

INTRODUÇÃO E AVALIAÇÃO DE UM NOVO SISTEMA DE ANOTAÇÃO PARA O REGISTRO DE HABILIDADES FUNDAMENTAIS DE ATAQUE DURANTE UMA PARTIDA DE BASQUETEBOL

INTRODUCTION AND EVALUATION OF A NEW NOTATION SYSTEM FOR RECORDING OFFENSIVE FUNDAMENTAL SKILLS DURING A BASKETBALL GAME

Nikos Stavropoulos*
Andreas Zafeiridis*
Vassilis Gerodimos*
Spyros Kellis*

RESUMO

Objetivos – Os alvos deste estudo foram: a) apresentar um novo sistema de anotação para o registro de habilidades fundamentais de ataque durante uma partida de basquetebol e b) avaliar esse sistema comparando-o com os resultados obtidos via sistema de análise através de vídeo digital. Métodos – 15 jogos de basquete e 1039 jogadores ofensivos da Liga do Campeonato Masculino Grego, divisão I, foram utilizados como amostra para captar as habilidades ofensivas fundamentais, utilizando o sistema anotação e a análise videodigital. Os registros do sistema de anotação foram baseados nos números totais de passes, passes de peito, passe quicado, passe sobre a cabeça, dribles, erros técnicos, perdas de posse de bola, áreas de execução (do garrafão e do perímetro), lado de execução (esquerda-direita), e lances livres convertidos. Análise do coeficiente de correlação interclasses foi usada para avaliar o Sistema de Anotação em comparação com a análise de videodigital. Resultados – Os resultados revelaram um alto coeficiente de correlação interclasses para o sistema de anotação e análise de vídeo para todas as habilidades ofensivas fundamentais. A contagem de todas as habilidades ofensivas fundamentais, coletadas com o uso do sistema de anotação proposto nas quadras de basquete, foi quase idêntica à contagem coletada com o uso do sistema de análise de vídeo após o jogo. Conclusão – O sistema de anotação proposto é um instrumento confiável quanto ao fornecimento imediato e útil de informações sobre as habilidades ofensivas fundamentais durante tempos técnicos, intervalo (meio-tempo) e/ou fim da partida de basquete. O sistema de anotação pode ser utilizado por técnicos para fazer o *skalt* e na preparação para a partida, e/ou para assistir os técnicos na formação ou modificação dos seus planos de jogo, durante a partida.

Palavras-chave: Baquetebol. Análise do jogo. Avaliação.

INTRODUÇÃO

Os técnicos sempre procuram os meios e métodos melhores e mais objetivos possíveis para avaliar os seus jogadores e o seu time. A maioria dos técnicos utiliza o *skalt* como uma ferramenta para medir e analisar a *performance* dos jogadores e da equipe. Registros precisos podem revelar informações vitais sobre os pontos fortes e fracos dos jogadores e das equipes. MacAdam (1984) discutiu três razões para registros estatísticos no basquete. A

primeira é avaliar a *performance* em áreas específicas que o treinador considera importantes. A segunda é ajudar o treinador a entender o que está acontecendo durante a partida; e por último, a estatística pode ser um poderoso motivador para a melhora da *performance* de atletas e equipes. Por outro lado, a estatística pode induzir a erro se não for registrada e avaliada corretamente. Pode nem sempre mostrar uma imagem verdadeira da *performance* e não precisa ser necessariamente a

* Department of Physical Education and Sport Sciences, Aristotle University Thessaloniki, Greece.

melhor forma de medir a *performance* total em uma área de habilidade particular. Decidir qual estatística mede de maneira mais precisa o desempenho dos jogadores e da equipe contribui para um resultado bem-sucedido, e este pode ser um problema intrigante para treinadores.

Atualmente existem quatro principais sistemas de registro para medir e analisar a *performance* dos jogadores e das equipes. Keler (1960) desenvolveu o Sistema de Anotação da Eficiência Ofensiva (Offensive Efficiency Rating – OER) e o Sistema de Anotação da Eficiência Defensiva (Defensive Efficiency Rating – DER), que avaliam as habilidades ofensivas e defensivas de uma equipe. O sistema é baseado em registros dos pontos marcados pela equipe (OER) ou pontos marcados contra a equipe (DER) para cada posse de bola. Squibb (1971) estudou o uso dos sistemas OER e DER de Keler, na tentativa de avaliar a melhor combinação dos seus jogadores de basquete para jogadas ofensivas e defensivas. Mais especificamente, OER e DER foram empregados para determinar quantos pontos, por posse de bola, foram marcados em várias combinações de jogadores durante o ataque, e o número de pontos marcados contra, durante a defesa. Esse estudo mostrou que existiam diferenças significantes entre as diferentes combinações de jogadores utilizadas, quando medidas pelo OER, mas não pelo DER. McGuire (1959), usou estatísticas de posse de bola para avaliar o desempenho da equipe. A Anotação da posse de bola era baseada no número de pontos marcados por posse para ambas as equipes.

McGuire (1959, p.) colocou que “ao utilizar a estatística pela posse de bola o treinador se beneficia por obter uma visão do aspecto geral de todas as fases de uma partida de basquete. Cada fator de *performance* pode ser avaliado em relação às etapas do jogo, assim como à *performance* total”. Knight (1974) elaborou um sistema de anotação de equipe estipulando objetivos em três categorias de jogadas: objetivos ofensivos, objetivos defensivos e objetivos de combinação. Avaliou suas equipes com esses objetivos utilizando a estatística coletada com a sua primeira equipe de basquete que disputou o campeonato nacional, a qual produziu em média três objetivos por partida

durante aquela temporada. Nenhuma razão foi dada para a escolha desses objetivos ou para a realização dos níveis necessários obterá obtenção de um objetivo em particular.

Complementando, além dos sistemas de anotação da *performance* individual e da equipe já mencionados anteriormente, treinadores utilizam também *skalts* para coletar dados estatísticos. Existem três tipos básicos de *skalt*, o *skalt* do arremesso, que registra o número de arremessos feitos por ambas as equipes; o *skalt* de sucesso e fracasso, que registra os erros feitos pela equipe; e o *skalt* de rebotes, que fornece informações sobre os rebotes ofensivos e defensivos.

Ampliando o uso dos *skalts*, foi Witthuhn (1971) que incluiu um *skalt* de medida da habilidade dos jogadores, um *skalt* da auto-anotação de jogadores e um *skalt* de anotação dos jogadores sobre a temporada. Dodd (1973) sugeriu vários modelos de *skalt* para utilização durante e após uma partida. Um *skalt* de posse de bola, que fornece o número de posses que cada equipe teve e o que resultou para cada equipe; um *skalt* da *performance*, que registra a eficiência ofensiva e defensiva da partida inteira e dos erros técnicos por posse; e o *skalt* da competência do jogador.

No entanto, se o resultado da jogada ofensiva depender da interação entre várias habilidades ou jogadas, é importante para o treinador ter uma visão da jogada ofensiva como um todo, a qual inclui passes, dribles, erros técnicos, áreas e lado da execução do arremesso. Os *skalts* existentes não fornecem a ordem de ocorrência de várias jogadas ofensivas. Além disso, esses *skalts* não fornecem informações concernentes às habilidades ofensivas fundamentais importantes, como o número de passes, dribles, áreas e lado da execução do arremesso (do garrafão - do perímetro ou esquerda-direita).

A análise de vídeo fornece toda a informação concernente à frequência e à seqüência de ocorrência de várias habilidades ofensivas fundamentais. A desvantagem da análise de vídeo é que o treinador adquire todas essas informações após a partida, e dessa forma, não pode utilizá-las para modificar o plano de jogo. Assim se faz necessário um enfoque

alternativo simples e imediato, que forneça a aquisição de informação abrangendo as habilidades ofensivas fundamentais, para que o treinador possa utilizá-las durante a partida.

Neste estudo é apresentado um sistema de anotação que registra o uso das habilidades ofensivas fundamentais durante a partida de basquete. Em particular, esse modelo utiliza símbolos, números e letras para registrar vários fundamentos ofensivos de cada ataque executado pela equipe no jogo de basquete. A seleção das simples habilidades ofensivas fundamentais foi baseada na premissa de que equipes de todos os níveis podem utilizar esse sistema de anotação. Os objetivos específicos deste estudo foram: (a) - apresentar um novo sistema de anotação para registro de habilidades ofensivas fundamentais durante uma partida de basquete; e (b) - avaliar esse sistema comparando-o aos resultados obtidos pelo sistema de análise de videodigital.

MÉTODOS

Amostra – tipo de estudo

Quinze partidas de basquete e 1.039 jogadas ofensivas do campeonato da Liga Masculina da Grécia, Divisão I, foram utilizadas como amostra para o registro das habilidades ofensivas fundamentais, utilizando o sistema de anotação proposto e a análise de videodigital. Os registros do sistema de anotação foram baseados em números, símbolos e letras. A análise de videodigital foi feita pelo *software* Avid Sports Network. Os registros de habilidades ofensivas fundamentais incluíram o número total de passes, passes de peito, passes quicados, passes sobre a cabeça, erros técnicos, dribles, saídas de bola, área de execução (dentro/fora do perímetro), lado da execução (esquerda/direita), e lances livres.

Na tentativa de avaliar o sistema de anotação, as mesmas jogadas ofensivas foram analisadas com o emprego do Sistema de Análise Videodigital Pró- Basquete (Avid Sports Network), fornecido pela rede nacional de transmissão. O *software* de análise de dados consiste de dois produtos: dados da central e análise da partida. Toda jogada pode ser instantaneamente vista com acesso variado videodigital.

Instrumentos – descrição do sistema de anotação

O sistema de anotação, proposto com símbolos, números e letras, é apresentado na Figura 1. Ele possui três símbolos básicos: uma linha horizontal para todos os passes, uma diagonal para todos os dribles e um círculo para todos os arremessos. Mais especificamente, a única linha horizontal designa um passe de peito (1a), uma linha horizontal com uma diagonal cruzando no meio especifica um passe quicado (1b), e uma linha horizontal com uma curva no meio indica um passe sobre a cabeça (1c). Assim, é possível registrar o número total de passes em uma específica jogada ofensiva e todos os diferentes tipos básicos de passes.

Uma linha diagonal representa um drible (1d), enquanto duas linhas diagonais atadas apontando para direções opostas indicam dois dribles (1e). O próximo símbolo (1f) é utilizado para especificar o resultado de faltas de dois ou três lances. É importante notar que o sinal positivo (+) indica lance livre bem-sucedido e o sinal negativo (-) lance livre perdido. O registro acima fornece informações correspondendo ao número médio de faltas em um jogo particular e o percentual de lances livres bem-sucedidos.

Sempre que a bola sai fora na quadra, uma linha vertical e horizontal “T” é utilizada para determinar essa parte da partida. Quando uma tentativa de passe de reposição está abaixo da cesta, as letras “BO” são escritas abaixo do (T), e quando a tentativa de passe de reposição vem das laterais, as letras “SO” são escritas no mesmo local que acima (1g).

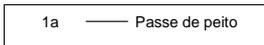
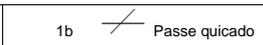
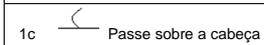
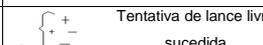
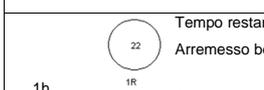
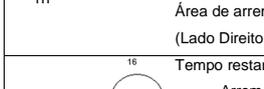
1a	 Passe de peito	1b	 Passe quicado
1c	 Passe sobre a cabeça	1d	 Um drible
1e	 Dois dribles	1f	 Tentativa de lance livre sucedida
			 Tentativa de lance livre perdida
		 BO SO 1g Linha de Fundo (BO) Linha lateral (SO))	
1h	 22 1R Tempo restante no tempo de arremesso (22 sec) Arremesso bem-sucedido (dentro do círculo)		
	Área de arremesso 1 (<i>inside/</i> do garrafão), (Lado Direito - Right Side)		
1i	 16 2L Tempo restante no tempo de arremesso (16 sec) Arremesso perdido (fora do círculo)		
	Área de arremesso 2 (<i>perimeter/</i> do perímetro), (Lado Isquerdo - Left Side)		

Figura 1 - Códigos para jogadas ofensivas

Finalmente, alguns números são usados nesse Sistema de Anotação. Cada tentativa de arremesso foi registrada junto com o número de segundos restantes no relógio de arremesso. Quando o arremesso foi bem-sucedido, esse número foi escrito dentro de um círculo, e para um arremesso perdido esse número foi escrito fora, na parte de cima do círculo (1h e 1i). Todo ataque foi dividido em duas partes: as áreas de dentro e as do perímetro. Quando a tentativa de arremesso é abaixo da cesta (área de dentro), o número “1” é escrito embaixo e fora do círculo, e quando o arremesso é feito da área do perímetro, o número “2” é escrito no mesmo lugar que acima (1h e 1i); assim como ao lado dos números “1” e “2” as letras “R” e “L” são usadas para designar se o arremesso é feito do lado direito ou do lado esquerdo, respectivamente (1h e 1i). Assim, o número de arremessos bem-sucedidos ou perdidos em conjunto com o tempo de arremesso e o lugar de execução é registrado para cada ataque (1h e 1i). Por fim, exemplos de ataques codificados incluindo passes, dribles, erros técnicos, resultado de arremesso, local de execução de arremesso e tempo de arremesso estão apresentados na Figura 2.

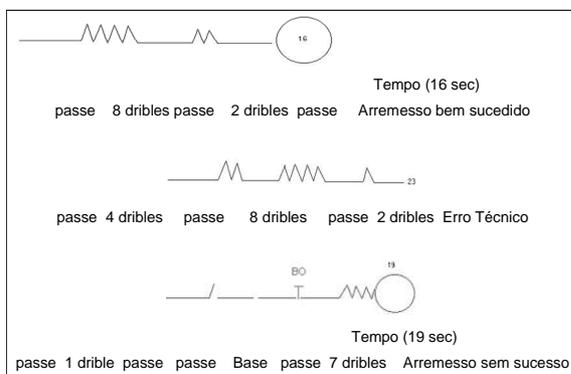


Figura 2 - Exemplos de Códigos Ofensivos

Análise dos dados

Todos os dados foram analisados utilizando-se a versão 12.0 do SPSS (Chicago, IL). A análise da correlação interclasses foi determinada para avaliar o sistema de anotação comparando-o com o sistema de análise de videodigital, que foi utilizado como um critério metodológico para a frequência da ocorrência das habilidades ofensivas fundamentais.

RESULTADOS

Tipos de passe-drible

A análise da correlação interclasses revelou uma alta relação entre o sistema de anotação e a análise de vídeo para o número total de passes (ICC = 0,991; p<0,05). Os resultados revelaram que 1-13 passes foram executados durante os ataques registrados pelo sistema de anotação e pelo sistema de análise de vídeo. Além disso, as contagens para cada número de passes (1 a 13) efetuados durante um ataque foram quase idênticas quando feitas com a utilização do sistema de anotação proposto e com a análise de vídeo (Fig. 3). Os resultados para os diferentes tipos de passe estão apresentados abaixo.

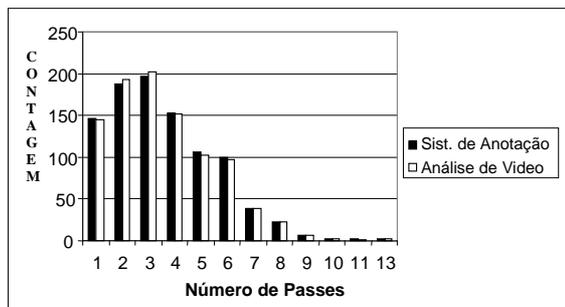


Figura 3 - Ilustra a diferença entre o número total de passes em ambos os sistemas - o de anotação e o de análise de vídeo

Os resultados revelaram que as contagens para cada número de passes de peito (0 a 10) foram similares entre os dois sistemas de registro (Fig. 4) O coeficiente de análise da correlação interclasses para o número de passes é (ICC = 0,992; p<0,05).

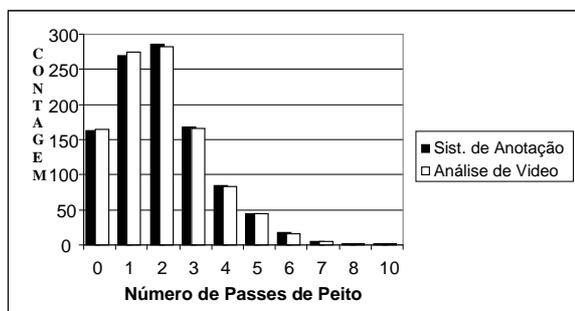


Figura 4 - Ilustra a diferença entre o número e passes de peito para ambos os sistemas, o de anotação e o de análise de vídeo

Com respeito ao número de passes quicados, os resultados indicaram que existe uma relação próxima para ambos os métodos de coleta de dados. A análise da correlação interclasses ICC = 0,995, (p<0,05; Fig. 5). As contagens para cada número de passes quicados (0-4) foram quase iguais no sistema de anotação e na análise de vídeo.

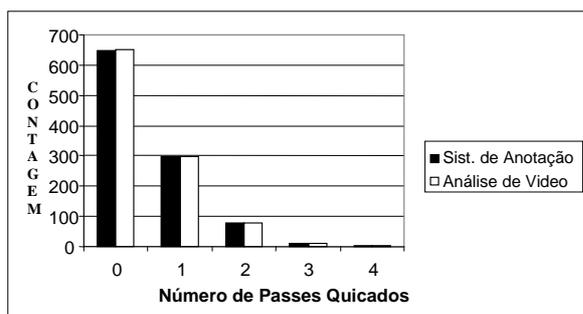


Figura 5 - Ilustra a diferença entre o número de passes quicados para ambos os sistemas, o de anotação e o de análise de vídeo

Similarmente, a análise da correlação interclasses mostrou uma alta relação entre os dois sistemas de registro de dados para o número de passes sobre a cabeça, (ICC = 0,991, (p<0,05); Fig.6). A contagem medida pelo sistema de anotação para cada número de passes sobre a cabeça (0-6) é igual à daquela identificada pela análise de vídeo.

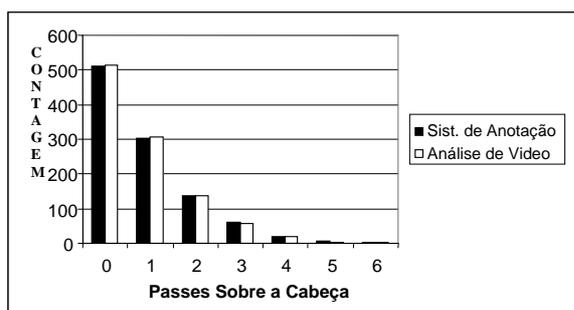


Figura 6 - Ilustra a diferença entre o número de passes sobre a cabeça para ambos os sistemas, o de anotação e de análise de vídeo

A relação entre o número de dribles registrados com a utilização dos dois sistemas é alta, como indica a análise da correlação interclasses (ICC = 0,987; p<0,05; Fig.7). Os resultados revelaram que 0-29 dribles foram executados durante os ataques registrados pelo sistema de anotação e pelo sistema de análise de vídeo. Os

valores do sistema de anotação foram similares aos registrados pelo sistema de análise de vídeo.

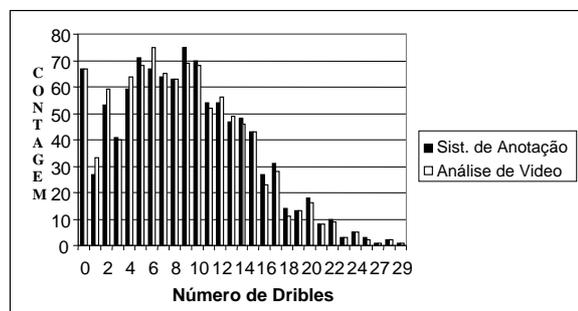


Figura 7 - Ilustra a diferença entre o número de dribles para ambos os sistemas - o de anotação e o de análise de vídeo

Erros técnicos – saídas da bola da quadra – lances livres

O número de erros técnicos observados durante um ataque foi da escala de 0-4. A contagem é quase idêntica para ambos os métodos de coleta de dados no que diz respeito a *Turnovers*. A correlação interclasses entre o sistema de anotação e a análise de vídeo para o número de *Turnovers* é 0,990 (p<0,05; Fig. 8).

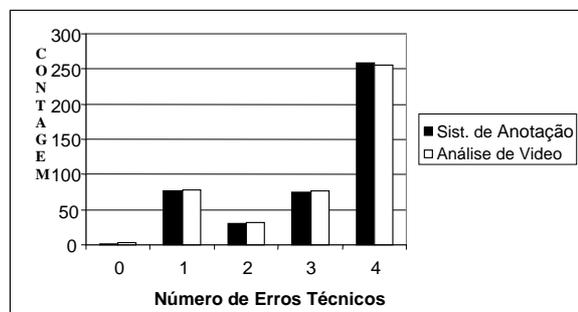


Figura 8 - Ilustra a diferença entre erros técnicos para ambos os sistemas - o de anotação e o de análise de vídeo

As contagens de saídas de bola da quadra pelas linhas de fundo e lateral, efetuadas por ambos os sistemas de coleta de dados estão apresentadas na Figura 9. Os resultados revelaram alta correlação entre os dois sistemas (ICC = 0,989; p<0,05) para o número total de saídas da quadra. A análise revelou uma alta relação entre o sistema de anotação e a análise de vídeo.

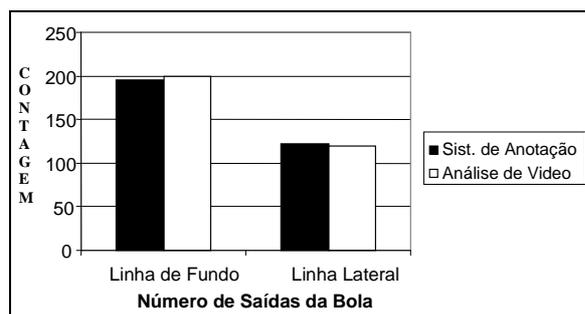


Figura 9 - Ilustra a diferença entre as saídas da quadra para ambos os sistemas e de anotação e análise de vídeos

Os resultados indicaram que há uma alta relação para ambos os sistemas de registro no que concerne ao número de tentativas de lances livres (ICC = 0,993; $p < 0,05$; Fig. 10). Há uma alta relação entre os sistemas de registro para as tentativas bem-sucedidas de lances livres (ICC = 0,998; $p < 0,05$). As contagens de arremessos de lances livres foram quase idênticas para ambos os sistemas de coleta de dados.

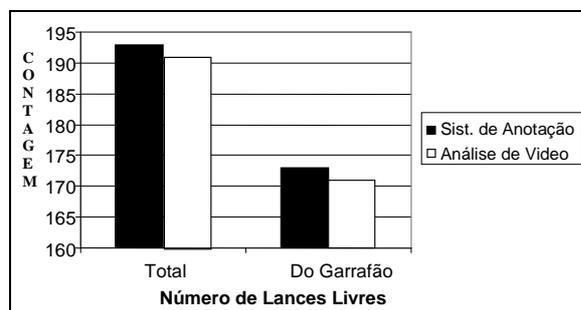


Figura 10 - Ilustra o número total de lances livres e os que foram convertidos em pontos

Área e lado da execução do arremesso

A contagem dentro de cada área (do garrafão ou do perímetro) de execução registrada com o uso do sistema de anotação proposto na quadra de basquete foi muito similar à contagem registrada com a utilização do sistema de análise de vídeo após a partida (Fig. 11). Há uma alta relação entre os sistemas de registro para as áreas de arremesso de dentro do garrafão (ICC = 0,996; $p < 0,05$) e do perímetro (ICC = 0,993; $p < 0,05$).

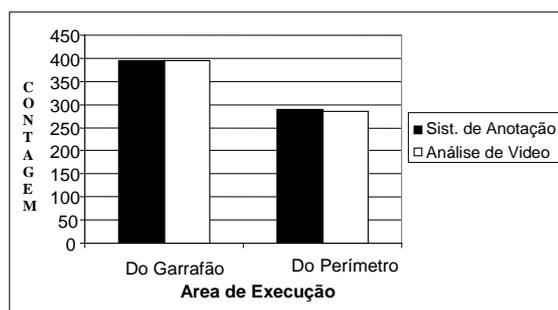


Figura 11 - Mede a área de execução em termos de “dentro do garrafão” (1) e “dentro do perímetro” (2)

Resultados similares foram obtidos para o lado (esquerda ou direita) de onde o arremesso foi realizado. Mais especificamente, as contagens observadas foram quase idênticas utilizando-se qualquer um dos sistemas (Fig. 12). A correlação interclasses foi 0,997 e 0,998 para os lados da esquerda e da direita, respectivamente ($p < 0,05$).

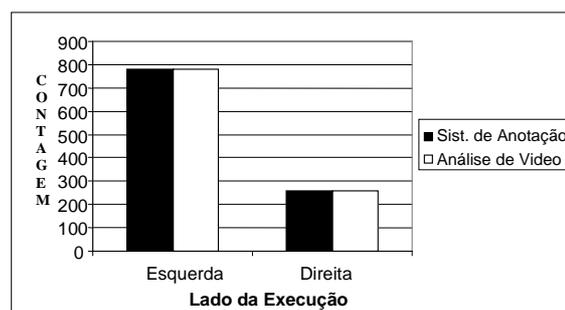


Figura 12 - Mede o lado de execução em termos de esquerda e direita

DISCUSSÃO

Este estudo apresenta um novo sistema de anotação para registrar as habilidades ofensivas fundamentais durante uma partida de basquete e avalia esse sistema comparando-o aos resultados obtidos através de um sistema de análise de vídeo digital. Os resultados revelaram alta correlação interclasses para o sistema de anotação e para o sistema de análise de vídeo, para todas as habilidades ofensivas fundamentais (ICC = 0,987 – 0,998). As contagens de todas as habilidades ofensivas fundamentais registradas utilizando-se o sistema de anotação proposto para a quadra de basquete foram quase idênticas às contagens registradas utilizando-se a análise de vídeo após as partidas.

Uma das características-chave deste sistema de anotação é a sua flexibilidade. Treinadores podem facilmente coletar os dados e ter a informação que diz respeito às habilidades ofensivas fundamentais. O sistema de anotação proposto fornece a seqüência de movimentos ofensivos ocorridos durante uma jogada de ataque em relação a seu resultado (bem-sucedido ou não). Deve ser enfatizado que o resultado da jogada ofensiva é a interação entre vários movimentos ofensivos individuais. Portanto o sistema de anotação é essencial para que o treinador consiga modificar alguns aspectos das jogadas ofensivas ou defensivas de sua equipe e/ou ajustar a jogada de um atleta individual, para poder ver a jogada como um todo, que inclui passes, dribles, erros técnicos, áreas e lados da execução do arremesso, saída de quadra, jogadas e faltas.

Além disso, o sistema de anotação proposto pode ser utilizado para explorar as limitações ofensivas dos oponentes, assim como as eficiências ofensivas, pois registra a frequência e a seqüência de habilidades ofensivas fundamentais em um ataque direcionado para a cesta, assim como para arremessos errados. Especificamente, fornece informações durante a partida sobre a utilização de habilidades fundamentais em um ataque específico. Ainda, define a velocidade do jogo em termos de primeiro e/ou segunda parada e descreve o jogo de transição entre defesa e ataque.

O sistema de anotação determina o último movimento ofensivo (passe ou drible) antes de um arremesso, ou o tipo de passe (peito, sobre a cabeça, quicado) utilizado enquanto fornece posicionamentos passados, assim como para o local do arremesso. Além disso, ele fornece o lado da execução em ataques feitos - ou da esquerda ou da direita. Assim, treinadores podem habituar-se a preparação da partida na defesa do oponente.

O treinador pode, além disso, obter informações para sua equipe no que diz respeito à inter-relação entre o número de passes, dribles, faltas, erros técnicos, saídas da bola pela linha de fundo e linha lateral que levam a uma jogada ofensiva bem-sucedida, e sobre o lado e área da execução da mesma jogada. O mais importante atributo do sistema proposto é que ele fornece diretamente a informação de todos os dados durante os tempos técnicos, intervalos, e/ou no final da partida.

De acordo com Wilkes (1982), treinadores analisam dados sobre suas equipes assim como seus oponentes por muitas razões. Analisando *performances* individuais ou de equipes, utilizando *skalts* e análises de vídeo, treinadores tentam entender os pontos fortes e fracos dos jogadores que formam suas equipes. Esse conhecimento pode ser um excelente guia para apontar as fraquezas do ataque. Na esperança de posicionar a equipe de forma que maximiza a *performance* de seus jogadores, o treinador pode se basear em resultados de análises de vídeo ou no que propõe este novo sistema de anotação. Várias pesquisas têm sido conduzidas e muitos artigos escritos sobre estatísticas comparativas na direção de definir o valioso índice mais bem-sucedido (HILL, 1952; WITTHULN, 1971; DODD 1973; DODD; RIFE, 1981; HERMAN, 1985; TAYLOR, 1986).

O sistema de anotação pode ser utilizado para auxiliar os treinadores na construção ou modificar seus planos de jogo durante a partida, buscando melhorar as jogadas ofensivas e defensivas da equipe. Um maior conhecimento e consciência dos movimentos ofensivos em relação aos resultados da jogada (sucesso ou fracasso), assim como as influências das habilidades ofensivas fundamentais específicas sobre a partida, pode ajudar os treinadores no desenvolvimento de jogadas ofensivas e defensivas mais eficientes. O sistema de anotação, que compara certos níveis de habilidades ofensivas fundamentais em relação ao resultados (sucesso ou fracasso), pode ajudar os jogadores a entender os respectivos papéis e ainda melhorar suas jogadas. Além disso, o sistema de anotação poderá proporcionar aos treinadores um meio objetivo de comparar jogadores dentro de posições em particular. Essa ferramenta pode ainda agir como um fator motivacional quando jogadores têm o objetivo de avaliar sua *performance* ofensiva em relação às habilidades ofensivas específicas. Por fim, os treinadores podem ser capazes de determinar as fraquezas ofensivas e/ou defensivas de cada jogador em relação a uma seqüência específica de movimentos ofensivos durante a partida, as quais podem ser trabalhadas para melhorar a *performance* individual e da equipe.

Concluindo, o sistema de anotação proposto é um instrumento confiável em fornecer informações

imediatas e úteis sobre as habilidades ofensivas fundamentais durante tempos técnicos, intervalos e/ou final de uma partida de basquete. Além disso, o sistema fornece uma seqüência de movimentos ofensivos efetuados durante uma jogada ofensiva em relação ao resultado (sucesso ou fracasso). Essa é uma importância particular, já que o resultado da jogada ofensiva é uma interação entre várias

habilidades ofensivas fundamentais individuais, como dribles, passes, erros técnicos, área e lado da execução do arremesso. O sistema de anotação pode ser usado por treinadores na preparação da partida e/ou na assistência aos treinadores na construção ou modificação dos seus planos de partida, durante o jogo.

INTRODUCTION AND EVALUATION OF A NEW NOTATION SYSTEM FOR RECORDING OFFENSIVE FUNDAMENTAL SKILLS DURING A BASKETBALL GAME

ABSTRACT

Purpose: The aims of this study were: (a) to present a new Notation System for recording offensive fundamental skills during basketball game and (b) to evaluate this system by comparing the results with those obtained by Digital Video Analysis system. **Methods:** Fifteen basketball games and 1,039 offensive plays of the Greek Men's Championship League, Division I, were used as sample to record the offensive fundamental skills using the proposed Notation System and the Digital Video Analysis. The Notation System recordings were based on numbers, symbols and letters. The digital video analysis was performed by the software Avid Sports Network. The recordings of offensive fundamental skills included the number of total passes, chest passes, bounce passes, overhead passes, dribbles, turnovers, out of bounds, area of execution (inside-perimeter), side of execution (left-right), and successful free-throws. Interclass correlation coefficient was used to evaluate the Notation system vs. Video Analysis. **Results:** The results revealed a high interclass correlation coefficient for the notation system and video analysis for all offensive fundamental skills (ICC = 0.987 – 0.997; $p < 0.05$). The counts of all offensive fundamental skills recorded using the proposed Notation System in basketball court were almost identical with the counts recorded using the Video Analysis system after the game. **Conclusion:** The proposed Notation System is a reliable instrument for providing immediate and useful information for the offensive fundamental skills during time-outs, half time, and/or end of the basketball game. The Notation System can be used by coaches for scouting and game preparation, and/or to assist the coaches in shaping or modifying their game plan during the game.

Key words: Basketball. Game analysis. Evaluation.

REFERÊNCIAS

- DODD, D. Statistical approach to basketball. **The Basketball Clinic**, New York, v. 3, p. 13-16, 1973.
- DODD, P.; RIFE, F. **A descriptive-Analytic Study of the Practice Field Behavior of a Winning Female Coach**. Massachusetts: University of Massachusetts: ERIC, 1981. Document reproduction service, ED 196-920.
- EITZEN, D. S.; SAGE, G. H. **Sociology of american sport**. Dubuque: Wm. C. Brown Company, 1978.
- HERMAN, P. Evaluation of your players-game performance. **The Basketball Bulletin**, New York, p. 43-44, 1985.
- HILL, E.R. Basketball coaches' survey. **Scholastic Coach**, New York, v. 2, p. 18-20, 1952.
- KELER, P. R. The OER system. **Coach and Athlete**, Atlanta, v. 6, p. 37-38, Sep. 1960.
- MACADAM, M. Taking stats with good purpose. **Coaching Review**, Evanston, v. 7, p. 55-58, 1984.
- MCDONALD, T. **Team stats boost morale and win-loss percentage**. *Athletic Journal*, Evanston, v. 65, p. 36-48, 1985.

- ROBERTS, G. C. Children attribution: an aid to understanding and motivating athletes. **Motor Skills: theory into practice**, Bronse, v. 4, p. 32-36, 1980.
- SQUIBB, D. P. **Evaluation of basketball players combination by use of the offensive and defensive efficiency rating system**. 1971. Thesis (Doctoral)-South Dakota University, 1971.
- TAYLOR, R. Utilizing a post game summary report. **Athletic Journal**, Evanston, v. 66, p. 26-27, 82, 1986.
- WITTHULN, C. W. **Let's talk about basketball**. Washington: World Sports Publications, 1971.
- WILKES, G. **Fundamentals of coaching basketball**. Dubuque, Iowa: Wm. C. Brown, 1982.
- WOODEN, J. Daily practice. In: KRAUSE, J. (Ed.). **Coaching basketball**. Indianapolis, IN: Masters Press, 1994.

Recebido em 20/07/05

Revisado em 20/10/05

Aceito em 05/11/05

Endereço para correspondência: Nikos Stavropoulos. Papapetrou 18, 55131, Thessaloniki, Greece. E-mail: magic@hol.gr