



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

**AREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**

TÍTULO:

**LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU
INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA
METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.**

Tesis previa a la obtención del grado de
Licenciado en Ciencias de la Educación,
Mención: Cultura Física y Deportes.

AUTOR:

EDISON WILFRIDO MERA OBANDO.

DIRECTOR DE TESIS:

DR. LUIS MONTESINOS GUARNIZO.

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

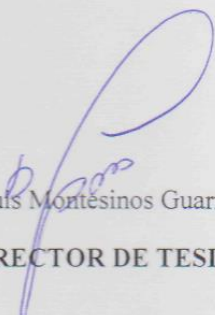
DR. LUIS MONTESINOS GUARNIZO.

DOCENTE DE LA CARRERA DE LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

CERTIFICA

En calidad de Director del Trabajo de Tesis denominado: **LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO**, desarrollada por el estudiante Edison Mera Obando, de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física y Deportes de la Universidad Nacional de Loja, ha sido corregida y revisada; por lo que autorizo su presentación.

Loja, 23 de noviembre del 2016



Dr. Luis Montesinos Guarnizo

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, **EDISON WILFRIDO MERA OBANDO**, declaro ser autor del presente Trabajo de Tesis, y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de Tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

AUTOR: Edison Wilfrido Mera Obando

FIRMA: -----


CÉDULA: 1500618614

FECHA: Loja, Noviembre del 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO

Yo **Edison Wilfrido Mera Obando** declaro ser autor de la tesis titulada **LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO** como requisito para optar al grado de **LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN CULTURA FÍSICA Y DEPORTES**, autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Digital Institucional, en las redes de información del país, y del exterior, con las cuales tengo convenios la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 23 días del mes de noviembre del 2016 firma El autor.

FIRMA: _____

AUTOR: Edison Wilfrido Mera Obando

CÉDULA: 1500618614

DIRECCIÓN: Provincia de El Napo, Cantón Tena, Barrio Amaden, Calles s/n.

CORREO ELECTRÓNICO: edison_mera@hotmail.es

TELÉFONO: 062865090

CELULAR: 0987065732

DATOS COMPLEMENTARIOS

DIRECTOR DE TESIS: Dr. Luis Montesinos Guarnizo

TRIBUNAL DE GRADO:

Dra. Bélgica Aguilar Aguilar Mg,Sc

Presidenta

Lic. José Gregorio Picoita Mg,Sc

Primer Vocal

Lic. Yindra Flores Mg,Sc

Segundo Vocal

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento imperecedero a la Universidad Nacional de Loja, a sus Decanos e Ilustres Catedráticos, por brindarme la oportunidad de profesionalizarme, quienes con sus sabias orientaciones, me permitieron transitar por el camino del bien y en especial de la ciencia, para realizarme como profesional al servicio de la educación en mi país.

Edison Wilfrido Mera Obando

DEDICATORIA

El presente trabajo realizado en base a mi constancia y dedicación, lo dedico con todo el amor filial con mucho cariño, a mis PADRES, ESPOSA e HIJA, porque ellos son y serán mi fuente de inspiración y apoyo moral en cada instante de mi vida, para no desmayar en esta dura tarea, y quienes con su apoyo y amor, me proporcionaron la fortaleza indispensable, para culminar con éxito este trabajo.

Edison Wilfrido Mera Obando

MATRIZ DE AMBITO GEOGRÁFICO

AMBITO GEOGRAFICO DE LA INVESTIGACION											
BIBLIOTECA: ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN											
TIPO DE DOCUMENTO	AUTOR / NOMBRE DEL DOCUMENTO	FUENTE	FECHA AÑO	ÁMBITO GEOGRÁFICO						OTRAS DESAGREGACIONES	OTRAS OBSERVACIONES
				NACIONAL	REGIONAL	PROVINCIAL	CANTÓN	PARROQUIA	BARRIOS COMUNIDAD		
TESIS	EDISON WILFRIDO MERA OBANDO. LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.	UNL	2016	ECUADOR	ZONA 2	NAPO	TENA	TENA	CENTRAL	CD	LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL CANTÓN TENA



Fuente: https://www.google.com.ec/?gfe_rd=cr&ei=RSsmWLilGKHI8Aem6rqBA&gws_rd=ssl#q=divisin+politica+de+la+provincia+de+napo

Croquis del Coliseo de la Federación Deportiva Provincial de Napo



Fuente: <https://www.google.com/maps/dir/Terminal+Terrestre+de+Tena,+Tena,+Ecuador/Federacion+Deportiva+De+Napo,+Tena,+Ecuador/@-0.9887825>

ESQUEMA DE TESIS

PORTADA

CERTIFICACIÓN

AUTORÍA

CARTA DE AUTORIZACIÓN

AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO

MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS

ESQUEMA DE TESIS

a. TÍTULO

b. RESUMEN

ABSTRACT

c. INTRODUCCIÓN

d. REVISIÓN DE LITERATURA

e. MATERIALES Y MÉTODOS

f. RESULTADOS

g. DISCUSIÓN

h. CONCLUSIONES

i. RECOMENDACIONES

PROPUESTA ALTERNATIVA

j. BIBLIOGRAFÍA

k. ANEXOS

INDICE

a. TÍTULO

LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.

b. RESUMEN

Un pilar fundamental del Básquetbol lo constituye el arbitraje, ya que sin él, no se podría realizar la competición pero, paradójicamente es el aspecto deportivo menos estudiado y trabajado por las personas inmersas en este deporte. Esta situación se produce en todas las especialidades y el caso del baloncesto no es una excepción, en los últimos años han ido apareciendo estudios e investigaciones del arbitraje en este deporte. El árbitro es la entidad deportiva encargada del cumplimiento de las reglas del juego, tiene la facultad de tener el papel de "juez", es decir, detener el partido, reanudarlo, señalar una violación del reglamento del juego e impartir una sanción, regular los cambios, así como el orden y procurar un ambiente de respeto entre los jugadores. Posee una preparación profesional regulada y avalada por las instituciones encargadas. Un partido debe ser dirigido por tres árbitros, uno principal y dos auxiliares. Estos serán asistidos desde la mesa de anotadores, cronometradores y un comisario técnico. Los árbitros y sus ayudantes dirigirán el juego según las reglas e interpretaciones oficiales. El árbitro principal decidirá en cualquier situación de discrepancia entre árbitros auxiliares, mesa de anotadores, dudas de validez en las canastas, dará su aprobación al acta, es el responsable de verificar, inspeccionar y aprobar todos los elementos técnicos, podrá tomar decisiones de situaciones no reglamentadas ni regladas. Los árbitros se pueden comunicar con la mesa de anotadores y con el resto de árbitros mediante la gesticulación, señalizando las incidencias con una serie de señales preestablecidas.

ABSTRACT

One of the fundamental pillars of basketball is constituted by the refereeing, because without it could not perform the competition but, paradoxically is the sporty look least studied and worked by the person immersed in the same. This situation occurs in all specialties and basketball case is no exception, over recent years have appeared studies and research of refereeing in this sport. The referee is the principal is the sports entity responsible for compliance with the rules of the game, has the ability to play the role of "judge", that is stop the game, resume, indicate a violation of the rules of the game and provide a sanction, regulate changes as well as the safeguard order and ensure an atmosphere of respect between players. They have a professional preparation regulated and guaranteed by the institutions responsible for the different sporting discipline as much national like international. A game should be led by three referees one main and two auxiliary. They will be assisted from the table of scorers, timekeepers and a technical commissioner. The referees and their assistants will lead the game according to the rules and official interpretations. The main referee will decide in any situation of conflict between assistant referees, scorers' table, questions of validity in the baskets, it will give your approval to the delivery it is responsible for verifying, inspect and approve all technical elements and can make decisions about situations not regulated or regulated. The referees can communicate with the scorer's table and the rest of arbitrators by gesticulation, signaling incidents with a series of signals.

Keywords: Mechanical arbitration, game, basketball, methodological guide

c. INTRODUCCIÓN

La presente investigación versa acerca de la temática: LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.

El trabajo realiza la **revisión de la literatura**, en donde se analiza las dos variables que sustentan el presente trabajo, considerando los antecedentes, la aproximación conceptual y el marco legal.

Se cumple con el análisis de los **materiales y métodos** que se emplearon en la ejecución de la presente investigación, detallando cada uno de ellos.

Se enfoca los **resultados** de la investigación considerando el objetivo general y los tres objetivos específicos planteados para su desarrollo, los mismos que evidencian los resultados obtenidos a través de la aplicación de una encuesta, para lo cual se presentan las tablas y gráficos estadísticos, con los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

Se cumple con la **discusión** de los resultados tomando en cuenta cada uno de los tres objetivos específicos. Se hace referencia a las **conclusiones y recomendaciones**, en donde se describen las mismas, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

Se presenta **la propuesta**, en donde se señala el título, los datos informativos, la introducción, justificación, los objetivos: el general y los específicos, así como la fundamentación teórica y la descripción de la guía metodológica en sí.

Finalmente se hace constar la **bibliografía** que se utilizó como referencia en este trabajo de investigación así como los **anexos** correspondientes.

El árbitro deportivo en las diferentes disciplinas en los últimos años comenzó a ocupar con más dinamismo la atención de todos los estamentos de la sociedad, por su función en el terreno de juego, porque sus decisiones llevan a lograr triunfos y derrotas a los equipos, es por eso que su formación actual reclama un nuevo planteamiento formativo en la actividad

arbitral, con métodos novedosos que incluyan sus necesidades y problemas con los que se encuentra un colegiado en una realidad cambiante.

En el medio local no existe una organización que responda a la necesidad de la comunidad para formar con mayor nivel académico-científico-técnico a los árbitros de baloncesto. La Federación Ecuatoriana de Basquetbol a nivel nacional dentro de sus atribuciones, tiene la capacitación y formación de árbitros jóvenes, así como también existen Asociaciones y Comité Deportivos que promueven la capacitación y formación de Árbitros. En el país la Asociación Nacional de Árbitros de Baloncesto del Ecuador (ASNABE) y miembros de la ecuatoriana de dicho deporte, corrigen los errores de mecánica arbitral y señalización.

En la provincia de Napo, cantón Tena, la mecánica arbitral y señalización tiene falencias notorias, ya que son los docentes de Cultura Física, quienes realizan el trabajo de manera empírica, sin respetar los cuadrantes que les corresponde y su responsabilidad de señalar claramente las faltas y violaciones que ocurren en el juego.

Es por eso que la ejecución del presente trabajo es una necesidad, para contar con un documento legal que abalice la labor de los árbitros, quienes tienen la responsabilidad de conducir los partidos de Básquetbol, en los diferentes campeonatos, en las distintas categorías, que se desarrollan a nivel nacional, provincial y local.

d. REVISIÓN DE LITERATURA

LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE

El arbitraje en el baloncesto

En partidos oficiales además de los dos equipos que se van a enfrentar, hay dos o tres personas, en función de la categoría junto con los auxiliares de mesa encargados de controlar el juego, con el objeto de que este se desarrolle de forma limpia. Ellos se encargarán de parar el partido ante cualquier violación o falta y establecerán la sanción correspondiente de acuerdo con el reglamento.

Las violaciones son las diferentes infracciones que se comenten y su consecuencia será un saque de banda o de fondo. Esto dependerá del lugar de la cancha en que se haya cometido y en función del lugar del campo, desde ahí se realizará el saque.

Las violaciones del juego más comunes son:

Dobles: Se produce cuando el jugador que posee el balón bota con las dos manos o también cuando haya saltado y no haya realizado ningún tiro o pase y vuelva a caer en el suelo con el balón en las manos.

Tres segundos: El equipo atacante no puede estar más de 3 segundos en el área restringida o bombilla como se denomina comúnmente.

Pasos: Avanzar con el balón en las manos sin botar.

Pie: Tocar el balón intencionadamente o no con el pie provoca la pérdida del balón para el equipo atacante, si la toca un defensa se reanuda la posesión del equipo que ataca.

Saque de banda/ fondo: Al realizar cualquiera de estos 2 saques se tiene el tiempo limitado, no se puede superar los 5 segundos y tiene que realizarse mediante un pase, si se la pasa directamente en las manos se considerará fuera.

Campo atrás: Se produce cuando la persona que conduce el balón pasa a la pista delantera y una vez hecho esto vuelve a pasar a la pista trasera y es tocada por un miembro del equipo que tenía posesión del balón.

Otro tipo de infracción son las faltas.

Falta personal: Se realiza cuando un jugador contacta con otro/a de forma ilegal. Es necesario respetar el “cilindro”. Es decir, se debe respetar las dimensiones de cualquier jugador para evitar que piten falta. Las dimensiones se refieren a la anchura de las caderas y todo lo alto que se pueda extender los brazos. Cuando se produce este tipo de infracción es para conseguir una ventaja. Existen diferentes tipos de falta: en defensa; en ataque; antideportiva; técnica y descalificante.

En cualquier enfrentamiento deportivo, sea del nivel que sea, se definen unas normas por las cuales se rige, siendo los propios atletas los que controlan las mismas, como sucede en los partidos entre amigos, los entrenadores en los entrenamientos o en toda competición oficial aparece la figura del árbitro en número variable.

El árbitro

En el baloncesto hay un mínimo de un árbitro y un máximo de tres en cada partido, según la competición de la que se trate (desde las competiciones en las categorías de formación hasta las competiciones profesionales).

El árbitro es la máxima autoridad en la cancha de juego, aunque tenga el poder de sancionar a cualquier jugador o técnico con la retirada de su licencia federativa, es el tribunal de competición quien impone las sanciones finales.

Sin embargo el árbitro de baloncesto nunca está solo, ya que forma parte del equipo arbitral, compuesto por los oficiales de mesa. Todos estos componentes utilizan el lenguaje arbitral, reglamentario para comunicarse entre sí. El lenguaje arbitral es el mismo en todas las partes del mundo, siempre y cuando se aplique el reglamento oficial de las reglas, el reglamento FIBA, que se actualiza y modifica cada corto periodo de tiempo, adecuándose a los avances del baloncesto.

La función principal de un árbitro es hacer que el juego se lleve a cabo con la menor cantidad posibles de interferencias y su responsabilidad fundamental, es cuidar la integridad física de los jugadores. El Baloncesto es un deporte de contactos y lógicamente por esos contactos habrá jugadores lesionados, pero estas lesiones deben ser el producto de un

accidente, no del acto deliberado de querer causar daño. Esta profesión implica algunas prácticas y actitudes de parte del árbitro con el juego y sus contendientes.

El potencial de la presencia

El árbitro que a través de la influencia de su presencia hace que los jugadores eviten las violaciones de las reglas, ha logrado perfecta relación con el juego. Su influencia se siente, pero él no se nota.

Probablemente no haya una simple regla o características personales, las cuales cada oficial debe tener para lograr el acercamiento hacia esta relación. Ni tampoco es necesario que haya un patrón fijo. Así mismo, no hay dos juegos o situaciones iguales.

El árbitro por alguna combinación de características y a través de algún patrón que puede variar de juego a juego, crea una influencia que hace que los jugadores eviten la infracción de las reglas. Se establecen la confianza y cooperación de alguna manera, los jugadores parecen darse cuenta que hay alguien que está cumpliendo con su trabajo, que está en el lugar y en el momento correcto, que es justo, que es consciente, que entiende y siente el significado de cada situación.

Es interesante notar, que los árbitros establecen o fallan en establecer su influencia, al inicio del juego. La reacción inicial rara vez cambia. Por eso es tan importante que el árbitro tome control del juego en los primeros minutos, que esté cerca de la jugada, que sancione oportunamente indicando en forma rápida cual es el equipo que debe poner en juego el balón, al sancionar debe demostrar seguridad, firmeza, valor y en esa forma proyectar su personalidad, ganándose la confianza de jugadores y espectadores. Se recuerda que es más fácil aflojar después que se ha sujetado firmemente, lo contrario hace que el juego se torne difícil.

Relación entre árbitro y jugador

Una relación personal que crea amistad y confianza no es antagonismo, es esencial para un control satisfactorio del juego. Se observa una relación armoniosa entre jugadores y árbitros sin saber exactamente cómo nació.

Unos árbitros lo logran por tácticas estrictas al iniciar el juego, otros por medio de una actitud severa y firme, pero a la vez cortés y amable; otros, por medio de un acercamiento cálido, placentero. Unos llegan con un acercamiento autoritario, mientras otros han sido más humildes y a la vez sinceros. Algunos han introducido temor en el corazón de los jugadores, pero con eso se han ganado su respeto.

Aquí nuevamente debe decirse, que los acercamientos correctos y adecuados deben encajar en la ocasión. Es decir del árbitro y su inteligencia, descubrir en cada juego cómo debe acercarse a los jugadores e influir de manera que el juego se lleve de acuerdo con las reglas que él tiene la obligación de hacer respetar.

Algunos árbitros han utilizado un acercamiento correcto y adecuado que debe encajar en la ocasión. Cada individuo debe seguir el método que mejor encaje en su propia personalidad. El arte de ser uno mismo y ser capaz de influir el acercamiento correcto para cada situación, es el secreto para establecer la correcta relación.

Buenas relaciones públicas

Un árbitro puede hacer que los jugadores sientan su influencia y desarrollar las más firmes relaciones con ellos, pero al mismo tiempo ser odiosas para los espectadores. El amaneramiento del árbitro puede levantar el antagonismo del público. El árbitro que parezca excitado o que reaccione lentamente o que parezca indeciso, o que no interprete sus decisiones o no las haga suficientemente claras para los espectadores, tendrá dificultad en establecer unas buenas relaciones públicas. Debe ser un hombre fuerte y silencioso, dominar la jugada, hacerse notar lo menos posible, debe recordar que el deporte fue creado para los jugadores y no para él.

El ser árbitro es uno de los trabajos más difíciles relacionados con el deporte. El árbitro debe estar concentrado en el juego cinco por ciento, él no tiene tiempo para analizar, tiene fracciones de segundo para decidir, si existe o no infracción, por lo que no puede distraerse en ningún momento.

El ser árbitro es considerado por muchos como una tarea mal agradecida y por otro lado, origina un reto dinámico para el individuo que ha heredado los atributos necesarios para ser un árbitro de élite y que ha desarrollado éstos hasta el punto donde se ha ganado la

aclamación de los jugadores por su trabajo, existe una enorme satisfacción personal, que no se comparte con nadie y la íntima satisfacción de haber hecho cumplir la ley.

Requisitos de un árbitro

El arte de arbitrar depende grandemente de variantes humana, es bueno o malo, según el grado al cual cada individuo tenga combinaciones favorables de estas variantes, junto con un entendimiento inteligente de la aplicación de las reglas. Las cualidades personales más importantes que a la vez son los factores que ayudarán a proveer al potencial de su presencia. La relación entre árbitro y jugador y Buenas Relaciones Públicas, si se desarrollan y aplican con arte.

Las siguientes cualidades se enlistan en el orden de su importancia y en orden inverso del control que tiene el individuo sobre cada cualidad.

Tiempo de reacción

Esta cualidad se coloca primero porque uno tiene una rápida reacción o simplemente no la tiene. El mejor método para ganarse la confianza de los jugadores es tomar decisiones al momento que el jugador está maniobrando. El jugador con frecuencia no se da cuenta del hecho que está cometiendo un foul o una violación. Si por ejemplo, un jugador está empujando ilegalmente y se le llama la atención al estar haciéndolo (arbitraje preventivo) tendrá el mayor respeto y confianza en el árbitro.

Con frecuencia se sorprende al saber que ha desarrollado que es contrario a las reglas de juego. Arbitrando bien, en lo que se refiere a tiempo de reacción, en ese caso, el árbitro está haciendo que el jugador esté consciente de los errores y por tanto, ayudándolo a corregirlos lo estamos educando y mejorando su juego.

Confianza

Existe muchos factores que reflejan la confianza de un árbitro y los cuales ganan la confianza de los jugadores, entrenadores, directivos, medios de comunicación y espectadores, probablemente la característica más ofensiva es la manera en la cual se comporta al llevar a sus labores. Un movimiento que denota seguridad, aún con cierto grado de presunción cuando no llega al punto que cause resentimientos, transmite un sentimiento de confianza a otros.

Una acción decisiva que no sea apresurada, pero sin elementos de titubeo, es altamente deseada. No deja dudas en la mente de otros, refleja posibilidad, la cual tiene aceptación. El uso del silbato es de suma importancia, hay que saberlo usar porque es un reflejo de nuestro coraje, y con un sonido fuerte en determinadas jugadas, le estamos haciendo notar al jugador que estamos inconformes con su modo de proceder, el jugador lo siente y os evita tomar medidas más severas.

Para el propósito de claridad en el señalamiento de las decisiones, se sugiere agregar al silbato algo de pantomima (representación = señalización) pero se debe saber cuándo y cuales deben usar éstas, por otro lado debe recalarse que la representación llevada al extremo de hacer teatro o exhibicionismo cae mal, tales tácticas quitan la atención del juego y los jugadores la enfocan sobre el árbitro.

Calma - Tranquilidad

El árbitro excitable o nervioso contribuye más que los jugadores a un juego desordenado. Los jugadores particularmente los más jóvenes e inmaduros, están normalmente nerviosos y juegan bajo una tensión considerable consecuentemente debe utilizarse cualquier acción que produzca calma y control emocional. Hay muchas situaciones de juego en las cuales la callada influencia del árbitro puede ser la solución. El árbitro puede emplear diversas tácticas para reflejar atención, esas acciones que rara vez se notan, pero son altamente efectivas.

Parece ser que los mejores árbitros son aquellos que permanecen humanos y accesibles. El árbitro no debe entablar diálogos, el único que habla en el terreno es el, pero debe saber escuchar cuando hace eso se gana el respeto de los jugadores y tranquiliza la situación, guiando con más firmeza el encuentro.

Consistencia

Es la virtud más grande que un árbitro puede poseer. Si la decisión y ejecución de un árbitro son las mismas bajo las mismas o similares circunstancias, los jugadores pueden ajustar su juego al que está señalando el árbitro. Podrán sorprenderse y confundirse momentáneamente, pero cuando descubran que el árbitro sigue en sus procedimientos, pueden

reorganizar su tipo de juego y continuar la contienda con confianza. Por el contrario, si el árbitro está fluctuando sus métodos y decisiones, desbarata el juego o nivel de un equipo, mantendrá a los jugadores nerviosos o molestos emocionalmente y su efectividad se pierde completamente.

Criterio

El criterio y la consistencia van de la mano, si se establecen los principios básicos que serán la guía para determinar la legalidad de una jugada y la responsabilidad por los actos cometidos, estará definida la base sobre la cual se desarrolla el criterio. Si estos principios básicos se captan adecuadamente, entonces se edificará un criterio sólido a través de la experiencia.

Para ser competente, se necesita practicar el arte de arbitrar, de la misma forma que un jugador debe practicar su técnica para desarrollar su destreza. No es absolutamente necesario haber jugado al Baloncesto para llegar a ser un árbitro, sin embargo el haber sido jugador le da mayores antecedentes y entendimiento para este acto, lo cual es invaluable. El Criterio se desarrolla con la experiencia, y esta se adquiere con la práctica de muchos partidos.

Cooperación

La habilidad para hacer equipos con otros, (el otro y/o los otros árbitros, los oficiales de la mesa de control) es absolutamente esencial para desarrollar bien el juego, el árbitro debe tener absoluta confianza con sus compañeros y en las tareas previas al inicio del partido, debe ser cortés con ellos y ser claro al dar sus disposiciones. Cada uno debe tener fe en el otro y existir la mayor de las armonías.

Cada uno debe agradecer el apoyo o ayuda del otro. Deben comprender que no siempre están en la posición más ventajosa para ver la acción, aunque estén más cerca. Debe haber un espíritu de mutualidad y trabajo en equipo, para lograr una efectiva administración del juego. Una sonrisa, una seña discreta para el colaborador siempre será bien vista y los demás oficiales comprenderán que está atento a cualquier indicación. Al finalizar el encuentro, es pertinente una cordial y sincera felicitación por la ayuda brindada. Recordar siempre que son un equipo.

Conocimiento de las Reglas

Es deseable que un árbitro conozca las reglas de juego a la perfección. Debe repasarlas muchas veces antes de que empiece la temporada y dentro de la temporada, pero eso sólo no es suficiente. Un perfecto conocimiento de las reglas, no garantiza el buen trabajo de un árbitro.

Es esencial que conozca la relación entre una regla y otra. Aún más, es muy importante que tenga antecedentes de las mismas, si se entiende la razón por la cual se instituye una regla, si se conoce la historia de la evolución y desarrollo de la regla en conexión con el progreso del juego y si la interpretación oficial de la misma en su aplicación a situaciones de juego es clara y adecuadamente relacionada al espíritu de la misma podrá administrarla durante el juego.

Es trabajo de las Asociaciones y Escuelas de Árbitros, el proporcionar Instructores, Conferencistas, Preparadores Físicos y toda clase de información para la preparación adecuada de los árbitros.

Antes del inicio de una temporada, debe reunirse la Comisión de Árbitros que van a actuar y dar las directrices, disposiciones para que el próximo torneo se lleve dentro de las normas fijadas y las reglas de juego.

Deberes y mecánica de los árbitros

Sería realmente extenso el hacer aquí una descripción pormenorizada de todo el trabajo que requiere la mecánica del arbitraje del Baloncesto. Para ello hay sesiones especializadas y clases prácticas de mucha utilidad.

Sin embargo, es deber de cada árbitro, saber exactamente donde debe estar, en que debe fijar su atención y como debe apoyar y cooperar con su compañero o compañeros (doble o triple arbitraje) en cada situación que pueda ocurrir durante el partido. Estas son (a mi juicio) las mecánicas del arte de arbitrar.

Un árbitro que está en el lugar correcto, en el momento correcto, al menos se verá eficiente. Estará donde puede tomar mejores decisiones cuando sea necesario. El estará imponiendo respeto y proyectando su personalidad para dominar la situación. No lo dude, si

usted se coloca dónde debe y si mira hacia donde debe, usted podrá equivocarse, pero el margen de errores cada vez será menor eso es lo importante. Con eso adquirido, los atletas, entrenadores y público quedarán convencidos de que usted ha hecho lo correcto.

Apariencia y condición

Nadie tiene derecho a posarse como árbitro si no está dispuesto a vestirse como tal y tener una buena condición física. Casi todos los deportes tienen un uniforme determinado para el árbitro, el Baloncesto no es una excepción y por lo tanto, siempre se debe estar bien presentables, la apariencia limpia y elegante, los zapatos lustrados, el cabello peinado, nada de relojes, cadenas u otras prendas visibles, tampoco muñequeras o cualquier tipo de objeto que nos haga sobresalir. Es mejor que se pase inadvertidos a que se parezca una tienda de regalos.

El árbitro requiere de la mejor condición física posible. No es posible que un hombre haga un trabajo que necesita casi de la excelencia a un alto grado, a menos que no tenga una óptima condición física. Por lo tanto entrenar fuertemente cada semana debe ser algo obligatorio en su quehacer diario.

Los métodos pueden ser múltiples, usted podrá escoger el que considere mejor, pero lo importante es prepararse adecuadamente. Debe concentrar su atención en el fortalecimiento de sus piernas y la resistencia, así como aquellos ejercicios que le beneficien la rapidez de reacción.

El Baloncesto moderno requiere de árbitros con estas condiciones, los que no quieran correr o cultivar sus esbeltas “panzas” puede pasar a realizar otra actividad, pero no deben continuar arbitrando Baloncesto.

Es de sorprenderse como la pulcritud de la indumentaria y apariencia física impresiona a jugadores y público. El árbitro debe cuidar su alimentación antes del encuentro. Evitar excesos y noches alegres que puedan restar facultades, la diversión es normal, el abuso de su cuerpo no. El árbitro debe serlo las 24 horas del día.

Filosofía básica

Cada árbitro debe tener una concepción definida y clara sobre su responsabilidad total. Si todos los árbitros poseyeran la misma concepción, entonces habría mayor uniformidad en la administración de los juegos.

El propósito de las reglas es sancionar al jugador que por medio de un acto ilegal coloque al adversario en una desventaja. No es únicamente lo que sucede, sino también el efecto que tiene en la jugada. Un partido de Baloncesto, lo debe ganar el más hábil, en última instancia el que tenga más suerte, pero nunca el más tramposo.

No es intención de las reglas el que sean interpretadas literalmente, más bien deben aplicarse en relación al efecto que tiene la acción de los jugadores en los contrarios. Si se les afecta injustamente como resultado de una violación de las reglas, entonces el infractor debe ser sancionado.

Si no hay efecto apreciable en el progreso del juego, éste no debe ser interrumpido. El acto debe ser ignorado, ya que es incidental y no vital.

Hacer la gran separación entre el árbitro común y el de élite, requiere unos reflejos ciento por ciento del árbitro, no precipitarse y esperar un segundo cuando aparentemente hay una falta o en realidad existe, para aplicar entonces lo justo.

Esta filosofía supone que el árbitro tiene un completo entendimiento del juego, más aún, suponemos que ha sido capacitado para este trabajo porque tiene inteligencia deportiva. Se espera que utilice un criterio maduro para evaluar cada situación de juego basándose en esta filosofía.

Esta filosofía básica es el punto desde el cual comienza a cumplirse los principios generales y se establecen las guías para situaciones específicas de juego. Estas tienen la intención de prever la primera herramienta y dar al árbitro algunos dispositivos útiles para aplicar dicha filosofía. Debe también ayudarla a desarrollar un patrón por medio del que pueda ser consistente en todas sus decisiones.

Principios generales

Se ha determinado una filosofía básica y su validez ha sido establecida por la evidencia y los antecedentes que han sido tomados de las reglas oficiales. La lógica de esta filosofía, se desarrolló por el interés de una mayor uniformidad y consistencia, la necesidad de eliminar excesos de silbatazos y la reducción de interrupciones ha sido claramente demostrada. Para lograr estas metas enlistaremos los siguientes principios básicos:

La responsabilidad principal para un buen arbitraje y una interpretación uniforme de las reglas, es de los entrenadores cuyos equipos crean problemas. Los jugadores desconocen las reglas y por eso crean problemas.

Los árbitros tienen la responsabilidad de aplicar en el terreno las disposiciones de la Federación Internacional o Nacional. Las proposiciones de la comisión de arbitraje y las reglas de juego. Por eso es necesaria la colaboración íntima entre árbitros y entrenadores.

El árbitro debe observar la jugada de cerca para poder aplicar el criterio adecuado.

El árbitro debe ver la escena total para ser justo en su decisión, no se debe imaginar o suponer lo que suceda.

El árbitro debe aplicar la regla sobre hechos consumados, no anticiparse.

Los árbitros y demás oficiales deben tomar parte en cada jugada, excepto en aquellas situaciones en que las reglas dan una jurisdicción específica

Los árbitros de básquetbol

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

Los árbitros de básquetbol, así como los de todos los demás deportes, deben ser justos e imparciales y no tener ningún interés financiero en el resultado del juego.

Si todas estas condiciones existen los seguidores y fanáticos del deporte confían en la justicia del juego y en que el equipo ganador lo ha hecho por méritos propios. Si esas condiciones no existen los fanáticos y seguidores desaparecen.

A lo largo de la historia el básquetbol ha sido manchado por actos de corrupción que involucran jueces, jugadores e instituciones.

Fotografía No. 1: El Árbitro



Fuente: Edison Mera y Daniel Tapia Juegos Nacionales Menores Portoviejo 2012.

Justificación

En el baloncesto existen, varios árbitros por encuentro, entre uno, dos o tres en función de la categoría. Sin embargo, el arbitraje es el sector más olvidado de todos los deportes, al cual no se le dedica ni la atención ni el tiempo necesario para su evolución y mejora acorde con las evoluciones en el propio deporte.

Este trabajo pretende transmitir y dar a conocer una realidad presente en todos los deportes, centrándonos en un caso concreto para mejorar y potenciar la imagen de todo el conjunto, ya que es un mundo casi desconocido por la mayoría de todos los practicantes, pero del cual todo mundo opina, sin ningún tipo de problema.

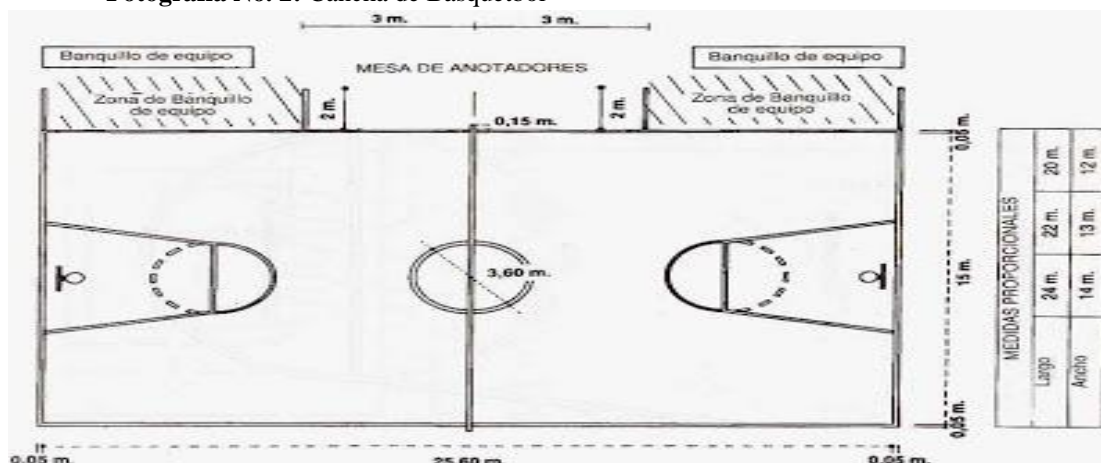
Es necesario valorar aspectos muy concretos del arbitraje, como son la toma de decisión, la percepción, que dan una visión concreta sobre aspectos muy determinados a situaciones concretas, pero que no dan una visión ni general ni concreta acerca de lo que es la labor arbitral (Montero: 1998) o se basan en cuestionarios de opinión (Betancur: 1999).

La posesión es el transcurso en el cual un jugador o un equipo controlan el balón de juego y ninguna de las señalizaciones arbitrales le otorga al equipo rival el balón o efectúa un lanzamiento a canasta que contacta con el aro.

Es momento de ponerse las pilas e iniciar de nuevo la temporada. Para aquellos que han estado de vacaciones es importante que presten especial atención al siguiente artículo, ya que en él veremos los diferentes cambios en las normas y las interpretaciones nuevas que ha hecho la FIBA para esta nueva temporada.

Ubicación de los banquillos: Algunos de los problemas que se tiene en el control de los banquillos viene dado por la desatención a este elemento. Según el reglamento la línea de la zona de banquillos, debe estar situada a 5 metros de la línea de medio campo. Desde ese punto hasta la línea de fondo es lo que se entiende como área técnica, en la cual el entrenador desempeña sus funciones.

Fotografía No. 2: Cancha de Básquetbol



Fuente: Reglamento FIBA AMERICAS 2005.

La línea que delimita el área de banquillos es quizás la línea más utilizada por los árbitros para controlar las protestas de un entrenador airado y por tanto, la ubicación del banquillo es de gran importancia.

Habitualmente se halla que los banquillos están ubicados justo donde empieza el área técnica y por tanto el entrenador está sentado al límite de ésta. Si se trabaja de forma correcta el pre-partido, se puede pedir al delegado de campo que los banquillos estén colocados de forma totalmente inversa, es decir, que el primer jugador del banquillo esté sentado justo en la línea de fondo.

Fotografía No. 3: Banca de los equipos



Fuente: Edison Mera, el equipo suplente de la selección de Napo Minibásquet.

Al colocar el banquillo de esta manera, se consigue que el entrenador, en caso que tenga que levantarse, pueda recorrer cierta distancia antes de salirse del área técnica y ahorra tener que pasar todo un partido avisando al entrenador que no puede salir de ahí y esto evita que él diga, que sale por qué no tiene espacio.

Saludar a los entrenadores: Es un punto necesario del pre-partido, el saludo debe ser breve y evitar conversaciones prolongadas con uno de los entrenadores, ya que puede generar la sensación en el banquillo contrario de un amiguismo con el rival y eso perjudicaría al momento de iniciar el partido. Es importante saludar a las 2 partes, de forma breve pero correcta.

Fotografía No. 4: Señalización de faltas



Fuente: Revista de la Federación Española de Baloncesto año 2015.

En cualquier caso, se puede aprovechar este momento para juntar a los 2 entrenadores y poner al día acerca de los cambios de reglamento, interpretaciones o directrices que se cree adecuado que conozcan. Otra vez, con esto, se consigue que los entrenadores sean conscientes del conocimiento de las reglas que tienen y de la implicación en la preparación del partido.

Delimitar funciones si no hay entrenador: En algunas categorías existen equipos que son dirigidos por sus capitanes, aunque en la práctica quien dirige el equipo es el delegado del equipo (Entrenador que no tiene la licencia correspondiente).

Ésta situación se da mucho en categorías de promoción y que es quizás la que más problemáticas genera con esos participantes. Para solventarlo, es importante realizar un buen pre-partido e identificar antes de iniciar el partido quien es quien en cada uno de los equipos, para así saber qué derechos y obligaciones tendrán.

Fotografía No. 5: El Director Técnico



Fuente: Federación Ecuatoriana de Baloncesto Campeonato Sudamericano 2016.

Por tanto, es conveniente estar alerta durante los primeros compases del partido para ver quien dirige el equipo y en caso de ser el delegado se puede recordarle de forma discreta que no puede levantarse a dirigir el partido (y menos a protestar), y si aun así continua con su actitud se le advierte, que si continua con esa actitud será sancionado.

Muchos pensarán que es exagerado no permitir a un delegado dirigir un equipo, pero se crea un agravio comparativo con aquellos entrenadores que han sudado (y pagado) para obtener el curso que les permite tramitar la licencia para dirigir al equipo en cuestión.

Si se trabaja estos aspectos antes de iniciar el partido se podrá garantizar que como mínimo el partido se iniciará controlado y los árbitros estarán concentrados, ahora solo dependerá del acierto con el silbato en las acciones del partido.

INCIDENCIA EN EL JUEGO DE BALONCESTO

Generalidades

El baloncesto es un juego de acción rápida. Se practica entre dos equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo del juego es obtener más puntos que el equipo contrario en un tiempo dado, anotando puntos al introducir el balón en el cesto del otro equipo. Se trata de impedir a su vez que el adversario entre en posesión de la pelota y enceste.

La pelota puede ser pasada, tirada, golpeada, rodada o botada en cualquier dirección, en sujeción las reglas propias del juego. El partido consta de 4 tiempos de 10 minutos cada uno y el descanso en cada tiempo.

El reglamento oficial de la F.I.B.A (Federación Internacional del Básquetbol Amateur) prohíbe explícitamente el empate, por lo cual en ese caso se juega una o más prórrogas de 5 minutos cada una hasta que se logre una victoria. El árbitro inicia el juego lanzando balón al aire desde el centro del campo.

Definición

El baloncesto, basquetbol o básquetbol (del inglés basketball; de basket, 'canasta', y ball, 'pelota'), o simplemente básquet. Disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/.baloncesto> (2016. 20 de marzo).

Es un deporte de equipo que se puede desarrollar tanto en pista cubierta como en descubierta, en el que dos equipos de 5 jugadores cada uno, intentan anotar puntos, también llamados canastas o dobles y/o triples introduciendo un balón en un aro colocado a 3,05 metros del suelo del que cuelga una red, lo que le da un aspecto de cesta o canasta.

El juego se realiza en 4 tiempos de 15 minutos y los jugadores pueden entrar y salir del juego durante todo el partido. Gana el partido el equipo que más puntos anota por medio de canastas, cada canasta normal vale 2 puntos; si se logra una canasta desde determinada distancia, la canasta es triple y se anota 3 puntos.

Oficialmente un equipo de baloncesto, debe estar constituido por un pívot, ala-pívot, alero, escolta y base y estar dirigido por un entrenador. Las destrezas específicas que deben dominar los jugadores son driblar, pasar y lanzar.

Historia del baloncesto

Fue inventado por James Naismith, un profesor canadiense de educación física, en diciembre de 1891 en la YMCA de Springfield, Massachusetts, Estados Unidos. Se juega con 2 equipos de 5 personas, durante 4 períodos o cuartos de 10 (FIBA), o 12 minutos cada uno (NBA) Al finalizar el segundo cuarto, se realiza un descanso, normalmente de 15 a 20 minutos según la reglamentación propia del Campeonato al cual el partido pertenezca. Él tuvo la misión de idear un deporte que se pudiera jugar bajo techo, pues los inviernos en esa zona dificultaban la realización de alguna actividad al aire libre.

El profesor Naismith analizó las actividades deportivas que practicaban en la época, cuya característica predominante era la fuerza o el contacto físico y pensó en algo suficientemente activo, que necesitase más destreza que fuerza y que no tuviese mucho contacto físico. El canadiense recordó un antiguo juego de su infancia denominado "duck on a rock" (El pato sobre una roca), que consistía en intentar alcanzar un objeto colocado sobre una roca lanzándole una piedra. Hay otras teorías acerca de cómo lo inventó. Naismith pidió al encargado del colegio unas cajas de 50 cm de longitud pero lo único que le consiguió fueron unas canastas de melocotones, que mandó colgar en las barandillas de la galería superior que rodeaba el gimnasio, a una altura determinada.

Principales reglas establecidas por Naismith

James Naismith diseñó un conjunto de 13 reglas para el incipiente deporte. Estas eran:

El balón puede ser lanzado en cualquier dirección con una o ambas manos.

El balón puede ser golpeado en cualquier dirección con una o ambas manos, pero nunca con el puño.

Un jugador no puede correr con el balón. El jugador debe lanzarlo desde el lugar donde lo toma.

El balón debe ser sujetado con o entre las manos. Los brazos o el cuerpo no pueden usarse para sujetarlo.

No se permite cargar con el hombro, agarrar, empujar, golpear o zancadillear a un oponente. La primera infracción a esta norma por cualquier persona se contabilizará como una falta, la segunda lo descalificará hasta que se consiga una canasta, o, si hay una evidente intención de causar una lesión, durante el resto del partido. No se permitirá la sustitución del infractor.

Se considerará falta golpear el balón con el puño, las violaciones de las reglas 3 y 4, y lo descrito en la regla 5.

Si un equipo hace 3 faltas consecutivas (sin que el oponente haya hecho ninguna en ese intervalo), se contará un punto para sus contrarios.

Los puntos se conseguirán cuando el balón es lanzado o golpeado desde la pista, cae dentro de la canasta y se queda allí. Si el balón se queda en el borde y un contrario mueve la cesta, contará como un punto.

Cuando el balón sale fuera de banda, será lanzado dentro del campo y jugado por la primera persona en tocarlo. En caso de duda, el árbitro lanzará el balón en línea recta hacia el campo. El que saca dispone de 5 segundos, si tarda más, el balón pasa al oponente.

El árbitro auxiliar, "umpire", sancionará a los jugadores y anotará las faltas, avisará además al "referee" (árbitro principal) cuando un equipo cometa 3 faltas consecutivas. Tendrá poder para descalificar a los jugadores conforme a la regla 5.

El árbitro principal, "referee", jugará el balón y decide cuando está en juego, dentro del campo o fuera, a quién pertenece, y llevará el tiempo. Decidirá cuándo se consigue un punto, llevará el marcador y cualquier otra tarea propia de un árbitro.

El equipo que consiga más puntos será el vencedor.

Posiciones de un equipo de Baloncesto

Dentro del juego de baloncesto, existen las siguientes posiciones para situar a los jugadores:

Base.- También llamado "playmaker" (Creador de juego). Normalmente el jugador más bajo del equipo. En ataque sube la pelota hasta el campo contrario y dirige el juego de ataque de su equipo, mandando el sistema de juego. Sus características recomendables son un buen manejo de balón, visión de juego, capacidad de dar buenos pases, buena velocidad y un acertado tiro exterior.

En los bases son apreciadas las asistencias como los puntos conseguidos, aunque un buen jugador debe conseguir ambas cosas. En defensa han de dificultar la subida del balón del base contrario, tapan las líneas de pase y estar atento a recoger los rebotes largos. Normalmente estos jugadores no son de una elevada estatura, pues lo realmente importante es la capacidad organizativa y de dirección de juego. Conocidos como 1 en la terminología utilizada por los entrenadores.

Escolta.- Es el jugador normalmente más bajo, rápido y ágil que el resto, exceptuando a veces el base. Debe aportar puntos al equipo, con un buen tiro incluyendo el tiro de 3 puntos, un buen dominio del balón y una gran capacidad de entrar a la canasta. Conocidos como 2 en la terminología utilizada por los entrenadores.

Alero.- Es generalmente una altura intermedia entre los jugadores interiores y los exteriores. Su juego está equilibrado entre la fuerza y el tiro. Es un puesto importante, por su capacidad de combinar altura con velocidad. En ataque debe ser buen tirador de 3 puntos y saber culminar una entrada hasta debajo del tablero contrario, son piezas básicas en lanzar el contraataque y suelen culminar la mayoría de ellos. Conocidos como 3 en la terminología utilizada por los entrenadores.

Ala – Pívol.- Es un rol más físico que el del alero, en muchos casos con un juego muy similar al pívol. Mantiene la mayoría de los puntos en el poste bajo, aunque algunos pueden llegar a convertirse en tiradores muy efectivos. Sirven de ayuda al pívol para impedir el juego

interior del equipo contrario y cierran el rebote. Se conocen como 4 en la terminología utilizada por los entrenadores.

Pivot.- Suelen ser los jugadores de mayor altura del equipo y los más fuertes muscularmente. Normalmente, el pívot debe usar su altura y su potencia jugando cerca del aro. Un pívot que conjunte fuerza con agilidad es una pieza fundamental para su equipo. Son los jugadores que más sorprenden a los aficionados noveles, por su gran altura. En Europa el pívot medio ha evolucionado más y es capaz de abrirse hacia afuera para tirar. En defensa buscan recoger el rebote corto, impedir el juego interior del equipo contrario y taponar las entradas de jugadores exteriores. Se conocen como 5 en la terminología utilizada por los entrenadores.

Características

Duración de un partido: En la FIBA, según su reglamento el partido está compuesto por 4 períodos de 10 minutos cada uno. En la NBA la duración de cada período es de 12 minutos y NCAA se juegan 2 períodos de 20 minutos cada uno. Si el partido finaliza con empate entre los 2 equipos, se juega una prórroga de 5 minutos más. Y así sucesivamente hasta que un equipo gane el partido.

Jugadores: El equipo presentado al partido está formado por 12 jugadores como máximo. 5 formarán el quinteto inicial y los otros 7 serán los suplentes. El entrenador podrá cambiar a los jugadores tantas veces como desee, aprovechando las interrupciones en el juego, salvo en las categorías escolares hasta infantiles (edad de 13 a 14 años) que todos los jugadores del equipo deben jugar como mínimo un periodo durante los 3 primeros tiempos, pudiendo en el último hacer sustituciones.

Inicio del partido: Debe colocarse un jugador de cada equipo dentro del círculo central con un pie cerca de la línea que divide el terreno de juego en 2 mitades, situado cada uno de ellos en su campo. Los demás jugadores deben estar fuera del círculo. El árbitro lanza la pelota hacia arriba desde el centro del círculo y los 2 jugadores saltan verticalmente para intentar desviarla, sin cogerla, hacia algún compañero de su equipo.

Árbitros: Para la mayoría de competiciones suelen ser 2 árbitros los encargados de dirigir el encuentro (en muchas ligas profesionales existen 3 y para otras con muy bajo presupuesto, uno).

Mesa de anotadores: La mesa de anotadores (anotador, ayudante de anotador, cronometrador, operador de la regla de 24 y, si lo hubiera, comisario) controla todas las incidencias del partido (tanteo, tiempos muertos, tiempo de juego, faltas, cambios, etc.) y elabora el acta del partido.

Pasos (Art.25)

El avance ilegal (pasos) es un desplazamiento ilegal de un jugador con control de balón (el balón reposa sobre una o ambas manos del jugador). Se produce avance ilegal cuando, una vez establecido el pie de pivote, el jugador:

Lo levanta para iniciar un regate. Denominados comúnmente pasos de salida o arrancada. (No sancionables en baloncesto NBA).

Estando con ambos pies (incluido el de pivote) en contacto con el suelo, salta y antes de realizar un pase o tiro a canasta, vuelve a tocar con un pie el suelo.

Estando en movimiento, y saltando sobre el pie de pivote, da 2 apoyos más, independientemente del orden de los pies.

Desliza voluntaria o involuntariamente el pie de pivote por el suelo creando una ventaja, el gesto de pivotar no se considera deslizar.

Es legal que un jugador caiga al suelo y resbale mientras sostiene el balón, o que obtenga el control del balón mientras esté tumbado o sentado en el suelo.

Es una violación si, después, el jugador rueda o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Dobles (Art.24)

Los dobles es una falta por acompañar el balón al botar. Acostumbra a pasar cuando el jugador hace dos pasos y bota el balón.

Un jugador no debe tocar el balón con el pie intencionadamente. Este acto se considera violación. Aunque también se considera violación si es sin intención de tocar el balón y se sanciona de la misma manera, saque de banda para el equipo contrario del que ha tocado el balón.

3 segundos en Zona (Art.26), no se puede permanecer más de 3 segundos en el área restringida del equipo contrario cuando se está atacando. En caso de que estés defendiendo se puede estar en la zona el tiempo que quieras.

Esta es una de las mayores diferencias entre el reglamento FIBA y NBA. En la liga norteamericana no se le permite al jugador defensivo permanecer en la zona pintada, a menos que esté marcando a un jugador atacante.

Salvo excepciones:

El jugador intente abandonar la zona restringida.

El jugador esté realizando un regate a canasta transcurridos 3 segundos.

Un jugador de su mismo equipo esté en acción de tiro a canasta.

Saque de banda/fondo

Se debe sacar antes de 5 segundos con el balón a disposición del jugador, pudiendo dar un paso normal lateral y todos los posibles hacia atrás. Cualquier infracción de esta regla es una violación.

24 segundos (Art.29) Un equipo que obtiene un nuevo control de balón debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos. En caso de que transcurridos 24 segundos el balón siga en las manos del lanzador o no haya tocado aro y su posesión no sea clara para el equipo oponente, se comete una violación.

Los 24 segundos se reinician cada vez que el balón toca el aro, se comete una violación o una falta. En caso de que la falta en defensa se produzca con menos de 14 segundos de posesión restantes, el dispositivo de 24 se reinicia con 14 segundos.

Campo atrás (Art.30)

El balón devuelto a pista trasera (campo atrás) se produce cuando un equipo tiene control de balón en pista delantera y uno de sus jugadores es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.

Faltas

Falta personal (Art.34)

Cuando un jugador contacta ilegalmente con un adversario y le causa una desventaja u obtiene una ventaja del contacto, se sanciona falta personal. Se considera contacto ilegal aquel que se produce cuando uno de los jugadores no respeta el cilindro del otro jugador y se considera responsable del contacto al jugador que invade el cilindro del otro o sale del suyo.

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. La penalización para una falta personal es un saque para el equipo contrario desde el punto más cercano en la línea de fondo/lateral, salvo las faltas de equipo que se expondrán más adelante. A la 5ta falta (6ta en la NBA) el jugador será eliminado.

Falta en ataque

Se produce cuando un jugador cuyo equipo tiene control de balón comete una falta personal al empujar o chocar contra el torso de un jugador que en posición legal de defensa (Ambos pies en contacto con el suelo, encarado al atacante, dentro de su cilindro y pudiéndose desplazar lateralmente y hacia atrás, no hacia delante). Si ese contacto causa una desventaja al defensor se sanciona falta del equipo con control de balón (falta en ataque).

Falta antideportiva (Art.36)

Una falta antideportiva es cuando un jugador implica un contacto y a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y

la intención de las reglas o bien, el contacto es de brusquedad excesiva. Se sanciona con dos tiros libres y posesión para el equipo contrario.

Falta técnica

Es la falta a un jugador o de un miembro del banquillo que no implica contacto, sino falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu de las reglas. La segunda falta técnica que se le pite a un mismo jugador contará como descalificante.

Una falta técnica contará como falta personal, es decir, se sumará una falta al jugador al que le ha sido pitada la falta técnica, así como a las faltas de equipo. Se sanciona igual que la antideportiva.

Falta descalificante

Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, jugador excluido, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo que deberá abandonar el campo y no podrá establecer contacto visual con el mismo durante el resto del partido. 2 faltas antideportivas constituyen una falta descalificante.

Cabe mencionar que una falta descalificante puede conllevar también uno o varios partidos de suspensión según lo decida la organización de la competición. Después de una falta técnica, antideportiva o descalificante se conceden 2 tiros libres y saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de anotadores.

Tiros libres

Si un equipo comete 5 faltas en un período (o 2 en los 2 últimos minutos de cada cuarto), a partir de ese momento todas las faltas personales que realice durante ese período serán sancionadas con 2 tiros desde la línea de tiros libres de su zona (situada a 4,60 metros de la canasta). También se efectuarán tiros libres cuando un jugador recibe una falta mientras se halla en acción de tiro, determinándose su número según la zona de puntuación en la que se encuentre (de 2 o 3 puntos).

Si durante esa acción de tiro con falta la canasta se consigue, el cesto es válido y se concede un tiro adicional. Durante la ejecución del tiro libre, el jugador que está tirando no podrá pisar la línea, esto supondría que aunque entrase la canasta el tiro no será válido, al igual que si uno de sus compañeros invade la zona antes de que el balón salga de las manos del lanzador, por otra parte si un rival entra en la zona antes de que el jugador suelte el balón el tiro se repetirá en caso de que no haya entrado.

La Cancha

Una pista de baloncesto tiene que ser una superficie dura, plana, rectangular y libre de obstáculos, con 15 metros de ancho y 28 m de longitud.

El perímetro de la pista debe estar libre de obstáculos a dos metros de distancia.

La altura del primer obstáculo que se encuentre verticalmente sobre la pista debe de estar como mínimo a 7 m de altura.

El campo está dividido en dos mitades iguales separados por la línea denominada de medio campo y con un círculo que parte del centro de la pista, el círculo central mide 3,6 m de diámetro. Para cada equipo, el medio campo que contiene la canasta que se defiende se denomina medio campo defensivo y el medio campo que contiene la canasta en la que se pretende anotar se denomina medio campo ofensivo.

En los lados menores se sitúan los aros que están a 3,05 metros de altura y se introducen a 1,20 metros dentro del rectángulo y tienen que estar provistos de basculantes homologados.

Paralela a la línea de fondo encontramos la línea de tiros libres, que se encuentra a 5,80 metros de la línea de fondo y a 4,60 metro de la canasta. El círculo donde se encuentra la línea de tiros libres tiene un diámetro de 3,6 metros. Todas las líneas miden 5 centímetros de ancho.

La línea de 3 puntos se encuentra situada a 6,75 metros (FIBA) y a 7,24 metros (NBA) de distancia de la canasta.

El balón

El balón de baloncesto debe de ser esférico, de material sintético para que fácilmente los jugadores lo puedan agarrar con las manos sudadas (los balones tienen una superficie con 9.366 puntos). Tradicionalmente es de color naranja, con líneas negras, pero hay muchas variantes. Las pelotas de indoor (pabellón cubierto) y de outdoor (exterior) difieren en el material del cual están recubiertas.

A partir de la temporada de mayo del 2012 la FIBA ha adoptado para sus competiciones una pelota con bandas claras amarillas sobre el clásico color de fondo naranja, para mejorar la visibilidad de la pelota tanto por parte de los jugadores como por el público.

Desde el año 2007 en España se emplea un balón con franjas negras, sobre el que se discute su duración ya que resbala en exceso.

Las medidas reglamentarias para las pelotas de categorías de baloncesto masculino (T7) son:

Circunferencia: 74,9 – 78 centímetros

Diámetro: 23-24 centímetros

Peso: 567 - 650 gramos

Se emplean pelotas de 3 denominaciones diferentes correspondientes a 3 tamaños y pesos diferentes según las categorías: número "7", utilizado para baloncesto masculino, el "6" (72,4 - 73,7 centímetros; 510 - 567 gr.) para baloncesto femenino y el "5" (69 - 70 cm; 470 - 510 gr.) para Minibasket y pre-infantiles (niños de 8 a 12 años).

Además, se estipula que el balón ha de tener una presión tal que soltado desde 1,80 metros de altura, bote entre 1,20 y 1,40 metros de altura.

La Canasta

El poste y la canasta con medidas oficiales.

El tablero de la canasta, es un rectángulo de 1.05 x 1.80 metros, de al menos 30 mm de grosor y con los bordes inferiores acolchados. En la parte central inferior, se encuentra un rectángulo pintado de 0.59 metros x 0.45 metros y que está elevado del tablero por la parte

baja 0.15 metro, en el interior del rectángulo se encuentra un basculante homologado que sostiene a la canasta que mide 0.45 metro, la canasta se agarra del rectángulo interior en su centro. El aro de la canasta debe tener un diámetro de 45,7 centímetros, el rectángulo interior se emplea para calcular el tiro y que al chocar con él, la pelota se introduzca en la canasta. El aro está situado a una altura de 3,05 metros y está provisto de unas redes homologadas

Equipamiento

El equipamiento de un jugador de baloncesto se compone de:

Una camiseta sin mangas, originalmente de algodón y en la actualidad de material sintético. En su parte delantera se encuentra el logotipo del equipo y la publicidad acordada (aunque en la NBA y otras competiciones no hay). En la parte trasera se encuentra el apellido del jugador y en ocasiones la primera letra del nombre cuando hay 2 o más jugadores con apellidos iguales. Debajo del nombre, en grande, el número del jugador, que es muy importante para apuntar el número de faltas y los puntos del jugador así como las sustituciones.

El pantalón puede ser corto o bermudas (la moda de llevarlo “pirata” algunas competiciones como la NBA imponen reglas sobre su longitud): se puede encontrar, en pequeño, el número del jugador en el extremo derecho de la pierna. Debe ser de los mismos colores que la camiseta, no puede tener bolsillos.

Calzado: tienen forma de bota para sujetar bien el tobillo y protegerlo de torceduras. Además cuentan con cámaras de aire para preservar la planta del pie. Las suelas deben tener un diseño apropiado para frenar rápido.

Calcetines: Generalmente cortos y de algodón. Aunque suelen ser blancos como otros calcetines deportivos, pueden ser de otro color para adaptarse al uniforme o, en raras ocasiones, dejarse al gusto del jugador. Según la FIBA estos deben estar como mínimo a 10 centímetros sobre el calzado.

Está prohibido que los jugadores lleven puesto anillos, cadenas, pulseras o cualquier otra joya ya que puede dañar a un contrincante.

Puntuación

Los tiros libres valen 1 punto.

Los tiros dentro de la zona o dentro de la línea de triple valen 2 puntos.

Los tiros a partir de la línea de triple (a 6,75 metros del centro del aro, o 7,24 en la NBA) valen 3 puntos.

Si el jugador está tirando un tiro libre y pisa la línea el tiro quedará invalidado, en caso de que el jugador esté tirando desde la línea de 3 puntos si pisa la línea de 6,75 m (NBA 7,24) el tiro será valorado como un tiro de campo (2 puntos). Sin embargo si un jugador, que se encuentra atrás de la distancia de triple, inicia el tiro con un salto sin pisar la línea, soltando el balón mientras se encuentra en el aire, y cae encima o sobrepasándola, en ese caso el tiro se consideraría de 3 puntos.

La puntuación se lleva mediante 2 sistemas, el primero es la planilla donde el anotador marca todas las canastas que se han convertido en un cuadro numerado que contiene los números del tanteador y el segundo sistema es el tablero electrónico, donde además se señala el cronómetro, el conteo de faltas de cada jugador y de cada equipo y el cuarto que se está jugando (si el acta y el marcador van en discordancia, lo válido es lo que refleja el acta.; el marcador no es obligatorio.

e. MATERIALES Y MÉTODOS

Para la presente investigación se utilizó diferentes materiales como: material bibliográfico, impresora, copias, computadora, internet, cámara de fotos, estos materiales fueron de gran importancia ya que nos facilitó realizar de la mejor manera la investigación.

- Computador
- Impresora
- Suministros de oficina
- Material bibliográfico
- Papel bond
- Impresiones
- Copias
- Internet

Métodos

El proceso metodológico corresponde a las diversas actividades a desarrollar, para lo cual se utilizó varios métodos como:

Método Descriptivo.- Por cuanto se realizó una lectura e interpretación de la situación problemática en el campo específico de los niños de 14 años de edad de Centro Educativo Intercultural Bilingüe Básica Yawary, por lo que se utilizó métodos técnicas e instrumentos que contribuyeron al adecuado desarrollo de la investigación.

Método Científico.- El método sirvió un papel fundamental puesto que el investigador se vale del mismo, ya que al ser un procedimiento planificado y estructurado, le permitió descubrir las formas de existencia de los procesos objetivos del universo, generalizando y profundizando los conocimientos adquiridos, para demostrarlos en su condición sistemática y comprobarlos de manera experimental y mediante la aplicación técnica.

Sirve para realizar la fundamentación teórica en el desarrollo del trabajo, analizando y sistematizando la información adaptando al tema objeto de estudio, con la finalidad de presentar las mejores alternativas.

Método Empírico.- Es un modelo de investigación científica, que se basa en la experimentación y la lógica empírica, que junto a la observación de fenómenos y su análisis estadístico. Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamentalmente de la experiencia. Estos métodos posibilitan revelar las relaciones esenciales y las características fundamentales del objeto de estudio, accesibles a la detección sensorial, a través de procedimientos prácticos y diversos medios de estudio. Su utilidad destaca la entrada en campos inexplorados o en aquellos en los que destaca el estudio descriptivo.

Método Inductivo.- Es la determinación clara y específica del tema objeto de estudio, para considerar las particularidades en su desarrollo. Esto supone que, tras una primera etapa de observación, análisis y clasificación de los hechos, se logra postular una hipótesis que brinda una solución al problema planteado. Una forma de llevar a cabo el método inductivo es proponer, mediante diversas observaciones de los sucesos u objetos en estado natural, una conclusión que resulte general para todos los eventos de la misma clase.

Método Analítico.- Se utiliza el análisis e interpretación de la información obtenida mediante la aplicación de encuestas para la formulación del problema, con el fin de tener elementos de juicio necesarios. Consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos. El análisis es la observación y examen de un hecho en particular. Es necesario conocer la naturaleza del fenómeno y objeto que se estudia para comprender su esencia. Este método nos permite conocer más del objeto de estudio, con lo cual se puede: explicar, hacer analogías, comprender mejor su comportamiento y establecer nuevas teorías.

Técnicas e Instrumentos

Encuesta

Se aplicó la encuesta con preguntas que permitieron conocer la realidad actual de los entrenadores y aficionados de su bajo conocimiento arbitral, esto nos permitió establecer una propuesta alternativa que favorezca en gran medida el incentivo hacia la práctica del arbitraje de baloncesto.

Población y Muestra

La población que hemos considerado para realizar esta investigación son todos los entrenadores de baloncesto de la Federación Deportiva Provincial de Napo y a los aficionados que han dirigido varios torneos locales de la Provincia.

Caracterización del grupo:

El grupo estaba conformado por 7 entrenadores y 10 aficionados, de ambos sexos pertenecientes a la Federación Deportiva Provincial de Napo, se realizó una capacitación sobre actualización de reglamento de arbitraje y la mecánica arbitral para el desarrollo del juego. Fueron muy colaboradores en el desarrollo de la propuesta y sobre todo muy interesados en elevar el rendimiento y las condiciones que se requiere para la práctica de este deporte.

f. RESULTADOS

Análisis de la Encuesta a los Entrenadores y aficionados

1.- ¿Conoce usted acerca de la mecánica arbitral?

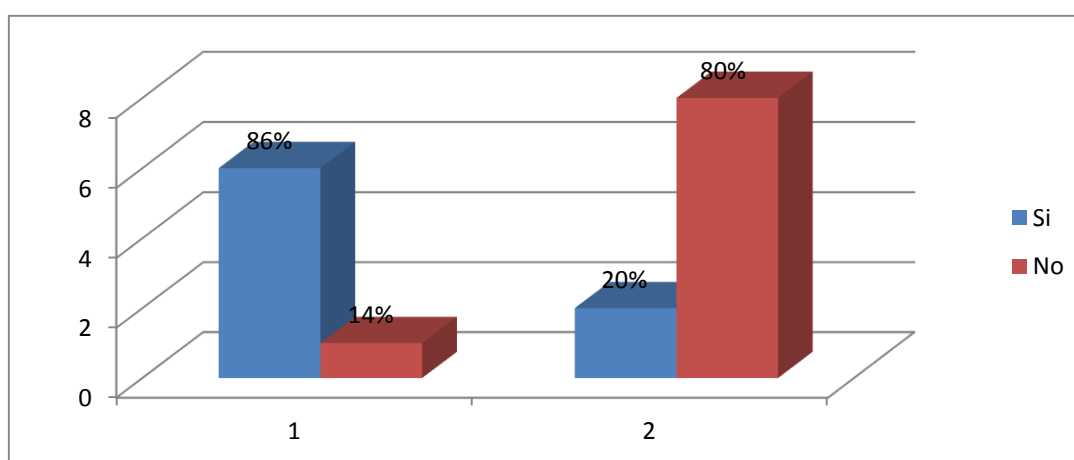
Tabla 1: Conocimiento de la mecánica arbitral.

Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	6	2	86	20
No	1	8	14	80
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Gráfico n° 1



Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La mecánica arbitral es un sistema donde el árbitro de baloncesto puede realizar sus movimientos y estar ubicado en el lugar correcto para pitar una falta o violación del juego.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 86% menciona que si conocen acerca de la mecánica arbitral y un 14% manifiesta que no conoce de la mecánica arbitral; de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 80% mencionan que no conocen acerca de la mecánica arbitral y un 20% manifiesta que si conoce de la mecánica arbitral.

Del análisis realizado y conociendo a que la mecánica arbitral es un sistema donde el árbitro de baloncesto puede realizar sus movimientos y estar ubicado en el lugar correcto para pitar una falta o violación del juego y evitar el mal desarrollo de un partido, del estudio realizado encontramos que el 86% de los entrenadores menciona que si conocen acerca de la mecánica arbitral y el 80% de los aficionados mencionan que no conocen acerca de la mecánica arbitral, siendo el arbitraje parte fundamental del juego de baloncesto se establece que es importante para desarrollar un partido conocer la mecánica arbitral.

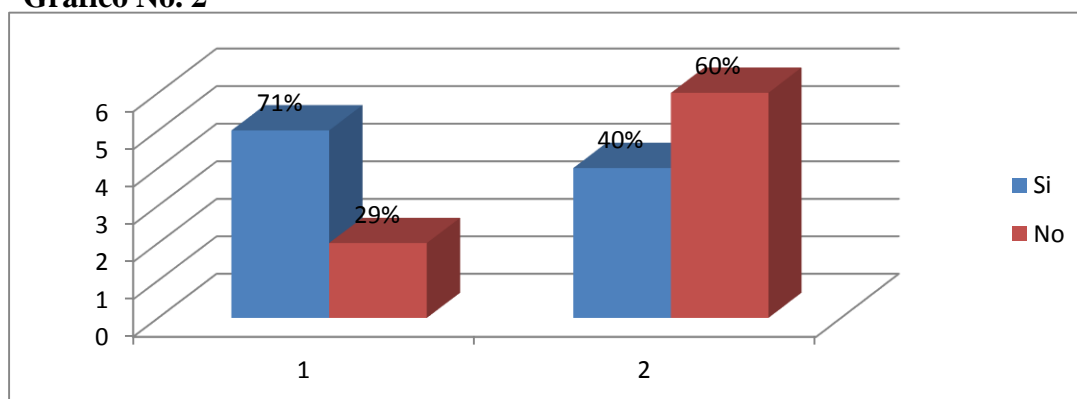
2.- ¿Sabía usted que existen cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral?

Tabla 2: Cuadrantes de la mecánica arbitral

Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	5	4	71	40
No	2	6	29	60
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto
Elaborado por: Edison Mera Obando **Año** 2015

Grafico No. 2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

En el arbitraje de baloncesto existen los cuadrantes para el mejor manejo de juego y cada árbitro tiene sus responsabilidades dentro de ellos.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 71% afirman que si sabían que existen cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral y un 29% menciona que no conocían; de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 60% manifiestan que no saben que existen cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral y un 40% menciona que si conocen.

Del análisis realizado y conociendo a que el arbitraje de baloncesto existen los cuadrantes para el mejor manejo de juego y cada árbitro tiene sus responsabilidades dentro de ellos, del estudio realizado encontramos que el 71% de los árbitros menciona que si conocen acerca de la mecánica arbitral y el 60% de los aficionados mencionan que conocen acerca de la mecánica arbitral, siendo que los cuadrantes es parte fundamental del juego de baloncesto se establece que es importante para desarrollar un partido.

3.- ¿Cuántos cuadrantes son?

Tabla 3: Número de cuadrantes

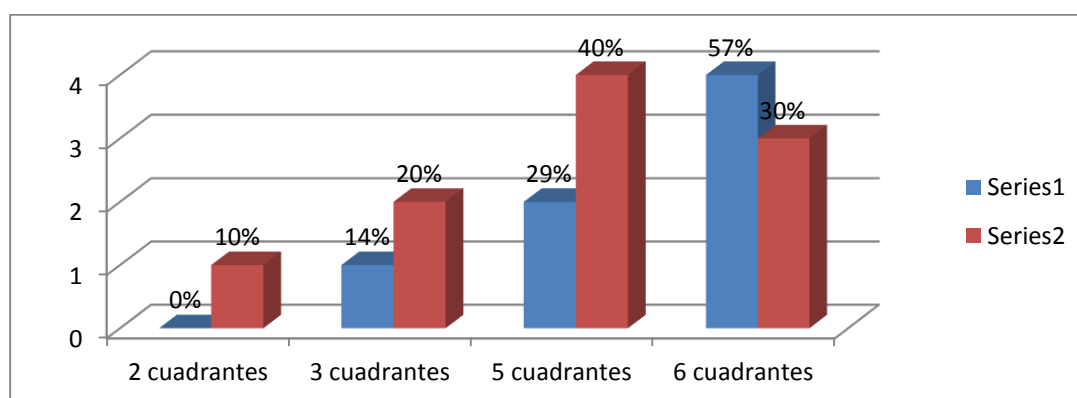
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
2 cuadrantes	0	1	0	10
3 cuadrantes	1	2	14	20
5 cuadrantes	2	4	29	40
6 cuadrantes	4	3	57	30
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico No. 3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Existen 6 cuadrantes para desarrollar el juego de baloncesto en la mecánica de dos árbitros que permite el movimiento del árbitro durante el partido con la finalidad de tener mejor visibilidad y observar correctamente las faltas.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 57% manifiestan que son 6 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral; en término medio un 29% dicen que son 5 y en menor porcentaje un 14% menciona que son 3 cuadrantes y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 40% manifiestan que son 5 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral; en término medio un 30% dicen que son 6 y en menor porcentaje un 10% menciona que son 2 cuadrantes.

Del análisis y conociendo que existen 6 cuadrantes para desarrollar del juego de baloncesto en la mecánica arbitral, a los árbitros les permite el movimiento durante el partido con la finalidad de tener mejor visibilidad y observar correctamente las faltas, encontramos que el 57% de los entrenadores manifiestan que son 6 cuadrantes y el 40% de los aficionados manifiestan que son 5 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral, esto nos indica las dificultades que se presentan durante el desarrollo de un partido.

4.- ¿Conoce usted la distancia de pitar una falta?

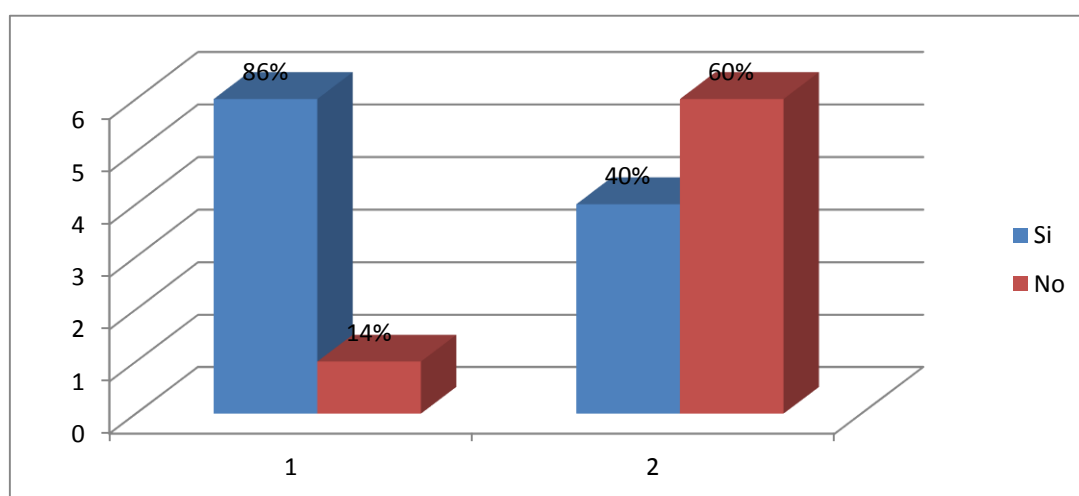
Tabla 4

Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	6	4	86	40
No	1	6	14	60
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Grafico N.4



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El pitar un partido es producir un sonido agudo y continuo, con un silbato o pito, los árbitros de baloncesto al sonido del silbato, pitan las faltas y violaciones, colocándose a una distancia correcta para tener firmeza, atención, posición y control.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un y un 14% menciona que no conocen y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 60% manifiestan que no conocen la distancia de pitar una falta y un 40% menciona que si conocen.

Del análisis realizado y conociendo a que los árbitros de baloncesto al sonido del silbato, pitan las faltas y violaciones, colocándose a una distancia correcta para tener firmeza, atención, posición y control, encontrándose que del estudio el 86% de los entrenadores si conocen la distancia para pitar una falta y el 60% de los aficionados no conocen la distancia para pitar una falta, determina las faltas y violaciones que se comente en un partido entre los aficionados.

5.- ¿A qué distancia se pita las faltas?

Tabla 5

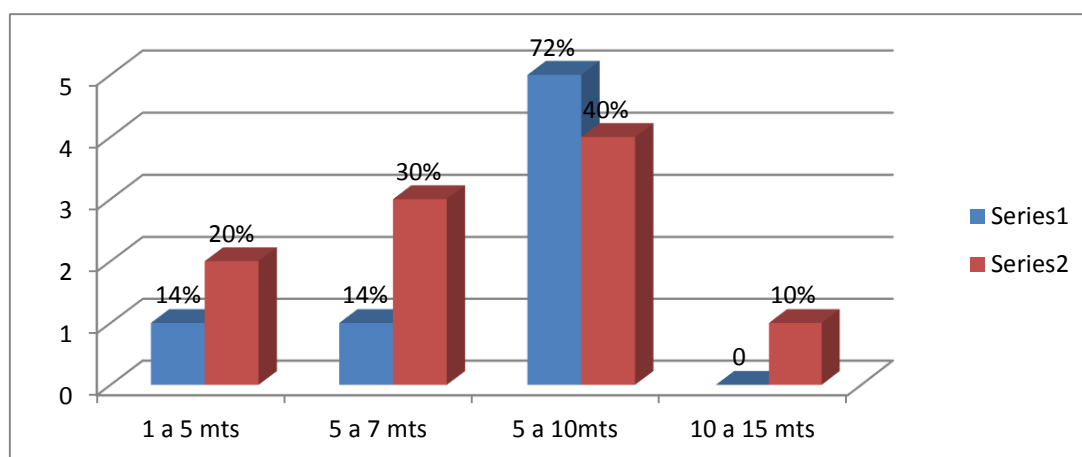
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
1 a 5 mts	1	2	14	20
5 a 7 mts	1	3	14	30
5 a 10mts	5	4	72	40
10 a 15 mts	0	1	0	10
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico N.5



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La distancia de pitar una falta o violación en el juego de baloncesto es de 5 a 10 metros.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 72% manifiestan que la distancia que se pita las faltas es de 5 a 10mts y en menor porcentaje en un 14% dice que es de 1 a 5 metros y 5 a 7 metros respectivamente y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 40% manifiestan que la distancia que se pita las faltas es de 5 a 10mts; en término medio en un 30% que es de 5 a 7 metros y en menor porcentaje en un 10% dice que es de 10 a 15 metros.

Del análisis realizado y conociendo que la distancia de pitar una falta o violación en el juego de baloncesto es de 5 a 10 metros y en el estudio realizado, se establece que los entrenadores el 72% manifiestan que si conocen la distancia que se pita las faltas e igualmente el 40% de los aficionados, de conocerse esto se permite poder pitar las faltas y violaciones y manejar una buena dirección del juego.

6.- ¿Conoce usted las reglas de baloncesto?

Tabla 6: Reglas del baloncesto

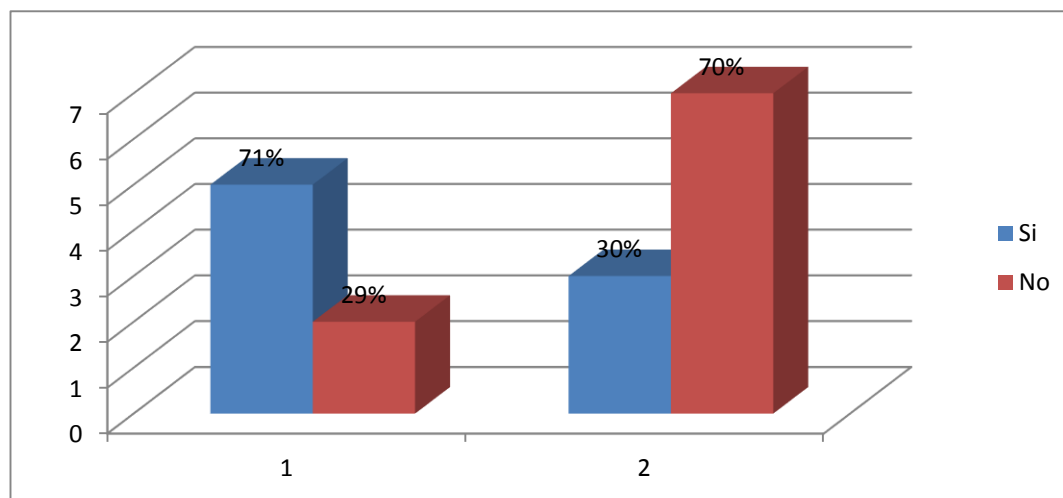
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	5	3	71	30
No	2	7	29	70
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico No. 6



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Las reglas de juego en el baloncesto son aquellas que permiten el desarrollo del partido en forma integral, todo árbitro de baloncesto debe saber las 8 reglas de juego para dirigir el partido.

De los entrenadores encuestados el 71% manifiestan que si conocen las reglas de baloncesto y un 29% menciona que no conocen y de los aficionados el 70% manifiestan que no conocen las reglas de baloncesto y un 30% menciona que si conocen.

Del análisis realizado y conociendo que las reglas de juego en el baloncesto son aquellas que permiten el desarrollo del partido en forma integral, todo árbitro de baloncesto debe saber las 8 reglas de juego para dirigir el partido, del estudio realizado se determina que el 71% de los entrenadores manifiestan que si conocen las reglas y el 70% de los aficionados no conocen las reglas de baloncesto, siendo que las reglas de juego son parte fundamental en un partido para que este no se salga de control, ya que si no las saben tendrán inconvenientes en el mismo.

7.- ¿Cuántas reglas de baloncesto son?

Tabla 7: Número de reglas del baloncesto

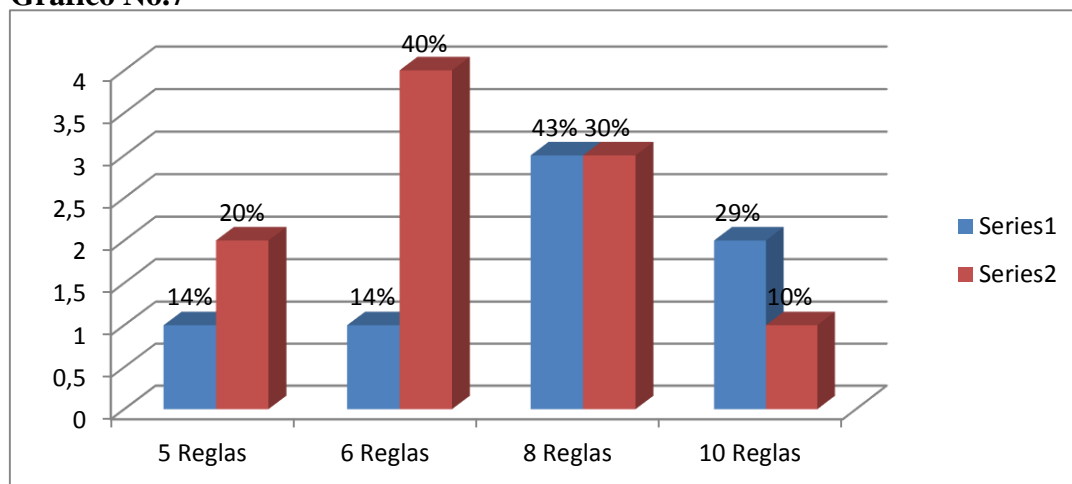
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
5 Reglas	1	2	14	20
6 Reglas	1	4	14	40
8 Reglas	3	3	43	30
10 Reglas	2	1	29	10
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico No.7



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Existen 8 reglas en el baloncesto que deben saber los árbitros, entrenadores, jugadores y aficionados y que son revisadas anualmente por la FIBA.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 43% manifiestan que son 8 las reglas de baloncesto, en término medio un 29% dice que son 10 reglas y finalmente en menor porcentaje un 14% afirman que son 5 y 6 reglas respectivamente y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 40% manifiestan que son 5 las reglas de baloncesto; en término medio un 30% dice que son 8 reglas y finalmente en menor porcentaje un 10% afirman que son 10 reglas.

Del análisis realizado y conociendo que existen 8 reglas en el baloncesto que deben saber los árbitros, entrenadores, jugadores y aficionados y que son revisadas anualmente por la FIBA, encontrándose en el estudio que el 43% de los entrenadores conocen y el 70% de los aficionados manifiestan que conocen que son 5, 6 y 10 las reglas de baloncesto, esta falta de conocimiento no permite tener una mejor comprensión del partido.

. 8.- ¿Conoce usted en qué momento se realizan las sustituciones?

Tabla 8: Conocimiento del momento de realizar sustituciones

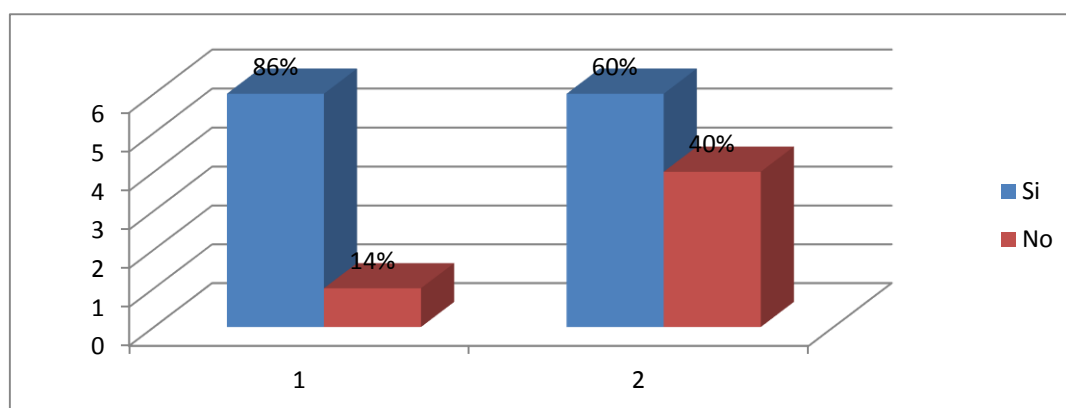
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	6	6	86	60
No	1	4	14	40
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico N.8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se define sustituciones al cambio de jugador que se encuentra dentro de la cancha, en el desarrollo del juego las sustituciones se lo realizan en el momento que el árbitro pite alguna falta, violación o el balón este muerto, antes o después de un tiro libre, durante un minuto pedido por cualquier equipo solicitante.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 86% afirman que si conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto y un 14% menciona que no conocen y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 60% manifiestan que no conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto y un 40% menciona que si conocen.

Del análisis realizado y conociendo que se define sustituciones al cambio de jugador que se encuentra dentro de la cancha, en el desarrollo del juego las sustituciones se lo realizan en el momento que el árbitro pite alguna falta, violación o el balón este muerto, antes o después de un tiro libre, durante un minuto pedido por cualquier equipo solicitante y del estudio realizado se encuentra que el 86% de los entrenadores y 60% de los aficionados manifiestan que si conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto, esto es importante porque permite el desarrollo del partido.

9.- ¿Conoce usted la ubicación del juez en tiros libres?

Tabla 9: Ubicación del juez en tiros libres

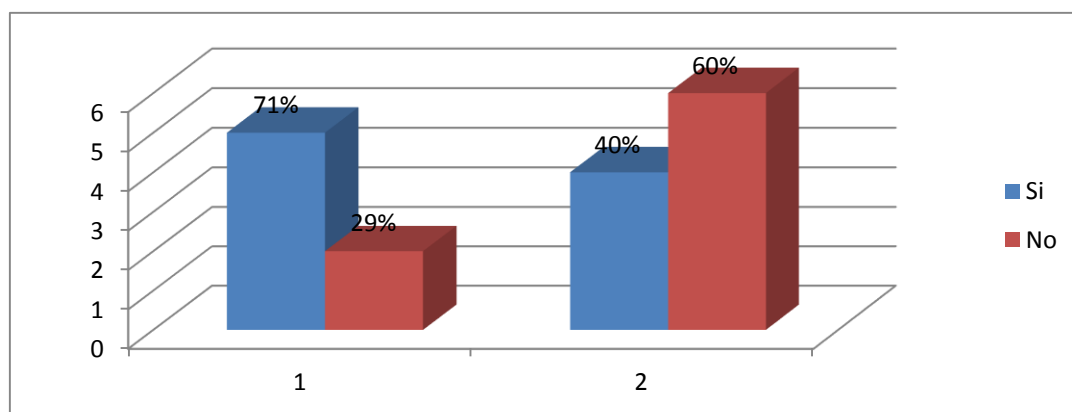
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
Si	5	4	71	40
No	2	6	29	60
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico N. 9



Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los árbitros deben ubicarse correctamente en la realización de los tiros libres para pitar alguna falta o violación o en el momento que suscite una sustitución o tiempo muerto.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 71% manifiestan que si conocen acerca de la ubicación del juez en tiros libres en un partido de baloncesto y un 29% menciona que no conocen y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 60% manifiestan que no conocen acerca de la ubicación del juez en tiros libres en un partido de baloncesto y un 40% menciona que si conocen.

Del análisis realizado y conociendo que los árbitros deben ubicarse correctamente en la realización de los tiros libres para pitar alguna falta o violación o en el momento que suscite una sustitución o tiempo muerto, se establece que los entrenadores el 71% y el 60% de los aficionados manifiestan que si conocen acerca de la ubicación del juez en tiros libres en un partido de baloncesto, siendo que es importante conocer la ubicación de los árbitros durante los tiros libres así se tiene mayor visión para realizar una sustitución o violación de lanzamiento y evitar problemas durante el partido.

10.- ¿Cuál es el cuadrante correspondiente?

Tabla 10: Cuadrante correspondiente

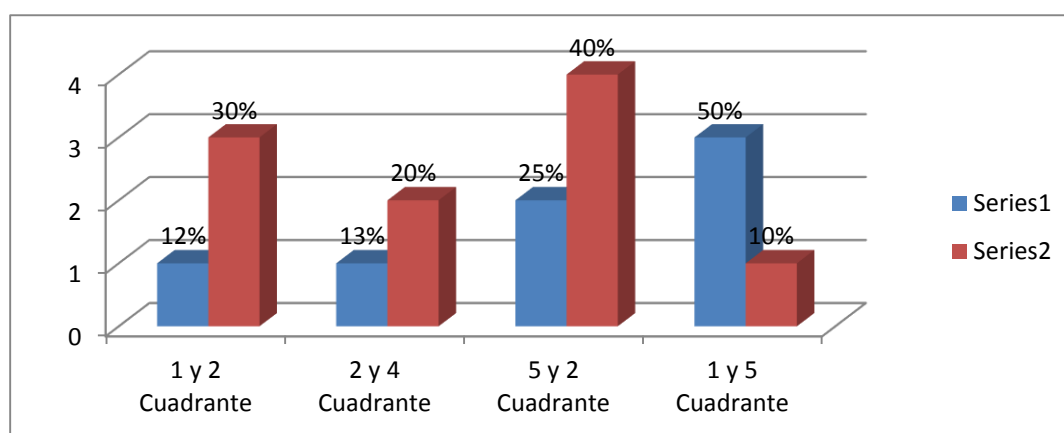
Variable	(E)f	(A)f	(E)%	(A)%
1 y 2 Cuadrante	1	3	14.29	30
2 y 4 Cuadrante	1	2	14.29	20
5 y 2 Cuadrante	2	4	28.57	40
1 y 5 Cuadrante	3	1	42.85	10
Total	7	10	100	100

Fuente: Encuesta aplicada a los entrenadores y aficionados de baloncesto

Elaborado por: Edison Mera Obando

Año 2015

Grafico N.10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los cuadrantes a utilizar en los tiros libre son el 1 y 5, por que la ubicación es la de estar más cerca de la mesa de control para permitir los cambios y tiempos muertos.

De los entrenadores encuestados en alto porcentaje un 42.85% manifiestan que el cuadrante correspondiente es de un 1 y 5; en término medio un 28.57% dice que es de 5 y 2, en menor porcentaje un 14.29% afirman que es de 1 y 2 y de los aficionados encuestados en alto porcentaje un 40% manifiestan que el cuadrante correspondiente es de un 5 y 2; en término medio un 30% dice que es de 1 y 2 y en menor porcentaje un 10% afirman que es de 1 y 5.

Del análisis realizado y conociendo que los cuadrantes a utilizar en los tiros libre son el 1 y 5, por que la ubicación es la de estar más cerca de la mesa de control para permitir los cambios y tiempos muertos, del estudio realizado se establece que los entrenadores el 42.85% y el 10% de los aficionados manifiestan que el cuadrante correspondiente es de un 1 y 5, siendo que es importante conocer la ubicación de los árbitros en el cuadrante 1 y 5, lo que provoca dificultades para desarrollar mejor el partido.

g. DISCUSION

Para comprender como se encuentra los resultados de la presente investigación se realiza a partir de los objetivos planteados.

PRIMER OBJETIVO

Para la demostración del primer objetivo se trata de analizar a partir del problema de investigación que dice *Diagnosticar los conocimientos que poseen los árbitros sobre el reglamento y la mecánica del juego en el baloncesto*, para lo cual se planteó una encuesta que se aplicó a los entrenadores de baloncesto y aficionados, encontrándose con lo siguiente:

Del análisis realizado y conociendo a que la mecánica arbitral es un sistema donde el árbitro de baloncesto puede realizar sus movimientos y estar ubicado en el lugar correcto para pitar una falta o violación del juego y evitar el mal desarrollo de un partido, del estudio realizado encontramos que el 86% de los entrenadores menciona que si conocen acerca de la mecánica arbitral y el 80% de los aficionados mencionan que no conocen acerca de la mecánica arbitral, siendo el arbitraje parte fundamental del juego de baloncesto se establece que es importante para desarrollar un partido conocer la mecánica arbitral.

Del análisis realizado y conociendo a que el arbitraje de baloncesto existen los cuadrantes para el mejor manejo de juego y cada árbitro tiene sus responsabilidades dentro de ellos, del estudio realizado encontramos que el 71% de los árbitros menciona que si conocen acerca de la mecánica arbitral y el 60% de los aficionados mencionan que conocen acerca de la mecánica arbitral, siendo que los cuadrantes es parte fundamental del juego de baloncesto se establece que es importante para desarrollar un partido.

Del análisis y conociendo que existen 6 cuadrantes para desarrollar del juego de baloncesto en la mecánica arbitral, a los árbitros les permite el movimiento durante el partido con la finalidad de tener mejor visibilidad y observar correctamente las faltas, encontramos que el 57% de los entrenadores manifiestan que son 6 cuadrantes y el 40% de los aficionados manifiestan que son 5 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral, esto nos indica las dificultades que se presentan durante el desarrollo de un partido.

Del análisis realizado y conociendo a que los árbitros de baloncesto al sonido del silbato, pitan las faltas y violaciones, colocándose a una distancia correcta para tener firmeza, atención, posición y control, encontrándose que del estudio el 86% de los entrenadores si conocen la distancia para pitar una falta y el 60% de los aficionados no conocen la distancia

para pitar una falta, determina las faltas y violaciones que se comente en un partido entre los aficionados.

Del análisis realizado y conociendo que la distancia de pitar una falta o violación en el juego de baloncesto es de 5 a 10 metros y en el estudio realizado, se establece que los entrenadores el 72% manifiestan que si conocen la distancia que se pita las faltas e igualmente el 40% de los aficionados, de conocerse esto se permite poder pitar las faltas y violaciones y manejar una buena dirección del juego.

DISCUSIÓN DEL SEGUNDO OBJETIVO

Para la demostración del segundo objetivo se trata de analizar a partir del problema de investigación que dice *Valorar la mecánica del arbitraje que realizan los árbitros durante los juegos de baloncesto en la ciudad de Tena*, para lo cual se planteó una encuesta que se aplicó a los entrenadores de baloncesto y aficionados, encontrándose con lo siguiente:

Del análisis realizado y conociendo que las reglas de juego en el baloncesto son aquellas que permiten el desarrollo del partido en forma integral, todo árbitro de baloncesto debe saber las 8 reglas de juego para dirigir el partido, del estudio realizado se determina que el 71% de los entrenadores manifiestan que si conocen las reglas y el 70% de los aficionados no conocen las reglas de baloncesto, siendo que las reglas de juego son parte fundamental en un partido para que este no se salga de control, ya que si no las saben tendrán inconvenientes en el mismo.

Del análisis realizado y conociendo que existen 8 reglas en el baloncesto que deben saber los árbitros, entrenadores, jugadores y aficionados y que son revisadas anualmente por la FIBA, encontrándose en el estudio que el 43% de los entrenadores conocen y el 70% de los aficionados manifiestan que conocen que son 5, 6 y 10 las reglas de baloncesto, esta falta de conocimiento no permite tener una mejor comprensión del partido.

Del análisis realizado y conociendo que se define sustituciones al cambio de jugador que se encuentra dentro de la cancha, en el desarrollo del juego las sustituciones se lo realizan en el momento que el árbitro pite alguna falta, violación o el balón este muerto, antes o después de un tiro libre, durante un minuto pedido por cualquier equipo solicitante y del estudio realizado se encuentra que el 86% de los entrenadores y 60% de los aficionados manifiestan que si conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto, esto es importante porque permite el desarrollo del partido.

Del análisis realizado y conociendo que los árbitros deben ubicarse correctamente en la realización de los tiros libres para pitar alguna falta o violación o en el momento que suscite una sustitución o tiempo muerto, se establece que los entrenadores el 71% y el 60% de los aficionados manifiestan que si conocen acerca de la ubicación del juez en tiros libres en un partido de baloncesto, siendo que es importante conocer la ubicación de los árbitros durante los tiros libres así se tiene mayor visión para realizar una sustitución o violación de lanzamiento y evitar problemas durante el partido.

Del análisis realizado y conociendo que los cuadrantes a utilizar en los tiros libre son el 1 y 5, por que la ubicación es la de estar más cerca de la mesa de control para permitir los cambios y tiempos muertos, del estudio realizado se establece que los entrenadores el 42.85% y el 10% de los aficionados manifiestan que el cuadrante correspondiente es de un 1 y 5, siendo que es importante conocer la ubicación de los árbitros en el cuadrante 1 y 5, lo que provoca dificultades para desarrollar mejor el partido.

DISCUSIÓN DEL TERCER OBJETIVO

Para dar cumplimiento del tercer objetivo que es *Diseñar una guía metodológica y su propuesta para mejorar la mecánica del arbitraje en los juegos de baloncesto*. Se elaboró una propuesta dirigida a los entrenadores y aficionados.

h. CONCLUSIONES

Al término del trabajo investigativo se plantean las siguientes conclusiones:

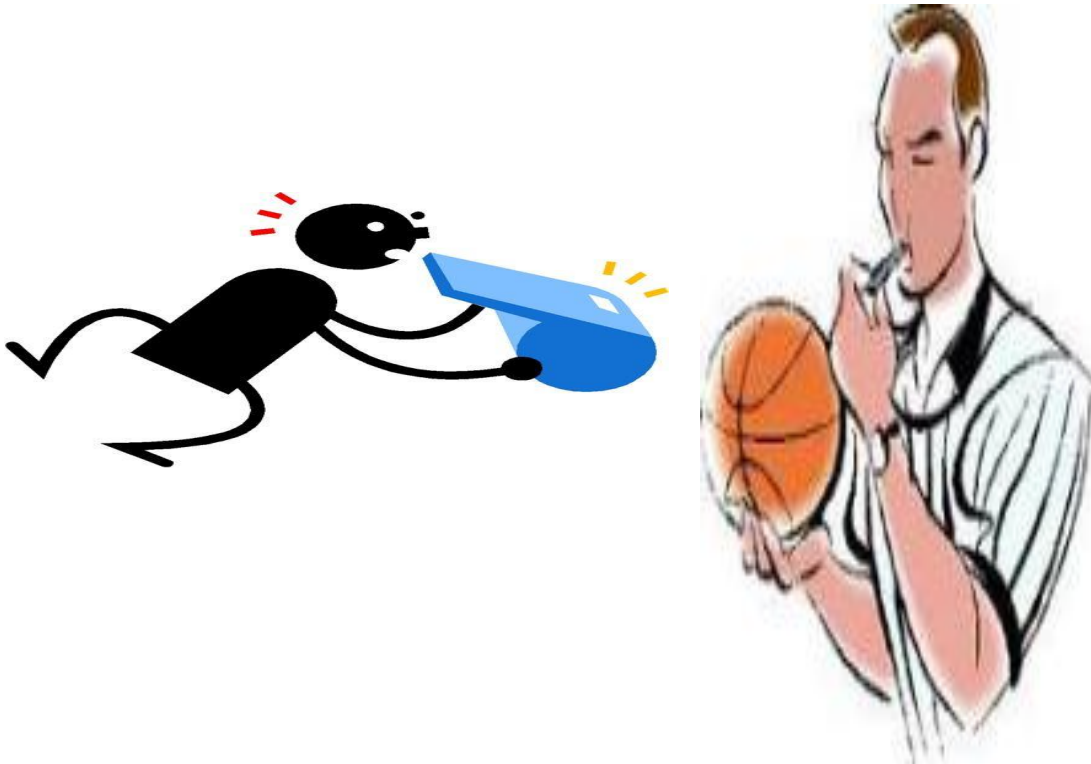
- Los entrenadores si conocen acerca de la mecánica arbitral, saben que existen 6 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral y además conocen las 8 reglas de baloncesto, esto debido a que deben tener un conocimiento cabal para inculcarlos a los deportistas que están bajo su cargo. Mientras que los aficionados manifiestan que no conocen acerca de la mecánica arbitral; no saben que existen 6 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral y no conocen las 8 reglas de baloncesto.
- Los entrenadores si conocen que la distancia para pitar una falta es de 5 a 10mts; si tienen conocimiento del arbitraje preventivo y si conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto; además si conocen acerca del cero tolerancia en un partido de baloncesto. Mientras que los aficionados no conocen la distancia de pitar una falta; no tienen conocimiento del arbitraje preventivo; no conocen en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores y no conocen acerca del cero tolerancia en un partido de baloncesto.
- Los entrenadores manifiestan que: si conocen acerca de la ubicación del juez en tiros libres en un partido de baloncesto; el cuadrante correspondiente es de un 1 y 5; los saques laterales si deben realizarse cerca de las bancas en un partido de baloncesto; si conocen acerca de los 5 tiempos muertos en un partido de baloncesto.
- Los resultados alcanzados hacen conocer que es necesario realizar una propuesta que enfoque la elaboración de una Guía Metodológica para la conducción del juego del Baloncesto.

i. RECOMENDACIONES

Al concluir el trabajo investigativo se plantean las siguientes sugerencias:

- Los entrenadores tienen la obligación de conocer en relación a la mecánica arbitral, dando a conocer que existen 6 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral; deben aplicar las 8 reglas de baloncesto, ya que va a facilitar un conocimiento cabal para inculcarlos a los deportistas que están bajo su dirección. Los aficionados deben conocer acerca de la mecánica arbitral, las reglas del baloncesto, y de los 6 cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral.
- Los entrenadores deben inculcar a sus deportistas bajo su dirección la importancia de conocer que la distancia para pitar una falta es de 5 a 10mts; y si dar a conocer en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores en un partido de baloncesto. A los aficionados se sugiere conocer la distancia para pitar una falta; tener conocimiento del arbitraje preventivo; conocer en qué momento se realizan las sustituciones de los jugadores y conocer acerca del cero tolerancia en un partido de baloncesto.
- Los estudiantes deben participar en la ejecución de juegos recreativos, lúdicos y tradicionales, de manera activa, con la guía de los docentes del área de Educación Física, en donde en la actualidad existen una serie de alternativas válidas como son las escuelas deportivas de iniciación que mantienen las Ligas Deportivas en cada cantón, así como la vigencia de los Clubes Escolares en cada institución, mismos que se han institucionalizado por parte del Ministerio de Educación.
- Aplicar la Guía Metodológica con la mecánica de dos árbitros en señalización de faltas para desarrollarse en beneficio de la comunidad educativa, con la participación activa de los docentes, entrenadores, aficionados y deportistas de la institución, lo que facilitará el mejoramiento de la educación que oferta el plantel.

PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO DE BALONCESTO.



DATOS INFORMATIVOS

Institución ejecutora: Federación Deportiva Provincial de Napo

Beneficiarios: Los entrenadores y aficionados al baloncesto

Ubicación: Tena

Provincia: Napo

Cantón: Tena

Jornada: Matutina

Responsable: Edison Wilfrido Mera Obando

ANTECEDENTES

Es una guía práctica de trabajo concebida para facilitar la labor de los árbitros en el terreno de juego. Está pensada para ayudar a los árbitros a trabajar conjuntamente en un espacio reducido, evitando los errores por falta de observación de las acciones al obtener la mejor ubicación posible y conseguir que las decisiones relativas a las infracciones de las reglas, se adapten a lo más justo en cada acción, transmitiendo a todos los participantes de forma clara el resultado de su decisión.

Es absolutamente esencial una comprensión clara y profunda no sólo de las Reglas oficiales de juego y sus interpretaciones oficiales, sino también del espíritu de las mismas junto a un conocimiento del juego y sus variantes. Esto permitirá tener unos reflejos mentales ajustados al baloncesto moderno.

En la actualidad, la velocidad con que se practica el Basquetbol es muy superior a la de sus inicios. El juego ha evolucionado vertiginosamente en los últimos años. Los entrenadores han desarrollado tácticas novedosas, se ha incrementado la resistencia física de los jugadores, los contactos que anteriormente eran anecdóticos, ahora son muy fuertes, así como también han aumentado las acciones donde los árbitros, acorde con las reglas, pueden y deben tolerar ciertos contactos en beneficio del espectáculo.

Cada vez se producen más acciones a evaluar y la posición estática de los árbitros es claramente insuficiente. Además con una simple vista al siguiente cuadrante, donde se realiza un análisis comparativo entre diversos deportes de equipo (metros cuadrados y número de jugadores), se puede deducir el espacio de interacción individual, dándose cuenta del alto nivel de contactos por espacio que se produce en el basquetbol, siendo sumamente importante la distribución de responsabilidades entre los árbitros y el ver claramente las acciones.

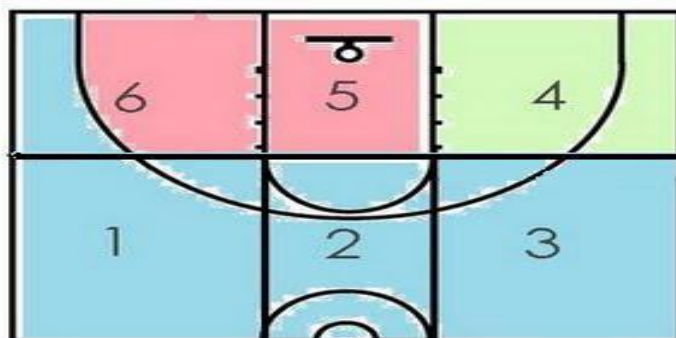
Aun así se podría disminuir este espacio de habitabilidad a menos de la mitad si se considera que el juego prácticamente se desarrolla sólo en una de las dos medias pistas (campo delantero) y que existe una zona restringida (área de 3 segundos).

Esta alta densidad de jugadores implica una mayor facilidad con respecto a otros deportes para que se produzcan contactos entre los cilindros imaginarios que cada jugador

posee y como consecuencia, es necesario poder ver las acciones de cerca para poder definir quién es el responsable y sancionarlo si fuera necesario.

Así, con este nivel de juego a mediados de los 80, provocó que la FIBA tuviese que plantearse la necesidad de elaborar un manual de técnica de arbitraje doble. Por una parte, debía ayudar en la mejora de la calidad de esta tarea y por otra, evitaría que los árbitros se interfirieran mutuamente. Fue que se dividió el terreno de juego en 6 rectángulos, que sirven, en función de la posición del balón, para determinar las áreas de responsabilidad de los árbitros, regulando además todas las acciones de ubicación y señalización.

El Juez seguidor es responsable por la cobertura de la pelota cuando se encuentra en las áreas de color celeste. El Juez líder es responsable por la cobertura de la pelota cuando se encuentra en las áreas de color verde. Cuando la pelota se encuentra en las áreas de color rojo, la responsabilidad es compartida entre ambos jueces.



Preparación previa al partido

Llegada a las instalaciones.

Es fundamental que los Árbitros preparen sus desplazamientos de modo que lleguen a su destino con la antelación necesaria. En caso de mal tiempo, deben adelantar su salida para evitar llegar tarde al partido. Se sugiere que los árbitros lleguen a las instalaciones donde se va a celebrar el encuentro, al menos con 1 hora de antelación del horario de inicio previsto y presentarse al organizador o comisario.

Encuentro de los árbitros

Al llegar a las instalaciones, ambos árbitros deben reunirse y prepararse para la labor que les aguarda. Son un equipo y deben hacer todo lo posible para fortalecer esa unidad. El diálogo pre partido es sumamente importante. Entre los temas que deben tratar están:

- Situaciones especiales: salto y procedimiento, faltas técnicas, tiros libres, tiempos muertos, etc.
- Cooperación y trabajo en equipo, en especial en los casos de doble pitada.
- Lanzamientos de tres puntos.
- Sentir el juego.
- Principio de ventaja/desventaja.
- Colocación y responsabilidades en jugadas concretas.
- Cobertura del juego sin balón.
- Dos contra uno' y defensas presionantes.
- Final del tiempo de juego de un período o período extra.
- Resolución de problemas provocados por los participantes o los espectadores.

Preparación física

Tras cambiarse, cada árbitro se prepara de manera diferente para un encuentro. No obstante, deben recordar que el baloncesto actual exige una capacidad física de primer nivel no sólo de los jugadores, sino también de los árbitros.

Independientemente de la edad y la experiencia del árbitro, es necesaria la preparación física previa al encuentro. Se sugiere encarecidamente estirar, con diferentes ejercicios, para evitar o al menos, reducir el riesgo de una lesión. También proporciona beneficios psicológicos que posibilitan al árbitro permanecer mentalmente alerta y en buen estado para la acción que se avecina.

Deberes pre-partido

Los árbitros deben llegar juntos al terreno de juego al menos 20 minutos antes del inicio del encuentro y no más tarde de 5 minutos antes del inicio de la segunda parte. Éste es

el tiempo mínimo necesario para inspeccionar adecuadamente las instalaciones y supervisar el calentamiento de los equipos.

El árbitro principal es el responsable de la aprobación del terreno de juego, del reloj de partido y de todo el equipamiento técnico, incluyendo el acta (y las licencias de los jugadores si no hay comisario). También elegirá el balón de juego, uno usado, y lo marcará de manera clara. Una vez que se ha elegido, no se pondrá a disposición de ninguno de los equipos para el calentamiento previo al encuentro.

El árbitro principal debe comprobar que todos los participantes están preparados para el inicio del partido y que ningún jugador utilice equipo ilegal. El árbitro principal debe identificar al capitán en cancha de cada equipo. Lo normal es hacerlo con un apretón de manos. Indicar con claridad a los dos capitanes, quienes serán de gran ayuda para su compañero.

Comienzo de los periodos

Antes de entrar en el círculo central para administrar el salto entre dos al comienzo del primer período y antes de administrar el saque al comienzo de los demás períodos, el árbitro principal comprobará que su compañero está preparado y a través de éste, que los oficiales de mesa también lo están. Utilizarán la señal de ‘pulgar hacia arriba’ para efectuar este proceso.

El árbitro principal retrasará el salto inicial o el saque hasta que esté completamente seguro de que todo esté en orden. Al principio del primer período, el árbitro auxiliar se situará cerca de la línea central, en el lateral más cercano a la mesa de oficiales. Es el árbitro libre, es decir, no está implicado en la administración del salto pero está preparado para moverse por delante del juego una vez que se haya palmeado el balón. El árbitro principal se colocará en el lateral contrario, de cara a la mesa de oficiales, preparado para entrar en el círculo central y administrar el salto inicial.

Salto inicial

Antes de lanzar el balón, el árbitro principal debe comprobar que ambos jugadores estén preparados y que tengan los dos pies dentro del semicírculo más cercano a su propia canasta, con un pie cerca de la línea central.

El balón debe lanzarse verticalmente hacia arriba entre los 2 adversarios hasta una altura mayor de la que puedan alcanzar saltando. Se sugiere que el árbitro principal permanezca quieto tras el lanzamiento, esperando a ver la dirección en que se desarrolla el juego, hasta que el balón y los jugadores se hayan alejado del círculo.

No debe intentar retroceder tras soltar el balón pues este movimiento afectaría a la precisión del lanzamiento. El árbitro auxiliar debe comprobar que el balón sea palmeado legalmente, es decir, que haya alcanzado su máxima altura antes de ser palmeado y que el movimiento de los 8 jugadores restantes sea reglamentario. Cuando el balón sea palmeado, el árbitro auxiliar dará la señal de tiempo de juego y se moverá en la dirección del juego, por delante del balón, para ocupar la posición de árbitro de cabeza.

Movimiento de los árbitros

Si el balón es palmeado hacia la derecha del árbitro libre, éste se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza.

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá su posición en el círculo, observando el juego. Una vez que el juego se haya alejado de la zona de medio campo, ocupará la posición de árbitro de cola junto a la línea lateral. Siempre que cambie el equipo que controla el balón y por tanto, cambie la dirección del juego, ambos árbitros ajustarán sus posiciones.

Mantendrán su responsabilidad en las mismas líneas, intercambiando sus posiciones de árbitro de cabeza y de cola. Si el balón es palmeado hacia la izquierda del árbitro libre, éste se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza.

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá momentáneamente su posición. Así permitirá que el juego se aleje y podrá cruzar la pista hacia la mesa de oficiales sin estorbar a los jugadores para ocupar la posición de árbitro de cola.

Posiciones y responsabilidades de los árbitros

Técnica de arbitraje

Los ojos de los árbitros deben moverse constantemente, para intentar cubrir todo el terreno de juego y saber siempre dónde están situados los diez (10) jugadores. En función de la posición del balón, uno de los árbitros deberá observar las acciones alejadas del mismo. Saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo.

Siempre que ambos árbitros hagan sonar sus silbatos simultáneamente, lo normal es que el más cercano al juego asuma la responsabilidad de adoptar la decisión. Establecer contacto visual entre ambos ayudará a evitar dos decisiones diferentes.

Si ambos hacen sonar su silbato para señalar una falta, no debe hacerse ningún movimiento inmediato. Cada uno prestará atención al compañero por si ha adoptado una decisión distinta.

No hay ninguna diferencia entre el árbitro principal y el auxiliar en cuanto a las decisiones sobre faltas o violaciones. Los árbitros más jóvenes o menos experimentados tienen la misma autoridad para tomar decisiones que sus compañeros más veteranos. La cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales. Cada uno marca su pauta asumiendo sus responsabilidades.

División de responsabilidades en la pista.

El arbitraje actual exige que los dos (2) árbitros colaboren entre sí, uno asumiendo la responsabilidad del juego cerca del balón y el otro la del juego lejos del balón. Para lograr una cobertura adecuada, ambos árbitros deben intentar conseguir la mejor posición posible para juzgar el juego, empleando la mecánica que recoge este manual como directriz.

Para una mejor comprensión, cada pista se ha dividido en rectángulos, numerados del uno (1) al seis (6). En primer lugar se debe centrar en la posición del árbitro de cola en relación al balón, indicando los casos en los que es el principal responsable del juego cerca o lejos del balón, así como en explicar ciertas técnicas de arbitraje. A esto lo seguirá un análisis

de la posición que debe ocupar el árbitro de cabeza y sus responsabilidades. El capítulo final repasará el trabajo de ambos árbitros y sus respectivas responsabilidades y deberes.

Árbitro de cola – posición y responsabilidades

En situaciones normales, el árbitro de cola debe estar detrás del juego. Debe ocupar una posición ligeramente por detrás y a la izquierda del balón aproximadamente a una distancia de 3-5 metros, el balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cola es responsable del control del juego cerca del balón, en particular del jugador que bota, lanza o pasa el balón, y del jugador o jugadores que lo defienden. Cuando el balón esté en esta zona de la pista, el árbitro de cola es el principal responsable del juego con balón.

Con el balón en el rectángulo 2, el árbitro de cola sigue siendo responsable del juego cerca del balón. El balón está en el rectángulo 3, a la derecha y lejos del árbitro de cola. Este sigue siendo el principal responsable del juego cerca del balón. No obstante, en esta situación, tendrá que buscar la mejor posición posible para observar la acción y también deberá adoptar la decisión cuando el balón salga del terreno de juego por la línea lateral más cercana a su derecha.

El balón está en el rectángulo 3 cerca de la línea de tres puntos. En la mayor parte de los casos, el balón penetrará hacia los rectángulos 4 o 5 en un tiro, pase o regate. Para adelantarse a la acción, el árbitro de cola debe moverse hacia su izquierda y así cubrir el juego lejos del balón. A veces necesitará la ayuda del árbitro de cabeza en los lanzamientos de tres puntos, en especial cuando el jugador defensor dificulte su ángulo de visión. Si un jugador situado en la prolongación de la línea de tiros libres (rectángulos 3 y 4) intenta un lanzamiento de tres puntos, el árbitro de cola será el responsable del lanzamiento.

El árbitro de cola no es el principal responsable de la línea de fondo ni de la línea de lateral situada a su derecha, pero en ocasiones debe ayudar a su compañero a la hora de señalar la dirección del saque cuando el balón salga fuera del terreno de juego.

Árbitro de cabeza – posición y responsabilidades

El árbitro de cabeza, en circunstancias normales, debe estar situado por delante del juego. Debe dirigirse a la línea de fondo lo más rápido posible para permitir que el juego se dirija hacia él. El árbitro de cabeza debe estar siempre en movimiento. Tras alcanzar la línea de fondo, se moverá normalmente entre la línea de tres puntos situada a su izquierda y, como mucho, el extremo más alejado de la zona restringida a su derecha. No hay necesidad de moverse más allá de estos puntos.

En la mayoría de las situaciones, los árbitros deben usar el principio del encajonamiento, lo que significa tener siempre a los diez jugadores dentro de su campo de visión. Los árbitros no tienen que estar en diagonal.

El balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cabeza se sitúa de tal modo que los diez jugadores estén entre su compañero y él. Su principal responsabilidad es el juego lejos del balón. Debe prestar especial atención a las posibles pantallas ilegales.

El balón está en el rectángulo 2. El árbitro de cabeza sigue siendo el principal responsable del juego sin balón. Manteniendo sus caderas hacia el juego (los pies en línea con la línea de fondo), podrá anticiparse a cualquier movimiento del balón hacia la canasta.

Cuando el balón está en el rectángulo 3, el árbitro de cabeza sigue controlando el juego sin balón. Debe saber en todo momento dónde se halla el balón para poder ayudar a su compañero, cuando sea necesario, en los lanzamientos de 3 puntos. No hay necesidad de moverse más allá de la línea de 3 puntos a su izquierda. Con el balón en el rectángulo 3, el árbitro de cabeza mirará a los jugadores del poste bajo.

El juego actual implica el contacto entre jugadores en el poste bajo, es deber del árbitro de cabeza asegurarse que dichos contactos no se vuelvan excesivos y violentos, lo que haría que el juego quedase fuera de control. Cuando se evita ilegalmente que un jugador ocupe una nueva posición sobre el terreno de juego se comete una falta.

Defensas presionantes

Las defensas presionantes pueden ocasionar dificultades a los árbitros; implican una alteración de su cobertura habitual del terreno de juego y les exige gran concentración y cooperación. Si hay tres o más defensores en su pista delantera durante una defensa presionantes, el árbitro de cabeza deberá retrasar su intento de alcanzar la línea de fondo para ayudar a su compañero a cubrir la jugada. Tan pronto como el balón pase a la pista delantera, el árbitro de cabeza ocupará su posición normal tras la línea de fondo.

Sólo hay un defensor en su pista delantera y, por tanto, el árbitro de cabeza debe vigilar a todos los jugadores situados en la mitad del terreno de juego más cercano a él. El árbitro de cola debe acercarse a la jugada todo lo que haga falta, prestando atención a las posibles faltas y violaciones

Los árbitros deben hacer todo lo posible para asegurarse de que cualquier robo de balón (cambio de posesión) después de un defensa presionantes ha sido fruto de una defensa legal. Los contactos ilegales siempre deben sancionarse.

Saques con defensas presionantes

El equipo atacante se enfrenta a una defensa presionantes. El árbitro de cabeza, después de poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, se desplaza hasta una posición en la línea de fondo desde la que pueda observar a todos los jugadores que se encuentran en las proximidades del lugar donde se va a realizar el saque, incluyendo al que lo realiza.

Este árbitro está directamente involucrado en el juego de poste, la presión defensiva y otras acciones en las proximidades de los posibles receptores del pase más próximos a él. También debe asegurarse de que se cumplen las disposiciones relativas al saque. El árbitro de cola debe penetrar, porque el balón está en una posición interior y vigilar a los jugadores más alejados del balón.

El árbitro de cabeza asume la responsabilidad del juego de poste y las posibles pantallas, observando el juego lejos del balón. El árbitro de cola, tras poner el balón a

disposición del jugador que va a efectuar el saque, observa el juego cercano a éste y a los posibles receptores del pase más cercanos a él.

Defensas ‘dos contra uno’

La regla de ‘Jugador estrechamente marcado’ premia el buen juego defensivo. Cuando un jugador estrechamente marcado (a una distancia menor de un paso) sostiene el balón durante 5 segundos sin pasarlo, lanzarlo o botarlo, comete una violación. Todos los árbitros deben estar familiarizados con el juego defensivo en el que se establece una superioridad numérica sobre el jugador que sostiene el balón.

El árbitro de cabeza es responsable de las acciones cerca del jugador que sostiene el balón. El árbitro de cola observa el juego lejos del balón, pero siempre debe estar preparado para ayudar a su compañero en cualquier acción de ‘dos contra uno’.

Situaciones de fuera y saques

Responsabilidad sobre la línea

Generalmente el principal responsable de las decisiones cuando el balón sale del terreno de juego es:

- Árbitro de cabeza: línea de fondo y línea lateral a su izquierda.
- Árbitro de cola: línea central y línea lateral a su izquierda.

Cuando el balón está en transición desde la pista trasera a la delantera las responsabilidades se dividen. Normalmente, el otro árbitro no debe interferir en estas decisiones, a menos que su compañero necesite ayuda. Así se evitarán decisiones contradictorias y situaciones de salto.

Saques

Cuando el balón sale del terreno de juego:

- a) El árbitro responsable de esa línea lateral o de fondo hará sonar su silbato una vez y simultáneamente, levantará la mano extendida, con los dedos juntos, para detener el reloj de partido.
- b) Indicará claramente la dirección del juego, señalando hacia la canasta de los adversarios del equipo que realizará el saque.
- c) Indicará al jugador que vaya a realizar el saque el punto desde donde deba producirse.
- d) El árbitro entregará el balón al jugador que vaya a efectuar el saque, se lo pasará o lo pondrá a su disposición y comprobará que no da más de un paso normal, en una dirección, desde el lugar indicado.
- e) Después de un cesto válido o de un último o único tiro libre conseguido, el árbitro debe entregar, pasar o poner el balón a disposición del jugador que va a realizar el saque.
- f) Cuando al hacerlo, el juego pueda reanudarse con mayor rapidez.
- g) Después de un tiempo muerto o sustitución.
- h) Después de una interrupción válida por parte de un árbitro.
- i) El árbitro hará la señal de puesta en marcha del reloj de partido, con un movimiento de corte con la mano, cuando el balón toque por primera vez a un jugador que esté en el terreno de juego después del saque.
- j) Dispositivo de veinte y cuatro segundos.

Trayectoria del balón

El árbitro de cola es el principal responsable de la trayectoria del balón. Debe determinar si el balón ha entrado en la canasta señalando a la mesa de oficiales. El árbitro de cabeza se centra en las situaciones lejos del balón. Pero, siempre es el árbitro que sanciona la falta (cabeza o cola) quien decide si un cesto es válido.

Independientemente de qué árbitro haya sancionado una falta, es fundamental que el árbitro de cola observe la trayectoria del balón hacia la canasta, así como a los jugadores implicados en la falta. El equipo que ha conseguido una canasta no debe retrasar el juego impidiendo que se realice el saque con rapidez. Ningún jugador de ese equipo tiene por qué tocar el balón. Sólo se avisará una vez al equipo y, en algunos casos, se puede sancionar una falta técnica en la primera ocasión en que se produzca este hecho.

Interposición e interferencia

El árbitro de cola es el responsable de observar la trayectoria del balón durante un tiro y por consiguiente debe tomar las decisiones relativas a las interposiciones e interferencias.

Durante un lanzamiento a cesto, un defensor toca el balón mientras está en trayectoria descendente totalmente por encima del nivel del aro, antes de que el balón toque el aro o sea evidente que no lo hará. El árbitro de cola hará sonar su silbato e indicará que se conceden dos puntos al equipo que efectuó el lanzamiento.

El árbitro de cola es también el responsable de las interposiciones e interferencias a la ofensiva. Si en un lanzamiento a canasta, el balón está completamente por encima del nivel del aro en trayectoria descendente, un jugador atacante no puede tocar el balón hasta que éste haya tocado el aro o sea evidente que no lo hará. El árbitro de cola hará sonar su silbato, realizará la señal para detener el reloj de partido, anulará la jugada e indicará la nueva dirección de juego.

Lanzamientos de tres puntos

El árbitro de cola es el responsable de señalar los lanzamientos de tres puntos. Observará los pies del lanzador para asegurarse de que el lanzamiento se haya efectuado desde la zona de tres puntos. Una vez establecido que el lanzamiento es de tres puntos, el árbitro de cola levantará un brazo con tres dedos extendidos: el pulgar, el índice y el corazón.

Si se transforma el lanzamiento, el árbitro de cola confirmará que se han convertido tres puntos levantando ambos brazos con esos tres dedos extendidos. El árbitro de cola mantendrá esta señal hasta estar seguro de que el anotador haya tenido tiempo suficiente para identificarla. Es importante que el árbitro de cola no dé la espalda al juego en la transición de cola a cabeza.

Final de un periodo o periodo extra

Los lanzamientos realizados cerca del final del tiempo de juego pueden crear dificultades a los árbitros, especialmente si hay mucho público y la señal no se oye bien. La

decisión debe tomarse lo antes posible. El árbitro de cola es el principal responsable de indicar si el cesto es válido o no. Normalmente, el árbitro de cabeza, aunque sea el árbitro principal, aceptará la decisión de su compañero y hará todo lo posible para apoyarla.

Cuando queden 24 segundos o menos para el final de un período o período extra, el árbitro de cola señalará que esa jugada puede ser la última levantando un brazo con el dedo índice extendido y mantendrá esta señal hasta que el árbitro de cabeza también la efectúe. Sin embargo, hay veces en que la situación puede no ser clara y ambos árbitros deban consultarse antes de que el principal adopte una decisión definitiva. Si fueran necesarias más consultas, el árbitro principal consultará al auxiliar, al comisario, si estuviera presente, y a los oficiales de mesa. No obstante, el árbitro principal tomará la decisión definitiva.

Tiros libres

Árbitro de cola

Se ha sancionado una falta con tiros libres. El nuevo árbitro de cola se desplaza al punto en que se cruzan la prolongación de la línea de tiros libres con la línea de tres puntos, a la izquierda del lanzador de tiros libres. Una vez que el árbitro de cabeza haya indicado a los jugadores el número de tiros libres, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y señalará el número de tiros libres levantando su(s) brazo(s).

Es el responsable de:

- a) Observar al lanzador.
- b) Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres frente a él.
- c) Llevar la cuenta de cinco segundos.
- d) Observar la trayectoria del balón en el aire o en contacto con el aro.
- e) Confirmar la validez del tiro libre.

Árbitro de cabeza

El árbitro de cabeza ocupará una posición debajo del tablero con el balón en sus manos y administrará todos los tiros libres desde esa posición. Cuando los jugadores estén correctamente situados en el pasillo de tiros libres, el árbitro de cabeza entra en el área

restringida y señala el número de tiros libres que deben lanzarse. Luego mira hacia la mesa de oficiales y a continuación pasa el balón con un bote al lanzador de los tiros libres.

Es el responsable de recoger el balón después de cada tiro libre. Después de cada tiro libre, ocupará una posición alejada de la canasta con un pie a cada lado de la prolongación de la línea de la zona restringida y por detrás de la línea de fondo, sin levantar los brazos. Después de que el balón salga de las manos del lanzador en el último o único tiro libre, dará un paso a su derecha para lograr una mejor perspectiva de la acción de rebote. Es el responsable de:

- Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres frente a él.
- Vigilar las situaciones de contacto y las posibles violaciones del tiro libre cometidas por jugadores que entran en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos del lanzador.

Tiro libre sin rebote

La sanción para todas las faltas, antideportivas o descalificadoras, es de dos tiros libres, falta técnica un tiro libre y posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales. Al no existir oportunidad de rebote cuando finalicen los tiros libres, los jugadores no se situarán en los pasillos de tiros libres. El árbitro que no sanciona la falta será el responsable de administrar los tiros libres.

El árbitro que sanciona la falta permanecerá cerca de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, preparado para administrar el saque en cuanto finalicen los tiros libres. El jugador que vaya a realizar el saque tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y tendrá derecho a pasar el balón a cualquier compañero situado en cualquier parte del terreno de juego.

Tiempos muertos y sustitución

Administración del tiempo muerto

Siempre que alguno de los equipos solicite un tiempo muerto, el anotador (el cronometrador en caso de que se consiga un cesto en contra del equipo que ha solicitado el

tiempo muerto) se lo comunicará a los árbitros haciendo sonar su señal cuando el balón esté muerto, el reloj de partido detenido y, si el árbitro está señalizando una falta, cuando haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales. El árbitro que esté más cerca de la mesa de oficiales hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto.

Después, los árbitros se moverán a sus respectivas posiciones para observar a los jugadores, sustitutos y entrenadores de los equipos y para mantener contacto visual con la mesa de oficiales. Cuando hayan transcurrido cincuenta segundos, el cronometrador hará sonar su señal y el árbitro principal hará sonar su silbato para que los equipos vuelvan al terreno de juego inmediatamente y reanudar el partido. Los jugadores no pueden regresar al terreno de juego antes de estas señales. Si se trata del último tiempo muerto de un equipo en una de las partes, el árbitro principal informará al entrenador de este hecho a la finalización de dicho tiempo muerto.

Tiempo muerto después de cesto convertido

Se puede conceder un tiempo muerto a un entrenador si después de su solicitud sus adversarios logran un cesto de campo y su solicitud se efectuó antes de que el balón estuviese a disposición del jugador que va a efectuar el saque. El cronometrador detendrá el reloj de partido o lo mantendrá parado y el anotador indicará a los árbitros que se ha solicitado un tiempo muerto. El árbitro de cola hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto. Ambos árbitros se colocarán de manera similar a la posición del pre-partido, enfrente de la mesa de oficiales con el fin de observar tanto la mesa como a los equipos.

Cuando todos los jugadores de ambos equipos hayan regresado a la pista y después de que los árbitros hayan establecido contacto visual, el nuevo árbitro de cola entregará el balón al jugador que va a realizar el saque desde la línea de fondo.

Administración de la sustitución

Cuando comienza una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal e indicará a los árbitros dicha solicitud. El árbitro más cercano a la mesa de oficiales aceptará la solicitud de sustitución haciendo sonar su silbato, realizando la señal de sustitución y

autorizando al nuevo(s) jugador(es) a entrar en el terreno de juego. Un simple movimiento de la mano por parte del árbitro es suficiente ya que es importante no retrasar el juego.

El árbitro que administra la sustitución no debe mostrar un excesivo rigor al controlar la situación. La principal responsabilidad de tener 5 jugadores en el campo tras la sustitución recae en el entrenador, no en los árbitros.

Los jugadores que se retiran del terreno de juego no deben informar al anotador y pueden dirigirse directamente al banco de su equipo. Los árbitros siempre deben tener presente que el juego debe reanudarse a mayor brevedad posible. El juego debe mantener su ritmo y:

- Bajo ningún concepto deberían producirse demoras en la reanudación a causa de un movimiento defectuoso de los árbitros sobre la pista, en especial después de que se haya detenido el reloj de partido y el balón esté muerto.
- Bajo ningún concepto debería darse la situación de que los jugadores estén preparados para reanudar el juego (tiros libres, saques) y los árbitros no estén aún situados para la reanudación.
- En todas las situaciones en las que el reloj de partido esté parado y el balón muerto, si los árbitros deben desplazarse, lo harán con rapidez.

Final de tiempo de juego

Revisión del acta

Cuando suene la señal de final del tiempo de juego, a menos que las circunstancias aconsejen lo contrario, ambos árbitros deben dirigirse hacia la mesa de oficiales. Después de que el anotador haya terminado el acta, se asegurará de que el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de 24 segundos la firmen.

Después de que el anotador haya firmado el acta, se la presentará al árbitro principal para que la revise. Una vez que el árbitro principal haya dado su conformidad al acta, la

firmarán el árbitro auxiliar y el principal. Con la firma de acta por parte del árbitro principal termina la relación de los árbitros con el partido.

Señales

Violaciones

Al producirse una violación el árbitro responsable de la jugada debe:

- Hacer sonar el silbato una sola vez y al mismo tiempo detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical (no dejándolo doblado), con la palma abierta y los dedos juntos.
- Indicar claramente la naturaleza de la violación (avance ilegal). No es violación que el balón salga del terreno de juego.
- Indicar aún más claramente, usando el mismo brazo, la dirección de juego.
- En todos los casos, el árbitro debe entregar o pasar el balón.

El orden de las señales en caso de violación es:

- Detener el reloj de partido.
- Naturaleza de la violación.
- Dirección de juego.

Faltas

Si se produce una falta, el árbitro responsable de la jugada debe:

- a) Hacer sonar su silbato una sola vez y, simultáneamente, parar el reloj de partido con el brazo extendido en vertical (no doblado) y el puño cerrado.
- b) Asegurarse de que el jugador se ha dado cuenta de que ha sancionado con una falta, señalándolo a la altura de la cintura con el brazo extendido y la palma de la mano hacia el suelo. En situaciones controvertidas en que se concedan tiros libres, debe indicar cuántos.

- c) Correr hacia la mesa de oficiales y detenerse, situándose en un lugar de manera que el anotador vea claramente y sin obstáculos, aproximadamente a una distancia de entre seis y ocho metros.
- d) Efectuar todas las señales estando parado. Señalar con mucha claridad y lentamente el número del jugador que ha cometido la falta. Es aconsejable ‘congelar’ la señal durante un par de segundos, puesto que es fundamental que el anotador anote el número correcto.
- e) A continuación, indicar la naturaleza de la falta.
- f) Completar la comunicación indicando el número de tiros libres o la dirección de juego y correr hasta su nueva posición.
- g) Tras completar la señalización, los árbitros, en principio, intercambiarán sus posiciones.

Procedimientos

Rotación después de una falta

En circunstancias normales, los árbitros rotarán (intercambiarán) sus posiciones después de cada falta. Sin embargo, los árbitros no intercambiarán sus posiciones cuando:

- El árbitro de cabeza sancione una falta en ataque, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y el árbitro de cola pasará a ser el árbitro de cabeza en la otra línea de fondo.
- El árbitro de cola sancione una falta en defensa, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, permanecerá como árbitro de cola y el árbitro de cola permanecerá como árbitro de cabeza en la línea de fondo.

Falta del equipo con control del balón

El jugador atacante que está efectuando un regate carga contra un adversario que había establecido una posición legal de defensa. El árbitro responsable del juego con balón hará sonar su silbato y simultáneamente levantará el puño en vertical para detener el reloj de partido.

Después de hacer la señal de falta personal, el árbitro hará la señal de falta de equipo con control de balón, con el puño cerrado señalando a la canasta del equipo que ha cometido

la falta. El árbitro que sancionó la falta se desplazará hasta un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre 6 y 8 metros de la mesa de oficiales y la señalará.

Indicará el número del jugador y la señal de carga con control de balón. Finalizará la señalización indicando la nueva dirección de juego con la señal de falta de equipo con control de balón.

Falta y cesto convertido.

Un jugador es objeto de falta en acción de tiro y la canasta es convertida. El árbitro de cabeza ha hecho sonar su silbato y detenido el reloj de partido. A continuación debe indicar a todos los participantes y espectadores si la canasta es válida o no y los puntos concedidos. Esta señal es la primera que debe realizarse, para evitar presiones adicionales del público, entrenadores y jugadores.

Si el árbitro que sancionó la falta no está seguro si el balón entró en la canasta, deberá confirmarlo con su compañero empleando los métodos de comunicación acordados en el diálogo pre-partido. La decisión definitiva sobre la validez de un cesto la debe tomar el árbitro que sancionó la falta.

Doble falta.

El árbitro que sanciona la falta hará sonar su silbato y simultáneamente hará la señal de doble falta. El árbitro correrá hasta alcanzar un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis y ocho metros de la mesa de oficiales. Después indicará claramente el equipo de que se trate señalando en la dirección del banco de dicho equipo y luego marcará el número del jugador (6).

En estos casos es fundamental que el anotador registre correctamente el número del jugador. Después indicará al otro equipo señalando en la dirección del banco de equipo y luego marcará el número del jugador (siete). Para finalizar, el árbitro indicará que se ha producido una situación de salto seguido de la señal de dirección de juego.

Posición de los árbitros después de una falta

Un defensor comete una falta sobre un adversario que está efectuando un pase. El árbitro de cola hace sonar su silbato y hace la señal de falta levantando el puño cerrado con el brazo extendido.

El árbitro de cabeza (que no ha sancionado la falta) debe permanecer estático un momento y centrar su atención en los jugadores. En este momento es el único árbitro que puede observar a los jugadores puesto que el árbitro que señaló la falta está señalizándosela al anotador.

Los árbitros no intercambiarán sus posiciones. Se produce una falta del equipo con control de balón lejos del balón. El árbitro de cola es el responsable de la acción, hace sonar su silbato para sancionar la falta de ataque y la señala a la mesa de oficiales. El árbitro de cabeza permanece estático momentáneamente y observa a los jugadores. Después de que su compañero haya finalizado la señalización de la falta, intercambiarán sus posiciones.

Falta sancionada por los dos árbitros

Existen casos en que ambos árbitros hagan sonar el silbato aproximadamente al mismo tiempo (doble pitada). Siempre que esto ocurra, los dos árbitros deben establecer contacto visual inmediato entre ellos para comprobar la decisión. Es necesaria una estrecha cooperación entre ambos.

En este caso, ambos árbitros han señalado falta en defensa. El árbitro más próximo o aquél hacia el que se dirige el juego, será quien se haga cargo de la decisión para evitar decisiones contradictorias. Si la falta se produce más cerca del árbitro de cola, será él el encargado de señalizarla. El árbitro de cabeza observará a todos los jugadores mientras el de cola esté señalizando la falta a la mesa de oficiales. Los árbitros no intercambiarán sus posiciones.

j. BIBLIOGRAFÍA

BARONE, Luis. (2004). Enciclopedia General Básica. Grupo Clase. Proyecto Editorial Americano para el Siglo XXI. Ediciones Cultural Libresa Americana. S.A.

BARONE, Luis. (2004). Escuela para maestros. Enciclopedia Práctica. Ediciones 2004 – 2005 del Tercer Milenio. Círculo Latino Austral.

BALCELLS, Castañer y FOGUET, Camerin. (2001). La educación física en la enseñanza primaria. Barcelona. INDE.

BEAL, George. Conducción y acción dinámica del grupo. (2007). Editorial Kapelusz. Biblioteca de Psicología Contemporánea. Argentina.

FAINHOLC, Beatriz. La tecnología educativa apropiada. Universidad Nacional de Luján.

FAINHOLC, Beatriz. Optimizando las posibilidades de las TICS en educación. Buenos Aires. Argentina.

GALLEGOS, Rodrigo. Tecnologías Apropriadas para la Educación. Maestría en Educación y Desarrollo Social. CODEU. Edición EDURED. I Edición. Quito. 2008.

POOLE, Bernard. Tecnología educativa. Como desarrollar una práctica docente competitiva. Serie. McGraw-Hill. Docente del Siglo XXI. II Edición. Bogotá. 2009.

CACIGAL, José María. Deporte, pulso de nuestro tiempo. (2002). Editora Nacional. Colección Cultura y Deporte. Madrid.

C. A. El Comercio. La vida es juego. Un viaje por el deporte ecuatoriano de todos los días. (2009). Quito – Ecuador. Diccionario de la Real Academia.

CEBALLOS, O. (2006). Actividad Física y Calidad de Vida. México. Universidad Autónoma de Nuevo León.

GONZÁLEZ, J. y GOROSTIAGA, E. (1995). Fundamentos del entrenamiento de la fuerza, aplicación al alto rendimiento deportivo. Barcelona. INDE.

GUTTON, P. El juego de los niños. (2003). Barcelona: Hogar del libro. Edición original.

LUNI, L. (2014). Baloncesto.com. Disponible en http://html.rincondelvago.com/baloncesto_24.html

MAIA (2014). Natación. Disponible en <http://www.plagscan.com/highlight?doc=5628176&source=66&cite=0#jump>

RIVA, R. (2015). Actividades físico recreativas en la Comunidad. Disponible en <http://www.plagscan.com/highlight?doc=5628176&source=17&cite=1#jump>

Reglamento Universidad Nacional de Loja. (2006). Artículo 135. R.G.A. Universidad Nacional de Loja.

SEGOVIA BAUS, Fausto. (2006). Manual de Recreación Educativa. Documentos técnicos. Dirección Nacional de Educación Física, Deportes y Recreación. Quito – Ecuador.

VIRTUAL

<http://es.wikipedia.org>

https://es.wikipedia.org/wiki/actividad_f.

<http://www.definicionabc.com/general/actividad.php>.

<http://www.juegospopulares.org>

<http://eljocarrecoblospot.com>.

<http://www.efdeportes.com>.

<http://www.juegospopulares>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Trompo>

<http://www.definicionabc.com/salud/actividad-fisica.php>.

www.monografias.com (2015)

k. ANEXOS

ANEXO No. 1

PROYECTO DE TESIS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA



ÁREA DE LA EDUCACIÓN, EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN

CARRERA DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTES

LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.

Proyecto de tesis previo a optar por el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, Mención Cultura Física y Deportes

Autor: Edison Mera Obando

Revisor del Proyecto: Dr. Andrés Briñones Fernández

Tena, 2015

a. **TEMA**

LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE EN EL BALONCESTO Y SU INCIDENCIA EN EL JUEGO. PROPUESTA DE UNA GUÍA METODOLÓGICA PARA LA CONDUCCIÓN DEL JUEGO.

b. **PROBLEMÁTICA**

2.1 CONTEXTUALIZACIÓN.

El árbitro deportivo en las diferentes disciplinas en los últimos años comenzó a ocupar con más dinamismo la atención de todos los estamentos de la sociedad, por su función en el terreno de juego, porque sus decisiones llevan a lograr triunfos y derrotas a los equipos, es por eso que su formación actual reclama de un nuevo planteamiento formativo dentro de la actividad arbitral, con métodos novedosos que incluyan sus necesidades y problemas con los que se encuentra un colegiado en una realidad cambiante.

En el medio (nacional) no existe una entidad universitaria que responda a la necesidad de la comunidad para formar con mayor nivel académico-científico-técnico a los árbitros de baloncesto. Se conoce que la Federación Ecuatoriana de Basquetbol dentro de sus atribuciones, tienen la capacitación y formación de árbitros jóvenes, así como también existen Asociaciones y Comité Deportivos que promueven la capacitación y formación de Árbitros. En el país la Asociación Nacional de Árbitros de Baloncesto del Ecuador (ASNABE) y miembros de la ecuatoriana de dicho deporte, corrigen los errores de mecánica arbitral y señalización.

En la provincia de Napo, cantón Tena, la mecánica arbitral y señalización tiene falencias notorias en el baloncesto, ya que son los profesores de Cultura Física, quienes realizan el trabajo de manera empírica, sin respetar los cuadrantes que les corresponde y su responsabilidad de señalar claramente las faltas y violaciones que ocurren en el juego.

Es por eso que la ejecución del presente trabajo es una necesidad, para contar con un documento legal que abalice la labor de los árbitros, quienes tienen la responsabilidad de

conducir los partidos de Básquetbol, en los diferentes campeonatos, en las distintas categorías, que se desarrollan a nivel nacional, provincial y local.

2.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA DEL OBJETIVO DE INVESTIGACIÓN

La mecánica de arbitraje y su señalización ha traído consecuencias en el cantón Tena por las malas decisiones arbitrales, que se han evidenciado en muchos encuentros, conflictos entre equipos y aficionados, que han efectuado los diferentes tipos de torneos: sean estos escolares, colegiales, federativos, barriales e institucionales.

Los deportistas experimentan una gran decepción en el desarrollo de los encuentros, por la ineficiencia en la toma de decisiones arbitrales en el terreno de juego, lo cual ha causado un gran malestar en la sociedad deportiva de la ciudad.

Esta investigación busca mejorar notablemente la manera en la que los Docentes de Educación Física y los aficionados deben proceder en los encuentros, con el fin de que no se continúe experimentando enfrentamiento entre jugadores, las barras y aficionados que asisten a disfrutar de este hermoso deporte.

La falta de una guía metodológica para la mecánica de los árbitros en el juego de baloncesto, incide negativamente en los encuentros deportivos realizados en el cantón Tena, provincia de Napo, ya que esta realidad se ha verificado en el desarrollo de los encuentros deportivos de basquetbol.

El cantón Tena y específicamente la ciudad de Tena, no es ajena a esta tendencia, no existe un documento rector que establezca los lineamientos idóneos para la mecánica arbitral, se gastan recursos económicos en la capacitación de árbitros de baloncesto sin ninguna proyección, dando como resultado deserciones y jueces que no respetan el reglamento de juego. Los docentes de Educación Física que realizan el arbitraje no están preparados, ni capacitados para lograr un buen arbitraje para dirigir encuentros deportivos de baloncesto, porque los mismos se realizan empíricamente, sin haber revisado un reglamento que les permita dirigir un encuentro de básquetbol y lo peor sin saber la mecánica de arbitraje.

Para ello se utilizará entre los métodos teóricos, el análisis y síntesis, la analogía y la comparación, mientras que entre los empíricos está la observación, la medición, la descripción y las técnicas de análisis de contenido.

2.3 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo incidirá la mecánica del arbitraje en los juegos de baloncesto sin una adecuada preparación de los árbitros en el cantón Tena provincia de Napo, en el año 2015?

2.4 PREGUNTAS SIGNIFICATIVAS

- ¿Cuál será preparación que poseen en la actualidad los árbitros de baloncesto, en el cantón Tena provincia de Napo, en el año 2015?
- ¿Cómo será la mecánica que utilizan los árbitros durante los juegos de baloncesto, del cantón Tena, provincia de Napo?
- ¿Cuáles son los componentes para diseñar una guía metodológica sobre la mecánica del arbitraje en el baloncesto, del cantón Tena, provincia de Napo?

2.5 DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

2.5.1 Temporalmente

La presente investigación se desarrollará en el año 2015. Con una duración de siete meses, se inició en el mes de marzo del 2015 y culminará en el mes de octubre del 2015.

2.5.2 En lo que al espacio físico se refiere

El presente trabajo de investigación se cumplirá en el cantón Tena, provincia de Napo, considerando como fuente principal la investigación bibliográfica y de campo.

2.5.3 Las unidades de observación

Las fuentes de información para cumplir con la ejecución del trabajo investigativo serán los árbitros de baloncesto del cantón de Tena.

C- JUSTIFICACIÓN

El trabajo de investigación, es un primer esfuerzo que trata de analizar la temática planteada siendo original, porque las ideas, los criterios y las opiniones son realizados con un análisis crítico y objetivo, siendo de autoría personal.

La investigación es de fundamental importancia, porque parte de una realidad que ha sido diagnosticada como una problemática que requiere ser investigada, con la finalidad de alcanzar resultados óptimos que permitan una adecuada conducción en los juegos de baloncesto. El baloncesto, no cuenta con una estructura lógica, continua y ordenada, lo cual no permite fortalecer el desarrollo del baloncesto en la ciudad de Tena y mucho menos el arbitraje.

Con esta investigación se pretende brindar a los árbitros de baloncesto, una guía metodológica sobre la utilización de la mecánica en el juego, quienes tendrán un material didáctico muy importante, que les permitirá tener una ubicación correcta para el control del juego y arbitrar de manera adecuada, corrigiendo oportunamente las faltas y violaciones que cometen los jugadores; utilizar la señalización correcta cuando exista una violación de cualquier jugador, sea a la ofensiva o la defensiva.

Los beneficiarios directos de este trabajo, serán los árbitros y jugadores de baloncesto, quienes poseerán un material importante, que eliminaría todo tipo de conflictos dentro de la cancha de juego, asumirían la oportunidad de aclarar la visión y el sentido común para palpar el juego de otra manera. Además, el trabajo estará a consideración para todas aquellas personas que gustan de este fascinante deporte, el cual debe jugarse bajo la conducción de árbitros bien preparados.

D. OBJETIVOS.

4.1 OBJETIVO GENERAL

Determinar las falencias que poseen los árbitros de baloncesto sobre la mecánica de juego en el cantón de Tena, provincia de Napo, para proponer una guía metodológica.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar los conocimientos que poseen los árbitros sobre el reglamento y la mecánica del juego en el baloncesto.
- Valorar la mecánica del arbitraje que realizan los árbitros durante los juegos de baloncesto en la ciudad de Tena.
- Diseñar una guía metodológica y su propuesta para mejorar la mecánica del arbitraje en los juegos de baloncesto

e.- MARCO TEORICO

Manual de arbitraje

.En el documento Manual de Arbitraje (2015) dice que: “La mecánica de arbitraje es un método práctico de trabajo concebido para facilitar la labor de los árbitros en el terreno de juego”. (Pág. 5)

Es decir, se relaciona todo lo fundamental que realiza el Árbitro desde el momento que llega al Coliseo, hasta que termine el juego, el juez podrá ver el encuentro de una manera clara y precisa, obtendrá mejores situaciones de juego en faltas y violaciones que suscite en el partido, así sabrán los jueces unificar los criterio y hablar el mismo idioma arbitral.

5.1 Preparación previa al partido

5.1.1 Llegada a las instalaciones.

Es fundamental que los Árbitros preparen sus desplazamientos de modo que lleguen a su destino con la antelación necesaria. En caso de mal tiempo, deben adelantar su salida para evitar llegar tarde al partido. Se sugiere que los árbitros lleguen a las instalaciones donde se vaya a celebrar el encuentro, al menos con una hora de antelación sobre el horario de inicio previsto y que, al llegar, se presenten al organizador o al comisario, si se halla presente.

5.2 Encuentro de los árbitros

Tras llegar a las instalaciones, ambos árbitros deben reunirse y prepararse para la labor que les aguarda. Son un equipo y deben hacer todo lo posible para fortalecer esa unidad. El diálogo pre partido es sumamente importante. Entre los temas que deben tratar están:

- Situaciones especiales: situaciones de salto y su procedimiento, faltas técnicas, tiros libres, tiempos muertos, etc.
- Cooperación y trabajo en equipo, en especial en los casos de doble pitada.
- Lanzamientos de tres puntos.
- Sentir el juego.
- Principio de ventaja/desventaja.
- Colocación y responsabilidades en jugadas concretas.
- Cobertura del juego sin balón.
- Dos contra uno' y defensas presionantes.
- Final del tiempo de juego de un período o período extra.
- Resolución de problemas provocados por los participantes o los espectadores.
- Métodos de comunicación: Entre ambos árbitros.
- Con los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera.

5.2.1 Preparación física

Tras cambiarse, cada árbitro se prepara de manera diferente para un encuentro. No obstante, deben recordar que el baloncesto actual exige una capacidad física de primer nivel no sólo de los jugadores, sino también de los árbitros.

Independientemente de la edad y la experiencia del árbitro, es necesaria la preparación física previa al encuentro. Se recomienda encarecidamente estirar, con diferentes ejercicios, para evitar o, al menos, reducir el riesgo de lesión. También proporciona beneficios psicológicos que posibilitan al árbitro permanecer mentalmente alerta y en buen estado para la acción que se avecina.

5.2.2 Deberes pre-partido

Los árbitros deben llegar juntos al terreno de juego al menos veinte (20) minutos antes del encuentro y no más tarde de cinco (5) minutos antes del inicio de la segunda parte. Éste es el tiempo mínimo necesario para inspeccionar adecuadamente las instalaciones y supervisar el calentamiento de los equipos.

El árbitro principal es el responsable de la aprobación del terreno de juego, del reloj de partido y de todo el equipamiento técnico, incluyendo el acta (y las licencias de los jugadores si no hay comisario). También elegirá el balón de juego, uno usado, y lo marcará de manera clara. Una vez que se ha elegido, no se pondrá a disposición de ninguno de los equipos para el calentamiento previo al encuentro.

El árbitro principal debe comprobar que todos los participantes están preparados para el inicio del partido y que ningún jugador utiliza equipo ilegal. El árbitro principal debe identificar al capitán en cancha de cada equipo. Lo normal es hacerlo mediante un apretón de manos. Indicar con claridad a los dos capitanes será de gran ayuda para su compañero.

5.3 Comienzo de los periodos

5.3.1 Mecánica antes del comienzo de un periodo

Antes de entrar en el círculo central para administrar el salto entre dos al comienzo del primer período y antes de administrar el saque al comienzo de los demás períodos, el árbitro principal comprobará que su compañero está preparado y, a través de éste, que los oficiales de mesa también lo están. Utilizarán la señal de ‘pulgar hacia arriba’ para efectuar este proceso.

El árbitro principal retrasará el salto inicial o el saque hasta que esté completamente seguro de que todo esté en orden. Al principio del primer período, el árbitro auxiliar se situará cerca de la línea central, en el lateral más cercano a la mesa de oficiales. Es el árbitro libre, es decir, no está implicado en la administración del salto pero está preparado para moverse por delante del juego una vez que se haya palmeado el balón.

El árbitro principal se colocará en el lateral contrario, de cara a la mesa de oficiales, preparado para entrar en el círculo central y administrar el salto inicial.

5.3.2 Salto inicial

Antes de lanzar el balón, el árbitro principal debe comprobar que ambos jugadores estén preparados y que tengan los dos pies dentro del semicírculo más cercano a su propia canasta, con un pie cerca de la línea central.

El balón debe lanzarse verticalmente hacia arriba entre los dos (2) adversarios hasta una altura mayor de la que puedan alcanzar saltando. Se recomienda que el árbitro principal permanezca quieto tras el lanzamiento, esperando a ver la dirección en que se desarrolla el juego, hasta que el balón y los jugadores se hayan alejado del círculo.

No debe intentar retroceder tras soltar el balón pues este movimiento afectaría a la precisión del lanzamiento. El árbitro auxiliar debe comprobar que el balón sea palmeado legalmente, es decir, que haya alcanzado su máxima altura antes de ser palmeado y que el movimiento de los ocho (8) jugadores restantes sea reglamentario. En cuanto el balón sea palmeado, el árbitro auxiliar dará la señal de tiempo de juego y se moverá en la dirección del juego, por delante del balón, para ocupar la posición de árbitro de cabeza.

5.3.3 Movimiento de los árbitros

Si el balón es palmeado hacia la derecha del árbitro libre, éste se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza.

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá su posición en el círculo, observando el juego. Una vez que el juego se haya alejado de la zona de medio campo, ocupará la posición de árbitro de cola junto a la línea lateral. Siempre que cambie el equipo que controla el balón y, por tanto, cambie la dirección del juego, ambos árbitros ajustarán sus posiciones.

Mantendrán su responsabilidad sobre las mismas líneas, intercambiando sus posiciones de árbitro de cabeza y de cola. Si el balón es palmeado hacia la izquierda del árbitro libre, éste se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza. El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá momentáneamente su posición. Así permitirá

que el juego se aleje y podrá cruzar la pista hacia la mesa de oficiales sin estorbar a los jugadores para ocupar la posición de árbitro de cola.

5.4 Posiciones y responsabilidades de los árbitros

5.4.1 Técnica de arbitraje

Los ojos de los árbitros deben moverse constantemente, para intentar cubrir todo el terreno de juego y saber siempre dónde están situados los diez (10) jugadores. En función de la posición del balón, uno de los árbitros deberá observar las acciones alejadas del mismo. Saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo.

Siempre que ambos árbitros hagan sonar sus silbatos simultáneamente, lo normal es que el más cercano al juego asuma la responsabilidad de adoptar la decisión. Establecer contacto visual entre ambos ayudará a evitar dos decisiones diferentes. Si ambos hacen sonar su silbato para señalar una falta, no debe hacerse ningún movimiento inmediato. Cada uno prestará atención al compañero por si ha adoptado una decisión distinta.

No hay ninguna diferencia entre el árbitro principal y el auxiliar en cuanto a las decisiones sobre faltas o violaciones. Los árbitros más jóvenes o menos experimentados tienen la misma autoridad para tomar decisiones que sus compañeros más veteranos. La cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales. Cada uno marca su pauta asumiendo sus responsabilidades.

5.4.2 División de responsabilidades en la pista.

El arbitraje actual exige que los dos (2) árbitros colaboren entre sí, uno asumiendo la responsabilidad del juego cerca del balón y el otro la del juego lejos del balón. Para lograr una cobertura adecuada, ambos árbitros deben intentar conseguir la mejor posición posible para juzgar el juego, empleando la mecánica que recoge este manual como directriz.

Para una mejor comprensión, cada pista se ha dividido en rectángulos, numerados del uno (1) al seis (6). En primer lugar nos centraremos en la posición del árbitro de cola en relación al balón, indicando los casos en los que es el principal responsable del juego cerca o lejos del balón, así como en explicar ciertas técnicas de arbitraje.

A esto lo seguirá un análisis de la posición que debe ocupar el árbitro de cabeza y sus responsabilidades. El capítulo final repasará el trabajo de ambos árbitros y sus respectivas responsabilidades y deberes.

5.4.3 Árbitro de cola – posición y responsabilidades

En situaciones normales, el árbitro de cola debe estar detrás del juego. Debe ocupar una posición ligeramente por detrás y a la izquierda del balón aproximadamente a una distancia de 3-5 metros, el balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cola es responsable del control del juego cerca del balón, en particular del jugador que bota, lanza o pasa el balón, y del jugador o jugadores que lo defienden.

Cuando el balón esté en esta zona de la pista, el árbitro de cola es el principal responsable del juego con balón. Con el balón en el rectángulo 2, el árbitro de cola sigue siendo responsable del juego cerca del balón. El balón está en el rectángulo 3, a la derecha y lejos del árbitro de cola. Este sigue siendo el principal responsable del juego cerca del balón. No obstante, en esta situación, tendrá que buscar la mejor posición posible para observar la acción y también deberá adoptar la decisión cuando el balón salga del terreno de juego por la línea lateral más cercana a su derecha.

El balón está en el rectángulo 3 cerca de la línea de tres puntos. En la mayor parte de los casos, el balón penetrará hacia los rectángulos 4 o 5 en un tiro, pase o regate. Para adelantarse a la acción, el árbitro de cola debe moverse hacia su izquierda y así cubrir el juego lejos del balón. A veces necesitará la ayuda del árbitro de cabeza en los lanzamientos de tres puntos, en especial cuando el jugador defensor dificulte su ángulo de visión. Si un jugador situado en la prolongación de la línea de tiros libres (rectángulos 3 y 4) intenta un lanzamiento de tres puntos, el árbitro de cola será el responsable del lanzamiento.

El árbitro de cola no es el principal responsable de la línea de fondo ni de la línea de lateral situada a su derecha, pero en ocasiones deberá ayudar a su compañero a la hora de señalar la dirección del saque cuando el balón salga fuera del terreno de juego.

5.4.4 Árbitro de cabeza – posición y responsabilidades

El árbitro de cabeza, en circunstancias normales, debe estar situado por delante del juego. Debe dirigirse a la línea de fondo lo más rápido posible para permitir que el juego se dirija hacia él. El árbitro de cabeza debe estar siempre en movimiento. Tras alcanzar la línea de fondo, se moverá normalmente entre la línea de tres puntos situada a su izquierda y, como mucho, el extremo más alejado de la zona restringida a su derecha. No hay necesidad de moverse más allá de estos puntos.

En la mayoría de las situaciones, los árbitros deben usar el principio del encajonamiento, lo que significa tener siempre a los diez jugadores dentro de su campo de visión. Los árbitros no tienen que estar en diagonal. El balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cabeza se sitúa de tal modo que los diez jugadores estén entre su compañero y él. Su principal responsabilidad es el juego lejos del balón. Debe prestar especial atención a las posibles pantallas ilegales.

El balón está en el rectángulo 2. El árbitro de cabeza sigue siendo el principal responsable del juego sin balón. Manteniendo sus caderas hacia el juego (los pies en línea con la línea de fondo), podrá anticiparse a cualquier movimiento del balón hacia la canasta.

Cuando el balón está en el rectángulo 3, el árbitro de cabeza sigue controlando el juego sin balón. Debe saber en todo momento dónde se encuentra el balón para poder ayudar a su compañero, cuando sea necesario, en los lanzamientos de tres puntos. No hay necesidad de moverse más allá de la línea de tres puntos a su izquierda. Con el balón en el rectángulo 3, el árbitro de cabeza mirará a los jugadores del poste bajo.

El juego actual implica el contacto entre jugadores en el poste bajo, es deber del árbitro de cabeza asegurarse que dichos contactos no se vuelvan excesivos y violentos, lo que haría que el juego quedase fuera de control. Cuando se evita ilegalmente que un jugador ocupe una nueva posición sobre el terreno de juego se comete una falta.

5.4.5 Defensas presionantes

Las defensas presionantes pueden ocasionar dificultades a los árbitros; implican una alteración de su cobertura habitual del terreno de juego y les exige gran concentración y cooperación. Si hay tres o más defensores en su pista delantera durante una defensa presionantes, el árbitro de cabeza deberá retrasar su intento de alcanzar la línea de fondo para ayudar a su compañero a cubrir la jugada. Tan pronto como el balón pase a la pista delantera, el árbitro de cabeza ocupará su posición normal tras la línea de fondo.

Sólo hay un defensor en su pista delantera y, por tanto, el árbitro de cabeza debe vigilar a todos los jugadores situados en la mitad del terreno de juego más cercano a él. El árbitro de cola debe acercarse a la jugada todo lo que haga falta, prestando atención a las posibles faltas y violaciones. Los árbitros deben hacer todo lo posible para asegurarse de que cualquier robo de balón (cambio de posesión) después de un defensa presionantes ha sido fruto de una defensa legal. Los contactos ilegales siempre deben sancionarse.

5.4.6 Saques con defensas presionantes

El equipo atacante se enfrenta a una defensa presionantes. El árbitro de cabeza, después de poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, se desplaza hasta una posición en la línea de fondo desde la que pueda observar a todos los jugadores que se encuentran en las proximidades del lugar donde se va a realizar el saque, incluyendo al que lo realiza.

Este árbitro está directamente involucrado en el juego de poste, la presión defensiva y otras acciones en las proximidades de los posibles receptores del pase más próximos a él. También debe asegurarse de que se cumplen las disposiciones relativas al saque. El árbitro de cola debe penetrar, porque el balón está en una posición interior, y debe vigilar a los jugadores más alejados del balón.

El árbitro de cabeza asume la responsabilidad del juego de poste y las posibles pantallas, observando el juego lejos del balón. El árbitro de cola, tras poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, observa el juego cercano a éste y a los posibles receptores del pase más cercanos a él.

5.4.7 Defensas ‘dos contra uno’

La regla de ‘Jugador estrechamente marcado’ premia el buen juego defensivo. Cuando un jugador estrechamente marcado (a una distancia menor de un paso) sostiene el balón durante cinco segundos sin pasarlo, lanzarlo o botarlo, , comete una violación. Todos los árbitros deben estar familiarizados con el juego defensivo en el que se establece una superioridad numérica sobre el jugador que sostiene el balón.

El árbitro de cabeza es responsable de las acciones cerca del jugador que sostiene el balón. El árbitro de cola observa el juego lejos del balón, pero siempre debe estar preparado para ayudar a su compañero en una acción de ‘2 contra 1’.

5.5 Situaciones de fuera y saques

5.5.1 Responsabilidad sobre la línea

El principal responsable de las decisiones cuando el balón sale del terreno de juego es:

- Árbitro de cabeza: línea de fondo y línea lateral a su izquierda.
- Árbitro de cola: línea central y línea lateral a su izquierda.

Cuando el balón está en transición desde la pista trasera a la delantera las responsabilidades se dividen. Normalmente, el otro árbitro no debe interferir en estas decisiones, a menos que su compañero necesite ayuda. Así se evitarán decisiones contradictorias y situaciones de salto.

5.5.2 Saques

Cuando el balón sale del terreno de juego:

- k) El árbitro responsable de esa línea lateral o de fondo hará sonar su silbato una vez y, simultáneamente, levantará la mano extendida, con los dedos juntos, para detener el reloj de partido.

- l) Indicará claramente la dirección del juego, señalando hacia la canasta de los adversarios del equipo que realizará el saque.
- m) Indicará al jugador que vaya a realizar el saque el punto desde donde deba producirse.
- n) El árbitro entregará el balón al jugador que vaya a efectuar el saque, se lo pasará o lo pondrá a su disposición y comprobará que no da más de un paso normal, en una dirección, desde el lugar indicado.
- o) Después de un cesto válido o de un último o único tiro libre conseguido, el árbitro debe entregar, pasar o poner el balón a disposición del jugador que va a realizar el saque.
- p) Cuando al hacerlo, el juego pueda reanudarse con mayor rapidez.
- q) Después de un tiempo muerto o sustitución.
- r) Después de una interrupción válida por parte de un árbitro.
- s) El árbitro hará la señal de puesta en marcha del reloj de partido, con un movimiento de corte con la mano, cuando el balón toque por primera vez a un jugador que esté en el terreno de juego después del saque.
- t) Dispositivo de veinte y cuatro segundos.

5.5.3 Trayectoria del balón

El árbitro de cola es el principal responsable de la trayectoria del balón. Debe determinar si el balón ha entrado en la canasta señalándolo a la mesa de oficiales. El árbitro de cabeza se centra en las situaciones lejos del balón. Sin embargo, es siempre el árbitro que sanciona la falta (cabeza o cola) quien decide si un cesto es válido.

Independientemente de qué árbitro haya sancionado una falta, es fundamental que el árbitro de cola observe la trayectoria del balón hacia la canasta, así como a los jugadores implicados en la falta. El equipo que ha conseguido una canasta no debe retrasar el juego impidiendo que se realice el saque con rapidez. Ningún jugador de ese equipo tiene por qué tocar el balón. Sólo se avisará una vez al equipo y, en algunos casos, se puede sancionar una falta técnica en la primera ocasión en que se produzca este hecho.

5.5.4 Interposición e interferencia

El árbitro de cola es el responsable de observar la trayectoria del balón durante un tiro y por consiguiente debe tomar las decisiones relativas a las interposiciones e interferencias.

Durante un lanzamiento a cesto, un defensor toca el balón mientras está en trayectoria descendente totalmente por encima del nivel del aro, antes de que el balón toque el aro o sea evidente que no lo hará. El árbitro de cola hará sonar su silbato e indicará que se conceden 2 puntos al equipo que efectuó el lanzamiento.

El árbitro de cola es el responsable de las interposiciones e interferencias a la ofensiva. Si, en un lanzamiento a canasta, el balón está completamente por encima del nivel del aro en trayectoria descendente, un jugador atacante no puede tocar el balón hasta que éste haya tocado el aro o sea evidente que no lo hará.

El árbitro de cola hará sonar su silbato, realizará la señal para detener el reloj de partido, anulará la jugada e indicará la nueva dirección de juego.

5.5.5 Lanzamientos de tres puntos

El árbitro de cola es el responsable de señalar los lanzamientos de tres puntos. Observará los pies del lanzador para asegurarse de que el lanzamiento se haya efectuado desde la zona de tres puntos. Una vez establecido que el lanzamiento es de tres puntos, el árbitro de cola levantará un brazo con tres dedos extendidos: el pulgar, el índice y el corazón.

Si se transforma el lanzamiento, el árbitro de cola confirmará que se han convertido tres puntos levantando ambos brazos con esos tres dedos extendidos. El árbitro de cola mantendrá esta señal hasta estar seguro de que el anotador haya tenido tiempo suficiente para identificarla. Es importante que el árbitro de cola no dé la espalda al juego en la transición de cola a cabeza.

5.5.6 Final de un periodo o periodo extra

Los lanzamientos realizados cerca del final del tiempo de juego pueden crear dificultades a los árbitros, especialmente si hay mucho público y la señal no se oye bien. La decisión debe tomarse lo antes posible.

El árbitro de cola es el principal responsable de indicar si el cesto es válido o no. Normalmente, el árbitro de cabeza, aunque sea el árbitro principal, aceptará la decisión de su compañero y hará todo lo posible para apoyarla.

Cuando queden 24 segundos o menos para el final de un período o período extra, el árbitro de cola señalará que esa jugada puede ser la última levantando un brazo con el dedo índice extendido y mantendrá esta señal hasta que el árbitro de cabeza también la efectúe. Sin embargo, hay veces en que la situación puede no ser clara y ambos árbitros deban consultarse antes de que el principal adopte una decisión definitiva. Si fueran necesarias más consultas, el árbitro principal consultará al auxiliar, al comisario, si estuviera presente, y a los oficiales de mesa. No obstante, el árbitro principal tomará la decisión definitiva.

5.6 Tiros libres

5.6.1 Árbitro de cola

Se ha sancionado una falta con tiros libres. El nuevo árbitro de cola se desplaza al punto en que se cruzan la prolongación de la línea de tiros libres con la línea de tres puntos, a la izquierda del lanzador de tiros libres. Una vez que el árbitro de cabeza haya indicado a los jugadores el número de tiros libres, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y señalará el número de tiros libres levantando su(s) brazo(s).

Es el responsable de:

- f) Observar al lanzador.
- g) Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres frente a él.
- h) Llevar la cuenta de cinco segundos.
- i) Observar la trayectoria del balón en el aire o en contacto con el aro.
- j) Confirmar la validez del tiro libre.

5.6.2 Árbitro de cabeza

El árbitro de cabeza ocupará una posición debajo del tablero con el balón en sus manos y administrará todos los tiros libres desde esa posición. Cuando los jugadores estén correctamente situados en el pasillo de tiros libres, el árbitro de cabeza entra en el área restringida y señala el número de tiros libres que deben lanzarse. Luego mira hacia la mesa de oficiales y a continuación pasa el balón con un bote al lanzador de los tiros libres.

Es el responsable de recoger el balón después de cada tiro libre. Después de cada tiro libre, ocupará una posición alejada de la canasta con un pie a cada lado de la prolongación de la línea de la zona restringida y por detrás de la línea de fondo, sin levantar los brazos. Después de que el balón salga de las manos del lanzador en el último o único tiro libre, dará un paso a su derecha para lograr una mejor perspectiva de la acción de rebote. Es el responsable de:

- Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres frente a él.
- Vigilar las situaciones de contacto y las posibles violaciones del tiro libre cometidas por jugadores que entran en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos del lanzador.

Una vez que el balón está a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, no se concederán sustituciones ni tiempos muertos a menos que se convierta el último tiro libre o deba ser seguido por un saque desde la prolongación de la línea central.

5.6.3 Tiro libre sin rebote

La sanción para todas las faltas, antideportivas o descalificadoras, es de dos tiros libres, falta técnica un tiro libre y posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales.

Al no existir oportunidad de rebote cuando finalicen los tiros libres, los jugadores no se situarán en los pasillos de tiros libres. El árbitro que no sanciona la falta será el responsable de administrar los tiros libres.

El árbitro que sanciona la falta permanecerá cerca de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, preparado para administrar el saque en cuanto finalicen los tiros libres. El jugador que vaya a realizar el saque tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y tendrá derecho a pasar el balón a cualquier compañero situado en cualquier parte del terreno de juego.

5.7 Tiempos muertos y sustitución

5.7.1 Administración del tiempo muerto

Siempre que alguno de los equipos solicite un tiempo muerto, el anotador (el cronometrador en caso de que se consiga un cesto en contra del equipo que ha solicitado el tiempo muerto) se lo comunicará a los árbitros haciendo sonar su señal cuando el balón esté muerto, el reloj de partido detenido y, si el árbitro está señalizando una falta, cuando haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.

El árbitro que esté más cerca de la mesa de oficiales hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto.

Los árbitros se moverán a sus respectivas posiciones para observar a los jugadores, sustitutos y entrenadores de los equipos y para mantener contacto visual con la mesa de oficiales. Cuando hayan transcurrido cincuenta segundos, el cronometrador hará sonar su señal y el árbitro principal hará sonar su silbato para que los equipos vuelvan al terreno de juego inmediatamente y reanudar el partido. Los jugadores no pueden regresar al terreno de juego antes de estas señales. Si se trata del último tiempo muerto de un equipo en una de las partes, el árbitro principal informará al entrenador de este hecho a la finalización de dicho tiempo muerto.

5.7.2 Tiempo muerto después de cesto convertido

Se puede conceder un tiempo muerto a un entrenador si después de su solicitud sus adversarios logran un cesto de campo y su solicitud se efectuó antes de que el balón estuviese a disposición del jugador que va a efectuar el saque. El cronometrador detendrá el reloj de partido o lo mantendrá parado y el anotador indicará a los árbitros que se ha solicitado un tiempo muerto.

El árbitro de cola hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto. Ambos árbitros se colocarán de manera similar a la posición del pre-partido, enfrente de la mesa de oficiales con el fin de observar tanto la mesa como a los equipos.

Cuando todos los jugadores de ambos equipos hayan regresado a la pista y después de que los árbitros hayan establecido contacto visual, el nuevo árbitro de cola entregará el balón al jugador que vaya a realizar el saque desde la línea de fondo.

5.7.3 Administración de la sustitución

Cuando comienza una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal e indicará a los árbitros dicha solicitud. El árbitro más cercano a la mesa de oficiales aceptará la solicitud de sustitución haciendo sonar su silbato, realizando la señal de sustitución y autorizando al nuevo(s) jugador(es) a entrar en el terreno de juego. Un simple movimiento de la mano por parte del árbitro es suficiente ya que es importante no retrasar el juego.

El árbitro que administra la sustitución no debe mostrar un excesivo rigor al controlar la situación. La principal responsabilidad de tener cinco jugadores en el campo tras la sustitución recae en el entrenador, no en los árbitros. Los jugadores que se retiran del terreno de juego no deben informar al anotador y pueden dirigirse directamente a su banco de equipo. Los árbitros siempre deben tener presente que el juego debe reanudarse a la mayor brevedad posible. El juego debe mantener su ritmo y por tanto:

- Bajo ningún concepto deberían producirse demoras en la reanudación a causa de un movimiento defectuoso de los árbitros sobre la pista, en especial después de que se haya detenido el reloj de partido y el balón esté muerto.
- Bajo ningún concepto debería darse la situación de que los jugadores estén preparados para reanudar el juego (tiros libres, saques) y los árbitros no estén aún situados para la reanudación.
- En todas las situaciones en las que el reloj de partido esté parado y el balón muerto, si los árbitros deben desplazarse, lo harán con rapidez.

5.8 Final de tiempo de juego

5.8.1 Revisión del acta

Cuando suene la señal de final del tiempo de juego, a menos que las circunstancias aconsejen lo contrario, ambos árbitros deben dirigirse hacia la mesa de oficiales. Después de

que el anotador haya terminado el acta, se asegurará de que el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de veinticuatro segundos la firman.

Después de que el anotador haya firmado el acta, se la presentará al árbitro principal para que la revise. Una vez que el árbitro principal haya dado su conformidad al acta, la firmarán el árbitro auxiliar y después el principal. Con la firma de acta por parte del árbitro principal termina la relación de los árbitros con el partido.

5.9 Señales

5.9.1 Violaciones

Al producirse una violación el árbitro responsable de la jugada debe:

- A. Hacer sonar el silbato una sola vez y al mismo tiempo detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical (no dejándolo doblado), con la palma abierta y los dedos juntos.
- B. Indicar claramente la naturaleza de la violación (avance ilegal). No es violación que el balón salga del terreno de juego.
- C. Indicar aún más claramente, usando el mismo brazo, la dirección de juego.
- D. En todos los casos, el árbitro debe entregar o pasar el balón.

El orden de las señales en caso de violación es:

- Detener el reloj de partido.
- Naturaleza de la violación.
- Dirección de juego.

5.9.2 Faltas

Si se produce una falta, el árbitro responsable de la jugada debe:

- h) Hacer sonar su silbato una sola vez y, simultáneamente, parar el reloj de partido con el brazo extendido en vertical (no doblado) y el puño cerrado.
- i) Asegurarse de que el jugador se ha dado cuenta de que ha sancionado con una falta, señalándolo a la altura de la cintura con el brazo extendido y la palma de la mano hacia

el suelo. En situaciones controvertidas en que se concedan tiros libres, debe indicar cuántos.

- j) Correr hacia la mesa de oficiales y detenerse, situándose en un lugar de manera que el anotador vea claramente y sin obstáculos, aproximadamente a una distancia de entre seis y ocho metros.
- k) Efectuar todas las señales estando parado. Señalar con mucha claridad y lentamente el número del jugador que ha cometido la falta. Es aconsejable ‘congelar’ la señal durante un par de segundos, puesto que es fundamental que el anotador anote el número correcto. A continuación, indicar la naturaleza de la falta.
- l) Completar la comunicación indicando el número de tiros libres o la dirección de juego y correr hasta su nueva posición.
- m) Tras completar la señalización, los árbitros, en principio, intercambiarán sus posiciones.

5.10 Procedimientos

5.10.1 Rotación después de una falta

En circunstancias normales, los árbitros rotarán (intercambiarán) sus posiciones después de cada falta. Sin embargo, los árbitros no intercambiarán sus posiciones cuando:

- El árbitro de cabeza sancione una falta en ataque, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y éste pasará a ser el árbitro de cabeza en la otra línea de fondo.
- El árbitro de cola sancione una falta en defensa, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, permanecerá como árbitro de cola y el árbitro de cola permanecerá como árbitro de cabeza en la línea de fondo.

5.10.2 Falta del equipo con control del balón

El jugador atacante que está efectuando un regate carga contra un adversario que había establecido una posición legal de defensa. El árbitro responsable del juego con balón hará sonar su silbato y simultáneamente levantará el puño en vertical para detener el reloj de partido.

Inmediatamente después de hacer la señal de falta personal, el árbitro hará la señal de falta de equipo con control de balón, con el puño cerrado señalando a la canasta del equipo que ha cometido la falta. El árbitro que sancionó la falta se desplazará hasta un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis y ocho metros de la mesa de oficiales, y la señalará. Indicará el número del jugador, en este caso el número 7 y la señal de carga con control de balón. Finalizará la señalización indicando la nueva dirección de juego mediante la señal de falta de equipo con control de balón.

5.10.3 Falta y cesto convertido.

Un jugador es objeto de falta en acción de tiro y la canasta es convertida. El árbitro de cabeza ha hecho sonar su silbato y detenido el reloj de partido.

A continuación debe indicar a todos los participantes y espectadores si la canasta es válida o no y los puntos concedidos. Esta señal es la primera que debe realizarse, para evitar presiones adicionales del público, entrenadores y jugadores.

Si el árbitro que sancionó la falta no está seguro si el balón entró en la canasta, deberá confirmarlo con su compañero empleando los métodos de comunicación acordados en el diálogo pre-partido. La decisión definitiva sobre la validez de un cesto la debe tomar el árbitro que sancionó la falta.

5.10.4 Doble falta

El árbitro que sanciona la falta hará sonar su silbato y simultáneamente hará la señal de doble falta. El árbitro correrá hasta alcanzar un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis y ocho metros de la mesa de oficiales. Después indicará claramente el equipo de que se trate señalando en la dirección del banco de dicho equipo y luego marcará el número del jugador (seis).

En estos casos es fundamental que el anotador registre correctamente el número del jugador. Después indicará al otro equipo señalando en la dirección del banco de equipo y luego marcará el número del jugador (siete).

Para finalizar, el árbitro indicará que se ha producido una situación de salto seguido de la señal de dirección de juego.

5.10.5 Posición de los árbitros después de una falta

Un defensor comete una falta sobre un adversario que está efectuando un pase. El árbitro de cola hace sonar su silbato y hace la señal de falta levantando el puño cerrado con el brazo extendido.

El árbitro de cabeza (que no ha sancionado la falta) debe permanecer estático un momento y centrar su atención en los jugadores. En este momento es el único árbitro que puede observar a los jugadores puesto que el árbitro que señaló la falta está señalizándosela al anotador. Los árbitros no intercambiarán sus posiciones.

Se produce una falta del equipo con control de balón lejos del balón. El árbitro de cola es el responsable de la acción, hace sonar su silbato para sancionar la falta de ataque y la señala a la mesa de oficiales. El árbitro de cabeza permanece estático momentáneamente y observa a los jugadores. Después de que su compañero haya finalizado la señalización de la falta cambiarán sus posiciones.

5.10.6 Falta sancionada por los dos árbitros

Existen casos en que ambos árbitros hagan sonar el silbato aproximadamente al mismo tiempo (doble pitada). Siempre que esto ocurra, los dos árbitros deben establecer contacto visual inmediato entre ellos para comprobar la decisión. Es necesaria una estrecha cooperación entre ambos.

En este caso, ambos árbitros han señalado falta en defensa. El árbitro más próximo o aquél hacia el que se dirige el juego, será quien se haga cargo de la decisión para evitar decisiones contradictorias. Si la falta se produce más cerca del árbitro de cola, será él el encargado de señalarla. El árbitro de cabeza observará a todos los jugadores mientras el de cola esté señalizando la falta a la mesa de oficiales. Los árbitros no intercambiarán sus posiciones.

2. PLANTEAMIENTO DE HIPOTESIS

2.1 Hipótesis General

Si aplicamos una guía metodológica sustentada en la mecánica del arbitraje, contribuirá en la preparación profesional de los árbitros de baloncesto en el cantón de Tena, provincia de Napo.

2.2 Hipótesis Específicas

- La implementación de una guía metodológica basada en la mecánica del arbitraje, podrán disminuir los errores que cometen durante los árbitros de baloncesto durante los juegos en el Cantón de Tena, provincia de Napo.
- La orientación de la guía metodológica basada en la mecánica del arbitraje, permitirá la formación de árbitros de baloncesto con habilidades para participar en campeonatos nacionales del cantón de Tena, provincia de Napo.
- El proceso de capacitación llevado a cabo por la Federación Deportiva de Napo, no ha permitido la formación profesional en los árbitros de baloncesto.

Variable Independiente: La mecánica del arbitraje en el baloncesto.

Variable Dependiente: Incidencia en el juego.

Variable interviniente: Asistencia a los talleres de capacitación.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Cuadro No. 1: Variable Independiente

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
La mecánica del arbitraje en el baloncesto y su incidencia en el juego. Propuesta	Una guía metodológica sustentada en la mecánica del arbitraje.	Comienzo de los periodos.	-Mecánica ante el comienzo de los periodos. - Preparación física. -Salto inicial. -Movimiento de los árbitros.

de una guía metodológica para la conducción del juego.		Posiciones y responsabilidades de los árbitros.	<ul style="list-style-type: none"> -Técnica de arbitraje. -División y responsabilidades en la pista. -Arbitro de cola-Posición y responsabilidad. -Arbitro de cabeza- Posición y responsabilidad. -Defensas presionantes. -Saques con defensas presionantes. -Defensas "dos contra uno"
		Situaciones de fuera y saque.	<ul style="list-style-type: none"> -Responsabilidad en la línea. -Saques. -Dispositivo de 24 segundos. -Balón devuelto a pista trasera.
		Situaciones de tiro.	<ul style="list-style-type: none"> -Trayectoria del balón. -Interposición e interferencia. -Lanzamientos de tres puntos. -Final de un periodo o periodo extra.
		Tiros libres.	<ul style="list-style-type: none"> -Árbitro de cola. -Árbitro de cabeza. -Tiro libre sin rebote.
		Tiempos muertos y sustituciones.	<ul style="list-style-type: none"> -Administración del tiempo muerto. -Tiempo muerto después de cesto convertido. -Administración de la sustitución.
		Final del tiempo de juego.	<ul style="list-style-type: none"> -Revisión del acta.

Cuadro No. 2: Variable dependiente

CATEGORÍA	VARIABLES	INDICADORES	SUB INDICADORES
La mecánica del arbitraje en el baloncesto y su incidencia en el juego. propuesta de una guía metodológica para la conducción del juego.	contribuirá en la preparación profesional de los árbitros de baloncesto.	- Señales	-Violaciones. -Faltas.
		- Procedimientos	-Rotación después de una falta. -Falta del equipo con control del balón. -Falta y cesto convertido. -Doble falta. -Posición de los árbitros después de una falta. -Falta sancionada por los dos árbitros.

F. METODOLOGÍA

4.1 Diseño asumido

La técnica del arbitraje es un método práctico de trabajo concebido para facilitar la labor de los árbitros en el terreno de juego. Está pensada para ayudar a los árbitros a trabajar conjuntamente en un espacio reducido, evitando los errores por falta de observación de las acciones al obtener la mejor ubicación posible, y así conseguir que las decisiones relativas a las infracciones de las reglas se adapten a lo más justo en cada acción, transmitiendo a todos los participantes de forma clara el resultado de su decisión.

El sentido común es un valor para todo ser humano y más para los que deben emitir un juicio sobre cualquier acción. El arbitraje consiste en enjuiciar las acciones de juego en función de unas reglas y criterios emanados de los organismos superiores.

Es absolutamente esencial una comprensión clara y pro - funda no sólo de las Reglas Oficiales de Juego y sus Interpretaciones Oficiales, sino también del espíritu de las mismas junto a un conocimiento del juego y sus variantes. Ello nos permitirá tener unos reflejos mentales ajustados al baloncesto moderno. Penalizando cada infracción técnica que se

cometa, sin valorar su incidencia en el partido, el árbitro sólo logrará disgustar a espectadores, jugadores y entrenadores además de conseguir un penoso espectáculo.

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes mediante la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas.

Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, con la finalidad de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

Investigación de Campo

Se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con la finalidad de describir de qué modo o causas se produce una situación o acontecimiento particular.

La investigación de campo, es la forma de recoger datos a través de la observación y registrar los acontecimientos más relevantes que existe en el lugar donde se ejecuta el proyecto de investigación, para tratar de solucionar o resolver el problema planteado.

Investigación Bibliográfica

Este trabajo se lo cumple utilizando libros, enciclopedias, bibliotecas, en donde se encuentra toda la información relacionada al tema de estudio, lo que conducirá a un conocimiento más profundo de la investigación.

4.2. MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Métodos

El proceso metodológico corresponde a las diversas actividades a desarrollar, para lo cual se utilizará varios métodos como:

Método Científico.- Sirve para realizar la fundamentación teórica en el desarrollo del trabajo, analizando y sistematizando la información adaptando al tema objeto de estudio, con la finalidad de presentar las mejores alternativas.

Método Inductivo.- Es la determinación clara y específica del tema objeto de estudio, para considerar las particularidades en su desarrollo.

Método Analítico.- Se utiliza el análisis e interpretación de la información obtenida mediante la aplicación de encuestas para la formulación del problema, con el fin de tener elementos de juicio necesarios.

Técnicas e Instrumentos

Para el estudio de la investigación se aplicarán las técnicas e instrumentos que facilitarán la recolección de datos de manera directa.

Técnica de la Observación.- Permite recopilar la información para realizar un diagnóstico ambiental de la magnitud de los impactos producidos, se utilizará el instrumento “ficha de observación”.

Técnica de la Entrevista.- Se utiliza con el fin de obtener información de manera amplia y detallada, por ello, las preguntas suelen ser abiertas y se aplicará a quienes poseen datos y experiencias relevantes para el estudio.

Técnica de Recolección Bibliográfica.- Se aplicará esta técnica durante todo el proceso, además la investigación se basará en fichas bibliográficas, artículos, libros, revistas. Facilitará la recolección de información de libros, revistas, folletos, enciclopedias, boletines;

cuyo contenido será la base para la elaboración del marco teórico. Esto ayudará a acceder a fuentes de información para la realización de la presente investigación empleando:

Técnica para la recolección de datos empíricos.- Es el camino o instrumento que se utiliza para recolectar y registrar la información obtenida. Al hablar de métodos e instrumentos de recolección de datos también se menciona el uso de fuentes primarias y secundarias.

Las fuentes primarias son la que obtienen información a través del contacto directo con el sujeto de investigación y son: entrevista, observación, y el cuestionario. Y las fuentes secundarias se refieren a la obtención de información a través de publicaciones, documentos, resúmenes etc.

Técnica de la Encuesta. -Se utilizará tomando como eje el problema principal y derivados de la investigación, así como las características de los sujetos a los cuales está dirigida. Es necesario construir el cuestionario respectivo que incluya preguntas cerradas con para docentes y niños/as.

4.3 POBLACION DE LA INVESTIGACIÓN

La población se encuentra constituida por Profesores de Educación Física y Aficionados en baloncesto del cantón Tena, provincial de Napo, entendidos en básquet ya sea como técnicos, deportistas y ex atletas.

PARAMETROS DE MEDICION

$$n = \frac{z^2 * N * PQ}{e^2(N - 1) + z^2 * PQ}$$

n = Tamaño de la muestra

Z = Nivel de confianza deseado (1.654)

N = Tamaño de la población (94)

P = Proporción real estimada de éxito (0.70)

Q = Proporción real estimada de fracaso (0.30)

e = Error muestra (0.07)

$$n = \frac{z^2 * N * PQ}{e^2(N - 1) + z^2 * PQ}$$

$$n = \frac{1.654^2 * 91 * (0.70)(0.30)}{(0.07)^2(91-1) + (1.654)^2 * (0.70)(0.30)}$$

$$n = \frac{52.27}{(4.9)(91) + 2.735 * 0.21}$$

$$n = \frac{52.27}{1.02}$$

$$n = 51$$

$$n = 100$$

Población

$$n = 100$$

Cuadro 1

CARGO	Nro.
- Entrenadores	7
- Profesores de Educación Física.	40
- Aficionados	10
- Deportistas	43
TOTAL	100

Elaborado por: El Autor

4.4 Procedimiento a seguirse para el desarrollo de la investigación

Después de aplicar la técnica y métodos con los instrumentos de investigación, se procesará los datos, para lo cual se cumplen las siguientes actividades:

Tabulación de la información de campo recabada con el trabajo de campo. Para esto es necesario proceder de la siguiente manera:

- Organización de la información, actividad que se cumplirá tomando como referente de agrupación de los datos las variables de las hipótesis que direccionaron el proceso investigativo.
- Representación de los datos en tablas, cuadros y gráficos, con la finalidad de facilitar la comprensión e interpretación de la información. Para esta actividad se utilizará el programa informático Microsoft Excel.
- Análisis e interpretación de la información empírica, actividad que se cumplirá a continuación de cada una de las preguntas formuladas y de su correspondiente tabla y gráfico.
- Verificación o no de las hipótesis particulares de la investigación, Esta actividad permitirá confirmar los supuestos iniciales planteados en esta investigación de su contrastación con la teoría, permitirá ratificar o negar cada uno de los planteamientos hipotéticos iniciales.
- Formulación de las conclusiones finales del trabajo de investigación que se constituirán en nuevos puntos de partida o problemáticas para futuras investigaciones. En este momento del proceso investigativo será necesario considerar los objetivos generales y específicos de la investigación y los principales resultados encontrados en relación a las hipótesis particulares.

F. CRONOGRAMA.

Cuadro 2 Cronograma de actividades

N°	ACTIVIDAD	ENE				FEB.				MAR.				ABR.				MAY.				JUN.				JUL.				AGO.				SEP.				OCT.				NOV.			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Orientación e información del tutor para empezar hacer el ante proyecto y la tesis	X	X																																										
2	inicio de la realización del ante proyecto					X	X	X																																					
3	Elaboración y terminación del anteproyecto							X	X	X	X																																		
4	Entrega del anteproyecto											X	X	X	X																														
5	Inicio de la elaboración del tesis de grado														X	X	X	X																											
6	Elaboración y terminación de la tesis de grado																X	X	X	X	X	X																							
7	Entrega de la tesis																				X	X	X	X																					
8	defensa de la tesis																									X	X																		

Autor: Edison Wilfrido Mera Obando

G. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO.

5.1 Recursos Materiales

- Computador
- Impresora
- Suministros de oficina
- Material bibliográfico
- Papel bond
- Impresiones
- Copias
- Libreta de campo
- Cámara de fotos
- Internet
- Transporte

5.2 Recursos Humanos

Cuadro No. 4

Autor Investigador	Edison Mera Obando
Director de tesis	Msc. Eriarnes Laza
Co-Director	Msc. Ángel Torres
Tres Profesionales expertos	Para la validación de la propuesta
Gestores de la investigación	Árbitros, Entrenadores, Deportistas

Elaborado por: El Autor

5.3 Recursos Económicos

Cuadro 5

ORD	DETALLE	VALOR
1	Adquisición de equipos	1200,00
2	Material de escritorio	500,00
3	Material bibliográfico	100,00
4	Transporte	100,00
5	Transcripción del proyecto e informe	200,00
6	Reproducción de instrumentos	100,00
7	Fotocopias de proyecto, informe y otros documentos.	100,00
8	Anillados y empastados de proyecto e informe	250,00
9	Tóner para impresora	100,00
10	Llamadas telefónicas	30,00
11	Uso de Internet	120,00
12	Imprevistos	300,00
	TOTAL	3100,00

Elaborado por: El Autor

F. BIBLIOGRAFIA

ASENJO C. Habilidades visuales en árbitros de baloncesto. 2007.

BENÍTEZ, María. El juego como herramienta de aprendizaje. 2009.

CACIGAL, José María. Deporte, pulso de nuestro tiempo. Editora Nacional. Colección Cultura y Deporte. Madrid. 2002.

C. A. El Comercio. La vida es juego. Un viaje por el deporte ecuatoriano de todos los días. Quito – Ecuador. 2009. Diccionario de la Real Academia.

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO, Área de técnica de arbitraje.

FIBA AMERICAS. Manual del árbitro mecánica de dos. 2008.

Gran Enciclopedia de los Deportes. Cultural S. A. Edición 2002. Madrid – España. 2009.

GONZALES J. Revista Galego. portuguesa de psicología de educación

MANUAL DE ARBITRAJE (2015)

MAZÓN, Telmo. Gimnasia acrobática y deportes para escuelas y colegios. Editorial Vida Católica. Ecuador. 2009.

PÉREZ, C. Juegos Populares. Primera Edición. Madrid – España. 2007.

SEGOVIA BAUS, Fausto. Manual de Recreación Educativa. Documentos técnicos. Dirección Nacional de Educación Física, Deportes y Recreación. Quito – Ecuador. 2006.

SMITH, Karl. Cómo mejorar su salud y rendimiento deportivo. Editores Mexicanos Unidos, S.A. 2007.

ANEXO No. 2

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ENTRENADORES

Estimado Srs. Entrenadores: La presente encuesta trata de establecer la necesidad de elaborar una Guía Metodológica de la mecánica de dos árbitros, para la señalización de faltas en jueces de baloncesto del cantón Tena, provincia de Napo, año 2015. Su aporte será de gran ayuda y valioso aporte.

Instrucción: Marque una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

1.- ¿Conoce usted acerca de la mecánica arbitral?

Si _____

No _____

2.- ¿Sabía usted que existen cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral?

Si _____

No _____

3.- ¿Cuántas cuadrantes son?

2 _____

3 _____

5 _____

6 _____

4.- ¿Conoce usted la distancia para pitar una falta?

Si _____

No _____

5.- ¿A qué distancia se pita las faltas?

1 a 5 mts _____

5 a 7 mts _____

5 a 10mts _____

10 a 15 mts _____

6.- ¿Conoce usted las reglas de baloncesto?

Si _____

No _____

7.- ¿Cuantas reglas de baloncesto son?

5 _____

6___

8___

10___

8.- ¿Conoce usted en qué momento se realizan las sustituciones?

Si_____

No_____

9.- ¿Conoce usted la ubicación del juez en tiros libres?

Si_____

No_____

10.- ¿Cuál es el cuadrante correspondiente?

(1 y 2)___

(2 y 4)___

(5 y 2)___

(1 y 5)___

ANEXO No. 3
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS AFICIONADOS

Estimado Aficionados de Básquetbol: La presente encuesta trata de establecer la necesidad de elaborar una Guía Metodológica de la mecánica de dos árbitros, para la señalización de faltas en jueces de baloncesto del cantón Tena, provincia de Napo, año 2015. Su aporte será de gran ayuda y valioso aporte.

Instrucción: Marque una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

1.- ¿Conoce usted acerca de la mecánica arbitral?

Si _____

No _____

2.- ¿Sabía usted que existen cuadrantes para la fácil comprensión de la mecánica arbitral?

Si _____

No _____

3.- ¿Cuántas cuadrantes son?

2___

3___

5___

6___

4.- ¿Conoce usted la distancia para pitar una falta?

Si _____

No _____

5.- ¿A qué distancia se pita las faltas?

1 a 5 mts_____

5 a 7 mts_____

5 a 10mts_____

10 a 15 mts_____

6.- ¿Conoce usted las reglas de baloncesto?

Si _____

No _____

7.- ¿Cuántas reglas de baloncesto son?

5___

6___

8____

10____

8.- ¿Conoce usted en qué momento se realizan las sustituciones?

Si_____

No_____

9.- ¿Conoce usted la ubicación del juez en tiros libres?

Si_____

No_____

10.- ¿Cuál es el cuadrante correspondiente?

(1 y 2)____

(2 y 4)____

(5 y 2)____

(1 y 5)____

ANEXO No. 4

Capacitador nacional en curso de básquetbol



ANEXO No. 5

Capacitador nacional en el Taller



ANEXO No. 6

Asistentes a la capacitación



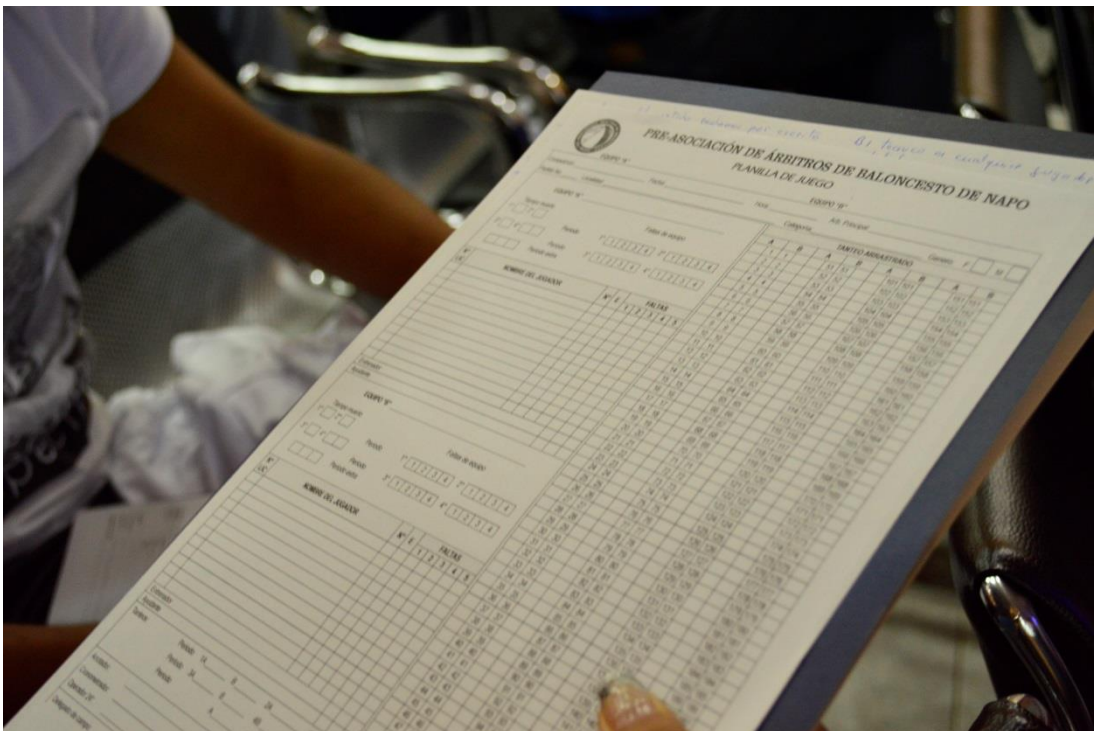
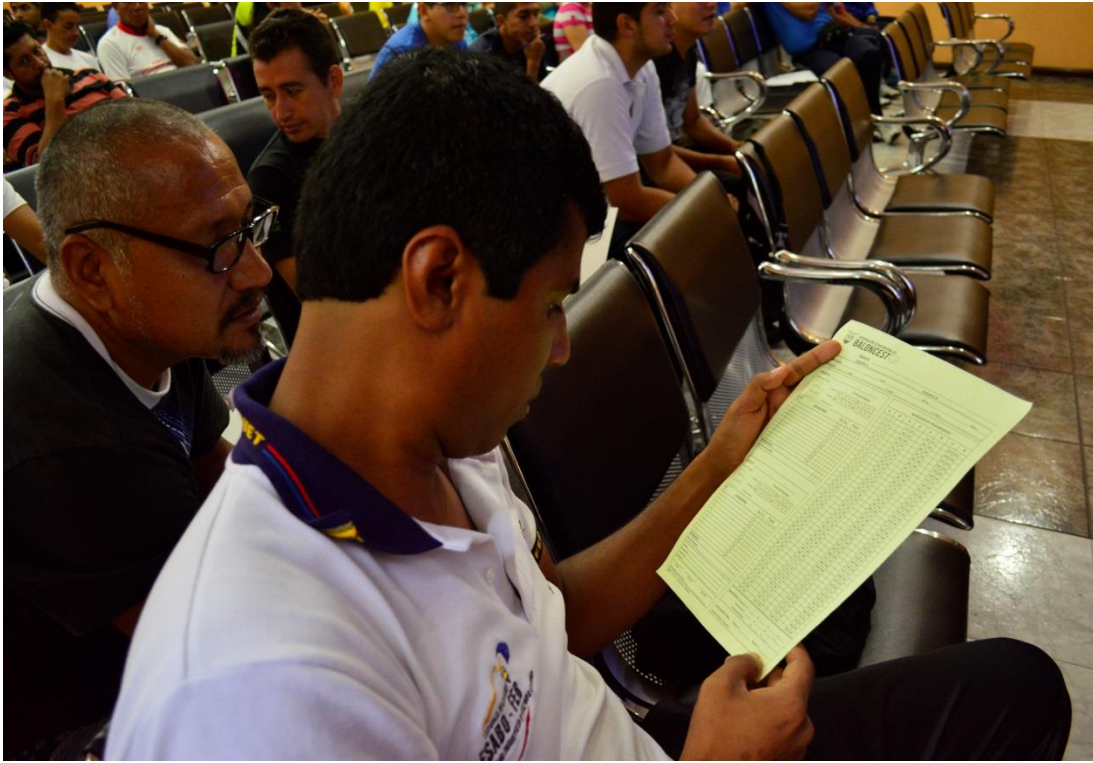
ANEXO No. 7

Señalización de faltas



ANEXO No. 8

Control de faltas



ANEXO No. 9

Desarrollo de la capacitación



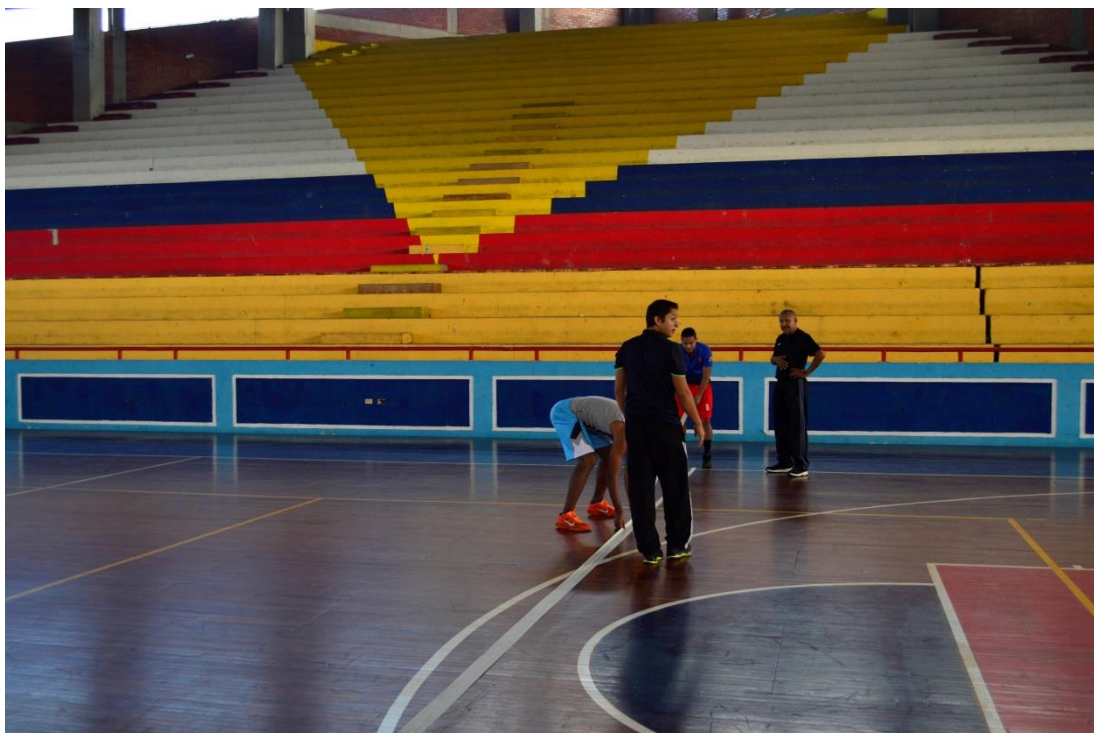
ANEXO No. 10

Trabajo práctico



ANEXO No. 11

Trabajo práctico en la cancha deportiva



INDICE

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA	iii
CARTA DE AUTORIZACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
MATRIZ DE ÁMBITO GEOGRÁFICO	vii
MAPA GEOGRÁFICO Y CROQUIS	viii
ESQUEMA DE TESIS	ix
a. TÍTULO	1
b. RESUMEN	2
ABSTRACT	3
c. INTRODUCCIÓN	4
d. REVISIÓN DE LITERATURA	6
e. MATERIALES Y MÉTODOS	34
f. RESULTADOS	37
g. DISCUSIÓN	47
h. CONCLUSIONES	50
i. RECOMENDACIONES	51
PROPUESTA ALTERNATIVA	52
j. BIBLIOGRAFÍA	73
k. ANEXOS	75
INDICE	123