

**Cita:** Rosso, T.L., Reis, C.P., Praça, G.M., Morales, J. C. (2025). Pequenos jogos no basquetebol: efeito da manipulação da regra do drible no desempenho tático-técnico de jogadores de basquetebol da categoria sub-16. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 25(3), 336-351

## **Pequeños juegos en el baloncesto: efecto de la manipulación de reglas del bote en el desempeño táctico-técnico de los jugadores de baloncesto en la categoría sub-16**

## **Small games in basketball: effect of dribbling rule manipulation on the tactical-technical performance of basketball players in the under-16 category**

## **Pequenos jogos no basquetebol: efeito da manipulação da regra do drible no desempenho tático-técnico de jogadores de basquetebol da categoria sub-16**

Rosso, Tomaz Lemos<sup>1</sup>; Reis, Cleiton Pereira<sup>2</sup>, Praça, Gibson Moreira; Morales<sup>1</sup>, Juan Carlos<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Minas Gerais, Departamento de Esportes, Belo Horizonte, Brasil; <sup>2</sup> CEFET- MG, Departamento de Educação Física, Belo Horizonte, Brasil; <sup>3</sup> Universidade de Brasília, Departamento de Educação Física, Belo Horizonte, Brasil

### **RESUMEN**

El objetivo de este estudio fue verificar los efectos de la manipulación de la regla del bote durante juegos reducidos de baloncesto (JR) en la configuración táctica 3x3 sin bote (JRSB), con limitación de dos botes (JR2B) y sin limitación de bote (JRB), sobre el desempeño técnico-táctico de jugadores de baloncesto sub-16. Participaron 18 atletas de baloncesto en 36 JR, 12 JRSB, 12 JR2B y 12 JRB. La duración de cada JR fue de 4 minutos con 4 minutos de recuperación. Los JR se realizaron en orden aleatorio y en media cancha de baloncesto (8,4x15m) utilizando un solo tablero. Se utilizó el Instrumento de Evaluación del Desempeño Técnico-Táctico Individual en Baloncesto para verificar los efectos de la manipulación de la regla del bote durante los JR. Los datos fueron tratados mediante estadística descriptiva y ecuaciones generales estimadas. El tamaño del efecto (TE) se calculó utilizando la V de Cramer. El valor crítico adoptado fue  $p \leq 0,05$ . Los resultados identificaron una diferencia significativa en el desempeño técnico-táctico entre los JR para la toma de decisiones (TD) y la efectividad (EFi) en el pase (TD: Wald=38.48; gl=2;  $p = .0001$ ; V= .68; TE: grande. EFi: Wald= 38.41; gl=2;  $p = .0001$ ; V= .69; TE: grande) y en el lanzamiento (TD: Wald=14.59; gl=2;  $p = .001$ ; V= .09; TE: pequeño. EFi: Wald=10.82; gl=2;  $p = .004$ ; V= .26; TE: medio). Se concluye que las tres manipulaciones de la regla del bote determinaron diferencias en el desempeño técnico-táctico de los jugadores de baloncesto que participaron en este estudio.

**Palabras clave:** Baloncesto; Desempeño técnico-táctico; Juegos reducidos.

## ABSTRACT

The objective of this study was to verify the effects of dribbling rule manipulation during small basketball games (PJ) in 3x3 tactical configuration with dribbling prohibition (PJPD), with the limitation of two dribbles (PJ2D) and without the limitation of Dribbles (PJD), on the technical-tactical performance of under-16 basketball players. 18 Basketball athletes participated in 36 PJ, 12 PJPD, 12 PJ2D and 12 PJD. The duration for each PJ was 4 minutes, with a 4 minutes recovery. The PJ were performed in random order on half a basketball court (8.4x15m) using only one table. The Individual Technical-Tactical Performance Assessment Instrument in Basketball was employed to verify the effects of dribbling rule manipulation during the PJ. The data were treated through descriptive statistics and estimated general equations. The effect size (T) was calculated by Cramer's V. The critical value adopted was  $p \leq 0.05$ . The results identified significant difference in technical-tactical performance between the PJ for decision-making (TD) and efficacy (EFI) in the pass (TD: Wald = 38.48; GL = 2; P = .0001; V = .68; EFI: WALD = 38.41; GL = 2; p = .001; v = .09; SE: small). It is concluded that the three manipulations of the dribble rule determined differences in the technical-tactical performance of the basketball players who participated in this study.

Keywords: Basketball; Technical-technical performance; Small Games

## RESUMO

O objetivo desse estudo foi verificar os efeitos da manipulação da regra do drible durante a realização de pequenos jogos (PJ) de basquetebol na configuração tática de 3x3 com proibição de dribles (PJPD), com limitação de dois dribles (PJ2D) e sem limitação de dribles (PJD), sobre o desempenho técnico-tático de jogadores de basquetebol da categoria sub-16. 18 atletas de basquetebol participaram de 36 PJ, sendo 12 PJPD, 12 PJ2D e 12 PJD. A duração para cada PJ foi de 4 minutos, com 4 minutos de recuperação. Os PJ foram realizados em ordem aleatória e em meia quadra de basquetebol (8,4x15m) com utilização de apenas uma tabela. Empregou-se o Instrumento de Avaliação do Desempenho Técnico-Tático Individual no Basquetebol para verificar os efeitos da manipulação da regra do drible durante a realização dos PJ. Os dados foram tratados por meio da estatística descritiva e de equações gerais estimadas. O tamanho de efeito (TE) foi calculado por meio do V de Cramer. O valor crítico adotado foi de  $p \leq .05$ . Os resultados identificaram diferença significante no desempenho técnico-tático entre os PJ para tomada de decisão (TD) e eficácia (EFI) no passe (TD: Wald=38.48; gl=2; p= .0001; V= .68; TE: grande. EFI: Wald=38.41; gl=2; p= .0001; V=.69; TE: grande) e no arremesso (TD: Wald=14.59; gl=2; p= .001; V= .09; TE: pequeno. EFI: Wald=10.82; gl=2; p= .004; V= .26; TE: médio). Conclui-se que as três manipulações da regra do drible determinaram diferenças no desempenho técnico-tático dos jogadores de basquetebol que participaram nesse estudo.

**Palavras-chave:** Basquetebol; Desempenho técnico-tático; Pequenos jogos.

## INTRODUÇÃO

O basquetebol, modalidade de invasão, exige que o jogador adapte continuamente suas decisões e ações táticas às diferentes situações de ataque, defesa e transição, nas quais se manifestam interações de cooperação e oposição entre as equipes (Gréhaigne et al., 2011; Koekoek et al., 2022). Nessa perspectiva, os pequenos jogos (PJ) configuram-se como uma estratégia de treinamento que estimula comportamentos táticos alinhados às demandas técnico-táticas comuns aos esportes de invasão, incluindo o basquetebol (Clemente et al., 2021). Para isso, os PJ utilizam diferentes formatos de jogo reduzido que recriam a dinâmica do jogo formal, como as situações de igualdade numérica (4x4, 3x3, 2x2) ou de superioridade numérica (4x3, 3x2, 2x1), que preservam os princípios característicos do 5x5 (Bredt et al., 2021).

Nesse contexto, os PJ têm um papel relevante na criação de diversas oportunidades de aprendizado do basquetebol (Clemente et al., 2021). Por exemplo, manipulações no número de jogadores ou na regra permitem demandas de aprendizagem diferentes. A diminuição do número de jogadores ou da área de jogo, mantendo o mesmo número de jogadores, promove maior frequência e eficácia das ações técnico-táticas individuais, o que favorece maior envolvimento e participação dos praticantes no jogo (Bredt et al., 2021). Estes achados reforçam os resultados do estudo de Piñar et al. (2009), que compararam os PJ 3x3 em meia quadra com o jogo formal no basquetebol. Os resultados revelaram diferença significativa na frequência de contatos com a bola no 3x3. Os

## Small games in basketball

autores concluíram que essa configuração possibilita maior envolvimento dos jogadores e aumenta as chances de aprendizado.

Comparação semelhante foi realizada no estudo de Tallir et al. (2012), no qual o PJ de 3x3 gerou um maior envolvimento dos jogadores do que a configuração 5x5 no que se refere à participação efetiva no jogo, elevando a motivação e as oportunidades de ação e tomada de decisão dos jogadores. Desta forma, a redução do número de jogadores parece consistentemente impactar no número de ações por jogador, aumentando as possibilidades de ação com bola em comparação a configurações maiores. Estudos no basquetebol com PJ propuseram manipulações na regra do drible devido à importância desse gesto técnico utilizado pelo atacante para avançar em direção à cesta, gerar opções de finalização ou para se desmarcar (Wissel, 2019). Tal manipulação consistiu na limitação no número de dribles ou na proibição de utilização desse recurso (Conte et al., 2015; Ferioli et al., 2020).

Ferioli et al. (2020) compararam PJ de 3x3, de 4x4 e o jogo formal (5x5) com e sem emprego do drible. Todos os jogos foram realizados em quadra inteira. Os resultados apontam que os PJ sem drible apresentaram maior quantidade de erros (*turnovers*: ações que culminaram na perda da posse de bola), de passes e de passes errados. No que se refere às demandas físicas, a comparação entre as zonas de intensidade reportou que, no PJ com drible, os jogadores passaram mais tempo em zonas altas e baixas de intensidade. No PJ sem drible, os jogadores permaneceram mais tempo em zonas de intensidade média. Em suma, os PJ sem drible parecem causar maior movimentação sem bola e maior troca de passes.

Em outro estudo, Conte et al. (2015) compararam o impacto do PJ de 4x4 em quadra inteira com drible e sem drible, sobre as ações técnicas (passes, arremessos, roubos de bola, rebotes, *turnovers* – erros) e as demandas fisiológicas como a percepção subjetiva do esforço (PSE), frequência cardíaca (FC) e carga de treinamento. Os resultados reportaram aumento nas ações técnicas (total de passes, passes certos, passes errados e roubos de bola – interceptações) e nas demandas fisiológicas (PSE e FC) nos PJ sem drible. Conclui-se que o aumento da demanda nas variáveis mensuradas se deve à necessidade dos jogadores se movimentarem para criar linhas de passe e à pressão dos defensores tanto ao jogador com bola quanto ao jogador sem bola.

Sob essa ótica, a alteração da regra do drible nos pequenos jogos, especificamente a restrição do seu uso, tende a estimular maior número de passes e a intensificar os deslocamentos dos jogadores sem a posse da bola (desmarque). Esta evidência se justifica na medida que a manipulação de regras pode aumentar a participação dos jogadores e promover a variabilidade das ações dos jogadores (Aguiar et al., 2023). Contudo, é evidente que, no que se refere à manipulação da regra do drible, três questões emergem.

A primeira está relacionada com a carência de estudos voltados para a análise dos efeitos da modificação dessa regra durante a realização de PJ. Esta afirmação se sustenta a partir das informações levantadas até o momento na literatura na área dos PJ no basquetebol, em que foi possível consultar duas revisões de escopo sobre o tema (Bredt et al., 2021; Aguiar et al., 2023). Bredt et al. (2021) reportaram apenas dois estudos (Conte et al., 2015; Ferioli et al., 2020) que empregaram a modificação da regra do drible por meio da proibição. Já Aguiar et al. (2023) reportaram apenas um estudo com essas mesmas características, sendo que o estudo reportado foi o de Ferioli et al. (2020).

A segunda questão trata sobre as variáveis analisadas nos estudos que empregaram a modificação da regra do drible, os quais mensuraram as ações técnicas (passes, arremessos, roubos de bola, rebotes, *turnovers* – erros) e as demandas fisiológicas como a percepção subjetiva do esforço (PSE), frequência cardíaca (FC) e carga de treinamento (Conte et al., 2015; Ferioli et al., 2020). Logo, observa-se que aspectos relacionados ao desempenho técnico-tático, especialmente no que diz respeito à tomada de decisão e à eficácia das ações, ainda não foram investigados em pequenos jogos que envolvem a modificação da regra do drible.

Finalmente, a terceira questão está relacionada com o tipo de modificação empregada nos estudos. Isto é, Conte et al. (2015) e Ferioli et al. (2020) modificaram a regra do drible no que se refere à proibição do uso deste recurso. Portanto, os estudos não investigaram ainda os efeitos da modificação da regra do drible na perspectiva da limitação e não apenas da proibição. Portanto, qual seria o efeito da realização de PJ quando é estabelecido um

número máximo de dribles para o jogador que está com a posse de bola? Isto é, limitar o drible a apenas dois ou três dribles?

A aplicação do PJ com alterações na regra do drible pode influenciar o desempenho técnico-tático dos atletas, uma vez que esse formato de jogo reduz a complexidade das exigências táticas e contribui para facilitar e consolidar o aprendizado de novas condutas e ações (Clemente et al., 2019; Luchesi et al., 2023). O desempenho técnico-tático, por sua vez, envolve as ações realizadas durante a partida, abrangendo tanto a precisão e a eficiência do gesto técnico quanto a tomada de decisão e as adaptações às demandas do ambiente de jogo (Folle et al., 2014). Assim, é necessária a realização de estudos que busquem compreender o impacto da realização de PJ com modificação da regra do drible (limitação e proibição) no desempenho técnico-tático dos jogadores, e dessa forma, contribuir para a compreensão e ajuste do comportamento tático conforme o contexto e as características que o jogo apresenta (Kinnerk et al., 2018).

Além de favorecer a evolução do desempenho técnico-tático dos atletas (Mazzardo et al., 2022), é importante que o treinador ajuste o nível de dificuldade dos PJ de acordo com as necessidades dos jogadores, criando um ambiente de aprendizagem mais eficiente (Machado et al., 2019). Assim, o presente estudo teve como objetivo analisar os efeitos da alteração da regra do drible em pequenos jogos de basquetebol no formato tático 3x3 — com uso livre do drible, restrição a dois dribles e ausência total do drible — sobre o desempenho técnico-tático de atletas da categoria sub-16. A hipótese estabelecida foi de que o desempenho técnico-tático relacionado a passes e arremessos nos pequenos jogos 3x3 com limitação de dois dribles seria superior ao observado nos jogos com proibição do drible.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

### *Desenho da Pesquisa*

Trata-se de uma pesquisa de alcance explicativo e experimental de intervenção com desenho intragrupos (Vom Brocke & Rosemann, 2013), em que os voluntários do estudo foram alocados em seis diferentes grupos (trios) conforme ranqueamento obtido pela mensuração de variáveis antropométricas (altura e massa corporal) e pela percepção subjetiva do técnico com relação ao nível de habilidade e desempenho dos voluntários do estudo.

### *Participantes*

Participaram do estudo 18 jogadores de basquetebol do sexo masculino, distribuídos em 6 equipes de três jogadores (A, B, C, D, E e F) conforme descrito na seção sobre a composição das equipes. Todos os jogadores pertenciam a uma equipe da categoria Sub-16 com participação em competições nacionais. A estatura média dos jogadores foi de  $180.11\text{cm} \pm 10.9$  cm e treinavam 5 vezes por semana com sessões de aproximadamente 2 horas de duração. Foram incluídos todos os jogadores que frequentavam acima de 75% dos treinos e jogos da categoria sub-16, que tinham mais de dois anos de treinamento formal, não apresentavam lesão e que participaram de todos os PJ. Foram excluídos dois jogadores da amostra, pois estavam lesionados ou retornando de lesão.

### *Estudo Piloto*

Participaram voluntariamente do estudo piloto 12 jogadores de basquetebol da categoria sub-16. Esses jogadores não foram convidados para participar do estudo principal.

O estudo piloto favoreceu a escolha do número de dribles que deveriam ser estabelecidos para a regra de limitação no estudo principal. Os critérios adotados para a composição das equipes (trios) foram estabelecidos a partir da percepção subjetiva do técnico referente ao nível de habilidade (mais ou menos habilidoso) e função na quadra (armador, ala e pivô). Esse procedimento favoreceu a execução de jogos equilibrados por meio da composição de 4 trios (A, B, C e D).

Foram realizados 10 PJ de 3x3, sendo 2 PJ com drible, 2 PJ com limitação de 1 drible, 2 PJ com limitação de 2 dribles, 2 PJ com limitação de 3 dribles e 2 PJ com proibição do drible. Portanto, cada um dos trios participou de 5 PJ,

## Small games in basketball

conforme o tipo de regra, a partir dos confrontos estabelecidos de A x B e de C x D. O espaço de jogo utilizado foi a meia quadra de basquetebol (8,4x15m) para que a área relativa por jogador fosse mantida em 21m<sup>2</sup> (a mesma do jogo posicional 5x5 na meia quadra) e com a utilização de apenas uma tabela.

Os jogos tiveram uma duração de 5 minutos, seguindo as regras do 3x3 da FIBA (Federação Internacional de Basquetebol). Todos os PJ foram filmados e analisados por meio da utilização do Instrumento de Avaliação do Desempenho Técnico-Tático Individual no Basquetebol (IAD-BB) (Folle et al., 2014). Para tal, foram mensuradas as seguintes variáveis: arremesso, passe e drible, quanto à eficácia e qualidade da tomada de decisão. Os dados foram analisados recorrendo a uma Anova de medidas repetidas.

Os resultados da Anova de medidas repetidas identificaram que apenas o PJ com drible apresentou diferenças estatisticamente significantes dos PJ com limitação de 1 drible, de 2 dribles e proibição do drible, nas variáveis tomada de decisão no passe (soma dos quadrados: 703.58; gl: 4; média dos quadrados: 175.89; F: 6.03; p: .001) e eficácia no passe (soma dos quadrados: 533.02; gl: 4; média dos quadrados: 133.25; F: 7.93; p: .0001). Logo, optou-se pela seleção do PJ com drible e do PJ com proibição do drible como variáveis independentes no estudo principal. No que se refere ao PJ com algum tipo de limitação no drible, foi selecionado o PJ com 2 dribles, visto que o PJ com um drible dificultaria as ações dos jogadores no ataque durante os jogos. Por outro lado, o PJ com 3 dribles facilitaria.

Para o cálculo amostral foi utilizada a variável eficácia no drible (pontos), devido ao maior coeficiente de variação calculado. Os valores dos parâmetros empregados foram 0,33 ( $\eta^2$  parcial = 0,1) para tamanho de efeito, erro  $\alpha$  de 0,05 e poder estatístico (1- $\beta$ ) de 0,80 para um grupo e três medidas repetidas. Os resultados do cálculo amostral permitiram a estimativa mínima de 89 observações, ou seja, deveriam ser realizados pelo menos 15 PJ (6 jogadores x 15 PJ = 90 observações), considerando os 6 jogadores observados por jogo para cada regra (com drible, sem drible e limitação de drible). O programa utilizado foi o GPower 3.17.

### Procedimentos

Para estudo principal, foram realizados, de forma aleatória e com duração de 4 minutos, 36 PJ em meia quadra oficial de basquetebol na configuração 3x3. A coleta dos dados aconteceu em uma sessão de treinamento de 2 horas. Para tal, foram realizados 12 PJ com drible, 12 PJ com limitação de dois dribles e 12 PJ com proibição do drible (total de 36 PJ). Os jogadores que participaram do estudo foram distribuídos em seis equipes (A, B, C, D, E e F). Cada equipe participou de 4 séries de cada PJ com pausas passivas de 4 minutos (4 séries para cada PJ = 12 x 3 tipos de PJ = 36 PJ. 36 PJ x 6 jogadores = 216 PJ analisados). Todos os jogos foram filmados com auxílio de duas câmeras para posterior análise. As câmeras foram posicionadas no centro da quadra e de frente para a tabela. Foram obedecidas às regras oficiais do 3x3 da Federação Internacional de Basquetebol (FIBA) com exceção da cobrança de lances livres, tempo de posse de bola, pontuação para término do jogo, substituições e pedidos de tempo.

Para a realização do estudo foram respeitadas as normas estabelecidas pelo Conselho Nacional de Saúde, resolução 466-2012, envolvendo pesquisas com seres humanos, e a Declaração de Helsinki, no que tange os aspectos éticos fundamentais para estudos com seres humanos (World Medical Association, 2013). O projeto (CAAE: 29421819.8.0000.5149) foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais sob o parecer 4.931.347. Os responsáveis legais pelos voluntários assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e os voluntários assinaram um Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE), contendo todas as informações sobre os procedimentos, riscos e benefícios relativos à participação na pesquisa, bem como, a confidencialidade dos dados dos voluntários conforme o artigo 3º item VII da Lei nº 14.784 de 2024

### Composição das equipes (trios)

As seis equipes foram estabelecidas por meio da pontuação de cada jogador e da somatória total desses pontos a partir de três critérios (veja tabela 1): (a) características antropométricas; (b) função no jogo e (c) qualidade: contribuição dos jogadores para o jogo. Os três critérios adotados neste estudo permitiram a realização de um ranqueamento dos jogadores e foram baseados em critérios utilizados em estudos prévios que também utilizaram PJ no basquetebol. O critério das características antropométricas foi empregado no estudo de Vaquera et al. (2018), já o critério de função no jogo e qualidade foi adaptado dos critérios de posição ocupada pelo jogador e pela percepção subjetiva do treinador referente

ao nível de habilidade dos jogadores empregados nos estudos de Atl et al. (2013), Bredt et al. (2020) e Conte et al. (2015). Dessa forma, foi possível a composição de equipes equilibradas para jogarem 3x3.

O primeiro critério, que diz respeito às características antropométricas, levou em consideração a estatura dos jogadores. Em caso de empate, o peso foi utilizado. Portanto, os 18 jogadores foram organizados do mais alto e com maior massa corporal para o mais baixo e com menos massa corporal. Assim, o jogador na primeira posição desse critério obteve uma pontuação de 18 pontos, já o jogador na última posição obteve uma pontuação de 1 ponto. Recorreu-se a esse critério devido ao impacto que essas variáveis (estatura e massa corporal) têm nas categorias de base, em que o índice de acerto nas finalizações é baixo, o que gera maior frequência de rebotes e existem níveis de maturação diferentes. Características antropométricas estão associadas com o desempenho técnico (Clemente et al., 2019), portanto, igualar condições nas equipes foi essencial para este estudo.

O segundo critério se refere à função dos jogadores. Para tal, o treinador utilizou uma escala de 0 a 4 pontos (0 = muito ruim, 1 = ruim, 2 = regular, 3 = bom e 4 = muito bom) para atribuir uma nota para cada jogador segundo a percepção subjetiva do nível de habilidade para driblar/conduzir a bola, para pontuar e para pegar rebotes. Desse modo, não foi considerada uma divisão específica de funções (armador, ala e pivô) e sim o nível de habilidade em três quesitos técnicos relacionados com a função em quadra, visto que, os jogadores que participaram do estudo não tinham ainda posições definidas dentro da equipe. A pontuação final para cada jogador foi o resultado da soma dos pontos em cada quesito, avaliado de 0 a 4 pontos pelo treinador. Ou seja, pontos para driblar/conduzir, mais os pontos para pontuar, mais os pontos para pegar rebotes, igual à pontuação final no critério dois.

O terceiro critério referente à qualidade dos jogadores também foi definido pela percepção subjetiva do treinador. Assim, o treinador organizou todos os 18 jogadores, considerando o maior e menor desempenho quanto ao impacto ou contribuição que cada jogador apresentava para o jogo. Para tal, o treinador avaliou cada um dos jogadores a partir de três critérios:

capacidade de leitura de jogo, acerto nas tomadas de decisão e comportamento em situações e jogos decisivos. Para avaliar a capacidade de leitura de jogo, o treinador teve que analisar se o jogador avaliado emprega sinais relevantes do jogo para orientar a tomada de decisão no ataque e na defesa. Para a avaliação do acerto nas tomadas de decisão, o treinador teve que considerar a frequência (nunca, quase sempre e sempre) com que as decisões do jogador no ataque e na defesa eram acertadas e por fim, para o comportamento em situações e jogos decisivos, o treinador analisou se o jogador avaliado apresentava a capacidade de assumir a liderança nesses momentos críticos do jogo. Assim o treinador deveria hierarquizar os 18 jogadores do melhor para o pior a partir desses três critérios. Portanto, o jogador de melhor qualidade (somados os três critérios), consoante a percepção do treinador, obteve a primeira posição e a maior pontuação (18 pontos). Já o jogador pior avaliado dos 18, ocupou a última posição e recebeu a menor pontuação (1 ponto).

A justificativa para a participação do treinador responsável pelo processo de treinamento dos 18 jogadores que participaram desse estudo no processo de avaliação subjetiva da função e qualidade dos jogadores, decorre do amplo conhecimento que possuía esse treinador de cada um dos jogadores e porque era o responsável pelo processo de ensino, aprendizagem e treinamento. Ao mesmo tempo, a literatura na área dos jogos esportivos já apresenta propostas que sistematizam o emprego da avaliação subjetiva do desempenho a partir do conhecimento dos treinadores (Windt et al. 2022).

Finalmente, todos os jogadores receberam uma pontuação final resultante da soma da pontuação nos três critérios (características antropométricas, função no jogo e qualidade) (veja tabela 1). A partir das pontuações finais, foi realizado o ranqueamento dos jogadores e foram classificados em três diferentes níveis, conforme apresentado na tabela 1.

**Tabela 1**

*Rankeamento dos Jogadores a partir dos Critérios Antropométricos, de Função e Qualidade*

JOGADORES	NÍVEL	ANTROPOMETRIA	FUNÇÃO	QUALIDADE	TOTAL
J1	1	15	11	17	43
J2	1	17	12	13	42
J3	1	14	9	18	41
J4	1	13	7	14	34
J5	1	7	9	15	31
J6	1	4	10	16	30
J7	2	16	5	8	29
J8	2	18	6	3	27
J9	2	10	5	11	26
J10	2	3	9	12	24
J11	2	9	6	8	23
J12	2	6	6	10	22
J13	3	3	8	9	20
J14	3	8	5	4	17
J15	3	2	8	5	16
J16	3	11	3	2	16
J17	3	5	4	3	12
J18	3	1	3	1	5

**Nota:** Legenda: J: jogador.

Fonte: Construção dos autores

As equipes foram organizadas a partir do ranqueamento dos jogadores com o objetivo de estabelecer trios equilibrados (veja tabela 2). Para tal, cada trio contou com um jogador de cada um dos três níveis. Os confrontos entre os trios foram estabelecidos da seguinte forma: AxB; CxD e ExF.

**Tabela 2**

*Distribuição dos Jogadores em Equipes Equilibradas a partir das Colocações Obtidas no Ranqueamento.*

	A	B	C	D	E	F
Nível 1	J1	J2	J3	J4	J5	J6
Nível 2	J12	J11	J10	J9	J8	J7
Nível 3	J13	J14	J15	J16	J17	J18

**Nota:** J: jogador.

Fonte: Construção dos autores

*Instrumento de Avaliação do Desempenho Técnico-Tático Individual no Basquetebol (IAD-BB)*

O IAD-BB é um instrumento validado por Folle et al. (2014) que tem como propósito a análise individual do desempenho técnico-tático de jogadores durante partidas de basquetebol por meio do registro da frequência de realização das ações. Esse instrumento é utilizado a partir da análise de vídeo e avalia a eficácia das ações técnicas, a qualidade das tomadas de decisão e a adaptação. Esse último fator não foi analisado no presente estudo por não estar

contemplado na análise do passe, do drible e do arremesso. Diniz et al. (2022) demonstraram a possibilidade de utilização desse instrumento nos PJ 3x3 no basquetebol em configurações diferentes. No estudo atual, os observadores registraram a frequência, eficácia e a tomada de decisão de cada passe, drible e arremesso. O desempenho final se deu pela soma das pontuações obtidas pelos jogadores em cada um dos critérios para a posterior comparação entre PJ com regras de drible diferentes.

O IAD-BB é dividido em ações técnico-táticas individuais e determina a pontuação a partir da eficácia das ações (1 a 3 pontos, conforme explicado no quadro 1) e do acerto nas tomadas de decisão (1 a 3 pontos, conforme explicado no quadro 1), sendo 3 a pontuação máxima. Para este estudo, foram considerados apenas os critérios descritos no quadro 1:

**Tabela 3**

*Descrição dos Critérios Avaliados do IAD-BB:*

Ação	Componente	Indicadores
Passe	Tomada de decisão	1: Passa a bola para um colega marcado. 2: Passa a bola para um colega livre de marcação. 3: Passa a bola para um colega em condições de avançar e/ou finalizar.
	Eficácia	1: Erro de passe. 2: Passe interceptado pelo adversário. 3: Passa a bola para um companheiro de equipe.
Drible	Tomada de decisão	1: Dribla em local inapropriado com marcação pressionada e/ou com cobertura defensiva. 2: Dribla sem ação ofensiva e/ou para manter a posse da bola (conservação). 3: Dribla para dar continuidade à ação ofensiva e/ou para obter condições de finalização.
	Eficácia	1: Perde a posse da bola sozinho ou comete violação. 2: Perde a bola para o adversário. 3: Mantém o controle da bola.
Arremesso	Tomada de decisão	1: Arremessa com marcação pressionada e/ou em local inadequado. 2: Arremessa com marcação facilitada do adversário. 3: Arremessa livre, em espaço adequado.
	Eficácia	1: Arremesso não convertido. 2: Arremesso interceptado. 3: Arremesso convertido.

Fonte: Folle et al. (2014), adaptado.

#### *Análise de Dados*

Os dados obtidos passaram por uma análise descritiva (média, desvio padrão e frequência relativa e absoluta). Recorreu-se ao GEE (*Generalized Estimating Equations*) (Gad & El Kholy, 2012) para avaliar os efeitos da modificação da regra do drible durante a realização de pequenos jogos de basquetebol (utilização do drible, limitação de dois dribles e proibição do drible) sobre o desempenho técnico-tático de jogadores de basquetebol da categoria sub-16. O post hoc de Bonferroni foi utilizado quando necessário e os tamanhos de efeito foram estimados utilizando o *d* de Cohen. Para as análises das variáveis de tomada de decisão e eficácia no drible, e, número de dribles, o PJ com proibição de drible foi retirado devido à ausência dessa ação. Todas as análises foram executadas no IBM® SPSS Statistics 19. O nível de significância assumido foi de .05.

Todos os PJ filmados foram analisados por dois avaliadores experientes no uso do instrumento (IAD-BB) e pelo pesquisador principal, quando não havia concordância entre os dois avaliadores. Os avaliadores participaram de um treinamento do IAD-BB durante 30 dias por meio da observação, análise e discussão das filmagens de 16 PJ 3x3 utilizados em estudos anteriores. Para avaliação da confiabilidade e concordância inter e intra avaliadores, recorreu-se ao Coeficiente de Correlação Intraclasse 3,1 (ICC – Weir, 2005) com concordância mínima de 80%, sendo que a

## Small games in basketball

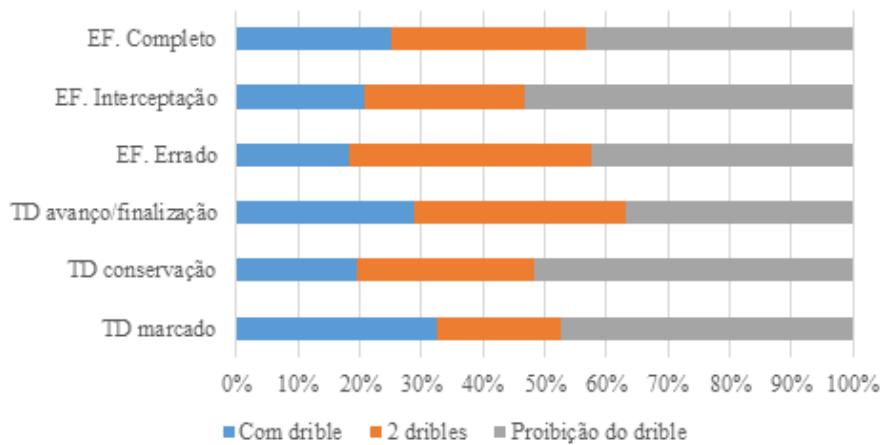
reavaliação de 10% dos PJ foi realizada 21 dias após a primeira análise. Obteve-se uma concordância inter e intra-avaliação acima de .9.

## RESULTADOS

Esta seção apresenta os valores descritivos por meio da frequência absoluta (Figuras 1, 2 e 3) e os resultados da estatística inferencial (Tabela 3) para os passes, os dribles e os arremessos analisados a partir da aplicação do IAD-BB.

**Figura 1**

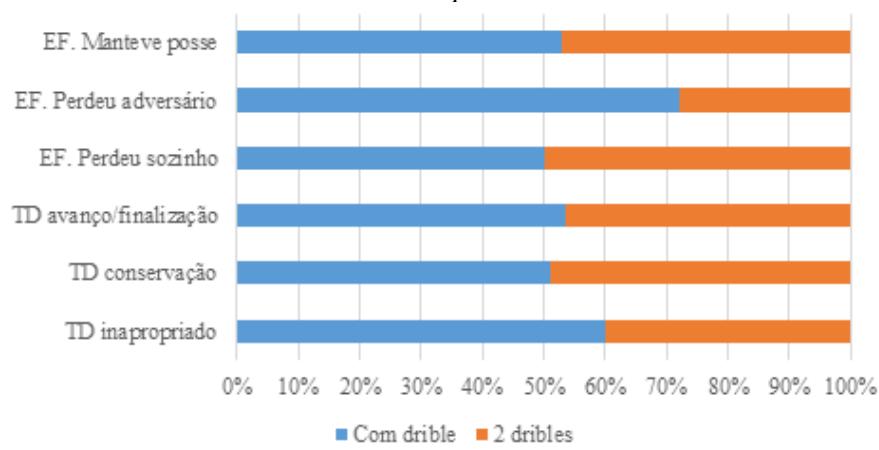
*Análise Descritiva dos Passes nos PJ por meio do IAD-BB*



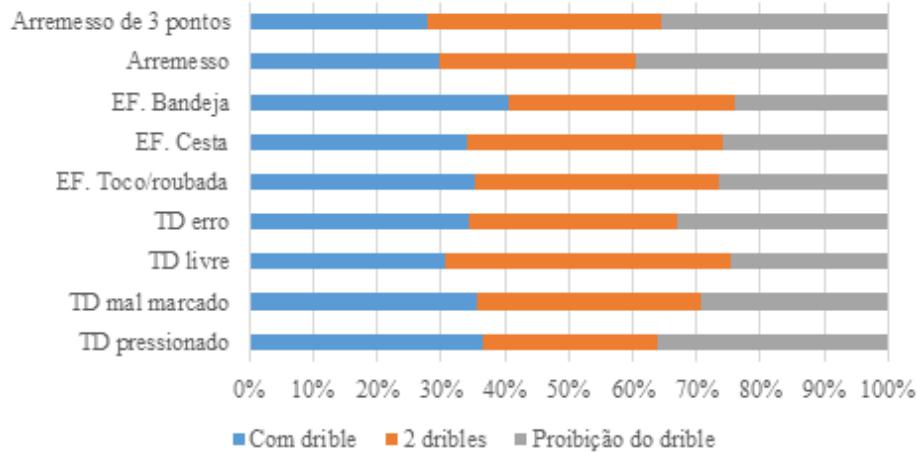
Nota: PJ: Pequenos Jogos; EF.: Eficácia; TD.: Tomada de Decisão.

**Figura 2**

*Análise Descritiva dos Dribles nos PJ por meio do IAD-BB*



Nota: PJ: Pequenos Jogos; EF.: Eficácia; TD.: Tomada de Decisão.

**Figura 3***Análise Descritiva dos Arremessos nos PJ por meio do IAD-BB*

Nota: PJ: Pequenos Jogos; EF.: Eficácia; TD.: Tomada de Decisão.

Os resultados do efeito da modificação da regra do drible no desempenho técnico-tático referente a tomada de decisão e eficácia no passe, no drible e no arremesso, durante a realização de PJ de 3x3, foram analisados empregando um GEE ajustado conforme os critérios de distribuição, função de ligação e matriz de covariância. Todas as variáveis dependentes analisadas apresentaram distribuição normal (Teste de Shapiro-Wilk  $> .05$ ), portanto, os modelos gerados pelo GEE empregaram a distribuição normal e Gamma, função de ligação de identidade e matriz de covariância não estruturada. A escolha do modelo com melhor ajuste foi a partir do menor valor de Quasi-likelihood under Independence Model Criterion (QIC). O QIC é interpretado considerando que “quanto menor, melhor” (Guimarães & Hirakata, 2012).

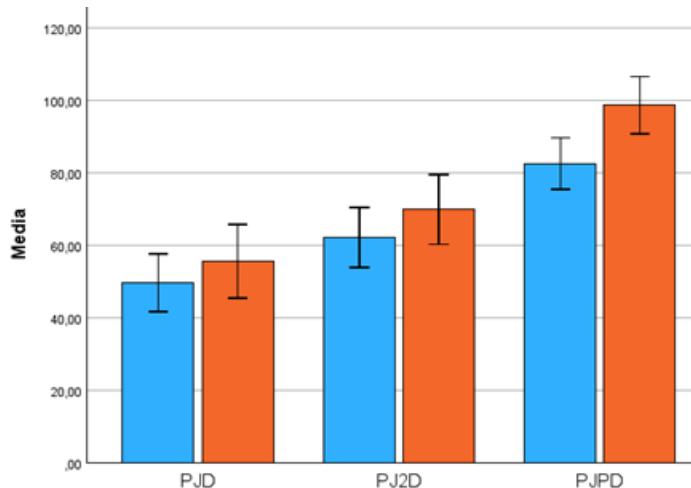
Para a variável tomada de decisão no passe o GEE com distribuição Gamma apresentou melhor ajuste (QIC = 9,703) do que o modelo com distribuição normal (QIC = 13908.944), reportando efeito da regra do drible [Wald (2) = 50.02;  $p < .001$ ]. O post-hoc de Bonferroni apresentou diferenças entre o PJ com drible (PJD) e o PJ com 2 dribles (PJ2D) (PJD:  $M=49.66$ ,  $EP=3.84$  x PJ2D:  $M=62.16$ ,  $EP=4.01$ ;  $p < .0001$ ;  $\beta=12,50$ ;  $d$  de Cohen=0,19), entre o PJD e o PJ com proibição do drible (PJPD) (PJPD:  $M=82.55$ ,  $EP=3.46$ ;  $p < .0001$ ;  $\beta=32.88$ ;  $d$  de Cohen=.46) e entre o PJ2D e o PJPD ( $p < .0001$ ;  $\beta=20.38$ ;  $d$  de Cohen=.36). Na variável eficácia no passe o GEE com distribuição Gamma também apresentou melhor ajuste (QIC = 10.47) do que o modelo com distribuição normal (QIC = 19699.222), reportando também efeito da regra do drible [Wald (2) = 51.29;  $p < .001$ ]. O post-hoc de Bonferroni identificou diferenças entre o PJD ( $M=55.61$ ,  $EP=4.93$ ) e o PJ2D ( $M=69.83$ ,  $EP=4.66$ ;  $P < .0001$ ;  $\beta=14.22$ ;  $d$  de Cohen=.19), entre o PJD e o PJPD ( $M=98.55$ ,  $EP=3,82$ ;  $p < .0001$ ;  $\beta=42.94$ ;  $d$  de Cohen=.59) e entre o PJ2D e o PJPD ( $p < .0001$ ;  $\beta=28.72$ ;  $d$  de Cohen=.39).

Para a variável tomada de decisão no drible o GEE com distribuição Gamma apresentou melhor ajuste (QIC = 9.83) em comparação com o modelo com distribuição normal (QIC = 9303.556), confirmando que não houve efeito da regra do drible [Wald (1) = 3.58;  $p < .058$ ]. Para eficácia no drible o GEE com distribuição Gamma teve melhor ajuste (QIC = 9.42) do que o GEE com distribuição normal (QIC = 11431.611), reportando que não houve efeito da regra do drible [Wald (1) = 3.75;  $p < .053$ ]. No número de dribles o GEE com distribuição Gamma apresentou melhor ajuste (QIC = 12.275) do que o GEE com distribuição normal (QIC = 10398.056) e verificou efeito da regra do drible [Wald (1) = 32.045;  $p < .001$ ]. O post-hoc de Bonferroni reportou diferenças entre o PJD ( $M=47.61$ ,  $EP=5.28$ ) e o PJ2D ( $M=22.88$ ,  $EP=2.04$ ;  $p < .001$ ;  $\beta=24.72$ ;  $d$  de Cohen=.27).

## Small games in basketball

**Figura 4**

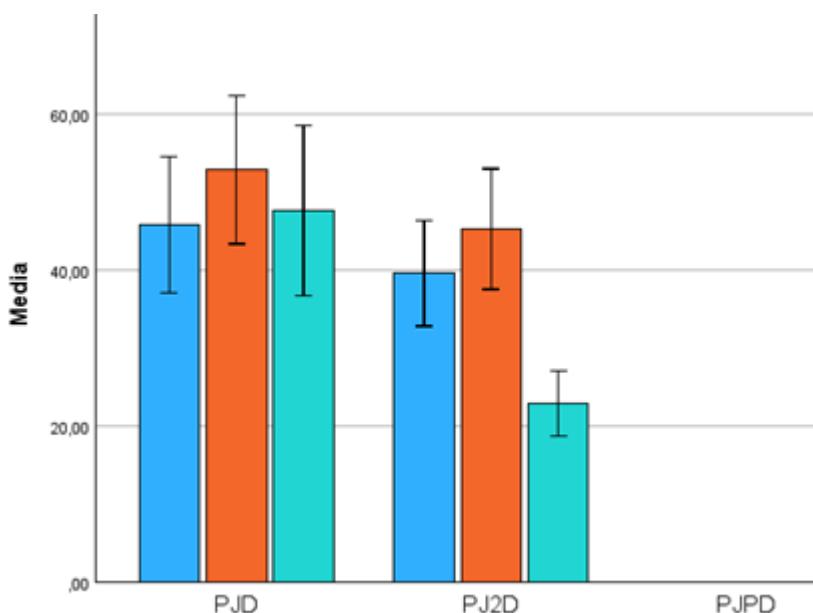
Análise descritiva da tomada de decisão e da eficácia do passe



Nota. Azul – Tomada de decisão no passe; Laranja- Eficácia do passe

**Figura 5**

Análise descritiva da tomada de decisão e da eficácia e número de dribles



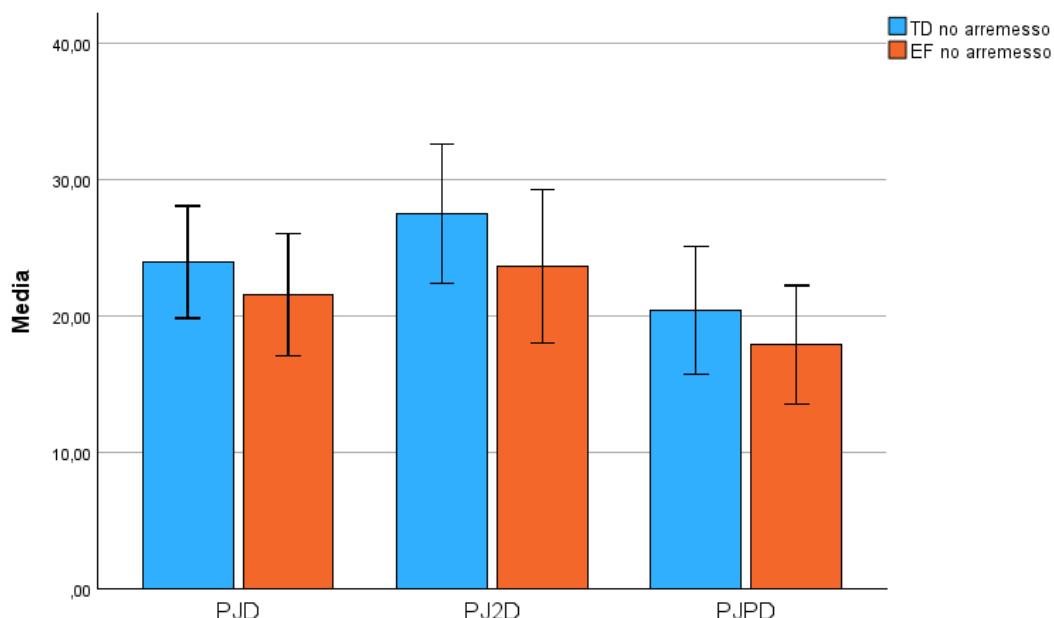
Nota. Azul – Tomada de decisão no drible; Laranja- Eficácia do drible; Verde- número de dribles

Para a tomada de decisão no arremesso o GEE com distribuição Gamma apresentou melhor ajuste ( $QIC = 16.717$ ) do que o GEE com distribuição normal ( $QIC = 4959,722$ ) e identificou efeito da regra do drible [Wald (2) = 15.969;  $p < .001$ ]. O post-hoc de Bonferroni apresentou diferenças entre o PJ2D ( $M=27.50$ ,  $EP=2.48$ ) e o PJPD ( $M=20.38$ ,

EP=2.27;  $p < .0001$ ;  $\beta=7.11$ ;  $d$  de Cohen=.19). Por fim, para a variável eficácia no arremesso o GEE com distribuição Gamma teve melhor ajuste (QIC = 21.036) do que o GEE com distribuição normal (QIC = 5352.500), verificando efeito da regra do drible [Wald (2) = 11.459;  $p < .003$ ]. O post-hoc de Bonferroni também identificou diferença entre o PJ2D ( $M=23.61$ , EP=2,.72) e o PJPD ( $M=17.88$ , EP=2,09;  $p < .010$ ;  $\beta=5.72$ ;  $d$  de Cohen= .19).

**Figura 6**

*Análise descritiva da tomada de decisão e da eficácia do arremesso*



Nota. Azul – Tomada de decisão no arremesso; Laranja- Eficácia do arremesso

## DISCUSSÃO

O objetivo deste estudo foi verificar os efeitos da modificação da regra do drible durante a realização de pequenos jogos (PJ) de basquetebol na configuração tática de 3x3 com utilização do drible, limitação de dois dribles e proibição do drible, sobre o desempenho técnico-tático de jogadores de basquetebol da categoria sub-16. Os resultados permitem afirmar que a modificação da regra do drible em PJ de 3x3 estimula diferenças no desempenho técnico-tático nas variáveis analisadas (passe, arremesso e drible). Ao mesmo tempo, foi verificado que a hipótese de estudo estabelecida, a qual determinou que o desempenho técnico-tático referente aos passes e arremessos nos pequenos jogos de 3x3 com limitação de dois dribles seria maior do que nos pequenos jogos com proibição de drible foi confirmada parcialmente.

Os resultados demonstraram que o PJ com limitação de dois dribles apresentou desempenho técnico-tático inferior para o passe (tomada de decisão e eficácia) e maior para o arremesso (tomada de decisão e eficácia) em comparação ao PJ com proibição do drible. No que tange ao drible, os resultados confirmaram que os PJ com utilização do drible e com dois dribles são semelhantes no parâmetro tomada de decisão e eficácia. Para o parâmetro número de dribles, todos os PJ são diferentes entre si.

Com relação ao desempenho técnico-tático inferior no passe (eficácia e tomada de decisão) no PJ com limitação de dois dribles, quando comparado ao PJ com proibição do drible, é adequado analisar esses resultados na perspectiva da complexidade de ambas as tarefas. Nessa perspectiva, o PJ com a proibição do drible é menos complexo, visto que o elemento técnico do drible está ausente. Por outro lado, o PJ com a limitação de dois dribles inclui esse recurso na ação do jogador, tornando essa tarefa mais complexa. Segundo Brady (2008), a complexidade da tarefa, isto é, a composição de elementos envolvidos na execução dessa, é um fator que condiciona o desempenho mesmo com diferentes tipos de prática (randômica ou por blocos).

## Small games in basketball

No PJ com limitação de dois dribles, o jogador deve orientar a sua atenção na tarefa de manutenção da posse de bola por meio do emprego do passe e dos dois dribles que pode realizar, além de observar os deslocamentos dos dois colegas de time, bem como os deslocamentos e as ações dos defensores. Essa situação contribui para uma redução no processamento das informações necessárias para o jogador tomar decisões adequadas com relação ao passe (Gabbett & Abernethy, 2012). Já no PJ com a proibição do drible, o processamento das informações poderia se beneficiar pela ausência desse elemento técnico, demandando do jogador plena atenção nas ações de desmarcação dos colegas e de recuperação da posse de bola por parte dos defensores. Portanto, observa-se que os resultados deste estudo, no que se refere ao desempenho técnico-tático no passe, são semelhantes aos resultados reportados no estudo de Gabbett e Abernethy (2012) com jogadores experientes de rúgbi. Os autores verificaram que, na medida que a complexidade da tarefa aumentava, determinada pelo número de jogadores envolvidos em tarefas de 2x1 e de 3x2, o desempenho na realização da ação de atrair o defensor e passar para o colega diminuía. Isto é, a porcentagem de ações efetivas de criar espaços, superar a marcação do defensor e passar para o colega foram menores na situação de 3x2 (Gabbett & Abernethy, 2012).

Por outro lado, é importante ressaltar que o PJ com dois dribles apresentou melhor desempenho no arremesso (eficácia e tomada de decisão) do que o PJ com proibição do drible. Portanto, observa-se que a utilização de dois dribles favoreceu as ações do jogador com a posse de bola, que optou pela realização da finalização à cesta. No caso do PJ com proibição do drible, a ausência desse elemento técnico impactou no desempenho técnico-tático no arremesso, ou seja, os jogadores tentaram ajustar as ações face às modificações apresentadas na tarefa ou PJ, porém sem alcançar o objetivo, aumentando a quantidade de arremessos realizados com marcação pressionada e/ou em local inadequado na perspectiva da tomada de decisão, bem como, de arremessos não convertidos na perspectiva da eficácia. Embora essa proibição do drible resultou no desempenho técnico-tático inferior de forma aguda, verifica-se que a exposição a esse tipo de modificação durante a realização dos PJ desafia os jogadores a tomarem decisões e ajustar as ações tático-técnicas conforme as situações que o jogo apresenta, como discutido na revisão de escopo promovida por Aguiar et al. (2023).

Observa-se também que ambos os PJ (dois dribles e proibição do drible) impactaram na quantidade de finalizações. Tal afirmação está justificada pelo aumento das tentativas de arremessos de 3 pontos. Contudo, no PJ sem drible, esse tipo de finalização foi o mais frequente, o que está possivelmente ligado à dificuldade de chegar próximo à cesta sem o uso do drible, uma vez que nos outros PJ a bandeja foi o tipo de finalização mais frequente. Ainda, no que se refere às tomadas de decisão, no PJ sem drible as finalizações com os jogadores pressionados pela defesa foram mais recorrentes, ao contrário do que é observado no PJ com limitação de dribles, no qual as finalizações com os jogadores livres tiveram maior frequência relativa em comparação com o PJ sem drible e com drible.

Os resultados do presente estudo corroboram com os achados do estudo de Conte et al. (2015), o qual empregou a modificação da regra do drible (proibição e utilização do drible) em PJ na quadra inteira na configuração 4x4. No estudo, os autores identificaram aumento das ações relacionadas à pressão defensiva no PJ com a proibição do drible. Na atual investigação, as tomadas de decisão relacionadas às finalizações foram menores no PJ sem drible, visto que os atacantes arremessaram sob uma marcação a pressão.

Outro estudo que apresenta resultados semelhantes, no que se refere ao menor desempenho para a tomada de decisão e eficácia no arremesso, é o de Ferioli et al. (2020). Nesse, foi comparado o jogo formal (5x5) com PJ no formato 3x3 e 4x4, utilizando e proibindo o drible. Os resultados identificaram aumento no número de passes e de erros nos PJ sem utilização do drible. Tais PJ tiveram mais movimentações por minuto, acelerações, desacelerações e mudanças de direção, além de que os jogadores passaram mais tempo em intensidades medianas. Os autores atribuem esses resultados às movimentações do jogador sem bola, como fintas (movimentação e corte sem bola) e bloqueios indiretos que o PJ sem utilização do drible promove.

Percebe-se, a partir da atual investigação, que existe uma relevância pedagógica e didática que os PJ apresentam em processos de ensino-aprendizagem-treinamento do basquetebol nas categorias de base. Embora este estudo apresente como principal limitação a generalização dos dados, visto que, é um recorte agudo do desempenho técnico-tático, entende-se que, o emprego de PJ com manipulação da regra do drible favorece a abordagem progressiva dos conteúdos tático-técnicos do basquetebol em diversas categorias e contextos em que o basquetebol é ensinado. A exposição sistemática e planejada do jogador de basquetebol aos PJ possibilita que ele

adapte as ações tático-técnicas com o intuito de realizar uma adequada gestão da desordem que o jogo do basquetebol apresenta (Gréhaigne et al., 2011). O treinador é o principal responsável pela adequada estruturação dos conteúdos de treinamento, o qual, contribui para o adequado ambiente de aprendizagem para o desenvolvimento dos jogadores (Côté et al., 2020).

## **CONCLUSÕES**

Pode-se destacar que as três manipulações da regra do drible determinaram diferenças no desempenho técnico-tático dos jogadores de basquetebol que participaram nesse estudo. A manipulação da regra do drible em PJ é uma ferramenta pedagógica para o processo de ensino-aprendizagem-treinamento. O técnico ou professor deve empregar a limitação do drible para gerar diferentes tipos de comportamentos técnico-táticos, principalmente, aqueles relacionados com a movimentação do jogador sem a posse de bola e das ações do jogador com a posse de bola, no que se refere ao adequado aproveitamento do arremesso, do passe e do drible. Assim, é necessário que estudos futuros com PJ no basquetebol verifiquem os impactos que outras manipulações nas regras podem gerar no comportamento tático e desempenho técnico-tático, sobretudo, em estudos com um período de intervenção.

## **APLICAÇÕES PRÁTICAS**

Os resultados do presente estudo sugerem que a utilização de PJ com a limitação de dois dribles contribuiu para um melhor desempenho técnico-tático dos jogadores, visto que, em comparação com o PJ com drible sem restrição, a eficácia e a tomada de decisão foram maiores nas ações de passe e semelhantes nas finalizações e nos dribles, mesmo com menos tentativas de drible e menos dribles no total. No caso do PJ com proibição do drible, o desempenho técnico-tático foi superior no passe. Portanto, ao restringir ou limitar o uso do drible, o jogador deve refletir melhor sobre as possibilidades de ação conforme a situação do jogo, melhorando assim a leitura de jogo.

## **REFERÊNCIAS**

1. Aguiar, R. A., Giménez Egido, J. M., Palao Andrés, J. M., & Ortega-Toro, E. (2023). Influence of Rule Manipulation on Technical–Tactical Actions in Young Basketball Players: A Scoping Review. *Children*, 10(2), 323. <https://doi.org/10.3390/children10020323>
2. Atl, H., Köklü, Y., Alemdaroglu, U., & Koçak, F. Ü. (2013). A comparison of heart rate response and frequencies of technical actions between half-court and full-court 3-a-side games in high school female basketball players. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 27(2), 352-356. doi: 10.1519/JSC.0b013e3182542674
3. Brady, F. (2008). The contextual interference effect and sport skills. *Perceptual and motor skills*, 106(2), 461-472. <https://doi.org/10.2466/pms.106.2.461-472>
4. Bredt, S., Torres, J., Diniz, L., Praça, G. M., Andrade, A., Morales, J., ... & Chagas, M. (2020). Physical and physiological demands of basketball small-sided games: the influence of defensive and time pressures. *Biology of Sport*, 37(2), 131-138. <http://dx.doi.org/10.5114/biolsport.2020.93038>
5. Bredt, S. D., Rosso, T. L. N., Morales, J. C., Praça, G. M., & Chagas, M. H. (2021). Respostas tático-técnica, física e fisiológica de atletas de pequenos jogos no basquetebol-uma revisão de escopo. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, 29(4). doi:10.31501/rbcm.v29i4.12518
6. Clemente, F., Conte, D., Sanches, R., Moleiro, C. F., Gomes, M., & Lima, R. (2019). Anthropometry and fitness profile, and their relationships with technical performance and perceived effort during small-sided basketball games. *Research in Sports Medicine*, 27(4), 452-466. <http://dx.doi.org/10.1080/15438627.2018.1546704>
7. Clemente, F. M., Bredt, S. G., Praça, G., Pereira de Andrade, A. G., Sanches, R., Moleiro, C. F., & Lima, R. (2021). Basketball small-sided games: Effects of varying formats and using successive bouts. *Kinesiology*, 53(1), 28-36. <http://dx.doi.org/10.26582/k.53.1.4>

## Small games in basketball

8. Conte, D., Favero, T. G., Niederhausen, M., Capranica, L., & Tessitore, A. (2015). Physiological and technical demands of no dribble game drill in young basketball players. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 29(12), 3375-3379. <http://dx.doi.org/10.1519/JSC.00000000000000997>
9. Côté, J., Turnnidge, J., Murata, A., McGuire, C., & Martin, L. (2020). Youth sport research: Describing the integrated dynamics elements of the Personal Assets Framework. *International Journal of Sport Psychology*, 51(6), 562-578. <http://dx.doi.org/10.7352/IJSP.2020.51.562>
10. Diniz, L. B., Bredt, S. D. G., & Praça, G. M. (2022). Influence of non-scorer floater and numerical superiority on novices' tactical behaviour and skill efficacy during basketball small-sided games. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 17(1), 37-45. <https://doi.org/10.1177/17479541211021986>
11. Ferioli, D., Rucco, D., Rampinini, E., La Torre, A., Manfredi, M. M., & Conte, D. (2020). Combined effect of number of players and dribbling on game-based-drill demands in basketball. *International Journal of Sports Physiology and Performance*, 15(6), 825-832. <https://doi.org/10.1123/ijssp.2019-0645>
12. Folle, A., Quinaud, R. T., Barroso, M. L., Rocha, J. C., Ramos, V., & Nascimento, J. V. (2014). Construção e validação preliminar de instrumento de avaliação do desempenho técnico-tático individual no basquetebol. *Revista da Educação Física/UEM*, 25, 405-418. <https://doi.org/10.4025/reveducfis.v25i3.23085>
13. Gabbett, T. J., & Abernethy, B. (2012). Dual-task assessment of a sporting skill: influence of task complexity and relationship with competitive performances. *Journal of sports sciences*, 30(16), 1735-1745. <https://doi.org/10.1080/02640414.2012.713979>
14. Gad, A. M., & El Kholy, R. B. (2012). Generalized linear mixed models for longitudinal data. *International Journal of Probability and Statistics*, 1(3), 41-47. <https://doi.org/10.5923/j.ijps.20120103.03>
15. Gréhaigne, J. F.; Godbout, P. & Zarai, Z. (2011). How the “rapport de forces” evolves in a soccer match: The dynamics of collective decisions in a complex system. *Revista de Psicología del Deporte*, 20(2), 747-765.
16. Guimarães, L. S. P., & Hirakata, V. N. (2012). Uso do Modelo de Equações de Estimações Generalizadas na análise de dados longitudinais. *Revista HCPA*, 32(4): 503-11.
17. Kinnerk, P., Harvey, S., MacDonncha, C., & Lyons, M. (2018). A review of the game-based approaches to coaching literature in competitive team sport settings. *Quest*, 70(4), 401-418. <https://doi.org/10.1080/00336297.2018.1439390>
18. Koekoek, J., Dokman, I., & Walinga, W. (2022). *Game-based Pedagogy in Physical Education and Sports: designing rich learning environments*. Taylor & Francis.
19. Luchesi, M. S., Couto, B. P., Gabbett, T. J., Praça, G. M., Oliveira, M. P., & Sayers, M. G. (2023). The influence of the field orientation on physical demands in soccer small-sided games. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 18(1), 143-151. <https://doi.org/10.1177/17479541211068>
20. Machado, J. C., Barreira, D., Teoldo, I., Travassos, B., Júnior, J. B., Santos, J. O., & Scaglia, A. J. (2019). How does the adjustment of training task difficulty level influence tactical behavior in soccer? *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 90(3), 403-416. <https://doi.org/10.1080/02701367.2019.1612511>
21. Mazzardo, T., Aburachid, L. M. C., Morales, J. C. P., & Greco, P. J. (2022). Pedagogical intervention in team sports: A systematic review. *Journal of Physical Education*, 33. <https://doi.org/10.4025/jphyseduc.v33i1.3338>
22. Piñar López, M. I., Cárdenas Vélez, D., Alarcón López, F., Escobar Molina, R., & Torre Ramos, E. (2009). Participation of mini-basketball players during small-sided competitions. *Revista de Psicología del Deporte*, 18(3), 445-449

23. Tallir, I., Philippaerts, R., Valcke, M., Musch, E., & Lenoir, M. (2012). Learning opportunities in 3 on 3 versus 5 on 5 basketball game play: An application of nonlinear pedagogy. *International Journal of Sport Psychology*, 43(5), 420-437. <https://doi.org/10.7352/IJSP2012.43.420>
24. Vom Brocke, J., & Rosemann, M. (2013). Metodología de pesquisa. AMGH Editora.
25. Vaquera, A., Suárez-Iglesias, D., Guiu, X., Barroso, R., Thomas, G., & Renfree, A. (2018). Physiological responses to and athlete and coach perceptions of exertion during small-sided basketball games. *The Journal of Strength & Conditioning Research*, 32(10), 2949-2953. <https://doi.org/10.1519/JSC.00000000000002012>
26. Weir, J. P. (2005). Quantifying test-retest reliability using the intraclass correlation coefficient and the SEM. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 19(1), 231–240. <https://doi.org/10.1519/15184.1>
27. Wissel, H. (2019). *Baloncesto: Aprender y progresar*. Badalona: Paidotribo.
28. Windt, J., Hamilton, K., Cox, D. N., Zumbo, B. D., & Sporer, B. C. (2022). Capturing the ‘expert’s eye’: A perspective on developing a better understanding and implementation of subjective performance evaluations in team sports. *Journal of Elite Sport Performance*, 36710. <https://doi.org/10.54080/WLNC5222>
29. World Medical Association (2013). World medical association declaration of Helsinki: ethical principles for medical research involving human subjects. *Journal of the American Medical Association*. 310, 2191–2194. 94. <https://doi.org/10.1001/jama.2013.28105385>