

COMPORTAMIENTO DE LAS POSESIONES DE BALON EN EL EQUIPO DE BALONCESTO DE MATANZAS 1ERA. CATEGORIA, EN EL TORNEO NACIONAL DE ASCENSO DE 2007.

MsC. Ramón Varona Nodarse¹, Lic. Isaura Cárdenas Matienzo², Lic. Bernardo Arango González³ y Lic. Leydiana Duquesne Amaro⁴.

1. *Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3, Matanzas, Cuba*

2. *Universidad de Matanzas “Camilo Cienfuegos”, Vía Blanca Km.3, Matanzas, Cuba*

3. *EIDE “Luis Augusto Turcios Lima”, Matanzas.*

4. *SUM de Cultura Física de Calimete.*

RESUMEN

La ejecución de un juego coherente teniendo en cuenta las posesiones de balón, posee importancia vital, es por ello que en esta investigación se trazó como objetivo determinar el comportamiento de las posesiones de balón en el equipo masculino de Baloncesto de Matanzas primera categoría, en el Torneo Nacional de Ascenso de 2007. Se tomó como muestra los 13 jugadores del mismo. Dentro de los métodos utilizados se encontraron el inductivo – deductivo, análisis – síntesis y histórico – lógico y la observación a través de un protocolo seleccionado por los autores. Los resultados obtenidos permiten afirmar que este equipo se caracteriza por la utilización en mayor medida de las posesiones cortas (acciones de 0 – 7 segundos) siendo estas donde mas cantidad de puntos anotan, aunque al mismo tiempo es donde pierden un mayor número de balones y por otro lado es el primer cuarto donde mayor coeficiente de eficacia ofensiva alcanzan. La investigación ofrece al colectivo técnico de este equipo trabajar sobre los puntos débiles que ayudaran mejorar el juego ofensivo.

Palabras claves: Posesiones de balón, pérdidas de balón, tiros de dos puntos y tiros de tres puntos.

INTRODCCION.

Desde su surgimiento en Diciembre de 1891 (EE.UU.) el baloncesto con el de cursar de los años se ha convertido en uno de los deportes de mayor numero de practicantes (220 millones) y de mas popularidad en el mundo.

Cuba ha tenido protagonismo en la arena internacional, sus resultados relevantes están enmarcados en las décadas del 70 y del 80, donde el bronce olímpico en Munich 1972 (Alemania) y el 4to lugar en el mundial de 1974 en San Juan, Puerto Rico, han sido las actuaciones mas distinguidas.

Hoy día se aprecia un marcado retroceso en los resultados alcanzados por el equipo masculino de Baloncesto cubano en la arena internacional. Este criterio lo sustenta la exclusión en los Juegos Panamericanos de Santo Domingo 2003 y en los de Río de Janeiro en 2007, lo que se puede interpretar como que ya no formamos parte de los mejores equipos del continente.

Los autores consideran que son diversos los factores que han incidido en este comportamiento, la falta del roce internacional que posibilite aumentar el nivel de nuestros mejores jugadores, los altos índices alcanzados en los parámetros de talla y peso en los diferentes equipos, principalmente en los de la elite mundial, la inserción de jugadores de todos los continentes en la liga mas competitiva del mundo, la superación y actualización de técnicos y especialistas que trabajan en esta disciplina deportiva, son los que consideran como los elementos de mayor incidencia.

La Comisión Nacional de Baloncesto está poniendo en práctica un grupo de acciones que posibilitan atenuar este comportamiento y recuperar el terreno perdido.

La nueva estructura diseñada para el Baloncesto de 1ra fuerza es un claro ejemplo de estas acciones, con ello se ha logrado la participación de un mayor número de jugadores, entrenadores y jueces, al más alto nivel en el llamado Torneo de Ascenso.

Esta competición tiene la importancia de que a través de ella se accede a la Liga Superior de Baloncesto, de ahí lo importante de precisar en todos los aspectos que posibilitan obtener un buen rendimiento.

En el caso particular de la provincia de Matanzas ha logrado la clasificación en las 3 primeras ediciones, pero los autores tiene la percepción de que la lucha por alcanzar el pase a la siguiente fase se ha ido tornando mas difícil. Uno de los elementos que pudieran estar

incidiendo en este comportamiento es el aumento del nivel cualitativo de los equipos participantes en la Zona Occidental, que para muchos entendidos es la más exigente.

Matanzas se distingue por la potencialidad de sus jugadores exteriores en el juego ofensivo y por tener como filosofía la utilización como primera opción el rompimiento rápido. Justificado por la insuficiente estructura de su formación regular al no contar con jugadores con la talla ideal para desempeñarse como interiores (jugadores pívot), lo que trae como consecuencia un sobre marcaje sobre los jugadores exteriores y por ende menos espacios para desarrollar el juego de posición.

Una de las cuestiones que se evidencia durante las competiciones de este equipo es que cuando se encuentran a la ofensiva lo mismo realizan un lanzamiento desde la primera acción, que ejecutan estas hasta agotar el tiempo de posesión, lo que obliga a realizar un tiro forzado y apresurado. Todas estas cuestiones atentan contra la efectividad del tiempo de posesión de balón y dificulta el objetivo final, el enceste. A partir de esta reflexión surgen las siguientes interrogantes

¿Cuál es el rango de tiempo más utilizados por el equipo en el momento del juego ofensivo?

¿Cuál es la efectividad de los lanzamientos de dos puntos y tres puntos teniendo en cuenta los rangos establecidos?

¿Cómo se comportan de las faltas recibidas y las pérdidas de balones en cada uno de estos rangos?

¿Que eficiencia alcanza el equipo con la relación que se establece entre los puntos anotados y las posesiones de balón?

DESARROLLO.

El baloncesto es un juego de equipo. Es más, diríamos que es un juego donde la acción colectiva es la base fundamental que tienen que manejar los equipos para lograr los objetivos propuestos. Sin embargo, para formar esta técnica colectiva es preciso que los jugadores que integran nuestro equipo reúnan los elementos que posibiliten la construcción de este grupo que debe rodar corporativamente como una unidad.

Es indudable que el dominio de los fundamentos técnicos es vital para actuar con éxito en el juego, donde además, se hace necesario contar también con una alta velocidad de ejecución de los mismos (una de las principales diferencias de los jugadores de la NBA con el resto) y una correcta toma de decisiones (táctica).

Es el lanzamiento al aro el fundamento más importante en este deporte, si se tiene en cuenta que el resto de los elementos se aplican con el fin de proporcionar el mayor número de tiros al aro posible, driblar, desplazarse, defender, pasar, etc., tienen como último fin lanzar a canasta.

Todos los sistemas estadísticos de las diferentes competiciones formales que se desarrollan en el mundo, recogen los lanzamientos al aro, lo más común en ellas es que clasifican los tiros de dos puntos, los tiros de tres puntos, los tiros de campo y los tiros libres. Se toman los intentos, los anotados y el por ciento de efectividad.

El sitio oficial de la FIBA (www.fiba.com) muestra los resultados de los equipos en el último Campeonato Mundial de Baloncesto, efectuado en Japón en el año 2006, donde los equipos que alcanzaron resultados notables en este indicador fueron:

En tiros de campo, Estados Unidos con 57,5 % (9 juegos), España 56,9 % (9 juegos) y Argentina con 54,6 % (9 juegos), fueron los de mejor resultado. Como se puede apreciar son porcentajes de gran consideración en los tres casos.

En tiros de tres puntos, destacaron Puerto Rico con un formidable 51 % (5 juegos) y Eslovenia con 44,7 % (6 juegos), fueron los más distinguidos.

En tiros libres, China con 80,7 % (6 juegos) y Alemania con 79 % (9 juegos) fueron los que alcanzaron el protagonismo.

Estos resultados corresponden a equipos que están en la élite del Baloncesto Mundial y a opinión de los autores son verdaderamente impresionantes.

Los sistemas de juego tienen como finalidad realizar un lanzamiento sin marca, para ello los jugadores deben realizar acciones individuales, de grupo y de equipo que posibiliten cumplir con este objetivo.

Desde el punto de vista individual los jugadores deben desempeñar diferentes funciones, estas son las siguientes:

- 1 - Base
- 2 - Escolta,
- 3 - Alero.
- 4 - Ala-Pívor.
- 5 - Pívor:

“Estos jugadores realizan acciones conjuntas de dos y tres jugadores, que son llamadas acciones de grupo o , conceptos de juego. A continuación haremos referencia a algunas de ellas.

- Triangulación: “Se llama triangulación a la disposición utilizada en los pases, en que se hace llegar el balón al jugador atacante interior por medio de un pase previo de apoyo a un

tercer jugador estratégicamente posicionado, cuando no se puede realizar el pase directamente”.

- Permutas o reemplazos: Movimiento que realizan los cuando uno de ellos abandona su posición y es ocupada por otro y así mantener los puntos estratégicos.
- Pick and Roll (Coger y rodar): Los objetivos de los jugadores atacantes son penetrar botando con dirección hacia el aro o pasar en continuación al poste tras su bloqueo. Se realiza con un bloqueo directo al defensor del jugador con balón, con la finalidad de limitar la acción de este y así conseguir ventaja sobre la defensa. El jugador que ataca botando también podrá optar por un pase exterior hacia un jugador libre situado fuera de la línea de los 6,25 m.
- Dentro – fuera – dentro: “Hacer llegar el balón al poste bajo da nombre a la 1era. Parte de este concepto, dentro. Para facilitar lo será importante la colocación y autobloqueo del poste y el ángulo y dirección del pase. El jugador una vez recibido el balón, se abstendrá de botarla para jugar 1vs.1 en el poste bajo, en tanto no se desocupe el espacio cercano mediante los aclarados de los jugadores exteriores que evitan que 2 jugadores defensas le cierren 2vs.1. Los jugadores exteriores colocándose por detrás de la línea de 6.25 abren la defensa y crean situaciones de ventaja en el lado opuesto de la cancha, posibilitando poder recibir un pase de vuelta del poste bajo, segunda parte del concepto Fuera. Un nuevo pase del balón al poste bajo produciría la 3era parte del concepto Dentro” .
- Bloqueos: El bloqueo es la ayuda que un compañero realiza sobre otro para de forma legal dejarlo en una situación de ventaja frente a su defensor; consiste en interponerse en la trayectoria del defensor (bloqueado). Actualmente la velocidad de juego hace que los bloqueos sean una alternativa de situaciones finales y es por que cobra especial importancia el movimiento individual sin balón y sin la recepción de bloqueos.

Otros conceptos utilizados en el Baloncesto actual son pasar y cortar, alto – bajo, aclarados, etc. Los autores consideran que los bloqueos directo y el concepto dentro – fuera se expresan en un gran número de estructuras ofensivas llevadas a cabo por diferentes equipos por las situaciones de lanzamiento que generan desde los 6, 25.

SISTEMAS DE JUEGO.

La integración de estos conceptos mencionados con anterioridad de manera coherente forman los sistemas de juego donde participan los cinco jugadores y donde el juego de ataque se estructura de la siguiente forma:

1. Ofensiva rápida o ataque primario: Acción que se realiza desde la zona de defensa hasta la zona de ataque, con el objetivo de lanzar al cesto contra una defensa que no ha tenido tiempo de articularse.
2. Transición ofensiva, ataque secundario: Es la ofensiva que se realiza posterior al contraataque siendo, el puente de enlace con el ataque estático. Y se puede interpretar como una evolución sencilla hasta llegar a nuestros movimientos organizados de ataque estático.
3. Ofensiva de posición: Sucesión de acciones memorizadas por los jugadores dentro del marco de los conceptos generales de juego de ataque ya conocidos.

CLASIFICACIÓN DE LOS SISTEMAS OFENSIVOS SEGÚN VARIAS FUENTES:

Según Kirkovf:

- ✓ Ofensiva rápida (con variantes).
- ✓ Ofensiva de posición (1-3-1; 1-2-2; 3-2) con pivot o sin pivot.

Según M. Comas:

- ✓ *Sistemas Rígidos*: Son los que dan pocas opciones a los jugadores para variar lo dispuesto como línea principal del sistema en un momento dado.
- ✓ *Sistemas-Flexibles*: Son los que le proporcionan al jugador más posibilidades y variantes, incluso durante los pasos intermedios del sistema y no solamente en la circulación del mismo.

Según J. Edeño (www.canastad3.com.)

- ✓ Libres (con normas)
- ✓ Semirígidos
- ✓ Rígidos

NORMAS PARA ELEGIR UN SISTEMA DE JUEGO:

Coordinación: De los jugadores entre sí y del equipo para pasar de una fase a otra.

Sencillez: Las jugadas deben ser sencillas y ser comprendidas por cada jugador.

Equilibrio: Para pasar del ataque a la defensa.

Flexibilidad: Debe ser flexible para oponerse a los cambios defensivos o para cualquier situación que se presente en el juego.

Cálculo: El ataque es una coordinación armónica de los jugadores y esta se obtiene en un cálculo exacto y en sincronización de movimiento.

Lo imprevisto: Las jugadas deben estar dirigidas a colocar en una situación difícil a la defensa.

Principio de movimiento: Se mueven los jugadores y el balón y los jugadores conjuntamente.

Seguridad: Los jugadores adquieren la seguridad en si mismos y en los principios del ataque.

Correspondencia: El sistema debe corresponder a la maestría y capacidad de los jugadores.

ASPECTOS A DEFINIR EN LA TÁCTICA OFENSIVA DE EQUIPO.

- 1 - Elegir el tipo de juego adecuado a tu equipo:
 - Contraataque.
 - Juego rápido o lento.
 - Juego en continuidad.
 - Juego libre, o sistemas rígidos o por conceptos.
- 2 - Organizar el saque de fondo y de banda contra todo tipo de defensas.
- 3 - Preparar estrategias para remontar diferencias desfavorables.
- 4 - Designar los jugadores de rebote ofensivo en juego organizado o en transición.
- 5 - Distribuir responsabilidades del balance defensivo.
- 6 - Preparar jugadas de últimos segundos para convertir canasta y para el control del balón.
- 7 - Utilizar jugadas especiales efectivas para sacar ventaja de determinados jugadores.
- 8 - Si se tiene un gran tirador desde 6,25 prepararle alguna situación específica.
- 9 - Organización del juego ofensivo de forma inmediata, con los apoyos suficientes para afrontar defensas cerradas y en presión en media cancha.

FASES DE UN SISTEMA DE JUEGO OFENSIVO Y CARACTERÍSTICAS QUE DEBERÍA CUMPLIR.

POSICIÓN INICIAL:

Es la ocupación espacial de los jugadores para iniciar el ataque estático. Siempre decidida por el entrenador de antemano.

En ella deben preestablecerse además de la situación en el campo (1-2-2, 1-3-1, etc.), si se juega con puestos específicos fijos o variables, y el número de jugadores en la primera fila y el número de jugadores interiores.

En equipos de élite, en muchas situaciones esta posición inicial es muy fugaz al encadenar los movimientos de la transición ofensiva con el propio ataque estático. La capacidad de encadenar las diferentes fases de juego es síntoma de maestría deportiva.

GESTIÓN DEL SISTEMA.

Comprende:

- La estructuración espacial: (lo que ahora se ha puesto de moda llamar “*spacing*” el ocupar mayor espacio favorece el ataque.
- Aislar las acciones de grupo o combinaciones tácticas (medios tácticos colectivos).
- Las posiciones de los jugadores respecto el Hombre-balón, y entre sí.
- Respetar el balance defensivo y posibilidad de rebote ofensivo.
- La circulación de jugadores:
 - Dinamismo (especialmente los jugadores sin balón).

- Equilibrio de jugadores en ambos lados (derecha/izquierda).
- Acciones en el lado fuerte y lado débil.
- Acciones de juego directo (con objeto de conseguir condiciones de lanzamiento) y de juego indirecto (con objeto de facilitar acciones de compañeros, dar movilidad al balón, etc.)
 - La circulación del balón:
 - Dinamismo del balón (por sí solo desajusta la defensa).
 - Evitar pases muy cortos, y atención a los muy largos.
 - Equilibrio del juego exterior e interior.
 - Equilibrio de juego por la derecha y por la izquierda.
 - La sincronización espacio—temporal (“*timing*”)
 - Fluidez del juego.
 - Imperativos temporales del juego.

CULMINACIÓN

Que comprende la acción de juego directo definitiva, que un jugador elige para conseguir lanzar a canasta con máximas probabilidades de acierto. En el momento de ejecutar la culminación, sería deseable estar en disposición de ir al rebote, así como de iniciar el balance defensivo.

Todo lo expuesto anteriormente debe ejecutarse en el tiempo de posesión de balón que norma el reglamento de juego que esta fijado en 24 segundos.

Esta regla, ha evolucionado con el desarrollo del mismo juego, anteriormente el límite de posesión llegaba hasta los 30 segundos pero una serie de factores incidieron en el cambio para los 24 segundos, regla que se utilizaba desde hace mucho tiempo en la liga más competitiva de baloncesto del mundo (NBA). Como aspecto interesante, la NCAA, que es la liga universitaria de los Estados Unidos, de la cual se nutre la afamada NBA, tiene como tiempo de posesión 35 segundos.

Según Comas, M. esta regla se reduce a 24 segundos con el objetivo de prodigar más el ataque, y elaborar menos las jugadas, Esta limitación en la duración de la elaboración de las jugadas, el empleo de recursos técnicos superiores en el juego de los equipos y en el de los jugadores que los componen. Aunque a simple vista una rebaja en el tiempo límite de posesión de balón parece producir una deseable mejora del espectáculo, también es cierto que si no va acompañada de suficiente calidad, los porcentajes de aciertos pueden decaer lastimosamente; así, podría suceder que, en vez de mejorar el espectáculo, se empeorase.

Mitjana plantea que "La regla FIBA data de 1956 y se creó para dinamizar el juego. El detonante de su creación fue un partido entre Hungría y la URSS en que ésta última estuvo más de 13 minutos jugando el balón sin efectuar ningún lanzamiento a canasta. La idea y el texto se tomo de una regla NBA ya existente. La regla NBA se había dado cuenta unos años antes, en 1952, y planteó la regla

de los 24 segundos por motivos similares. El porqué de los 24 segundos fue la aplicación de la siguiente fórmula:

12 min. /parte x 60 segundos/ min. x 4 partes /partido: 2880 segundos / partido
2880 segundos /120 tiros (media ideal estimada partido): 24 segundos posesión.

La FIBA, aplicó una fórmula similar con los siguientes parámetros:

20 min. /parte x 60 segundos /min. x 2 partes /partido: 2400 segundos /partido
2400 segundos /80 tiros (media ideal estimada partido): 30 segundos posesión.

Según Mitjana, el fin del cambio de posesión no sería otro que conseguir aumentar los marcadores de los partidos y, en todo caso, los tiros a canasta que suelen ir acompañados de mates u otras jugadas espectaculares.

ELEMENTOS QUE POSIBILITAN TENER UNA MEJOR INTERPRETACIÓN DE LA POSESIÓN DE BALÓN:

El operador de 24 segundos iniciará o continuará la cuenta tan pronto como un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

Parará y volverá a 24 segundos y no mostrará ninguna cifra tan pronto como: un árbitro haga sonar su silbato por falta, salto entre dos y violación (pero no en fuera de banda cuando sigue sacando el equipo en posesión de balón), en un lanzamiento a canasta que entra en el cesto ó en un lanzamiento a canasta que toca el aro.

- Debe volver a los 24 segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un oponente gane el control de balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de 24 segundos, si el mismo equipo permanece con el control del balón.
- Debe detener, pero no reiniciar la cuenta, cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque, como resultado de: un balón ha salido fuera de banda, una doble falta, el partido ha sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.
- Se parará y no volverá a operar, es decir, no mostrará ninguna cifra cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, en cualquier período o período extra.

EL TIEMPO DE JUEGO EN LAS ESTRATEGIAS DE RIESGO

Controlar el “tempo” de juego con posesiones largas significa básicamente, jugar un baloncesto lento llegando casi al agotamiento del tiempo de posesión. En el baloncesto NCAA, con 35 segundos de posesión, esta estrategia tiene un magnífico campo de aplicación. Pero también es posible su utilidad en el baloncesto FIBA. Solamente hay que considerar la media del tiempo de posesión que en muchas ocasiones no sobrepasa los 13 segundos para comprender su utilidad. Estas estrategias tienen su campo de aplicación cuando los defensores contrarios no realizan una buena defensa, conceden un alto porcentaje de canastas y por ello reducen sensiblemente las opciones de contraataque. Por lo tanto el dominio del “tempo” es consecuencia de una buena defensa, la consiguiente recuperación del balón desde el rebote defensivo y la opción de correr la cancha o jugar sistemas posicionares dependiendo del marcador.

Uno de los motivos de la existencia de los sistemas en transición, con los que se pretende forzar el ritmo de juego, es debido a que, normalmente, los equipos no realizan lanzamientos rápidos después de recibir una canasta dada la situación poco favorable para el contraataque que se da con el obligado saque de fondo.

La estrategia de riesgo del “tempo” lento de juego, puede ayudar a un equipo de inferior calidad a aumentar sus probabilidades de ganar. Cuando el número de posesiones disminuye se reduce también la diferencia de puntos entre los contendientes y da ocasión para la sorpresa en los últimos minutos de juego.

A continuación se hará referencia a una serie de antecedentes de estrecha relación con el tema de nuestra investigación, los cuales jugaron un papel significativo en la evolución acertada de nuestros resultados.

Mondejon. M (2002), realiza una investigación donde analiza el comportamiento de los tiempos de ataque con la regla de 24 segundos y la compara con otra investigación realizada con las reglas de los 30 segundos, algunas de las conclusiones a las que arriba este autor son las siguientes:

- 1 - El intervalo central, respecto a su efectividad, en los dos estudios, es parecido en porcentajes.
- 2 - La efectividad total de los ataques estáticos sube un 7.83%; es decir mejor adaptación a las reglas.
- 3 - Bajan lógicamente, las medias de segundos por posesión para ganar y perder, aunque el doto de la media en segundos perdidos indica el ritmo o precipitación excesiva.
- 4 - Lo más destacado es: la efectividad total de los 24 segundos superior en + 5.04% respecto a los partidos con 30 segundos.

Sampaio y Janeira (2001), analizan que datos llevan a un equipo a ser más eficaz que otro, tratando de ver que métodos estadísticos son más importantes y ofrecen una mayor cantidad de información.

Determina dos fórmulas Coeficiente de Eficacia Ofensiva y Coeficiente de Eficacia Defensiva (CEO y CED):

No. Puntos

No. Puntos Sufridos

CEO: _____

CED: _____

No. Posesiones

No. Posesiones

Además determinan una fórmula para poder conocer las posesiones de balón:

$$PB = \frac{LCT + LTL}{2} + PDB$$

PB: posesiones balón; LCT: Lanzamientos intentados; LTL: lanzamientos tiros libres; PDB: Pérdidas de balón.

Smith (1988) realiza una evaluación de las posesiones, donde el método más fácil para llegar a las posesiones totales de cada equipo es anotar los lanzamientos anotados, los intentados, las faltas intentadas y conseguidas, sumando las pérdidas de balón, el número total determina la evaluación de las posesiones, las cuales tienen un papel importante para conocer el ataque y la defensa del equipo, el autor realiza dos fórmulas para calcular la media de puntos por cada posesión (total de puntos / posesiones totales) y el porcentaje de pérdidas de balón (pérdidas de balón / posesiones totales), ambas estudiadas en el equipo local y el oponente, resaltando que el objetivo de cualquier ataque en baloncesto es puntuar con tanta frecuencia como sea posible por cada posesión de balón.

Castro (2000) nos empieza a hablar de las posesiones que se obtienen de la suma total de tiros, más las pérdidas de balón, más el número de ocasiones en que nos hacen faltas sancionadas. El coeficiente de correlación obtenido con la victoria es de 84%. Así, sus investigaciones actuales giran en torno a la hipótesis de que las posesiones matemáticas de las que disponen los equipos en el transcurso del encuentro son iguales. Las diferencias aparecen en el uso que se haga de ellas. "Empezar es saber de que forma se utilizan". Se considera que éste autor enfoca bien el tema de las posesiones, ya que no podemos valorar de forma general los datos si no afrontamos las posesiones de forma individual, ya que así los datos obtenidos serán más precisos y exactos.

Con éste estudio descriptivo, se pretende llegar a conocer el segundo de la posesión (24 segundos) en la que se finaliza el ataque de cada equipo, tratando de recoger si se ha producido un tiro de 2 puntos, un tiro de 3 puntos, si se ha perdido el balón o si se ha producido una falta a favor del equipo atacante. Todo esto recogido de forma independiente, no sólo por equipo, sino que además se realiza también por cuartos y por variables concretas, para poder interpretar mejor los datos.

Para llevar a cabo esta investigación se tomo como muestra los 13 jugadores del equipo masculino de baloncesto de Matanzas primera categoría, participante en el TNA de 2007 en la zona Occidental.

El mismo esta constituido por 3 bases, 5 aleros y 5 pivots donde dos de sus integrantes forman parte de la preselección nacional. Como característica podemos señalar que es el conjunto de más baja talla de todos los participantes en el torneo con promedio de 1,87cm.

Para cumplimentar este informe nos auxiliamos de los métodos teóricos:

Análisis – síntesis.

- Inducción – Deducción.
- Histórico – Lógico.

Los métodos empíricos que se utilizaron fueron la observación y la medición.

Se elaboró un protocolo de observación donde recogimos los tiempos de ataque, número de ataque, terminación del ataque, efectividad en el ataque, faltas recibidas, pérdidas de balón y posesiones de balón.

- Tiempo de ataque: ejecución de juego ofensivo por parte del equipo teniendo en cuenta el tiempo utilizado. Se establecieron tres rangos (de 0 -7seg, de 8-15seg y de 16-24seg)
- Terminación del ataque: el mismo puede culminar con anotación de cerca o de larga, con falta sobre algún jugador o con la pérdida de balón.
- Efectividad en el ataque: se obtiene teniendo en cuenta los intentos de lanzamientos realizados con los anotados.
- Posesión de balón: son todas las acciones en que un equipo toma control del balón.
- Medición: Nos auxiliamos de un cronómetro para determinar el tiempo en que se realizaron los ataques realizados por el equipo en los tres rangos seleccionados (de 0 -7seg, de 8-15seg y de 16-24seg).

De los 23 partidos realizados por este equipo, fueron observados 12 lo que representa el 52 % del total de juegos posibles a observar.

A través del programa Microsoft Excel se hallaron los valores promedios, las medias, los %, las desviaciones y sumatorias de cada uno de los datos seleccionados para realizar esta investigación.

Para determinar el Coeficiente de Eficacia Ofensiva nos apoyamos en la formula propuesta por Sampaio y Janeira (2001), que tiene como elementos las posesiones de balón y los puntos anotados. Este coeficiente se obtuvo por cuarto de juego y por partidos.

RESULTADOS ALCANZADOS.

En la Tabla No. 1 aparecen las acciones realizadas en el primer cuarto de juego, en los 12 partidos observados. El mayor número de acciones fueron ejecutadas en el rango de 0 - 7 segundos con un

total de 150, para promediar 12.5 por juegos y representar el 48.3% de todas las acciones realizadas en este cuarto. El menor número de acciones fueron realizadas en el rango de 16 - 24 segundos con 48 acciones, para un promedio de 4 por juego. Solamente en el juego No. 1, 5 y 11; las acciones en el rango de 0 - 7 segundos, no constituyeron mayoría. Este resultado permite plantear que en el primer cuarto del juego, este equipo se caracterizó por un mayor uso de posesiones cortas (48%) (0-7 segundos), por encima de las posesiones medias (8 - 15 segundos) y las posesiones largas (16 - 24 segundos). Los resultados del segundo cuarto mantienen la misma tendencia a realizarse 145 acciones en el rango de 0 - 7 segundos para un promedio de 12.1 y un 46% del total de acciones. Se aprecia un aumento ligero de las posesiones medias, que de un 36% en el primer cuarto, en el segundo, constituyeron el 39.4%. Las posesiones largas siguen siendo poco utilizadas, con el 14.6% de las acciones realizadas. Solamente en los partidos No. 3, 7 y 12, las acciones del Primer rango (0 - 7 segundos) no fueron mayoritarias.

Por todo lo antes expuesto se puede plantear que en segundo cuarto la tendencia está dada al uso de posesiones cortas (0 - 7 segundos) en mayor medida que las posesiones medias y largas.

En el tercer cuarto los resultados llegan a tener cierta similitud con lo reflejado en el primer cuarto. Las posesiones cortas (0 - 7 segundos) con un total de 154 fueron las más utilizadas para promediar 12.8 por juego y constituir el 48.3% de las realizadas, con menor participación siguen las posesiones largas (16 - 24 segundos), con un total de 48, un promedio de 4 acciones para este cuarto y un 15% de participación. Por lo que se puede establecer que en este cuarto del juego las posesiones cortas siguen teniendo un papel protagónico.

En los resultados del último cuarto se aprecia que las acciones realizadas en el rango de 0 - 7 segundos constituyen el 50.8% de las realizadas en ese cuarto con 168 acciones para un promedio de 14 por cuarto. Los autores consideran que en este resultado puede haber influido que como este es el último cuarto del juego, donde generalmente este equipo no tuvo un buen rendimiento en el tercer cuarto, lo que obligaba al mismo a realizar acciones precipitadas que le posibilitaron definir los partidos en conteo de tiempo regresivo. Esto lo sustenta que ni la suma de las posesiones medias (113) y las posesiones largas (50), da un número superior a las posesiones cortas (168), lo que da la idea de que el juego rápido predomina en estos últimos 10 minutos de partido.

Solamente en el juego número 1 no hay mayoría de las acciones en el rango de 0 - 7 segundos y continúa en un segundo y tercer plano.

Analizando las acciones realizadas en los cuatro cuartos de juegos en el rango de 0 - 7 segundos de forma general, el mayor número de acciones fueron realizadas en el último cuarto, con un total de 168 acciones, para promediar 154 por cuartos; el menor número de acciones se realizó en el segundo cuarto con un total de 145, representando de forma general en los cuatro cuartos el 48.8%.

Este resultado permite plantear que este equipo desarrolla su juego ofensivo basándose en posesiones cortas, demostrándolo así en el último cuarto con 168 acciones y esto pudiera estar dado ya que como este es el último cuarto del partido, el que decide, ellos realizan acciones precipitadas que les posibilitan definir en ocasiones partidos en conteo de tiempo regresivo.

En el rango de 8 – 15 segundos de forma general el mayor número de acciones se realizan en el segundo cuarto, con un total de 124, para promediar 116 acciones por cuarto, el menor número se realizan en el primer cuarto, con un total de 112, para representar el 36.8% de todas las acciones realizadas en los cuatro cuartos.

Se considera que a pesar del número de acciones que se realizan en este rango, el equipo se encuentra por debajo del uso que le debería dar a estas posesiones medias.

En el rango de 16 – 24 segundos el mayor número de acciones se realizan en el último cuarto con un total de 50, promediando de esta forma 45 por cuartos, el menor número de acciones se realiza en el tercer cuarto, con un total de 38, representando para los cuatro cuartos el 14.4% de todas las acciones realizadas en los mismos de forma general.

Los autores consideran que este bajo por ciento se debe al poco uso de posesiones largas, ya que por ser este equipo el de más baja talla entre todos los participantes en el Torneo y apoyarse en el accionar de sus jugadores exteriores es que el mismo no le da un uso adecuado a las posesiones largas.

A modo general, se aprecia que a pesar de las características que presenta este equipo de no tener en su formación jugadores de “talla extra” y apoyarse fundamentalmente en el rompimiento rápido por la potencialidad, debería darle un mayor uso a las posesiones medias y largas, porque aunque este aspecto no fue objetivo de esta investigación, se pudo apreciar que en ocasiones este equipo lo mismo que en ventaja o desventaja mantenía su juego ofensivo, trayéndole como consecuencia un mayor número de posesiones de balón al equipo contrario, permitiendo que se le pegaran en el marcador o que perdieran los partidos.

Tabla No. 1: Acciones realizadas en los rangos seleccionados.

Rangos (Seg.)	1er CUARTO.		2do CUARTO.		3er CUARTO.		4to CUARTO.		Total	
	Acciones	%	Acciones	%	Acciones	%	Acciones	%	Acciones / Juego	%
0 - 7	150	48,3	145	46	154	48,3	168	50,8	617	48,8
8 - 15	112	36,1	124	39,4	117	36,7	113	34,1	466	36,8
16 - 24	48	15,4	46	14,6	48	15	50	15,1	182	14,4

TOTAL	310	100	315	100	309	100	331	100	1265	100
Juegos	12		12		12		12		12	
Prom.	25,8		26,3		25,7		27,5		421,6	

Leyenda: Seg.: Segundos Prom.: Promedio

Respecto a la efectividad alcanzada en los lanzamientos de 2 puntos, iniciaremos el análisis con los resultados obtenidos en el primer cuarto de juego de forma general, reflejados en la tabla No.2

De los 3 rangos investigados, es el de 0 – 7 segundos, el de mayor incidencia, los 89 intentos constituyen el 54% y las 46 anotaciones el 60% de los anotados, arrojan un aceptable 51,7% de efectividad, resultado que supera lo alcanzado en el rango de 8 – 15 segundos (47,2%) y en el de 16 – 24 segundos (27.3%). Estos resultados permiten establecer que en el primer cuarto de juego es el rango de 0 – 7 segundos donde este equipo alcanza mayor efectividad, así como también donde mayor número de intentos y anotaciones realiza.

En el segundo cuarto de juego se aprecia un resultado no muy diferente a lo arrojado en el primer cuarto. Lo más distintivo es el aumento marcado de la efectividad en el rango de 0 – 7 segundos, que en 86 intentos, encestaron 53, para un excelente 61.6% de efectividad, que constituyó el mejor resultado alcanzado en los cuatro cuartos investigados. Es también este rango donde fueron realizados el mayor número de intentos y anotaciones, le siguió el rango de 8 – 15 segundos (65/32) con 49.2% de efectividad y en último lugar o menos utilizado el rango de 16 – 24 segundos (26/8) con 30.8% de efectividad.

Como se puede apreciar se mantiene la tendencia a utilizar en mayor medida el rango de 0 – 7 segundos para realizar lanzamientos de 2 puntos, además de ser el de mayor efectividad para el equipo.

Los resultados alcanzados en el tercer cuarto tienen como elemento a resaltar que los porcentajes de efectividad bajan con relación al segundo cuarto en el primer rango (0 – 7 segundos) y segundo rango (8 - 15 segundos), aumentando en el rango de 16 – 24 segundos a tal punto de ser en el que mayor efectividad se alcanza con un 55% (20/11), aunque no muy distante del 54.3% (81/44) alcanzado en el primer rango. Ambos resultados se valoran como buenos.

Otro aspecto a señalar es que se mantiene la tendencia a realizar el mayor número de intentos con posesiones cortas (0 – 7 segundos) (53%), siguiendo en segundo lugar las posesiones medias (8 – 15 segundos) (34%) y por último las posesiones largas (16 – 24 segundos) (13%).

En el 4to. cuarto aparecen los porcentajes de efectividad obtenidos en los tres rangos investigados, manifiestan un decrecimiento con relación al tercer cuarto, siendo más marcado en el primero (54% - 49%) y tercer rango (55% - 46.2%).

En ambos casos el por ciento de efectividad no se encuentra en el rango que según la literatura y los especialistas se considera como bueno (50% o más), aunque en el primero de los casos el resultado se encuentra bastante cerca (49.5%).

Se mantiene la tendencia de que el mayor número de intentos (55%) y de encestes (62%) se ubican en las posesiones cortas, con un aumento marcado de los intentos que llegan al orden de los 97.

Otro aspecto importante es que en el rango de 16 – 24 segundos se obtiene mayor efectividad (46.2%) que en el de las posesiones medias, aunque en esta sigue existiendo un mayor número de intentos (53) y de anotaciones (18).

Al analizar el comportamiento de estos rangos en los cuatro cuartos de juego, se puede apreciar que los mejores resultados se alcanzan en el segundo cuarto con un 55% de efectividad (177 - 93), resultado que el autor valora como bueno y excelente 61.6% de efectividad (88 - 53) en el rango de 0 – 7 segundos, que resultó ser el mejor comportamiento obtenido por este equipo.

Otro aspecto a señalar es la disminución de la efectividad en el rango de 8 – 15 segundos a partir del tercer cuarto, lo que pudiera tener incidencia en el desempeño ofensivo de este equipo que merma generalmente su potencial ofensivo.

Analizando de forma general la efectividad de 2 puntos en el rango de 0 – 7 segundos se puede observar que la mayor efectividad se alcanza en el segundo cuarto con un excelente 61.6% de 86 intentos, se encestaron 53, el menor por ciento se alcanzó en el 4to. cuarto de (97/48) para un 49.5% de efectividad y de forma general se obtuvo un 54.1% (353/191).

Los autores consideran que esto pudiera estar dado a los rompimientos rápidos que realiza este equipo, los cuales elevan los porcentajes de efectividad ya que los lanzamientos se realizan con una defensa que no esta organizada y contra las defensas organizadas las posibilidades de éxito disminuyen por la alta estatura que poseen los oponentes que defienden en la zona reestructurada en contraposición con la talla baja de los jugadores del equipo investigado.

En el rango de 8 - 15 segundos analizado de forma general se puede observar que el mayor por ciento de efectividad se alcanzó al igual que el rango anteriormente analizado, en el segundo cuarto con 49.2% lo que se demuestra un decrecimiento con respecto al mismo (61.6% - 49.2%), aunque no muy distante aparece el primer cuarto con 47.2%, el menor se alcanzó en el último cuarto con 34% de efectividad, lo que demuestra el descenso del por ciento de efectividad entre las posesiones medias (8 -15 segundos) y las posesiones largas (16 - 24 segundos) alcanzadas anteriormente, el mismo se considera que puede estar dado a que en este rango de 8 -15 segundos la defensa se encuentra más organizada y la selección de tiro de estos jugadores no es la correcta.

La efectividad en los lanzamientos de dos puntos en el rango de 16 - 24 segundos alcanzó su mayor por ciento en el tercer cuarto con 55% (20/11) y el menor en el primer cuarto, con 23.7% de

efectividad (22/6), lo que nos brinda un 39.3% de efectividad de forma general. Esto puede estar dado debido al desgaste físico de los jugadores, así como a lo mencionado anteriormente “una mala o incorrecta selección de tiro” unido a una defensa con jugadores de talla alta concentrado en la zona cercana a la canasta.

Estos resultados nos permiten plantear que las posesiones cortas (0-7 segundos) siguen teniendo un papel protagónico por encima de las posesiones medias de (8 – 15 segundos) y las posesiones largas (16 – 24 segundos).

Tabla No. 2: Efectividad alcanzada en los lanzamientos de 2 puntos en los rangos seleccionados.

Rango. (Seg.)	1er CUARTO.			2do CUARTO.			3er CUARTO.			4to CUARTO.			TOTAL.		%
	Int.	Anot	%	Int.	Anot	%	Int.	Ano t	%	Int.	Anot	%	Int.	Anot	
0 - 7	89	46	51,7	86	53	61,6	81	44	54,3	97	48	49,5	353	191	54,1
8 - 15	53	25	47,2	65	32	49,2	52	18	34,6	53	18	34	223	93	41,7
16 - 24	22	6	28	26	8	30,8	20	11	55	26	12	46,2	94	37	39,3
TOTAL	164	77	47	177	93	53	153	73	48	176	78	44	670	321	135,1
Juegos	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Prom.	13,6	6,4		14,7	7,7		12,7	6,08		14,6	6,5		55,8	26,7	

Leyenda: Seg.: Segundos; Int.: Intentos; Anot.: Anotados y Prom.: Promedio

Respecto a la efectividad alcanzada en los lanzamientos de tres puntos iniciaremos el análisis de los resultados obtenidos, auxiliándonos en la tabla No. 3.

En el primer cuarto del juego la mayor efectividad se alcanzó en el rango de 0 – 7 segundos, ya que de 21 intentos se encestaron 10, para un excelente 47.6% de efectividad, siendo este el mejor resultado alcanzado en los cuatro cuartos investigados, aunque no muy distante se encuentran las posesiones medias de 8 – 15 segundos con un también excelente 45%; el menor por ciento se alcanzó en el rango de 16 – 24 segundos, con un 29.16%. El autor considera que este resultado esta dado por ser el primer cuarto del partido, donde los jugadores se encuentran en magnificas condiciones físicas y en ocasiones sus juego ofensivo le permite utilizar este tipo de lanzamiento.

Los resultados obtenidos en el segundo cuarto muestran el decrecimiento notable entre los porcentajes de efectividad alcanzados entre este y el primer cuarto, aunque se mantiene el protagonismo

de las posesiones cortas de 0 – 7 segundos, pero en menor medida, tal es así que el mayor por ciento de efectividad se alcanzó en el rango de 0 – 7 segundos con 25% y el menor en el rango de 16 – 24 segundos con 21.4%. Como se puede apreciar se mantiene la tendencia a utilizar las posesiones cortas aunque se considera que en este tipo de lanzamiento se debería realizar con posesiones medias de 8 – 15 segundos y largas de 16 – 24 segundos, ya que estas son las más adecuadas de acuerdo a las características que presenta este tipo de lanzamiento.

Se muestra en el tercer cuarto el mayor por ciento de efectividad en el rango de 8 – 15 segundos, con 39 intentos y 11 encestandos para un 28.2% obteniéndose el menor por ciento en el rango de 0 – 7 segundos con 29 intentos y solo 5 encestandos, para un 17.2% de efectividad; se puede apreciar un ligero aumento en los porcentajes de efectividad alcanzado en los rangos de 8 – 15 y 16 – 24 segundos, con respecto al segundo cuarto que de un 24.2% en el rango de 8 – 15 segundos aumentó a un 28.2% y de 21.4% en el rango de 16 – 24 segundos aumentó a 23.07, aunque todavía se encuentra por debajo de los por cientos que dan los especialistas como “bueno”.

En el 4to. cuarto los resultados obtenidos muestran el aumento del por ciento de efectividad alcanzado en el rango 8 – 15 segundos (35 intentos, 12 encestandos) para un 34.2%, el cual es catalogado como “bueno” según la literatura y los especialistas además el aumento de las posesiones largas de

16 – 24 que de un 23.07% en el tercer cuarto en este alcanzó el 31.2%, el menor se alcanzó en el rango de 0 – 7 segundos con 26.3% de efectividad. Se considera que esto se debe por ser este el cuarto que define el partido, el equipo realiza lanzamientos apresurados, con una “mala” selección de tiros y debido a esto no se alcanzan los porcentajes de efectividad adecuados.

Otro aspecto a señalar es como el equipo fue aumentando el por ciento de efectividad en cuanto a las posesiones medias (8 – 15 segundos) y las largas (16 – 24 segundos) a partir del tercer cuarto hasta lograr un aceptable resultado de 34.2% alcanzado en el último cuarto en el rango de 8 – 15 segundos, sin dejar de señalar el excelente por ciento obtenido en el primer cuarto en el rango de 0 – 7 segundos, con 47.6%, siendo este el mayor de todos los obtenidos en los cuatro cuartos investigados.

Analizando de forma general la efectividad en los lanzamientos de tres puntos en los rangos seleccionados, se puede observar que en el rango de 0 – 7 segundos lo más llamativo del mismo es el excelente por ciento de efectividad alcanzado en el primer cuarto con 47.6%, siendo el mismo el más alto valor obtenido en los tres rangos investigados, el menor por ciento se obtuvo en el tercer cuarto con 17.4% valorándose como deficiente dado a los 89 intentos y 25 encestes realizados de forma general en este rango, para obtener un 28.08% de efectividad general en dicho rango, el cual se considera como bajo según la literatura y los criterios de los especialistas, esto se debe en gran

0 - 7	21	10	47,6	20	5	25	29	5	17,2	19	5	26,3	89	25	28,08
8 - 15	40	18	45	33	8	24,2	39	11	28,2	35	12	34,2	147	49	33,3
16 - 24	24	7	29,1	14	3	21,4	13	3	23	16	5	31,3	67	18	26,8
Total	85	35		67	16		81	19		70	22		303	92	30,3
Juegos	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Prom.	7,08	2,9		5,58	1,33		6,75	1,58		5,83	1,83		25,2	7,66	

Leyenda: **Seg.:** Segundos **Int.:** Intentos **Anot.:** Anotados **Prom.:** Promedio.

Respecto a los balones perdidos, iniciaremos el análisis con los resultados obtenidos en el primer cuarto reflejados en la tabla No. 4.

De los tres rangos investigados, se pudo determinar que el de mayor incidencia es el rango de 0 – 7 segundos, con un total de 27 balones perdidos para un 58.6%. El autor considera que se debe al juego precipitado que realiza este equipo tanto en conteo adverso como ganándole por una gran diferencia. El menor número de pérdidas se obtiene en el rango de 16 – 24 segundos, con un total de 2 pérdidas de balón para un 4.3%, lo que evidencia que en este rango el equipo lleva a cabo un juego mucho más seguro.

En el segundo cuarto se mantiene la misma tendencia con un alto porcentaje en el rango de 0 – 7 segundos con un total de 37 pérdidas, 10 más que en el cuarto anterior (27), para un 56.06%. Aunque las posesiones largas (16 – 24 segundos) haya aumentado con relación al primer cuarto, con un total de 6 pérdidas para un 9.09%, se mantiene “aceptable”.

Otro aspecto a señalar es el aumento en el total de pérdidas que de 46 balones perdidos en el primer cuarto del juego, en este cuarto aumentó a 66.

En el tercer cuarto las pérdidas de balón mantuvieron un elevado porcentaje, en el rango de 0 – 7 segundos, con un total de 34, para un 57.6%, el rango de 16 – 24 segundos sigue siendo donde menos balones se pierden con un total de 5 para un 8.4%.

Los balones perdidos en el 4to. cuarto del juego mantienen la misma tendencia aunque resaltando que es en este rango de 0 – 7 segundos donde más balones se pierden en los cuatro cuartos investigados con un total de 39 para un 56.5%, al igual que aumenta en el rango de 16 – 24 segundos con un total de 8 para un total de 11.5%. Se considera que este resultado puede estar dado por ser este el último cuarto del juego, (el que define), los jugadores de este equipo realizan jugadas y lanzamientos apresurados, le falta la concentración y es por eso que se demuestra un aumento creciente en el total (69 pérdidas) con respecto a los demás cuartos investigados.

Al determinar el comportamiento de los balones perdidos en el rango de 0 – 7 segundos en los cuatro cuartos de juego, se puede apreciar que el equipo tuvo 137 pérdidas para promediar 11.4 por

juego, siendo este rango en el que realiza el 57.08% de las pérdidas del equipo en los tres rangos analizados.

Estos resultados permiten plantear que el desarrollo del juego ofensivo en esta situación resulta negativo para este equipo, por un lado lo otorga un mayor número de posesiones a los adversarios y por otro disminuye las posibilidades reales de al menos realizar intentos de lanzamientos al aro. El autor considera que el juego apresurado trae como consecuencia un mayor número de violaciones y pases malos, por lo que se debe trabajar por la mejora de la concentración, la percepción y en la toma de decisiones más efectivas.

Estas pérdidas se producen en mayor cuantía en el último cuarto con 39, para un promedio de 3.25 por juego. Se considera que la situación del partido en cuanto a marcador y además de ser este el cuarto de donde generalmente se decide el juego puede haber decidido en este resultado.

El comportamiento de las pérdidas en el rango de 8 – 15 segundos refleja que en este se tuvieron 82 pérdidas para un promedio de 6.83 por cuarto de juego y representar el 34.4% en los tres rangos establecidos, apreciándose una disminución con relación al primer rango (0 – 7 segundos). Se considera que en este comportamiento la mejora de la concentración y la toma de decisiones más efectivas incidieron en este resultado.

Es el segundo cuarto donde se realiza el mayor número de pérdidas con 23 para promediar 1.91 por juegos, aunque este comportamiento es bastante equilibrado en los cuatro cuartos observados.

Con respecto a los resultados alcanzados en el rango de 16 – 24 segundos el equipo tuvo 21 pérdida, promediando con ello 5.25 por cuarto y constituyendo el 8.7% del total de los tres rangos investigados. Este resultado se puede interpretar como la ejecución del juego ofensivo con mayor seguridad.

Es en el segundo y 4to. cuarto donde el equipo pierde más balones (8), con un promedio de 0.66 por juego.

De forma general se pudo determinar que el equipo totalizó 240 pérdidas, pudiéndose establecer que las pérdidas son inversamente proporcional al tiempo de posesiones, es decir las posesiones cortas (0 – 7 segundos), se corresponde con un mayor número de pérdidas y viceversa.

Tabla No. 4: Pérdida de balones en los rangos establecidos

RANGOS (Seg.)	1er CUARTO		2do CUARTO		3er CUARTO		4to CUARTO		TOTAL	%
	Pérdidas	%	Pérdidas	%	Pérdidas	%	Pérdidas	%		
0 - 7	27	58.6	37	56	34	57.6	39	56	137	57
8 - 15	17	37	23	35	20	35	22	32	82	34
16 - 24	2	4	6	9	5	8	8	12	21	9

TOTAL	46	100	66	100	59	100	69	100	240	100
Juegos	12		12		12		12		12	
Promedio	3,8		5,5		4,9		5,75		20	

Otro indicador de juego observado en esta investigación fueron las faltas recibidas, se inicia el análisis de las mismas, a través de su comportamiento en la **tabla No. 5**, en la mismas se reflejan las faltas recibidas, donde el rango de 0 – 7 segundos alcanza mayor protagonismo con 26 faltas recibidas que representan el 52% del total de los tres rangos que fueron 50; el comportamiento más bajo se manifestó en el rango de 16 – 24 segundos, con 7 para el 14% del total.

Los autores consideran que las acciones realizadas con posesiones cortas (rango de 0 – 7 segundos) genera mayor peligro para el aro del oponente, principalmente con el rompimiento rápido. También es oportuno destacar que recibir un mayor número de faltas posibilita una nueva cuenta de los 24 segundos, en caso de esta no ser en acción de tiro o no estén los colectivos (más de 4 faltas por cuarto), aumenta el número de lanzamientos desde la línea (tiros libres) y compromete a los jugadores oponentes, limitándolos en su trabajo defensivo.

Lo más distintivo del segundo cuarto es que se recibieron igual cantidad de faltas en el primer (0 - 7) y segundo rango (8 – 15 segundos), para un 41.8% del total (43) en ambos casos. Se mantiene el rango de 16 – 24 segundos como el rango que menos faltas se recibe con 7.

En el tercer cuarto se aprecia un comportamiento algo similar al del primer cuarto lo que con disminución de las faltas recibidas en el rango de 16 – 24 segundos que fueron solamente 3. Sigue con mayor participación las recibidas en el rango de 0 – 7 segundos con 26, lo que representa el 55.3% del total (47), en ese cuarto y el de mas bajo comportamiento es el rango de 16 – 24 segundos con el 6.38% de participación.

El 4to. cuarto muestra el comportamiento del indicador “faltas recibidas” donde en el mismo se aprecie que es en el primer rango de 0 7 segundos donde se recibía el mayor número de faltas con 29, teniendo 51.8% de participación con respecto al total (56). Continúa la tendencia de ser el rango de 16 – 24 segundos el de mas bajo comportamiento con 7 faltas recibidas para un 12.5% de participación.

Otro aspecto a señalar es que en este cuarto existe un ligero aumento del total de faltas en el primer (0 – 7) y segundo rango (8 – 15 segundos), alcanzándose similar resultado en el rango de 16 – 24 segundos, que en el primero y segundo cuarto, lo que trajo como consecuencia que en este rango el equipo recibe el mayor número de faltas.

Analizando el comportamiento de las faltas recibidas en el rango de 0 – 7 segundos en los cuatro cuartos de juego, de forma general, se aprecia que de las 99 que recibió el equipo, el mayor número

de ellas aparece en el 4to. cuarto, con 29 y el menor fue en el segundo con 18, correspondiendo además con el 50.5% de las faltas recibidas en los tres rangos establecidos, por lo que se puede inferir como se expresó anteriormente que es en este rango donde el equipo crea situaciones que generan el mayor número de faltas recibidas.

En el rango de 8 – 15 segundos el equipo recibió 73 faltas, lo que da el 37.2% de las recibidas en los tres rangos. Lo más importante es que sigue siendo el cuarto rango donde se recibe el mayor número de faltas, con 20, aunque en el primer, segundo y tercer cuarto los resultados no son tan distantes.

El comportamiento del rango de 16 – 24 segundos refleja las faltas recibidas, en el mismo el equipo recibe el menor número de faltas con 24, lo que representa el 12.2% de las recibidas en los tres rangos. Primer, segundo y 4to. cuarto con 7, son en los que se alcanza mayoría. Se considera que por ser el rango menos utilizado por el equipo y que en mucha de las ocasiones la defensa trata de mantener la intensidad para llegar a los 24 segundos sin que el rival intente el lanzamiento y con ello ganar la posesión del balón pudiera haber incidido en este resultado.

Tabla No. 5: Faltas recibidas en los rangos establecidos

RANGOS (Segundos)	1er CUARTO		2do CUARTO		3er CUARTO		4to CUARTO		TOTAL	%
	Faltas	%	Faltas	%	Faltas	%	Faltas	%		
0 - 7	26	52	18	41,8	26	55,3	29	51,8	99	50,5
8 - 15	17	34	18	41,8	18	38,2	20	35,7	73	37,2
16 - 24	7	14	7	16,2	3	6,3	7	12,5	24	12,2
TOTAL	50	100	43	100	47	100	56	100	196	100
Juegos	12		12		12		12		12	
Promedio	4,1		3,5		3,9		4,6			

La tabla No 6 expresa la relación que se establece entre los puntos anotados y las posesiones de balón, resultando de esta lo que se denomina en la literatura Coeficiente de Eficacia Ofensiva (C.E.O), que no es más que los puntos que anota el equipo por cada posesión.

Tabla No. 6: Coeficiente de Eficacia Ofensiva

JUEGOS.													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL
1er Cuarto	1,16	1,08	0,83	1,16	1,13	1,03	1,28	1,2	0,92	0,66	0,72	0,72	11,89
2do Cuarto	0,96	0,96	1	0,63	0,68	0,75	1,07	0,62	0,88	0,93	0,85	0,82	10,15
3er Cuarto	0,92	0,54	1,27	1,1	1,07	0,4	1,29	0,76	0,68	0,8	0,6	0,96	10,39
4to Cuarto	0,77	1	1	1,15	0,7	1	0,72	1,14	0,86	0,63	0,55	0,7	10,22
Total	3,81	3,58	4,1	4,04	3,58	3,18	4,36	3,72	3,34	3,02	2,72	3,2	42,65
Promedio	0,95	0,9	1,03	1,01	0,9	0,8	1,09	0,93	0,84	0,76	0,68	0,8	10,66
Desv.	0,16	0,24	0,18	0,25	0,24	0,29	0,27	0,28	0,11	0,14	0,13	0,12	0,82

Es el primer cuarto donde este equipo obtiene un mayor valor promedio de eficacia ofensiva con 0.99, que se interpreta como que en este período casi anota un punto por cada posesión. Un aspecto a señalar, es que de los 12 juegos observados, en 7 de ellos (58%) el equipo alcanza la mayor eficiencia en este primer cuarto y en 6 de ellos el resultado es superior a 1, comportamiento que según la literatura se puede valorar como aceptable.

El segundo cuarto fue el más bajo resultado, con 0.84 y con un comportamiento bastante similar el tercer cuarto con (0.86) y 4to. cuarto. Estos resultados permiten plantear que es la primera mitad (primero y segundo cuarto) con promedio de 0.91 en el Coeficiente de Eficacia Ofensiva, superior al 0.85 alcanzado en la 2da mitad (tercer y 4to. cuarto).

Al analizar el comportamiento de este coeficiente en los 12 juegos investigados, es en el juego No. 7(vs. Pinar del Río) donde el equipo alcanza mayor promedio con 1.09, incluyendo que en el 1er, 2do, 3er cuarto, del mismo juego los valores se encontraron por encima de 1.

Otro elemento a señalar es que donde menos coeficiente de eficacia ofensiva alcanzó el equipo fue en el juego No 11 (vs. Capitalinos) donde promediaron 0.68, valor que se encuentra muy por debajo de el que debe alcanzar el equipo investigado para poder obtener la victoria (0.94). Lo que demuestra que este equipo representa mayoría en las posesiones por encima de los puntos que se deben anotar por posesión.

CONCLUSIONES

El rango de tiempo más utilizado por el equipo de Matanzas en el momento del juego ofensivo es el rango de “0 – 7” segundos con un total de (617 acciones) representando el 48.8% y el menos utilizado es el de 16 – 24 segundos con un total de (182 acciones) para representar el 14.4%. Se establece que el rango donde mayor efectividad alcanza el equipo de Matanzas en los lanzamientos de dos puntos es en el rango de 0 – 7 segundos con un total de 353 intentos y 191 anotados para el 54.1% del total y donde menos efectividad se alcanzó fue en el rango de 16 – 24 segundos con un total de 94 intentos y solo 37 anotados para el 39.3%.

Donde mayor efectividad alcanzó el equipo en los lanzamientos de tres puntos fue en el rango de 8 – 15 segundos con un total de 147 intentos y 49 anotados para un 33.3% y la menor efectividad se alcanzó en el rango de 16 – 24 segundos con un total de 67 intentos y solo 18 anotados para un 26.8%.

Se determina que el rango donde más pérdidas de balón alcanzó el equipo fue en el rango de 0 – 7 segundos con un total de (137 pérdidas) representando el 57% y el rango de 16 – 24 segundos fue donde menos pérdidas de balón alcanzó el equipo con un total de (21 pérdidas) para representar el 9% del total.

Donde más faltas recibió el equipo de Matanzas fue en el rango de 0 – 7 segundos con un total de (99) representando el 50.5% y el rango donde menos faltas recibió el equipo fue en el rango de 16 – 24 segundos con un total de (24) para un 12.2%. El equipo alcanza el mayor coeficiente de eficacia ofensiva en el primer cuarto con un valor promedio de 0,99 y el de más bajo comportamiento resultó ser el segundo cuarto con 0,84.

El valor promedio de Coeficiente de Eficacia Ofensiva para las victorias del equipo es de 0.94 y el de las derrotas es de 0.78.

BIBLIOGRAFÍA.

- 1 - Aldama, J. (1999) “Antología Baloncesto. Universidad de Matanzas.
- 2 - Buceta, J. M. (1995) Veinticuatro segundos, sí; Cuarenta y ocho minutos, no. *CLINIC*, N° 28, pp. 10-11.
- 3 – Comas, M:(1991) “Baloncesto más que un juego. Historia del Baloncesto” Editorial Gymnos. Madrid.
- 4 - Comas, M (1991): “Baloncesto más que un juego. Ataque I” Editorial Gymnos. Madrid.
- 5 - Comas, M:(1991) “Baloncesto más que un juego. Ataque II” Editorial Gymnos. Madrid.
- 6 – Reglas oficiales de Baloncesto.2006. Junio 2006. Federación Española de Baloncesto.

- 7 -Menéndez Llerena, Daniel.(2007) Indicadores de rendimiento de juego, temperamento y tolerancia psíquica del equipo masculino de Matanzas en la XIII Edición de la Liga Superior de Baloncesto 2005 – 2006. Tesis de Diploma.. .
- 8- Mitjana J, C. Análisis descriptivos de las posesiones de los 24 segundos en baloncesto, descargado: Febrero 2 de 2008, disponible en: <http://www.efdeportes.com/>,
- 9 – Wissell, H (2005)” Baloncesto, aprender y progresar”.Editorial Deportes. Ciudad de la Habana.
- 10 – Tous, J. (1999)” Reglamento de Baloncesto comentado”. Editorial Paidotribo. Barcelona.
- 12 - Sampaio, A. J. (1998) Los indicadores estadísticos más determinantes en el resultado de los partidos de básquetbol. *Lecturas: educación física y deportes, Revista Digital*, 11 (En línea), descargado: Febrero 2 de 2008, disponible en: <http://www.efdeportes.com/efd11/sampe.htm>.
- 13 - Sampedro, J. (2001) Las nuevas reglas y su incidencia en el entrenamiento y dirección de equipo en baloncesto. *II curso de especialización de la preparación física en deporte de formación y alto nivel*. 30 Marzo y 1 Abril, 2001. UPM y FEB.
- 14 - Turcoliver, D. (1996) El efecto de controlar el tempo. *Journal of basketball studies.*, descargado: Diciembre 12 de 2006, disponible en: <http://www.rawbw.com/deano/articles/tempo.htm>.
- 15 - Madejón, M. (2002) La evolución del modelo comparativo. *CLINIC*. N° 58, pp. 22-24.

