimento. Utiliza a experiência esportiva como meio educativo e formativo, devendo os jovens atletas serem avaliados pelo seu desempenho e não pelo simples fato de terem ou não ganho determinado jogo.
- O minibasquetebol vai muito além da simples iniciação ao basquetebol, devido às idades dos atletas. É necessário construir um trajeto progressivo da formação das crianças em que os professores devem decidir em cada época esportiva, desenvolver o domínio cognitivo, afetivo e motor, formando a personalidade individual e coletiva, bem como, em termos de escalão, envolver o universo muito mais abrangente do que somente o basquetebol.
- O minibasquetebol é praticado em clubes, escolas, programas públicos de educação física e de ocupação dos tempos livres, o que nos remete para realidades e preocupações e formas de intervenção distintas.
- A criação do mini basquetebol deve-se ao professor de Educação Física Jay Archer, que o concebeu em 1950, nos Estados Unidos da América, seu país de origem, com a denominação de *Biddy Basketball*. A sua criação obedeceu ao princípio de as crianças de ambos os sexos poderem jogar e se divertir, sem demasiado esforço.
- A definição dos objetivos do minibasquetebol só será um precioso instrumento de desenvolvimento da personalidade
- Levar em consideração que o fundamental é respeitar o principal protagonista desta atividade: a criança.
- O minibasquete é um jogo para crianças com menos de 12 anos. Foi desenvolvido como uma forma divertida de se descobrir o basquete. As regras são desenvolvidas e aprimoradas pela Federação Internacional de *Basketball* (FIBA).
- É uma atividade recreativa e, com sua riqueza em atividade física, desenvolvimento social e espírito de equipe, estimula as crianças a trilharem uma vida esportiva saudável.

AUTOATIVIDADE



1 A criação do minibasquetebol deve-se ao professor de Educação Física Jay Archer, que o concebeu em _____, nos Estados Unidos da América, seu país de origem, com a denominação de _____.

Assinale a alternativa que completa as lacunas CORRETAMENTE:

- a) () 1948 – *Minibasketball*
- b) () 1950 – *Biddy Basketball*
- c) () 1945 – *Jay Basketball*
- d) () 1950 – *Body Basketball*
- e) () 1951 – *Billy Basketball*

2 O minibasquetebol foi concebido para meninos e meninas até aos _____ anos de idade para participarem ludicamente desta modalidade.

Qual a opção a seguir completa a lacuna do texto CORRETAMENTE?

- a) () 10
- b) () 11
- c) () 12
- d) () 13
- e) () 14

3 O minibasquetebol privilegia o bem-estar da criança à necessidade de vitórias, assegurando oportunidades iguais de jogar e de _____.

Qual a opção a seguir completa a lacuna do texto CORRETAMENTE?

- a) () vencer
- b) () brincar
- c) () competir
- d) () treinar
- e) () correr

4 O processo de aprendizagem do minibasquetebol tem que ser uma ação educativa do desenvolvimento do domínio _____, _____ e motor, fator de formação da personalidade individual e coletiva.

Qual a opção a seguir completa as lacunas do texto CORRETAMENTE?

- a) () cognitivo – lúdico
- b) () lúdico – afetivo
- c) () cognitivo – afetivo
- d) () afetivo – visual
- e) () visual - cognitivo

5 A definição dos objetivos do minibasquetebol só será um precioso instrumento de desenvolvimento da personalidade se levar em consideração que o fundamental é respeitar o principal protagonista desta atividade: a _____.

Qual a opção a seguir completa a lacuna do texto CORRETAMENTE?

- a) () bola
- b) () criança
- c) () quadra
- d) () competição
- e) () diversão

6 Qual das características do domínio cognitivo ou do conhecimento dos praticantes de minibasquetebol listados a seguir está ERRADA?

- a) () Conhecer as regras essenciais do jogo
- b) () Conhecer os gestos principais da técnica de arbitragem
- c) () Conhecer e compreender os objetivos do jogo
- d) () Conhecer o funcionamento e regras do clube
- e) () Conhecer o adversário

BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS

FIGURA 89 – JOGO DA SELEÇÃO BRASILEIRA DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <<https://turismoadaptado.wordpress.com/2011/02/06/basquete-em-cadeira-de-rodas-primeira-modalidade-paraolimpica-brasileira/>>. Acesso em: 11 maio 2016.

1 INTRODUÇÃO

O Basquetebol em cadeira de rodas é uma modalidade paradesportiva desenvolvida de forma adaptada para que pessoas com deficiência física de membros inferiores, bem como aqueles que não podem, por orientação médica, praticar o basquetebol na forma convencional, possam jogar utilizando a cadeira de rodas como forma de locomoção em quadra (FREITAS, 1997).

Embora o termo adaptado seja referência para a modalidade, as adaptações são poucas, sendo exigido do atleta que optou pela prática de rendimento as mesmas responsabilidades e exigências da modalidade na forma convencional a fim de alcançar a VITÓRIA, ou os benefícios da prática visando à qualidade de vida e saúde.

Em termos do local de prática, o jogo é realizado em quadra das mesmas medidas que o basquetebol convencional, bem como o tempo de jogo, a quantidade de faltas, número de jogadores, a técnica de arremesso, passe e finta. O que torna o basquetebol em cadeira de rodas diferente do basquetebol convencional é a forma de locomoção, ou seja, para que o praticante possa se locomover ele utiliza a cadeira de rodas.

Quem pratica o basquetebol em cadeira de rodas? Pessoas com deficiência física de membro inferior, tais como pessoas amputadas, lesados medulares traumáticos e congênitos, pessoas que adquiriram poliomielite, entre outros.

FIGURA 90 – JOGO DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS EM 1949 (EUA)



FONTE: Disponível em: <http://wellingtonlucena.blogspot.com.br/2012_08_01_archive.html>. Acesso em: 15 maio 2016.

2 HISTÓRICO

Há pouco mais de 50 anos teve início não apenas a história do basquetebol em cadeira de rodas, mas as práticas esportivas que envolvem o uso de cadeira de rodas. O seu começo foi tímido e desenvolvido, inicialmente, em centros de reabilitação nos Estados Unidos e Reino Unido. Há dados históricos que apontam que estes países passaram a estimular a atividade esportiva como prática complementar ao processo de reabilitação dos indivíduos com traumas provocados pelos confrontos nos campos de batalha durante a II Guerra Mundial.

Porém, esta prática logo ganhou notoriedade, não apenas pela notável melhora física e psicológica que seus adeptos passaram a apresentar, mas também pelo envolvimento crescente de praticantes que apresentavam outros tipos de sequelas físicas, como amputação, poliomielite ou mesmo traumas medulares, não adquiridos na guerra.

O basquetebol em cadeira de rodas foi criado nos Estados Unidos pelos veteranos da II Guerra Mundial em 1945, no entanto, não existe nenhum registro por escrito que confirme esta data. O primeiro registro que se tem é de 6 de dezembro de 1946, quando foi publicado um artigo em um jornal americano comentando sobre os acontecimentos em uma partida de BCR (STROHKENDL, 1996).

Durante este mesmo período, surgia na Inglaterra o BCR como prática esportiva terapêutica. Dr. Guttmann, responsável pela direção do centro de lesados medulares no Hospital Stoke Mandeville, foi um defensor das práticas esportivas como atividade auxiliar no processo de reabilitação.

Posteriormente, este centro tornou-se reconhecido mundialmente pelos trabalhos realizados com o esporte para pessoas com necessidades especiais. Até hoje são realizados, nas dependências esportivas de Stoke Mandeville, eventos envolvendo o esporte adaptado.

FIGURA 91 – DR. LUDWIG GUTTMAN



FONTE: Disponível em: <http://wellingtonlucena.blogspot.com.br/2012_08_01_archive.html>. Acesso em: 11 maio 2016.

O neurocirurgião Sir Ludwig Guttman introduziu o esporte para portadores de deficiência como medida terapêutica na reabilitação de lesados medulares. Em 1948 ocorria a primeira competição oficial, tendo como modalidades o arco e flecha (Archery) e o polo em cadeira de rodas - denominando-se Jogos de Stoke Mandeville para Paralisados. Em seguida, foi criada a Federação Internacional de Esportes em Cadeira de Rodas de Stoke Mandeville (ISMSF) (SAMPAIO et al., 2001, p. 213).

No Brasil, o surgimento do BCR deu-se por intermédio de Sérgio Del Grande e Robson Sampaio que, ao retornarem de um programa de reabilitação nos Estados Unidos, trouxeram esta modalidade para São Paulo e Rio de Janeiro. Em função da receptividade desta modalidade, Robson funda no Rio de Janeiro o Clube do Otimismo e Del Grande funda em São Paulo o Clube dos Paraplégicos, em 28 de julho de 1958 (MATTOS, 1994).

O primeiro jogo de basquetebol em cadeira de rodas entre equipes brasileiras ocorreu em um confronto entre paulistas e cariocas, no Ginásio do Maracanãzinho (RJ). Os paulistas venceram. Nos anos de 1960 e 1961, mais dois confrontos ocorreram, sendo dessa vez a equipe carioca vencedora. Desde então, a competição desta modalidade no Brasil tem se tornado cada vez mais popular.

O BCR representou o Brasil pela primeira vez em uma Paraolimpíada, em 1972, na cidade de Heidelberg, Alemanha Ocidental. A partir daí, as participações brasileiras tornaram-se efetivas (TOQUE A TOQUE, 1988, *apud* FREITAS, 1997).

A partir deste período, muitos outros clubes foram estruturados e entidades foram criadas para estimular a prática desta modalidade por pessoas com deficiência.

No tocante ao BCR feminino, a primeira participação ocorreu na Paraolimpíada de Atlanta, em 1996, nos Estados Unidos, como equipe convidada. A primeira entidade nacional a dirigir esta modalidade foi a Abradecar (Associação Brasileira de Desporto em Cadeira de Rodas), até o ano de 1997. Neste mesmo ano, em função do aumento no número de equipes, surgiu a necessidade de criar-se uma entidade máxima para coordenar, normalizar e incrementar a prática desta modalidade no Brasil. Surgindo assim a CBBC (Confederação Brasileira de Basquetebol em Cadeira de Rodas), que, por sua vez, reporta-se ao órgão máximo em nível mundial, a IWBF (*International Wheelchair Basketball Federation*).

FONTE: Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=474>>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 92 – JOGO DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS NA INGLATERRA (1949)



FONTE: Disponível em: <http://wellingtonlucena.blogspot.com.br/2012_08_01_archive.html>. Acesso em: 11 maio 2016.

Na Paraolimpíada de Atenas, na Grécia, em 2004, o basquetebol em cadeira de rodas masculino, num grupo seletivo de 12 equipes, obteve o 10º lugar. Como a prática do BCR tem se tornando cada vez mais popular, faz-se necessário instrumentalizar profissionais capazes de desenvolver tal modalidade, com enfoque além do esporte de competição, uma vez que os ganhos, por parte daqueles que a praticam, extrapolam os limites das quatro linhas da quadra.

FONTE: Disponível em: <<http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=474>>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 93 – BASQUETE EM CADEIRAS DE RODAS NOS JOGOS PARAOLÍMPICOS



FONTE: Disponível em: <<http://informarcomtic.canalblog.com/archives/2008/02/01/7778864.html>>. Acesso em: 11 maio 2016.

3 O JOGO

O Basquetebol em Cadeira de Rodas é uma modalidade que agrega em uma equipe pessoas com diferentes tipos de deficiência e cada deficiência com um grau de comprometimento. Assim, em uma mesma equipe existem pessoas com mais comprometimento do que outras. Por exemplo, um amputado de membro inferior abaixo do joelho tem menos comprometimento quando comparado a um praticante lesado medular em nível torácico alto. Isso implica que se considerarmos que no alto rendimento somente os melhores jogam, os jogadores com mais comprometimentos não teriam a oportunidade de jogar.

FONTE: Manual de orientação para professores de Educação Física – Basquetebol em cadeira de rodas. Comitê Paraolímpico. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/basquete.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 94 – JOGO DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <http://wellingtonlucena.blogspot.com.br/2012_08_01_archive.html>. Acesso em: 11 maio 2016.

4 REGRAS

As regras do basquete em cadeira de rodas são muito semelhantes às do jogo de basquete tradicional. São feitas apenas algumas modificações que levam em consideração a cadeira de rodas, a mecânica da sua locomoção e a necessidade de se jogar sentado.

4.1 REGRAS GERAIS

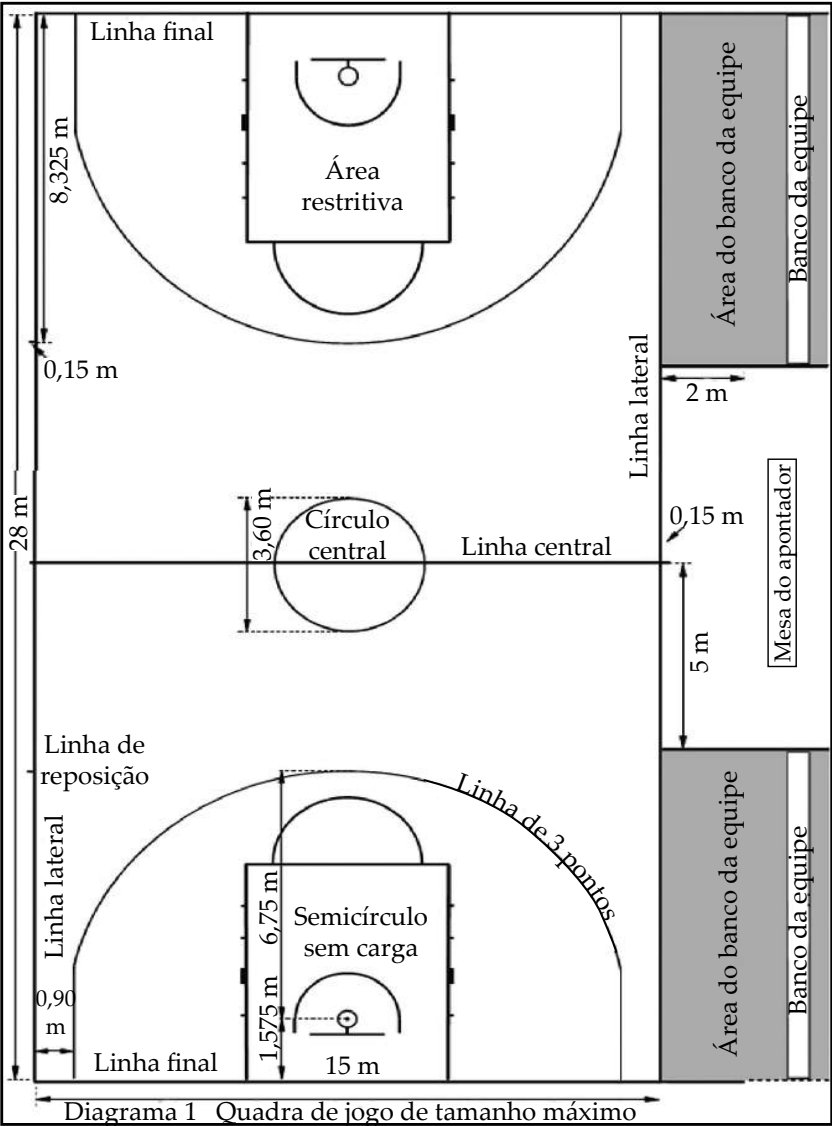
Como no basquete tradicional, são cinco jogadores em cada uma das equipes, com dois períodos de 20 minutos, usando 30 segundos de posse de bola. No caso de empate no fim do segundo período, uma prorrogação de cinco minutos será usada para o desempate.

4.2 A QUADRA

A quadra de jogo deve ter as dimensões de 28 m x 15 m, medidas estas que são requeridas para competições da IWBF. A quadra deve ser delimitada por linhas, sendo que as linhas de lance livre e de três pontos são de acordo com as regras da FIBA. A altura da cesta é a mesma do basquete tradicional (3,05 m).

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tp= False>>.
Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 95 – QUADRA DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <http://legado.cbb.com.br/arbitragem/LIVRO_DE_REGRAS_2010v2.pdf>. Acesso em: 1º mar. 2016.

4.3 A CADEIRA DE RODAS

A cadeira deve se adequar a certos padrões para garantir segurança e competitividade. A cadeira pode ter três ou quatro rodas, sendo duas rodas grandes na parte traseira, e uma ou duas na parte frontal. Os pneus traseiros devem ter o diâmetro máximo de 66 cm e deve haver um suporte para as mãos em cada roda traseira. A altura máxima do assento não pode exceder 53 cm do chão e o apoio para os pés não poderá ter mais que 11 cm a partir do chão, quando as rodas dianteiras estiverem direcionadas para frente. A parte de baixo dos apoios deve ser apropriada para evitar danos à superfície da quadra.

O jogador poderá usar uma almofada de material flexível no assento da cadeira. Ela deverá ter as mesmas dimensões do assento e não poderá ter mais de 10 cm de espessura, exceto para jogadores de classe 3.5, 4.0 e 4.5, onde a espessura deverá ser de no máximo 5 cm.

Os jogadores podem usar faixas e suportes que o fixem na cadeira ou faixas para prender as pernas juntas. Aparelhos ortopédicos e protéticos podem ser usados. O cartão de classificação dos jogadores deve informar o uso de próteses e afins e indicar todas as adaptações na posição do jogador na cadeira.

Pneus pretos, aparelhos de direção e freios são proibidos. Os árbitros devem checar as cadeiras dos jogadores no início do jogo, para conferir se estas cadeiras estão de acordo com as normas estabelecidas.

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 96 – CADEIRA DOS ATLETAS DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <<http://assistiva.mct.gov.br/catalogo/cadeira-de-rodas-esportiva-basquete>>. Acesso em: 11 maio 2016.

4.4 SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO DE JOGADORES

O basquete em cadeira de rodas é um jogo para pessoas com deficiências permanentes nos membros inferiores. O sistema classifica os jogadores baseado na observação de seus movimentos durante uma performance das habilidades de basquete, como: empurrar a cadeira, driblar, passar, receber, arremessar e pegar rebotes. As classes são: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5. A cada jogador é atribuído um valor em pontos igual à sua classificação.

Os pontos dos cinco jogadores são somados para formar um time que alcance um determinado total de pontos. Para os Campeonatos Mundiais da IWBF, competições paraolímpicas, campeonatos locais e torneios classificatórios, para esses eventos o time não pode exceder 14 pontos.

Cada jogador possui um cartão de classificação que deve ser usado durante o jogo. O cartão mostra a classificação do jogador, indicando também quaisquer modificações no seu assento e o uso de faixas ou aparelhos protéticos e ortopédicos.

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 16 maio 2016.

4.5 BOLA AO ALTO

Cada período começa com a decisão da posse de bola (Bola ao Alto). O jogador não pode se levantar da cadeira (falta técnica). Portanto, os jogadores com o assento mais alto são beneficiados.

No caso de uma “bola presa”, onde o jogador tem as duas mãos na bola durante a partida, cada equipe tem a posse de bola em lateral alternadamente. A direção da próxima posse em decorrência de uma “bola presa” é indicada por uma seta na mesa de controle.

FONTE: Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/Arbitragem/Regras?tpt=False>>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 97 – JOGO DA SELEÇÃO BRASILEIRA DE BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <<https://turismoadaptado.wordpress.com/2011/02/06/basquete-em-cadeira-de-rodas-primeira-modalidade-paraolimpica-brasileira/>>. Acesso em: 11 maio 2016.

4.6 VIOLAÇÕES ESPECÍFICAS PARA O BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS

Violações são infrações às regras, onde a equipe que a comete perde a posse de bola para o outro time, através da cobrança de lateral no ponto mais próximo ao local da infração.

- Violações fora da quadra

Um jogador está fora da quadra quando alguma parte de sua cadeira está em contato com a linha limítrofe ou fora dos limites da quadra. Se um jogador jogar a bola em um oponente para que ela saia da quadra propositadamente, o oponente ficará com a posse de bola.

- Regra de Progressão

O jogador pode empurrar a cadeira por no máximo duas vezes antes de driblar, passar ou lançar a bola. Três empurrões em movimento, incluindo um pivô, constituem uma violação de progressão.

- Regra dos 3 Segundos

Um jogador não pode permanecer por mais de três segundos na área restritiva do oponente. Essa restrição não se aplica enquanto a bola está no ar durante um lance para a cesta, durante um rebote ou uma bola morta. Jogadores que permanecerem na área restrita por mais de três segundos cometem uma violação.

- Regra dos 5 e 10 segundos

Um jogador marcado de perto que está segurando a bola deve passar, lançar ou driblar em cinco segundos.

Uma equipe deve trazer a bola da sua área de defesa para a área de ataque em 10 segundos. Demorar mais que isso nesses eventos resulta em uma violação.

- Faltas

Faltas são infrações às regras envolvendo contato físico com o oponente e/ou comportamento antidesportivo. A falta é marcada contra o ofensor e a penalidade pode ser a perda da posse de bola, lance livre ou séries de três lances, dependendo da natureza das faltas. O jogador que cometer cinco faltas durante a partida, após terminar esse estoque de faltas, deve se retirar do jogo.

- Falta Pessoal

O basquete em cadeira de rodas é um esporte sem contato. Uma falta pessoal é aplicada ao jogador quando ele bloqueia, segura, puxa ou impede o progresso do oponente com seu corpo ou com a cadeira. Rudez desnecessária também é punida como falta pessoal.

Para todas essas faltas, a cadeira é considerada como parte do jogador, e o contato não acidental entre cadeiras também constitui falta.

- Falta Técnica

A falta técnica é aplicada quando um jogador demonstra conduta antidesportiva, quando se levanta do assento da cadeira ou retira seus pés do apoio, usa alguma parte de seus membros inferiores para obter vantagem desleal ou direcionar sua cadeira. Quando uma falta técnica é marcada, o oponente tem direito a dois lances livres. O arremessador é designado pelo capitão da equipe.

FIGURA 98 – BASQUETE EM CADEIRA DE RODAS



FONTE: Disponível em: <<https://turismoadaptado.wordpress.com/2011/02/06/basquete-em-cadeira-de-rodas-primeira-modalidade-paraolimpica-brasileira/>>. Acesso em: 11 maio 2016.

4.7 CLASSIFICAÇÃO DOS JOGADORES

Quando se fala em esporte para pessoas com deficiência física, como é o caso do basquetebol em cadeira de rodas (BCR), a classificação funcional torna-se um procedimento fundamental para uma competição mais justa e equilibrada. O sistema de Classificação Funcional utilizado pelo BCR foi criado visando valorizar as condições de movimento do atleta e, ao mesmo tempo, dar oportunidade àqueles que possuem um comprometimento significativo na mobilidade de terem um espaço garantido na prática da modalidade em nível competitivo.

4.7.1 Mas, o que é classificação funcional?

Na prática do esporte convencional, encontramos critérios de classificação que visam aproximar os atletas segundo a sua condição motora e/ou biológica, como é o caso das categorias por idade (ex.: infantil, juvenil, adulto ou *master*) e por sexo. No esporte adaptado, diversas modalidades fazem uso de um sistema de classificação, desenvolvido especificamente para a modalidade esportiva. A classificação é dita funcional pelo fato de os atletas serem avaliados em relação à sua funcionalidade em situação de jogo. A classificação visa a organizar os atletas em classes para que possam competir em condições de paridade funcional,

consequentemente a competição torna-se mais justa. Como também objetiva permitir que atletas com maior comprometimento físico tenham oportunidade de participar de competições, assim como atletas que apresentam um menor grau de comprometimento. Mas, para tal, é fundamental que haja um sistema de classificação eficiente e justo.

4.7.2 Como surgiu a classificação funcional no BCR?

Antes de abordar brevemente o histórico da classificação funcional do BCR, vale mencionar que esta modalidade foi desenvolvida para indivíduos que apresentavam lesões medulares, completas ou incompletas, que estavam em processo de reabilitação hospitalar. Isto em Stoke Mandeville, Inglaterra, por volta de 1940. A primeira classificação utilizada na prática do BCR teve origem na avaliação médica, o que resultou em um sistema incapaz de agrupar os vários tipos de deficiência segundo a funcionalidade (CIDADE; FREITAS, 2002).

No entanto, à medida que indivíduos comprometidos por outro tipo de deficiência física (amputações, sequelas de poliomielite, entre outras) começaram a participar desta modalidade, tornou-se necessário criar critérios que permitissem a participação de todos, independentemente do tipo de lesão e do nível de comprometimento que apresentassem.

No ano de 1955, nos Estados Unidos, Tim Nugent – na época, presidente da National Wheelchair Basketball Association – NWBA –, pensando em garantir o direito a todos que desejassem praticar tal modalidade, formulou o que se tornaria uma regra para a prática desta modalidade, que ficou conhecida como “A Filosofia de Normalização de Nugent”: qualquer indivíduo que apresentar comprometimento nas pernas, ou nas partes inferiores do corpo, estando desse modo impossibilitado de praticar o basquetebol convencional, será considerado elegível para jogar basquetebol em cadeira de rodas (STROHKENDL, 1996).

Esta normalização é utilizada até hoje, ou seja, somente será elegível para jogar BCR aquele que, em função de uma lesão neurológica, ortopédica e/ou muscular, encontra-se impossibilitado de realizar os movimentos utilizados no basquete de andante, como correr, saltar, driblar, disputar rebote e girar. Após muita polêmica em torno da classificação funcional, em função da utilização de sistemas que continuavam apresentando falhas no seu processo de avaliação, sendo considerados por muitos atletas como sistemas injustos que acabavam por prejudicá-los em vez de beneficiá-los, o professor de Educação Física Horst Strohkendl, natural da Alemanha, desenvolveu um sistema de classificação com a colaboração de ex-atletas e médicos, que consistia na categorização básica da funcionalidade do atleta nos planos transversal, sagital, frontal, ao executar os movimentos básicos do BCR como impulsionar e frear a cadeira, controlar a bola, driblar, passar, receber, arremessar, fintar e disputar rebote.

Sendo assim, é possível identificar o volume de ação do atleta.

O novo sistema dividia os atletas em quatro classes e cada equipe poderia colocar em quadra, somando as classes dos cinco atletas, um total de 14 pontos. No entanto, como a variação entre as condições de funcionalidade havia sido ampliada, principalmente pelo fato da IWBF autorizar o uso de faixas, que melhorariam a fixação do atleta à sua cadeira (fixando a região do quadril ou coxa superior), a dificuldade em determinar a classe dos atletas tornou-se mais difícil. Como forma de solucionar o problema, foi introduzido 0,5 ponto a cada classe, surgindo assim mais três classes.

O atleta recebe esta classificação quando ele apresenta características que não lhe permitem enquadrar-se em uma classe ou outra, sendo assim considerado como limítrofes (*boardline*) pelo fato do volume de ação estar entre duas classes (RIBEIRO, 2001).

O novo sistema foi aplicado de forma não oficial nos Jogos Pan-Americanos no Canadá, em 1982. No ano de 1984 tornou-se oficial no mundial de *Stoke Mandeville*, sendo aceito de forma unânime pelos países participantes. Em 1992, na Paraolimpíada de Barcelona, o sistema foi ratificado definitivamente pela IWBF. Este sistema é utilizado até hoje (CIDADE; FREITAS, 2002).

O técnico, conforme o número de jogadores, poderá realizar várias equipes de jogadores com 14 pontos. Mas, caso deseje, ele poderá colocar menos pontos em quadra. Quando o limite de 14 pontos for ultrapassado, será aplicada uma falta técnica contra o técnico.

FONTE: Manual de orientação para professores de Educação Física – Basquetebol em cadeira de rodas. Comitê Paraolímpico. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/basquete.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 99 – TABELA DE CLASSIFICAÇÃO DOS ATLETAS DE BCR

SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO

Nível da lesão		
Classe I	acima de T7	1,0 ponto
Classe II	T8 – L1	2,0 pontos
Classe III	L2 – L5	3,0 pontos
Classe IV	S1 – S2	4,0 pontos 4,5 pontos

Total de pontos por equipe: 14 pontos _____

FONTE: Strohkendl (1996)

4.8 FATORES QUE DETERMINAM A CLASSIFICAÇÃO

Os principais fatores que determinam a classe de um jogador são:

- 1) Função de tronco.
- 2) Função dos membros inferiores.
- 3) Função dos membros superiores.
- 4) Função das mãos.

FIGURA 100 – EXEMPLO DE CLASSIFICAÇÃO DAS EQUIPES DE BCR

Exemplos de formação de equipes visando a colocar 14 pontos ou menos em quadra:

Equipe 01	Equipe 02	Equipe 03
01 – 1.0	01 – 1.5	01 – 2.0
02 – 1.5	02 – 2.5	02 – 3.5
03 – 2.5	03 – 1.0	03 – 1.0
04 – 4.5	04 – 4.0	04 – 4.0
05 – 4.5	05 – 4.5	05 – 2.5
14 pts	13.5 pts	13 pts

A amplitude, a força e a coordenação de todos os movimentos são levados em consideração como componentes individuais de classificação e, então, as funções são relacionadas durante situações de jogo até chegar-se à classificação do atleta.

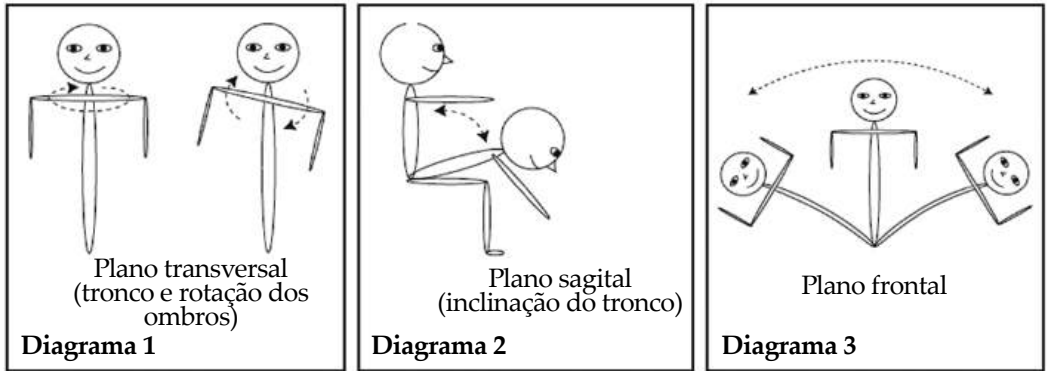
O **plano transversal**: fazer a rotação do tronco para olhar para a direita ou esquerda, mantendo uma posição sentada ereta (Diagrama 1).

O **plano sagital**: flexionado o tronco para frente, levando as mãos em direção aos pés e voltando à posição ereta (Diagrama 2).

O **plano frontal**: inclinando o tronco para a direita ou esquerda, sem movimento no plano frontal e voltando à posição ereta (Diagrama 3).

FONTE: Manual de orientação para professores de Educação Física – Basquetebol em cadeira de rodas. Comitê Paraolímpico. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/basquete.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

FIGURA 101 – QUADRO RESUMINDO AS CARACTERÍSTICAS CONFORME OS PLANOS PRESENTES NAS CLASSES



FONTE: Manual de orientação para professores de Educação Física – Basquetebol em cadeira de rodas. Comitê Paraolímpico. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/basquete.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

4.9 BENEFÍCIOS ADQUIRIDOS PELO ALUNO COM DEFICIÊNCIA PELA PRÁTICA DO BASQUETEBOL EM CADEIRA DE RODAS

Além de estimular a autonomia e a independência, bem como prevenir doenças secundárias, a prática da atividade física pode resultar nos seguintes benefícios:

Nível Motor: desenvolve:

- Velocidade.
- Agilidade.
- Força.
- Equilíbrio.
- Coordenação.
- Ritmo.
- Flexibilidade.
- Capacidades cardiorrespiratórias (aeróbia e anaeróbia).

Nível Cognitivo: desenvolve:

- Raciocínio.
- Atenção.
- Melhora a percepção espaçotemporal.
- Aumenta o poder de concentração.

Nível Afetivo: favorece:

- Sociabilização.
- Espírito de luta.
- Controle da ansiedade.
- Autoestima.

FONTE: Manual de orientação para professores de Educação Física – Basquetebol em cadeira de rodas. Comitê Paraolímpico. Disponível em: <http://www.educacaofisica.seed.pr.gov.br/arquivos/File/sugestao_leitura/basquete.pdf>. Acesso em: 16 maio 2016.

LEITURA COMPLEMENTAR

O basquetebol brasileiro em cadeiras de rodas

Professor Dante de Rose Jr.



Neste texto, o professor traz uma entrevista que realizada com o técnico da seleção brasileira de basquetebol em cadeiras de rodas, que está treinando em São Caetano, preparando-se para o Para Pan e Paraolimpíadas, Antônio Carlos Magalhães, mais conhecido como Pulga, ex- atleta que atuou muitos anos no basquetebol carioca.

Falamos sobre as possibilidades da nossa seleção nessas competições, comparação com outros centros, estrutura e outros assuntos. Antônio Carlos assumiu este projeto em junho de 2013 mas já teve passagens por seleções Paraolímpicas de basquetebol como técnico em Atlanta e assistente técnico em Beijing. A melhor colocação brasileira foi um nono lugar, mas ele acredita que o atual grupo poderá surpreender e obter inéditas medalhas no Pan e nos Jogos Paraolímpicos, apesar de ter obtido classificação no último Mundial.

O trabalho que está sendo realizado é muito forte e com as melhores condições até agora.

Alguns fatores contribuem para que isto seja possível: a melhoria da estrutura do esporte, um maior intercâmbio com forças mundiais, um maior envolvimento dos atletas e melhora de suas condições.

Quanto à estrutura, além das melhores condições de treinamento e sobrevivência no esporte aos atletas, já que muitos já podem ser considerados profissionais em suas equipes de origem, a seleção conta com uma comissão técnica qualificada que, além de um técnico especialista, tem um assistente técnico italiano experiente com passagens por equipes italianas e seleção australiana e que atualmente trabalha em São José do Rio Preto, fisioterapeuta, coordenadora para cuidar dos assuntos administrativos e um mecânico que cuida da manutenção das cadeiras de rodas que são em sua totalidade importadas, pois no Brasil não há fabricantes deste material que ofereçam aos atletas melhores condições de atuar.

Mas uma empresa brasileira está fazendo um trabalho de análise científica para produzir no Brasil cadeiras adequadas e a nível das mesmas fabricadas internacionalmente. Este projeto deverá ser finalizado até fevereiro de 2016. Nas viagens internacionais há o acompanhamento de um médico. Além disto há um trabalho de *marketing* desenvolvido pela Confederação Brasileira.

Sobre o intercâmbio, durante muito tempo o Brasil não teve a oportunidade de medir forças com grandes potências do esporte onde se destacam Estados Unidos, Grã-Bretanha, Canadá, Austrália, Espanha e Argentina entre outros. No ano passado, o Brasil realizou três partidas contra a Grã-Bretanha, tendo vencido uma. Na primeira partida o Brasil entrou com um sentimento de que eles eram os todos poderosos e perdemos de 17 pontos.

Já na segunda partida, foram feitas várias experiências e o Brasil superou o trauma, vencendo por 12 pontos; e na terceira partida perdemos por 2 pontos na prorrogação, após estarmos perdendo de 20. Enquanto esta seria a sétima partida brasileira internacional, os ingleses já haviam disputado cerca de 47 partidas internacionais.

Esta falta de enfrentamento com forças internacionais, inicialmente, trazia para os brasileiros uma sensação de inferioridade, que foi se dissipando com o passar dos jogos. Outro fator interessante foi o sentimento dos jogadores em relação à torcida, entendendo que ela exercia uma pressão muito grande sobre a equipe. Mas com o passar do tempo, a equipe passou a entender a torcida como um fator de pressão sobre os adversários. Portanto, isto mais uma vez constata que a falta de jogos internacionais pode fazer a diferença.

Para essas competições, o técnico Antônio Carlos considera que o Brasil estará muito bem preparado, pois os atletas estão muito envolvidos com o objetivo, sendo que muitos abriram mão de suas férias e compromissos para se dedicar exclusivamente ao projeto olímpico.

Além disto, muitos atletas já são profissionais em suas equipes apesar de ainda haver muitas equipes amadoras que se desdobram para obterem recursos e manterem seus atletas em atividade. Esta melhora também se deve à própria política das pessoas com deficiência em vários setores da sociedade. O Comitê Olímpico incentiva o atleta a trabalhar, fazer cursos para que possa ter uma melhor estrutura de vida.

Sobre o basquetebol em cadeira de rodas no Brasil, Pulga afirmou que houve uma grande melhora inclusive em nível do equipamento. Antônio Carlos fez uma analogia do nosso equipamento em relação ao usado pelas grandes equipes como se, contra uma Ferrari, entrássemos com uma Toleman ou Copersucar.

Existem 4 divisões no país, cada uma com 12 equipes sendo que ainda há várias equipes que não fazem parte das divisões de acesso, o que não deixa de ser uma surpresa para todos que não acompanham o esporte. A federação mais bem organizada é a Paulista, que hoje tem as quatro melhores equipes do país. Há um campeonato brasileiro disputado em uma semana do final do ano. Existem também alguns campeonatos regionais.

Um dos grandes problemas vividos pelo esporte Paraolímpico no país é a falta de divulgação e cobertura da mídia. Lembrando que isto não se restringe ao basquetebol. Outros esportes também sofrem com esta falta de divulgação, apesar do Brasil ter no esporte Paraolímpico um sucesso muito grande em relação ao esporte Olímpico. Basta verificarmos o número de medalhas obtidas pelo primeiro em relação ao segundo. Apesar disto tudo, não houve o desenvolvimento esperado para os esportes Paraolímpicos. Isto acontece também nos outros esportes, pois mesmo com a Copa do Mundo e Jogos Olímpicos, deixa-se de lado a competência técnica para se privilegiar as indicações políticas.

Outro fator que preocupa Antônio Carlos e com o qual ele não concorda, é em relação ao desequilíbrio que às vezes acontece nos investimentos. Em alguns casos investidores aplicam seus recursos em um único atleta deixando de investir nos esportes coletivos pois estes não trazem o mesmo número de medalhas que os individuais. E isto é um equívoco, pois os maiores investimentos sempre beneficiarão os mesmos atletas. Isto não é justo com o basquetebol, que é o esporte que mais mobiliza uma pessoa que sofre um trauma. É o primeiro esporte que um lesionado tem contato quando é encaminhado a centro de recuperação. Aos olhos dos investidores, o basquetebol é caro, investimento em muitos atletas e que traz uma única medalha. Além de tudo, o basquetebol é um jogo emocionante que não pode descartar o momento do atleta, a imprevisibilidade e os desafios impostos aos atletas.

Apesar de tudo, o técnico da nossa seleção acredita que o quadro tem melhorado, o que aumenta as esperanças de bons resultados no futuro.

FONTE: VIVA O BASQUETE. Disponível em: <<http://www.arearestritiva.com.br/um-viva-o-basquetebol-brasileiro-em-cadeiras-de-rodas/>>. Acesso em: 16 maio 2016.

RESUMO DO TÓPICO 3

Neste tópico, você viu que:

- O Basquetebol em Cadeira de Rodas é uma modalidade paradesportiva desenvolvida de forma adaptada para que pessoas com deficiência física de membros inferiores, bem como aqueles que não podem, por orientação médica, praticar o basquetebol na forma convencional, possam jogar utilizando a cadeira de rodas como forma de locomoção em quadra.
- Em termos do local de prática, o jogo é realizado em quadra das mesmas medidas que o basquetebol convencional, bem como o tempo de jogo, a quantidade de faltas, número de jogadores, a técnica de arremesso, passe e finta. O que torna o basquetebol em cadeira de rodas diferente do basquetebol convencional é a forma de locomoção, ou seja, para que o praticante possa se locomover ele utiliza a cadeira de rodas.
- O basquetebol em cadeira de rodas foi criado nos Estados Unidos pelos veteranos da II Guerra Mundial em 1945, no entanto não existe nenhum registro por escrito que confirme esta data. O primeiro registro que se tem é de 6 de dezembro de 1946, quando foi publicado um artigo em um jornal americano comentando sobre os acontecimentos em uma partida de BCR.
- No Brasil, o surgimento do BCR deu-se por intermédio de Sérgio Del Grande e Robson Sampaio que, ao retornarem de um programa de reabilitação nos Estados Unidos, trouxeram esta modalidade para São Paulo e Rio de Janeiro. Em função da receptividade desta modalidade, Robson funda no Rio de Janeiro o Clube do Otimismo e Del Grande funda em São Paulo o Clube dos Paraplégicos, em 28 de julho de 1958.
- O Basquetebol em Cadeira de Rodas é uma modalidade que agrega em uma equipe pessoas com diferentes tipos de deficiência e cada deficiência com um grau de comprometimento.
- As regras do basquete em cadeira de rodas são muito semelhantes às do jogo de basquete tradicional. São feitas apenas algumas modificações que levam em consideração a cadeira de rodas, a mecânica da sua locomoção e a necessidade de se jogar sentado.

- O basquete em cadeira de rodas é um jogo para pessoas com deficiências permanentes nos membros inferiores. O sistema classifica os jogadores baseado na observação de seus movimentos durante uma performance de habilidades de basquete, como: empurrar a cadeira, driblar, passar, receber, arremessar e pegar rebotes. As classes são: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5. A cada jogador é atribuído um valor em pontos igual à sua classificação.
- Cada jogador possui um cartão de classificação que deve ser usado durante o jogo. O cartão mostra a classificação do jogador, indicando também quaisquer modificações no seu assento e o uso de faixas ou aparelhos protéticos e ortopédicos.

AUTOATIVIDADE



1 O basquete em cadeira de rodas foi criado _____ em _____, e depois se espalhou pelo mundo.

Qual opção a seguir completa as lacunas do texto CORRETAMENTE?

- a) () no Canadá – 1945 – em uma quadra de rua
- b) () nos EUA – 1946 – em uma escola pública
- c) () no Canadá – 1944 – em uma universidade
- d) () nos EUA – 1945 – em um hospital de veteranos
- e) () no Canadá – 1946 – em um hospital de veteranos

2 Quem pratica o basquetebol em Cadeira de Rodas? Assinale a opção INCORRETA:

- a) () deficiência física de membro inferior
- b) () pessoas amputadas
- c) () lesados medulares traumáticos e congênitos
- d) () pessoas que adquiriram poliomielite
- e) () deficiente auditivo

3 O BCR representou o Brasil pela primeira vez em uma Paraolimpíada, em _____, na cidade de _____, Alemanha Ocidental.

Qual opção a seguir completa as lacunas do texto CORRETAMENTE?

- a) () 1972 – Berlim
- b) () 1976 – Frankfurt
- c) () 1972 – Heidelberg
- d) () 1975 – Colônia
- e) () 1976 – Berlim

4 O sistema de classificação dos jogadores de BCR está baseado na observação de seus movimentos durante uma performance das habilidades de basquete, como: empurrar a cadeira, driblar, passar, receber, arremessar e pegar rebotes. A pontuação CORRETA da classificação dos atletas é:

- a) () 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0
- b) () 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5
- c) () 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 e 4.5
- d) () 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 e 5.0
- e) () 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0 e 5.5

5 Os pontos dos cinco jogadores são somados para formar um time que alcance um determinado total de pontos. Para os Campeonatos Mundiais da IWBf, competições paraolímpicas, campeonatos locais e torneios classificatórios, o time não pode exceder a _____ pontos.

Qual opção a seguir completa a lacunas do texto CORRETAMENTE?

- a) () 18
- b) () 17
- c) () 16
- d) () 15
- e) () 14

6 São benefícios adquiridos pelo atleta com deficiência pela prática do basquetebol em cadeira de rodas em nível, EXCETO:

- a) () Velocidade
- b) () Agilidade
- c) () Força
- d) () Ritmo
- e) () Equilíbrio
- f) () Atenção

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marcos Bezerra. **1000 exercícios para Basquetebol**. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.
- ALMEIDA, Marcos Bezerra. **Basquetebol**: iniciação. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.
- ARCHER, Luiz Augusto Tridapalli. **O Basquetebol em Santa Catarina**: 95 anos de história. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2010.
- BARBANTI, V. J. **Ensinando basquetebol para jovens**. São Paulo: Manole, 2000.
- CARVALHO, W. **Basquetebol**: Sistemas de ataque e defesa. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.
- CIDADE, Ruth Eugênia Amarante; FREITAS, Patrícia Silvestre de. **Introdução à Educação Física e ao desporto para pessoas portadoras de deficiência**. Curitiba: UFPR, 2002.
- CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BASQUETEBOL. Disponível em: <<http://www.cbb.com.br/PortalCBB/OBasquete/BasqueteBrasil>>. Acesso em: 25 fev. 2016.
- DAIUTO, Moacir. **Basquetebol**: origem e evolução. São Paulo: Iglu, 1991.
- DE ROSE JUNIOR, Dante; TRICOLI, V. **Basquetebol**: Uma visão integrada entre ciência e prática. Barueri: Manole, 2005.
- DE ROSE JUNIOR, Dante; FERREIRA, Aluísio Elias Xavier. **Basquetebol**: Técnicas e Táticas: Uma abordagem didático-pedagógica. 3. ed. ampliada e atualizada. São Paulo: E.P.U., 2010.
- DELGADO, Leonardo. **Aspectos históricos do basquetebol**. Ensino Fundamental - Basquetebol. Rio de Janeiro: Centro Educacional Cristão, 2013.
- FREITAS, Patrícia Silvestre de. **Iniciação ao basquetebol sobre rodas**. Uberlândia: Gráfica Breda, 1997.
- IWBF – International Wheelchair Basketball Federation. A guide to the functional classification system for wheelchair basketball players. 2004. Canadá. Disponível em: <<http://www.iwbf.org>>. Acesso em: 1º mar. 2016.

MATTOS, Elisabete. Pessoas portadoras de deficiência física (motora) e as atividades físicas, esportivas, recreativas e de lazer. In: **Educação Física e desporto para pessoas portadoras de deficiência**. Brasília: MEC-SEDES, Sesi, 1994.

MELHEN, A. **Brincando e aprendendo Basquetebol**. Rio de Janeiro: Sprint, 2004.

RIBEIRO, Sônia Maria. Basquetebol em cadeira de rodas. In: Anais do III Encontro de Educação Especial na UEM – Universidade Estadual de Maringá. Maringá, 2001.

SAMPAIO, Isabel Cristina da Silva Prado et al. Atividade esportiva na reabilitação. In: GREVE, Júlia Maria D'Andréa et al. **Diagnóstico e tratamento da lesão da medula espinhal**. São Paulo: Roca, 2001.

STROHKENDL, Horst. **The 50th anniversary of wheelchair basketball: a history**. New York: Wasmann, 1996.

ANOTAÇÕES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Blank lined paper for writing.

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.