

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



**"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"**

**TESIS**

**PRESENTADA POR:**

**JAVIER ELOY CATAORA ALMANZA**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN:**

**EDUCACIÓN FÍSICA**

**PROMOCIÓN: 2016-II**

**PUNO – PERÚ**

**2017**

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

"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"



JAVIER ELOY CATACTORA ALMANZA

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN FÍSICA

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE : \_\_\_\_\_  
Mg. Miguel Oscar Villamar Barriga

PRIMER MIEMBRO : \_\_\_\_\_  
M.Sc. Nelly Edith Mamani Quispe

SEGUNDO MIEMBRO : \_\_\_\_\_  
M.Sc. Porfirio Layme Cutipa

DIRECTOR : \_\_\_\_\_  
Dra. Juana Lucila Sánchez Macedo

ASESOR (1) : \_\_\_\_\_  
Lic. Roberto Carlos Vilcapaza Mamani

ASESOR (2) : \_\_\_\_\_  
Lic. Luis Mamani Quispe

Área: Educación física, deporte y recreación  
Tema: Deporte competitivo

Fecha de sustentación: 29 / Dic / 2017

**DEDICATORIA**

*A mis queridos hijos Marjorie y Franz  
que son el motivo de mi superación cada  
día.*

*A mis queridos Padres Juan de Dios y  
Damiana por su incondicional apoyo.*

*A mis queridos hermanos: Percy, Gloria  
y Nora quienes inculcaron en mí el  
espíritu de seguir adelante en la brega de  
la vida.*

## AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Nacional del Altiplano Puno, a las autoridades y docentes de la Facultad de Ciencias de la Educación y en especial a los Docentes de la Escuela Profesional de Educación Física por haberme contribuido en mi formación profesional quienes inculcaron los valores, principios educativos y sociales para un futuro mejor.

Agradecer a los estudiantes de la escuela profesional de Educación Física del VIII al X semestre – 2016, por su apoyo durante la ejecución de la investigación

A todos los que contribuyeron en mi trabajo de investigación y me brindaron apoyo de una u otra forma.

**ÍNDICE GENERAL**

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE CUADROS	
ÍNDICE DE GRÁFICOS	
RESUMEN .....	9
ABSTRACT.....	10
INTRODUCCIÓN .....	11

**CAPÍTULO I**

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	12
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	12
1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA .....	13
1.3 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	13
1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN .....	13
1.6 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	15
1.6.1. Objetivo General.....	15
1.6.2. Objetivos Específicos .....	15

**CAPITULO II**

MARCO TEÓRICO .....	16
2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	16
2.2 SUSTENTO TEÓRICO.....	17
2.2.1 Conocimiento.....	17
2.2.2 Nivel de Conocimiento .....	19
2.2.3 La preparación teórica.....	20
2.2.4 Reglamento oficial de baloncesto .....	22
2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS .....	58
2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....	59

## CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	61
3.1.1. Tipo de investigación.....	61
3.1.2. Diseño de la Investigación.....	61
3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN.....	61
3.2.1 Población de estudio .....	61
3.2.2 Muestra de estudio .....	62
3.3 UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN .....	62
3.4 ÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	63
3.4.1. Técnica de recolección de datos .....	63
3.4.2. Instrumento de recolección de datos.....	63
3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	63
3.6 PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS .....	63

## CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	64
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	64
4.1.1. Resultados de la variable única.- .....	64
4.1.2. Resultados del objetivo general .....	74
CONCLUSIONES .....	76
SUGERENCIAS .....	79
BIBLIOGRAFIA .....	81
ANEXOS .....	82

**ÍNDICE DE CUADROS**

Cuadro N° 1	Población de estudio: escuela profesional de educación física.....	61
Cuadro N° 2:	Muestra de estudio: viii al x semestre de la Escuela Profesional De Educación Física .....	62
Cuadro N° 3:	Resultados De La Regla I Sobre El Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre. ....	66
Cuadro N° 4:	Resultados De La Regla Ii Sobre El Conocimiento De La Pista Y Equipamiento Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	67
Cuadro N° 5:	Resultados De La Regla III Sobre El Conocimiento De Los Equipos Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	68
Cuadro N° 6:	Resultados De La Regla IV Sobre El Conocimiento De La Reglamentación Del Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	69
Cuadro N° 7:	Resultados De La Regla V Sobre El Conocimiento De Violaciones Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	70
Cuadro N° 8:	Resultados De La Regla VI Sobre El Conocimiento De Faltas Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	71
Cuadro N° 9:	Resultados De La Regla VII Sobre El Conocimiento De Disposiciones Generales Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre	72
Cuadro N° 10:	Resultados De La Regla VIII Sobre El Conocimiento De Árbitros, Oficiales De Mesa, Comisario Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	73
Cuadro N° 11:	Resultados Del 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 Puno, 2016.....	74

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1:	Gráfico De La Regla I Sobre El Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre.....	66
Gráfico N° 2:	Gráfico De La Regla Ii Sobre El Conocimiento De La Pista Y Equipamiento Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre.....	67
Gráfico N° 3:	Gráfico De La Regla III Sobre El Conocimiento De Los Equipos Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	68
Gráfico N° 4:	Gráfico De La Regla IV Sobre El Conocimiento De La Reglamentación Del Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre.....	69
Gráfico N° 5:	Gráfico De La Regla V Sobre El Conocimiento De Violaciones Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre .....	70
Gráfico N° 6:	Gráfico De La Regla Vi Sobre El Conocimiento De Faltas Del Baloncesto En Los Estudiantes Del Viii Al X Semestre .....	71
Gráfico N° 7:	Gráfico De La Regla Vii Sobre El Conocimiento De Disposiciones Generales Del Baloncesto En Los Estudiantes Del Viii Al X Semestre .....	72
Gráfico N° 8:	Gráfico De La Regla VIII Sobre El Conocimiento De Árbitros, Oficiales De Mesa, Comisario Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre	73
Gráfico N° 9:	Gráfico Del 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 Puno, 2016 .....	75



## RESUMEN

El presente informe de investigación titula: 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 Puno 2016, donde se planteó la siguiente interrogante: ¿cuál es el 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 Puno, 2016?, asimismo el objetivo de la investigación es determinar el nivel de conocimiento sobre el reglamento oficial de Baloncesto en los estudiantes en estudio. En el marco teórico se destaca los fundamentos teóricos de la investigación, pretendiendo asumir una posición de análisis de los antecedentes, bases teóricas y conceptos básicos referentes a las reglas oficiales del baloncesto. La metodología empleada en el estudio fue una investigación de tipo descriptivo, y el diseño correspondiente al diagnóstico estableciendo para ello, una muestra de 58 estudiantes del VIII al IX semestre-2016; según el diseño de muestreo censal, a los mismos se les aplicó como técnica el examen, recopilando información mediante el instrumento de la prueba escrita (Validado por Ramírez, 2017), el cual consideramos las reglas oficiales del baloncesto. El análisis e interpretación de los resultados fueron realizados a través de cuadros y gráficos de frecuencias porcentuales, en función de las dimensiones e indicadores con relación a los objetivos. 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.

**Palabras claves:** baloncesto, conocimiento, jugadores, lanzamiento, reglamento oficial.

## ABSTRACT

This research report is entitled: Level of knowledge about the official basketball regulations for students from 8th to 10th semester of the Professional School of Physical Education of the city of Puno 2016, where the following question was posed: what is the level of Knowledge about the official regulation of Basketball in the students of the VIII to X semester of the Professional School of Physical Education of the city Puno, 2016 ?, also the objective of the investigation is to determine the level of knowledge about the official regulation of Basketball in the students in study. In the theoretical framework, the theoretical foundations of the research stand out, trying to assume a position of analysis of the antecedents, theoretical bases and basic concepts referring to the official rules of basketball.

The methodology used in the study was a descriptive investigation, and the design corresponding to the diagnosis establishing for it, a sample of 58 students from VIII to IX semester-2016; according to the census sampling design, they were applied as a technique the evaluation, collecting information through the written test instrument, which we consider the official basketball rules. The analysis and interpretation of the results was carried out through tables and graphs of percentage frequencies, according to the dimensions and indicators. In relation to the objectives.

The following were obtained as a result or general conclusion: the results

**Keywords:** basketball, knowledge, players, pitch, official regulation.

## INTRODUCCIÓN

Para el desarrollo de esta investigación se consultaron diversas teorías de distintos autores que contribuyeron a mejorar la confección del problema y a esclarecer la línea de investigación que se debe llevar.

El trabajo se estructuró por capítulos de la siguiente manera:

**En el primer capítulo**, se plantea: la problemática de la presente investigación como objetivo de estudio, la pregunta o definición del problema que se ha propuesto, la importancia de esta investigación a través de la justificación y estableciendo los objetivos que se proponen alcanzar con el desarrollo de dicha investigación.

**El segundo capítulo** de este trabajo, se muestra una serie de antecedentes, donde se considera el título, objetivo de la investigación y su conclusión respectiva con cierta relación al estudio planteado, asimismo se desarrolla la base teórica sobre las reglas básicas del baloncesto, el cual nos ayudó al análisis de los resultados obtenidos.

**En el tercer capítulo**, corresponde al diseño de método de investigación, aquí se expresa el tipo de investigación que viene a ser descriptivo, y el diseño al descriptivo diagnóstico, para la muestra se consideró el diseño del muestreo censal de los estudiantes de la escuela profesional de educación física correspondiente del VIII al X semestre – 2016 siendo el total de 58 estudiantes, aplicando la técnica de la evaluación y registrando mediante el instrumento de la prueba escrita de las reglas básicas del baloncesto, expresando su calificativo a través de la escala vigesimal.

**El cuarto capítulo**, corresponde al análisis e interpretación de los resultados, se presenta las conclusiones y recomendaciones. Por otra parte se incluye las referencias bibliográficas, los anexos y el artículo de la investigación.

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

El conocimiento sobre el reglamento oficial del baloncesto surge desde los primeros momentos como la necesidad para establecer la disciplina y organización en los eventos deportivos, hoy conocer las reglas de baloncesto en los estudiantes de la escuela profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano Puno correspondiente VIII al X semestre, es fundamental de las manifestaciones de los eventos deportivos, en el que las acciones realizadas como la función de árbitro y formación, se identifican con la base de sustentación del desarrollo cognitivo, Por otro lado el conocimiento del reglamento, es de vital importancia por la influencia y repercusión directa del arbitraje en los resultados esperados, lo que a su vez se traduce en una prueba irrefutable que puede llegar a atentar contra todo un ciclo de trabajo precedente, que se evalúa por la reglamentación dada.

Durante mis estudios en la carrera profesional de Educación Física de la UNA –Puno, se ha observado poco conocimiento e interés sobre las reglas oficiales del baloncesto principalmente de los estudiantes del VIII al X semestre, es por ello en la presente investigación la necesidad de conocer el real nivel en que se encuentran. En este contexto todo esfuerzo que propicie el perfeccionamiento futuro de los estudiantes ha de estar encaminado a la formación integral, así como lograr la constitución de una teoría general de las reglas oficiales del baloncesto aun por construir.

Considerando que una de las funciones más importantes del rol del estudiante es evaluar, es obvio reconocer, entonces, la necesidad de contar estudiantes competentes. Por estas razones el proceso de formación integral ocupa un lugar especial. Sin

embargo, a pesar de ello, en la actualidad es evidente la presencia de una Situación Problemática enmarcada en las deficiencias significativas de las decisiones arbitrales, en las que se han detectado entre otras la influencia de: insuficiente preparación, lo que provoca en la actualidad que exista en cierta medida desconocimiento del reglamento técnico.

## **1.2 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA**

Se pretende responder a la siguiente pregunta: ¿Cuál es el 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 Puno, 2016?

## **1.3 LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

La presente Investigación se limita: Mínima práctica del deporte del baloncesto por parte de los estudiantes, debido a que en su formación anterior de estudios educativos (nivel secundario) consideran en gran parte a los deportes del fútbol y voleibol.

## **1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

En necesario fundamentar las delimitaciones de la presente investigación las cuales mencionamos las siguientes: Por la cantidad de 58 estudiantes del VIII al X semestre entre damas y varones. En referente a la Escuela Profesional de Educación Física, se considera directamente de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, de la facultad de ciencias de la Educación.

## **1.5 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

Se trata de que debemos comprobar que los estudiantes del VIII al X de la escuela profesional de educación física conocen o desconocen sobre el reglamento oficial de basquetbol mediante la prueba cognitiva.

Por lo tanto el presente trabajo de investigación coadyuva en ampliar la información sobre el nivel de conocimiento de los estudiantes en estudio. Así también servirá como documento de referencia para todos los profesionales del sector de educación, especialmente de la carrera profesional de educación física y entidades avocados al deporte.

Debido a que no existen trabajos de investigación en el medio similares al presente, servirá como medio de información y referencia para trabajos posteriores.

Según los sílabos de los docentes catedráticos de la escuela profesional de educación física, está incluido a partir de VIII semestre para adelante en relación al básquetbol, en lo que se refiere principalmente en el presente estudio al conocimiento cognitivo del reglamento oficial del baloncesto, frente a ello la utilidad metodológica que se aplicó es de necesidad conocer mediante el instrumento de la prueba escrita sobre el actual nivel de los estudiantes.

La importancia del reglamento oficial del baloncesto conlleva a encontrar su aplicación en situaciones diferentes, en la vida cotidiana, durante las actividades física – deporte y competitivo.

El interés en este tema de investigación surgió a partir de la reflexión, la contribución más importante que puede hacer el conocimiento cognitivo del reglamento oficial del baloncesto.

Las nuevas teorías de la investigación planteadas enriquecen al lector y a los profesionales en educación física en relación al estudio.

## **1.6 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.6.1. Objetivo General**

Determinar el 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 Puno, 2016

### **1.6.2. Objetivos Específicos**

- A.** Evaluar el conocimiento de la regla I – el juego del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre.
- B.** Conocer el concepto de la regla II – pista y equipamiento del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- C.** Calificar el conocimiento de la regla III – lo equipos del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- D.** Categorizar el conocimiento de la regla IV – reglamentación del juego del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- E.** Mostrar el conocimiento de la regla V – violaciones del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- F.** Registrar el conocimiento de la regla VI – faltas del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- G.** Sintetizar el conocimiento de la regla VII – disposiciones generales del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre
- H.** Analizar el conocimiento de la regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Se han encontrado estudios realizados, con cierta relación y se menciona:

- A)** La investigación de los autores: Holder y Sullin (2012), lleva por Título: Test teórico para evaluar los conocimientos sobre regla y arbitraje del baloncesto en la categoría 11-12 años del municipio de Florida, el cual planteo el siguiente Objetivo General: Evaluar los conocimientos sobre los fundamentos básicos de regla y arbitraje de baloncesto infantil. Llegando a la siguiente Conclusión: Se constató a partir de la revisión bibliográfica que cada vez se destaca más la tendencia a aumentar el nivel de exigencias intelectuales en el deporte, por lo que la preparación teórica de los atletas cobra gran importancia, sin embargo es un componente de la preparación al que se hace poca referencia. A través del diagnóstico realizado se pudo verificar que los entrenadores y árbitros de baloncesto del municipio de Florida consideran importante la evaluación de los conocimientos sobre regla y arbitraje en los jugadores de baloncesto de la categoría infantil, sin embargo el programa de preparación del deportista no contempla un instrumento que posibilite la evaluación de este aspecto de la preparación. El test diseñado quedó conformado por un cuestionario de 10 preguntas con su respectiva escala evaluativa, basada en una valoración cuantitativa y cualitativa.
- B)** Otra de las investigaciones de nivel local del autor: Begazo (1999), lleva por título: Evaluación del desempeño de los integrantes del colegio de jueces de Basquetbol de Puno temporada deportiva 1999. El cual se planteó el objetivo: en que categoría del escalafón nacional se encuentran los jueces oficiales y asistentes oficiales de



control del colegio de Jueces de Basquetbol de Puno en la temporada 1999. Llegando a la siguiente conclusión: La categoría de los jueces oficiales del colegio de jueces de Basquetbol de Puno, en la temporada deportiva 1999, en general es **Regular** en los tres aspectos considerados para la presente investigación, y en la categorización para el escalafón nacional obtuvieron puntajes que les permitieron ascender de categoría y revalidar las que poseían anteriormente.

- C) Asimismo otro antecedente local del autor: Anchapuri (2001), lleva por título: Grado de conocimiento sobre reglas de arbitraje de Básquetbol en los alumnos del Cuarto y Quinto Nivel de la Carrera Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, en donde se planteó el objetivo siguiente: Determinar el grado de conocimiento sobre reglas de arbitraje de Básquetbol en los alumnos del Cuarto y Quinto Nivel de la Carrera Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano. Indicando la siguiente conclusión: En forma general el grado de conocimiento sobre reglas y mecánica de arbitraje de basquetbol en los alumnos del cuarto y quinto nivel de la Carrera Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano es **Regular** en los dos aspectos considerados para la presente investigación.

## 2.2 SUSTENTO TEÓRICO

### 2.2.1 Conocimiento.

Proceso activo, en virtud del cual la realidad se refleja y se reproduce a manera de ideas o nociones en el pensamiento humano; dicho proceso está condicionada por las leyes del desarrollo social y se halla unida a la actividad práctica del individuo. El conocimiento es utilizado en la actividad práctica para transformar el mundo, y subordinar la naturaleza a las necesidades del individuo.

Es, por una parte, el estado de quien conoce o sabe algo, y por otro lado, los contenidos sabidos o conocidos que forman parte del patrimonio cultural de la humanidad. Saber que se consigue mediante la experiencia personal, la observación o el estudio. (Newell, 1981, p. 65)

El conocimiento se define a través de una disciplina llamada epistemología, una doctrina filosófica que se conoce como la teoría del conocimiento. La epistemología define el conocimiento como aquel conjunto de saberes, que como veremos se dan a diferentes niveles, que poseemos sobre algo. (Newell, 1981, p. 65)

En consecuencia, tenemos cuatro clases diferentes de conocimiento:

- a) **Conocimiento empírico.**-También llamado vulgar, es el conocimiento popular, obtenido por azar, luego de innumerables tentativas. Es ametódico y asistemático. (Newell, 1981, p. 66)
- b) **Conocimiento científico.**- Este conocimiento va más allá del empírico: por medio de él, trascendido el fenómeno, se conocen las causas y las leyes que lo rigen. Es metódico. Conocer verdaderamente, es conocer por las causas. (Newell, 1981, p. 66)
- c) **Conocimiento filosófico.**- Este conocimiento se distingue del científico por el objeto de la investigación y por el método. El objeto de las ciencias son los datos próximos, inmediatos, perceptibles por los sentidos o por los instrumentos, pues, siendo de orden material y físico, son por eso susceptibles de experimentación. El objeto de la filosofía está constituido por realidades inmediatas, no perceptibles por los sentidos, las cuales, por ser de orden suprasensible, traspasan la experiencia. (Newell, 1981, p. 67)

**d) Conocimiento teológico.-** El conocimiento relativo a Dios, aceptado por la fe teológica, constituye el conocimiento teológico. Es aquel conjunto de verdades a las cuales los hombres llegan, no con el auxilio de su inteligencia, sino mediante la aceptación de los datos de la revelación divina. Se vale, de modo especial, del argumento de autoridad. Son los conocimientos adquiridos a través de los libros sagrados y aceptados racionalmente por los hombres, después de haber pasado por la crítica histórica más exigente. (Newell, 1981, p. 67)

### 2.2.2 Nivel de Conocimiento

Es el conjunto de conocimientos adquiridos en forma cualitativa y cuantitativa de una persona, logrados por la integración de los aspectos sociales intelectuales y experiencias en la actividad práctica de la vida diaria con lo que sus conceptos y su saber determinan el cambio de conducta frente a situaciones problemáticas y la solución acertada frente a ello. Teniendo como base de la cognición al reconocimiento del mundo objetivo sus objetos y fenómenos en calidad de fuente única del saber.

El cerebro es el medio ambiente de manera que la información y percepción de la realidad, excita los sentidos y los nervios transmiten el estímulo al cerebro, y a través de la actividad cortical se refleja la realidad, este proceso activo continua desde el nacimiento hasta la muerte. Durante toda la vida se desarrolla la cognición a medida que obtiene y/o almacena información, desarrolla habilidades, sirviendo esto en momento de afrontar nuevas situaciones problemáticas de su vida. La adquisición del conocimiento es a partir de dos formas básicas, como: El informal a través de actividades ordinarias de la vida formal mediante informaciones y experiencias seleccionadas que tiene como logros y metas específicas.

Según PIAGET, afirma que los hombres desde que nacen luchan y se esfuerzan por adaptarse al mundo y el aprendizaje es necesario para entenderlo y controlarlo. En busca del equilibrio con su entorno, el hombre adquiere conocimientos mediante experiencias e informaciones que le sirven para enfrentarse y adaptarse a las nuevas situaciones.

El hombre adquiere conocimientos e informaciones en su interacción con el ambiente. La información que se obtiene es procesada y organizada de forma significativa y pasa a formar parte de una estructura general como es el conocimiento.

El conocimiento por ser también ciencia del pensamiento como en todos los dominios de la ciencia hay que razonar ósea no suponer que nuestro conocimiento, es acabado e invariable, sino analizar el proceso, gracias al cual el conocimiento, nace de la ignorancia en virtud del cual el conocimiento incompleto e inexacto llega a ser más completo y correcto. La asimilación de conocimientos se pueden comprobar mediante aspectos observables y medibles, en las personas, los pensamientos no son medibles, pero si podemos ver y medir el comportamiento, entonces con esta acción se puede probar la existencia del conocimiento.

### **2.2.3 La preparación teórica**

Si pensamos y valoramos cuánto esfuerzo se le exige a un atleta para un comportamiento de más calidad, se deduce que la preparación teórica es una necesidad indiscutible porque actúa sobre el componente racional del deportista. En tanto, a través de ella se realizan las informaciones que les posibilitan a los atletas construir un programa de acción más acabado, más completo, pues el fin es que los deportistas hagan esfuerzos más conscientes a partir de la interiorización de un conocimiento reflexivo acerca del entrenamiento.

Sainz de la Torre León (2003) expresa que nuestros deportistas desde los más noveles hasta los más experimentados, presentan posibilidades intelectuales que hay que aprovechar como base para el desarrollo teórico en su preparación deportiva. La Psicología del Desarrollo demuestra la evolución significativa de la actividad cognoscitiva en la niñez, la adolescencia y la juventud. Todo el trabajo teórico se debe relacionar con las características de la edad, de manera tal que se propicie la comprensión, la disposición y la regulación conscientemente dirigida a un proceso de actuación cualitativamente superior.

Es cierto que el conocimiento se fundamenta en la práctica y está determinado por ella, sin embargo la práctica resulta estéril al margen del conocimiento. Sobre todo el alcance del conocimiento debe llevar a influir directamente en las especificidades del deporte: conocimientos teóricos sobre historia del deporte, reglamentos, y los componentes de la preparación que aparejado a la teoría enmarcan las direcciones de la enseñanza deportiva. Según Harre cada vez más se destaca la tendencia a aumentar el nivel de exigencia intelectual en el deporte de rendimiento. Esto hace que el desarrollo de las capacidades intelectuales del atleta se convierta en un objetivo esencial.

La preparación teórica constituye el aspecto fundamental de la realización práctica del principio de lo consciente. El camino de la más alta perfección pasa por la adquisición de conocimientos. Es por ello necesario que desde los primeros pasos en el deporte, el conocimiento se adelante a la práctica y constituye el fundamento del perfeccionamiento. Esta adquisición del conocimiento de la que hablamos son medios apropiados para acelerar el conocimiento deportivo, por lo que cada contenido de la preparación debe ir aparejado a la adquisición de nuevos conocimientos.

## **La evaluación del aprendizaje**

Philips (1974), refiere que la evaluación es el procedimiento que se emplea para determinar el valor o utilidad de un proceso o de una cosa. Mediante la evaluación educacional puede verificarse la eficacia de la enseñanza o del valor de una experiencia de aprendizaje, desde el punto de vista de logros por parte de los alumnos, de los objetivos de la educación. La evaluación es la interpretación de la medida que nos lleva a expresar un juicio de valor. (Labarrere y Valdivia, 1991)

Muchos otros autores han definido a la evaluación y estableciendo una comparación entre ellas se puede ver que coinciden en algunos de los siguientes aspectos:

1. Evaluar consiste en atribuir un valor o un juicio sobre algo o alguien.
2. La evaluación es una etapa del proceso educativo.
3. Es contemplada como un proceso dinámico, continuo y sistemático.
4. Enfocada hacia la educación del alumno.
5. Mediante el cual verificamos los logros adquiridos en función de los objetivos propuestos con anterioridad.
6. Además la evaluación es un medio mediante el cual se puede comprobar si las estrategias trazadas por el profesor son eficaces para el aprendizaje de los alumnos.

### **2.2.4 Reglamento oficial de baloncesto**

**REGLA UNO – EL JUEGO.** FEB (2014-2015)

#### **Art. 1 Definiciones**

##### **1.1 El baloncesto**

El baloncesto lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

### **1.2 Canasta: contraria / propia**

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.

### **1.3 Vencedor de un partido**

El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.

## **REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO. FEB (2014-2015)**

### **Art. 2 Pista**

#### **2.1 Terreno de juego**

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Esquema 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

#### **2.2 Pista trasera**

La pista **trasera** de un equipo comprende su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

#### **2.3 Pista delantera**

La pista **delantera** de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

#### **2.4 Líneas**

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

#### 2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego. Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

#### 2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado, deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.

#### 2.4.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

#### 2.4.4 Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (**Esquemas 1 y 3**) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:



- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

#### **2.4.5 Zonas de banco de equipo**

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

Debe haber 14 asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes de equipo. Cualquiera otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

#### **2.4.6. Líneas de saque**

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

#### **2.4.7 Zonas de semicírculo de no-carga**

Las líneas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta

hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

### **Art. 3 Equipamiento**

Se necesita el siguiente equipamiento: Unidades de contención, que consisten en:

- Tableros
- Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
- Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
  - El operador del reloj de lanzamiento,
  - El anotador/cronometrador.
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

**REGLA TRES – LOS EQUIPOS. FEB (2014-2015)****Art. 4 Equipos****4.1 Definición**

4.1.1 Un miembro de equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

4.1.2 Un miembro de equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.

**4.2 Regla**

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de 5 asistentes de equipo que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.

**4.3 Uniformes**

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
- Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.

**Art. 5 Jugadores: lesión**

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

**Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos**

- 6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información; sin embargo, solo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 6.2 El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

**Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos**

- 7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador al menos 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos 10

minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.

#### **REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO. FEB (2014-2015)**

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

- 8.1 El partido constará de 4 períodos 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 período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.

##### **Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido**

- 9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del salto entre dos.
- 9.2 Los demás períodos 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.

##### **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 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 tiro o tiros libres.
  - otra penalización (tiro o tiros libre y/o posesión del balón)

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

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que está tocando en el suelo.

11.2 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 período.

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.

##### **12.3 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 o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.

### **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.

### **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.

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.

### **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.



16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro 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 o único tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en el cesto, la canasta será de 2 puntos.

## 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.

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 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

### 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, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

### 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 único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

## 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 o único 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 período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.

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 o único tiro libre.

## **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 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 en la 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.

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 en la 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. FEB (2014-2015)****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 sala 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.

## **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 sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

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, bota en el suelo o

lo lanza deliberadamente contra el tablero 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 descansa en una o ambas manos.

#### 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:**

- estático con ambos pies en el suelo:

En el momento en que levante un pie, el otro pie se convierte en pie de pivote.

- estando en movimiento:

- Si un pie está en contacto con el suelo, ese pie se convierte en pie de pivote.
- Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae apoyando ambos pies a la vez, en el momento en que levante uno el otro pie se convierte en pie de pivote.
- Si **ningún** pie está **en contacto con el suelo** y el jugador cae sobre un pie, ese se convierte en el pie de pivote. Si el jugador salta apoyándose en ese pie y cae apoyando ambos a la vez, ninguno de los dos es pie de pivote.

## **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,
- 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.

**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.

### **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 si:

- 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 jugadores de ese equipo se están pasando el balón 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 una vez que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

#### **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 a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

### **Art.31 Interposiciones e Interferencias**

#### **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 en su interior o la atraviesa.
  - 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 interposiciones se aplican hasta que:

- El balón ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- El balón haya tocado el aro.

## **REGLA SEIS – FALTAS. FEB (2014-2015)**

### **Art.32 Faltas**

#### 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 correspondientemente.

### **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:

- En la parte **delantera** por las palmas de las manos.
- En la parte **trasera** por las nalgas.
- En los **laterales** por la parte exterior de los brazos y piernas.

### **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 reanudará 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, 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 período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres.

### **Art.35 Doble falta**

#### **35.1 Definición**

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

#### **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 doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.

- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en 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 total por parte de los jugadores y el personal de banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben 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.

#### **36.2 Violencia**

- 36.2.1 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.
- 36.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

#### **36.3 Definición**

- 36.3.1 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.

- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.

#### 36.4 **Penalización**

##### 36.4.1 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.
- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

##### 36.4.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

#### **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.

37.1.2 Los árbitros deben 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 concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

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.

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

#### 38.1 **Definición**

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.



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 Penalización

38.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.2.2 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 prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

38.2.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

## Art.39 Enfrentamientos

### 39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores y personal de banco del equipo).

Este artículo solo se refiere al personal de banco del equipo que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

### 39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo 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 del personal de banco del equipo descalificado por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a personal de banco del equipo de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

## **REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES. FEB (2014-2015)**

### **Art.40 5 faltas de jugador**

40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en 30 segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

### **Art.41 Faltas de equipo: Penalización**

#### 41.1 **Definición**

41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

41.1.3 Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

#### 41.2 **Regla**

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque. El tiro o tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.

41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

### **Art.42 Situaciones especiales**

#### 42.1 **Definición**

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir **situaciones especiales** cuando se comete una falta o faltas adicionales.

### **Art.43 Tiros libres**

#### 43.1 **Definición**

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

#### 43.2 **Regla**

43.2.1. Cuando se señala una falta personal el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2. Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

43.2.2 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

#### 43.3 **Penalización**

43.3.1 Si se convierte un tiro libre y la violación la comete el lanzador, el punto no será válido.

Se ignorará cualquier otra violación de cualquier jugador que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre.

43.3.2 Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

43.3.3 Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:

- El **lanzador** o un compañero del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un adversario del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- Ambos equipos durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

## **Art.44 Error rectificable**

### 44.1 **Definición**

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.3.1 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanuda tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.2 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

## **REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS. FEB (2014-2015)**

### **Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario**

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.

45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.

### **Art.46 Árbitro principal: Obligaciones y Facultades**

El árbitro principal:

46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.

#### **Art.47 Árbitros: Obligaciones y Facultades**

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

#### **Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones**

48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al 5 inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser

descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas o antideportivas y que debe ser descalificado.

48.2 El **anotador** también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.

48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

#### **Art.49 Cronometrador: Obligaciones**

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos 3 minutos antes del inicio del tercer período.

#### **Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones**

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:



50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

50.2 **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.3 Detendrá y volverá a 24 segundos, y no mostrará ninguna cifra, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
  - A consecuencia de una falta o violación.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.
- La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.

### 2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS BÁSICOS

**Ataque rápido, quiebre rápido o rompimiento** Maniobra ofensiva que consiste en pasar rápidamente de la defensa al ataque, intentado lograr ventaja numérica para la culminación.

**Bloqueo** Maniobra de un jugador defensivo mediante la cual impide al atacante acercarse al aro para tomar el rebote.

**Cambio de marca.**- Intercambio de responsabilidades entre dos defensas.

**Cambio de velocidad o de ritmo.**- Acelerar la velocidad para desmarcarse.

**Cancha defensiva.**-Mitad de la cancha que corresponde al aro defendido por un equipo.

**Cancha ofensiva.**-Mitad de la cancha que corresponde al aro donde un equipo está encestando.

**Doble marcaje.**-Táctica defensiva en la cual dos defensas presionan sobre el atacante que tiene la pelota

**Drible.**-Rebotar la pelota contera el piso, única manera de desplazarse con ella.

**FIBA.**- Federación Internacional de Baloncesto

**Finta.**-Amargo, engaño que utilizan tanto atacantes como defensores.

**Flash.**-Cortada del lado débil del ataque hacia la pelota.

**Lado débil.**-Dividida la cancha por una línea imaginaria que une los dos aros, es el lado donde no se encuentra el balón.

**Lado fuerte.**-Dividida la cancha por una línea imaginaria que une los dos aros, es aquél donde se encuentra el balón.

**Lanzamiento.**-Acción de intentar que el balón se introduzca en el aro para la conversión de puntos, objetivo del juego. Cuando se realiza con el balón en movimiento se denomina lanzamiento de cancha, a diferencia del tiro libre, efectuado desde un punto determinado y sin oposición.

**Línea de 10 segundos.**-Línea que divide la cancha por mitad y que sirve para la aplicación de una regla que establece el tiempo en el cual un equipo debe pasar el balón a la cancha ofensiva.

**Línea de pase.**-Línea imaginaria entre el jugador en posesión del balón y los posibles receptores.

**Línea de lanzamiento.**-Línea imaginaria entre la pelota y el cesto.

**Llenar los carriles.**-Ocupar las vías central, derecha e izquierda de la cancha, uno de los pasos básicos del ataque rápido.

**Negación del pase.**-Táctica defensiva en el lado fuerte, tratando de impedir que un jugador reciba la pelota.

**Pase.**-Acción de trasladar el balón de un jugador a otro.

**Pivotear.**-Acción de dar varios pasos sobre un mismo pie (denominado pie de pivot y el cual puede llevar hasta la punta, sin deslizar ni levantar ésta), con el objetivo de proteger la pelota o de engañar a un contrario.

**Presión.**- Estrategia defensiva muy en boga, consiste en “defender atacando” con un acoso al adversario que le impida desarrollar su juego acostumbrado, manejar con soltura el balón e inducirle a cometer violaciones del reglamento.

## 2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable	Dimensiones	Indicadores/Ítems	Categorías/pt je
	A. regla I – el juego	1.-El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es. 2. Defina que es canasta propia y canasta cerrada en baloncesto. 3. A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto.	Excelente 19-20 puntos
	B. regla II – pista y equipamiento	4. Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es. 5. Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son. 6. El círculo central en el centro del terreno de	Muy Bueno 17-18 puntos  Bueno

Reglas oficiales del baloncesto	C. regla III – lo equipos	<p>juego tiene un radio de.</p> <p>7. Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son.</p> <p>8. La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de.</p> <p>9. Qué tipo de indumentaria los jugadores podrán utilizar.</p>	<p>14-16 puntos</p> <p>Regular 11-13 puntos</p>
	D. regla IV – reglamentación del juego	<p>10. De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo.</p> <p>11. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra.</p> <p>12. Si un jugador convierte Accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como.</p>	<p>Desaprobado 0-10 puntos</p>
	E. regla V – violaciones	<p>13. Interprete el artículo 26° tres segundos.</p> <p>14.Cuál es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa</p> <p>15. Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización.</p>	
	F. regla VI – faltas del baloncesto	<p>16. Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto.</p> <p>17. Explique en qué consiste la doble falta</p> <p>18. A qué se le denomina pantalla o cortina en el baloncesto</p>	
	G. regla VII – disposiciones generales	<p>19. Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá.</p> <p>20. Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres.</p> <p>21. Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla, en que situaciones.</p>	
	H. regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario	<p>22. De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral.</p> <p>23. Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos.</p> <p>24. Que obligaciones y facultades tienes los árbitros durante y después del partido</p>	

## CAPITULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

##### 3.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación corresponde al tipo descriptivo, en la cual está orientado a describir el nivel de conocimiento del reglamento oficial del baloncesto de los estudiantes del VIII al X semestre de la carrera profesional de educación física 2016

##### 3.1.2. Diseño de la Investigación

El diseño de investigación que se plantea es descriptivo diagnóstico

#### 3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA DE LA INVESTIGACIÓN

##### 3.2.1 Población de estudio

La población de estudio, está constituido por los estudiantes del I al X semestre del año académico 2016, de la Escuela Profesional de Educación Física, Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Nacional del Altiplano Puno,

**Cuadro N° 1** Población de estudio: escuela profesional de educación física

SEMESTRE	SEXO		fi	%
	F	M		
SEMESTRE I	7	25	32	13.17
SEMESTRE II	5	26	31	12.76
SEMESTRE III	4	25	29	11.93
SEMESTRE IV	6	19	25	10.29
SEMESTRE V	2	26	28	11.52
SEMESTRE VI	3	17	20	8.23
SEMESTRE VII	4	16	20	8.23
SEMESTRE VIII	5	14	19	7.82
SEMESTRE IX	4	15	19	7.82
SEMESTRE X	3	17	20	8.23
<b>TOTAL</b>	43	200	243	100.00

**Fuente** : Registro de estudiantes del año 2016

**Elaborado** : Por el Investigador.

### 3.2.2 Muestra de estudio

La muestra de la investigación está conformada por los estudiantes de la escuela profesional de educación física correspondiente del VIII al X semestre del año 2016, asimismo se considera porque ya tienen conocimiento de las reglas del basquetbol.

Por tanto se seleccionó el muestreo censal el cual consiste en efectuar un muestreo de todos los casos posibles en nuestra población. En este caso, tenemos la certeza de que la muestra es representativa del conjunto de la población. (Ramírez, 1997, p. 56)

**Cuadro N° 2:** Muestra de estudio: viii al x semestre de la Escuela Profesional De Educación Física

SEMESTRE	SEXO		fi	%
	F	M		
SEMESTRE VIII	5	14	19	32.76
SEMESTRE IX	4	15	19	32.76
SEMESTRE X	3	17	20	34.48
TOTAL	12	46	58	100.00

**Fuente** : Elaborado en base a la tabla N° 01

**Elaboración** : Por el Investigador.

### 3.3 UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó con los estudiantes de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, facultad de ciencias de la educación, de la escuela profesional de Educación Física correspondientes del VIII al IX semestre del presente año, se encuentra ubicada en el altiplano peruano, en la ciudad de Puno a una altura aproximada de 3,827msnm entre la cordillera oriental y occidental de los andes del sur

### 3.4 ÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

#### 3.4.1. Técnica de recolección de datos

**Evaluación.-** Proceso que tuvo como finalidad determinar el grado de eficacia y eficiencia sobre conocimiento reglas oficiales del baloncesto, donde se recogió información de los alumnos sobre reflexión y toma de decisiones de aprendizaje.

#### 3.4.2. Instrumento de recolección de datos

**Prueba Escrita.-** Es un instrumento que consistió en plantear por escrito una serie de Ítems a los que el estudiante respondió en el mismo modo. Con la prueba escrita los alumnos demostraron fundamentalmente los aprendizajes cognoscitivos sobre reglas oficiales del baloncesto.

### 3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Se realizó los siguientes procedimientos:

- Se seleccionó y aprobó los instrumentos de medición.
- Se aplicó dicho instrumento de medición
- Se elaboró un cronograma de las fechas que se evaluaron

### 3.6 PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS

Se realizó de la siguiente manera:

- Se ordenó y se clasificó los datos.
- Se tabuló los datos.
- Se expresó en cuadro de distribución porcentual.
- Se expresó en gráficos estadísticos.
- Se analizó e interpretó los resultados obtenidos.
- Se llegó a las conclusiones y sugerencias respectivas.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

El presente capítulo presenta los resultados de la variable única referente al reglamento oficial de baloncesto, expresados mediante cuadros de frecuencia porcentual, asimismo los gráficos, interpretación y análisis respectivos de cada cuadro y/o gráfico del informe de investigación titulado: “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 Puno 2016” que está desarrollado de acuerdo al resultado obtenido del instrumento de la prueba escrita. Cabe destacar que los resultados presentan sus dimensiones e indicadores y con directa relación a los objetivos planteados en la investigación, de la misma forma los cuadros se presentan tal como se identificó durante la ejecución de la investigación; todo ello para dar respuesta a la interrogante: ¿cuál es el 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 Puno, 2016?

##### 4.1.1. Resultados de la variable única.-

Se realizó tomando en cuenta la relación existente entre los objetivos específicos, dimensiones e indicadores, asimismo el calificativo se destaca por la escala vigesimal; para su mejor comprensión se detalla en la siguiente tabla:

Objetivos E.	Dimensiones	Indicadores	Niveles
A. Evaluar el conocimiento de la regla I – el juego del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre.	A) A. regla I – el juego	1.-El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es. 2. Defina que es canasta propia y canasta cerrada en baloncesto. 3. A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto.	Bueno



<p><b>B.</b> Conocer el concepto de la regla II – pista y equipamiento del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>B) regla II – pista y equipamiento</p>	<p>4. Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es. 5. Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son. 6. El círculo central en el centro del terreno de juego tiene un radio de.</p>	<p>Regular</p>
<p><b>C.</b> Calificar el conocimiento de la regla III – lo equipos del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>C). regla III – lo equipos</p>	<p>7. Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son. 8. La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de. 9. Qué tipo de indumentaria los jugadores podrán utilizar.</p>	<p>Malo</p>
<p><b>D.</b> Categorizar el conocimiento de la regla IV – reglamentación del juego del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>D) regla IV – reglamentación del juego</p>	<p>10. De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo. 11. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra. 12. Si un jugador convierte Accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como.</p>	
<p><b>E.</b> Mostrar el conocimiento de la regla V – violaciones del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>E) regla V – violaciones</p>	<p>13. Interprete el artículo 26° tres segundos. 14.Cuál es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa 15. Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización.</p>	
<p><b>F.</b> Registrar el conocimiento de la regla VI – faltas del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>F) regla VI – faltas del baloncesto</p>	<p>16. Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto. 17. Explique en qué consiste la doble falta 18. A qué se le denomina pantalla o cortina en el baloncesto</p>	
<p><b>G.</b> Sintetizar el conocimiento de la regla VII – disposiciones generales del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>G. regla VII – disposiciones generales</p>	<p>19. Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá. 20. Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres. 21. Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla, en que situaciones.</p>	
<p><b>H.</b> Analizar el conocimiento de la regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario del baloncesto en los estudiantes del VIII al X semestre</p>	<p>H. regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario</p>	<p>22. De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral. 23. Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos. 24. Que obligaciones y facultades tienen los árbitros durante y después del partido</p>	

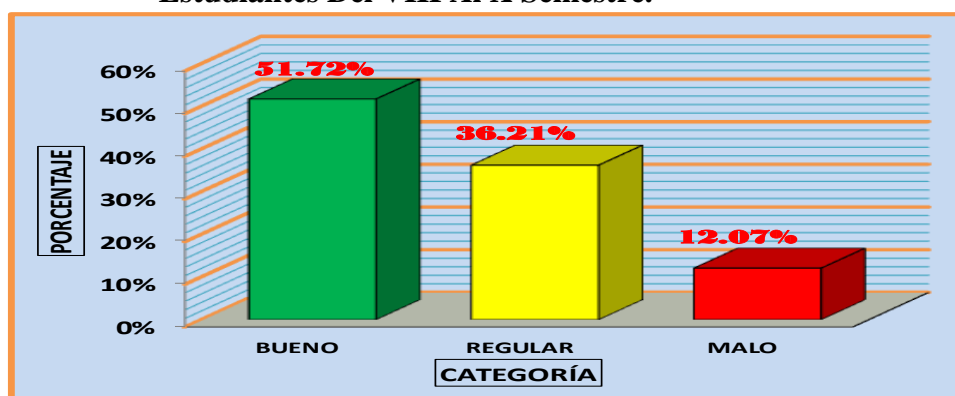
**Regla I**

**Cuadro N° 3: Resultados De La Regla I Sobre El Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre.**

NIVELES	fi	%
BUENO	30	51.72
REGULAR	21	36.21
MALO	7	12.07
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 1: Gráfico De La Regla I Sobre El Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre.**



Fuente : Cuadro N° 03.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN:**

En el cuadro N° 03 y gráfico N° 01 se observa los resultados la regla I sobre el juego del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 30 estudiantes que representa el 51.72%.
- En el nivel Regular se ubican 21 estudiantes que significa el 36.21%.
- En el nivel Malo se ubican 7 estudiantes que equivale el 12.07%.

**ANÁLISIS**

Se observa los resultados de la regla I sobre el juego del baloncesto que el 51.72% son de nivel bueno, respondiendo acertadamente que el baloncesto lo juegan 5 jugadores, el objetivo es encestar a la canasta del adversario, asimismo afirmando que el vencedor es el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego y definiendo que la canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta. Por otro lado el porcentaje del 36.21% son de nivel Bueno pudiendo acertar 2 de las 3 preguntas formuladas. Mientras que el total porcentual de 12.07% de nivel Malo no respondieron desconociendo la regla I.

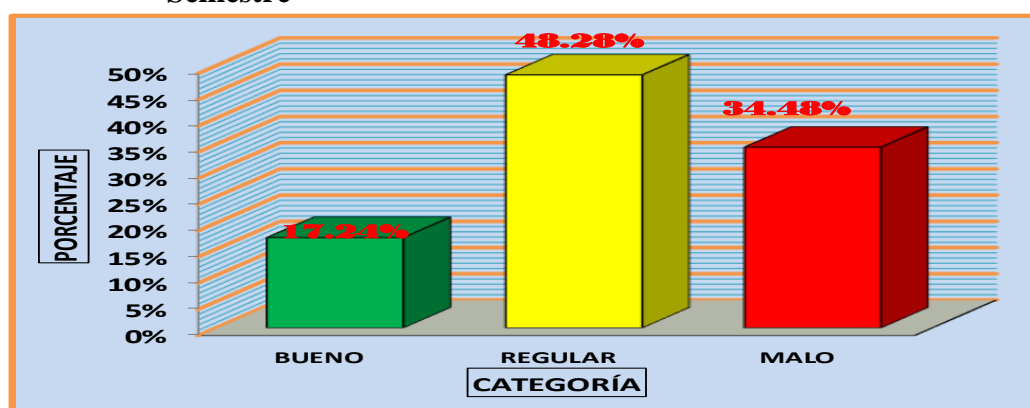
**Regla II**

**Cuadro N° 4: Resultados De La Regla Ii Sobre El Conocimiento De La Pista Y Equipamiento Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	10	17.24
REGULAR	28	48.28
MALO	20	34.48
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 2: Gráfico De La Regla Ii Sobre El Conocimiento De La Pista Y Equipamiento Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 04.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 04 y gráfico N° 02 se observa los resultados la regla II sobre el conocimiento de la pista y equipamiento del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 10 estudiantes que representa el 17.24%.
- En el nivel Regular se ubican 28 estudiantes que significa el 48.28%.
- En el nivel Malo se ubican 20 estudiantes que equivale el 34.48%.

**ANÁLISIS**

Los resultados demuestran encontrarse en gran parte en el nivel Regular con el porcentaje del 48.28% de estudiantes evaluados sobre conocimiento de la regla II – de la pista y equipamiento del baloncesto, respondiendo dos preguntas formuladas demostrando que conocen solo las dimensiones del terreno correspondiente a 28 metros de largo y 15 metros de ancho, y el radio del círculo central que es de 1.80m, por otro lado con cierta preocupación observamos que el total porcentual de 34.48% se ubican en el nivel Malo ello significa el desconocimiento de la regla II.

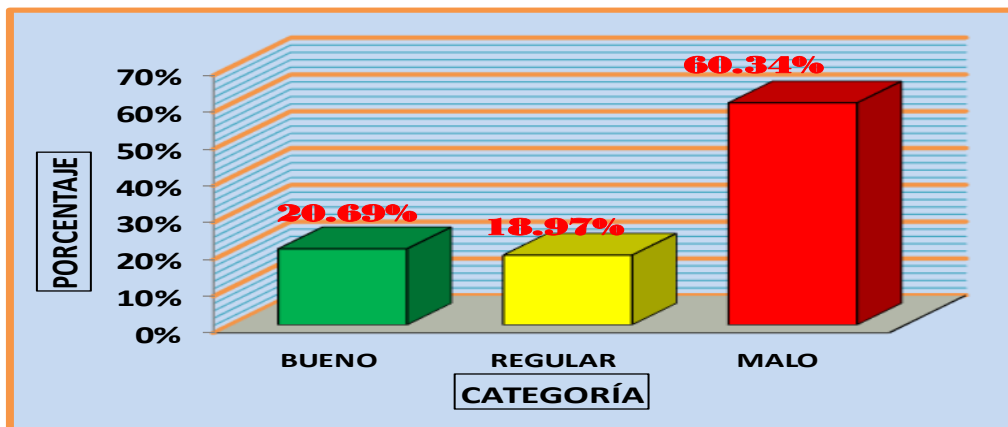
**Regla III**

**Cuadro N° 5: Resultados De La Regla III Sobre El Conocimiento De Los Equipos Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	12	20.69
REGULAR	11	18.97
MALO	35	60.34
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 3: Gráfico De La Regla III Sobre El Conocimiento De Los Equipos Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 05.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 05 y gráfico N° 03 se observa los resultados la regla III sobre el conocimiento de los equipos del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 12 estudiantes que representa el 20.69%.
- En el nivel Regular se ubican 11 estudiantes que significa el 18.97%.
- En el nivel Malo se ubican 35 estudiantes que equivale el 60.34%.

**ANÁLISIS**

Los resultados demuestran bajo nivel de conocimiento con respecto a la regla III referente al conocimiento de los equipos del baloncesto siendo el total de 60.34%, esto significa que no respondieron acertadamente a las preguntas que se planteó respondiendo incorrectamente que los números en los uniformes sus medidas en la espalda y adelante son de 30cm y 20cm de altura, asimismo que las muñequeras de cuero si son de uso permitido en su indumentaria. Sin embargo un cierto porcentaje mínimo logro ubicarse en el nivel Bueno correspondiente al 20.69%

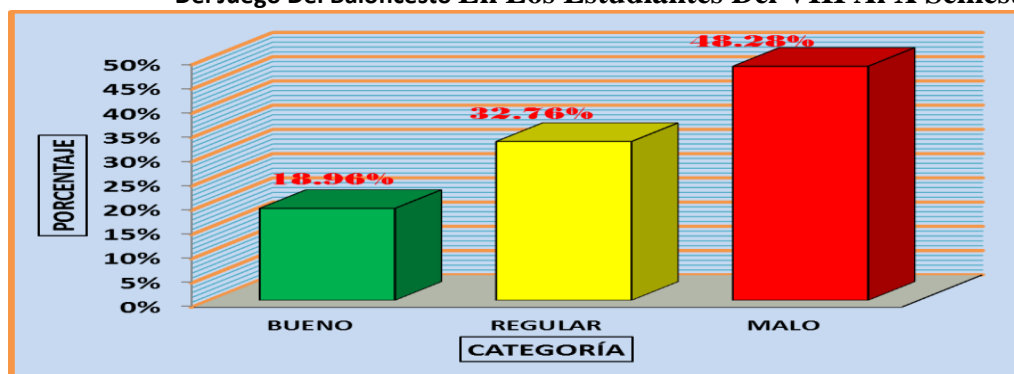
**Regla IV**

**Cuadro N° 6: Resultados De La Regla IV Sobre El Conocimiento De La Reglamentación Del Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	11	18.96
REGULAR	19	32.76
MALO	28	48.28
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 4: Gráfico De La Regla IV Sobre El Conocimiento De La Reglamentación Del Juego Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 06.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 06 y gráfico N° 04 se observa los resultados la regla IV sobre el conocimiento de la reglamentación del juego del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 11 estudiantes que representa el 18.96%.
- En el nivel Regular se ubican 19 estudiantes que significa el 32.76%.
- En el nivel Malo se ubican 28 estudiantes que equivale el 48.28%.

**ANÁLISIS**

Los resultados mostrados nos indica que los estudiantes desconocen el total de 48.28% la regla IV sobre la reglamentación del juego del baloncesto, demostrando responder incorrectamente que si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado se procede a un periodo extra de 5x5 minutos, como también cuando si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta de 2 puntos es válido del capitán del equipo que convierte, asimismo que el periodo de tiempo consta de 2 periodos de 20 minutos por lo cual no son las correctas respuestas. Por otra parte el total de 32.76% de estudiantes responde al nivel regular

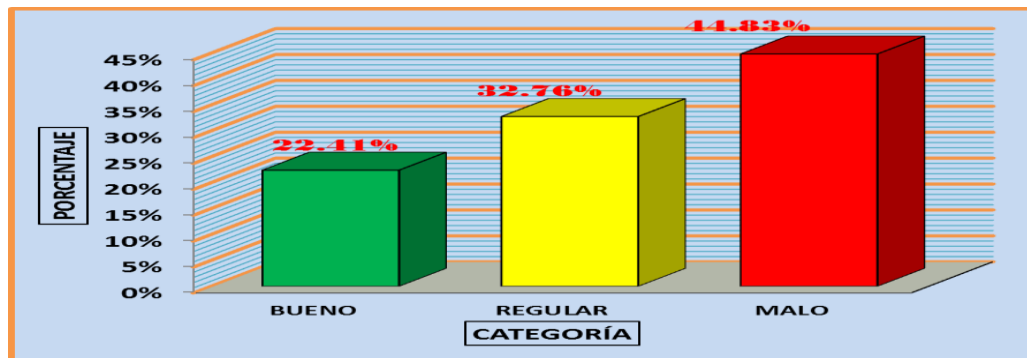
**.Regla V**

**Cuadro N° 7: Resultados De La Regla V Sobre El Conocimiento De Violaciones Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	13	22.41%
REGULAR	19	32.76%
MALO	26	44.83%
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 5: Gráfico De La Regla V Sobre El Conocimiento De Violaciones Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 07.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 07 y gráfico N° 05 se observa los resultados la regla V sobre el conocimiento de violaciones del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 13 estudiantes que representa el 22.41%.
- En el nivel Regular se ubican 19 estudiantes que significa el 32.76%.
- En el nivel Malo se ubican 26 estudiantes que equivale el 44.83%.

**ANÁLISIS**

Se analiza los resultados que desconocen la regla V sobre el conocimiento de violaciones del baloncesto del total del 44.83% de estudiantes representando al nivel malo, no teniendo claro la definición el cual respondieron incorrectamente indicando falta de respeto al árbitro siendo lo correcto infracción a las reglas, asimismo los puntos de acuerdo a zona no tienen definido; esto demuestra el mínimo conocimiento e interés por conocer ampliamente el reglamento de baloncesto, también se debe a que es mínimamente practicado y como función de árbitro las pocas oportunidades. Por otra parte en el nivel regular correspondiente al 32.76% respondieron 2 preguntas de 3 formuladas.

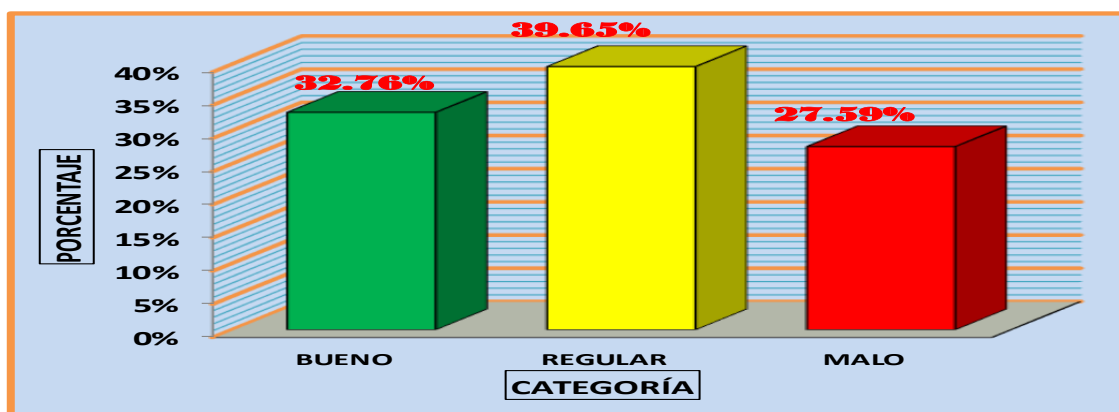
**Regla VI**

**Cuadro N° 8: Resultados De La Regla VI Sobre El Conocimiento De Faltas Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	19	32.76%
REGULAR	23	39.65%
MALO	16	27.59%
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 6: Gráfico De La Regla VI Sobre El Conocimiento De Faltas Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 08.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 08 y gráfico N° 06 se observa los resultados la regla VI sobre el conocimiento de faltas del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 19 estudiantes que representa el 32.76%.
- En el nivel Regular se ubican 23 estudiantes que significa el 39.65%.
- En el nivel Malo se ubican 16 estudiantes que equivale el 27.59%.

**ANÁLISIS**

Los resultados de la regla VI sobre el conocimiento de las faltas de baloncesto es de nivel regular de un total de 39.65% de estudiantes, esto significa que respondieron conocer los tipos de falta que existe en el baloncesto siendo la falta personal, técnica, antideportiva, descalificante y doble falta, sin embargo en las demás preguntas formuladas interpretaron incorrectamente donde manifestaron que la doble falta es cuando 2 adversarios se disputan el balón al mismo tiempo. Asimismo el total de 32.76% son estudiantes con nivel bueno lo que se destaca el conocimiento de la regla VI sobre faltas.

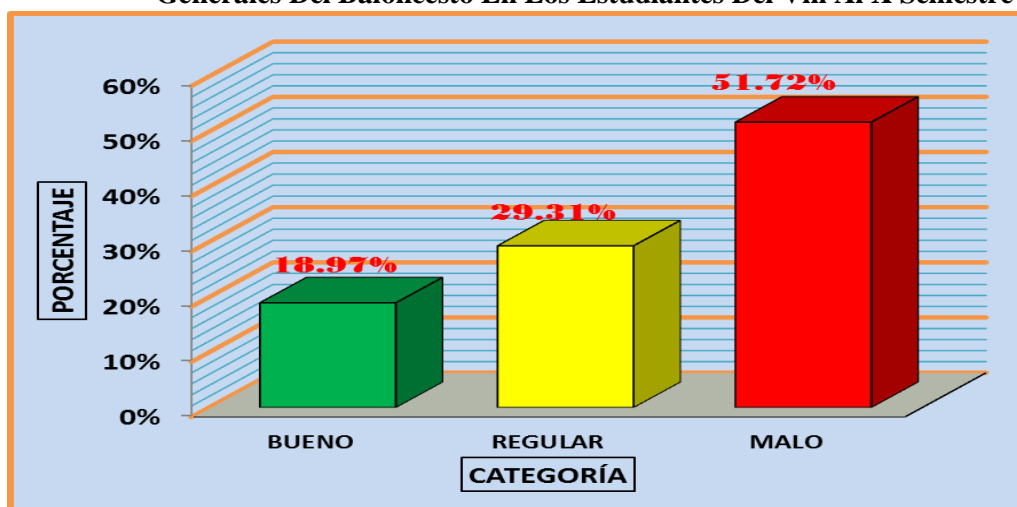
**Regla VII**

**Cuadro N° 9: Resultados De La Regla VII Sobre El Conocimiento De Disposiciones Generales Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	11	18.97
REGULAR	17	29.31
MALO	30	51.72
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 7: Gráfico De La Regla Vii Sobre El Conocimiento De Disposiciones Generales Del Baloncesto En Los Estudiantes Del Viii Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 09.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN**

En el cuadro N° 09 y gráfico N° 07 se observa los resultados la regla VII sobre el conocimiento de disposiciones generales del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 11 estudiantes que representa el 18.97%.
- En el nivel Regular se ubican 17 estudiantes que significa el 29.31%.
- En el nivel Malo se ubican 30 estudiantes que equivale el 51.72%.

**ANÁLISIS**

Los resultados sobre la regla VIII del conocimiento de disposiciones generales del baloncesto, es de nivel malo del total de 30 estudiantes que representa el 51. 72% esto demuestra que no respondieron correctamente sobre las faltas por equipo para penalización de tiros libres respondiendo a 04 faltas, asimismo que los árbitros no pueden corregir un error si ha ignorado involuntariamente una regla. Por otra parte el total del 29.31% de estudiantes se encuentran en el nivel regular.



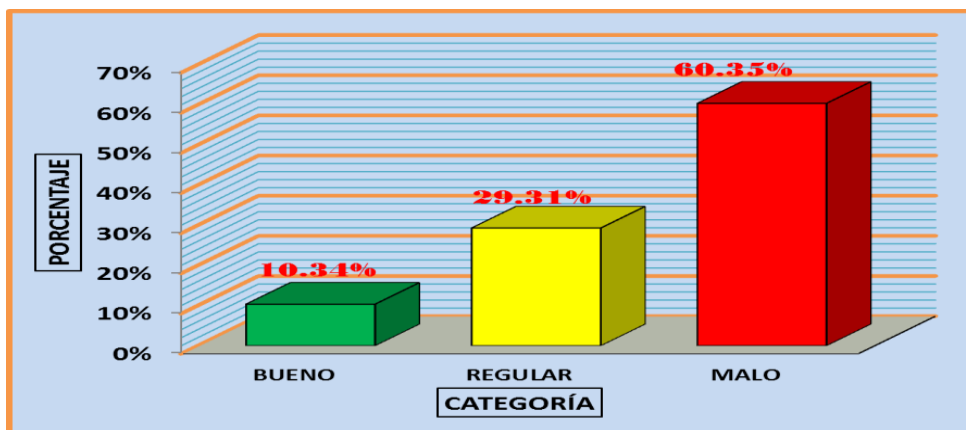
**Regla VIII**

**Cuadro N° 10: Resultados De La Regla VIII Sobre El Conocimiento De Árbitros, Oficiales De Mesa, Comisario Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**

NIVELES	fi	%
BUENO	6	10.34%
REGULAR	17	29.31%
MALO	35	60.35%
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100.00</b>

Fuente : Anexo N° 01 – prueba escrita  
 Elaborado : Por el Investigador.

**Gráfico N° 8: Gráfico De La Regla VIII Sobre El Conocimiento De Árbitros, Oficiales De Mesa, Comisario Del Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre**



Fuente : Cuadro N° 10.  
 Elaborado : Por el Investigador.

**INTERPRETACIÓN:** En el cuadro N° 10 y gráfico N° 08 se observa los resultados la regla VIII sobre el conocimiento de árbitros, oficiales de mesa, comisario del baloncesto, y es como se detalla:

- En el nivel Bueno se ubican 06 estudiantes que representa el 10.34%.
- En el nivel Regular se ubican 17 estudiantes que significa el 29.31%.
- En el nivel Malo se ubican 35 estudiantes que equivale el 60.35%.

**ANÁLISIS:** Los resultados evidencian que la regla VIII sobre el conocimiento de árbitros, oficiales de mesa, comisario del baloncesto es de nivel bajo del total de 35 estudiantes correspondiente al 60.35% esto demuestra el desconocimiento de las funciones del árbitro como indicar: 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares más 4 oficiales de mesa, al no responder quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos siendo su función del árbitro principal, asimismo desconocen las obligaciones y facultades que tienen los árbitros durante y después del partido.

#### 4.1.2. Resultados del objetivo general

Se obtiene los resultados del nivel de conocimiento del reglamento oficial del baloncesto hallando el promedio total con el siguiente calificativo:

- E : Excelente (19-20 puntos)
- MB : Muy Bueno (17-18 puntos)
- B : Bueno.(14-16 puntos)
- R : Regular (11-13 puntos)
- D : Desaprobado (00 – 10 puntos)

Los resultados sirvió para comprobar a la pregunta formulada: ¿Cuál es el 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 Puno, 2016?, el cual se resolvió a través del resultado consolidado de las dimensiones, para dar finalmente un análisis definido en determinar el nivel de conocimiento sobre el reglamento oficial de Baloncesto en los estudiantes en estudio.

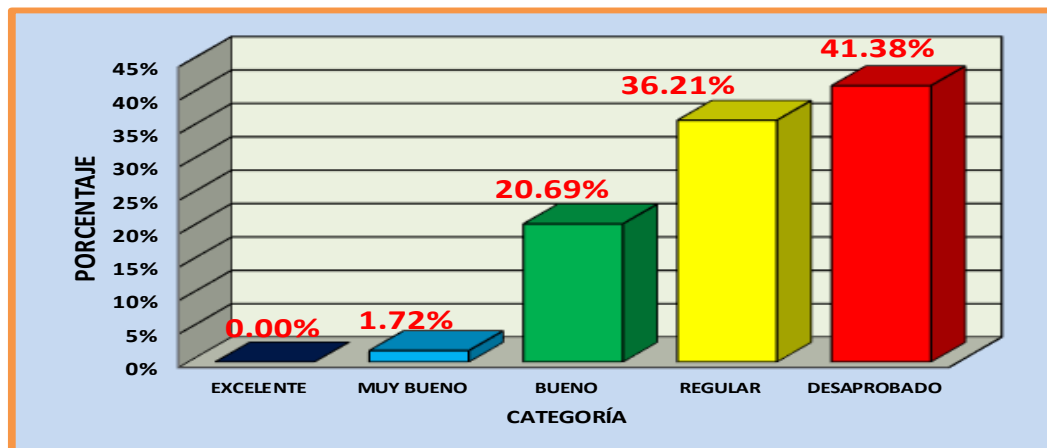
**Cuadro N° 11: Resultados Del Nivel De Conocimiento Sobre El Reglamento Oficial De Baloncesto En Los Estudiantes Del VIII Al X Semestre De La Escuela Profesional De Educación Física De La Ciudad Puno, 2016**

NIVELES	PUNTAJE	fi	%
EXCELENTE	19-20 Puntos	0	0.00%
MUY BUENO	17-18 Puntos	1	1.72%
BUENO	14-16 puntos	12	20.69%
REGULAR	11-13 puntos	21	36.21%
DESAPROBADO	00-10 puntos	24	41.38%
<b>TOTAL</b>		<b>58</b>	<b>100.00</b>

**Fuente** : Anexo N° 01 – prueba escrita

**Elaborado** : Por el Investigador.

**Gráfico N° 9: Gráfico Del 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 Puno, 2016**



**Fuente** : Cuadro N° 11.

**Elaborado** : Por el Investigador.

### INTERPRETACIÓN

En el cuadro N° 11 y gráfico N° 09 se observa los resultados del 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 Puno, 2016, y es como se detalla:

- En el nivel Excelente no ubicamos a ninguno de los estudiantes.
- En el nivel Muy Bueno se ubica 1 estudiante que corresponde el 1.72%.
- En el nivel Bueno se ubican 12 estudiantes que representa el 20.69%.
- En el nivel Regular se ubican 21 estudiantes que significa el 36.21%.
- En el nivel de escala Desaprobado se ubican 24 estudiantes que equivale el 41.38%.

### ANÁLISIS

Se determina que el conocimiento del reglamento oficial de baloncesto es de nivel desaprobado del total de 24 estudiantes 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 el total de 21 estudiantes que significa el 36.21% son de nivel regular el cual su puntaje acertado es de 11 – 13 puntos del total de 24 preguntas formuladas, asimismo el total de 12 estudiantes que representa el 20.69% son de nivel bueno con el puntaje de 14 a 16 puntos, y tan solo 1 estudiante que significa el 1.72% tiene el nivel muy bueno con el puntaje de 18 puntos. Con los antecedentes investigados se observa de nivel regular en conocimientos, mientras que en el estudio planteado es de nivel malo.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA.** 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.

**SEGUNDA.** Los resultados de la regla I sobre el juego del baloncesto presentan el nivel bueno con el total de 51.72%, respondiendo acertadamente que el baloncesto lo juegan 5 jugadores, el objetivo es encestar a la canasta del adversario, asimismo afirmando que el vencedor es el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego. Por otro lado el porcentaje del 36.21% son de nivel Bueno pudiendo acertar 2 de las 3 preguntas formuladas. Mientras que el total porcentual de 12.07% son nivel Malo no respondieron desconociendo la regla I.

**TERCERA.** Los resultados de la regla II sobre pista y equipamiento son de nivel de conocimiento regular correspondiente al total de 48.28%, por otro lado observamos que el total porcentual de 34.48% se ubican en el nivel Malo ello significa el desconocimiento de la regla II y el nivel Bueno tan solamente a 10 estudiantes que representa el 17.24%.

**CUARTA.** Los resultados demuestran bajo nivel de conocimiento con respecto a la regla III referente a los equipos, correspondiente al total de 60.34%, esto significa que no respondieron acertadamente a las preguntas que se planteó Sin embargo un cierto porcentaje logro ubicarse en el nivel Bueno correspondiente al 20.69%, y en el nivel Regular con el porcentaje de 18.97%.

**QUINTA.** Los resultados muestran que los estudiantes desconocen la regla IV del total de 48.28% sobre la reglamentación del juego del baloncesto, demostrando responder incorrectamente considerando erróneamente que el periodo de tiempo consta de 2 periodos de 20 minutos el cual no corresponde. Por otra parte el total de 32.76% de estudiantes responde al nivel regular, y el total de 18.96% representa el nivel bueno.

**SEXTA.** Los resultados muestran que desconocen la regla V sobre el conocimiento de violaciones del baloncesto del total del 44.83% de estudiantes representando al nivel malo. Por otra parte en el nivel regular correspondiente al 32.76% respondieron 2 preguntas de 3 formuladas y en el nivel Bueno se ubican 13 estudiantes que representa el 22.41%.

**SEPTIMA.** Los resultados de la regla VI sobre el conocimiento de las faltas de baloncesto es de nivel regular de un total de 39.65% de estudiantes, asimismo el total de 32.76% son estudiantes con nivel bueno lo que se destaca el conocimiento de la regla VI sobre faltas y en el nivel Malo se ubican 16 estudiantes que equivale el 27.59%.

**OCTAVA.** Los resultados de la regla VII sobre el conocimiento de disposiciones generales del baloncesto, es de nivel malo del total de 30 estudiantes que representa el 51.72% por tanto se define desconocimiento cognitivo de dicha regla en los estudiantes. Por otra parte el 29.31% de estudiantes se encuentran en el nivel regular y en el nivel Bueno se ubican 11 estudiantes que representa el 18.97%.

**NOVENA.** Los resultados evidencian que la regla VIII sobre el conocimiento de árbitros, oficiales de mesa, comisario del baloncesto es de nivel bajo del total de 35 estudiantes correspondiente al 60.35% esto demuestra desconocimiento al no responder su función del árbitro principal y las obligaciones y facultades que tienen los árbitros durante y después del partido, por otra parte en el nivel Bueno representa el 10.34%, y en el nivel Regular representa el 29.31%.

## SUGERENCIAS

- PRIMERA.** Se sugiere a los estudiantes de la escuela profesional de educación física del VIII al X semestre tomar a reflexión los resultados obtenidos buscando soluciones de retroalimentación, llevar en práctica con mayor interés el baloncesto.
- SEGUNDA.** Se recomienda a los estudiantes en estudio sobre la regla I - el juego del baloncesto ampliar la información por medio del internet.
- TERCERA.** Se sugiere a los estudiantes en estudio sobre la regla II - pista y equipamiento vivenciar las medidas de un campo de juego de una Institución Educativa.
- CUARTA.** Se recomienda a los estudiantes en estudio con respecto al conocimiento de la regla III - equipos, revisar el reglamento sobre medidas de los números, la numeración admitido para el baloncesto e indumentarias que deben utilizar los jugadores.
- QUINTA.** Se sugiere a los estudiantes en estudio sobre la regla IV - considerar que si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado se procederá al periodo extra de 5 minutos, y que el partido constará de 4 períodos de 10 minutos cada uno
- SEXTA.** Se recomienda a los estudiantes en estudio que desconocen la regla V sobre el conocimiento de violaciones del baloncesto repasar el reglamento oficial del baloncesto.

- SEPTIMA.** Se sugiere a los estudiantes en estudio sobre la regla VI conocimiento de las faltas de baloncesto mediante partidos de práctica de basquetbol definir significativamente la falta personal, falta técnica, falta antideportiva, falta descalificante y doble falta
- OCTAVA.** Se recomienda a los estudiantes sobre regla VII del conocimiento de disposiciones generales del baloncesto, analizar e interpretar con árbitros reconocidos en la región Puno.
- NOVENA.** Se sugiere a los estudiantes en estudio sobre la regla VIII - árbitros, oficiales de mesa, comisario del baloncesto conocer las funciones principales mediante la observación de partidos de la liga de basquetbol en la ciudad de Puno.



**BIBLIOGRAFIA**

- Anchapuri, D. (2001). *Grado de conocimiento sobre reglas de arbitraje de básquetbol en los alumnos del cuarto y quinto nivel de la Carrera Profesional de Educación Física de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno*. (FCEDUC). Puno, Perú: UNA.
- Begazo, G. H. (1999). *Evaluación del desempeño de los integrantes del colegio de Jueces de Básquetbol de Puno*. (FCEDUC). Puno, Perú: UNA.
- Holder y Sullin (2012). *Test teórico para evaluar los conocimientos sobre regla y arbitraje del baloncesto en la categoría 11-12 años del municipio de Florida*. Buenos Aires, Argentina: efdeportes.
- Labarrere, G y G, Valdivia (1991). *Pedagogía*. Ciudad de la Habana, Cuba: Pueblo y Educación.
- Newell L. (1981). *Nivel de conocimiento*. (Trillas). Barcelona, España: Paidotribo
- Phillips, R. C. (1974). *Evaluation in education*. Columbus, Ohio: Merrill.
- Piaget (2004). *Aportaciones del padre de la Psicología Genética* (segunda edición). México
- Ramírez, T. (1997). *Como hacer un proyecto de investigación*
- Sainz, L. (2003), *Desarrollo de las actitudes positivas y las cualidades de control consciente en deportistas infantiles de Ciudad Habana* (Tesis de Doctorado).
- Sierra, R. (2001). *Técnicas de la investigación social* (14va edición). España.

# ANEXOS

ANEXO N° 1

# FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO



**FEB**

Federación española  
de BALONCESTO

---

## Reglas Oficiales de Baloncesto 2017

---

APROBADAS  
POR

EL COMITÉ CENTRAL DE FIBA MIES, SUIZA, 4 DE JULIO DE 2017

DE APLICACIÓN A PARTIR DEL 1 DE  
OCTUBRE DE 2017

(EN CASO DE DISCREPANCIA ENTRE ESTA VERSIÓN Y LA VERSIÓN EN  
INGLÉS, ESTA ÚLTIMA PREVALECE)

## REGLA UNO – EL JUEGO

### Art. 1 Definiciones

#### 1.1 El juego del baloncesto

El baloncesto lo juegan 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

#### 1.2 Canasta: contraria / propia

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.

#### 1.3 Vencedor de un partido

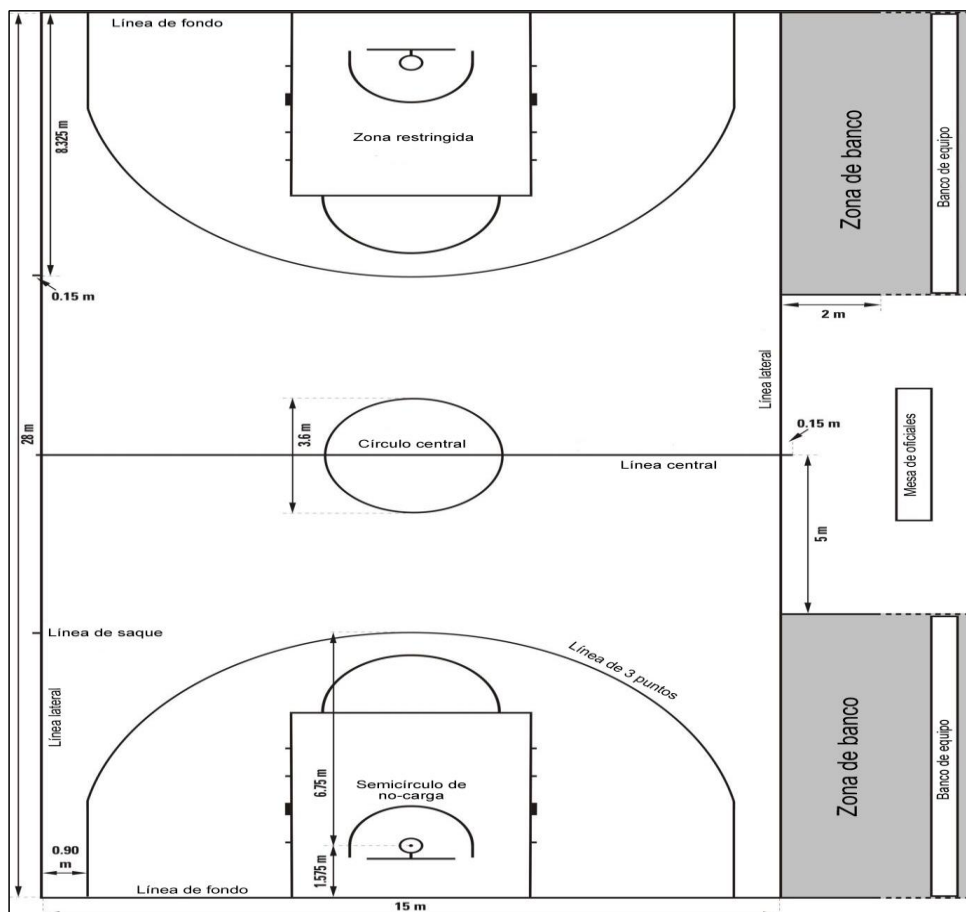
El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego

## REGLA DOS – TERRENO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

### Art. 2 Terreno de juego

#### 2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Diagrama 1), con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas limítrofes.



## 2.2 **Pista trasera**

La pista trasera de un equipo comprende su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y aquella parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

## 2.3 **Pista delantera**

La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y aquella parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

## 2.4 **Líneas**

Todas las líneas se dibujarán del mismo color, en blanco u otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

### 2.4.1 **Líneas limítrofes**

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

### 2.4.2 **Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre**

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Diagrama 2)

### 2.4.3 **Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres**

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como se muestra en el Diagrama 2.

### 2.4.4 **Zona de canasta de 3 puntos**

La zona de canasta de 3 puntos de un equipo (Diagrama 1 y Diagrama 3) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.

- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.

**2.4.5 Zonas de banco de equipo**

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

**2.4.6. Líneas de saque**

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

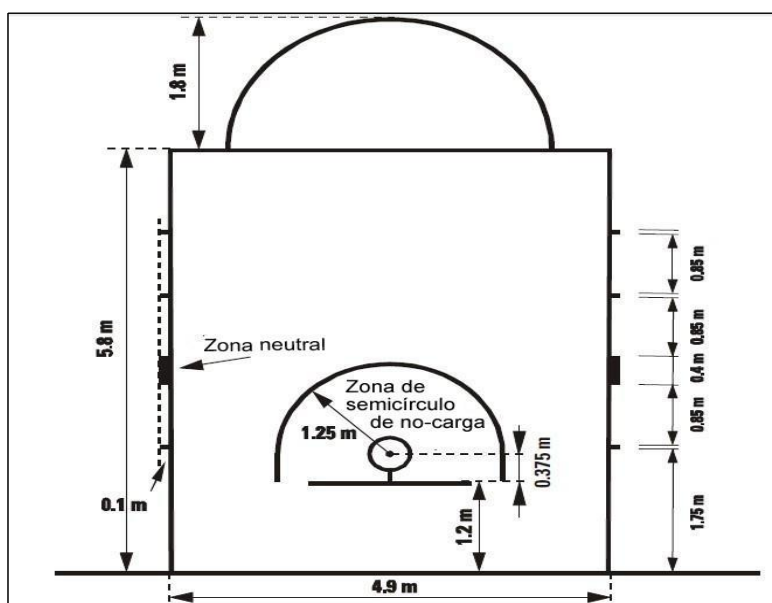
**2.4.7 Zonas de semicírculo de no-carga**

Las líneas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

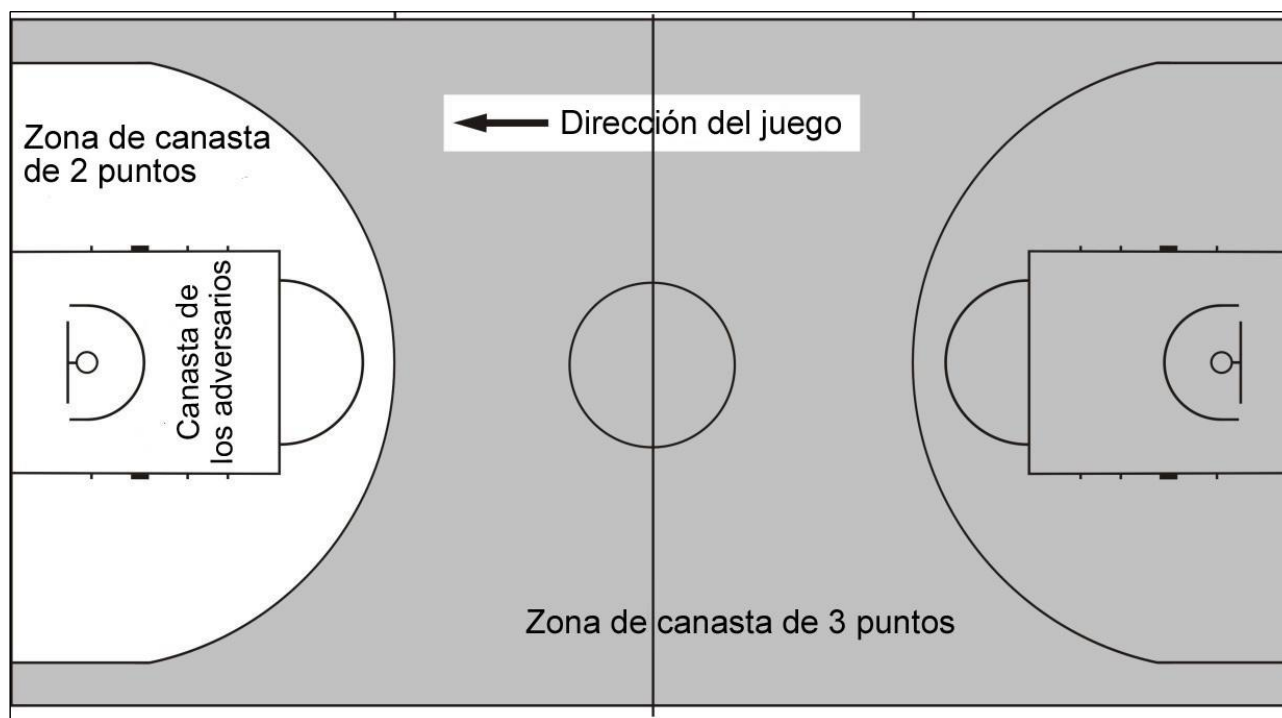
- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

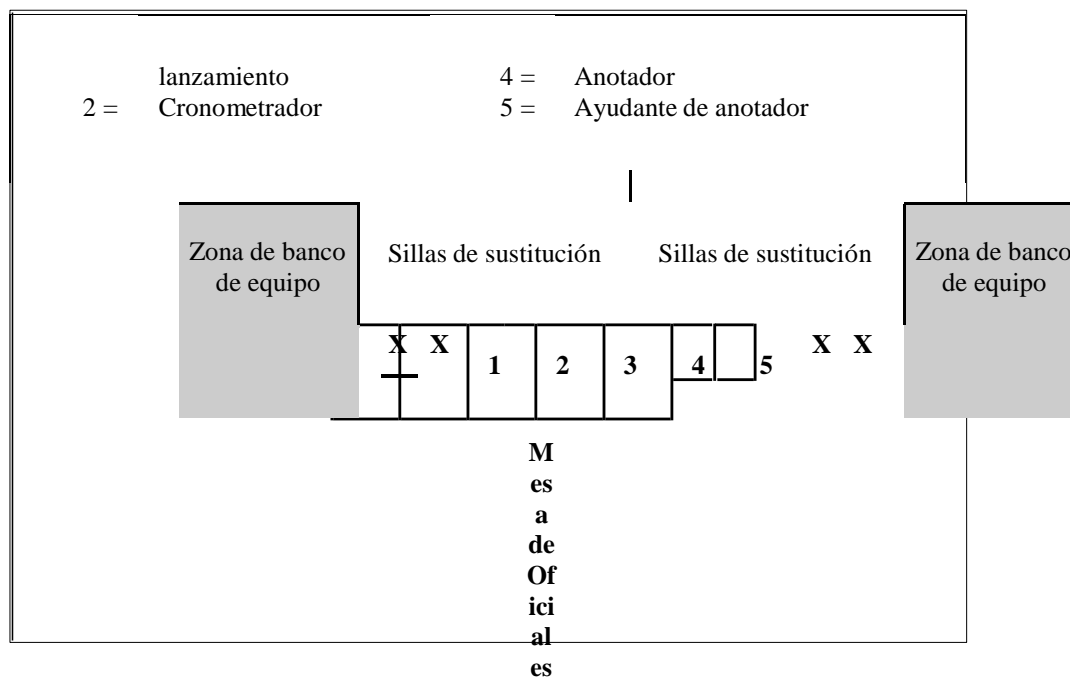


**Diagrama 2 Zona restringida**



**Diagrama 3 Zona de canasta de 2/3 puntos**

2.5 Posición de la mesa de oficiales y de las sillas de los sustitutos (Diagrama 4)



La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una plataforma. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hay) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

## Diagrama 4 Mesa de oficiales y sillas de sustitutos

### Art. 3 Equipamiento

Se necesitará el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
  - Tableros
  - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
  - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
  - el operador del reloj de lanzamiento,
  - el anotador/cronometrador.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada.

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el Apéndice de Equipamiento de Baloncesto.

---

## REGLA TRES – LOS EQUIPOS

---

### Art. 4 Equipos

#### 4.1 Definición

- 4.1.1 Un miembro de equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.
- 4.1.2 Un miembro de equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.
- 4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
  - Sustituto cuando no está en el terreno de juego pero está facultado para jugar.
  - Jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.
- 4.1.4 Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

#### 4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
  - Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
  - Un máximo de 7 acompañantes miembros de la delegación, que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.



- 4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
  - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.
- 4.3 **Uniformes**
- 4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta de:
- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera como los pantalones. Si las camisetas tienen mangas, deberán finalizar por encima del codo. No se permiten camisetas de manga larga. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
  - Pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, como la camiseta. Los pantalones deben acabar por encima de la rodilla.
  - Calcetines del mismo color dominante para todos los jugadores del equipo. Los calcetines han de ser visibles.
- 4.3.2 Cada miembro de equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color que contraste con el color de la camiseta.
- Los números serán claramente visibles y:
- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
  - Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
  - Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
  - Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99.
  - Los jugadores del mismo equipo no llevarán el mismo número.
  - Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.
- 4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:
- El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
  - El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
  - No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.
- 4.4 **Otra indumentaria**
- 4.4.1 Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o la capacidad de salto de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.
- 4.4.2 Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.
- No se permite utilizar los siguientes:
    - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
    - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
    - Accesorios para el pelo o joyas.
  - Se permite utilizar los siguientes:
    - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
    - Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.
    - Medias de compresión del mismo color dominante que los pantalones o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.

- Protector para la cabeza del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color. El protector para la cabeza no cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
  - Rodilleras, si están adecuadamente cubiertas.
  - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
  - Protectores bucales transparentes incoloros.
  - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
  - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 centímetros, de material textil, del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.
  - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc. del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.
  - Tobilleras transparentes, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.
- 4.4.3 Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero la zapatilla izquierda debe combinar con la zapatilla derecha. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.
- 4.4.4 Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pero en cualquier otra parte.
- 4.4.5 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de FIBA.

#### **Art. 5 Jugadores: lesión**

- 5.1 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 El personal de banco del equipo puede entrar en el terreno de juego, solo con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos, antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para comenzar el partido o que sea atendido entre tiros libres podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los

adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

#### **Art. 6      Capitán: Obligaciones y derechos**

- 6.1      El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información; sin embargo, solo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 6.2      El capitán informará al árbitro principal (crew chief), como máximo 15 minutos después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

#### **Art. 7      Entrenadores: Obligaciones y derechos**

- 7.1      Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2      Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada entrenador dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta. Al mismo tiempo él deberá indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3      El personal de banco del equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo.
- 7.4      El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5      El entrenador o el entrenador ayudante, pero solo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.
- 7.6      Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7      Cuando el capitán abandone el terreno de juego, el entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.
- 7.8      El capitán actuará como jugador entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.
- 7.9      El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

---

## REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

---

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

- 8.1 El partido constará de 4 períodos 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 los intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.
- 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 período.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer período, 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 períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7 Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del cuarto período, el partido continuará con tantos períodos extra de 5 minutos como sean necesarios 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 tantos períodos extra de 5 minutos como sean necesarios 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 del período, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del período.
- 8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del período han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

### **Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido**

- 9.1 El primer período 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 períodos 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 período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.

- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas para la segunda mitad.
- 9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.
- 9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego. Cuando el tablero esté equipado con iluminación 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 tiro o tiros libres.
    - otra penalización (tiro o tiros libre y/o posesión del balón)
  - Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
  - 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 período.
    - 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 período.
    - 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.
  - Un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras el balón está bajo el control del adversario y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

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 período 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 que está tocando en 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 período.

- 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 o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales).
- 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 período que no sea el primero.

#### 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 irán alternando 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 tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en 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 cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 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 tiene 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 período que no sea el primero; 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.

El palmeo y el 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.

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aun así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone las) mano(s) del jugador.

No existe relación alguna 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.
- Cuando un jugador está en acción de tiro y después de haber recibido una falta pasa el balón fuera, ya no se considera que esté en acción de tiro.



**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 o único 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 contrario.

16.2.3 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 o único 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 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

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 período y 2:00 minutos o menos en cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque consiguiente se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.
- 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 saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libre.
- 17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar 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 único o último tiro libre válido.
  - 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, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, 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.

**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 único o 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 o único 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 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,
  - 1 tiempo muerto durante cada período extra.
- 18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o período extra.
- 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 período y en cualquier período extra, 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, cuarto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y el personal de banco del 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 o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
  - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede 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 o único tiro libre. En este caso, se concede 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 o único 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 período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.

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 o único 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 período o 2:00 minutos o menos en cualquier período extra a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

### 19.3 **Procedimiento**

19.3.1 Solo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) acudiendo 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 (aproximadamente 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.
  - Ha cometido 5 faltas.
  - Ha sido descalificado.
- El tiro o tiros libres debe lanzarlos 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 o único tiro libre, se concederá si:
- Se convierte el último o único tiro libre.
  - Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
  - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
  - Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
  - Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede 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 en la 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.
- 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 en la 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 sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

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, bota en el suelo o lo lanza deliberadamente contra el tablero 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 descansa 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 que lo lanzó vuelva a tocarlo con las manos.

No existe límite al número de pasos que puede dar un jugador mientras el balón no está en contacto con la 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 constituyen 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.
- Arrebatar 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.

## 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:
  - Si recibe 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 que cae, está 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,
- 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 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 el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

**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. Por tanto:
- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
  - Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
    - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
    - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, 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 donde se detuvo.

- 29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón.
- 29.2.3 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:
- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón
  - a 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.
- 29.2.4 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 los árbitros, 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 si:
- 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
  - jugadores de ese equipo se están pasando el balón 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
  - una vez 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 a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto 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 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 o único 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 u otros tiros libres, 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 manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta o ha provocado que el balón entre en la canasta.
  - Un jugador agarra la canasta para jugar el balón.
- 31.2.5 Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras tenga posibilidad de entrar en la canasta, cuando:
- Un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón se encuentra en las manos de un jugador en acción de tiro, o en el aire durante un lanzamiento de campo o en el último o único tiro libre.
  - Suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo,

**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 al equipo contrario para que realice un saque en 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 o único 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 Faltas****32.1 Definición**

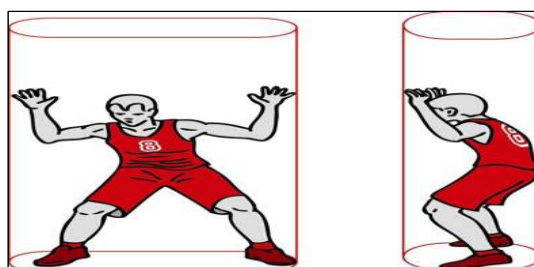
- 32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.
- 32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

**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:

- en la parte **delantera** por las palmas de las manos.
- en la parte **trasera** por las nalgas.
- en los **laterales** por la parte exterior de los brazos y piernas.

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 los 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 o 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 estas situaciones, 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 tiempo o distancias suficientes para detenerse o cambiar de dirección.

La distancia es directamente proporcional a la velocidad de 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 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 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 el brazo o el 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 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 reanudará 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, 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 período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le 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.

35.2 **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 el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en 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 total por parte de los jugadores y el personal de banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben 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 **Violencia**

36.2.1 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.

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

36.2.3 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.

36.2.4 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.

36.2.5 Todas las demás zonas, 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.

36.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o del personal de 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 a la persona o personas implicadas.

### 36.3 **Definición**

36.3.1 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 irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Comunicarse irrespetuosamente con los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar y provocar a un adversario.
- Obstruir la visión de un adversario 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 atravesase 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 o único tiro libre. Se concederá 1 punto al equipo atacante, seguido de la penalización de una falta técnica sancionada al jugador defensor.

36.3.2 Una falta técnica del personal de 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.

36.3.3 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.

36.3.4 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 del personal de banco del equipo.

36.3.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

### 36.4 **Penalización**

36.4.1 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.
- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

- 36.4.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:
- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
  - Un salto entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

### **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 el progreso 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 adversario en el terreno de juego durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, 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 concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar

el primer período. 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  
adici  
onal.
- 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 falta descalificante.

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

#### **38.1 Definición**

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.

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 Penalización**

38.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.2.2 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.

38.2.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en 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 prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un salto entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

38.2.4 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.

### **Art.39 Enfrentamientos**

#### **39.1 Definición**

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores y personal de banco del equipo).

Este artículo solo se refiere al personal de banco del equipo que abandone los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

#### **39.2 Regla**

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo 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 del personal de banco del equipo descalificado por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.
- 39.3.2 Si se descalifica a personal de banco del equipo 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 o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
  - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
  - 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 penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

## REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

### **Art.40 5 faltas de jugador**

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido como máximo en 30 segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador ('B').

### **Art.41 Faltas de equipo: Penalización**

#### 41.1 **Definición**

- 41.1.1 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador.  
Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

#### 41.2 **Regla**

- 41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque. Los tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.

- 41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

#### **Art.42 Situaciones especiales**

##### **42.1 Definición**

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas adicionales.

##### **42.2 Procedimiento**

42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.

42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

42.2.3 Se compensarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante

42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.7 Si después de la compensación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida o se anota el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de salto.

#### **Art.43 Tiros libres**

##### **43.1 Definición**

43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

##### **43.2 Regla**

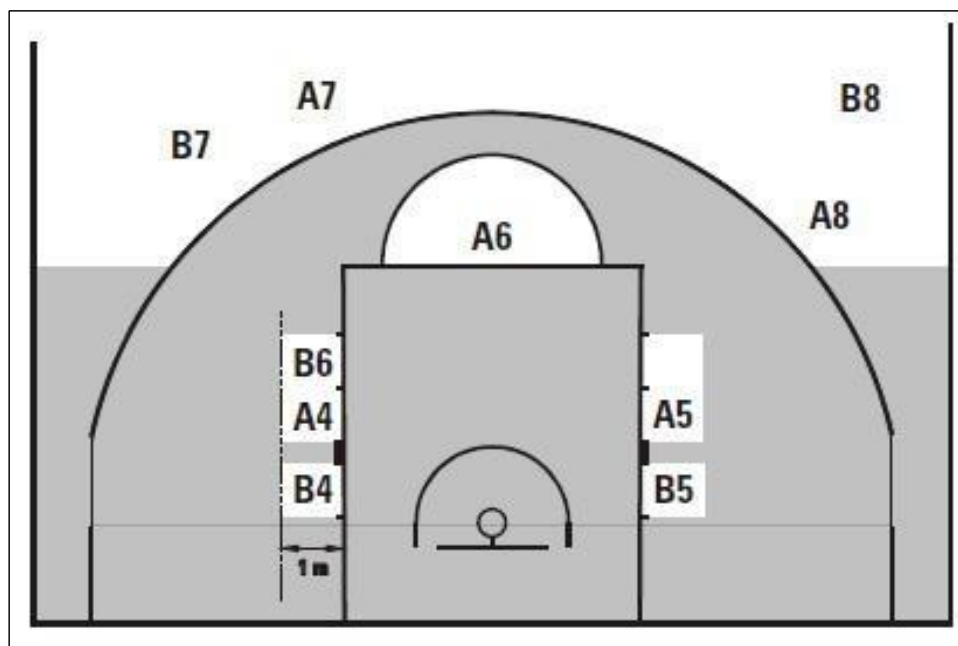
43.2.1 Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador lanzará el/los tiro(s) libre(s).

- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
  - Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
  - Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
  - No pisará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
  - No amagará el tiro libre.
- 43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 6).
- Durante los tiros libres, estos jugadores:
- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
  - No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
  - No desconcertarán al lanzador con sus acciones.
- 43.2.5 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que concluya el tiro libre.
- 43.2.6 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

**Una infracción de los Art.43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 o 43.2.6 es una violación.**



- 43.3 **Penalización**
- 43.3.1 Si **se convierte un tiro libre** y la violación la comete el lanzador, el punto, si se consigue, no será válido.
- Cualquier otra violación de cualquier otro jugador que ocurra durante un lanzamiento para un tiro libre convertido o tras la violación cometida por el lanzador del tiro libre, se ignorará.



El balón se concederá a los adversarios para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2 Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto, si se convierte, será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

43.3.3 Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:

- El **lanzador** o su **compañero** durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios el balón para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario** del lanzador, se le concederá a este un nuevo tiro libre.
- **Ambos equipos** durante el último o único tiro libre, se produce una situación de salto.

#### Art.44 **Error rectificable**

##### 44.1 **Definición**

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

##### 44.2 **Procedimiento general**

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanuda en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación del error.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable y:

- el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.  
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- el jugador fue sustituido por estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (crew chief) ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas,

número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (crew chief) firme el acta.

#### 44.3 Procedimiento especial

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanuda del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:

- El equipo con control de balón o con derecho al mismo en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
- Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error.

se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de producirse el error.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón o tiene derecho al mismo es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanuda tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

---

### REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

---

#### Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (crew chief) y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.

45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (crew chief) y al auxiliar/los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.

45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**

45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

**Art.46 Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y Facultades**

El árbitro principal (crew chief):

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el salto entre dos para comenzar el primer período y el saque de posesión alterna para comenzar los demás períodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los árbitros con el partido. La **autoridad** de los árbitros **comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.
- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, en el vestuario antes de firmarla,
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
  - Cualquier conducta antideportiva de los jugadores o del personal de banco del equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del partido y la aprobación y firma del acta.
- En tal caso, el árbitro principal (crew chief) o el comisario si está presente, deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (Instant Replay System -IRS-)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta,
- al final del período o período extra
    - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del período.
    - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
      - se produjo una violación de fuera del lanzador.
      - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
      - se produjo una violación de 8 segundos.
      - se cometió una falta antes del período o del período extra.
  - cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto período y en cada período extra,
    - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
    - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se cometiese cualquier falta.
    - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.

- en cualquier momento del partido,
- si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
- después de un error en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
- para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- para identificar la implicación de miembros de equipo y acompañantes durante un enfrentamiento.

46.13 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

#### **Art.47 Árbitros: Obligaciones y Derechos**

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de ‘ventaja/desventaja’. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, ‘sintiendo’  
lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (crew chief o el comisario si estuviera presente) informará por escrito del incidente a la organización de la competición tras recibir el informe de las razones de la protesta.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

47.8 La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).

**Art.48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones**

- 48.1 El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
  - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
  - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y que debe ser descalificado.
  - Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
  - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- 48.2 El **anotador** también:
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
  - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
  - Efectuará las sustituciones.
  - Hará sonar su señal solo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.
- 48.3 El **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.4 Si se descubre un error de anotación en el acta:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
  - Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal (crew chief), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
  - Después de que el árbitro principal (crew chief) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (crew chief) o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

**Art.49 Cronometrador: Obligaciones**

- 49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
  - Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un período.

- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- 49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:
- Pondrá en marcha el reloj de partido:
    - durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador.
    - después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
    - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
  - Detendrá el reloj de partido cuando:
    - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
    - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
    - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
    - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier período extra.
    - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.
- 49.3 El cronometrador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:
- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
  - Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
  - Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.
- 49.4 El cronometrador también medirá un **intervalo de juego** de este modo:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
  - Notificará a los árbitros antes del primer y tercer períodos cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
  - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden 30 segundos para su inicio.
  - Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

#### Art.50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

- 50.1 **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:
- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
  - En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.
- 50.2 **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:
- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
  - Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
  - Una situación de salto.
  - Una doble falta.
  - Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
- 50.3 Detendrá y volverá a 24 segundos, y no mostrará ninguna cifra, cuando:
- El balón entre legalmente en el cesto.

- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
  - Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
    - A consecuencia de una falta o violación.
    - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
    - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
  - Se conceda al equipo uno o más tiros libres.
  - La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.
- 50.4      **Detendrá, pero no volverá a 24 segundos**, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 14 segundos o más:
- A consecuencia de una falta o violación.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- 50.5      **Detendrá y volverá a 14 segundos**, mostrando 14 segundos, cuando:
- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
    - A consecuencia de una falta o violación.
    - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
    - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
  - Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- 50.6      **Apagará** el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

**A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS**

- A.1 Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales válidas.
- A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

**Señales del reloj de partido**

DETENER EL RELOJ

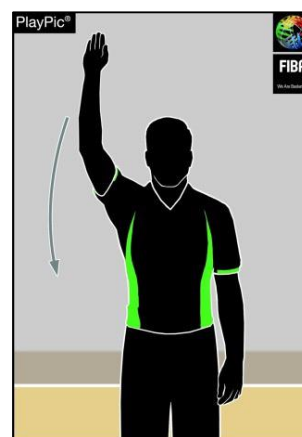


Palma abierta

DETENER EL RELOJ  
INICIAR EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado



Cortar con la mano

**Tanteo**

UN PUNTO



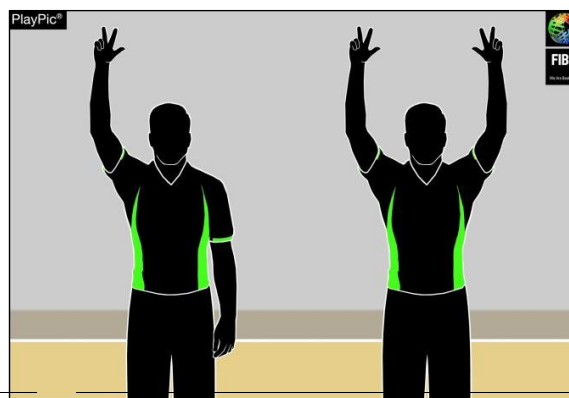
Un dedo, bajar la muñeca

DOS PUNTOS



Dos dedos, bajar la muñeca

TRES PUNTOS

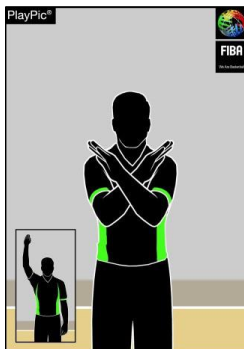


Tres dedos extendidos  
Un brazo: Intento  
Dos brazos: Convertido

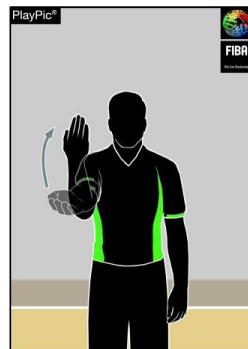


**Sustitución y Tiempo Muerto**

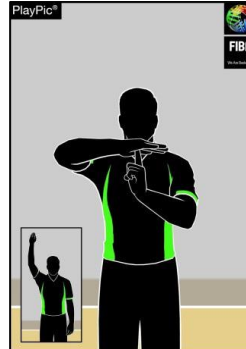
SUSTITUCIÓN



AUTORIZACIÓN



TIEMPO MUERTO



TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Antebrazos cruzados

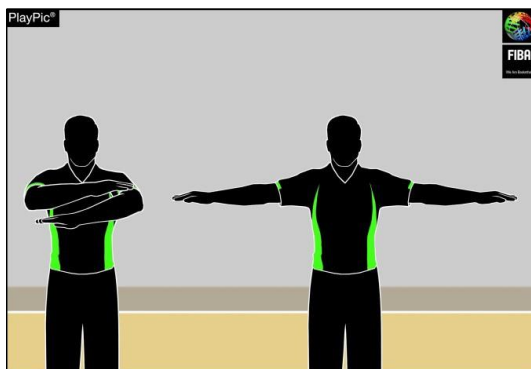
Palma abierta, acercar al cuerpo

Forma de T, mostrar el dedo índice

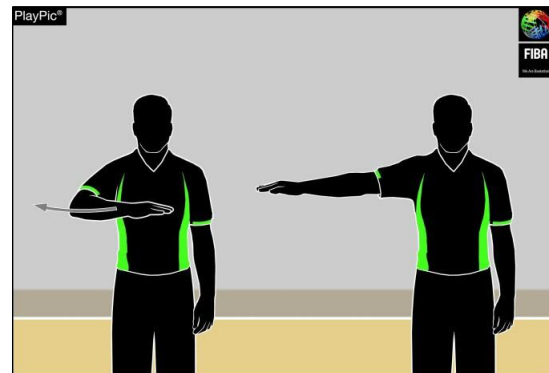
Brazos abiertos con puños cerrados

**Informativas**

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



CUENTA VISIBLE



Mover los brazos como en tijera, se mueve la palma una vez a la altura del pecho.

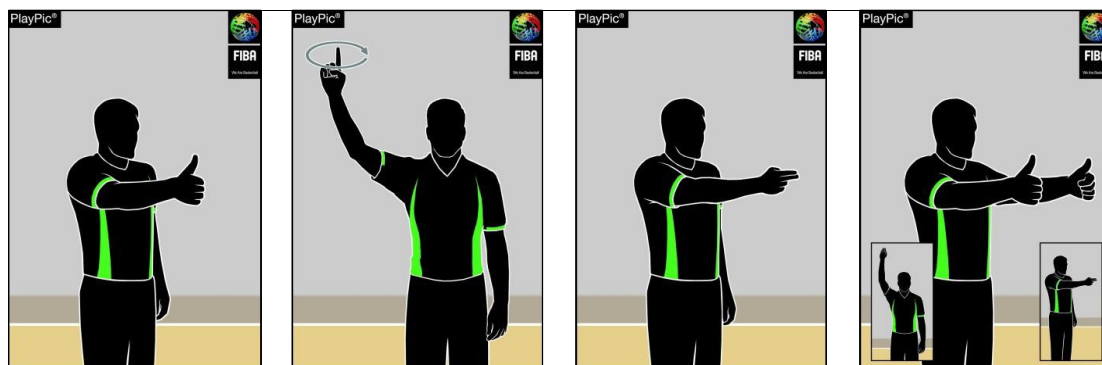
Contar mientras

COMUNICACIÓN

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA

BALÓN RETENIDO/SITUACIÓN DE SALTO



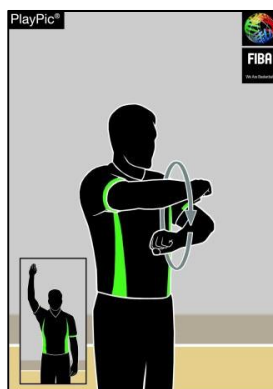
Dedo pulgar hacia arriba  
dedo índice extendido

del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

después señalar la dirección de juego según la flecha de posesión alterna

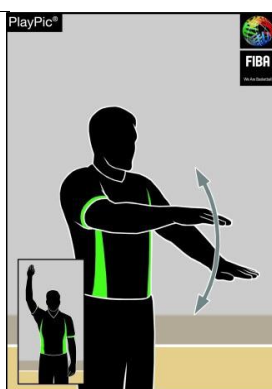
**Violaciones**

AVANCE ILEGAL



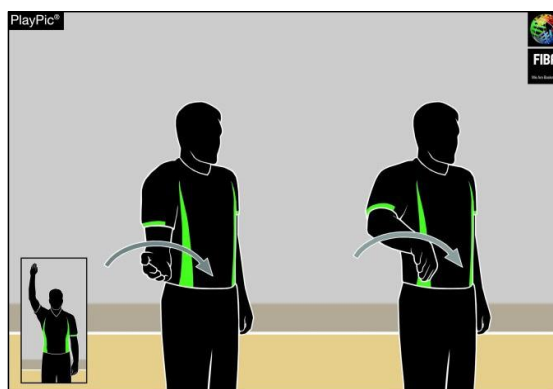
Rotar los puños

REGATE ILEGAL:  
DOBLE REGATE



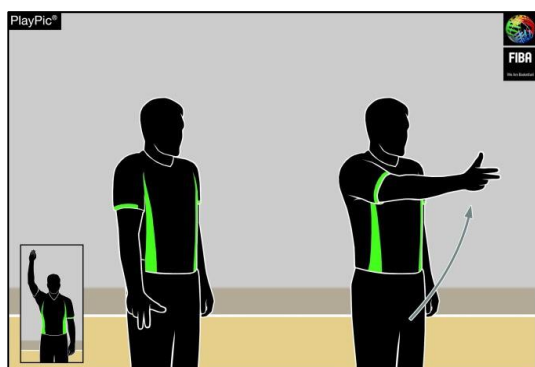
Palmear las manos

REGATE ILEGAL:  
ACOMPANAMIENTO DE BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



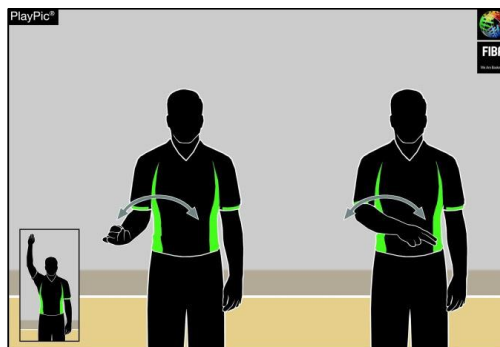
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



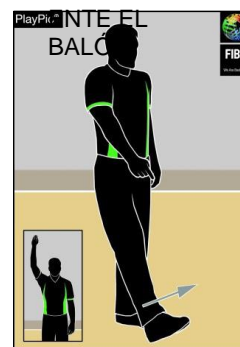
Tocar el hombro  
Señalarse el pie con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

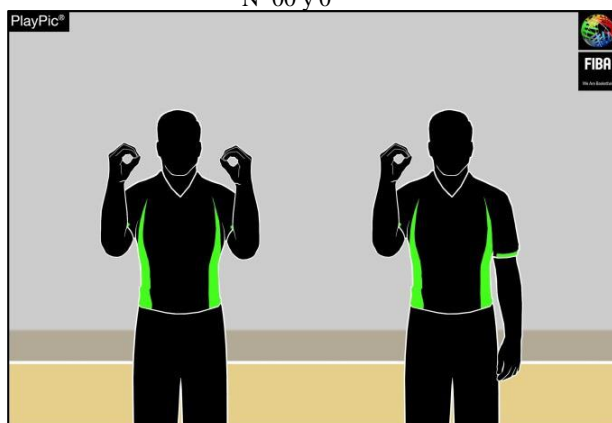
PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN



Patear o bloquear deliberadamente el balón

Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran  
Una mano muestra el número 0  
el número 0

Nº 1-5



Mano derecha muestra  
el número del 1 al 5

Nº 6-10



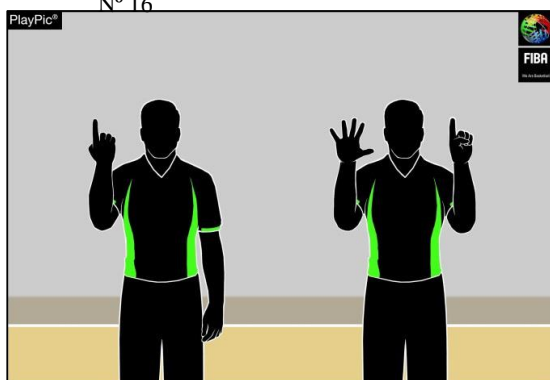
Mano derecha muestra el  
número 5, mano izquierda  
muestra el número del 1 al 5

Nº 11-15



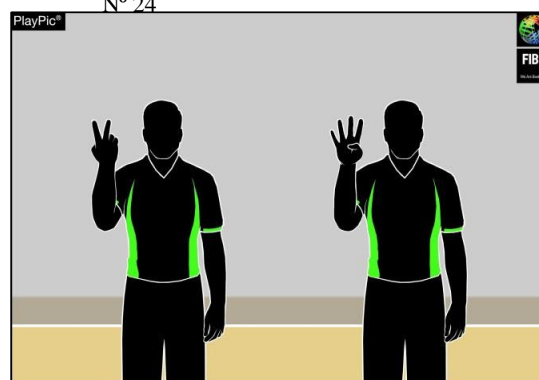
Mano derecha muestra el  
puño cerrado, mano izquierda  
muestra el número del 1 al 5

Nº 16

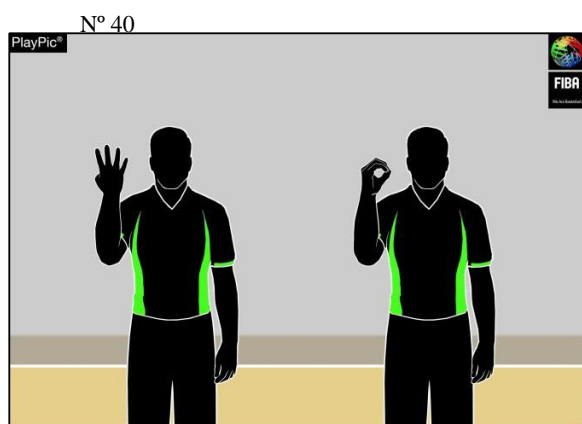


Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestra el número 6 de la unidad.

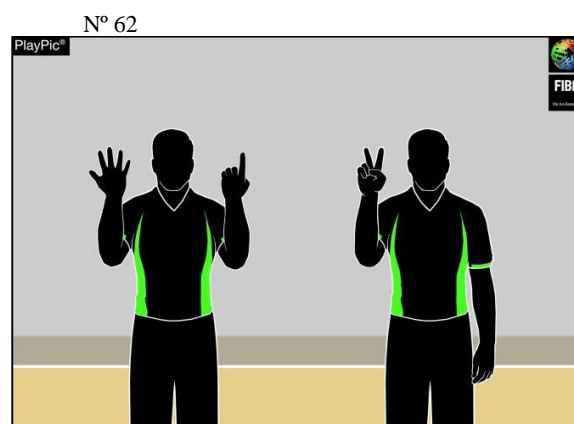
Nº 24



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

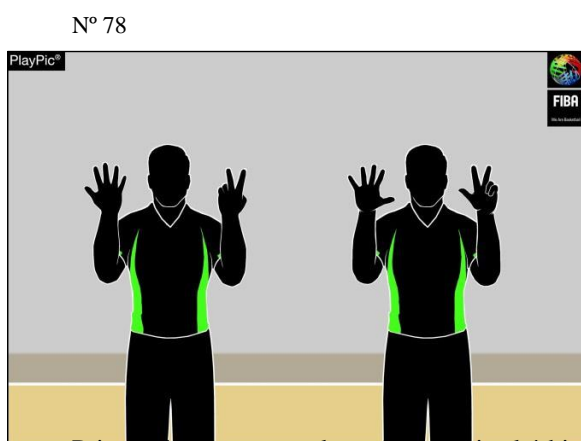


Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad.

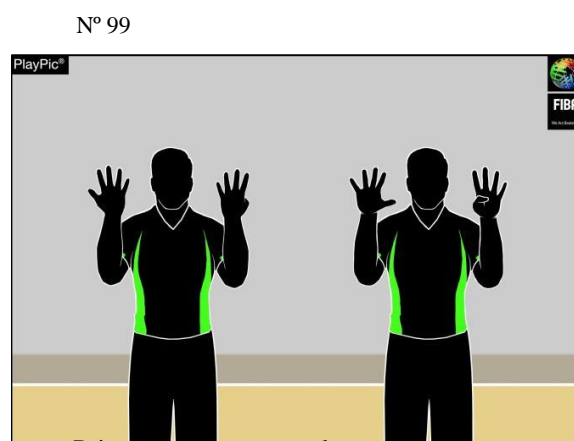


Primero las manos con las palmas muestran el número 6 correspondiente a la decena,

luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad.



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



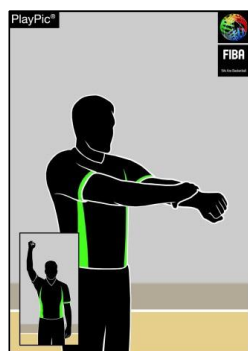
Primero las manos con las palmas

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.

**Tipo de faltas**

AGARRAR

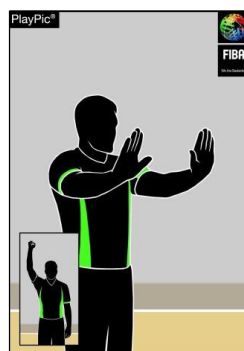
BLOQUEO (DEFENSA) EMPUJAR O CARGAR TACTEO PANTALLA ILEGAL SIN BALÓN (ATAQUE)



Agarrar la muñeca hacia abajo



Ambas manos en las caderas



Imitar un empujón



Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ILEGAL DE MANOS



Golpear la muñeca

CARGAR CON BALÓN



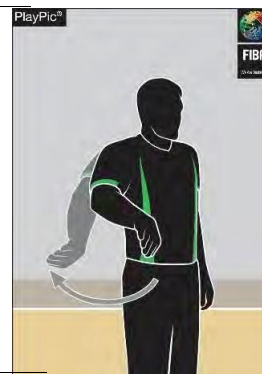
Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO



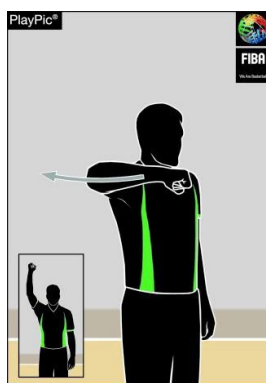
Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)



Mover el antebrazo hacia atrás

BALANCEO EXCESIVO DE CODOS



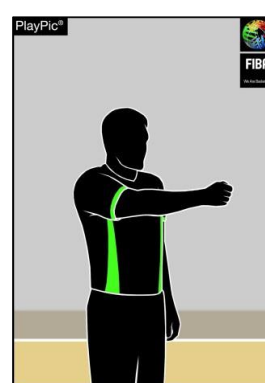
Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA



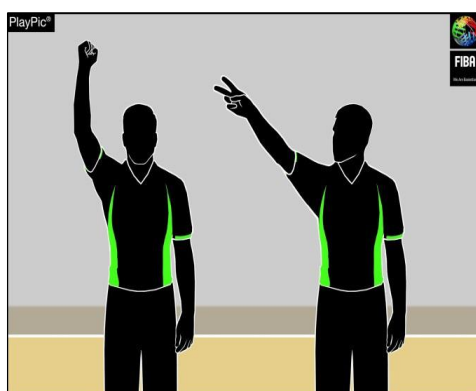
Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



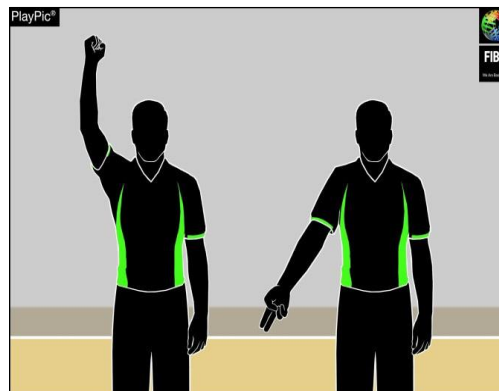
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después señalando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



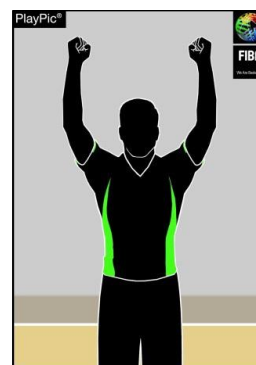
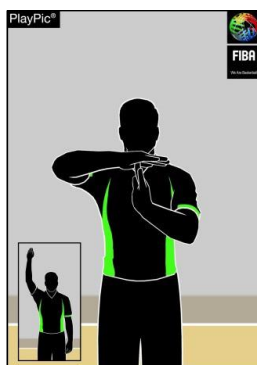
Un brazo con el puño cerrado el suelo

**Faltas especiales**

FALTA DOBLE

FALTA TÉCNICA

FALTA  
FALTA ANTIDEPORATIVA  
DESCALIFICANTE



Agitar los puños cerrados de ambas manos

Forma de T, mostrando la palma

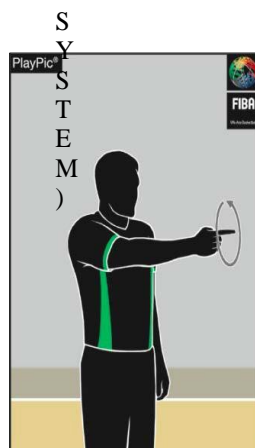
Agarrarse la muñeca en alto

Puños cerrados de ambas manos

**SIMULAR UNA FALTA  
REVISIÓN DE IRS (FAKE)  
(INSTANT REPLAY)**



Levantar el antebrazo mano con el dedo dos veces índice extendido



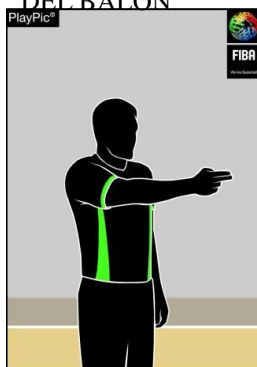
Rotar la

h

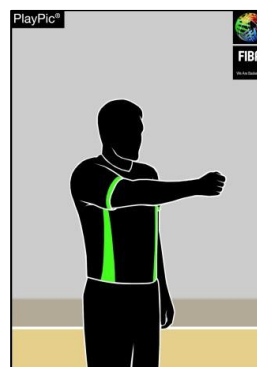
**Administración de penalización de falta**

**Señales a la mesa de oficiales**

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S) DEL BALÓN



TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL



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

Puño cerrado en

1 TIRO LIBRE



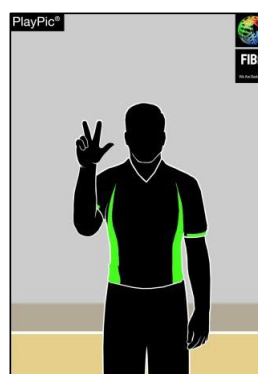
Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

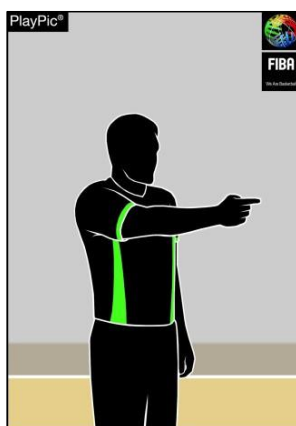
3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

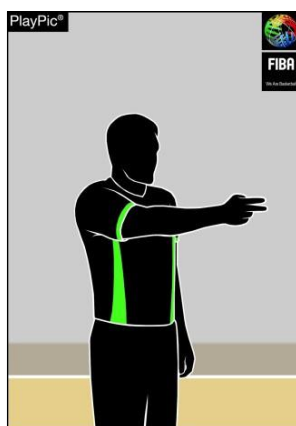
**Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza - Lead)**

1 TIRO LIBRE



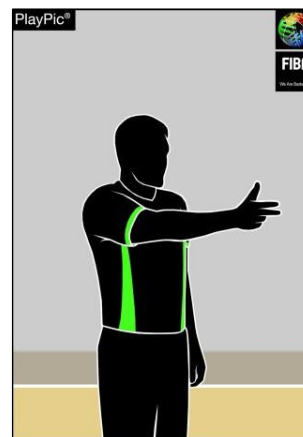
1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

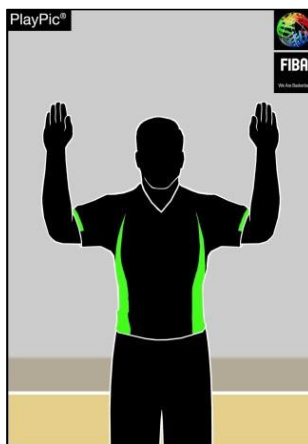
Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola - Trail y Centro - Centre)

1 TIRO LIBRE



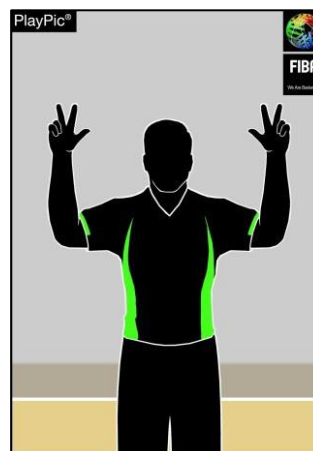
Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



Tres dedos extendidos en ambas manos



**ANEXO Nº 2 : CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES**

<i>Variable</i>	<i>Dimensiones</i>	<i>Indicadores/Ítems</i>	<i>Categorías/ptje</i>
<i>Reglas oficiales del baloncesto</i>	<i>A. regla I – el juego</i>	1.-El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es. 2. Defina que es canasta propia y canasta cerrada en baloncesto. 3. A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto.	<i>Excelente</i> <i>19-20 puntos</i>
	<i>B. regla II – pista y equipamiento</i>	4. Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es. 5. Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son. 6. El círculo central en el centro del terreno de juego tiene un radio de.	<i>Muy Bueno</i> <i>17-18 puntos</i>
	<i>C. regla III – lo equipos</i>	7. Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son. 8. La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de. 9. Qué tipo de indumentaria los jugadores podrán utilizar.	<i>Bueno</i> <i>14-16 puntos</i>
	<i>D. regla IV – reglamentación del juego</i>	10. De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo. 11. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra. 12. Si un jugador convierte Accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como.	<i>Regular</i> <i>11-13 puntos</i>
	<i>E. regla V – violaciones</i>	13. Interprete el artículo 26º tres segundos. 14. Cuál es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa 15. Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización.	<i>Desaprobado</i> <i>0-10 puntos</i>
	<i>F. regla VI – faltas del baloncesto</i>	16. Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto. 17. Explique en qué consiste la doble falta 18. A qué se le denomina pantalla o cortina en el baloncesto	<i>(manual de investigación UNA-Puno, 2014)</i>
	<i>G. regla VII – disposiciones generales</i>	19. Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá. 20. Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres. 21. Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla, en que situaciones.	
	<i>H. regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario</i>	22. De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral. 23. Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos. 24. Que obligaciones y facultades tienen los árbitros durante y después del partido	

**ANEXO N° 3 PRUEBA ESCRITA SOBRE REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO****REGLA 1****1.-El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es**

- a) 2 equipos de 6 jugadores y su objetivo es encestar a la canasta del adversario.
- b) 2 equipos de 5 jugadores y su objetivo es encestar a la canasta del adversario.
- c) 4 equipos de 5 jugadores y su objetivo es encestar a la canasta del adversario.
- d) ninguna de las anteriores.

**2.- Que es canasta contraria y canasta propia en baloncesto?**

- a) La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.
- b) la canasta propia es del adversario.
- c) la canasta propia es defendida por el adversario adversario.
- d) ninguna de las anteriores.

**3.-A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto.**

- a) Al equipo que haya logrado más puntos en los 2 primeros cuartos del tiempo de juego.
- b) Al equipo que haya logrado más lanzamientos de 3 puntos al final del tiempo de juego.
- c) El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.
- d) ninguna de las anteriores.

**REGLA 2****4.-Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es de:**

- a) 40 metros de largo x 20 metros de ancho.
- b) 30 metros de largo x 15 metros de ancho.
- c) 28 metros de largo x 15 metros de ancho.
- d) 26 metros de largo x 14 metros de ancho.

**5.- Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son:**

- a) En color blanco, de 6 centímetros de ancho y claramente visibles.
- b) En color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.
- c) En color blanco, de 4 centímetros de ancho y claramente visibles.
- d) En color blanco, de 3 centímetros de ancho y claramente visibles.

**6.-El círculo central en el centro del terreno de juego tiene un radio de:**

- a) 1.80 metros medido hasta el borde exterior de la circunferencia.
- b) 1.90 metros medido hasta el borde exterior de la circunferencia.
- c) 2.00 metros medido hasta el borde exterior de la circunferencia.
- d) 2.10 metros medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

**REGLA 3****7.-Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son:**

- a) Los de la espalda, 30 cm, y de adelante 20 cm de altura.
- b) Los de la espalda, 25 cm, y de adelante 15 cm de altura.
- c) Los de la espalda, 20 cm, y de adelante 10 cm de altura.
- d) Los de la espalda, 18 cm, y de adelante 08 cm de altura.

**8.-La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de:**

- a) del 04 al 15
- b) del 01 al 21
- c) del 0 al 99
- d) ninguna de las anteriores

**.9.-Los jugadores podrán utilizar este tipo de indumentaria marque (V) (F)**

- a) accesorios para el pelo y joyas ( )
- b) coderas de plástico duras ( )
- c) rodilleras ( )
- d) muñequeras de cuero ( )

#### **REGLA 4**

**10.-De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo?**

- a) El partido constará de 2 periodos de 20 minutos cada uno.
- b) El partido constará de 2 periodos de 15 minutos cada uno.
- c) El partido constará de 4 periodos de 10 minutos cada uno.
- d) El partido constará de 4 periodos de 08 minutos cada uno.

**11.- Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra?**

- a) 05 minutos
- b) 05 x 05 minutos
- c) 10 minutos
- d) 10 x 10 minutos

**12.- Si un jugador convierte Accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como:**

- a) como si hubiesen sido logrados por el capitán del equipo contrario.
- b) como si hubiesen sido logrados por el capitán del equipo que convierte.
- c) como si hubiesen sido logrados por el mismo jugador que convierte.
- d) Ninguna de las anteriores.

#### **REGLA 5**

**13.- Que es una violación en las reglas del baloncesto? (Art. 22)**

- a) Es una falta de respeto al árbitro.
- b) Es una infracción a las reglas.
- c) Es una infracción al oponente.
- d) Ninguna de las anteriores.

**14.- Cual es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa.**

- a) Un saque desde su pista delantera
- b) Un saque desde su pista trasera.
- c) Un saque del medio de terreno de juego.
- d) Un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

**15.- Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización? Marque (V) (F)**

- a) 1 punto cuando se tratase de un tiro libre. ( )
- b) 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos ( )
- c) 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos ( )
- d) no se le conceden los puntos.( )

#### **REGLA 6**

**16.-Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto.**

- a) falta personal
- b) falta técnica
- c) falta antideportiva
- d) falta descalificante
- e) doble falta
- f) todas las anteriores

**17.- en qué situación se considera la doble falta.**

- a) Cuando 2 adversarios abandonan el campo de juego sin autorización del árbitro.
- b) Cuando 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo.
- c) Cuando 2 adversarios se disputan el balón al mismo tiempo.
- d) Ninguna de las anteriores.

**18.-Cuándo una pantalla o cortina es legal en el baloncesto?**

- a) Cuando el jugador que la efectúa esta inmóvil y tiene ambos pies en el suelo.
- b) Cuando el jugador que la efectúa está moviéndose cuando se produce el contacto.
- c) Cuando el jugador que la efectúa está con un solo pie al producirse el contacto.
- d) Ninguna de las anteriores.

**REGLA 7****19.- Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá**

- a) Abandonar el partido de inmediato. y ser sustituido en 30 segundos
- b) Abandonar el partido de inmediato. y debe irse a la banca de sustitutos
- c) Abandonar el partido de inmediato. y debe irse a las duchas
- d) Abandonar el partido de inmediato. y debe irse a las tribunas

**20.- Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres?**

- a) 05 faltas
- b) 04 faltas
- c) 03 faltas
- d) 06 faltas

**21.- Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla.**

- a) Si pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla
- b) No pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla
- c) Conceder o anular puntos por error.
- d) Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado

**REGLA 08****22.-De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral?**

- a) 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares más 4 oficiales de mesa.
- b) 1 árbitro y 2 oficiales de mesa.
- c) 3 árbitros y 1 oficial de mesa.
- d) 2 árbitros y 3 oficiales de mesa.

**23.- Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos?**

- a) Segundo árbitro.
- b) Tercer árbitro.
- c) Arbitro principal.
- d) Arbitro auxiliar.

**24.- Que obligaciones y facultades tienes los árbitros durante y después del partido. (V) (F)**

- a) los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas. ( )
- b) Un árbitro hará sonar su silbato cuando finalice un periodo o cuando lo consideren necesario para detener el juego. ( )
- c) Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar. ( )
- d) No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores. ( )

**ANEXO 4 RESPUESTAS VERDADERAS DE LAS REGLAS DE BALONCESTO**

<b>PREGUNTA</b>	<b>RESPUESTA CORRECTA</b>
1. El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es	2 equipos de 5 jugadores y su objetivo es encestar a la canasta del adversario
2. Que es canasta contraria y canasta propia en baloncesto	La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta
3. A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto	El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.
4. Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es de	El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes
5. Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son	Todas las líneas se trazarán en color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles
6. El círculo central en el centro del terreno de juego tiene un radio de	El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado, deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.
7. Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son	Los números serán claramente visibles y: Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura. Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura
8. La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de	Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99
9. Los jugadores podrán utilizar este tipo de indumentaria marque	Rodilleras
10. De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo	El partido constará de 4 períodos de 10 minutos cada uno
11. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra	Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanto está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate
12. Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como	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 contrario
13. Que es una violación en las reglas del baloncesto? (Art. 22)	Es una infracción a las reglas
14.Cuál es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa.	Un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero
15. Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a	- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre. - 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la

juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización	zona de tiro de 2 puntos - 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos
16. Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto	falta personal, falta técnica, falta antideportiva, falta descalificante, doble falta
17. en qué situación se considera la doble falta	Cuando 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo
18. Cuando una pantalla o cortina es legal en el baloncesto	Cuando el jugador que la efectúa esta inmóvil y tiene ambos pies en el suelo
19. Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá	Abandonar el partido de inmediato. y ser sustituido en 30 segundos
20. Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres	05 faltas
21. Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla	No pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla
22. De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral	1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares más 4 oficiales de mesa
23. Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos	Arbitro principal
24. Que obligaciones y facultades tienen los árbitros durante y después del partido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas.</li> <li>- Un árbitro hará sonar su silbato cuando finalice un periodo o cuando lo consideren necesario para detener el juego.</li> <li>- Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.</li> <li>- No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores</li> </ul>

LEYENDA: E = Exelente ( 19 – 20 puntos ), MB = Muy Bueno (17 – 18 puntos), Bueno ( 14 – 16 puntos) R = Regular ( 11 – 13 puntos ) M = Desaprobado ( 0 – 10 puntos ) De la pregunta 01 al 08 cada pregunta vale ½ punto y de la pregunta 09 al 24 la puntuación de cada pregunta es 1 punto.

ANEXO 5 CONSOLIDADO TOTAL DE NOTAS DE NOTAS SOBRE REGLAS DE BALONCESTO

Nº	REGLA I	REGLA II	REGLA III	REGLA IV	REGLA V	REGLA VI	REGLA VII	REGLA VIII	NOTA	ESCALA DESCRIPTIVA
1	1.5	0.5	0.5	0.0	3.0	2.0	2.0	0.0	10	DESAPROBADO
2	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
3	1.5	0.5	0.5	1.0	2.0	3.0	0.0	2.0	11	
4	1.5	1.5	2.0	1.0	2.0	3.0	3.0	0.0	14	
5	1.5	1.0	0.5	2.0	2.0	2.0	2.0	1.0	12	
6	1.0	0.5	0.0	0.0	1.0	2.0	0.0	1.0	6	DESAPROBADO
7	1.0	1.0	1.0	3.0	3.0	3.0	3.0	1.0	16	
8	1.5	1.0	2.0	3.0	3.0	3.0	2.0	0.0	16	
9	1.0	1.0	0.5	2.0	2.0	2.0	1.0	1.0	11	
10	1.5	0.5	1.0	1.0	2.0	2.0	1.0	0.0	9	DESAPROBADO
11	1.0	1.0	1.0	3.0	2.0	2.0	3.0	1.0	14	
12	1.0	1.0	1.0	3.0	3.0	3.0	2.0	1.0	15	
13	0.5	1.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	3	DESAPROBADO
14	0.0	0.5	0.0	1.0	2.0	2.0	0.0	0.0	6	DESAPROBADO
15	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	2	DESAPROBADO
16	1.0	1.5	0.0	2.0	2.0	2.0	1.0	3.0	13	
17	1.5	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	2.0	2.0	9	DESAPROBADO
18	1.0	1.5	0.0	1.0	2.0	2.0	3.0	3.0	14	
19	1.5	0.5	1.0	2.0	2.0	2.0	2.0	1.0	12	
20	1.5	0.5	0.5	0.0	3.0	0.0	2.0	2.0	10	DESAPROBADO
21	1.5	1.0	0.5	1.0	0.0	3.0	2.0	1.0	10	DESAPROBADO
22	1.0	0.5	0.0	3.0	3.0	2.0	1.0	1.0	12	
23	0.0	0.5	0.0	2.0	0.0	1.0	0.0	0.0	4	DESAPROBADO
24	1.0	1.0	1.0	1.0	0.0	2.0	1.0	3.0	10	DESAPROBADO
25	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
26	1.5	0.0	1.0	1.0	1.0	3.0	2.0	0.0	10	DESAPROBADO
27	1.0	0.5	1.0	0.0	1.0	2.0	1.0	1.0	8	DESAPROBADO
28	1.5	1.0	0.5	2.0	2.0	1.0	1.0	0.0	9	DESAPROBADO
29	1.5	1.0	1.0	2.0	3.0	2.0	3.0	1.0	15	
30	1.5	0.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	14	
31	1.5	1.5	1.5	3.0	2.0	1.0	2.0	0.0	13	
32	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
33	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	2.0	1.0	3.0	10	DESAPROBADO
34	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
35	1.5	0.0	1.0	1.0	3.0	1.0	0.0	2.0	10	DESAPROBADO
36	1.5	1.0	0.0	1.0	1.0	3.0	2.0	2.0	12	
37	1.5	1.5	0.5	1.0	1.0	3.0	3.0	1.0	13	
38	1.5	1.0	1.5	3.0	3.0	2.0	3.0	3.0	18	
39	1.5	1.5	1.5	3.0	3.0	1.0	2.0	2.0	16	
40	1.0	1.0	1.0	3.0	3.0	1.0	3.0	1.0	14	
41	1.0	1.5	0.5	1.0	0.0	1.0	1.0	0.0	6	DESAPROBADO
42	0.5	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	2.0	0.0	6	DESAPROBADO
43	1.5	0.0	1.5	2.0	2.0	3.0	1.0	2.0	13	
44	0.5	1.5	0.5	1.0	0.0	3.0	1.0	1.0	9	DESAPROBADO
45	1.5	1.0	1.5	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	5	DESAPROBADO
46	1.5	0.0	1.5	1.0	2.0	2.0	1.0	1.0	10	DESAPROBADO
47	1.5	1.0	2.0	3.0	0.0	1.0	3.0	1.0	13	
48	1.5	1.5	2.0	3.0	2.0	1.0	1.0	3.0	15	
49	1.5	1.0	0.5	0.0	2.0	2.0	3.0	2.0	12	
50	0.5	0.0	0.5	0.0	1.0	2.0	0.0	0.0	4	DESAPROBADO
51	1.5	0.5	0.0	1.0	1.0	2.0	0.0	1.0	7	DESAPROBADO
52	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
53	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	0.0	2.0	11	
54	1.5	0.5	0.5	0.0	3.0	0.0	2.0	2.0	10	DESAPROBADO
55	1.0	1.0	0.5	2.0	1.0	3.0	2.0	0.0	11	
56	1.5	1.0	2.0	2.0	3.0	3.0	2.0	1.0	16	
57	1.5	1.0	0.5	2.0	2.0	2.0	1.0	2.0	12	
58	1.0	1.5	0.5	2.0	2.0	2.0	3.0	0.0	12	

**ANEXO 6 MATRIZ DE VALIDACIÓN**

Título:		"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 Puno, 2016"														
Objetivo:		Determinar el 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 Puno, 2016														
Variable	Dimensión	Ítems	Respuesta Correcta	Medición				Criterios de evaluación						Observaciones y/o recomendaciones		
				u	M	a	α	□	Coherencia entre la variable y dimensión	Coherencia entre la dimensión y el indicador	Coherencia entre el indicador y el ítem	Coherencia entre el ítem y la medición	La redacción es clara, precisa y comprensible			
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Reglas oficiales del baloncesto	regla I – el juego	1. El baloncesto lo juegan y el objetivo de cada equipo es	2 equipos de 5 jugadores y su objetivo es encestar a la canasta del adversario													
		2. Que es canasta contraria y canasta propia en baloncesto	La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta													
		3. A quien se considera vencedor de un partido en baloncesto	El vencedor será el equipo que haya logrado más puntos al final del tiempo de juego.													
	regla II – pista y equipamiento	4. Las dimensiones del Terreno de juego del baloncesto es de	El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limitrofes													
		5. Las líneas trazadas en todo el campo de juego del baloncesto son	Todas las líneas se trazarán en color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles													
		6. El círculo central en el centro del terreno de juego tiene un radio de	El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado, deberá ser del mismo color que las zonas restringidas.													



regla III – los equipos	7. Los números en los uniformes serán claramente visibles y sus medidas en la espalda y adelante como mínimo son	Los números serán claramente visibles y: Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura. Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura
	8. La numeración en los uniformes de los equipos de baloncesto para el juego es de	Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99
	9. Los jugadores podrán utilizar este tipo de indumentaria marque	Rodilleras
regla IV – reglamentación del juego	10. De cuantos periodos de juego consta un partido de baloncesto y cuantos minutos tiene cada periodo	El partido constará de 4 periodos de 10 minutos cada uno
	11. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el marcador está empatado de cuantos minutos será el periodo extra	Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate
	12. Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como	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 contrario
regla V – violaciones	13. Que es una violación en las reglas del baloncesto? (Art. 22)	Es una infracción a las reglas
	14. Cuál es la penalización de balón devuelto a pista trasera o zona de defensa.	Un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero
	15. Un jugador defensivo hace que la canasta vibre o agarra el aro de manera que, a juicio del árbitro, ha impedido que el balón entre en la canasta, cuál sería la penalización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.</li> <li>- 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos</li> <li>- 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos</li> </ul>

regla VI – faltas del baloncesto	<p>16. Cuantos tipos de falta existen en el baloncesto</p> <p>17. en qué situación se considera la doble falta</p> <p>18. Cuando una pantalla o cortina es legal en el baloncesto</p>	<p>falta personal, falta técnica, falta antideportiva, falta descalificante, doble falta</p> <p>Cuando 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra el otro aproximadamente al mismo tiempo</p> <p>Cuando el jugador que la efectúa esta inmóvil y tiene ambos pies en el suelo</p>	
regla VII – disposiciones generales	<p>19. Un jugador que haya cometido 5 faltas durante el partido será informado por el árbitro y deberá</p> <p>20. Cuantas faltas por equipo deben tener para la penalización de tiros libres</p> <p>21. Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla</p>	<p>Abandonar el partido de inmediato. y ser sustituido en 30 segundos</p> <p>05 faltas</p> <p>Si pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla</p>	
regla VIII – árbitros, oficiales de mesa comisario	<p>22. De cuantos árbitros y oficiales de mesa consta una terna arbitral</p> <p>23. Quien se encarga de administrar el salto entre dos, al inicio del primer periodo y el saque de posesión alterna al inicio de los demás periodos</p> <p>24. Que obligaciones y facultades tienen los árbitros durante y después del partido.</p>	<p>1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares más 4 oficiales de mesa</p> <p>Arbitro principal</p> <p>- Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas. - Un árbitro hará sonar su silbato cuando finalice un periodo o cuando lo consideren necesario para detener el juego. - Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar. - No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores</p>	

**Leyenda:** E = Excelente (19-20 puntos), MB = Muy Bueno (17-18 puntos), B = Bueno (14-16 puntos), R = Regular (11-13 puntos), M = Desaprobado (0-10 puntos). De la pregunta 01 al 08 cada pregunta vale ½ punto, y de la pregunta 9 al 24 la puntuación de cada pregunta es 1 punto.

Anexo 7

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO****Investigador:** JAVIER ELOY CATACORA ALMANZA**Título del trabajo de 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 Puno, 2016"**Nombre del instrumento:** Prueba escrita sobre reglas oficiales de baloncesto**Nombres y apellidos de juicio de experto:** JUAN RAFAEL LAZO RAMIREZ  
**JUEZ DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BASQUETBOL AMERICAS**

Mediante el presente hago constar, que el instrumento de investigación para recolección de datos, reúne los requisitos suficientes y necesarios para ser válido, por tanto, está apto para ser aplicado en el logro de objetivos que se plantea en la investigación.



JUAN RAFAEL LAZO RAMIREZ  
JUEZ INTERNACIONAL

