

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**MECÁNICA DE ARBITRAJE DEL BASQUETBOL EN  
ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE  
EDUCACIÓN FÍSICA 2017**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:  
WILBER MULLISACA HUANCOILLO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:  
LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**PUNO – PERÚ**

**2019**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**

**MECÁNICA DE ARBITRAJE DEL BASQUETBOL EN ESTUDIANTES DE LA  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA 2017**

**TESIS PRESENTADA POR:  
WILBER MULLISACA HUANCOILLO**

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO  
EN EDUCACIÓN FÍSICA**

**APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:**



**PRESIDENTE**

:

---

Dr. Alcides Flores Paredes

**PRIMER MIEMBRO**

:

---

Dr. Luis Guillermo Puño Canqui

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

---

Dra. Yanet Amanda Maquera Maquera

**DIRECTOR / ASESOR**

:

---

Lic. Simon Eduardo Villasante Saravia

**Área** : Educación Física

**Tema** : Mecánica del arbitraje del basquetbol

**Fecha de sustentación:** 10 /Dic. /2019

**DEDICATORIA**

A Mis padres Simona Huancoillo Ticona y Leonidas Mullisaca Ortiz, por sus valiosas enseñanzas y la educación que me brindaron y me brindan, muchos de mis logros se los debo infinitamente a ustedes, gracias queridos padres los amos mucho.

## AGRADECIMIENTO

A Dios, por todos los logros que me brinda en mi vida personal y formación profesional.

A la Universidad Nacional del Altiplano a la Facultad de Ciencias de la Educación en especial a mi Carrera Profesional de Educación Física

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación, por las valiosas enseñanzas en mi formación profesional por los conocimientos compartidos.

A los señores miembros del jurado: Dr. Alcides Flores Paredes, Dr. Luís Guillermo Puño Canqui, Dra Janet Amanda Maquera Maquera y al M.Sc. Simón Eduardo Villasante Saravia, por los conocimientos compartidos durante la presente investigación.

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ACRÓNIMOS	
RESUMEN .....	10
ABSTRACT.....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Planteamiento del problema .....	13
1.2. Formulación del problema .....	13
1.2.1. Problema general .....	13
1.2.2. Problemas específicos .....	13
1.3. Justificación del estudio .....	14
1.4. Objetivos de la investigación .....	15
1.4.1. Objetivo general .....	15
1.4.2. Objetivo específicos .....	15
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	16
2.1. Antecedentes de la investigación .....	16
2.1.1. A nivel internacional: .....	16
2.1.2. A nivel regional .....	22
2.2. Marco teórico .....	22
2.2.1. La Mecánica de la destreza del árbitro .....	22
2.2.2. Los árbitros de básquetbol.....	23
2.2.3. Movimiento de los árbitros.....	23
2.2.4. La observación en el arbitraje del basquetbol .....	24
2.2.5. Habilidades visuales .....	24
2.2.6. La lógica interna del juego del basquetbol. ....	24
2.2.7. Objetivos del juego.....	29
2.2.8. Conservar el balón.....	30
2.2.9. Facilitar el pase del poseedor del balón.....	31

2.2.10.	Distribución equilibrada de los espacios de juego. ....	31
2.2.11.	Apoyos a ambos lados del balón a distancia eficaz de pase.....	31
2.2.12.	Sincronizar la acción con la del compañero.....	32
2.2.13.	Sincronización con la acción del jugador sin balón. ....	32
2.2.14.	Facilitar la progresión al poseedor del balón. ....	32
2.2.15.	Proteger el propio cesto.....	33
2.2.16.	Progresar en el espacio hasta zonas eficaces.....	33
2.2.17.	Desplazamiento de jugadores y balón tras recuperación del móvil de pista trasera a pista delantera. ....	33
2.2.18.	Máxima profundización posible en el juego. ....	34
2.2.19.	Conseguir el menor grado de oposición. ....	34
2.2.20.	La formación del árbitro en el baloncesto.....	35
2.2.21.	El arbitraje moderno del baloncesto.....	35
2.2.22.	La destreza del árbitro.....	36
2.2.23.	Las reglas de juego del basquetbol.....	36
2.3.	Marco conceptual .....	88
III.	MATERIALES Y MÉTODOS .....	91
3.1.	Ubicación geográfica del estudio .....	91
3.2.	Periodo de duración del estudio .....	91
3.3.	Procedencia del material utilizado .....	91
3.4.	Población y muestra de investigación .....	91
3.5.	Diseño estadístico.....	92
3.6.	Procedimiento de recolección de datos .....	92
3.7.	Análisis de los resultados .....	92
IV.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....	94
4.1	Resultados .....	94
4.2	Discusión.....	102
V.	CONCLUSIONES .....	103
VI.	RECOMENDACIONES .....	105
VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	107
	ANEXOS .....	109

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1. El reglamento como elemento condicionante de la dinámica del juego. ....	28
Figura 2. Regla del Tanteo.....	94
Figura 3. Regla de Sustituciones y tiempo muerto .....	95
Figura 4. Reglas Informativas.....	96
Figura 5. Regla de Violaciones .....	97
Figura 6. Número de jugadores.....	98
Figura 7. Regla de Faltas .....	99
Figura 8. Reglas de Administración y penalización .....	100
Figura 9. Nivel de conocimiento de la mecánica del arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.....	101

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 Población de estudio .....	91
Tabla 2 Regla del tanteo .....	94
Tabla 3 Reglas de Sustituciones y tiempo muerto .....	95
Tabla 4 Reglas Informativas .....	96
Tabla 5 Regla de Violaciones .....	97
Tabla 6 Número de jugadores .....	98
Tabla 7 Regla de Faltas .....	99
Tabla 8 Reglas de Administración de penalización .....	100
Tabla 9 Nivel de conocimiento de la mecánica del arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física .....	101

**ÍNDICE DE ACRÓNIMOS**

(AVE)	: Agudeza visual estática
(AVD)	: Agudeza visual dinámica
(VP)	: Visión periférica
(DRAE)	: Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española
(FIBA)	: Federación internacional de Baloncesto
(IOVAB)	: Instrumento de observación para la valoración de baloncesto

## RESUMEN

La presente investigación nos planteamos como objetivo general Determinar el nivel de conocimiento de la mecánica de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física 2017. El estudio se ubica en el paradigma cuantitativo, el tipo de investigación que se asumió es el básico con diseño descriptivo simple con la variable mecánica del arbitraje. La muestra asumida es de tipo no probabilística que se trabajó con 211 estudiantes del I al X ciclo (148 varones, 63 mujeres) y el instrumento que se aplicó fue el cuestionario de la mecánica del arbitraje del basquetbol. Los resultados muestran a 167 estudiantes que refieren No conocer la señalización de la numeración de los jugadores 79%, 128 estudiantes indican no conocer la mecánica del arbitraje en las dimensiones del tanteo, sustituciones, informativas, y administración en todos los casos representan el 60.7%, frente a 96 estudiantes que indican si conocer la regla de violaciones 45.7% en la misma escala 83 estudiantes refieren si conocer el tanteo, sustituciones e informativas representando el 39.3%. por otro lado, 83 estudiantes señalan si conocer y aplicar la administración 39.3. Por otro lado, en la escala conozco y lo aplico en las dimensiones no encontramos estudiantes en la dimensión tanteo, sustituciones, informativas y 83 estudiantes señalan conocer y aplicar la administración de las reglas del basquetbol 39.3%, 77 estudiantes conocen y aplican las reglas de violaciones 36.6%, 57 estudiantes conocen y aplican las reglas de las faltas 26.8%. en donde el promedio de la escala no conoce es 56.32%, en comparación con la escala si conocen 27.85% y un 15.84% conocen y lo aplican. Concluyendo que los estudiantes no tienen conocimientos de la mecánica del arbitraje del basquetbol no conocen y no aplican las reglas oficiales del basquetbol.

**Palabras Clave:** Basquetbol, fundamentos técnicos, reglas de arbitraje

## ABSTRACT

The present investigation we set as a general objective To determine the level of knowledge of basketball refereeing mechanics in students of the Professional School of Physical Education 2017. The study is located in the quantitative paradigm, the type of research that was assumed is the basic with simple descriptive design with the mechanical variable of the arbitration. The sample assumed is of a non-probabilistic type that was carried out with 211 students from the I to the X cycle (148 men, 63 women) and the instrument that was applied was the questionnaire of the mechanics of basketball refereeing. The results indicated to 167 students who found Not knowing the signaling of the numbering of the players 79%, 128 students indicate not knowing the mechanics of arbitration in the dimensions of the score, substitutions, informative, and administration in all cases represent 60.7% , compared to 96 students who indicate whether to know the error rule 45.7% on the same scale 83 students who have to know the score, substitutions and informative representing 39.3%. on the other hand, 83 students indicate whether to know and apply the administration 39.3. On the other hand, on the scale I know and apply it in the dimensions we do not find students in the score, substitutions, informative dimension and 83 students point out knowing and applying the administration of the rules of basketball 39.3%, 77 students know and have the rules of 36.6%, 57 students, and the rules of offenses, 26.8%. where the average of the scale does not know is 56.32%, compared to the scale if it recognized 27.85% and 15.84% known and what is known. Concluding that the students do not have knowledge of the mechanics of basketball refereeing they do not know and do not have the official basketball rules.

**Keywords:** Basketball, technical foundations, arbitration rules.

## I. INTRODUCCIÓN

El presente estudio se realizó por que en la actualidad se observa en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física un escaso conocimiento de la mecánica del arbitraje del basquetbol además no se da importancia a la práctica sistemática del basquetbol. El para qué de la presente investigación está en que valoren el desarrollo de sus habilidades visuales acompañado de sus capacidades físicas siendo estas de manera satisfactoria donde permitirá dirigir encuentros deportivos de manera satisfactoria. Y como objetivos específicos: Evaluar el nivel de conocimiento del tanteo, Identificar el nivel de conocimiento de las sustituciones. Analizar el nivel de conocimiento de las informativas, Evaluar el nivel de conocimiento de las violaciones, Identificar el nivel de conocimiento de los números de jugadores, Analizar el nivel de conocimiento de las faltas, y Evaluar el nivel de conocimiento de la administración de penalización de falta en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017. La metodología utilizada fue con el método científico, el estudio se ubica en el paradigma cuantitativo, el tipo de investigación que se asumió es el básico con diseño descriptivo simple con la variable mecánica del arbitraje. La muestra asumida es de tipo no probabilística que se trabajó con 211 estudiantes del I al X ciclo (148 varones, 63 mujeres) y el instrumento que se aplicó fue el cuestionario de la mecánica del arbitraje del basquetbol.

En el primer capítulo se realiza la revisión de la literatura en donde encontramos información relevante respecto a la importancia medular que comprende la mecánica de arbitraje del basquetbol y su formación.

En el capítulo de materiales y métodos, presentamos la metodología utilizada, que fue el método hipotético deductivo, tipo de investigación básica, no experimental, con diseño descriptivo simple.

En el capítulo de resultados presentamos la discusión y los principales resultados en donde encontramos un alto porcentaje de estudiantes que no conocen las reglas de la mecánica del arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

La investigación se ubica en la línea de investigación de Educación Física y el tema que corresponde es a mecánica del arbitraje del basquetbol.

### **1.1. Planteamiento del problema**

Se observa en los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física un escaso conocimiento y manejo de la mecánica de arbitraje del basquetbol por ser un deporte poco practicado en las zonas rurales y por su complejidad de señas de lenguaje corporal en el arbitraje a realizar; por otro lado a esto se suma el poco interés de los estudiantes por conocer a fondo dicha mecánica haciendo complejo y en algunos casos difícil su aplicación; cabe señalar que el futuro profesional de educación física debe y tiene que desarrollar competencias procedimentales, conceptuales y actitudinales y esto le permitirá desenvolverse con capacidad profesional; razón por la cual se emprendió la presente investigación.

### **1.2. Formulación del problema**

#### **1.2.1. Problema general**

¿Cuál es el nivel de conocimiento de la mecánica de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?

#### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento del tanteo en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?

- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las sustituciones y tiempo muerto en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las informativas en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las violaciones en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los números de jugadores en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de las faltas en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de la administración de penalización de faltas en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017?

### **1.3. Justificación del estudio**

La importancia y utilidad de la presente investigación está en el conocimiento y manejo de la mecánica del arbitraje del basquetbol y el desarrollo de competencias que tiene que desarrollar los estudiantes para así que su desenvolvimiento profesional sea capaz, los resultados nos permitieron conocer los niveles de conocimiento sobre la mecánica del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.

## **1.4. Objetivos de la investigación**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar el nivel de conocimiento de la mecánica de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.

### **1.4.2. Objetivo específicos**

- Evaluar el nivel de conocimiento del tanteo en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Identificar el nivel de conocimiento de las sustituciones y tiempo muerto en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Analizar el nivel de conocimiento de las informativas en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Evaluar el nivel de conocimiento de las violaciones en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Identificar el nivel de conocimiento de los números de jugadores en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Analizar el nivel de conocimiento de las faltas en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.
- Evaluar el nivel de conocimiento de la administración de penalización de falta en las reglas de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la escuela profesional de educación física 2017.

## II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes de la investigación

#### 2.1.1. A nivel internacional:

Espinosa, & Ibáñez (2017) concluye que los árbitros de baloncesto, con independencia del género, poseen la misma técnica de arbitraje exceptuando los movimientos de árbitro de cabeza. La aplicación del principio de equidad y su actuación técnica no está condicionada por el género. El estrés afecta de forma diferente a los árbitros hombres y mujeres a la hora de dirigir un partido de baloncesto. Las mujeres sienten más estrés a la hora de arbitrar en diversas situaciones, siendo necesario un programa de intervención para regular esta ansiedad.

Santos & Ibáñez (2016) en su investigación concluye que el instrumento de observación para la Valoración del Árbitro de Baloncesto, IOVAB es válido y fiable. Por tanto, puede ser utilizado como un medio de observación y seguimiento en la formación de un árbitro, pues cumple con los niveles óptimos de validez y fiabilidad interna para registrar el comportamiento de cada árbitro en las diferentes acciones que pueden intervenir en el transcurso del partido.

Buñuel, & Rebollo (2015) en su investigación “Influencia de enseñar minibasket desde las reglas en la disminución de las infracciones reglamentarias” concluye que la enseñanza de las reglas ha sido poco estudiada en la iniciación al baloncesto a pesar de su incidencia en el juego. Así, se diseñó y aplicó un programa de intervención con un equipo de minibasket que se basaba en la enseñanza de las reglas. El objetivo principal fue conocer la evolución de las infracciones cometidas por el equipo objeto de estudio (grupo experimental, GE) a lo largo de las competiciones. Como hipótesis de la investigación se plantea que el GE infringe en menos ocasiones el reglamento comparado con los grupos control (GC). Para el estudio se usó un diseño cuasi-experimental de

mediciones sucesivas a través de la observación descriptiva. El GE estaba compuesto por 14 jugadores masculino, con edades comprendidas entre 6 y 7 años. Los GC fueron los equipos contra los que se enfrentó el GE en competición. Se observaron diez partidos entre el GE y los cinco GC. Los resultados indican que el GE cometió menos infracciones de forma significativa en cuanto a las faltas personales, dobles y pasos que los GC. Sin embargo, el GE realizó más faltas de saque que los GC, de forma significativa. A modo de conclusión, el programa de iniciación al minibasket, basado en la enseñanza de las reglas, ha sido eficaz con relación a la disminución de infracciones como faltas, dobles y pasos tanto en la mejora a lo largo de la temporada como con relación a los equipos rivales.

Benavidez & Orlandoni (2015) en su investigación reflexiona sobre la relación entre los fundamentos del basquetbol, los conceptos de juego como herramienta para su enseñanza, y la filosofía de juego como la suma de conceptos que fisonomizan un equipo, con la intención de que dicha articulación pueda formalizar algunas ideas que permitan reflexionar sobre las prácticas de enseñanza del basquetbol en categorías formativas.

(Gil et al., 2004) El presente trabajo presenta los resultados de un estudio descriptivo en el que se han analizado las Estrategias de Búsqueda Visual de Árbitros de Baloncesto, con diferentes niveles de experiencia. Se analiza, desde un punto de vista perceptivo, cómo los jueces arbitran situaciones de juego de cinco contra cinco, en función de su grado de experiencia, así como de las posiciones que éstos adoptan en la cancha (cola y cabeza), y que determinan sus áreas de responsabilidad para el arbitraje. Se intenta contribuir a la mejora de la actuación de los árbitros de baloncesto, tanto en competición como en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la técnica de arbitraje donde deben participar 2 árbitros de forma conjunta. Para ello, es necesario conocer cuál es la información relevante en una situación de juego de cinco contra cinco, a qué estímulos se

atienden para la toma de decisiones y qué relación guardan éstos con el éxito de su actuación. También podremos conocer si los árbitros atienden a las zonas de la cancha que la técnica de arbitraje FIBA designa como de su responsabilidad.

Esper Di, P.A. & Esper ( 2013) en su investigación ““Praxeología y Baloncesto: Hacia una enseñanza comprensiva de los Juegos Deportivos Colectivos”. El paso del juego motor al deporte formal, a través de los Juegos Deportivos Modificados”. Concluye El trabajo presenta una propuesta metodológica alternativa al modelo clásico de enseñanza, que se adapte a las características del deporte, las necesidades reales del jugador y las características de los niños/as a los cuales va destinada nuestra enseñanza, buscando una transferencia horizontal entre deportes que presenten una misma estructura praxeológica de cooperación y oposición con invasión de campo. El modelo clásico de enseñanza no considera la estructura de los juegos deportivos colectivos (J. D. C.), sus características ni los factores que componen la acción motriz del jugador, ya que pasa por alto que el eje central del proceso de enseñanza es el alumno, no considerando sus características psicológicas ni biológicas, ni su formación a largo plazo.

Argudo, & Alonso (2011) en su investigación “Las reglas como variables didácticas ejemplo en baloncesto de formación” sostiene el objetivo de esta revisión fue analizar la bibliografía sobre las modificaciones reglamentarias como variables didácticas y como un ejemplo, sobre las modificaciones realizadas en baloncesto para adaptarlo a edades de formación. La modificación de las condiciones de juego es una estrategia para adaptarlo a los niños. Las reglas son las responsables de la dinámica y las acciones de juego. El efecto de la modificación de las reglas debe analizarse mediante la acción de juego. La adaptación de las reglas debe seguir una serie de fases y consideraciones. Los cambios deben ser validados empíricamente para conocer su efecto previo. Existe una carencia de estudios empíricos que analicen las modificaciones reglamentarias. El baloncesto es uno

de los juegos sobre el que existen más estudios. La literatura científica se centra en analizar las dimensiones de la canasta y del balón. Los estudios contrastados muestran propuestas de modificación dispares y obtienen resultados conflictivos.

(Cuellar, Alonso, & Pozo, 2007) en su investigación “Habilidades visuales en árbitros de baloncesto” concluyen que: casi el 50% de los árbitros no se han revisado la visión en los últimos 3 años y de éstos, un 26,32 % reconocen no haberse realizado nunca un examen de optometría en profundidad. De los dieciocho árbitros que respondieron esta pregunta, ocho llevan corrección óptica en su vida normal, y de estos ocho, seis utilizan su corrección en lentes de contacto para arbitrar. Recordamos que todas las habilidades examinadas en este estudio han sido tomadas con la corrección utilizada para arbitrar. Los valores tomados de agudeza visual estática en lejos y cerca están por encima de lo normal (98% y 100% respectivamente) con un valor medio en ambos ojos de lejos de 104,25% y en cerca 100,25%. Al igual que la agudeza visual estática, la agudeza visual dinámica está por encima de la norma en velocidad rápida (0,4 m/s), media (0,5 m/s) y alta (0,6 m/s) con unos valores medios de 0,55 m/s para velocidad rápida, de 0,68 m/s para velocidad media y de 0,82 para velocidad lenta. El valor medio en los seguimientos oculares realizados por los árbitros es de 4,42 valorados de 1 a 5 siendo 3 el valor considerado como normal. Por lo que concluimos, que tienen unos movimientos suaves, precisos, extensos y completos (SPEC).

Fessia & Bazan (2009) en su investigación “Nueva batería de test para evaluar árbitros de basquetbol” Este estudio tiene como objetivo evaluar la aptitud física de 99 árbitros de básquetbol nacionales de Argentina, 98 de sexo masculino y 1 de sexo femenino, con una edad promedio de 35,80 años, mediciones antropométricas (peso: 82,5 Kg; talla: 1,774 cm; perímetro de cadera (PCa): 99,9 cm; perímetro de cintura (PCi): 87,6 cm) y tests de aptitud física (Fuerza: salto horizontal, 205,7cm; abdominales: 27,4 repeticiones;

potencia anaeróbica: prueba de 10 repeticiones x 5 metros (5 X 10): 17,2 seg.; capacidad aeróbica: test de Mouche: 2338 metros y 3,25m/s; flexibilidad: banco de Wells, 8.2 cm.). En el 2007 se propuso una batería que incluía los mismos tests que este año, además del Course Navette, es por eso que para esta nueva evaluación existían marcas mínimas a lograr, teniendo en cuenta las referencias anteriores, los resultados del presente año muestran el logro en la mayoría de las marcas, excepto 0,9 seg más de la marca exigida en el 5 X 10. Así mismo, este estudio se plantea como segundo objetivo comparar las marcas en cada uno de los tests realizados respecto al año anterior de los 54 árbitros evaluados en ambos años, 53 de sexo masculino y 1 de sexo femenino, siendo estos los resultados correspondientes al año 2008 y 2007 respectivamente: (Edad: 34,45 - 33,41; Peso: 81,3 - 80,3; Talla: 1,779 - 1,775; IMC: 25,66 - 25,74; PCi: 86 - 85,08; PCa: 97,6 - 98,9; ICC 0,87 - 0,87; salto 207,5 - 209,3; 5 X 10: 17,1 - 15,6; abdominales 28,1 - 28; flexibilidad: 9,2 - 9; test de Mouche: 2358 - 2297mts y 3,28 - 3,19 m/s), evidenciando cambios negativos en los niveles de fuerza del tren inferior (Salto) y potencia anaeróbica (5 X 10), contrario a la mejora lograda en la media de la distancia y la velocidad, en el test de Mouche. Se encuentra que los árbitros evaluados en ambos años evidencian una mejora en la capacidad aeróbica específica en la cancha de básquet. También se sugiere desarrollar esta batería de tests en la consecutiva evaluación de la aptitud física del árbitro de básquet, ya que provee de datos relevantes que determinan el rendimiento físico efectivo; se sugiere también, por un lado, implementar programas de entrenamiento específicos, que incluyan variables como, distancias recorridas en un partido, velocidades alcanzadas, intensidades máximas y tiempos de recuperación, maximizando la aptitud física; y por otro lado, la inclusión de variables a evaluar que den cuenta de niveles de estrés, ansiedad y percepciones que determinan en conjunto las correctas decisiones en un partido.

Solé (1999) en su investigación “Visión y deporte: hacia una metodología integradora. Un ejemplo en el baloncesto” plantean los autores son de la opinión que el entrenamiento de las habilidades visuales y el aprendizaje del comportamiento visual específico puede resultar muy útil en el mundo del baloncesto. La inclusión y sistematización de la carga visual en los contenidos clásicos de este deporte puede comportar mejoras en el rendimiento deportivo en esta disciplina.

La utilización de la metodología integradora permite entrenar todos los elementos que comportan el rendimiento deportivo (técnica, táctica, cualidades físicas, psicológicas, visuales) en una misma sesión de entrenamiento. Esta estrategia permite realizar entrenamientos más motivantes, completos y específicos.

Mouche (2008) en su investigación “Aptitud física en árbitros de basquetbol” Objetivos: plantean que este trabajo evalúa aspectos antropométricos y de aptitudes físicas de los árbitros nacionales de básquet en Argentina, año 2007. Material y métodos: Se realizó en el marco de la Clínica de Reválida para Jueces CABB (Confederación Argentina de Básquetbol) y FIBA (Federación Internacional de Básquetbol), la cual consiste en una evaluación escrita y oral sobre reglamento, la presentación de documentación médica, apto físico y una evaluación física obligatoria (Test de Course Navette). En el presente año esta fue llevada a cabo del 24 al 26 de agosto en el CeNARD (Centro Nacional de Alto Rendimiento Deportivo) y 8 de setiembre en CABJ (Club Atlético Boca Juniors), en el marco del II Congreso Nacional de Preparadores Físicos de Básquetbol. Resultados: Fueron evaluados 58 árbitros de sexo masculinos y 2 femeninos con una edad promedio de 33.45 años. Se realizaron evaluaciones antropométricas (peso,  $X= 58.6$ ; talla,  $X= 1.768$ ; perímetro de cadera,  $X=99.4$ ; cintura,  $X=85.9$ ). Pruebas de aptitud física (Fuerza: salto horizontal,  $X=209.5$  metros, abdominales,  $X=27.9$  repeticiones; Potencia anaeróbica: prueba de 10 repeticiones x 5 metros,  $X= 15.5$  segundos; Potencia aeróbica:

Course Navette, X= palier 9.66; Capacidad aeróbica: Test de Mouche, X= 2295 metros; Flexibilidad: Banco de Wells, X=8.7 cm.) Conclusiones: La implementación de esta batería de tests permitió una valoración de la aptitud física de los árbitros de básquetbol CABB y FIBA. Anteriormente la clínica de reválida solo contemplaba un test (Course Navette), dejando de lado otros aspectos que también intervienen en la aptitud física como potencia anaeróbica, capacidad aeróbica, fuerza y flexibilidad. Esto sugiere que la implementación de toda la batería de tests realizada sobre esta población es necesaria para obtener un panorama más preciso y exhaustivo de la aptitud física permitiendo, también, que las autoridades del básquetbol conozcan la situación física actual de sus árbitros y de esta manera ayudarlos a concientizarse sobre dicho aspecto.

### **2.1.2. A nivel regional**

Catacora (2017) en su investigación “Nivel de conocimiento sobre el reglamento oficial de baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno 2016” se obtuvieron como resultado sobre el conocimiento del reglamento oficial de baloncesto de estudiantes del VIII al X semestre de la escuela profesional de educación física del año 2016 es de nivel desaprobado del total de 24 que equivale el 41.38%, esto demuestra el mínimo conocimiento de las reglas oficiales del baloncesto, el escaso interés e importancia al deporte del baloncesto, por otra parte 21 estudiantes que significa el 36.21% son de nivel regular, asimismo 12 estudiantes que representa el 20.69% son de nivel bueno, y tan solo 1 estudiante que significa el 1.72% tiene el nivel muy bueno.

## **2.2. Marco teórico**

### **2.2.1. La Mecánica de la destreza del árbitro**

La mecánica de la destreza del árbitro es medular desarrollarla para percibir los acontecimientos del juego de forma rápida y precisa en ese entorno complejo es un

requerimiento esencial para un arbitraje hábil. Constantemente, el árbitro se enfrenta a un entorno con una gran cantidad de información cambiante, como el balón y los jugadores, máxime cuando estos últimos se encuentran realizando continuos medios táctico-técnicos colectivos, así como medios técnico-tácticos individuales y colectivos, para conseguir sus objetivos de juego. Debido a la limitación temporal en la que los árbitros se encuentran para poder desempeñar su función, como una consecuencia directa de la rapidez del juego, la información precisa para una correcta toma de decisiones debe reducirse a aquella más relevante y, sobre todo, a la procedente de sus áreas o zonas de responsabilidad (Gil et al., 2004).

### **2.2.2. Los árbitros de básquetbol**

Los árbitros de básquetbol, así como los de todos los demás deportes, deben ser justos e imparciales y no tener ningún interés financiero en el resultado del juego. Si todas estas condiciones existen los seguidores y fanáticos del deporte confían en la justicia del juego y en que el equipo ganador lo ha hecho por méritos propios. Si esas condiciones no existen los fanáticos y seguidores desaparecen (Mera-Obando, 2016).

### **2.2.3. Movimiento de los árbitros**

Si el balón es palmeado hacia la derecha del árbitro libre, éste se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza. El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá su posición en el círculo, observando el juego. Una vez que el juego se haya alejado de la zona de medio campo, ocupará la posición de árbitro de cola junto a la línea lateral. Siempre que cambie el equipo que controla el balón y, por tanto, cambie la dirección del juego, ambos árbitros ajustarán sus posiciones (Mera-Obando, 2016).

#### **2.2.4. La observación en el arbitraje del basquetbol**

La observación se considera sustancial en el arbitraje del basquetbol y el análisis de la intervención técnica del árbitro durante la competición tiene que realizarse mediante la observación de su actuación. El método observacional es el más idóneo para desarrollar estudios sobre el rendimiento de árbitros, puesto que se realiza un análisis en su contexto y dinámica habitual.

#### **2.2.5. Habilidades visuales**

Son capacidades o atributos visuales que, de una u otra forma, están implicadas en la práctica deportiva.

Las habilidades visuales fundamentales son:

- Agudeza Visual Estática (AVE)
- Agudeza Visual Dinámica (AVD)
- Visión periférica

#### **2.2.6. La lógica interna del juego del basquetbol.**

Reflexionando entre los componentes estables e inestables que forman parte del juego, la incertidumbre y la variabilidad en la que se ven inmersos los jugadores, podemos afirmar que el baloncesto es una tarea predominantemente abierta. Debido a estas peculiaridades, el juego del baloncesto está regido por una lógica inherente al mismo a la que se denominó lógica interna y es ahí en donde se establecen las relaciones entre los participantes y la interacción con el medio en que se desarrollan. Por otro lado, como en cualquier deporte de equipo, al practicar baloncesto se genera una dinámica de juego que responde a una lógica a partir de la cual las acciones realizadas resultarán o más o menos coherentes. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE), se entiende por lógica la ciencia que expone las leyes, modos y formas del conocimiento científico. Tal como se desprende de esta definición el concepto de lógica interna hace referencia al

conjunto de leyes o principios, modos y formas que constituyen el cuerpo de conocimientos del baloncesto, los que le dan sentido a las acciones de juego y, como consecuencia, permitirán interpretar y decidir correctamente, en función de las relaciones que se establecen entre los participantes y su interacción con el entorno donde tiene lugar el juego. Así mismo, el verdadero eje vertebrador de la actividad motriz específica de los jugadores y responsable directo de la dinámica del juego es el reglamento. Son las reglas las que establecen las condiciones en que tendrá lugar la práctica, definiendo las características de los elementos formales, como balón, canasta, terreno de juego y los límites en los que deberán actuar los jugadores en su relación con el balón o el resto de jugadores. En la figura 1 se puede comprobar cómo las reglas definen los parámetros espaciales, temporales y los que se refieren al comportamiento del jugador en una doble dimensión: motriz y verbal, así como las repercusiones de diferente naturaleza que tienen en el juego: física, técnica, táctica y psicológica.

Las reglas marcan los límites de la motricidad del/a jugador/a y de su comportamiento verbal (debe dirigirse correctamente a otros jugadores o árbitros). Estos límites tienen, por tanto, consecuencias de diferente naturaleza: motriz (técnicotáctica), física y psicológica (ver figura 1), lo que significa que cualquier modificación de las reglas provocaría variaciones en la forma de jugar y nuevas exigencias de adaptación.

Frente a estas premisas, conocer el valor y significado de las reglas es medular para los intereses de jugadores y entrenadores; para los primeros porque su comportamiento se verá absolutamente condicionado por ellas y, para los segundos, porque además de tener que dirigir bajo las bases legales establecidas, su uso desde el punto de vista didáctico ofrece unas posibilidades extraordinarias. Intentaremos explicar esto último con algunos ejemplos: si queremos mejorar la capacidad individual y colectiva para desmarcarse y apoyar al jugador con balón ocupando espacios libres, propondremos una tarea donde

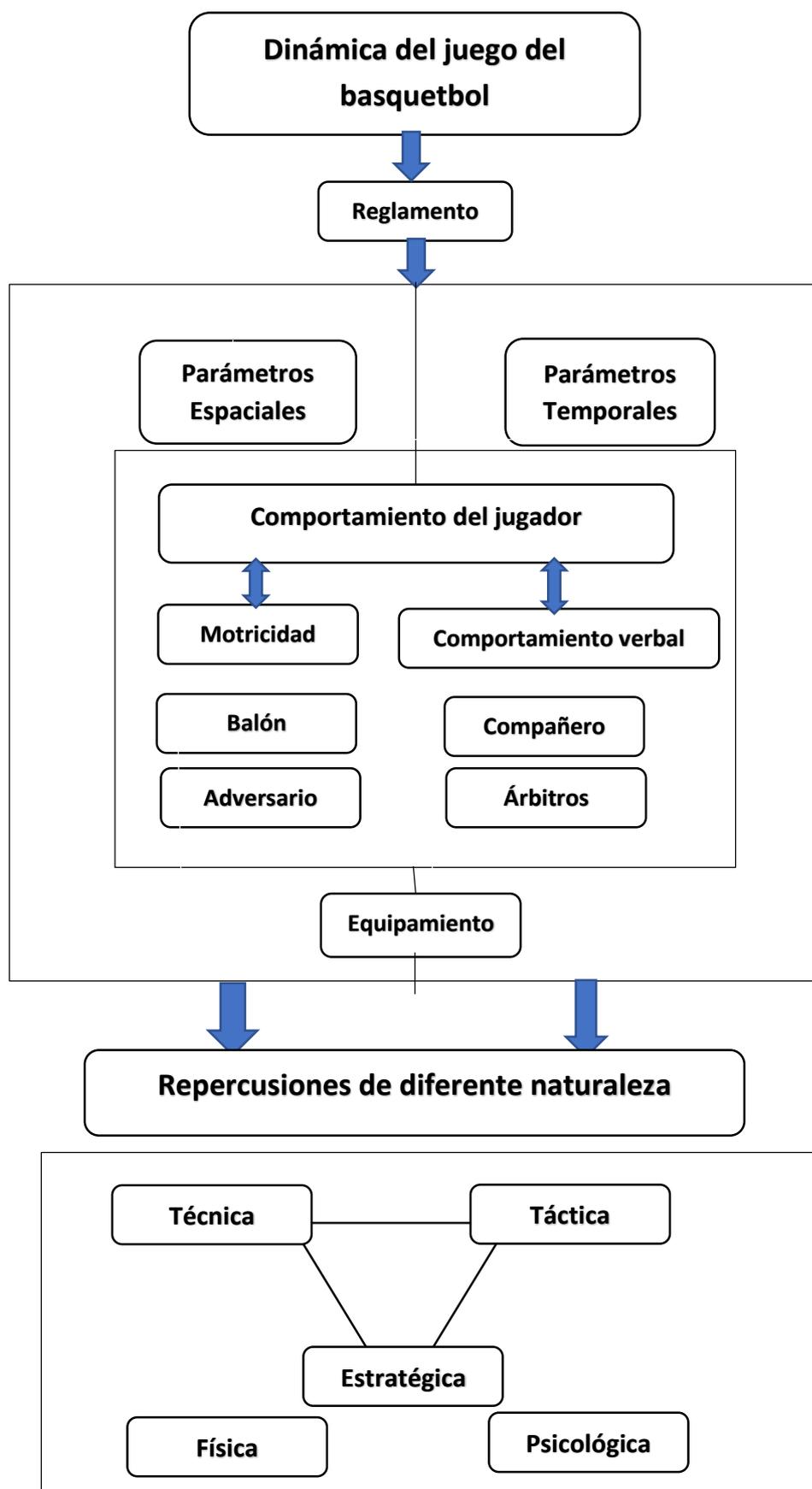
quedará prohibido el uso del bote; si nuestro equipo tiene que mejorar la velocidad de ejecución del contraataque, las situaciones de entrenamiento se diseñarán reduciendo el tiempo máximo disponible para finalizar, obligándoles a hacerlo en un máximo de 5-6 segundos.

Como ha quedado plasmado en estas líneas el uso adecuado y racional de las reglas constituye uno de los pilares sobre los que construir el proceso de formación deportiva al constituir el primero de los elementos condicionantes del juego. El segundo es la propia interpretación que el/a jugador/a hace de las reglas, basándose en aprendizajes previos y experiencias acumuladas, pero, también, en función de su estado físico o psicológico en el momento de decidir cómo resolver la situación de juego. Son, los jugadores, en definitiva, los que con su conocimiento del baloncesto asignan el verdadero significado tanto a las reglas como a sus acciones. En la misma línea (Piñar, 2005) señala que el reglamento influye en todos los demás aspectos, por sí sólo no determina la acción de juego....”entendemos el reglamento como el primer elemento condicionante de la dinámica de juego, aunque existe un segundo elemento, los jugadores, sus características y experiencias previas, el tipo de interacción y comunicación con los compañeros , adversarios y entrenadores”.

Es importante analizar lo que plantea (Piñar, 2005) en donde señala que la dinámica del juego es el resultado de la combinación de todos los elementos estructurales (espacio, tiempo, móvil, metas, jugadores), definidos y delimitados por el reglamento, como estructura superior, y el uso que los jugadores y entrenadores hacen de ellos, actuando e interactuando entre sí (condicionando su comportamiento motor y verbal, en su dimensión psicológica, física, técnica, táctica y estratégica y social) siempre bajo el prisma reglamentario.

Volviendo al motivo de este texto, para jugar de forma inteligente es necesario tener un conocimiento amplio sobre los conceptos de juego que responden a la lógica interna del baloncesto, o lo que es igual, a la forma en que la relación entre jugadores, compañeros y adversarios, y su interacción con el medio, en función de las reglas, es efectiva para la consecución de los objetivos del juego. Y son precisamente los objetivos del juego, los que marcan la línea de actuación de los jugadores y, por tanto, el primer eslabón en la cadena de conocimientos específicos que se deben conocer. Sin embargo, el conocimiento de los objetivos generales y específicos, aunque imprescindible, no es suficiente para jugar de forma inteligente. También es necesario conocer cuáles son los principios de actuación, es decir las normas de comportamiento táctico que, basándose en la lógica interna, permitirán al jugador analizar correctamente la información recibida por los sentidos, procedente del entorno (situación de juego), y decidir la forma de actuación más eficaz.

Tanto de los objetivos, como del resto de contenidos conceptuales, podemos establecer diferentes niveles de concreción; es por ello que hablaremos de objetivos y principios generales del juego y de objetivos y principios específicos. Probablemente, por esta misma razón sea conveniente estructurar también este tipo de contenidos conceptuales diferenciando entre los que corresponden al juego colectivo e individual, sin olvidar que, al tratarse de un juego de conjunto, las decisiones individuales estarán al servicio del colectivo y, como consecuencia, a la hora de estructurar la información, el lector podrá comprobar cómo se ha seguido este criterio.



**Figura 1.** El reglamento como elemento condicionante de la dinámica del juego. (Cárdenas-Velez, D. & Alarcón-López, 2010)

### 2.2.7. Objetivos del juego

De estos hechos analizados se desprende cuáles deben ser los objetivos generales y específicos del juego del baloncesto. Según el reglamento vence el equipo que consiga un mayor número de puntos en el tiempo establecido. La forma de conseguir anotar es introducir el balón en el aro del equipo rival, lo que convierte dicha acción en la más importante del baloncesto y el objetivo prioritario a conseguir. Constituye el verdadero eje en torno al cual giran las demás acciones del juego, de forma que todas ellas irán encaminadas a conseguir que se realice en las mejores condiciones posibles.

Podemos entonces afirmar que encestar es el objetivo general del baloncesto; sin embargo, para poder encestar es necesario contar con la posesión del balón. De aquí se desprende la necesidad de recuperar el balón cuando se juega en defensa o de conservar la posesión del balón para tener opciones de lanzamiento y conseguir el enceste, cuando se juega como atacante.

Para conseguir el primer objetivo general, es decir, encestar, el equipo debe realizar acciones encaminadas a progresar hasta posiciones que les permitan ser eficaces, puesto que en la mayoría de las ocasiones la obtención del móvil se produce lejos del aro rival. En segundo lugar, deberán buscar superar al contrario para conseguir lanzar con el menor grado de oposición puesto que los adversarios intentan evitar que se produzca la canasta, siendo éste uno de los objetivos específicos del juego. Además, para conseguir encestar, también se necesita poseer el móvil, por lo que conservar la posesión del balón para tener opciones de lanzamiento, es otro de los objetivos específicos.

Por otro lado, no todas las conductas motrices que permite el reglamento, y que pueden realizar los jugadores, son las más adecuadas para conseguir encestar. La búsqueda de los objetivos del juego por parte de los participantes de la manera más eficiente dará lugar a

la aparición de unas normas o reglas no escritas. Éstas, además se constituyen jerárquicamente, existiendo algunas más generales, que darán lugar a otras más específicas, hasta llegar a definir la conducta concreta del jugador.

La comprensión de la lógica interna y el conocimiento de estas pautas de comportamiento permitirán a los jugadores elegir la mejor opción en cada momento, lo que significa que la acción motriz específica es sólo una herramienta disponible para conseguir los objetivos propuestos.

Así, toda conducta que realice cualquier jugador, ya sea impuesta o no por el entrenador, que no cumpla con estos principios de juego, no tienen sentido. Aunque esto parece una obviedad, en la bibliografía existen propuestas de estilos de juego cuyo enunciado atenta contra esta lógica, como por ejemplo las de Sampedro (2001), donde se especifica que un entrenador, atendiendo a la movilidad del ataque, puede plantear un estilo de juego basado en el dinamismo, o en el juego “estático”, lo que como se verá más adelante, atenta contra la lógica del mismo, ya que un principio fundamental es dificultar la acción defensiva a través de la movilidad de los jugadores y el balón. Por lo tanto, el dinamismo en sí debería ser una de las características intrínsecas del juego.

#### **2.2.8. Conservar el balón.**

El objetivo específico de Conservar el balón cumple con los dos grandes objetivos del ataque. Por un lado, es indispensable poseer el móvil para poder encestar, pero a la vez es la forma a través de la cual el equipo contrario no obtiene la posesión, por lo que no puede anotar.

Para conservar el balón, el equipo que ataca deberá evitar su pérdida de manera injustificada. Según Teodoruscu (1984, citado por Antón, 1998) existen tres formas de perder la posesión del balón: pérdida normal, cuando se consigue canasta; pérdida

justificada, cuando se lanza a canasta cumpliendo con los principios de juego; y pérdida injustificada, como resultado de infracciones del reglamento, tales como pasos, doble regate, faltas de ataque, ...; o por pases interceptados.

### **2.2.9. Facilitar el pase del poseedor del balón.**

Cárdenas y Alarcón (2002) refieren que para conservar el balón los jugadores atacantes que no lo poseen deben facilitar el pase al poseedor. Éste, a la vez, se puede diferenciar en los siguientes principios:

### **2.2.10. Distribución equilibrada de los espacios de juego.**

Con el cumplimiento de este principio el jugador con balón siempre tendrá la posibilidad de apoyarse en sus compañeros para evitar perder el balón. Aunque distribuirse equilibradamente en el espacio no solo hace que se cumpla con el principio de facilitar el pase, además también lo hace con el principio de proteger el propio cesto, puesto que si los jugadores están bien distribuidos por el espacio éstos estarán preparados para el rebote de ataque y para el balance defensivo.

### **2.2.11. Apoyos a ambos lados del balón a distancia eficaz de pase.**

Para cumplir con este principio los jugadores deben mantener permanentemente apoyos al jugador que posee el móvil, para facilitar su acción. Para ello los jugadores sin balón realizarán acciones individuales o colectivas si fuera necesario. Los procedimientos para apoyar al jugador con balón serán:

- Desplazamientos para ocupar posiciones alrededor del jugador con balón suficientemente alejadas para no dificultar la acción del compañero y suficientemente cercanas para que el balón no esté mucho tiempo en el aire si se produce el pase.
- Mejorar el ángulo de pase- salirse de la línea del defensor más próximo. Es obvio que cuanto mayor sea la distancia entre el defensor y la línea de pase, mayor será la

posibilidad de conseguir que el balón llegue a su destino y menor de que el defensor llegue a interceptar el balón.

- Ocupar un espacio libre. El apoyo debe producirse tras una percepción de cuáles son los espacios ocupados y aquellos que han quedado libres tras el movimiento de compañeros y adversarios.
- Obstaculizar al adversario del posible receptor. Si con estos procedimientos no fuera suficiente para conseguir facilitar el pase al jugador con balón, se tendrían que utilizar los bloqueos indirectos como herramientas para apoyar al jugador con balón y que éste pudiera pasar.

#### **2.2.12. Sincronizar la acción con la del compañero.**

El posible receptor debe sincronizar sus movimientos para que la línea de pase generada coincida en el tiempo con la acción de pase del jugador con balón.

#### **2.2.13. Sincronización con la acción del jugador sin balón.**

No sólo es el jugador sin balón el que debe cumplir con el principio de ayuda mutua, el poseedor del balón también. Éste se materializa con los pases al jugador desmarcado (Antón, 1998), por lo que el jugador con balón debe adecuar su ritmo de acción al del compañero, de manera que de esta sincronización resulte la coincidencia en el espacio y el tiempo del balón y el jugador receptor.

#### **2.2.14. Facilitar la progresión al poseedor del balón.**

Otro principio que cumple con la ayuda mutua, y que también es llevado a cabo por el jugador sin balón, es obstaculizar directamente al oponente directo del poseedor del balón, para facilitar su protección y poder seguir avanzando en el espacio.

### **2.2.15. Proteger el propio cesto.**

No sólo se tendrá que evitar que el equipo rival enceste mediante la conservación del balón en el ataque, sino que cuando se pierda la posesión del balón de manera justificada, los jugadores deberán estar preparados para ello. El principio que deben respetar los jugadores será el de máxima seguridad relativa, el cual se concreta en los siguientes principios específicos:

- Prevención de las necesidades defensivas. Relacionadas éstas con el balance defensivo. Los jugadores deben ocupar espacios más cercanos al propio cesto que los rivales.
- Prevención de las necesidades ofensivas. La otra manera de proteger el propio cesto, es recuperar la posesión lo antes posible. Para ello cuando existe un lanzamiento y se falla, el equipo debe estar preparado para recuperar la posesión. El procedimiento que se puede utilizar es la ocupación de espacios cercanos al cesto rival. Habrá que buscar un equilibrio entre estos dos principios, pues los dos son importantes que se cumplan.

### **2.2.16. Progresar en el espacio hasta zonas eficaces.**

Para encestar, los jugadores tienen que llegar hasta zonas donde son eficaces (transiciones de defensa a ataque). Una vez que se ha llegado a una zona eficaz, para alcanzar el objetivo de conseguir lanzar de la manera más eficiente, habrá que seguir buscando este objetivo, ahora de manera más concreta, intentando que el lanzamiento se realice lo más cerca del aro posible, es decir, con la máxima profundidad.

### **2.2.17. Desplazamiento de jugadores y balón tras recuperación del móvil de pista trasera a pista delantera.**

Normalmente, un equipo consigue la recuperación del balón en las cercanías del propio cesto, con lo que, en la mayoría de las ocasiones, será necesario progresar en el espacio

hasta posiciones de encesto eficaz, lo que comúnmente se le ha llamado transición defensa-ataque.

#### **2.2.18. Máxima profundización posible en el juego.**

Buscar la mayor profundización en el espacio permite que los jugadores puedan lanzar desde zonas mucho más eficaces, generando el máximo peligro para la defensa, la cual tendrá como objetivo principal impedir que éstos reciban o lancen cómodamente. Así, de manera indirecta, cuando se busque la máxima profundidad, se conseguirán ventajas por un distanciamiento de los oponentes en las zonas exteriores.

#### **2.2.19. Conseguir el menor grado de oposición.**

Para lanzar con el menor grado de oposición es necesario dificultar la acción defensiva todo lo que se pueda, y con ello conseguir ventaja espacial con respecto al oponente más cercano. Estas ventajas suelen durar poco, puesto que, o el defensor recupera su posición perdida, o aparecen ayudas que neutralizan la ventaja conseguida. Éstas pueden tener diferentes dimensiones:

- Ventaja por la posición. Se da cuando un adversario no se encuentra en la línea que une el aro con su oponente directo.
- Ventaja por distancia. Es aquella que se produce cuando existe una distancia entre el defensor y el atacante, suficiente para que éste último pueda tirar con comodidad. Esta distancia dependerá de las características del jugador que lance.
- Ventaja por orientación. Se consigue cuando el defensor no está orientado hacia el jugador con balón. Dependerá si el plano frontal del cuerpo, que queda definido por la posición de los pies, está o no orientado al jugador con balón.

En muchas ocasiones durante el juego, estas ventajas que se obtienen se pierden por diferentes motivos. Uno de ellos es la limitación de la capacidad del jugador que posee el

balón, puesto que, o no es capaz de percibir este tipo de situaciones, o no es capaz de ejecutar el pase de la manera más correcta para que llegue a su destinatario; en ocasiones, es la incapacidad colectiva para que el jugador, que en ese momento tiene la ventaja, obtenga el balón. Esta limitación viene dada por la aparición de ayudas defensivas que parcialmente neutralizan la ventaja. No obstante, cualquier reacción por parte de la defensa para impedir una ventaja lleva consigo una desventaja en otra parte del campo, que debería generar una nueva acción del ataque para aprovecharla, o por lo menos mantenerla en el tiempo, puesto que la defensa, cuando neutraliza la ventaja, tiende a equilibrarse de nuevo lo antes posible tras los desajustes producidos.

#### **2.2.20. La formación del árbitro en el baloncesto**

La formación del árbitro es considerada una actividad esencial y es la vía fundamental para la promoción del arbitraje puesto que supone una forma de captación que lleva implícita una nueva filosofía formativa del mismo. En este centro, el arbitraje se entiende como una herramienta educativa para el conocimiento técnico del baloncesto y como un medio para la formación integral del individuo, pudiéndose convertir en un vehículo de integración socio deportiva, hasta tal punto que el joven arbitro puede ejercer de jugador, entrenador y colegiado a la vez, según las categorías deportivas en las que intervenga (Betancor-Leon, 1998).

#### **2.2.21. El arbitraje moderno del baloncesto**

En el arbitraje moderno, en el que se requiere de la presencia de dos árbitros, es precisa la colaboración entre ambos: uno asumiendo la responsabilidad de arbitrar lo que acontece en el juego próximo al balón, y el otro de lo acontecido en zonas lejanas a la posición del balón. Para obtener una cobertura adecuada, ambos deben intentar adoptar la mejor ubicación posible para visualizar el juego y juzgarlo, utilizando una mecánica de arbitraje determinada, definida por la Federación Internacional de Baloncesto.

### **2.2.22. La destreza del árbitro**

La destreza del árbitro para percibir los acontecimientos del juego de forma rápida y precisa en ese entorno complejo es un requerimiento esencial para un arbitraje hábil. Constantemente, el árbitro se enfrenta a un entorno con una gran cantidad de información cambiante, como el balón y los jugadores, máxime cuando estos últimos se encuentran realizando continuos medios táctico-técnicos colectivos, así como medios técnico-tácticos individuales y colectivos, para conseguir sus objetivos de juego. Debido a la limitación temporal en la que los árbitros se encuentran para poder desempeñar su función, como una consecuencia directa de la rapidez del juego, la información precisa para una correcta toma de decisiones debe reducirse a aquella más relevante y, sobre todo, a la procedente de sus áreas o zonas de responsabilidad.

### **2.2.23. Las reglas de juego del basquetbol**

Llegamos al aspecto medular de las reglas del juego del basquetbol que los estudiantes por su naturaleza de formación deben conocer y manejarlo en su quehacer profesional (FIBA, 2018).

#### **Regla cuatro – reglamentación del juego**

##### **Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga**

8.1 El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos y prórrogas, cuando el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si el tanteo está empatado al final del cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate. Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos de duración cada una como sean necesarias para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o una prórroga, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del cuarto o de la prórroga. Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar una prórroga, se considerará que todas las faltas que se cometan después del cuarto o de la prórroga han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio de la siguiente prórroga.

### **Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido**

9.1 El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del salto entre dos.

9.2 Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer cuarto, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que esté ubicada la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.

9.7 En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto.

9.8 Un cuarto, una prórroga o un partido finalizarán cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

#### **Art.10 Estado del balón**

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar vivo cuando:

- Durante el salto entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal (crew chief) en dicho lanzamiento.

- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

### 10.3 El balón queda muerto cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
  - Otro(s) tiro(s) libre(s).
  - Otra penalización (tiro(s) libre(s) y/o posesión del balón)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
  - Un árbitro haga sonar su silbato.
  - La señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - Suene la señal del reloj de lanzamiento.

### 10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
  - Un árbitro hace sonar su silbato.
  - Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
  - Suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.

- El balón está bajo el control de un jugador en su acción de tiro para una canasta de campo que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta sobre cualquier jugador oponente o sobre cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente. Esta disposición no se aplica, y la canasta no es válida si:
  - Después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.
  - Durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga o suena la señal del reloj de lanzamiento.

### **Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro**

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar donde está tocando el suelo. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas de semicírculo de no-carga.

11.2 La posición de un árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro.

### **Art.12 Salto entre dos y posesión alterna**

12.1 Definición de salto entre dos

12.1.1 Tiene lugar un salto entre dos cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer cuarto.

12.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

## 12.2 Procedimiento del salto entre dos

12.2.1 Cada saltador tendrá ambos pies dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con un pie cerca de la línea central.

12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar saltando.

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores después de que alcance la altura máxima.

12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los saltadores puede coger el balón ni palmearlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no ha saltado o toque el suelo.

12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los saltadores, se repetirá el salto entre dos.

12.2.8 Los jugadores que no salten no pueden tener ninguna parte de su cuerpo sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

Una infracción de los Art. 12.2.1., 12.2.4., 12.2.5., 12.2.6. y 12.2.8. es una violación.

### 12.3 Situaciones de salto

Se produce una situación de salto cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
  - Entre tiros libres,
  - Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero y de todas las prórrogas.

### 12.4 Definición de posesión alterna

12.4.1 La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un salto entre dos.

12.4.2 El saque de posesión alterna:

- Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
- Finaliza cuando:
  - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
  - el equipo que realiza el saque comete una violación.

— un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

## **12.5 Procedimiento de posesión alterna**

12.5.1 En todas las situaciones de salto, los equipos alternarán la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto entre dos tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finaliza el saque de posesión alterna. Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanuda concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
- Durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

**Art.13 Cómo se juega el balón**

13.1 Definición Durante el partido, el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2 Regla Un jugador no correrá con el balón, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de la pierna intencionadamente, y tampoco lo golpeará con el puño. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna de manera accidental no es una violación. Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

**Art.14 Control del balón**

## 14.1 Definición

14.1.1 El control por parte de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 El control por parte de ese equipo continúa cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.1.3 El control por parte de ese equipo finaliza cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

**Art.15 Jugador en acción de tiro**

## 15.1 Definición

15.1.1 Se produce un lanzamiento a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes. Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes. Se produce un mate cuando se introduce el balón hacia abajo en la canasta de los oponentes con una o ambas manos. Un palmeo y un mate también se consideran lanzamientos a canasta.

### **15.1.2 La acción de tiro**

- Comienza cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando, palmeando o hundiendo el balón hacia la canasta de los oponentes.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y, si se trata de un tiro en suspensión, ambos pies han regresado al suelo. Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador. Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro. No existe relación entre el número de pasos legales realizados y la acción de tiro.

### **15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro**

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

## **Art.16 Canasta: Cuándo se marca y su valor**

### 16.1 Definición

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de la canasta y por debajo del nivel del aro.

### **16.2 Regla**

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.
- Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente Si un jugador convierte intencionadamente un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00,3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del

último tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00,2 o 0:00,1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo o un mate directo del balón. **Art.17**

## Saque

### 17.1 Definición

17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

### 17.2 Procedimiento

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3 Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto o prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera

del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el partido se reanuda con un saque de banda desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Después de una falta técnica, el partido se reanuda con un saque de banda desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.7 Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanuda con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

17.2.8. Después de un enfrentamiento, el partido se reanuda según lo establecido en el Art. 39.

17.2.9 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el partido se reanuda con un saque de banda desde la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

17.2.10 Después de una canasta convertida o de un último tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un último tiro libre convertido.

- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

### 17.3 Regla

#### 17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, se le permite moverse directamente hacia atrás, desde la línea de banda, tanto como las circunstancias lo permitan.

#### 17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores:

- No tendrán ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de 2 metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.

17.3.3 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto y en cada prórroga, y hay un saque, el árbitro usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda. Si un jugador defensivo:

- Mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque de banda, o
- Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar para el saque tiene menos de 2 m de distancia, es una violación y dará lugar a una falta técnica. Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el mismo lugar que el saque original.

#### Art.18 Tiempo muerto

18.1 Definición Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el entrenador ayudante.

#### 18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

18.2.2 Se puede conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer tiro libre.

18.2.5 Se puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.

- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 de esos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto.
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o prórroga.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto y en cada prórroga, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

### 18.3 Procedimiento

18.3.1 Solo un entrenador o entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o acudiendo a la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto o de cada prórroga, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el último tiro libre.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completará(n) el/ los tiro(s) libre(s) y se concederá el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de administrarse el saque. En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

-

## **Art.19 Sustituciones**

19.1 Definición Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por el sustituto para convertirse en jugador.

### 19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto y en cada prórroga.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:

- El equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento de campo convertido

cuando el reloj muestre 2:00 o menos en el cuarto o en cada prórroga a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

### 19.3 Procedimiento

19.3.1 Solo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) acudirá a la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional correcta con las manos, o sentándose en la silla de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le indique que entre al terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banco sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (como máximo en 30 segundos). Si a juicio del árbitro se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y la segunda parte, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:

- Está lesionado, o
- Ha cometido 5 faltas, o
- Ha sido descalificado, el/los tiro(s) libre(s) debe lanzarlo(s) su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase de partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último tiro libre.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, el/los tiro(s) libre(s) se completará(n) y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá la sustitución antes de administrarse el saque. En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

## **Art.20 Partido perdido por incomparecencia**

20.1 Regla Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal (crew chief) la orden de hacerlo.

## **20.2 Penalización**

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos de clasificación.

20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por "incomparecencia". Esto no se aplica en los Play-Offs (al mejor de 5 partidos y al mejor de 7 partidos).

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

## **Art.21 Partido perdido por inferioridad**

21.1 Regla Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a

### **2. 21.2 Penalización**

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto de clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por "inferioridad".

## **REGLA CINCO – VIOLACIONES**

### **Art.22 Violaciones**

**22.1 Definición Una violación es una infracción de las reglas.**

22.2 Penalización El balón se concederá a los adversarios para un saque desde el punto más cercano al de la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

### **Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego**

#### **23.1 Definición**

23.1.1 Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

23.1.2 El balón está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

#### **23.2 Regla**

23.2.1 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.3 Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de salto.

## **Art.24 Regate**

### **24.1 Definición**

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el suelo.

24.1.2 Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego, lo lanza, palmea, rueda o lo bota en el suelo y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador. Un regate finaliza cuando el jugador toca el balón con ambas manos a la vez o permite que descanse en una o ambas manos. Durante un regate se puede lanzar el balón al aire a condición de que toque el suelo o a otro jugador antes de que el jugador que lo lanzó vuelva a tocarlo con su mano. No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con su mano.

24.1.3 Se considera un fumble o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.

24.1.4 Las siguientes acciones no son regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un fumble al inicio o al final de un regate.

- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

24.2 Regla Un jugador no debe realizar un segundo regate después de haber concluido el primero a menos que haya perdido el control de un balón vivo en el terreno de juego entre ambos regates a consecuencia de:

- Un lanzamiento a canasta.
- Un toque del balón por parte de un adversario.
- Un pase o un 'fumble' en que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador.

## **Art.25 Avance ilegal**

### **25.1 Definición**

25.1.1 Avance ilegal es el movimiento ilegal de uno o ambos pies en cualquier dirección mientras se sostiene un balón vivo en el terreno de juego, más allá de los límites definidos en este artículo.

25.1.2 Un pivote es el movimiento legal en el que un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego da uno o más pasos en cualquier dirección con el mismo pie, mientras que el otro, llamado pie de pivote, permanece en el mismo punto de contacto con el suelo.

## 25.2 Regla

25.2.1 Establecimiento del pie de pivote de un jugador que coge un balón vivo en el terreno de juego:

- Un jugador que controla el balón mientras está de pie con ambos pies en el suelo:
  - En el momento en que se levanta un pie, el otro pie se convierte en el pie de pivote.
  - Para iniciar un regate, el pie de pivote no se puede levantar antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
  - Para pasar o lanzar a canasta, el jugador puede saltar desde el pie de pivote, pero ninguno de los pies puede volver al suelo antes de que el balón haya salido de la(s) mano(s).
- Un jugador que controla el balón mientras progresa o tras terminar un regate puede dar dos pasos para detenerse, pasar o lanzar a canasta:
  - Después de recibir el balón, el jugador se desprenderá de él para comenzar su regate, antes de su segundo paso.
  - El primer paso tiene lugar cuando un pie o ambos pies tocan el suelo después de obtener el control del balón.
  - El segundo paso se produce después del primer paso cuando el otro pie toca el suelo o ambos pies tocan el suelo simultáneamente.
  - Si el jugador que se detiene en su primer paso tiene ambos pies en el suelo o tocan el suelo simultáneamente, puede pivotar usando cualquiera de los pies como su pie pivote. Si luego salta con ambos pies, ningún pie puede tocar el suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).
  - Si un jugador cae sobre un pie, sólo puede pivotar usando ese pie.

— Si un jugador salta desde un pie en el primer paso, puede caer con ambos pies simultáneamente para el segundo paso. En esta situación, el jugador no puede pivotar con ningún pie. Si después uno o ambos pies abandonan el suelo, ningún pie puede volver al suelo antes de que el balón salga de la(s) mano(s).

— Si ambos pies están en el aire y el jugador cae con ambos pies simultáneamente, en el momento en que se levanta un pie el otro pie se convierte en el pie de pivote.

— Un jugador no puede tocar el suelo consecutivamente con el mismo pie o ambos pies después de terminar su regate u obtener el control del balón.

#### 25.2.2 Jugador caído, tumbado o sentado en el suelo

- Es legal que un jugador, mientras sostiene el balón, caiga al suelo y resbale o que, mientras esté tumbado o sentado en el suelo, obtenga el control del balón.
- Es una violación si el jugador después rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

### **Art.26 3 segundos**

#### **26.1 Regla**

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.

- Realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida ambos pies deben estar sobre la pista fuera de la misma.

### **Art.27 Jugador estrechamente marcado**

27.1 Definición Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición legal de defensa activa a una distancia inferior a 1 metro.

27.2 Regla Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de 5 segundos.

### **Art.28 8 segundos**

#### **28.1 Regla**

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo, o
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera, ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera.

- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera.
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, el balón y ambos pies del jugador que efectúa el regate están completamente en contacto con la pista delantera.

28.1.3 La cuenta de 8 segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

#### **Art.29 24 segundos**

##### **29.1 Regla**

###### **29.1.1 Cuando:**

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos. Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si los oponentes obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará. Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento. Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

## 29.2 Procedimiento

29.2.1 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- Por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo, En estas situaciones, se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente. Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
  - Si en el reloj de lanzamiento se muestran 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
  - Si en el reloj de lanzamiento se muestran 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos. Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde el momento donde se detuvo.

29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo de los oponentes después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera de banda) cometida por el equipo con control de balón. El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna. Si el saque se administra después en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.3 Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido. Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Si es como resultado de que el balón ha salido fuera de banda y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
  - Pista delantera del equipo: Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.
- Si es como resultado de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera de banda) y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si está en la:
  - Pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - Pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.4 Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado a 14 segundos.

29.2.5 Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará a:

- 24 segundos si el equipo de los oponentes obtiene el control del balón.
- 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

29.2.6 Si el reloj de lanzamiento suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal, y el juego continuará.

No obstante, si, a juicio de un árbitro, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

### **Art.30 Balón devuelto a pista trasera**

#### **30.1 Definición**

30.1.1 Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene ambos pies en contacto con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, o
- El balón se pasa entre los jugadores de ese equipo en su pista delantera.

30.1.2 Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera, cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- Que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista trasera, o
- Después de que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo. Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante, no se aplica cuando un jugador salta desde su pista delantera, establece un nuevo control de balón para su equipo en el aire y luego cae con el balón en su pista trasera.

30.2 Regla Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30.3 Penalización Se concederá al equipo de los oponentes el balón para un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

## **Art.31 Interposición e Interferencia**

### **31.1 Definición**

31.1.1 Un lanzamiento a canasta o un tiro libre:

- Comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
- Finaliza cuando el balón:
  - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece dentro de la canasta o la atraviesa por completo.
  - Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta.
  - Toca el aro.
  - Toca el suelo.
  - Queda muerto.

### **31.2 Regla**

31.2.1 Se produce una interposición durante un tiro de campo cuando un jugador toca el balón que está completamente por encima del nivel del aro y:

- Está en trayectoria descendente hacia la canasta, o
- Después de haber tocado el tablero.

31.2.2 Se produce una interposición durante un tiro libre cuando un jugador toca el balón en trayectoria hacia canasta antes de que toque el aro.

31.2.3 Las restricciones de las interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
  - El balón haya tocado el aro.
- 31.2.4 Se produce una interferencia cuando:
- Después de un tiro de campo o el último tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro.

- Después de un tiro libre que debe ser seguido por otro(s) tiro(s) libre(s), un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta.
- Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.
- Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, impidiendo así que el balón atraviese la canasta.
- Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de tal manera que, a juicio de un árbitro, se ha impedido que el balón entre en la canasta o se haya causado que entre en la canasta.
- Un jugador agarra la canasta y juega el balón.

#### 31.2.5 Cuándo:

- Un árbitro hace sonar su silbato mientras:
  - El balón estaba en las manos de un jugador en acción de tiro, o
  - El balón estaba en el aire durante un lanzamiento de campo o en el último tiro libre,
- La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta. Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

### 31.3 Penalización

31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán puntos. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

31.3.2 Si la violación la comete un jugador defensor, se concederá al equipo atacante:

- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.

- 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
- 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos. La concesión de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

31.3.3 Si la interposición la comete un jugador defensor durante el último tiro libre se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de 1 falta técnica sancionada al jugador defensor.

## **REGLA SEIS – FALTAS**

### **Art.32 Falta**

#### **32.1 Definición**

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.

### **Art.33 Contacto: principios generales**

33.1 Principio del cilindro El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- las palmas de las manos en la parte delantera.
- las nalgas en la parte trasera.
- la parte exterior de los brazos y piernas en los laterales. Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición de los pies, con los brazos

doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados.

La distancia entre sus pies variará según la altura.

33.2 Principio de verticalidad Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego que no esté ya ocupada por un adversario. Este principio protege el espacio que ocupa el jugador en el suelo y el espacio sobre él cuando salta verticalmente desde ese lugar. En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto. No se debe penalizar al jugador defensor por saltar verticalmente (dentro de su cilindro) o por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro. El jugador atacante, esté sobre el suelo o en el aire, no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando).
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Encara al adversario y
- Tiene ambos pies en el suelo. Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre él (cilindro), desde el suelo hasta el techo. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza o saltar verticalmente, pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón Al defender a un jugador que controla el balón (que lo sostiene o lo bota), no se aplican los elementos de tiempo y distancia. Un jugador con balón debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él, aunque lo haga en una fracción de segundo. El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición. Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, puede desplazarse para defender a su adversario, pero no puede extender los brazos, hombros, caderas o piernas para impedir que el jugador con el balón lo supere. Al valorar una situación de carga/bloqueo que implique a un jugador con balón, el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa encarando al jugador con balón y con ambos pies en el suelo.
- El defensor puede permanecer inmóvil, saltar verticalmente, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener su posición inicial legal de defensa.
- Al desplazarse para mantener la posición inicial legal de defensa, puede levantar un instante uno o ambos pies del suelo siempre que el movimiento sea lateral o hacia atrás, pero no hacia el jugador con balón.
- El contacto debe producirse en el torso, en cuyo caso se consideraría que el defensor ha llegado en primer lugar al lugar de contacto.
- Tras establecer una posición legal de defensa, el defensor puede girarse dentro de su cilindro para evitar una lesión.
- En cualquiera de las situaciones anteriores, se considerará que la falta ha sido provocada por el jugador con balón.

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador. Al defender a un jugador sin control de balón deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. Un defensor no puede ocupar una posición tan cercana a la trayectoria de un adversario en movimiento ni hacerlo de manera tan rápida que este último no tenga suficiente tiempo o distancia para detenerse o cambiar de dirección. La distancia es directamente proporcional a la velocidad del adversario, pero nunca menos de 1 paso normal. Si un defensor no respeta los elementos de tiempo y distancia al adoptar su posición inicial legal de defensa y se produce un contacto con un adversario, el defensor será el responsable del mismo. Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa puede desplazarse para defender a su adversario. No puede impedir que lo rebase interponiendo en su camino los brazos, hombros, caderas o piernas. Puede girarse, dentro de su cilindro, para evitar una lesión.

33.6 Jugador en el aire Un jugador que ha saltado desde un punto del terreno de juego tiene derecho a volver a caer en el mismo lugar. Tiene derecho a caer en otro punto del terreno de juego a condición de que la trayectoria y el lugar donde vaya a caer no estuvieran ya ocupados por un adversario en el momento de saltar. Si un jugador salta y, al caer, su inercia le hace entrar en contacto con un adversario que ha adoptado una posición legal de defensa más allá del lugar de caída, el saltador es responsable del contacto. Un jugador no debe interponerse en la trayectoria de un adversario después de que éste haya saltado. Colocarse debajo de un jugador que está en el aire y provocar un contacto suele constituir una falta antideportiva y en determinadas circunstancias puede ser una falta descalificante.

33.7 Pantalla: legal e ilegal Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego. Una pantalla es legal cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba inmóvil (dentro de su cilindro) al producirse el contacto.
- Tenía ambos pies en el suelo al producirse el contacto. Una pantalla es ilegal cuando el jugador que la efectúa:
  - Estaba moviéndose al producirse el contacto.
  - No concedió la distancia suficiente al establecer una pantalla fuera del campo de visión de un adversario inmóvil al producirse el contacto.
  - No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario en movimiento al producirse el contacto Si la pantalla se establece dentro del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como desee, sin llegar a entrar en contacto. Si la pantalla se establece fuera del campo de visión de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa debe permitir que el adversario dé 1 paso normal hacia la pantalla sin que se produzca un contacto. Si el adversario está en movimiento, deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla, deteniéndose o cambiando de dirección. La distancia nunca será menor de 1 ni mayor de 2 pasos normales. Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

### 33.8 Carga

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra el torso de un adversario.

### 33.9 Bloqueo

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón. Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él. Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores. La expresión 'a menos que intervengan otros factores' se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla. Es legal que un jugador extienda sus brazos o codos fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego, pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo. Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga Las zonas de semicírculo de no carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/ bloqueo que se produzcan bajo la canasta. En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por cualquier contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo. Esta regla se aplica cuando:

- El atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- Intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- El defensor tiene uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo de no-carga

33.11 Tacteo a un adversario con las manos y/o los brazos Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta. Los árbitros decidirán si el jugador que

provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es una falta. Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca sus manos o brazos sobre un adversario, con o sin balón y permanecen en contacto con él, para impedir su avance. Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es una falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego. Se considera falta del jugador atacante con balón si:

- Engancha o rodea con un brazo o un codo a un defensor para obtener una ventaja.
- Empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- Al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón. Se considera falta del jugador atacante sin balón que empuje para:
  - Quedarse solo para obtener el balón.
  - Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
  - Crear más espacio para él.

33.12 Juego de poste El principio de verticalidad (principio del cilindro) también se aplica al juego de poste. El jugador atacante en la posición de poste y su defensor deben respetar los derechos de verticalidad (cilindros) respectivos. Es falta que un atacante o defensor en la posición de poste empuje con el hombro o la cadera a su adversario para quitarle la posición o interfiera su libertad de movimiento mediante el uso de los brazos extendidos, hombros, caderas, piernas u otras partes del cuerpo.

33.13 Defensa ilegal por la espalda Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás de un adversario. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario por la espalda.

### **33.14 Agarrar**

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.

### **33.15 Empujar**

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin el balón. 33.16 Simular haber recibido una falta Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para generar la opinión de que ha recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

## **Art.34 Falta personal**

### **34.1 Definición**

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, esté el balón vivo o muerto. Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, zancadilleará ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, caderas, piernas, rodillas ni pies, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 Penalización Se anotará una falta personal al infractor.

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, entonces se aplicará el Art. 41. 34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o de la prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres.

### **Art.35 Falta doble**

#### **35.1 Definición**

35.1.1 Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2 Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas del jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas tienen la misma penalización.

35.2 Penalización Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo: Si, aproximadamente al mismo tiempo que la falta doble:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

### **Art.36 Falta técnica**

#### **36.1 Reglas de conducta**

36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y completa por parte de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2 Cada equipo tiene derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero debe hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

36.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

36.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica

hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

### **36.2 Definición**

36.2.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar y/o comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, el comisario, los oficiales de mesa, los oponentes o las personas con permiso para sentarse en los bancos de equipo.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo balanceo de los codos.
- Retrasar el partido tocando de forma deliberada el balón después de que atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (Fake)
- Colgarse del aro de manera que soporte todo el peso del jugador, a menos que lo agarre momentáneamente después de un mate o que, a juicio del árbitro, intente evitar lesionarse o lesionar a otro jugador.
- Un jugador defensor comete una interposición durante el último tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

36.2.2 Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36.2.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
  - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas con permiso para sentarse en el banco del equipo.
- 36.2.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3 Penalización 36.3.1 Si la falta técnica la comete:

- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- Cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios. El partido se reanudará como sigue:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando

se sancionó la falta técnica, desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.

- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualesquiera otras faltas o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre de una falta técnica, el partido se reanuda por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde el partido ha sido interrumpido por la penalización de la falta técnica.
- Si se anota una canasta de campo o un último tiro libre, el partido se reanuda con un saque desde cualquier lugar desde detrás cualquier lugar de la línea de fondo de su equipo.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de salto.
- Con un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer cuarto.

## **Art.37 Falta antideportiva**

### **37.1 Definición**

37.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.

- Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro.
- Es un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 El árbitro debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

## **37.2 Penalización**

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto. El número de tiros libres será el siguiente:
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá 1 tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán 2 o 3 tiros libres.

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo

37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

### **Art.38 Falta descalificante**

#### **38.1 Definición**

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante cometida por jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante.

38.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

#### **38.2 Violencia**

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada.

El árbitro principal (crew chief) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5 Todas las áreas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego. Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor. Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica o incluso una falta descalificante a la(s) persona(s) implicada(s).

### **38.3 Penalización**

38.3.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.3.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo desea, podrá abandonar las instalaciones.

38.3.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier oponente, designado por su entrenador en el caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto. Seguidos de:
- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

38.3.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un entrenador: 2 tiros libres.

Si la falta es una descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se anota al entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres. Además, si la descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada única falta descalificante de un entrenador asistente, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
- Por cada única falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al entrenador.

Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente que se cancelarán entre sí.

## **Art.39 Enfrentamientos**

### **39.1 Definición**

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más oponentes (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante). Este artículo solo se refiere a los sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en un enfrentamiento.

### **39.2 Regla**

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o miembros de la delegación acompañante que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento. 39.2.2 Solo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banco de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

### **39.3 Penalización**

39.3.1 Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a personas de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanuda de la siguiente manera. Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida o se anota el último tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque en cualquier lugar desde detrás de la línea de fondo de su equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se concederá el balón a ese equipo para que realice un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las posibles penalizaciones de las faltas contra jugadores en el terreno de juego implicados en un enfrentamiento o en cualquier situación que provoque un enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

39.3.5 Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento, serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.

### **2.3. Marco conceptual**

**Noción de arbitraje:** (Betancor-Leon, 1998) señala que es la forma de tomar decisiones al instante y nunca a la ligera, basada en una gran cantidad de reglas complejas. Es la habilidad del árbitro para dirigir competiciones de modo efectivo y eficiente.

**Reglas de juego :** (Parlebas, 2001) refiere que las reglas condicionan la dinámica y las acciones de juego. Sin embargo, la variabilidad con que cada jugador puede realizar sus conductas motrices dificulta el conocimiento de las implicaciones que conllevará la modificación de las reglas.

**Sistema visual:** Dado que este tema es muy conocido en nuestro campo, simplemente vamos a realizar un breve resumen de la constitución anatómica del globo ocular y del recorrido de la información visual desde que entra en el ojo hasta que se analiza. Este recorrido se lleva a cabo a través de la vía visual principal o vía retinogeniculadocortical y la vía retinomesencefálica (Cuellar et al., 2007).

**Objetivo del baloncesto:** El baloncesto es un deporte de cooperación y oposición. De cooperación, ya que los miembros de cada equipo juegan en colaboración mutua con el objetivo de encestar en la canasta del adversario, y de oposición, con un objetivo opuesto, es decir, impedir que el equipo contrario enceste (Cuellar et al., 2007).

**Terreno de Juego:** El terreno de juego debe ser una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28 metros de largo por 15 metros de ancho medido desde el borde interior de las líneas que lo delimitan. Se podrían permitir tamaños mínimos de 26 metros de largo por 14 metros de ancho (Cuellar et al., 2007).

**Equipo:** Cada equipo está formado por doce jugadores, un entrenador, un ayudante del entrenador si se quiere, y hasta cinco acompañantes que también se podrán sentar en el banquillo. Todo jugador debe estar registrado en un acta para jugar. Habrá 5 jugadores en pista y hasta un máximo de 7 sustitutos en el banquillo. Un jugador quedará excluido y permanecerá en el banquillo cuando cometa 5 faltas. Un jugador descalificado por faltas antideportivas o descalificantes deberá abandonar las instalaciones o permanecer en el vestuario. Si un jugador se lesiona y no puede seguir jugando o recibe asistencia, debe ser

sustituido o recuperarse en un tiempo muerto registrado. Habrá un capitán del equipo que podrá dirigirse respetuosamente a los árbitros cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parada. Cuando el capitán sea sustituido el entrenador deberá nombrar un capitán en pista (Cuellar et al., 2007).

**Sustituciones:** Cuando un jugador va a sustituir o a ser sustituido por otro compañero, debe solicitar una interrupción de partido para que se produzca el cambio. Durante el periodo solicitado para la sustitución, un equipo puede sustituir a varios jugadores.

**mecánica de arbitraje:** En la actualidad, el arbitraje es una ciencia verdaderamente muy compleja. El pensar que consiste en comprender una serie de normas o reglas y aplicarlas en la cancha es un error, aquí el sentido común y el espíritu del propio deporte juega un papel muy importante. Podríamos determinar tres principios fundamentales que debería adquirir un árbitro para un buen desarrollo de su labor.

1. Comprensión de las reglas de juego y respeto de la integridad del juego.
2. Aplicar el sentido común en base a las particularidades de cada partido según características propias de los jugadores.
3. Mantener un equilibrio entre el control del partido y un juego fluido para favorecer el espectáculo.

**Habilidades visuales:** (Cuellar et al., 2007) define a las habilidades visuales como capacidades o atributos visuales que, de una u otra forma, están implicadas en la práctica deportiva.

### III. MATERIALES Y MÉTODOS

#### 3.1. Ubicación geográfica del estudio

La presente investigación Mecánica de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física de universidad Nacional del Altiplano, en distrito, provincia de la región Puno; Se ubican dentro del área de Recreación y deporte y el tema está referida hacia la mecánica del arbitraje del basquetbol

#### 3.2. Periodo de duración del estudio

La investigación se realizó durante los meses de junio, agosto y septiembre del 2017.

#### 3.3. Procedencia del material utilizado

La presente investigación se desarrolló bajo el paradigma cuantitativo, el método utilizado fue el hipotético deductivo, la técnica empleada fue la observación, el instrumento utilizado es el cuestionario de mecánica del arbitraje del basquetbol Tipo de investigación: básica, diseño de investigación, es el descriptivo simple, el diseño asumido es el descriptivo simple, donde:

M = Muestra

O1 = Variable única mecánica del arbitraje

M-----Variable única.

#### 3.4. Población y muestra de investigación

La población estuvo conformada por los estudiantes del I al X ciclo académico de la Escuela Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano 2017.

Tabla 1

*Población de estudio*

Semestres	Varones	Mujeres	Total
I	18	12	30
II	16	9	25
III	21	8	29
IV	12	3	15

V	12	6	18
VI	8	4	12
VII	14	6	20
VIII	16	4	20
IX	15	5	20
X	16	6	22
Total	148	63	211

La muestra fue de tipo probabilística se trabajó con el total de la población de 211 estudiantes la Escuela Profesional de Educación Física 2017.

### 3.5. Diseño estadístico

Para el procesamiento y análisis de datos se usaron las medidas de tendencia central que detallamos a continuación:

- Las Medidas de Tendencia Central:

$$\text{Media aritmética: } \bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_i + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$$\text{Mediana: } Me = \frac{x_{\left(\frac{n}{2}\right)} + x_{\left(\frac{n}{2}+1\right)}}{2}$$

$$\text{Moda: } Mo = LI + \frac{f_m - f_{(m-1)}}{2f_m - f_{(m-1)} - f_{(m+1)}} A).$$

### 3.6. Procedimiento de recolección de datos

La recolección de datos se procedió de la siguiente manera:

Se aplicó el cuestionario de mecánica de arbitraje del basquetbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

### 3.7. Análisis de los resultados

Para el procesamiento y análisis de datos se usaron las medidas de tendencia central que detallamos a continuación:

- Las Medidas de Tendencia Central:

$$\text{Media aritmética: } \bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_i + \dots + x_n}{n} = \frac{\sum_1^n x_i}{n}$$

$$\text{Mediana: } Me = \frac{x_{(\frac{n}{2})} + x_{(\frac{n}{2}+1)}}{2}$$

$$\text{Moda: } Mo = LI + \frac{f_m - f_{(m-1)}}{2f_m - f_{(m-1)} - f_{(m+1)}} A).$$

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

##### 4.1 Resultados

Tabla 2

*Regla del tanteo*

Escala de medición	f	%
No conozco	128	60.66
Si conozco	83	39.34
Conozco y lo aplico	0	0.00
Total	211	100.00

Fuente: En base al anexo 1

**Análisis e interpretación:** En la tabla 2 referida al tanteo un punto, dos y tres puntos encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.7% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.3% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen. Los datos reflejan que los estudiantes de educación física no conocen la señalación del tanteo siendo que se están formando para ser profesores de educación física y en que se van a desenvolverse en el deporte del basquetbol.

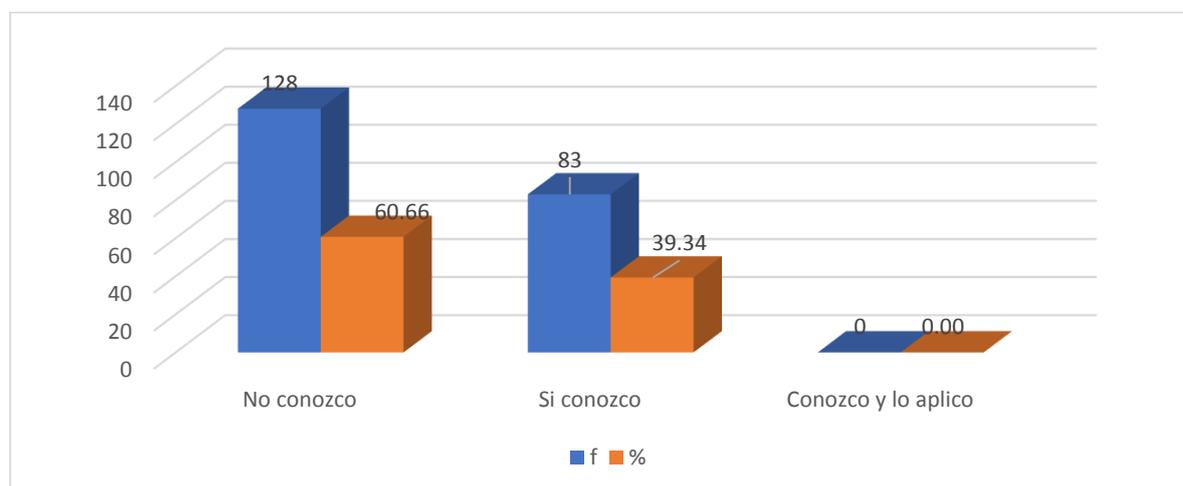


Figura 2. Regla del Tanteo

En la figura 1 referida al tanteo un punto, dos y tres puntos encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

Tabla 3  
*Reglas de Sustituciones y tiempo muerto*

Escala de medición	f	%
No conozco	128	60.66
Si conozco	83	39.34
Conozco y lo aplico	0	0.00
Total	211	100.00

Fuente: En base al anexo 1

**Análisis e interpretación:** En la tabla 3 referida a la regla de sustituciones y tiempo muerto encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen. Los datos reflejan que los estudiantes de educación física no conocen la señalación sustitución y tiempo muerto. Sustitución antebrazos cruzados siendo que se están formando para ser profesores de educación física y en que se van a desenvolverse en el deporte del basquetbol.

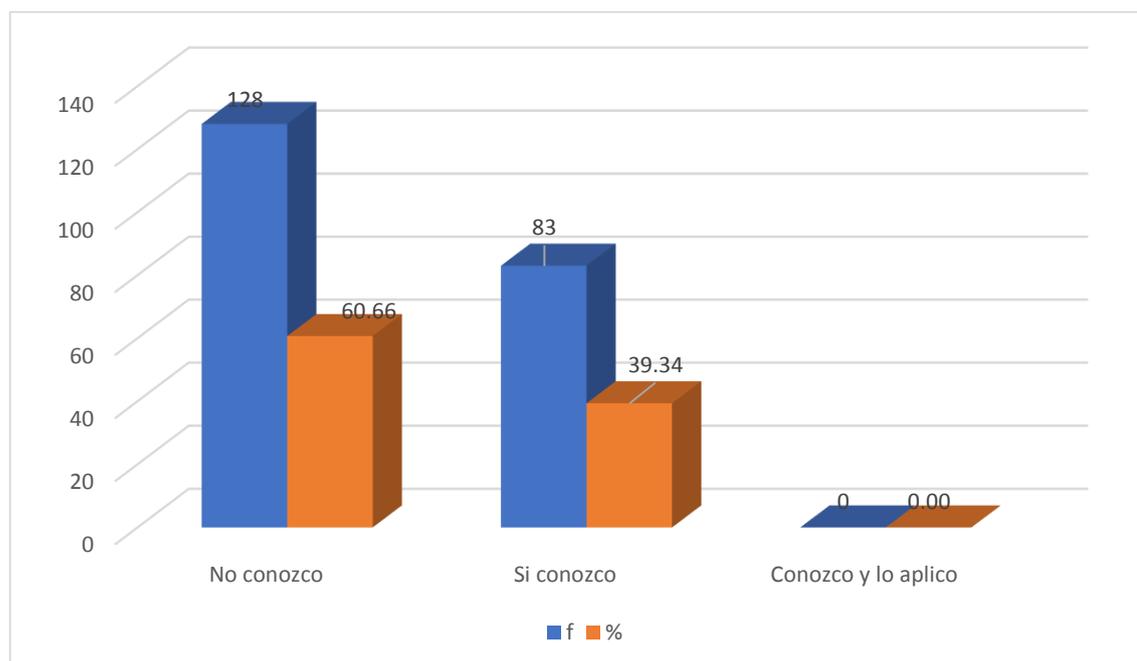


Figura 3. Regla de Sustituciones y tiempo muerto

**Análisis e interpretación:** En la tabla 3 referida a la regla de sustituciones y tiempo muerto encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

Tabla 4  
*Reglas Informativas*

Escala de medición	f	%
No conozco	128	60.66
Si conozco	83	39.34
Conozco y lo aplico	0	0.00
Total	211	100.00

Fuente: En base al anexo 1

**Análisis e interpretación:** En la tabla 4 referida a las reglas informativas encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen. Los datos reflejan que los estudiantes de educación física no conocen las reglas informativas que comprenden anular la canasta, cancelar el juego, cuenta visible, comunicación reinicio del reloj de lanzamiento, dirección del juego y balón retenido siendo que se están formando para ser profesores de educación física y en que se van a desenvolverse en el deporte del basquetbol.

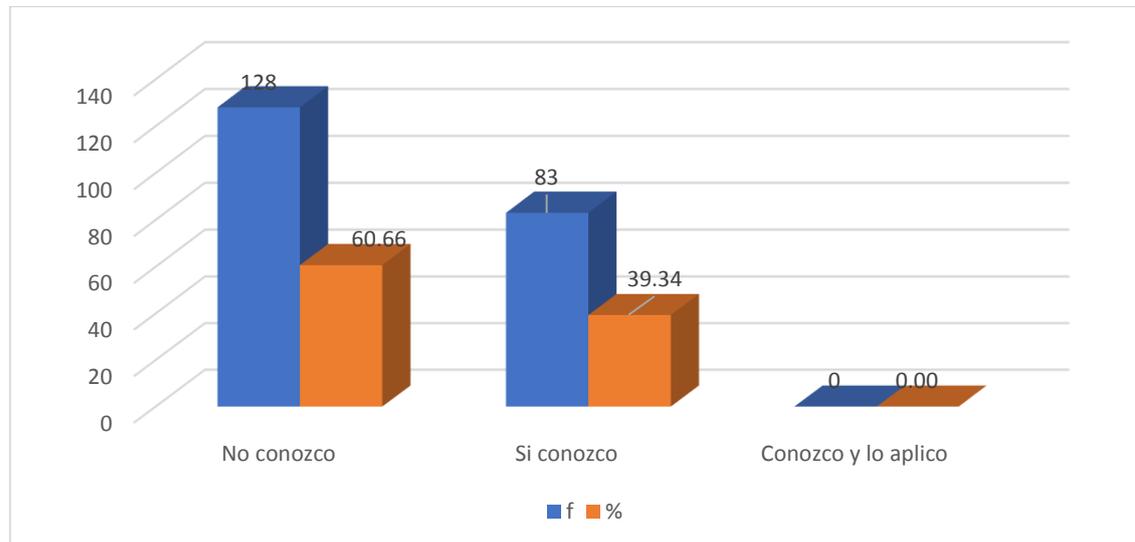


Figura 4. Reglas Informativas

**Análisis e interpretación:** En la tabla 4 referida a las reglas informativas encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

Tabla 5  
Regla de Violaciones

Escala de medición	Ítems: 13,14		ítems: 15,16		Ítems: 17,18,19,20,21	
	f	%	f	%	f	%
No conozco	0	0.00	0	0.00	112	53.08
Si conozco	145	68.72	128	60.66	16	7.58
Conozco y lo aplico	66	31.28	83	39.34	83	39.34
Total	211	100.00	211	100	211	100
Promedio	70.33	33.33	70.33	33.33	70.33	33.33

Fuente: En base al anexo 1

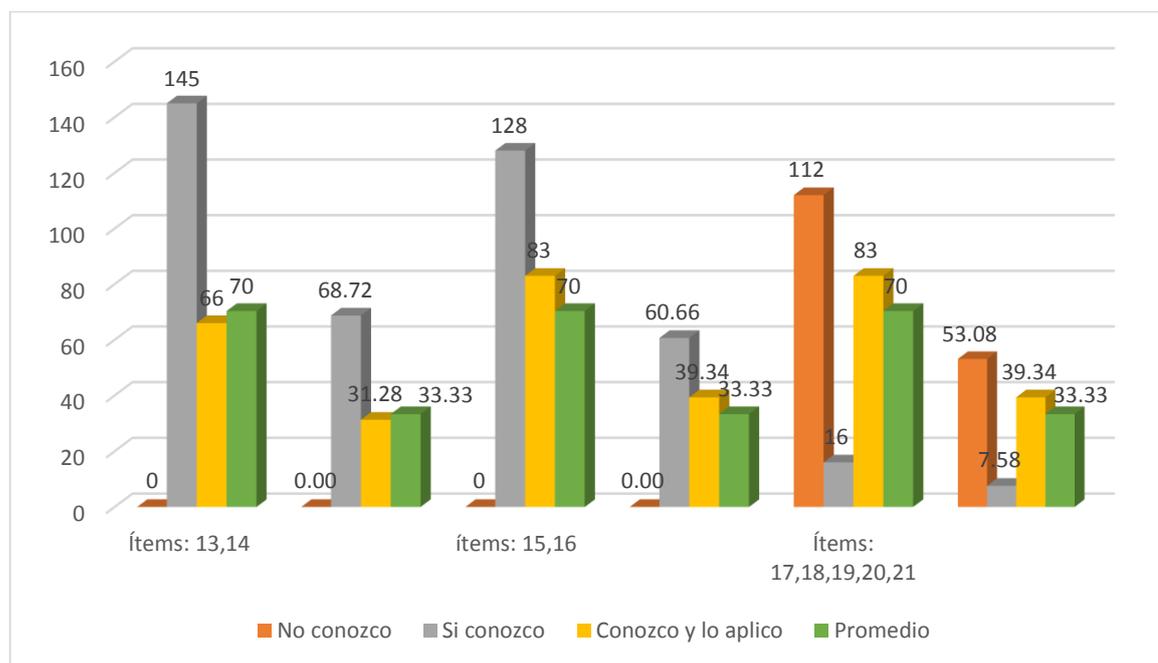


Figura 5. Regla de Violaciones

**Análisis e interpretación:** En la tabla y figura 5 referida a la regla de violaciones, en los ítems 13 referido a avance ilegal rotar los puños y regate ilegal, encontramos a 145 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren Si conocer representando el 68.72%, 66 estudiantes indican Conocer y aplicar 31.28%, por otro lado en los ítems 15 referido a regate ilegal: acompañamiento de balón y violación de 3 segundos 128 estudiantes refieren Si conocer 60.66% y 83 estudiantes indican conocer y aplicarlo 39.34% y en los ítems 17 al 21 referido a violaciones 5, 8, 24 segundos, balón de vuelta a pista trasera y patear o bloquear encontramos a 112 estudiantes indican no conocer 53.08%, 83 conocen y lo aplican y 16 indican conocer 7.58%.

Tabla 6  
Número de jugadores

Escala de medición	Ítems: 22,23,24,25,26,27,28,29		ítems: 30		Ítems: 31	
	f	%	f	%	f	%
No conozco	112	53.08	194	91.94	194	91.94
Si conozco	82	38.86	0	0.00	0	0.00
Conozco y lo aplico	17	8.06	17	8.06	17	8.06
Total	211	100.00	211	100.00	211	100.00
Promedio	70	33.33	70	33.33	70	33.33

Fuente: En base al anexo 1

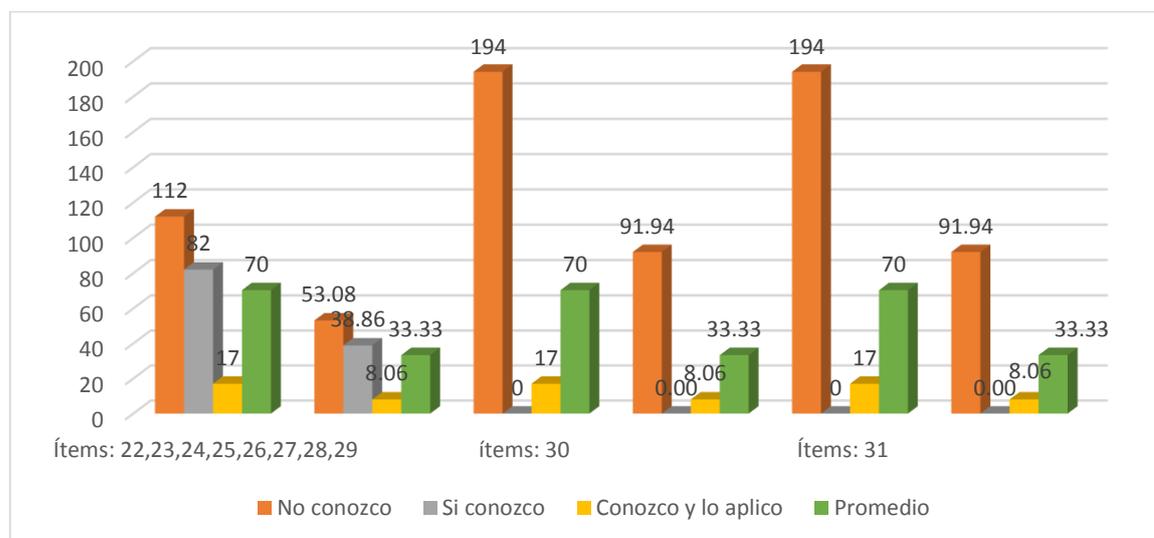


Figura 6. Número de jugadores

**Análisis e interpretación:** En la figura y tabla 5 referido a la señalización de los números de los jugadores, encontramos a 112 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la señalización de los números del 0 al 99, representando el 53.08%, 82 estudiantes indican Si conocer 38.86, 17 estudiantes indican si conozco y lo aplico 8.06%.

Los datos reflejan que los estudiantes de educación física no conocen la señalación de los números ya que esta regla es importante en el arbitraje del basquetbol ya que se tiene que realizar la señalación de los números frente a las faltas, cometidas en un encuentro deportivo.

Tabla 7  
Regla de Faltas

Escala de medición	Ítems: 32,33,34,35,36,37		ítems: 38,39,40		Ítems: 41,42,43		Ítems: 44,45		Ítems: 46,47,48,49,50,51	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
No conozco	194	91.94	112	53.08	128	60.66	16	7.58	128	60.66
Si conozco	0	0.00	82	38.86	0	0.00	112	53.08	0	0.00
Conozco y lo aplico	17	8.06	17	8.06	83	39.34	83	39.34	83	39.34
Total	211	100.00	211	100.00	211	100.00	211	100.00	211	100.00
Promedio	70	33.33	70	33.33	70	33.33	70	33.33	70	33.33

Fuente: En base al anexo 1

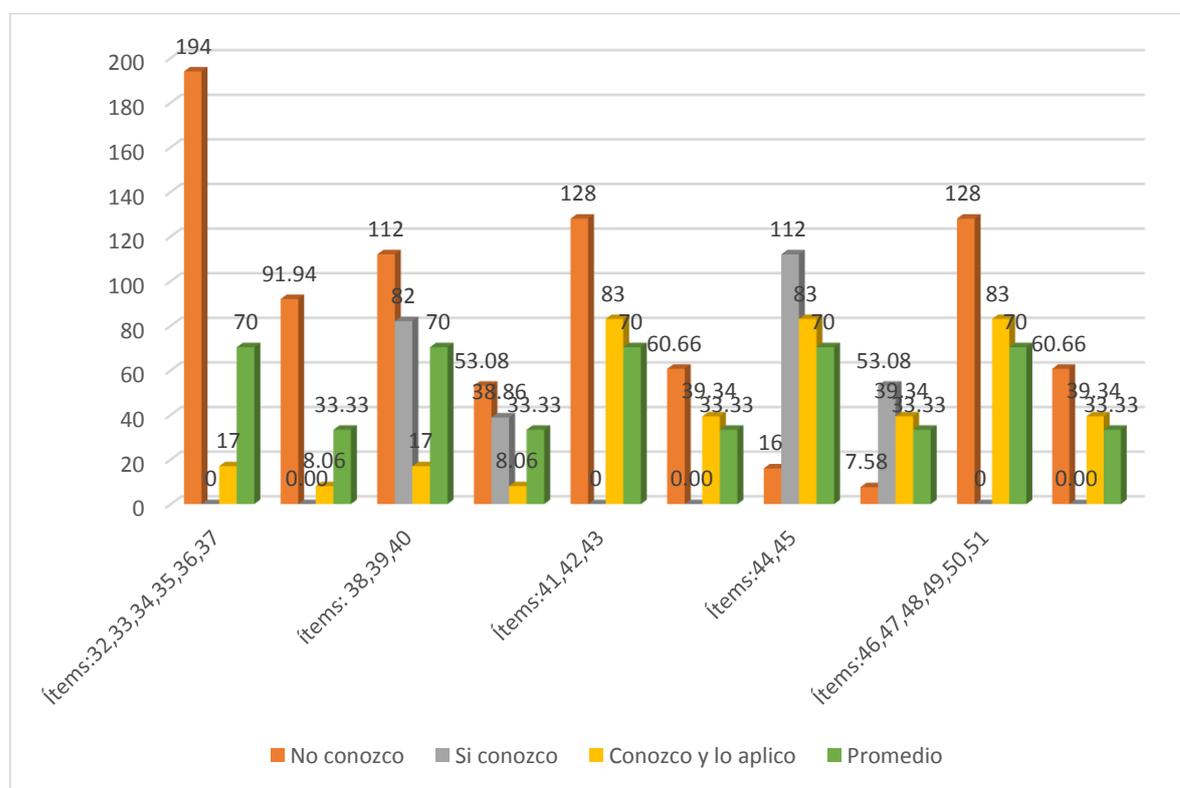


Figura 7. Regla de Faltas

**Análisis e interpretación:** En la figura y tabla 6 referido a las reglas de faltas, encontramos a 194 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 91.94%, 17 estudiantes indican conocer y aplicarlo 8.06%. Por la naturaleza del basquetbol y la dinámica de la misma los estudiantes deben conocer las reglas de las faltas desde las básicas hasta las complejas y así permitirles un buen arbitraje como el bloqueo, empujar, uso ilegal de manos, golpear entre otros.

Tabla 8  
Reglas de Administración de penalización

Escala de medición	f	%
No conozco	128	60.66
Si conozco	83	39.34
Conozco y lo aplico	0	0.00
Total	211	100.00

Fuente: En base al anexo 1

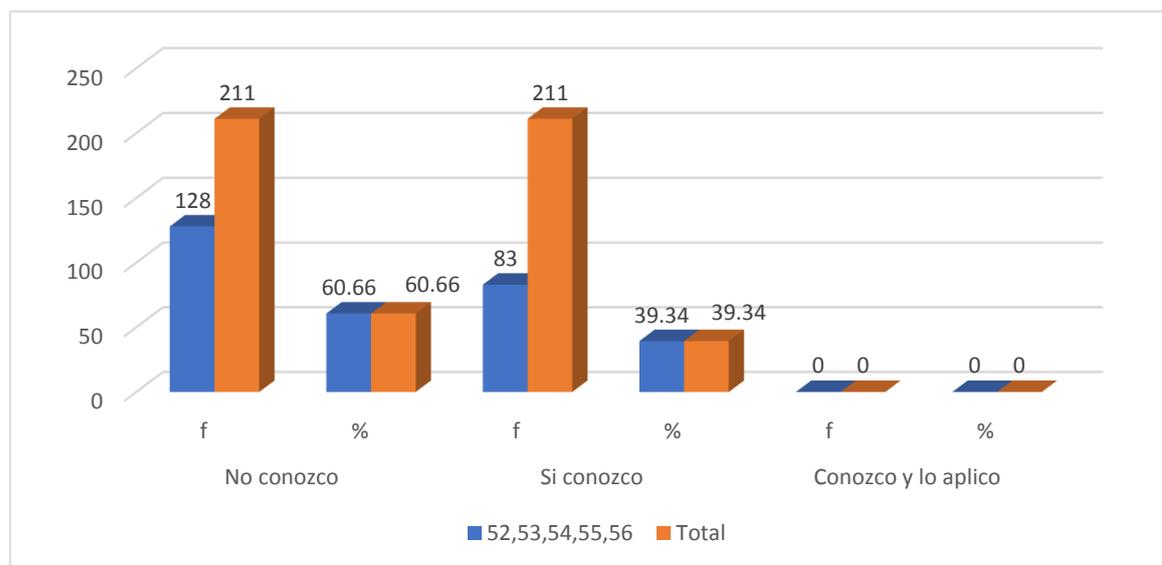


Figura 8. Reglas de Administración y penalización

**Análisis e interpretación:** En la figura y tabla 7, referido a la administración de penalización, encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la administración de la penalización de tiros libres, 3 tiros, la señalización tres dedos representando el 60.66%, 83 estudiantes indican Si conocer 39.34%, y no encontramos a estudiantes que conozcan y lo apliquen.

Los datos reflejan que los estudiantes de educación física no conocen la administración de la penalización de los tiros libres siendo esta regla medular en el arbitraje del basquetbol el cual garantizada la calidad del arbitraje de ahí la necesidad de fortalecer la capacidad de la mecánica del arbitraje del basquetbol.

Tabla 9  
*Nivel de conocimiento de la mecánica del arbitraje del basketbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.*

Dimensiones	No conocen		Si conocen		Conozco y lo aplico		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Tanteo	128	60.7	83	39.3	0	0	211	100
Sustituciones	128	60.7	83	39.3	0	0	211	100
Informativas	128	60.7	83	39.3	0	0	211	100
Violaciones	37	17.7	96	45.7	77	36.6	211	100
Número de jugadores	167	79.0	27	13.0	17	8.1	211	100
Faltas	116	54.8	39	18.4	57	26.8	211	100
Administración	128	60.7	0	0	83	39.3	211	100
Promedio	119	56.32	59	27.85	33	15.84	211	100

Fuente: En base al anexo 1

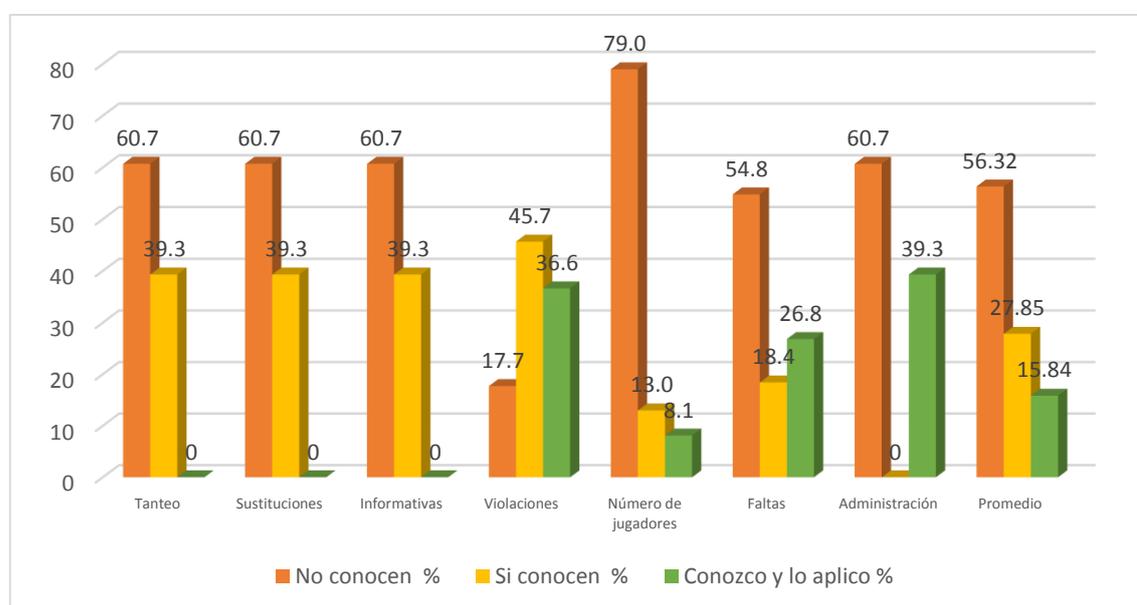


Figura 9. Nivel de conocimiento de la mecánica del arbitraje del basketbol en estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física.

**Análisis e interpretación:** En la tabla y figura 8 referido al conocimiento de la mecánica del arbitraje, encontramos a 167 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la señalización de la numeración de los jugadores 79%, 128 estudiantes indican no conocer el tanteo, sustituciones, informativas, y administración en todos los casos representan el 60.7%, frente a 96 estudiantes que si conocen las violaciones 45.7% en la misma escala 83 estudiantes refieren si conocer el tanteo, sustituciones e informativas representando el 39.3%. por otro lado, 83 estudiantes señalan si conocer y aplicar la administración 39.3.

## 4.2 Discusión

En la presente investigación concluimos que no existe conocimiento de la mecánica del arbitraje del basquetbol tal como lo demuestra la tabla 8 encontramos a 167 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la señalización de la numeración de los jugadores 79%, 128 estudiantes indican no conocer el tanteo, sustituciones, informativas, y administración en todos los casos representan el 60.7%, frente a 96 estudiantes que si conocen las violaciones 45.7% en la misma escala 83 estudiantes refieren si conocer el tanteo, sustituciones e informativas representando el 39.3%. por otro lado, 83 estudiantes señalan si conocer y aplicar la administración 39.3.

En la misma línea coincidimos con (D. García-Santos & Ibáñez, 2016) concluye que los árbitros de baloncesto, con independencia del género, poseen la misma técnica de arbitraje exceptuando los movimientos de árbitro de cabeza. La aplicación del principio de equidad y su actuación técnica no está condicionada por el género.

(Fernández-Ozcorta et al., 2015) concluye que la enseñanza de las reglas ha sido poco estudiada en la iniciación al baloncesto a pesar de su incidencia en el juego.

Por otro lado, (Gil et al., 2004) concluye que desde un punto de vista perceptivo, cómo los jueces arbitran situaciones de juego de cinco contra cinco, en función de su grado de experiencia, así como de las posiciones que éstos adoptan en la cancha (cola y cabeza), y que determinan sus áreas de responsabilidad para el arbitraje.

## V. CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Concluimos que no existe conocimiento de la mecánica del arbitraje del basquetbol tal como lo demuestra la tabla 8 encontramos a 167 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la señalización de la numeración de los jugadores 79%, 128 estudiantes indican no conocer el tanteo, sustituciones, informativas, y administración en todos los casos representan el 60.7%.

**SEGUNDA:** En la dimensión tanteo un punto, dos y tres puntos encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.7% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.3% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

**TERCERA:** En la dimensión sustituciones y tiempo muerto encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

**CUARTA:** En la dimensión informativas encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 60.66% y 83 estudiantes indican Si conocer 39.34% y no encontramos estudiantes que conozcan y lo apliquen.

**QUINTA:** En la dimensión de la regla de violaciones, en los ítems 13 referido a avance ilegal rotar los puños y regate ilegal, encontramos a 145 estudiantes de la Escuela Profesional de **Educación** Física que refieren Si conocer representando el 68.72%, 66 estudiantes indican Conocer y aplicar 31.28%, por otro lado en los ítems 15 referido a regate ilegal:

acompañamiento de balón y violación de 3 segundos 128 estudiantes refieren Si conocer 60.66% y 83 estudiantes indican conocer y aplicarlo 39.34% y en los ítems 17 al 21 referido a violaciones 5, 8, 24 segundos, balón de vuelta a pista trasera y patear o bloquear encontramos a 112 estudiantes indican no conocer 53.08%, 83 conocen y lo aplican y 16 indican conocer 7.58%.

**SEXTA:** En la dimensión número de jugadores encontramos a 112 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la señalización de los números del 0 al 99, representando el 53.08%, 82 estudiantes indican Si conocer 38.86, 17 estudiantes indican si conozco y lo aplico 8.06%.

**SEPTIMA:** En la dimensión faltas, encontramos a 194 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer representando el 91.94%, 17 estudiantes indican conocer y aplicarlo 8.06%.

**OCTAVA:** En la dimensión administración de penalización, encontramos a 128 estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física que refieren No conocer la administración de la penalización de tiros libres, 3 tiros, la señalización tres dedos representando el 60.66%, 83 estudiantes indican Si conocer 39.34%, y no encontramos a estudiantes que conozcan y lo apliquen.

## VI. RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** A la Escuela Profesional de Educación Física realizar cursos de actualización en la mecánica de arbitraje del basquetbol y de esa manera fortalecer las capacidades y competencias de especialidad profesional de los estudiantes.
- SEGUNDA:** A los docentes de la Escuela Profesional de Educación Física específicamente a los que desarrollan los cursos de basquetbol dotarles de conocimientos, capacidades y competencias de la mecánica del arbitraje del basquetbol en los estudiantes y de esa manera contribuir en su formación profesional.
- TERCERA:** A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física específicamente a los que llevan los cursos de basquetbol ser más conscientes en su aprendizaje y conocimiento de la mecánica de arbitraje del basquetbol y de esa manera ser competitivos en su especialidad.
- CUARTA:** A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física a los que llevan los cursos de basquetbol conocer y ampliar sus conocimientos en la dimensión violaciones de la mecánica de arbitraje del basquetbol y de esa manera ser proactivos en la conducción de partidos.
- QUINTA:** A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física conocer y ampliar sus conocimientos en la dimensión número de jugadores de la mecánica de arbitraje del basquetbol permitiéndoles brindar una adecuada señalización y por ende una buena conducción de los partidos de basquetbol.

- SEXTA:** A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física fortalecer y ampliar sus conocimientos en la dimensión faltas de la mecánica de arbitraje del basquetbol y de esa manera permitirles desempeñarse eficientemente en la conducción de los encuentros deportivos de basquetbol.
- SEPTIMA:** A los estudiantes de la Escuela Profesional de Educación Física fortalecer, conocer y ampliar sus conocimientos en la dimensión administración de penalización de faltas de la mecánica de arbitraje del basquetbol que permitirá una eficiente conducción de los partidos de basquetbol.
- OCTAVA:** A los directivos de la Escuela Profesional de Educación Física organizar talleres y cursos de la mecánica del arbitraje del basquetbol para los estudiantes y de esa manera fortalecer las capacidades y competencias profesionales de los estudiantes.

## VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Antón, J. (1998). *Balonmano. Táctica grupal ofensiva. Concepto, estructura y metodología*. Granada: Juan Lorenzo Antón García.
- Arias, J.L. Argudo, F.M. & Alonso, J. I. (2011). Las reglas como variables didácticas ejemplo en baloncesto de formación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y Del Deporte*, 11(43), 491–512.
- Benavidez, A.A. & Orlandoni, J. (2015). *Fundamentos , Conceptos y Filosofía de Juego : Relaciones y reflexiones para su enseñanza en el basquetbol*. Universidad Nacional de la Plata Argentina.
- Betancor-Leon, M. A. (1998). *Bases para la formación del árbitro de baloncesto*. Universidad de las Palmas de Gran Canaria.
- Cárdenas-Velez, D. & Alarcón-López, F. (2010). Conocer el juego en baloncesto para jugar de forma inteligente. *Wanceulen E.F.*, 0, 1–22. Retrieved from <http://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/bbddcafyd/article/view/227%5Cn>  
<http://www.cafyd.com/REVISTA/ojs/index.php/bbddcafyd/article/viewArticle/227>
- Cárdenas, D., y Alarcón, F. (2002). Los apoyos al jugador con balón que progresa botando I. *Clínic. Revista Técnica De Baloncesto*, 58, 38-52.
- Catacora-Almanza, J. E. (2017). *Nivel de conocimiento sobre el reglamento oficial de baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre de la Escuela Profesional de Educación Física de la ciudad de Puno 2016*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Cesare, Esper Di, P.A. & Esper, P. N. (2013). *Praxeología y Baloncesto : Hacia una enseñanza comprensiva de los Juegos Deportivos Colectivos : El paso del juego motor al deporte formal , a través de los Juegos Deportivos Modificados* (pp. 1–15). Argentina.
- Cuellar, C. A., Alonso, C., & Pozo, D. E. L. (2007). “ *Habilidades visuales en árbitros de baloncesto.*”
- Fernández-Ozcorta, E. J., Vizcaíno, C., Saenz-López Buñuel, P., & Rebollo, J. A. (2015). Influencia de enseñar minibasket desde las reglas en la disminución de las infracciones reglamentarias. *Cuadernos de Psicología Del Deporte*, 15(3), 157–

- FIBA. (2018). *Reglas oficiales de baloncesto. Comité Central de FIBA*. Suiza.  
Retrieved from <http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=EARTH.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=029204>
- García-Santos, D., & Ibáñez, S. J. (2016). Diseño y validación de un instrumento de observación para la valoración de un árbitro de baloncesto (IOVAB). *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias Del Deporte*, 5(2), 15. <https://doi.org/10.6018>
- García-Santos, David, Vaquera, A., Calleja-González, J., González-Espinosa, S., & Ibáñez, S. J. (2017). Estrés y técnica de arbitraje en baloncesto en función del género. *Revista de Psicología Del Deporte*, 26, 51–57.
- Gil, A. R., Vaíllo, R. R., Luis, V., Solana, R. S., Javier, F., & Hernández, M. (2004). Estrategias de búsqueda visual elaboradas por árbitros de baloncesto con diferente nivel de experiencia. Un estudio de casos. *Cultura Ciencia y Deporte*, 1, 32–37.
- Gutierrez, Y. Mouche, M. Fessia, G & Bazan, N. (2009). Nueva batería de tests para evaluar árbitros de basquetbol.
- Mera-Obando, E. W. (2016). *La mecánica del arbitraje en el baloncesto y su incidencia en el juego. Propuesta de una guía metodológica para la conducción del juego*. Universidad Nacional de Loja. Área de la Educación, el arte y la 304 comunicación Carrera de Cultura Física y Deportes.
- Mouche, M. et al. (2008). Aptitud física en árbitros de basquetbol. *Revista Electrónica de Ciencias Aplicadas Al Deporte*, 1(1), 1–14.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Parlebas, P. (2001). *Juegos, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. (Paidotribo., Ed.). Barcelona España.
- Piñar, M. I. (2005). *Incidencias del cambio de un conjunto de reglas de juego sobre algunas variables que determinan el proceso de aprendizaje de los jugadores de minibasket*. Universidad de Granada.
- Solé Fortó, J. (1999). Visión y deporte: hacia una metodología integradora. Un ejemplo en el baloncesto. *Apunts: Educación Física y Deportes*, (55), 85–91.

## **ANEXOS**

## ANEXO N° 01

## CUESTIONARIO DE MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN ESTUDIANTES DE LA ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA 2017.

Sexo: masculino ( ) femenino ( )

Instrucciones:

Sr. Estudiante de la Escuela Profesional de Educación Física la encuesta es anónima, a fin de que los resultados tengan mayor confiabilidad del caso, te pedimos que leas bien las preguntas o ítems, elije una alternativa y marca con una equis (X) o un aspa (+) a las respuestas: NO CONOZCO ( ) SI CONOZCO ( ) CONOZCO Y LO APLICO ( )

## SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- 1. Tanteo un punto un dedo bajar la muñeca**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 2. Tanteo dos puntos dos dedos bajar la muñeca**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 3. Tanteo tres puntos tres dedos extendidos un brazo: intento, dos brazos convertido**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 4. Sustitución y tiempo muerto. Sustitución antebrazos cruzados**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 5. Sustitución y tiempo muerto. Autorizar para entrar. Palma abierta cerca al cuerpo**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 6. Sustitución y tiempo muerto. Tiempo muerto. Forma de T mostrar el dedo índice**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 7. Informativas. Anular canasta cancelar juego. Mover los brazos como en tijera una vez al pecho**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

- 8. Cuenta visible. Contar mientras se mueve la palma**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 9. Comunicación. Dedo pulgar hacia arriba**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 10. Reinicio del reloj de lanzamiento. Girar la mano dedo índice extendido**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 11. Dirección de juego y/o fuera de banda. Señalar en la dirección del juego brazo en paralelo y a la línea lateral**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 12. Balón retenido situación de salto. Pulgares hacia arriba y señalar la dirección de juego según la flecha de alternancia**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 13. Violaciones. Avance ilegal. Rotar los puños**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 14. Violaciones. Regate ilegal: doble regate. Palmear las manos**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 15. Violaciones. Regate ilegal: acompañamiento de balón. Media rotación con la mano**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 16. Violaciones. 3 segundos. Brazo extendido mostrar 3 dedos**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 17. Violaciones. 5 segundos. Mostrar 5 dedos**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 18. Violaciones. 8 segundos. Mostrar 8 dedos**
  - a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

- 19. Violaciones. 24 segundos. Tocar el hombro con los dedos**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 20. Violaciones. Balón de vuelta a pista trasera. Mover el brazo frente al cuerpo**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 21. Violaciones. Patear o bloquear deliberadamente el balón. Señalarse el pie.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 22. Número de los jugadores. Número 00 y Número 0. Ambas manos muestran el número cero la mano derecha muestra el número 0**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 23. Número de los jugadores. Número 1 al 5. Mano derecha muestran el número 5**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 24. Número de los jugadores. Número 6 al 10. Mano derecha muestran el número 5 y mano izquierda muestra el número del 1 al 5**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 25. Número de los jugadores. Número 11 al 15. Mano derecha muestran el puño cerrado y mano izquierda muestra el número del 1 al 5**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 26. Número de los jugadores. Número 16. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales les muestra el número 6 de la unidad**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 27. Número de los jugadores. Número 24. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales les muestra el número 4 de la unidad**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

- 28. Número de los jugadores. Número 40. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales les muestra el número 0 de la unidad.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 29. Número de los jugadores. Número 62. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales les muestra el número 2 de la unidad.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 30. Número de los jugadores. Número 78. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales les muestra el número 8 de la unidad.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 31. Número de los jugadores. Número 99. Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales les muestra el número 9 de la unidad.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 32. Tipo de faltas. Agarrar. Agarrar la muñeca hacia abajo**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 33. Tipo de faltas. Bloqueo defensa pantalla ilegal ataque. Ambas manos en la cadera**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 34. Empujar o cargar sin balón. Imitar un empujón**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 35. Tipo de faltas. Tacteo. Hagarrarse la palma y desplazar hacia adelante**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 36. Uso ilegal de manos. Golpear la muñeca.**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

- 37. Cargar con el balón. Golpear la palma abierta con el puño cerrado**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 38. Contacto ilegal sobre la mano. Golpear con la palma abierta contra el otro antebrazo**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 39. Rodear con el brazo Hooking. Mover el antebrazo hacia atrás**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 40. Balanceo excesivo de codos. Balancear el codo hacia atrás**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 41. Golpe en la cabeza. Imitar el contacto en la cabeza**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 42. Falta del equipo con control del balón. Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 43. Falta en acción de tiro. Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 44. Falta sin acción de tiro. Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 45. Faltas especiales. Falta Doble. Agitar los puños de ambas manos**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 46. Falta técnica. Forma de T. Mostrando la palma**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

- 47. Faltas antideportivas. Agarrarse la muñeca en alto**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 48. Faltas descalificante. Puño cerrado de ambas manos**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 49. Simular una falta. Levantar el antebrazo dos veces**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 50. Invasión ilegal de la línea de banda. Agitar el brazo paralelo a la línea de banda en los dos últimos minutos del 4to y cada prorroga**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 51. Revisión de IRS (Instant Replay sistemt) Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontal**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 52. Administración de penalización de falta. Señales a la mesa de oficiales. Tras falta y sin tiro(s) libre(s). Señalar la dirección del juego brazo paralelo a la línea lateral**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 53. Administración de penalización de falta. Señales a la mesa de oficiales. Tras falta del equipo con control del balón. Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 54. Un tiro libre. Levantar 1 dedo**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 55. Dos tiros libres. Levantar 2 dedos**  
a) No conozco  
b) Si conozco  
c) Conozco y lo aplico
- 56. Tres tiros libres. Levantar 3 dedos**  
57. a) No conozco  
58. b) Si conozco  
59. c) Conozco y lo aplico

- 60. Administración de tiros libres árbitro activo. 3 tiros libres. 3 dedos horizontales**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 61. Administración de tiros libres árbitro pasivo. 1 tiro libre. 1 dedo índice**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 62. Administración de tiros libres árbitro pasivo. 2 tiros libres. Dedos juntas en ambas manos**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico
- 63. Administración de tiros libres árbitro pasivo. 3 tiros libres. Tres dedos extendidos en ambas manos**
- a) No conozco
  - b) Si conozco
  - c) Conozco y lo aplico

REGLAS OFICIALES DEL BASQUETBOL 2018

I. TANTEO



II. SUSTITUCIÓN Y TIEMPO MUERTO



III. INFORMATIVAS



COMUNICACIÓN



Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

BALÓN RETENIDO/ SITUACIÓN DE SALTO



Pulgares hacia arriba y señalar la dirección de juego según la flecha de alternancia

IV. VIOLACIONES

AVANCE ILEGAL



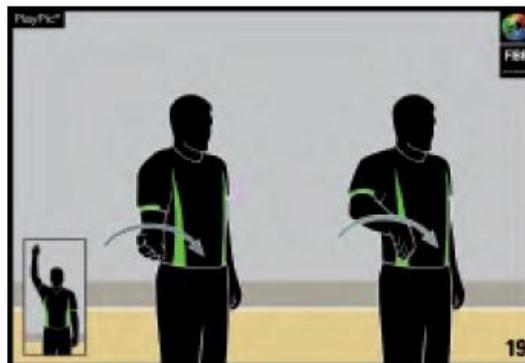
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



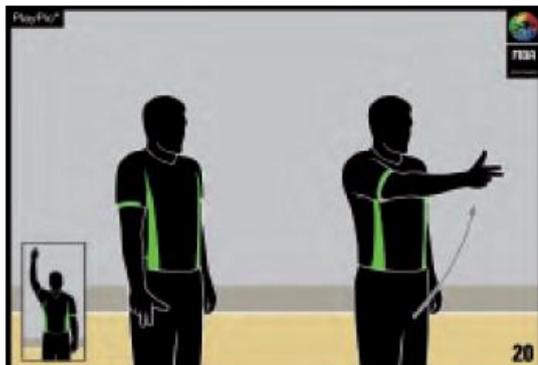
Palmear las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS

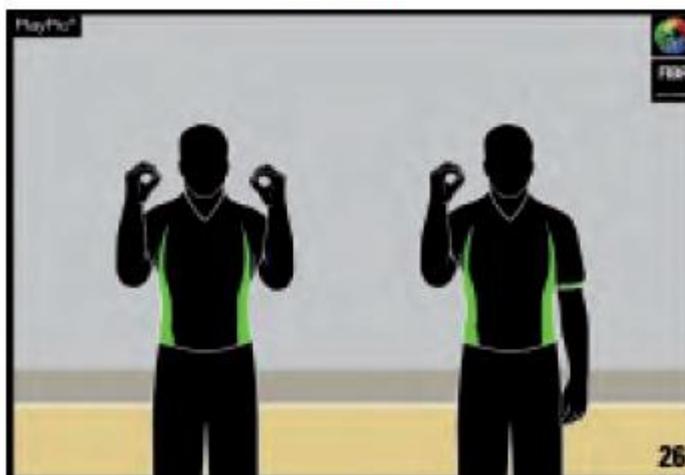


Mostrar 8 dedos



**IV. NÚMERO DE JUGADORES**

Nº 00 Y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1-5

Nº 6-10

Nº 11-15



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

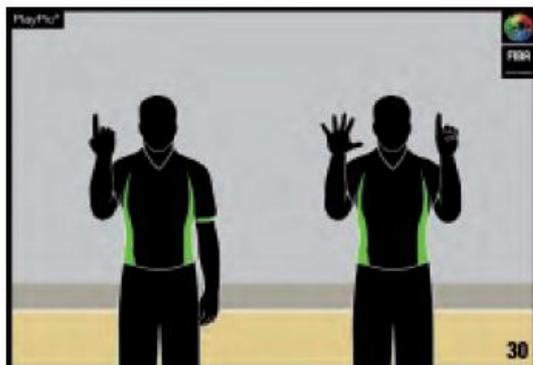


Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5



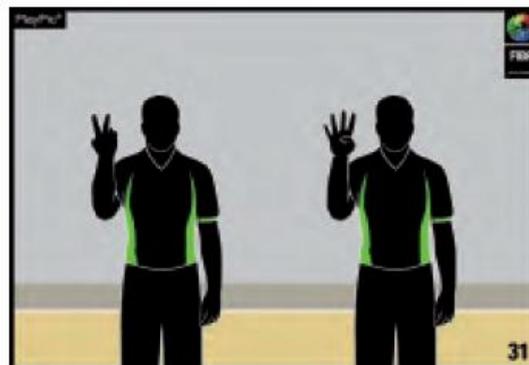
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº 24



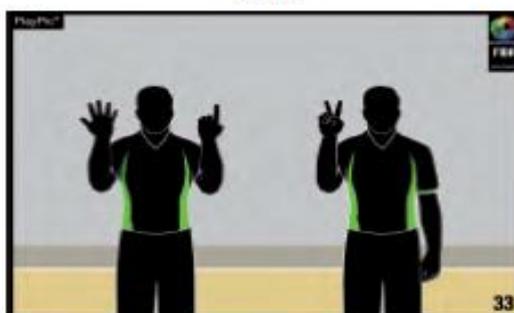
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 4 de la unidad

Nº 40



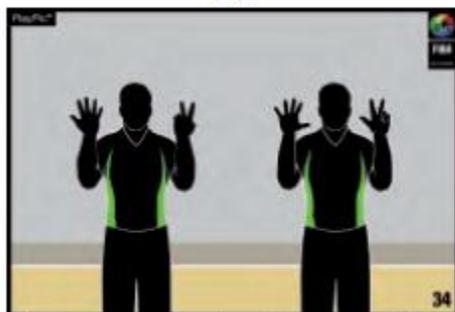
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº 62



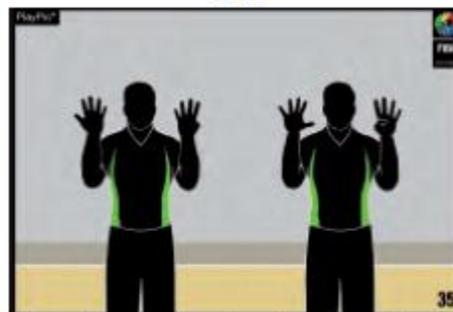
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad

Nº 78



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad

Nº 99



Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad

## V. TIPOS DE FALTAS

<p><b>AGARRAR</b></p> <p>36</p> <p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>	<p><b>BLOQUEO (DEFENSA), PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)</b></p> <p>37</p> <p>Ambas manos en las caderas</p>	<p><b>EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN</b></p> <p>38</p> <p>Imitar un empujón</p>	<p><b>TACTEO</b></p> <p>39</p> <p>Agarrarse la palma y desplazar hacia delante</p>
--	---	---	--



USO ILEGAL DE MANOS  
 CARGAR CON EL BALÓN  
 CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO  
 RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)



BALANCED EXCESIVO DE CODOS  
 GOLPE EN LA CABEZA  
 FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



FALTA EN ACCIÓN DE TIRO  
 FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO

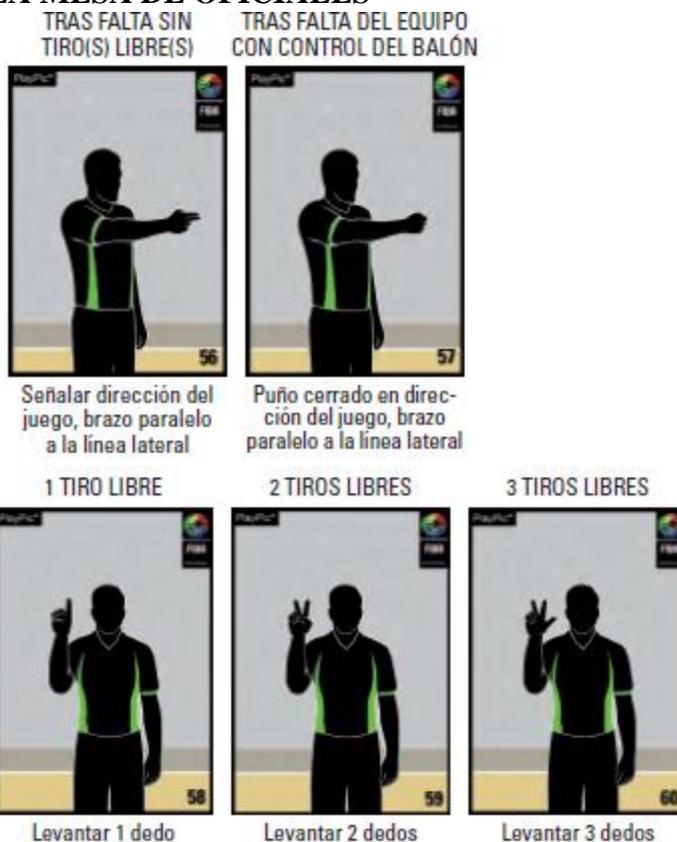
**VI. FALTAS ESPECIALES**



FALTA DOBLE  
 FALTA TÉCNICA  
 FALTA ANTIDEPORTIVA  
 FALTA DESCALIFICANTE



**VII. ADMINISTRACIÓN DE PENALIZACIÓN DEFALTA, SEÑALES A LA MESA DE OFICIALES**



**VIII. ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES, ÁRBITRO ACTIVO (CABEZA LEAD)**



**IX. ADMINISTRACIÓN DE TIROS LIBRES- ÁRBITRO PASIVO  
(CABEZA-LEAD)**

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en  
ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos  
en ambas manos

X. ACTA DEL PARTIDO

B - ACTA DEL PARTIDO



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
SCORESHEET

Team A		Team B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Competition _____ Date _____ Time _____		Crew chief _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Game No. _____ Place _____		Umpire 1 _____ Umpire 2 _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Team A Time-outs: [ ] [ ] [ ] [ ] Quarter ① [1][2][3][4] ② [1][2][3][4] Quarter ③ [1][2][3][4] ④ [1][2][3][4] Overtimes: [ ] [ ] [ ] [ ]		<b>RUNNING SCORE</b> <table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>41</td><td>41</td><td>81</td><td>81</td><td>121</td><td>121</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>42</td><td>42</td><td>82</td><td>82</td><td>122</td><td>122</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>43</td><td>43</td><td>83</td><td>83</td><td>123</td><td>123</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>44</td><td>44</td><td>84</td><td>84</td><td>124</td><td>124</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>45</td><td>45</td><td>85</td><td>85</td><td>125</td><td>125</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>46</td><td>46</td><td>86</td><td>86</td><td>126</td><td>126</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>47</td><td>47</td><td>87</td><td>87</td><td>127</td><td>127</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>48</td><td>48</td><td>88</td><td>88</td><td>128</td><td>128</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>49</td><td>49</td><td>89</td><td>89</td><td>129</td><td>129</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>50</td><td>50</td><td>90</td><td>90</td><td>130</td><td>130</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>51</td><td>51</td><td>91</td><td>91</td><td>131</td><td>131</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td>52</td><td>52</td><td>92</td><td>92</td><td>132</td><td>132</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td>53</td><td>53</td><td>93</td><td>93</td><td>133</td><td>133</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>54</td><td>54</td><td>94</td><td>94</td><td>134</td><td>134</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td>15</td><td>55</td><td>55</td><td>95</td><td>95</td><td>135</td><td>135</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td>56</td><td>56</td><td>96</td><td>96</td><td>136</td><td>136</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>57</td><td>57</td><td>97</td><td>97</td><td>137</td><td>137</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>18</td><td>18</td><td>58</td><td>58</td><td>98</td><td>98</td><td>138</td><td>138</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>59</td><td>59</td><td>99</td><td>99</td><td>139</td><td>139</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td>60</td><td>60</td><td>100</td><td>100</td><td>140</td><td>140</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>21</td><td>21</td><td>61</td><td>61</td><td>101</td><td>101</td><td>141</td><td>141</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>62</td><td>62</td><td>102</td><td>102</td><td>142</td><td>142</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>23</td><td>23</td><td>63</td><td>63</td><td>103</td><td>103</td><td>143</td><td>143</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td>64</td><td>64</td><td>104</td><td>104</td><td>144</td><td>144</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>25</td><td>25</td><td>65</td><td>65</td><td>105</td><td>105</td><td>145</td><td>145</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td>66</td><td>66</td><td>106</td><td>106</td><td>146</td><td>146</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>27</td><td>27</td><td>67</td><td>67</td><td>107</td><td>107</td><td>147</td><td>147</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td>68</td><td>68</td><td>108</td><td>108</td><td>148</td><td>148</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>29</td><td>29</td><td>69</td><td>69</td><td>109</td><td>109</td><td>149</td><td>149</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td>70</td><td>70</td><td>110</td><td>110</td><td>150</td><td>150</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>71</td><td>71</td><td>111</td><td>111</td><td>151</td><td>151</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>32</td><td>32</td><td>72</td><td>72</td><td>112</td><td>112</td><td>152</td><td>152</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td>73</td><td>73</td><td>113</td><td>113</td><td>153</td><td>153</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>74</td><td>74</td><td>114</td><td>114</td><td>154</td><td>154</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>35</td><td>35</td><td>75</td><td>75</td><td>115</td><td>115</td><td>155</td><td>155</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td>76</td><td>76</td><td>116</td><td>116</td><td>156</td><td>156</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>37</td><td>37</td><td>77</td><td>77</td><td>117</td><td>117</td><td>157</td><td>157</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>78</td><td>78</td><td>118</td><td>118</td><td>158</td><td>158</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>39</td><td>39</td><td>79</td><td>79</td><td>119</td><td>119</td><td>159</td><td>159</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>40</td><td>40</td><td>80</td><td>80</td><td>120</td><td>120</td><td>160</td><td>160</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		1	1	41	41	81	81	121	121					2	2	42	42	82	82	122	122					3	3	43	43	83	83	123	123					4	4	44	44	84	84	124	124					5	5	45	45	85	85	125	125					6	6	46	46	86	86	126	126					7	7	47	47	87	87	127	127					8	8	48	48	88	88	128	128					9	9	49	49	89	89	129	129					10	10	50	50	90	90	130	130					11	11	51	51	91	91	131	131					12	12	52	52	92	92	132	132					13	13	53	53	93	93	133	133					14	14	54	54	94	94	134	134					15	15	55	55	95	95	135	135					16	16	56	56	96	96	136	136					17	17	57	57	97	97	137	137					18	18	58	58	98	98	138	138					19	19	59	59	99	99	139	139					20	20	60	60	100	100	140	140					21	21	61	61	101	101	141	141					22	22	62	62	102	102	142	142					23	23	63	63	103	103	143	143					24	24	64	64	104	104	144	144					25	25	65	65	105	105	145	145					26	26	66	66	106	106	146	146					27	27	67	67	107	107	147	147					28	28	68	68	108	108	148	148					29	29	69	69	109	109	149	149					30	30	70	70	110	110	150	150					31	31	71	71	111	111	151	151					32	32	72	72	112	112	152	152					33	33	73	73	113	113	153	153					34	34	74	74	114	114	154	154					35	35	75	75	115	115	155	155					36	36	76	76	116	116	156	156					37	37	77	77	117	117	157	157					38	38	78	78	118	118	158	158					39	39	79	79	119	119	159	159					40	40	80	80	120	120	160	160				
A				B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																			
1	1	41	41	81	81	121	121																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
2	2	42	42	82	82	122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
3	3	43	43	83	83	123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
4	4	44	44	84	84	124	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
5	5	45	45	85	85	125	125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
6	6	46	46	86	86	126	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
7	7	47	47	87	87	127	127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
8	8	48	48	88	88	128	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
9	9	49	49	89	89	129	129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
10	10	50	50	90	90	130	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
11	11	51	51	91	91	131	131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
12	12	52	52	92	92	132	132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
13	13	53	53	93	93	133	133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
14	14	54	54	94	94	134	134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
15	15	55	55	95	95	135	135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
16	16	56	56	96	96	136	136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
17	17	57	57	97	97	137	137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
18	18	58	58	98	98	138	138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
19	19	59	59	99	99	139	139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
20	20	60	60	100	100	140	140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
21	21	61	61	101	101	141	141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
22	22	62	62	102	102	142	142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
23	23	63	63	103	103	143	143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
24	24	64	64	104	104	144	144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
25	25	65	65	105	105	145	145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
26	26	66	66	106	106	146	146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
27	27	67	67	107	107	147	147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
28	28	68	68	108	108	148	148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
29	29	69	69	109	109	149	149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
30	30	70	70	110	110	150	150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
31	31	71	71	111	111	151	151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
32	32	72	72	112	112	152	152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
33	33	73	73	113	113	153	153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
34	34	74	74	114	114	154	154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
35	35	75	75	115	115	155	155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
36	36	76	76	116	116	156	156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
37	37	77	77	117	117	157	157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
38	38	78	78	118	118	158	158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
39	39	79	79	119	119	159	159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
40	40	80	80	120	120	160	160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																								
Coach: _____ Assistant Coach: _____		Coach: _____ Assistant Coach: _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Scores: _____ Assistant scorer: _____ Timer: _____ Shot clock operator: _____		Scores: Quarter ① A _____ B _____ Quarter ② A _____ B _____ Quarter ③ A _____ B _____ Quarter ④ A _____ B _____ Overtimes: A _____ B _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
Crew Chief: _____ Umpire 1: _____ Umpire 2: _____ Captain's signature in case of protest: _____		Final Score: Team A _____ Team B _____ Name of winning team: _____ Game ended at (minutes): _____																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													

Diagrama 8 El acta