

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**TIAGO MARTINS RODRIGUES COUTINHO**

**DINÂMICAS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇO NO BASQUETEBOL 3X3 E 5X5: UMA  
ANÁLISE TÁTICA POR NAIPES EM CAMPEONATOS MUNDIAIS DE SELEÇÕES**

**Brasília - DF**

**2024**

**Tiago Martins Rodrigue Coutinho**  
**Orientador: Prof. Dr. Leonardo Lamas**

**DINÂMICAS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇO NO BASQUETEBOL 3X3 E 5X5: UMA  
ANÁLISE TÁTICA POR NAIPES EM CAMPEONATOS MUNDIAIS DE SELEÇÕES.**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado à Faculdade de Educação  
Física da Universidade de Brasília,  
como requisito para obtenção de  
aprovação na disciplina Trabalho de  
Conclusão de Curso – Bacharelado.

**Brasília - DF**

**2024**

**TIAGO MARTINS RODRIGUES COUTINHO**

**DINÂMICAS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇO NO BASQUETEBOL 3X3 E 5X5: UMA ANÁLISE TÁTICA POR NAIPES EM CAMPEONATOS MUNDIAIS DE SELEÇÕES.**

**17 de setembro de 2024**

**Banca examinadora:**

---

**Prof. Dr. Leonardo Lamas Leandro Ribeiro - Orientador**

---

**Prof. Dr. Juan Carlos Pérez Morales**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho aos meus familiares Sérgio, Patrícia, Elisa, Natalia e João Coutinho que com muito carinho e animação me apoiaram na realização do curso e do TCC, não medindo esforços para que eu chegasse até aqui.

Dedico, também, ao meu falecido padrinho e amigo João Hermette Stemler Veiga, o maior amante do Botafogo que o Brasil já viu.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, primeiramente, ao meu orientador, Professor Doutor Leonardo Lamas, o qual me orientou em todo o processo de coleta de dados, análise dos dados e escrita deste TCC. Sempre com muita alegria e dedicação, realizou o seu trabalho com excelência, verificando sempre como estava o processo de execução do TCC em todas as etapas. Além disso, foi orientador sobre a vida, escutando todas as frustrações e desabafos, mas sempre respondendo em relação à ser feliz e motivado. Fico feliz em saber que, além de ter sido orientado por uma das referências da área no país, ganhei um amigo, com quem posso contar no presente e futuro.

Aos meus queridos amigos: Alicia Levenhagen, Fernando Para-Asu, Gabriel Simões, Heitor Rampini, Leonardo Cezar, Maíra Uchôa, Marina Amaral e Wilson Pequeno, que me apoiaram para que eu pudesse concluir este trabalho, sempre me perguntando sobre o assunto e me dando alguns novos pensamentos sobre a temática.

Aos meus amigos da Faculdade de Educação Física que sempre me perguntavam sobre a execução do trabalho e se demonstram interessados a escutar sobre a temática, me motivando a concluí-lo.

Aos meus queridos amigos de trabalho da Escola Canadense de Brasília, os quais me auxiliaram na felicidade diária de poder realizar a minha profissão.

Agradeço, também, aos participantes do LabEsporte, laboratório o qual me ensinou sobre toda a parte acadêmica necessária para realizar este trabalho, além de me apoiar em tempo integral nesta empreitada.

Agradeço à minha namorada, Maria Joanna, que esteve comigo me apoiando e alegrando durante o processo de produção deste trabalho.

Por fim, agradeço aos meus familiares que colocaram as suas vidas à disposição para que eu pudesse concluir este trabalho. Ao meu pai, professor e doutor Sérgio, o qual sempre me ajudou a entender a motivação para realizar o TCC. À minha querida mãe Patrícia, que esteve me apoiando e me acolhendo em todo este processo. Aos meus irmãos, Elisa, Natalia e João, os quais me alegraram durante toda esta jornada acadêmica. E pela minha cadela Frida, por toda a companhia e lambidas.

## RESUMO

O basquetebol 3x3 vem ganhando espaço no cenário dos esportes, desde a sua entrada no programa dos Jogos Olímpicos em 2021 em Tóquio. A partir do conceito das dinâmicas de criação de espaço (DCEs) é possível entender melhor o comportamento tático de equipes de basquetebol. Foram assistidas 92 partidas, sendo 76 delas de 3x3 e 16 de 5x5, na plataforma do YouTube. Foram anotadas todas as DCEs realizadas durante as partidas e tabuladas no Microsoft Excel. As análises foram feitas a partir do Software R. Foi encontrado uma alta realização da dinâmica bloqueio na bola (*pick*) nas duas modalidades, em especial no naipe masculino na modalidade do 3x3 e no bloqueio fora da bola (*screen*) para o naipe feminino na modalidade do 5x5. A zona central da quadra foi a mais utilizada para a realização das DCEs, tanto no TOP quanto no TPK, principalmente das ações de bloqueio na bola e fora da bola. Foi possível verificar, também, que a modalidade do basquete 3x3 é mais dinâmica e utiliza mais DCEs que a do 5x5, provavelmente pela configuração de cada modalidade. Diante disso foi possível verificar o perfil tático de cada uma das modalidades do basquete, além de poder ver um perfil para cada naipe.

**Palavras-chave:** Basquetebol; 3x3; 5x5; análise tática; DCEs; Copa do Mundo.

## **ABSTRACT**

The 3x3 basketball has been gaining ground on the sports scene since its entry into the Olympic Games program in 2021 in Tokyo. Using the concept of space creation dynamics (SPDs) it is possible to better understand the tactical behavior of basketball teams. 92 matches were watched, 76 of which were 3x3 and 16 were 5x5, on the YouTube platform. All SPDs performed during the matches were noted and tabulated in Microsoft Excel. The analyzes were carried out using Software R. A high performance of the dynamic “pick” was found in both modalities, especially in the male suit in the 3x3 modality and in “screen” for the female suit in the 5x5 mode. The central area of the court was the most used to carry out SPDs, both in TOP and TPK, mainly in picks and screens. It was also possible to verify that the 3x3 basketball modality is more dynamic and uses more SPDs than the 5x5 basketball modality, probably due to the configuration of each modality. Therefore, it was possible to check the tactical profile of each of the basketball modalities, in addition to being able to see a profile for each suit.

**Key-words:** Basketball; 3x3; 5x5; tactical analysis; SPDs; World Cup.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>9</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
2.1. Objetivos gerais.....	12
2.2. Objetivos específicos.....	12
<b>3. MÉTODOS.....</b>	<b>13</b>
3.1. Tipo de estudo.....	13
3.2. Amostra.....	13
3.3. Critérios de inclusão e exclusão.....	15
3.4. Procedimentos.....	15
3.5. Análise dos dados.....	17
<b>4. RESULTADOS.....</b>	<b>18</b>
<b>5. DISCUSSÃO.....</b>	<b>24</b>
<b>6. CONCLUSÃO.....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>28</b>

## **LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

### **GRÁFICOS**

Gráfico 1: Porcentagem por jogo das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 3x3 2023 masculina e feminina.

Gráfico 2: Frequência média (absoluta) da utilização das dinâmicas de criação de espaço por jogo na Copa do Mundo de Basquete 3x3 2023 masculina e feminina.

Gráfico 3: Porcentagem por jogo das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022 e masculina 2023.

Gráfico 4: Frequência média (absoluta) da utilização das dinâmicas de criação de espaço por jogo na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022 e masculina 2023.

Gráfico 5: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 3x3 feminina 2023.

Gráfico 6: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 3x3 masculina 2023.

Gráfico 7: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022.

Gráfico 8: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 5x5 masculina 2023.

## 1. Introdução

Em 1891 o basquetebol foi inventado pelo professor James Naismith, na Associação Cristã de Moços em Massachusetts, nos Estados Unidos da América. Esse jogo foi criado na intenção de ser uma alternativa para os estudantes, pois, quando nevava ou chovia, tinham que executar atividades em locais fechados, fazendo com que suas motivações ficassem baixas. A pedido do diretor da instituição, James criou esse inédito jogo, colocando uma cesta de pêssegos a 3 metros do chão e criando uma bola diferente e maior que as já utilizadas previamente (GUARIZI, 2007 apud BATISTA 2014).

O basquetebol foi trazido para o Brasil em 1894, porém teve uma difícil aceitação por parte dos homens, visto que as mulheres aceitaram de prontidão o jogo. Essa situação se estendeu até o ano de 1896, onde houve maior aceitação por parte dos homens e foi criado, no colégio Mackenzie em São Paulo, o primeiro time de basquetebol da história do Brasil (CBB, 2020).

Em 1932 a FIBA foi criada, instituição na qual organizou as regras, os materiais e equipamentos que seriam utilizados, além de regulamentar árbitros mundialmente. No ano seguinte foi criada a Confederação Brasileira de Basketball (CBB) que é filiada à FIBA e ao Comitê Olímpico Brasileiro (CBB, 2020).

O basquetebol 3x3 surgiu como uma alternativa para o basquetebol tradicional, visto que se precisa somente de meia quadra para praticar a modalidade e apenas 6 participantes. É uma adaptação de vários tipos de basquete de rua em um só, a Federação Internacional de Basquete (FIBA) desenvolveu esse tipo de jogo para alcançar um público urbano no intuito de aumentar a prática do basquete e assim ter um maior número de federações e equipes pelo mundo (COI, 2021).

Com regras diferentes do basquetebol tradicional o 3x3 conta com regras como: é utilizada apenas uma cesta (meia quadra), sendo que jogam 2 times compostos por 4 integrantes cada, contando com 3 titulares e 1 reserva, terão 2 árbitros de quadra, uma mesa de arbitragem e, se possível, um supervisor esportivo. O jogo acaba quando um dos times atinge a marca de 21 pontos dentro de 10 minutos ou quando o tempo acabar e uma equipe estiver a frente na pontuação. No caso de empate é jogada uma prorrogação, no qual o time que marcar 2 pontos primeiro vence (FIBA, 2021).

Esta modalidade apareceu primeiro nos Jogos Olímpicos da Juventude de 2010, realizados em Singapura, sendo esse o primeiro campeonato de 3x3 realizado. Em 2017 o COI decidiu por incluir o 3x3 como esporte olímpico, vindo a ser jogado pela primeira vez em uma Olimpíada de Verão nos Jogos Olímpicos de Tóquio em 2021 (FIBA, 2021).

Concomitantemente, o basquete 5x5 também evoluiu, saindo de um jogo mais cadenciado e pensado, para um jogo mais intenso e com mais oportunidades de pontuar (com a criação da linha de 3 pontos). Hoje em dia a NBA é a liga mais atraente para a população em geral, visto que o jogo é extremamente dinâmico e teve uma evolução técnico-tática maior comparada a outras ligas e por ser o local onde o esporte foi inventado (GOU e ZHANG, 2022).

Tendo em vista que o basquetebol é um jogo no qual é altamente dinâmico e estratégico, os jogadores têm que realizar as mais diversas jogadas de ataque e realizar a fase defensiva com maestria, sempre pensando em se ajustar taticamente. É importante que os atletas desta modalidade estejam em constante adaptação à dinâmica do jogo (RAMOS-VILLAGRASA et al., 2012).

A partir desta dinâmica do jogo, os atletas têm que se adaptar em segundos para as situações que ocorrem, transitando entre o ataque e a defesa rapidamente. Em um momento os jogadores estão com a bola, podendo pontuar e logo em seguida os atletas estão se movimentando para impedir o ataque adversário. Diante disso, é visível que os atletas representantes das suas nações nos Campeonatos Mundiais de Basquete tenham uma melhor e mais fácil adaptação às dinâmicas do jogo (LAMAS et al., 2011)

A partir da análise dos jogos e da forma em que foram resolvidos os problemas táticos utilizados por outros times, leva-se ao estudo da estratégia do jogo. Com isso, foi criado o conceito das Dinâmicas de Criação de Espaço (DCE's), em que se classifica as rupturas que o ataque produz durante o jogo, criando espaços livres para pontuar. As DCE's indicam as possibilidades mais eficientes para as rupturas do sistema defensivo adversário (LAMAS et al., 2011).

Após a criação deste conceito, surgiu outro importante pilar, só que desta vez, na defesa, as chamadas Dinâmicas de Proteção de Espaço (DPE's). As DPE's são o contrário das DCE's, visto que agora o espaço tem que ser protegido, levando ao reconhecimento dos padrões estratégicos ofensivos adversários, fazendo com que,

ao se realizar uma jogada de ataque, o time defensor proteja corretamente os espaços (onde supostamente era para acontecer as rupturas) e force o time atacante a ter que realizar outra jogada (SANTANA et al., 2015).

A partir disso, é perceptível que as modalidades de basquete 5x5 e 3x3 utilizam-se da dinâmica ofensiva e defensiva para a criação de novas estratégias de jogo. Outro fator notável, é a intensidade do jogo, visto que, como o 3x3 são apenas 6 jogadores em quadra e o relógio tem menos tempo que no 5x5, a participação dos atletas é maior, mais rápida e intensa (BOROS et al., 2022).

Outro fator importante é que existem ainda poucos estudos com análise e avaliação estatística das características desta modalidade (ADRIANOVA et al., 2022).

A modalidade do Basquete 3x3 é um campo que vem sendo estudado pelos profissionais de Educação Física muito recente, visto que entrou no programa olímpico somente nas Olimpíadas de Tóquio 2021. Além disso, é um esporte que é fácil de ser praticado pela população em geral, necessitando apenas de meia quadra para jogar e menos participantes (apenas 6 pessoas), é o famoso “basquete de rua”. Já o basquete 5x5, é uma modalidade bem estabelecida no cenário mundial, ainda mais pela influência da NBA. O basquete já foi um dos esportes mais populares no Brasil, somente atrás do futebol, mas agora outros esportes são mais populares, como o voleibol, natação e corrida (BRASIL, 2015).

Esta temática é relevante pois levará a um maior entendimento das dinâmicas de criação de espaço nas modalidades do basquete 3x3 e 5x5, tendo em vista a carência de estudos desta natureza, ainda mais quando se compara os naipes masculino e feminino. A partir do estudo de Lamas et. al (2011), a classificação das ações de jogo a partir das DCEs é importante, para a modalidade do 3x3 também, pois consegue entender as dinâmicas de jogo em relação às rupturas realizadas no jogo.

Outro fator determinante para a realização da pesquisa foi a campanha da seleção brasileira masculina na Copa do Mundo de Basquete 3x3 em 2023, visto que conquistou a quarta colocação, a melhor colocação do basquetebol 3x3 brasileiro na história e a grande ascendência dos atletas brasileiros de 5x5 a nível mundial.

A partir disto foi criada a pergunta motivadora deste trabalho, a qual é: quais são as dinâmicas de criação de espaço, por naipes, desenvolvidas pelas seleções de basquetebol 3x3 em comparação com a modalidade do 5x5.

## **2. Objetivos**

### **2.1. Objetivo geral**

Analisar e comparar as dinâmicas de criação de espaço entre os naipes masculino e feminino e entre as modalidades do basquetebol 3x3 e 5x5.

### **2.2. Objetivos específicos**

Comparar as DCEs utilizadas entre as modalidades;

Comparar e analisar as dinâmicas de criação de espaço em relação à zona da quadra entre as modalidades do 3x3 e do 5x5.

### 3. Métodos

#### 3.1. Tipo de estudo

O estudo é quantitativo do tipo observacional com profundidade descritiva tendo como características de duração e tempo os tipos transversal e retrospectivo, a partir do texto de Thomas et. al (2012, p. 318 e 324):

Uma técnica de pesquisa descritiva alternativa para o pesquisador é observar o comportamento dos indivíduos e analisar de forma qualitativa ou quantitativa as observações. Alguns pesquisadores declaram que essa técnica produz dados mais precisos.

Quando diferentes sujeitos de diferentes idades constituem a amostra, o delineamento é transversal.

#### 3.2. Amostra

Foram analisadas todas as partidas da Copa do Mundo de Basquete 3x3 de 2023 masculina e feminina, que ocorreu entre os dias 30 de maio e 04 de junho em Viena, capital da Áustria, contando com as partidas desde a fase de grupos até a final, foram 35 jogos para o naipe feminino e 41 jogos para o naipe masculino, totalizando 76 jogos. Já para a modalidade do 5x5 foram analisadas as partidas a partir das quartas de final, para termos uma equivalência de tempo jogado, da Copa do Mundo de Basquete Feminina de 2022, realizada entre os dias 22 de setembro e 01 de outubro na Austrália, contando com 8 partidas, e da Copa do Mundo de Basquete Masculina de 2023, realizada entre os dias 25 de agosto e 10 de setembro nas cidades de Okinawa/Japão, Jacarta/Indonésia e Manila/Filipinas, contando 8 partidas. Ao todo, foram analisadas um total de 92 partidas, sendo elas 76 de basquete 3x3 e 16 de basquete 5x5.

Os jogos da Copa do Mundo de Basquete 3x3 Masculina de 2023 foram:

i) Fase de grupos – Alemanha x Brasil (14x17), Brasil x França (19x16), Madagascar x Alemanha (20x16), Sérvia x França (21x16), Brasil x Madagascar (20x17), França x Alemanha (14x11), Sérvia x Brasil (21x17), França x Madagascar (20x21), EUA x Letônia (21x17), Eslovênia x Áustria (15x21), EUA x Austrália (21x18), Áustria x Austrália (17x15), Letônia x Áustria (20x18), Áustria x EUA (16x21), Bélgica x Israel (21x18), Polônia x Porto Rico (18x21), Lituânia x Bélgica (22x18), Israel x Polônia (21x19), Lituânia x Porto Rico (21x15), Polônia x Lituânia (22x21) *overtime*, Porto Rico x Israel (20x16), Bélgica x Polônia (15x21), Israel x Lituânia (15x14), Porto Rico x

Bélgica (18x21), Mongólia x Hungria (21x19), Suíça x Japão (14x13), Hungria x Suíça (20x21), Suíça x Holanda (17x21) e Mongólia x Suíça (17x22).

ii) Play-in – Brasil x Japão (20x17), Letônia x Bélgica (19x15), Lituânia x Áustria (19x22) e Suíça x França (18x19).

iii) Quartas de final – Polônia x Brasil (11x12), França x EUA (19x21), Sérvia x Áustria (21x18) e Letônia x Holanda (19x18).

iv) Semifinal – Sérvia x Letônia (21x18) e Brasil x EUA (17x21).

v) Disputa de terceiro lugar – Letônia x Brasil (22x12).

vi) Final – Sérvia x EUA (21x19).

Ao todo as equipes realizaram o seguinte número de partidas: Eslovênia (1), Austrália (2), Holanda (2), Hungria (2), Alemanha (3), Madagascar (3), Mongólia (3), Israel (4), Porto Rico (4), Bélgica (5), Lituânia (5), Polônia (5), Sérvia (5), Suíça (5), Áustria (6), EUA (6), França (6), Letônia (6) e Brasil (8).

Os jogos da Copa do Mundo de Basquete 3x3 Feminina de 2023 foram:

i) Fase de grupos – Brasil x França (14x19), Espanha x França (8x14), Holanda x Brasil (19x20), Espanha x Áustria (18x12), Holanda x Espanha (19x13), Áustria x Brasil (19x18), França x Áustria (10x13), Polônia x Egito (18x21), Alemanha x Japão (20x21), Alemanha x Egito (21x16), Austrália x Alemanha (19x21), Egito x Japão (18x21), Canadá x República Tcheca (18x20) *overtime*, Mongólia x Hungria (19x21), EUA x Canadá (13x16), Mongólia x EUA (18x21), Hungria x República Tcheca (14x17), Romênia x Itália (15x20), Lituânia x Itália (21x22) *overtime*, Israel x Lituânia (15x14), Itália x China (18x21), Romênia x Lituânia (13x17) e Itália x Israel (18x21).

ii) Play-in – EUA x Japão (22x17), Alemanha x República Tcheca (19x16), Israel x Espanha (11x21) e França x Itália (17x11).

iii) Quartas de final – Espanha x Austrália (10x21), Canadá x França (13x14), Alemanha x China (14x17) e Áustria x EUA (17x21).

iv) Semifinal – EUA x China (20x12) e França x Austrália (21x17).

v) Disputa de terceiro lugar – China x Austrália (21x20).

vi) Final – EUA x França (16x12).

Ao todo as equipes realizaram o seguinte número de partidas: Polônia (1), Holanda (2), Hungria (2), Mongólia (2), Romênia (2), Brasil (3), Canadá (3) Egito (3), Israel (3), Japão (3), Lituânia (3), República Tcheca (3), Austrália (4), Áustria (4), China (4), Alemanha (5), Espanha (5), Itália (5), EUA (6) e França (7).

Os jogos da Copa do Mundo de Basquete 5x5 Masculina de 2023 foram:

- i) Quartas de final – Lituânia x Sérvia (68x87), Itália x EUA (63x100), Alemanha x Letônia (81x79) e Canadá x Eslovênia (100x89).
- ii) Semifinal – Sérvia x Canadá (95x86) e EUA x Alemanha (111x113).
- iii) Disputa de terceiro lugar – EUA x Canadá (118x127) *overtime*.
- iv) Final – Alemanha x Sérvia (83x77).

Ao todo as equipes realizaram o seguinte número de partidas: Eslovênia (1), Itália (1), Letônia (1), Lituânia (1), Alemanha (3), Canadá (3), EUA (3) e Sérvia (3).

Os jogos da Copa do Mundo de Basquete 5x5 Feminina de 2022 foram:

- i) Quartas de final – Bélgica x Austrália (69x86), China x França (85x71), Porto Rico x Canadá (60x79) e EUA x Sérvia (88x55).
- ii) Semifinal – Austrália x China (59x61) e Canadá x EUA (43x83).
- iii) Disputa de terceiro lugar – Austrália x Canadá (95x65).
- iv) Final – China x EUA (61x83).

Ao todo as equipes realizaram o seguinte número de partidas: Bélgica (1), França (1), Porto Rico (1), Sérvia (1), Austrália (3), Canadá (3), China (3) e EUA (3).

Os jogos em que houve *overtime* na Copa do Mundo de Basquete 3x3 Feminina e Masculina 2023 foram: Polônia x Lituânia (22x21) masculino, Canadá x República Tcheca (18x20) feminino e Lituânia x Itália (21x22) feminino.

O jogo em que houve *overtime* na Copa do mundo de Basquete 3x3 masculina 2023 foi: EUA x Canadá (118 x 127).

## 2.2. Critérios de inclusão e exclusão

Os critérios de inclusão são as partidas masculinas e femininas da Copa do Mundo de basquetebol em 2023, das quartas de final em diante da Copa do Mundo de basquetebol Feminina em 2022 e Copa do Mundo de basquetebol Masculina em 2023.

Já o critério de exclusão, apenas para as partidas das Copas do Mundo de Basquete 3x3, foram jogos com diferença de pontuação final de 7 ou mais pontos.

## 2.3. Procedimentos

No intuito de coletar as informações dos vídeos os pesquisadores assistiram os 76 jogos de basquete 3x3 masculino e feminino que estão armazenados em vídeos

na plataforma do *YouTube* no canal da FIBA. Os vídeos da modalidade 3x3 foram assistidos primeiro, começando pelo naipe feminino e finalizando com o naipe masculino, e por fase, ou seja, assistindo primeiro a fase de grupos e por último a fase final, na ordem em que ocorreram. Após a conclusão dos vídeos dos jogos de 3x3, foram assistidos os vídeos dos jogos da modalidade do 5x5, começando novamente pelo naipe feminino e concluindo com o masculino, vendo, também, por fase. Esta ordem foi estabelecida para melhor organização da anotação da planilha.

O protocolo observacional foi baseado no conjunto de ações de jogo denominadas dinâmicas de criação de espaço (DCEs), sendo elas: desmarque com bola com drible (BD), desmarque com bola sem drible (BND), desmarque sem bola (WB), bloqueio na bola (*pick*), bloqueio fora da bola (*screen*), isolamento no perímetro (*iso*), poste (*postup*), mão para mão (*handoff*), *spot-up* e *dime-in*.

Também foi observado a posição da quadra na qual ocorreram as DCEs, sendo elas: asa curta direita (SRW), asa curta esquerda (SLW), asa direita (RW), asa esquerda (LW), canto curto direito (SRC), canto direito (RC), canto curto esquerdo (SLC), canto esquerdo (LC), chave (KEY), poste alto direito (HRP), poste alto esquerdo (HLP), poste baixo esquerdo (LLP), poste baixo direito (LRP), topo (TOP) e topo da chave (TPK).

Esta foi a imagem utilizada como parâmetro para a coleta de dados:

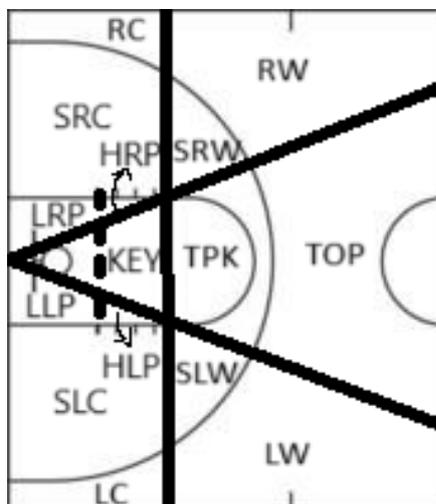


Imagem 1: Zonas da quadra (criação do autor).

A coleta de dados foi realizada através de notação sistemática de cada partida, conduzida por um único observador com graduação em Educação Física, e cuja

reprodutibilidade de coleta das variáveis analisadas foi confirmada usando a estatística Kappa de Cohen, com um intervalo de sete dias entre as duas coletas do teste intra-observador.

## **2.5. Análise dos dados**

As comparações realizadas entre os naipes tanto na modalidade do 5x5 quanto na do 3x3 e a utilização das zonas da quadra em relação às DCEs foi realizada a partir do teste estatístico Qui-quadrado de independência, com correção de Bonferroni para um alfa  $< 0,05$ . Todos os testes estatísticos foram realizados usando o software R.

## 4. Resultados

Em relação às Copas do Mundo de Basquete 3x3 2023, ao todo, foram computadas 4129 ações de jogo no torneio feminino e 4560 no masculino. A utilização das dinâmicas de criação de espaço por jogo foi distinta entre os naipes feminino e masculino (Qui-quadrado = 105.28, df = 9, p-valor < 2.2e-16). Particularmente, os naipes diferiram no uso de bloqueio na bola (*pick*) e poste (*postup*). Para ambos os naipes, as dinâmicas DBCD, BNB, MPM e BFB corresponderam a mais de 70% do total daquelas realizadas nesta amostra do basquete 3x3 de alto nível.

A dinâmica do BNB (*pick*), para o naipe masculino, teve a utilização, de 26.2% por partida, enquanto o naipe feminino contou com 20.4%. Existiu uma diferença significativa, também, na utilização da dinâmica P (*postup*), com o naipe feminino contando com 11.9% ações médias e o naipe masculino com 8%.

As outras DCEs e suas porcentagens foram: DBCD (*ball dribbled* - BD) – 18.8% no feminino e 18,1% no masculino, *dimein* – 1.7% no feminino e 1.8% no masculino, MPM (*handoff*) – 15,2% no feminino e 17.5% no masculino, IsoP (*iso*) – 2.2% no feminino e 1.6% no masculino, BFB (*screen*) – 17.8% no feminino e 16.8% no masculino, *spotup* - 6.6% no feminino e 6% no masculino e DSB (*without ball* – WB) – 5.8% no feminino e 4.5% no masculino.

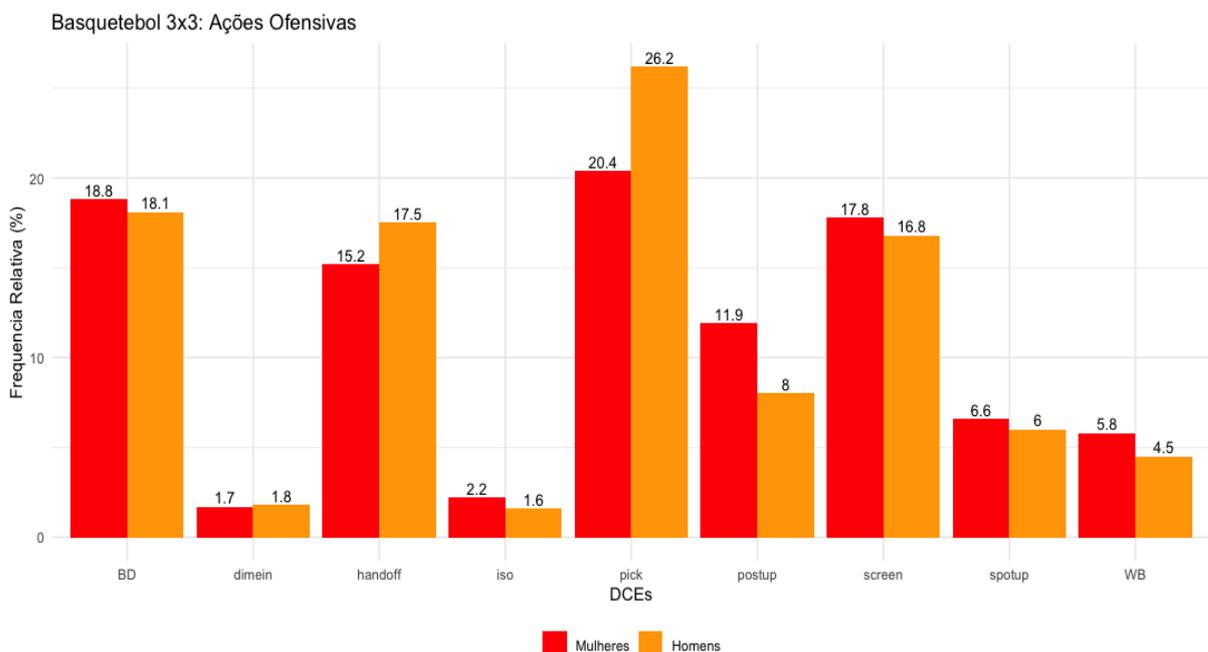


Gráfico 1: Frequência relativa (%) das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 3x3 2023 masculina e feminina.

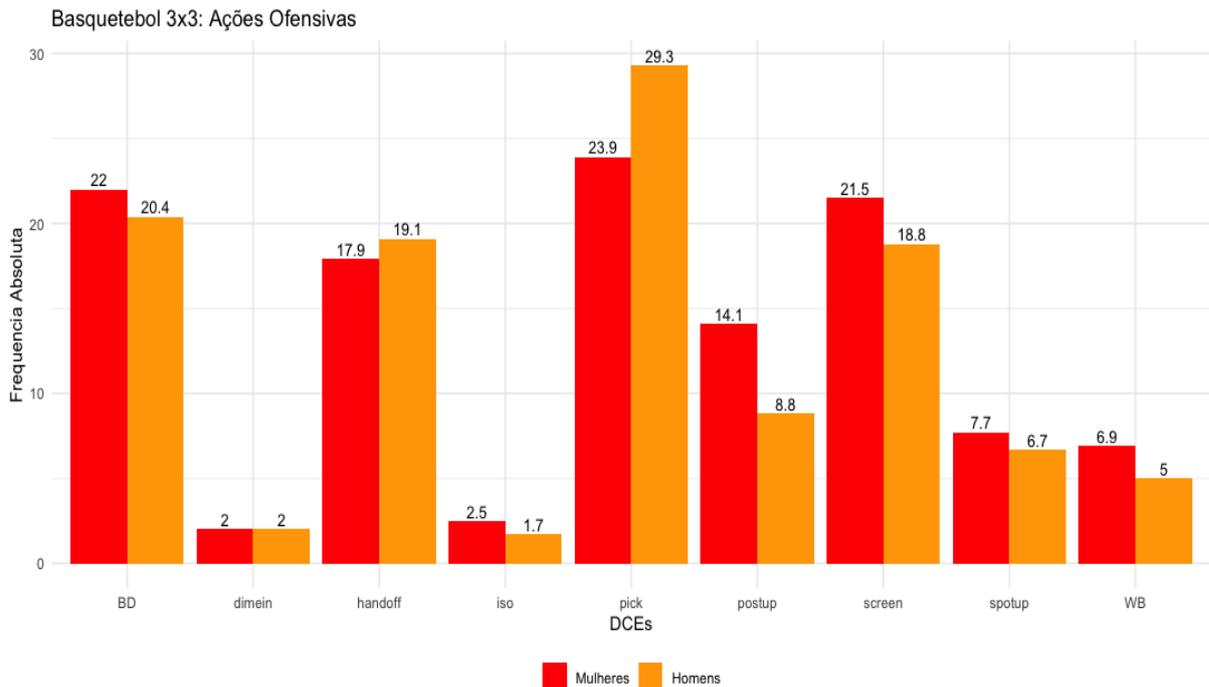


Gráfico 2: Frequência média da utilização das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 3x3 2023 masculina e feminina.

Já para as partidas das Copas do Mundo de Baquete 5x5 2022 feminina e 2023 masculina foram computadas 3068 ações na fase final do torneio masculino em 3139 ações na fase final do torneio feminino. Os naipes diferiram na utilização do bloqueio fora da bola (screen) e desmarque com bola com drible (BD). As dinâmicas desmarque com bola com drible (BD), bloqueio na bola (pick) e bloqueio fora da bola (screen) também corresponderam a um total de mais de 70% das realizadas para a amostra do 5x5.

Existiu uma diferença significativa na utilização da dinâmica bloqueio fora da bola (screen), com o naipe feminino contando com essa ação em 28,4% das vezes enquanto naipe masculino contou com 21.8% das vezes. Em relação à dinâmica do desmarque com bola com drible (BD) os homens contaram com a utilização 20.6% por partida, sendo que a mulheres realizaram 15.6% por partida. A dinâmica do bloqueio na bola (pick), para o naipe masculino e feminino, obtiveram a utilização de 28% e 27%, respectivamente.

As outras DCEs e suas porcentagens foram: *dimein* – 3.1% no feminino e 2% no masculino, mão para mão (*handoff*) – 10.1% no feminino e 11% no masculino, isolamento no perímetro (*iso*) – 1.2% no feminino e no masculino, poste (*postup*) – 5.7% no feminino e 4.4% no masculino, *spotup* - 6.4% no feminino e 8% no masculino e desmarque sem bola (WB) – 2.9% no feminino e 2.2% no masculino.

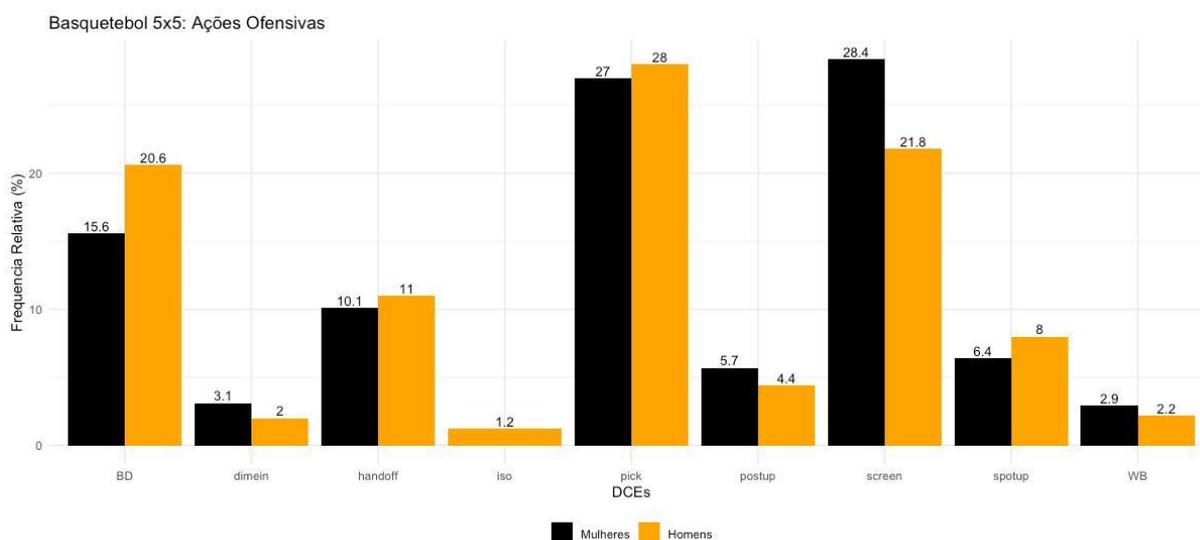


Gráfico 3: Frequência relativa (%) das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022 e masculina 2023.

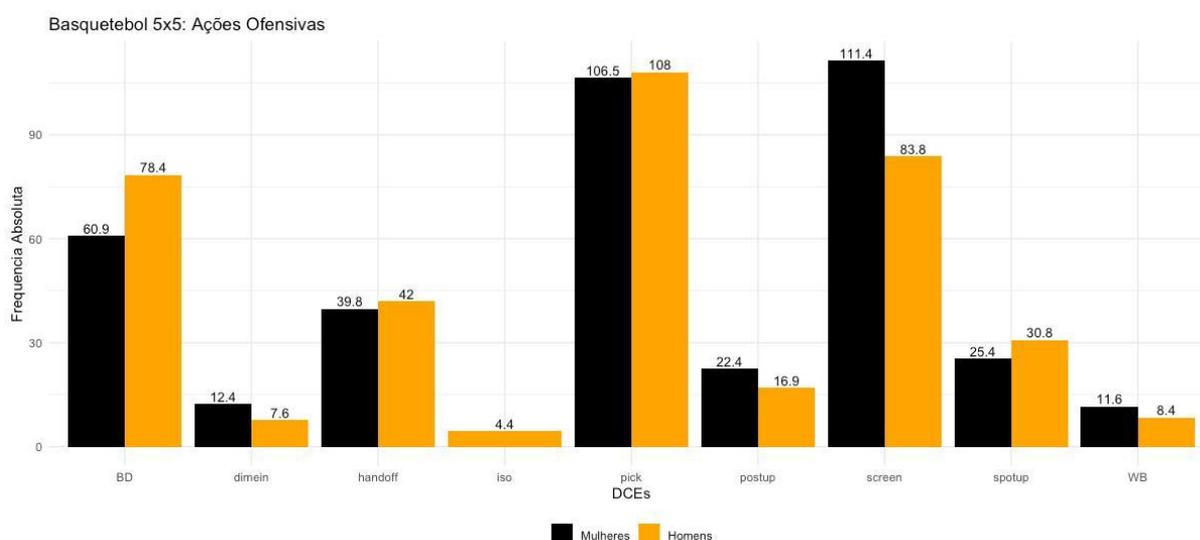


Gráfico 4: Frequência absoluta da utilização das dinâmicas de criação de espaço na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022 e masculina 2023.

No naipe feminino, em relação à cada DCE, o TPK foi o mais utilizado para as dinâmicas BNB (*pick*) com 25 vezes e BFB (*screen*) com 22 vezes.



Gráfico 5: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 3x3 feminina 2023.

Para o naipe masculino, na modalidade do 3x3, o desmarque com bola com drible (*BD*) ocorreu 17 vezes no TOP. Já o bloqueio na bola (*pick*) e bloqueio fora da bola (*screen*) ocorreram 17 e 20 vezes, respectivamente, no TPK.

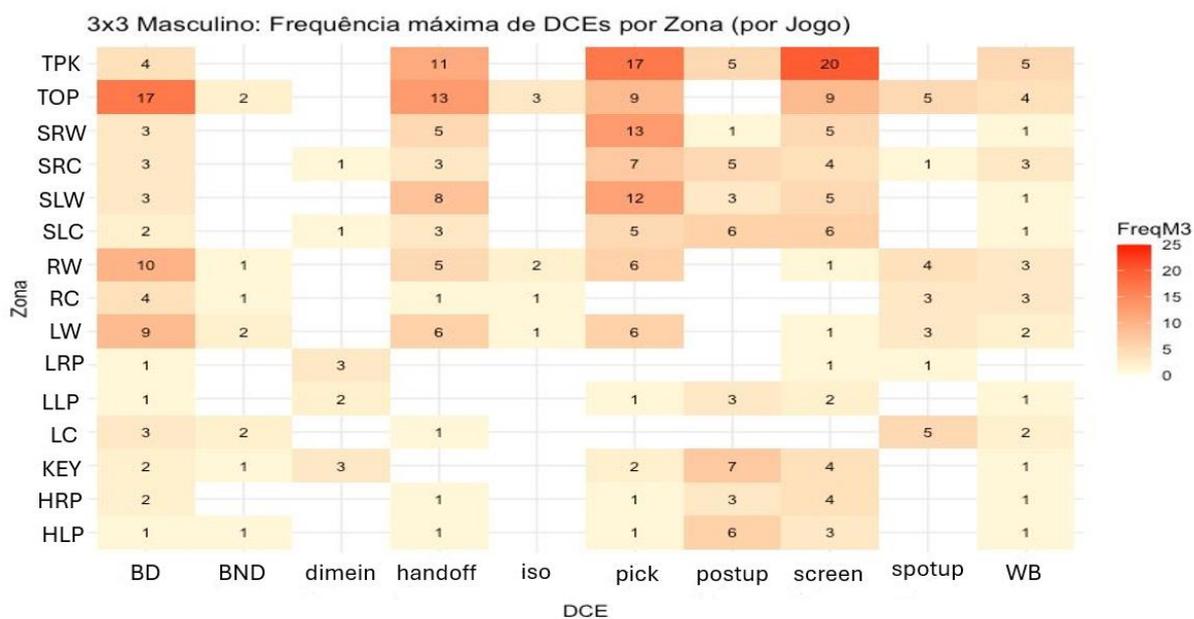


Gráfico 6: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 3x3 masculina 2023.

Na modalidade do 5x5 feminino o bloqueio na bola (*pick*) ocorreu 42 vezes no TOP e 39 vezes no TPK, já o bloqueio fora da bola (*screen*) foi realizado 35 vezes no TPK.

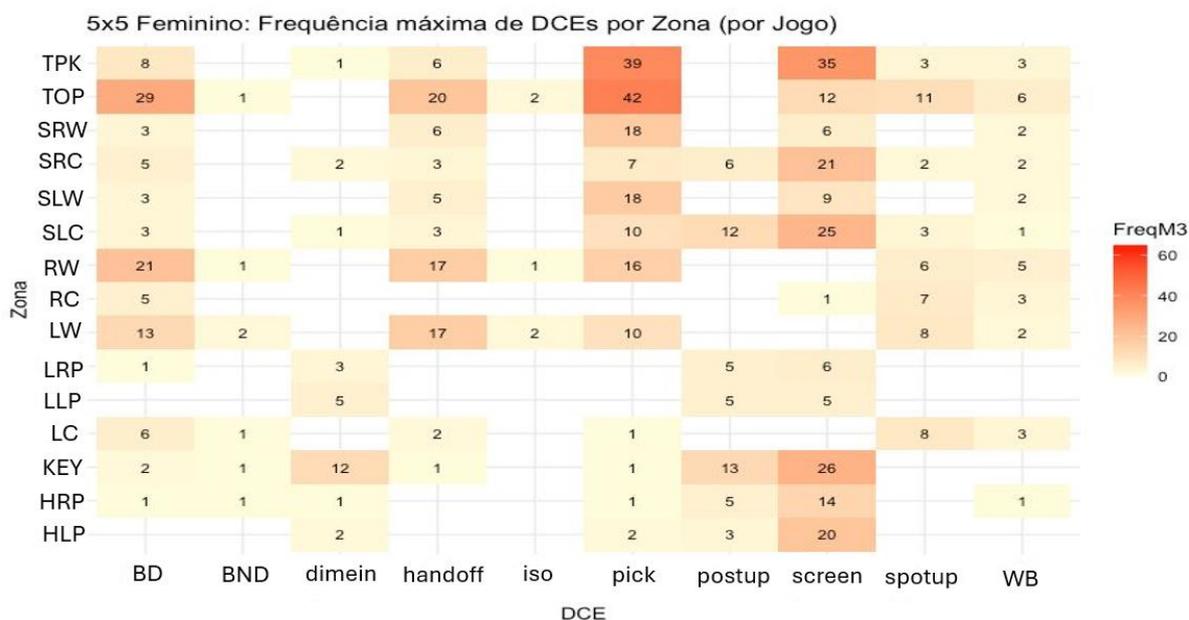


Gráfico 7: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 5x5 feminina 2022.

No naipe masculino 5x5 o bloqueio na bola (*pick*) teve a suas maiores incidências no TOP, com 65 vezes, e no TPK, com 45 vezes. Já o bloqueio fora da bola (*screen*) foi realizado 40 vezes no TOP e, por fim, o desmarque com bola com drible (BD) teve um total de 39 ações no TOP.

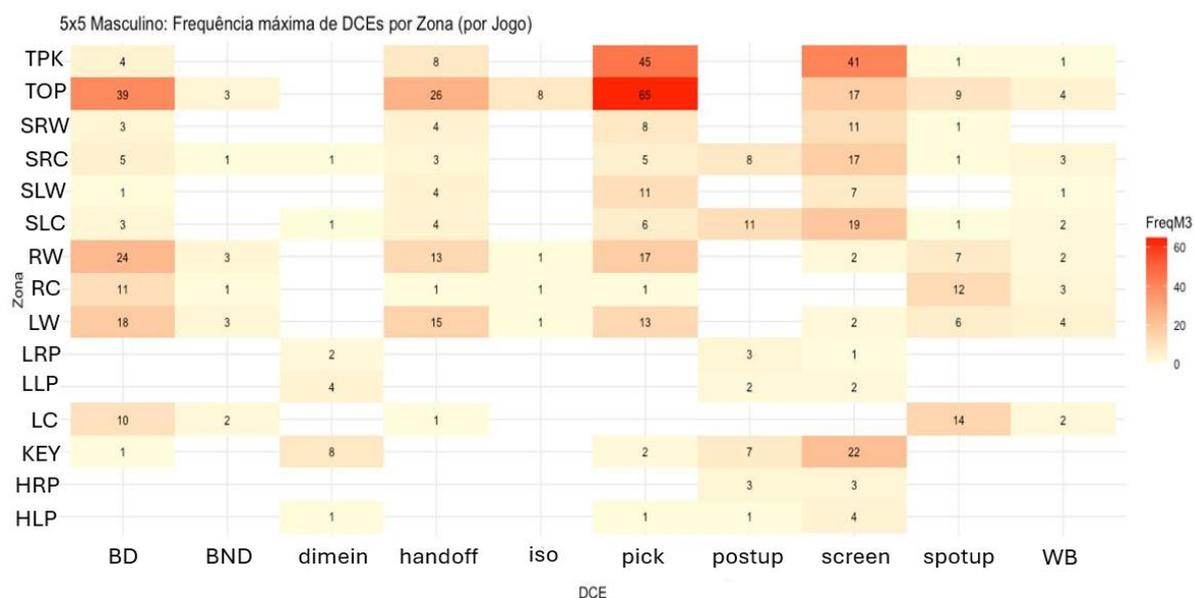


Gráfico 8: Frequência máxima média de DCE's por Zona da quadra na Copa do Mundo de Basquete 5x5 masculina 2023.

## 5. Discussão

Os resultados deste trabalho foram comparados à trabalhos similares que abordaram o basquete 5x5 e os pequenos jogos (small sided games) para a modalidade do 3x3, mas, em sua totalidade, foi apenas utilizado o naipe masculino para as análises. Foi feita uma extensa busca na literatura para encontrar artigos sobre análise tática que seriam utilizados para a discussão sobre o basquetebol 3x3, mas não foram encontrados artigos.

Em relação à utilização das DCEs no basquete 5x5, o perfil encontrado por Lamas et. al (2011), ao analisar jogos de seleções masculinas nos Jogos Olímpicos de 2008, foi de maior utilização das dinâmicas bloqueio na bola (pick) e poste (postup), enquanto nos resultados encontrados neste estudo foram mais utilizados o bloqueio na bola (pick), bloqueio fora da bola (screen) e desmarque com bola com drible (BD) para o naipe masculino, demonstrando uma nova dinâmica de jogo no basquete atual, dando espaço para os três tipos de situações, 1x1, 2x2 e 3x3, mas tendo preferência em jogar 2 contra 2. Já para o naipe feminino há uma inversão na dinâmica mais utilizada, sendo o bloqueio fora da bola (screen) o mais usado, seguido do bloqueio na bola (pick) e demarque com bola com drible (BD), demonstrando que o naipe feminino situações de 3x3 foram mais frequentes em comparação com as situações de 2x2 e 1x1.

Para o naipe masculino no basquete 3x3, houve um grande destaque para a utilização do bloqueio na bola (pick) em comparação às outras DCEs, sendo esta a mais utilizada, seguida pelo desmarque com bola com drible (BD), mão para mão (handoff) e bloqueio fora da bola (screen). Já para o naipe feminino, houve mais homogeneidade na utilização das DCEs, mas ainda com o destaque para o bloqueio na bola (pick). Isto diverge do estudo realizado por Bredt et. al (2018) ao falar dos pequenos jogos em situação de 3x3, pois foi encontrada uma maior utilização da dinâmica desmarque com bola com drible (BD) e desmarque sem bola (WB) e pouca utilização da dinâmica bloqueio fora da bola (screen).

Para a utilização da dinâmica desmarque com bola sem drible (BND), ainda em relação ao artigo de Bredt et. al (2018), teve, também, uma baixa utilização.

Em relação a utilização das áreas da quadra a região KEY foi bastante utilizada para a realização das DCEs no basquete 5x5, agindo mais nesta zona, enquanto o basquetebol 3x3 utilizou menos vezes.

Já em relação à utilização das DCEs por zona da quadra na modalidade do 3x3 e do 5x5, tanto no naípe masculino quanto no naípe feminino, houve uma grande preferência pelas áreas mais centrais da quadra, em especial o TOP e o TPK, principalmente para realizar as ações de bloqueio fora da bola (*screen*) e bloqueio na bola (*pick*). Esse resultado é corroborado pelos estudos de Ionescu (2015) ao analisar o uso dos bloqueios no campeonato nacional 5x5 sub-23 da Romênia e Polykratis et. al (2010) analisando as situações de pick realizadas pela seleção da Grécia na Copa do mundo de basquete 5x5 de 2006, visto que nos dois artigos a área central da quadra foi a mais utilizada para realizar as ações.

Ao falar da utilização da parte lateral da quadra, seja ela direita ou esquerda, este trabalho se difere dos dois artigos abordados anteriormente, pois segundo Polykratis et. al (2010) a seleção grega evitava utilizar as áreas laterais da quadra e preferia utilizar as áreas referentes neste estudo à parte mais afastada da cesta do HLP e HRP, enquanto o estudo de Ionescu (2015) afirma que o lado mais utilizado pela amostragem foi o esquerdo em detrimento do direito.

No presente estudo as áreas laterais foram utilizadas igualmente pelas equipes, nas duas modalidades, tendo preferência pelas áreas laterais do RW, LW, SRW e SLW após os de área central. Isso demonstra também uma preferência por realizar as jogadas mais próximas da linha de 3 pontos em relação ao garrafão, para assim poder espaçar mais a quadra, tornando mais viável a criação dos espaços para atacar.

Ao falar sobre a dinâmica *spotup*, realizada na modalidade do 5x5, é notável uma preferência das mulheres arremessarem do TOP enquanto os homens preferem o realizar no LC ou RC, perfil masculino afirmado pelo artigo de Jiao et. al (2021) que abordou os perfis de zonas de arremesso de jogares da NBA.

A partir dos resultados, é notável uma maior utilização das DCEs no basquete 3x3 em comparação com o 5x5, fazendo com que o esporte seja configurado como altamente dinâmico, pelo número de ações realizadas. Isso, provavelmente, se deve ao fato de que o basquete 3x3 tem menos tempo no relógio de ataque (apenas 11 segundos em vez de 24), uma pontuação limite de 21 pontos a ser atingida e,

principalmente, pelo número de jogares em quadra de apenas 6 comparado aos 10 jogadores na outra modalidade. Isto faz com que se tenha mais oportunidades para criar espaço durante o jogo, apesar de ter o tempo total de jogo equivalente a apenas um quarto no basquete 5x5 (10 minutos).

## 6. Conclusão

Diante do exposto neste trabalho foi possível verificar a utilização das DCEs por seleções em Campeonatos Mundiais de Seleções masculino e feminino, tanto na modalidade do 3x3 quanto na do 5x5.

Foi possível, então, demonstrar a preferência de cada modalidade para com a utilização das DCEs. Além disso foi explicitada as zonas da quadra na qual as ações foram realizadas, podendo assim entender os locais mais utilizados com o tipo de DCE feita.

Foi possível verificar que a modalidade do 3x3 é altamente dinâmica, necessitando da realização de mais ações de criação de espaço para poder jogar as partidas em relação à modalidade do 5x5.

A limitação do estudo é a falta de estudos prévios sobre o assunto, por ser um tema recente na literatura acadêmica, onde poucos estudos foram publicados sobre a modalidade do 3x3 e nenhum aborda o comportamento tático entre as duas modalidades. Outro fator que limitou o estudo foram alguns ângulos de câmera e cortes feitos pela transmissão oficial das partidas.

Estudos posteriores deverão ser feitos para reafirmar as conclusões encontradas neste estudo.

## 7. Referências bibliográficas

ANDRIANOVA, Raissa I.; GUIMARÃES, Eduardo; FEDOSEEV, Dmitrii V.; ISAKOV, Milan. **Specific features of 3x3 basketball**: factor analysis of the key performance indicators and their impact on game performance in the elite leagues. *Journal of Physical Education and Sport*, v. 22, n.10, p. 2575 - 2581, out. de 2022.

BATISTA, Cássia C. de A. **O Basquete como um Componente Lúdico na Educação Física Escolar**. Disponível em: <https://uniesp.edu.br/sites/biblioteca/revistas/20170411125439.pdf>. Visitado em: 03/06/2023.

BOROS, Zoltan; TOTH, Kata; CSURILLA, Gergely; STERBENZ, Tamas. **A Comparison of 5v5 and 3x3 Men's Basketball Regarding Shot Selection and Efficiency**. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, Basel (CH), v. 19, 15137, nov. de 2022.

BRASIL, Ministério do Esporte do. **A prática de Esporte no Brasil**. 2015. Disponível em: <http://arquivo.esporte.gov.br/diesporte/2.html>. Acesso em: 01/06/2023

BREDDT, Sarah G. T.; MORALES, Juan C. P.; ANDRADE, André G. P.; TORRES, Juliana O.; PEIXOTO, Gustavo H.; GRECO, Pablo J.; PRAÇA, Gibson M.; CHAGAS, Mauro H. **Space Creation Dynamics in Basketball Small-Sided Games**. *Perceptual and Motor Skills*, n. 1, v. 125, p. 162 – 176, 2018.

Confederação Brasileira de Basketball. **O Basquete**. 2020. Disponível em: <https://www.cbb.com.br/basquete>. Acesso em: 30/05/2023.

Comitê olímpico internacional. **Descrição do basquete 3x3**. 2021. Disponível em: <https://olympics.com/pt/noticias/description-of-3x3-basketball>. Acesso em: 30/05/2023.

Federação Internacional de Basquete. **Official 3x3 basketball rules**: 3x3 basketball rules & equipment. 2021. Disponível em: <https://fiba3x3.com/docs/fiba-3x3-basketball-rules-full-version.pdf>. Acesso em: 31/05/2023.

\_\_\_\_\_. **Vision**. 2018. Acesso em: 31/05/2023. Disponível em: <https://fiba3x3.com/en/vision.html>.

\_\_\_\_\_. **World Cup Games**. 2023. Acesso em: 21/10/2023. Disponível em: <https://fiba3x3.basketball/2023/worldcup/games>.

\_\_\_\_\_. **Women's Basketball World Cup 2022**. 2022. Acesso em: 21/10/2023.

Disponível em:

[https://www.fiba.basketball/womensbasketballworldcup/2022/groups#tab=round\\_B](https://www.fiba.basketball/womensbasketballworldcup/2022/groups#tab=round_B).

\_\_\_\_\_. **Basketball World Cup 2023**. 2023. Acesso em: 21/10/2023. Disponível

em: <https://www.fiba.basketball/pt/basketballworldcup/2023/games>.

GOU, Huancheng; ZHANG, Hui. **Better Offensive Strategy in Basketball: A Two-Point or a Three-Point Shot?** Journal of Human Kinetics, Katowice (PL), v. 83, p. 287-295, jul. de 2022.

IONESCU, Dan; **Research concerning the ball screens in basketball**. Timișoara Physical Education and Rehabilitation Journal. Timisoara (ROU), v. 7, n. 14, p. 29 – 32, 2015.

JIAO, Jieying; GUANYU, Hu; JUN, Yan; **A Bayesian marked spatial point processes model for basketball shot chart**. Journal of quantitative analysis in sports, EUA, v. 17, n. 2, p. 77 – 90, dez. de 2020.

LAMAS, Leonardo; DE ROSE JUNIOR, Dante; SANTANA, Felipe; ROSTAISER, Eduardo; NEGRETTI, Luiz; UGRINOWITSCH, Carlos. **Space creation dynamics in basketball offence: validation and evaluation of elite teams**. International Journal of Performance Analysis in Sport, Cardiff (WAL) e Londres (UK), v. 11, n. 1, p. 71 - 84, abr. de 2011.

POLYKRATIS, Mattheos; TSAMOURTZIS, Evangelos; MAVRIDIS, Georgios; ZAGGELIDIS, Georgios; **Relation of effectiveness in pick n' roll application between the national Greek team of and its opponents during the man's World Basketball Championship of 2006**. Journal of Physical Education and Sport. V. 29, n. 4, p. 57 – 67, dez. de 2010.

RAMOS-VILLAGRASA, Pedro J.; NAVARRO, José; GARCÍA-IZQUIERDO, Antonio L. **Chaotic dynamics and team effectiveness: Evidence from professional basketball**. European Journal of Work and Organizational Psychology, Londres (UK), v. 21, n. 5, p. 778 – 802, set. de 2012.

SANTANA, Felipe; ROSTAISER, Eduardo, SHERZER, Eran; UGRINOWITSCH, Carlos; LAMAS, Leonardo. **Space protection dynamics in basketball: Validation and application to the evaluation of offense-defense patterns**. Motriz: Revista de Educação Física, Rio Claro (BR), v. 21, n. 1, p. 34-44, jan/mar de 2015.