

Las reglas y la casualidad en Baloncesto: una aproximación histórica

The rules and the chance in Basketball: a historical approach

*António Paulo Ferreira, **Sergio José Ibáñez, ***Jaime Sampaio

*Universidade Técnica de Lisboa (Portugal), **Universidad de Extremadura (España),

***Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal),

Resumen: El objetivo del presente artículo es reflexionar sobre la influencia positiva de la evolución de las reglas y la consiguiente reducción de la casualidad en el deporte del baloncesto. A través del análisis de la evolución histórica reglamentaria se argumentará metafóricamente que la casualidad fue *acorralada* desde el origen del juego y *adormecida* en su desarrollo histórico. La justificación de este posicionamiento metafórico está argumentada en las intenciones primarias de Naishmith cuando creó un nuevo juego, así como en las posteriores tendencias de evolución reglamentarias que a lo largo de los tiempos, el baloncesto ha implantado. Se concluye reforzando la idea de que en el deporte del baloncesto se potencia más el valor del mérito que la presencia de la casualidad, siendo éste el factor condicionante de la dinámica del juego de este deporte colectivo.

Palabras clave: Baloncesto, Reglas, Aproximación Histórica.

Abstract: The present paper intends to link positive influence of the evolution in rules and the rising reduction casualty with the basketball game dynamics. Throughout a metaphoric perspective it assumes that casualty factors were somehow covered up since the game invention and they were somehow sleepy during the game evolution. This metaphoric point is justified with an historical analysis to Naismith's goals, presuming the game was created and reinforced by the evolutionary trends of his rules across the time. It was concluded that casualty role in basketball performance was controlled by an evolutionary direction, where the value of merit, ability and expertise are seen as determinants of basketball dynamics.

Key words: Basketball, Rules, Historical approach.

1. Introducción

La competición en el deporte colectivo puede ser percibida como una secuencia encadenada de eventos que se desarrollan de forma alternativa dentro de una dinámica de regulación y contra-regulación (Barreiros, 2003; Eigen & Winkler, 1989). Las reglas no sólo definen la naturaleza formal del juego, sino que también condicionan toda la funcionalidad de su desarrollo (Bayer, 1994; Hernández, 1989). Lo que se puede y no se puede hacer son cuestiones que el reglamento clarifica con objetividad, estableciendo un cierto determinismo previamente aceptado por los jugadores y demás participantes en la competición. Sin embargo su dinámica está influenciada por la acción de múltiples factores perturbadores del orden determinista impuesto por las reglas. Son los fenómenos de contra-regulación de los cuales resulta la apasionante y siempre presente componente casuística generadora de lo imprevisto y la incertidumbre que todos los juegos tienen. «*Es la suerte cuando es favorable para nosotros, el azar cuando es desfavorable*» (Eigen & Winkler, 1989; p.30). En otras palabras, es solamente lo que se puede llamar la casualidad.

A pesar de ello, entender la realidad del deporte del baloncesto es compleja (Bar-Yam, 2000; Marques, 1990; Tavares, 1994). Por ello, en su desarrollo histórico se creó un sistema de control de los factores casuísticos por una influencia creciente de un determinismo reglamentario. Por eso afirmamos, refiriéndonos a que la casualidad ha sido *acorralada* en el origen del juego y *adormecida* en su proceso de evolución. ¿Por qué? ¿Con qué argumento? Lo que esta reflexión pretende es justificar, recurriendo a la evolución histórico-reglamentaria de juego, el desarrollo del juego.

La presente reflexión pretende realizar un análisis teórico de la esencia del juego de baloncesto desde una perspectiva histórica centrada en la relación entre las reglas y la casualidad. Basado en el estudio documental efectuado sobre las modificaciones reglamentarias producidas y que actualmente tenemos constancia fehaciente, así como la posterior repercusión que ha tenido en el juego. Por tanto, se pretende caracterizar la tendencia evolutiva positiva que esta evolución ha tenido en el juego. Se analizará en primer lugar la influencia de las reglas y de la

casualidad en el deporte del baloncesto, para posteriormente analizar cómo el peso de la casualidad se ha controlado tanto desde el origen del juego, como con la evolución reglamentaria.

2. Las reglas y la casualidad en juego de baloncesto

Siendo dos elementos naturales del juego, reglas y casualidad tienen una relación unidireccional. Son las reglas las que establecen los límites de la casualidad, estando su presencia condicionada por los niveles de concreción, especificación y complejidad del reglamento de un deporte. En un ejercicio teórico de comparación entre el baloncesto y fútbol, Marques (1995) relaciona tres vectores en los cuales las dos actividades pueden ser definidas:

- (1) la dificultad para obtener el objetivo del juego,
- (2) la complejidad de las reglas, y
- (3) la influencia de la casualidad en el resultado final (figura 1).

Reglas más complejas y una menor dificultad para obtener el objetivo del juego, serían contextos donde la casualidad tendría una presencia menor en el resultado final del juego. La influencia de la casualidad tiene una mayor intervención cuando la competición y su resultado es menos determinista y se manifiesta en el reglamento del deporte.

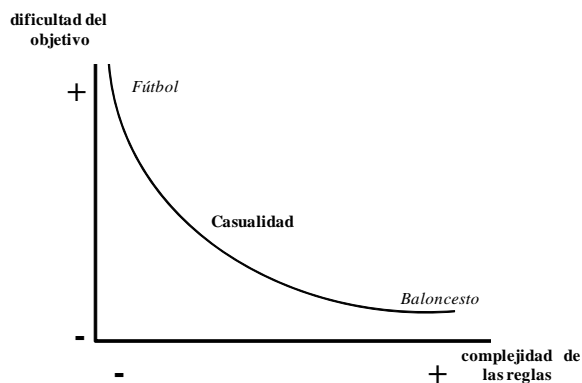


Figura 1. Influencia teórica de la casualidad en el resultado final de un juego función de la complejidad sus reglas y de la dificultad para obtener su objetivo. Comparación entre los deportes de fútbol y de baloncesto.— adaptación de Marques, F. (1995). Métodos de quantificação em desportos colectivos. Rev. Horizonte, 65, p.184

Los puntos obtenidos al final de un partido de baloncesto permiten aceptar la idea de una aparente facilidad en la obtención del objetivo fundamental del juego: conseguir puntos convirtiendo canastas. Esto es posible porque se asocian cualidades relacionadas con la habilidad, estrategia y una mayor especialización de jugadores y entrenadores en sus distintos niveles de intervención, pero también porque el determinismo del reglamento es muy clarificador.

La institucionalización del deporte se ha conseguido mediante el establecimiento de unos códigos de conducta internos, desarrollando un reglamento de conductas y comportamientos que definen cada modalidad deportiva. La especialización del reglamento, su nivel de concreción y complejidad es muy alta. Bayer (1986), establece una serie de dimensiones que las reglas que un deporte colectivo debe poseer:

- (1) Determinaran las condiciones de intervención sobre el balón (manera de jugarlo y forma).
- (2) Definición precisa de las conductas que pueden desarrollar los jugadores (relaciones de oposición atacante-defensor, utilización de los espacios, etc.).
- (3) Evidencia de las diferentes condiciones de obtención del resultado.

Tal determinismo es transferido para el deporte ofreciendo a sus participantes una mayor capacidad de control de la casualidad presente en el juego. Marques (1995) afirma que *«globalmente el resultado de un partido de baloncesto tiene una mayor probabilidad de ser controlado por los jugadores y entrenadores de un equipo mejor preparado técnica y tácticamente que el resultado de un partido de fútbol»* (p.185). Todavía no son raras las circunstancias en que la incertidumbre y el indeterminismo se expresan en el baloncesto.

Como en los demás deportes colectivos, el baloncesto es un juego en el cual las reglas y casualidad están presentes y se interaccionan. Aunque al tener un grado muy determinista en sus reglas, el juego puede ser comparado a un sistema dinámico posicionado en la idea de Stewart (2000): *«sistemas que obedecen a las principios e inmutables no siempre se comportan de modo regular y previsible»* (p.22). La casualidad no deja de estar presente e influye en las dinámicas de evolución de un enfrentamiento. Pero está condicionado por un conjunto de disposiciones reglamentarias que lo *aprisionó* en el origen y lo *mantiene adormecido* en relación a un conjunto de valores y prácticas que fueron desarrolladas durante la evolución de más de un siglo de existencia.

3. El origen del baloncesto: un cerco a la casualidad

Tras percibir el desinterés hacia la práctica habitual de la educación física, Naishmith buscó crear un juego de entretenimiento. Intentaba así ayudar a solucionar los problemas disciplinares de sus clases (Bee, 1942; Holman, 1950). Buscando alternativas a las prácticas en los espacios exteriores y huyendo de las actividades más populares a final del s. XIX, la invención del baloncesto ha potenciado siempre la habilidad en perjuicio de la fuerza. Las intenciones parecían muy concretas:

«Era necesario inventar objetivos del juego en los que la idea de «tener fuerza» fuese excluida para su consecución. En todos los deportes con balón la fuerza física es necesaria para obtener puntos. Solamente en el baloncesto la consecución de los puntos es conseguida a costa de la habilidad del jugador - gracias a la altura del aro - y es interesante mencionar que ocasionalmente, la suerte puede también contribuir a conseguir el éxito» (Colbeck, Jones, Busnel, Szermenta, & Martin, 1972, p.195).

La sencilla interpretación de las cinco reglas que sustentaran el origen del baloncesto refuerza tres ideas, manteniéndose de acuerdo con la lógica interna del juego en actualidad, pero sobre todo apoyan la concreción de los objetivos pensados por James Naishmith:

1. El objeto del juego – el balón – debería ser jugado con las manos limitando la posibilidad de correr o caminar transportando la pelota.
2. A pesar de que la oposición es directa entre los jugadores, posibilitando la disputa del balón en cualquier parte de la cancha, los contactos deberían ser muy restrictivos y limitados. Como Colbeck et al. (1972) refiere de forma muy clara *«no hay contacto personal entre jugadores»*.
3. Y a diferencia de los otros juegos con balón, el objetivo estaría colocado horizontalmente y situado en un plano elevado – las canastas.

Proponiendo una actividad en la cual se pretendía introducir la pelota en unos cestos, solo mediante la utilización de un conjunto de las habilidades de manipulación y la total ausencia de contacto físico podría invitar a un nuevo juego dinámico y participativo. Inicialmente, el pase, permitiría cooperar con los compañeros, el lanzamiento posibilitaba la finalización, más tarde, el bote (tal como hoy lo reconocemos) viene a dar respuesta a una expresión de la iniciativa individual de los jugadores.

Como habilidades fundamentales del juego -lanzamiento, pase, boteson acciones que permiten un control efectivo del balón. La limitación del contacto, con una reducción muy significativa de la rudeza presente en otros deportes con pelota de la época, ofrecían al baloncesto dos particularidades, que incluso hoy en día se pueden constituir en valores en el ámbito pedagógico: por un lado, una facilitación obvia en la construcción de las oportunidades para finalizar, lanzamiento a la canasta; por otro lado, una mayor capacidad de controlar y explorar las acciones de cooperación en la fase atacante (Ibáñez, Ferreira & Barreto, 2000).

Esta nueva actividad físico-deportiva aporta desde su origen valores educativos, tales como: necesidad de cooperar para conseguir éxito; necesidad de cooperar para impedir el éxito del equipo contrario; potenciar la precisión/habilidad sobre la fuerza de los practicantes; limitar los contactos físicos entre jugadores; permitir la consecución de éxito a todos los jugadores; posibilidad de jugar en espacios reducidos; alta motivación de los practicantes. Estos valores han permanecido con el paso del tiempo, e incluso se han visto incrementados con la inclusión de nuevas reglas (Ibáñez, 2000).

Desde su origen, el espíritu del juego se desarrolla en una relación de clara ventaja de la fase de ataque en relación a la de defensa. Ha sido una prioridad reglamentaria manteniéndose en la actualidad como un valor que diferencia el baloncesto de los demás deportes colectivos de invasión. El desequilibrio funcional presente entre las fases de juego, ataque y defensa, se sustenta básicamente en las restricciones impuestas al contacto personal. La presencia de sanciones están contempladas desde las primeras trece reglas oficiales (Colbeck et al., 1972; Herr, 1967; Lindenburg, 1967; Weyand, 1960). De estas primeras reglas, destacan dos por las características particulares en la inhibición del contacto: por un lado, el hecho de que un jugador puede ser descalificado después de cometer una falta personal, saliendo del partido hasta que se convierta una canasta, y por otro, la sanción de un punto impuesta al equipo que cometiese tres faltas personales consecutivas sin que entre ellas el otro equipo (el beneficiario) no cometiese ninguna falta (Colbeck et al., 1972; Weyand, 1960).

Trascurrido más de un siglo después del nacimiento del baloncesto, el valor de la protección del atacante con pelota está ya asumido. Constituye en sí misma una preocupación pedagógica del proceso de enseñanza. A partir de las reglas y del inseparable juego limpio, fair-play, la gestión de los contactos deben merecer una atención especial en las primeras etapas del aprendizaje del juego (Barreto, 2000). En el alto nivel se muestran múltiples evidencias reglamentarias en las cuales es visible tal intención: el número limitado de faltas personales, la valoración particular del contacto en la acción de lanzar a la canasta, la diferenciación de los tipos de faltas – personales, técnicas o anti-deportivas –, la protección del jugador del balón por su propio espacio, *cilindro*, (FPB, 2001; p.53), son solamente algunos ejemplos muy ilustrativos de esta realidad.

Con su introducción en las primeras reglas se estaba creando un nuevo juego de oposición. Su objeto podría controlarse cuando un equipo se encontraba en la fase de ataque. Al mismo tiempo, los espacios serían utilizados para progresar con una restricción impuesta al contacto físico por parte de los defensores. Los atacantes tenderían de utilizar sus capacidades para, individual o colectivamente, lanzar a canasta. Los defensores opondrán solo una limitación delante las acciones ofensivas. Naishmith caminaba en la dirección de su objetivo central: un distanciamiento de los juegos populares de la época, buscando una nueva actividad donde el predominio sería la habilidad. Guiado por objetivos pedagógicos terminaba por generar un juego cuyo desarrollo parecía orientado para la valoración del mérito individual y colectivo. Estaban definidos los cimientos para *acorralar* a la casualidad. En los

orígenes, por la ineptitud de los alumnos que jugaban, el nuevo juego no parecía traducir una idea de habilidad. Pero poco a poco, la técnica y el pensamiento táctico empezaban por superar a la fuerza. Casi sin percibirse, forzados por el determinismo de las primeras trece reglas, el *cercó* a la casualidad en el baloncesto empezaba a echar sus raíces.

4. El adormecimiento de la casualidad en el transcurso de la evolución histórica

En el desarrollo de su evolución, el baloncesto ha estado marcado por una constante adaptación de sus reglas. En algunos casos motivados por la búsqueda de la espectacularidad del juego, en otros, en nombre de una universalidad del juego. No obstante ha sido una evolución de un mayor determinismo reglamentario, manteniendo la fidelidad de los principios originales.

Igualmente, la evolución reglamentaria ha permitido incrementar los valores educativos que este deporte posee. Alternar en las fases del juego; Limitar el número de faltas; Facilitar la participación de todos los jugadores; Favorecer la interacción directa entre profesor/entrenador y alumno/jugador; Valorar el éxito de acuerdo con la dificultad para conseguirlo; Limitar la estancia en espacios cercanos a canasta; Primar el juego de ataque sobre el de defensa; Establecer tiempo de juego objetivo; Adaptar del reglamento a las características del niño o de otras poblaciones, son algunos de los valores que la evolución reglamentaria ha permitido que aparezcan (Ibáñez, 2000) y que serán abordados en esta reflexión.

Este proceso de adaptación evolutiva ha demostrado implicaciones en la dimensión estructural del juego. La utilización de diferentes tipos de materiales que adornan el entorno del deporte ha llegado al baloncesto fruto de una evolución tecnológica de los tiempos actuales. Los balones, los tableros y sus aros, las canchas, los vestuarios y zapatillas son muy distantes de las de antaño, debiéndoles reconocer su influencia en la calidad del juego que hoy es practicado. En el dominio estructural se deben destacar las diversas transformaciones espaciales y temporales efectuadas en el transcurso de las décadas. Espacialmente hay que considerar las modificaciones del formato de las áreas restrictivas, la *desaparición y retorno* de la línea de medio campo entre los años de 1960-1968 (Colbeck et al., 1972; p.204) y las relaciones de distancia que las áreas de la cancha mantienen entre sí y delante la canasta. Temporalmente, el juego ha evolucionado desde un formato original de dos partes de 15 minutos (Colbeck et al., 1972; Herr, 1967; Lindenburg, 1967; Weyand, 1960) hasta las diferentes formulas actuales (hay que considerar que el juego tiene un formato temporal diferente conforme se trate del baloncesto Universitario, *Collage*, del baloncesto profesional americano y del baloncesto FIBA).

El *cercó* a la casualidad emerge de la idea original del baloncesto que tuvo un inicio evolutivo poco uniforme y coincidente. Sin embargo la preocupación por ofrecer el protagonismo del éxito/mérito a los elementos del juego (jugadores y entrenadores) consistió siempre una prioridad en un reglamento cada vez más determinista. La definición de la noción de posesión del balón, los variados *tiempos* definidos en el juego, la aparición de la acción técnica de botar, la valoración de los tipos de lanzamiento y la libertad de intervención de los entrenadores fueran las evoluciones funcionales que todavía se presentaran como las más significativas. Al pasar los años con la definición de estos principios reglamentarios, las reglas se toman más complejas, explícitas y específicas (Bosch & Grosgeorge, 1988; Olivera, 1992). El *cercó* inicial a la casualidad se ha ido transformado en un cierto *adormecimiento* de su influencia en el transcurrir de un partido de baloncesto.

La alternancia de las posesiones: la base para la confrontación.

La posesión del balón es la unidad nuclear del juego. El objetivo del juego solo se puede conseguir teniendo el control y manipulando el balón. La regla de la alternancia de las posesiones es en sí misma un pilar de toda la arquitectura del juego. En la historia del baloncesto no siempre fue así. En los orígenes, después de una canasta, la posesión del balón dejaba de tener dueño. Pertenecería al equipo que ganase el nuevo lanzamiento del balón al aire, el salto entre dos. Cuando la pelota salía por las

bandas, el primer jugador que la tocara tenía el derecho a una nueva posesión. Así un equipo podría tener la posibilidad de disponer varias posesiones de balón de forma continua y consecutivamente (Lima, sf).

Existen continuos avances y retrocesos en esta regla durante la primera década del siglo XX, hasta que en el año de 1913, el saque de banda se empieza a realizarse tal y como hoy lo conocemos (Weyand, 1960). Aunque, la obligatoriedad de alternar la posesión del balón después de canasta encestanda fue rectificadas más tarde, en el año 1936 (Colbeck et al., 1972). Naturalmente constituyó una alteración profunda en toda la dinámica del juego. Por medio de las últimas modificaciones del baloncesto FIBA, la aleatoriedad del derecho a la posesión solamente puede producirse al inicio del juego con un salto entre dos, para la disputa del primer balón. Las restantes situaciones en las cuales no están definidas la pertenencia del balón, incluso los inicios de los cuartos, se mantiene lo reflejado por la regla de alternancia de la posesión del balón (artº12; FPB, 2004).

La tendencia para proporcionar un número igual de posesiones de balón a los dos equipos es un principio en esta evolución. Antigüamente el equipo que tuviese derecho a disfrutar de más posesiones vería incrementadas sus posibilidades de influir en el resultado final del juego. Las situaciones de disputa formal por la posesión fueron sustituidas en el transcurso del tiempo por una contemplación determinista de la regla: la alternancia es el valor. Incluso desde el punto de vista de la investigación, la posesión se asume hoy en día como un dato extremadamente importante para la evaluación del trabajo colectivo (Oliver, 2004; Sampaio, 2000, 2002; Smith, 1988). Su noción ha sufrido alteraciones que persiguen racionalizar metodologías de evaluación. La consideración del rebote ofensivo como una oportunidad de continuar con la posesión anteriormente empleada, es un refuerzo de una mayor aproximación a la lógica interna del valor de la alternancia. Así es posible encontrar el mismo valor en los dos equipos en cuanto al número de posesiones de balón al final del partido (Oliver, 2004; Sampaio, 2000, 2002). Como afirma Sampaio (2000), «si los equipos dispusieran lo mismo número de posesiones de balón en un partido, naturalmente que será más eficaz el equipo que más puntos convierta» (p.116).

Los diversos tiempos en el juego.

La reglamentación de los tiempos del juego es una consecuencia de la creciente mejora en calidad de la práctica del baloncesto. Lima (sf) cuenta que antes de 1901 no todos los jugadores se implicaban en todas las tareas, atacantes o defensivas, reconocidas en la estructura rítmica y alterna del juego. Sólo cuando los atacantes percibieron que colectivamente podrían construir soluciones más eficaces provocaron por inercia táctica una reacción de concentración en los defensores. Las formas de defensa organizada cada vez más cerradas e impenetrables, asociadas a una reducida influencia de los tiros exteriores, provocaban que los equipos con pequeñas ventajas *congelasen* las posesiones manteniendo interminablemente el balón en su poder (Lima, sf, p.41).

La regla de los 30 segundos (24 en la actualidad), como un tiempo máximo de utilización de la posesión se remonta el año de 1956. Esta decisión ocurrió después de un partido Hungría-URSS, en el cual uno de los equipos mantuvo una posesión durante más de 13 minutos consecutivos sin efectuar ningún lanzamiento a la canasta (Colbeck et al., 1972). Aunque antes, en 1952, en la NBA ya el baloncesto profesional americano había percibido la necesidad de establecer esta limitación, situando en 24 segundos el tiempo de disposición de una posesión de balón (Mitjana, 1998).

En la década de los 30, más exactamente en 1932/33 en los Estados Unidos de América (Weyand, 1960; Bee, 1942) y 1936 en la FIBA (Colbeck et al., 1972), nacen los conceptos de media cancha defensiva y ofensiva, acompañados del tiempo máximo permitido para pasar de pista defensiva a pista ofensiva, 10 segundos (8 segundos en posesiones de balón de 24). En 1932/33 en los Estados Unidos de América (Weyand, 1960) y 1948 en la FIBA (Colbeck et al., 1972), se limitaba la posibilidad de que los jugadores atacantes permanecieran más de 3 segundos sin comportamientos ofensivos en las áreas restrictivas. Más tarde, en el final de la década de los 60, aparece el concepto de violación de la transición de pista de ataque a pista de defensa, al mismo tiempo

que vuelve a existir la línea de medio campo, que en baloncesto de la FIBA, había sido retirada entre los años de 60 y 68 (Colbeck et al., 1972). Desde el origen y después de ser modificado el saque del balón desde las bandas, se ha limitado el tiempo máximo que un jugador tiene para realizar cualquier acción, 5 segundos.

En el reglamento actual estos límites temporales han sufrido alteraciones y adaptaciones fomentando la espectacularidad y universalidad en la práctica del juego. Sin embargo, de este posicionamiento histórico destaca una preocupación muy temprana para un determinismo temporal muy arraigado. Para jugar, los dos equipos conocen claramente los límites temporales en que sus estrategias se tienen obligatoriamente que aplicar. Tienen que organizarse en el ataque y en la defensa para superar los problemas del enfrentamiento. Es un sustrato temporal claramente definido, no hay incidente que lo modifique.

La sinuosa trayectoria de la aparición del bote.

La familiarización de los jugadores con el balón así como el uso de esta técnica para crear soluciones de carácter ofensivo, ofrece al juego una dimensión que tampoco había sido considerada en el origen: la relación cooperativa entre lo individual y lo colectivo. El bote nace de la intención para proteger el balón (Holman, 1950; Olivera, 1992; Weyand, 1960). En simultáneo, de la necesidad de mantener la posesión, e intentar progresar pasándolo en la dirección hacia la canasta. El bote no tenía la expresión de medio técnico-táctico para ataque que hoy le reconocemos, antiguamente era un medio de apoyo del pase. «*Cuando un jugador en posesión del balón se presentaba estrictamente marcado de modo que el pase no parecía una solución posible, la única posibilidad sería perder el contacto voluntario con la pelota y recuperarla seguidamente*» (Lima, sf; p.34).

En primer lugar y dada la imposibilidad de poder caminar con la pelota sujeta en las manos, para pasarla había la necesidad de rodarla en el suelo, acompañar su trayectoria, apareciendo secuencialmente el pase por la proximidad del receptor (Holman, 1950). Muy temprano los jugadores comprueban que haciendo botar el balón en el suelo, al mismo tiempo que se desplazaban, mejor controlaban el balón y consecuentemente más rápidamente podrían realizar el pase (Holman, 1950; Lima, sf). De inmediato el bote es regulado. Primero, en 1898/99 fue impedida la utilización de ambas manos en la acción de botar; al año siguiente fue permitida la utilización alterna de cada una de las manos; en el año 1901/02 fue impedida la realización del tiro tras una secuencia del bote de balón (Weyand, 1960; Lima, sf).

Históricamente se ha comprobado que la presencia del bote estimulaba el juego. Sin embargo, la fijación de esta acción no ha sido confirmada sin que antes se limitase su utilización, sólo un bote cuando un jugador estuviese con el balón. Por presiones ejercidas por la asociación de entrenadores americanos, en el año de 1927, el bote se cataloga definitivamente como una acción técnica del juego (Weyand, 1960).

En el baloncesto de hoy es posible identificar las acciones de 1 contra 1 como la fuente de alimentación del ataque. La construcción en ataque que un equipo tiene como pilar básico la capacidad ofensiva individual de cada uno de sus jugadores. López (2003) refuerza esta idea expresando el pensamiento de los entrenadores: «*Trabajo por sistemas o por conceptos? Esta es una duda que se presenta a los entrenadores cuando llega a hora de construir su equipo. Lo cierto es que todos los ataques se deciden en situaciones de 1 contra 1 por parte de los jugadores más importantes de cada equipo*» (López, p.22).

La sinuosidad de la evolución del bote en la historia del baloncesto terminó en el momento de la fundación de la FIBA (1932). La evolución de esta importante acción técnica ha mantenido los principios de Naishmith: la imposibilidad de andar o correr con la pelota sujeta en las manos. Las condiciones del inicio del bote, su interrupción, la utilización de los apoyos en cada situación de arranque o parada, su ligación al tiro y al pase, fueron blanco de deterministas observaciones reglamentarias que hoy persisten y forman parte del baloncesto moderno.

La diferente valoración de las canastas.

Las reglas originales establecían que los equipos podrían puntuar de dos modos: a través de un tiro de la cancha convertido y tras recibir tres faltas personales consecutivas (Weyand, 1960). Las dos situaciones

ofrecían un punto al equipo que las lograra. No obstante la intención de sancionar puntualmente el contacto físico, la precariedad de los argumentos técnicos de los primeros jugadores no les permitía tirar de manera eficaz. Parecían dos formas poco productivas de puntuar en baloncesto. Weyand (1960) se refiere así a la reducida rentabilidad de la sanción del contacto: «*... cuando ambos equipos juegan de forma equilibrada, como normalmente ocurre, era prácticamente imposible para un equipo sufrirse tres sanciones sin que infringiese también la regla del contacto.*» (Weyand, 1960; p.12).

Buscando solucionar el problema, el contacto personal empezó a ser penalizado de forma directa, concediendo el derecho de un punto al equipo que recibiese una personal. Con el objetivo de distinguirlo de los éxitos en el juego, un tiro anotado se valoraría con tres puntos. A partir del año 1896/97, el lanzamiento encestado pasó a valer dos puntos, apareciendo la oportunidad al equipo que sufriese una falta personal de realizar un tiro libre. El contacto personal empezaba a ser penalizado de forma indirecta. Un tiro libre anotado solo contaría con un punto. El «*bónus*» del tiro libre tampoco especificaba el jugador lanzador, apareciendo los especialistas en este tipo particular de lanzamiento. Como indica Weyand (1960), en la temporada anterior a 1924/25, un jugador convirtió en puntos todos los lanzamientos que tiró desde la línea de tiro libre. Al inicio de la temporada 1924/25, la regla fue modificada colocando en la línea de tiros libres el jugador que hubiese sufrido la infracción.

Desde los años 20 hasta a la actualidad, la valoración del lanzamiento no registró ningún tipo de alteración significativa. El tiro de tres puntos reaparece en 1962 en el ámbito de la American Basketball League, ABL, para lanzamientos a una distancia superior a 25 pies (7m 60cm). En la NBA el tiro de 3 sólo es introducido al final de la década de 70 (79/80) a una distancia más cercana, de 23,9” pies (7m 25cm) (Hill & Baron, 1987). En baloncesto FIBA las grandes modificaciones estuvieron más relacionadas con las condiciones de realización de los tiros libres y en la reformulación de situaciones de opción entre tiros libres y saques de bandas laterales. La modificación de mayor relevancia se produjo al inicio de los años 80: la introducción de la línea de 3 puntos. El impacto que el lanzamiento de 3 puntos es aludido por Shutt (2000), en la sesión conmemorativa de su integración en el *college*, experimentada por la primera vez en la *Southern Conference*. Solamente a mediados de la década de 80, concretamente en el año de 84, el baloncesto FIBA adopta la línea de 3 puntos (Adelino, 1983). «*El primer tiro en la revolución que cambió drásticamente la cara de baloncesto de la universidad fue realizado hace 20 años en la Conferencia Sur que estaba en la vanguardia de esa revolución*» (Shutt, 2000).

La revolución referida por Shutt (2000) tiene una implicación muy evidente en los procesos tácticos ofensivos y defensivos en baloncesto actual. El ataque dispone de un arma más que en muchos casos es claramente letal – la especialización de los triplistas. Las defensas necesitan controlar espacios cada vez más largos, con todas las preocupaciones que consecuentemente se reflejan. Una vez más el determinismo reglamentario introduciendo alteraciones importantes en la dinámica del juego, sólo con una simple y nueva línea pintada en el terreno de juego, ha mejorado el deporte, siendo una influencia positiva de la evolución del baloncesto reducción la influencia de la casualidad. El juego ha evolucionado para ser más atrayente y espectacular, y una vez más, el mérito se debe a la potenciación de la habilidad y a la reducción de la casualidad. Afortunadamente, la habilidad continúa siendo el destino del baloncesto.

Las pausas o interrupciones del juego.

El baloncesto es un juego fraccionado en su estructura temporal. Entre las fracciones de juego existen pausas que pueden considerarse de dos tipos: las pausas formales y las pausas ocasionales. Las pausas o interrupciones formales son las que apriorísticamente ocurren en la secuencia del formato temporal de la competición (cuatro cuartos organizados en dos grandes partes). Las pausas o interrupciones ocasionales son las que ocurren durante el tiempo reglamentario y son consecuencia de su propia dinámica.

Es sabido que las diversas pausas tienen una influencia decisiva en la estructura del esfuerzo de la actividad de juego. En simultáneo, es

atribuido a su aparición una relación de causa-efecto para las alteraciones del rendimiento de los jugadores y muchas veces contribuyen para una desregulación del equilibrio entre las fuerzas en juego. Si las interrupciones ocasionales provienen de la propia casuística del juego, hay dos herramientas que se pueden considerar como cruciales en la lógica de gestión que el entrenador tiene del rendimiento de un equipo: los tiempos muertos y las sustituciones. Ambas son interrupciones facultadas por las reglas y un instrumento de *feed-back* que los entrenadores tienen a su disposición (Ibáñez, 2000). Dos armas estratégicas.

La evolución histórica de las reglas también incidió en las condiciones de manipulación de los tiempos muertos (Holman, 1950; Lima, sf; Weyand, 1960). Mientras la gestión de los tiempos muertos se muestra diferente cuando se compara la FIBA, el baloncesto Universitario, *College*, y la NBA. La tendencia en el desarrollo de esta evolución ha consolidado un mayor número de posibilidades de interrupción. Más oportunidades para interrumpir el juego, para corregirlo, significa servir a la intención de controlarlo. Es muy claro en el comportamiento de los entrenadores cuando buscan momentos de reflexión colectiva en los cuales el desarrollo de la actividad está condicionando sus objetivos.

La filosofía de las sustituciones ha sido muy parecida. Inicialmente eran limitadas en su número: dos sustituciones era permitidas por las primeras reglas. La tendencia fue ofrecer un mayor margen de intervención y cambios al entrenador. En la misma perspectiva los tiempos muertos y las sustituciones son interrupciones que permiten una influencia efectiva en el control de la casualidad. Herramientas de control de calidad (mecanismos de *feed-back* del sistema) donde su existencia se justifica por una incesante busca del mérito. En estos casos por parte de los entrenadores.

5. Conclusión

A pesar de los perfiles de un determinismo creciente de las reglas del baloncesto, hay que decirlo, uno de los mayores alicientes del juego de alto nivel es la incertidumbre de su desarrollo y muchas veces, sus *apretados* resultados finales. La casualidad no deja de marcar su presencia. Las reglas fueron diseñadas y perfeccionadas siempre para diferenciar la habilidad y la pericia. Tuvieron una evolución desde un determinismo muy concreto y en diversas vertientes del juego, en el sentido de potenciar cada vez más los méritos de los jugadores que se enfrentan. Esta evolución ha sido muy positiva para la evolución y desarrollo del deporte del baloncesto. A pesar de ello, lo que las reglas no permitieron fue el aislamiento de todos los factores de incertidumbre, y por tanto de todos los factores de casualidad. Tampoco podrían hacerlo. Como un juego de oposición, la influencia de dos campos de acción estratégica que mutuamente se enfrentan, tienen obligatoriamente que generar imprevisiones, sorpresa y naturalmente someterse a la casualidad. Podemos afirmar es que el determinismo de las reglas transportaran la casualidad de una forma esencial para otra que se puede llamar de casualidad operacional. Siempre que una fuente de incertidumbre es generada por la producción de acontecimientos independientes se puede hablar de casualidad esencial. Cuando los acontecimientos son portadores de una cadena de ligaciones e interdependencias múltiples, es posible designarlo como casualidad operacional (Monod, 2002; p.82). Es el tipo de casualidad de la generalidad del deporte colectivo y que se argumentó como algo que fue *aprisionado* y *adormecido* en baloncesto.

Es paradójico pero es verdad: determinismo y casualidad acompañan la vida de los deportes y el baloncesto no es una excepción. La casualidad ha sido pensada y controlada en favor de otros valores. Puede ser comparado a la casualidad del juego en el ajedrez. Como Eigen & Winkler (1989) afirman el ajedrez es una actividad de superlativa inclinación determinista, con una influencia de la casualidad totalmente controlada por los jugadores, aunque con una natural incertidumbre relacionada con su desarrollo y su resultado. Las reglas determinan, pero el mérito es el factor que más influye el desarrollo y el resultado funcional del sistema. También como en el ajedrez, en el baloncesto es el mérito de saber jugar y de jugar bien el valor en cuestión. La casualidad no es el factor de influencia determinante.

6. Bibliografía

- Adelino, J. (1983). Modificações às regras oficiais do jogo propostas para o período entre 1984 e 1988. *Rev. Técnica e Informativa da Associação Nacional de Treinadores de Basquetebol*, (10), 8-11.
- Barreiros, J. (2003). Jogo e ordem. *Cinergis*, 4(2), 31-42.
- Barreto, H. (2000). *Basquetebol-Orientações para aprendizagem*. Documento Orientador da Disciplina de Atividades Físicas e Desportivas - Basquetebol; Lisboa: Faculdade de Motricidade Humana.
- Bar-Yam, Y. (2000). *Complexity of team play: Basketball*. NECSI. <http://necsi.org/guide/examples/basketballcomplexity.html>.
- Bayer, C. (1986). *La enseñanza de los juegos deportivos colectivos*. Barcelona: Editorial Hispano Europea.
- Bee, C. (1942). *The science of coaching*. New York: A.S. Barnes And Company.
- Bosch, G & Grosgeorge, B. (1988). *El entrenador de baloncesto*. Madrid: Edit. Hispano Europea.
- Colbeck, A., Jones, R., Busnel, R., Szermenta, W., & Martin, L. (1972). *The Basketball World*. Munich: International Amateur Basketball Federation.
- Eigen, M., & Winkler, R. (1989). *O jogo: as leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Ed. Gradiva.
- FPB. (2001). *Regras oficiais de basquetebol e manual do árbitro*. Lisboa: Instituto Nacional de Formação e Estudos do Desporto.
- FPB. (2004). *Regras Oficiais de Basquetebol - Interpretações Oficiais da FIBA às Regras Oficiais de Basquetebol 2004*. Documento não publicado. Federação Portuguesa de Basquetebol.
- Hernández, J. (1989). *Baloncesto. Iniciación y Entrenamiento* (2ª ed.). Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Herr, L. (1967). *Le basket-ball. Évolution, technique, pédagogie*. Paris: Ed. Bornemann.
- Holman, N. (1950). *Holman on Basketball*. N.Y.: Crown Publishers, Inc.
- Ibáñez, S. J. (2000). La enseñanza del baloncesto dentro del contexto educativo. *Habilidad Motriz*, (15), 12-21
- Ibáñez, S., Ferreira, A.P., & Barreto, H. (2000). Da Taxionomia Ao Valor Educativo Do Basquetebol. In *Livro De Resumos 8º Congresso De Educação Física E Ciências Do Desporto Dos Países De Língua Portuguesa* (pp. 188). Lisboa: FMH – UTL.
- Lima, T. (sin fecha). Origen E Evolução Do Basquetebol, *Basquetebol - Textos Técnicos* (pp. 3-45), Lisboa: Associação Nacional de Treinadores De Basquetebol.
- Lindenburg, F. (1967). *How to Teach and Play Basketball*. New York: Associated Press.
- Lopez, M. (2003). Invirtiendo en talentos. *Basket FEB*, (53), Suplemento Técnico 19.
- Marques, F. (1990). *A definição de critérios de eficácia em desportos colectivos*. Provas de aptidão científico-pedagógica-trabalho de síntese, Faculdade de Motricidade Humana. Lisboa.
- Marques, F. (1995). Métodos de quantificação em desportos colectivos. *Revista Horizonte*, XI(65), 183-189.
- Mitjana, J. (1998). Más espectáculo, por favor. *Clinic*, 41, 41-44.
- Monod, J. (2002). *O acaso e a necessidade*. Lisboa: Publicações Europa.
- Oliver, D. (2004). *Basketball on paper. Rules and tools for performance analysis*. Washington, DC: Brassey's, Inc.
- Olivera, J. (1992). *1250 ejercicios y juegos en baloncesto*. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Sampaio, A. (2000). *O poder discriminatório das estatísticas do jogo de basquetebol em diferentes contextos. Novos caminhos metodológicos de análise*. Tese de Doutoramento não Publicada, UTAD, Vila Real.
- Sampaio, A. (2002). Análise do jogo de basquetebol. Contributos para a intervenção do treinador nas sessões de treino e na competição. In S. Ibáñez & M. Macías (Eds.), *Novos Horizontes Para o Treino do Basquetebol* (pp. 189-206). Lisboa: Edições FMH.
- Shutt, S. (2000). *Long Live the Three - The 2000-2001 College Season Marks The Anniversary Of The Three-Point Shot*. Consultada el 16/05/2004 en http://www.hoophall.com/history/threepoint_shot_history.htm.
- Smith, D. (1988). *Baloncesto - Ataques y defensas múltiples*. Madrid: Editorial Pila Teleña S.A.
- Stewart, I. (2000). *Deus joga aos dados?* Lisboa: Gradiva.
- Tavares, F. (1994). O processamento de informação nos jogos desportivos. In A. Graça & J. Oliveira (Eds.), *O ensino dos jogos desportivos* (pp. 35-46). Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Universidade do Porto.
- Weyand, A. (1960). *The cavalcade of basketball*. New York: The Macmillan Company.