



FIBA

We Are Basketball



MANUAL DE FIBA PARA ÁRBITROS TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL (IOT)

VERSIÓN 1.1A

Este Manual de Árbitros se basa en Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA 2020.

El contenido no puede modificarse ni presentarse con el logotipo de FIBA, sin el permiso por escrito del Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA

En caso de discrepancia entre ediciones del texto en diferentes lenguas sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto inglés.

A lo largo de esta publicación, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, árbitro, etc., en el género masculino y también se aplican al género femenino. Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma del idioma español.

Diciembre 2020.
Todos los derechos reservados.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Este material ha sido elaborado por el Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA en refereeing@fiba.basketball



Descárgalo ahora!

Aplicaciones para la Academia de la FIBA



FIBA iRef Academy Library App

Permite el acceso a todo el material disponible publicado por la FIBA

Contiene una amplia gama de contenidos desde las categorías de base hasta las categorías de élite.

La App incluye videos, manuales y directrices publicadas por Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA para árbitros, comisarios, oficiales de mesa, instructor de árbitros, operadores de video.

También contiene las últimas versiones disponibles de las Reglas de Baloncesto y las Interpretaciones.

FIBA iRef Academy Pre-Game App

Aplicación específica desarrollada por la FIBA, para la reunión pre-partido de los árbitros de baloncesto.

Contiene video, listado de chequeo pre-partido, manuales técnicos, reglas e interpretaciones oficiales de la FIBA (OBRI), completa y media pista con: árbitros, jugadores, área de responsabilidad, símbolos de área, herramienta de dibujo capaz de guardar sus propias situaciones de juego.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

PRÓLOGO

El baloncesto, como juego, progresa en habilidad y velocidad cada día. Es un proceso de desarrollo natural que se lleva a cabo de manera incondicional, llamado evolución. El juego y sobre todo el arbitraje ha cambiado por completo desde hace 10 años. Actualmente, el arbitraje de alto nivel está mejorando a la misma velocidad que el juego y se esperan unos estándares de rendimiento más altos cada año. El ritmo del cambio nos ha hecho adoptar un lema: "Lo que ayer se consideraba excepcional, hoy es considerado estándar y mañana se considerará por debajo de la media".

Este manual complementa otros manuales técnicos de FIBA para el arbitraje. El Manual de Técnicas de Arbitraje Individual (IOT) proporciona la base para un arbitraje de baloncesto exitoso, es decir, arbitrar una situación de juego en un momento determinado.

El contenido de este manual de IOT debe considerarse como un estándar básico de procedimientos mecánicos y técnicos que se ejecutan individualmente en la cancha y cada árbitro de nivel FIBA debe tener un conocimiento preciso.

Para mejorar las habilidades de IOT, se espera que los árbitros entrenen y practiquen estas técnicas por su cuenta, tanto dentro como fuera de la cancha. Esto debe hacerse con el fin de dominar sus habilidades, recordando, por supuesto, que se necesitan miles de repeticiones para desarrollar la memoria muscular. Estas técnicas marcan la diferencia entre un buen árbitro y un árbitro de élite y genera un nivel de actuación estándar independientemente de los partidos o del entorno de estos.

Además, el Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA produce una variedad de material de apoyo, dividido en capítulos llamados "Mejora tu..." (por ejemplo, "Mejora tu posición como Árbitro de Cabeza"). Estas guías ofrecen más información y detalles sobre cómo trabajar con el contenido mencionado en este manual.

TABLA DE CONTENIDOS

PRÓLOGO

CAPÍTULO 1

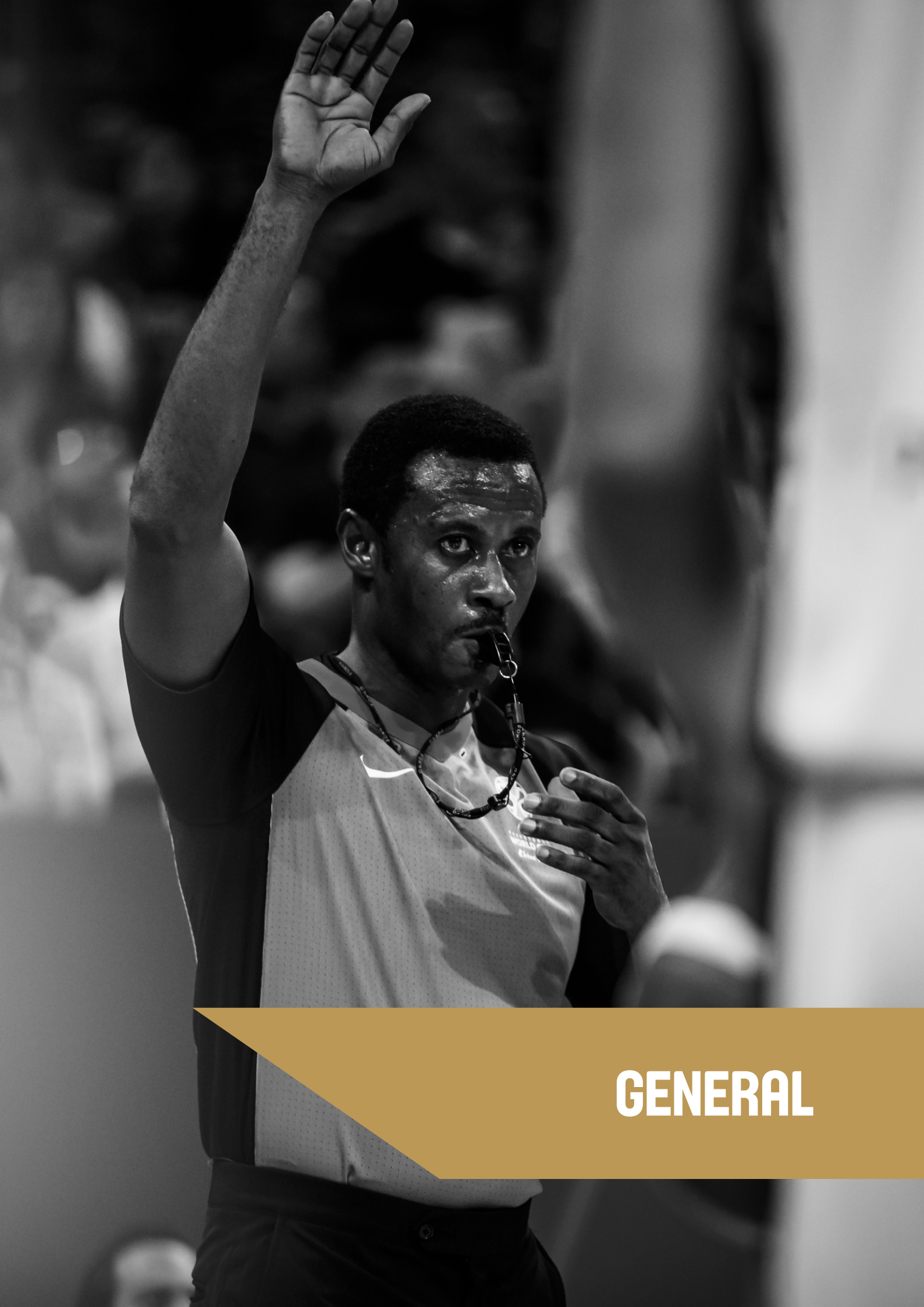
1. GENERAL	7
1.1 Arbitraje del baloncesto	7
1.2 La imagen de un árbitro de baloncesto de élITE	7

CAPÍTULO 2

2. TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL (IOT)	9
2.1 Introducción	9
2.2 Distancia y estacionario	10
2.3 Arbitrar al defensor	11
2.4 Permanecer con la jugada	11
2.5 Posición, ángulo abierto (45°) y ajustes	12
2.6 Reunión pre-partido y uso de la aplicación fiba iref pre-game	13
2.7 Sancionar, tomar decisiones y comunicación	14
2.8 Señales y como informar	15
2.9 Salto entre dos/ árbitro activo (lanzamiento del balón)	17
2.10 Salto entre dos/ árbitro(s) no activo(s)	17
2.11 Cobertura en un lanzamiento a canasta (proteger al lanzador)	18
2.12 Administración de un saque de banda (en general y en la línea de fondo de la pista delantera)	18
2.13 Simular una falta	19
2.14 Control del reloj de partido y de lanzamiento	21

CAPÍTULO 3

3. SEÑALES & TERMINOLOGÍA	25
3.1 Señales oficiales de los árbitros	25
3.2 Terminología básica en el arbitraje de baloncesto	34



GENERAL

CAPÍTULO 1

1. GENERAL

1.1 ARBITRAJE DEL BALONCESTO

Normalmente, el arbitraje de un deporte es un desafío y sobre todo en el baloncesto, especialmente cuando diez jugadores atléticos se mueven rápido en un área restringida. De manera natural, el juego ha cambiado y la cancha se ha vuelto más grande, no en el tamaño real de la cancha, sino en el sentido del juego y del arbitraje. Las situaciones de juego se extienden por toda la cancha y cada jugador puede jugar en casi todas las posiciones. Por lo tanto, esto establece un nuevo requisito para el arbitraje de baloncesto. Es bueno recordar que mejorar a diario no debe considerarse como un progreso real, sino que está diseñado para seguir el ritmo del desarrollo del juego; esto se llama evolución y ocurrirá independientemente de si nosotros queremos que pase o no.

A veces, existe una tendencia a definir el arbitraje del baloncesto como una combinación muy compleja de varias habilidades. Es cierto, que requiere muchas habilidades por parte del árbitro, pero la realidad es que todas estas habilidades tienen como objetivo lograr una cosa: estar listo para arbitrar la acción o para manejar situaciones que puedan surgir durante el juego. Todo el entrenamiento debe centrarse en la preparación del juego para ayudar a los árbitros a abordar diversas situaciones de los partidos.

Arbitrar es:

Anticiparse a lo que va a suceder — Mentalidad activa

Comprender lo que está sucediendo — Conocimiento del baloncesto

Reaccionar adecuadamente a lo que ha sucedido — Entrenamiento de imagen mental

1.2 LA IMAGEN DE UN ÁRBITRO DE BALONCESTO DE ELITE

FIBA tiene una regla de oro cuando se trata de priorizar el entrenamiento de sus árbitros para los partidos de FIBA - Control de partido. Eso es garantizar un juego dinámico y sin problemas, en el que los jugadores puedan mostrar sus habilidades de baloncesto. Esta es la imagen que está buscando FIBA. Los dos o tres árbitros designados son los responsables de este control del juego.

Es bueno definir y recordar que el control de partido es diferente a la gestión de este. Por último, son los árbitros los que están a cargo del partido. Definen lo que está permitido y lo que no, nadie más lo puede hacer.

Dicho esto, es igualmente importante que los árbitros se vean y actúen como tales. Los árbitros deben dar un mensaje no verbal de que están preparados y son capaces de tomar decisiones. La función principal del arbitraje es la toma de decisiones. Los árbitros deben sentirse cómodos a la hora de tomar decisiones sin dudar en el proceso de la toma de decisiones. Por supuesto, la corrección de estas decisiones se puede analizar después del partido y, por lo tanto, los árbitros deben demostrar seguridad y confianza o al menos, estar presentes para que otros las vean de esta manera (percepción).

Por consiguiente, FIBA ha agregado el tema de la "presencia en la cancha" a su programa de entrenamiento. Incluye entrenamiento mental con un concepto de "yo estoy a cargo". Esto se combinará con un plan de entrenamiento físico para crear una imagen de cuerpo fuerte y atlético, que se ajuste a la imagen de profesionalidad y promueva el control del juego.

"Controlar es una actitud"



TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL (IOT)

CAPÍTULO 2

2. TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL (IOT)

2.1 INTRODUCCIÓN

Las Técnicas de Arbitraje Individual (IOT) son la base más importante para el Arbitraje de 2 Personas (2PO) o para el de 3 Personas (3PO). Es evidente que en los últimos 15 años ha habido una fuerte tendencia en el 3PO (es decir en los movimientos mecánicos de los árbitros sobre la pista). Esto ha llevado a una pérdida de conocimiento sobre cómo arbitrar realmente las acciones individuales durante el partido, siendo estas habilidades fundamentales y necesarias para que los árbitros puedan tener la capacidad para procesar, facilitándoles la decisión correcta. Estas son habilidades inherentes de IOT y son igualmente relevantes tanto para el 2PO como para el 3PO.

Para analizar las acciones individuales del juego y arbitrar un partido, es necesario seguir algunos principios básicos:

Mantener una distancia adecuada a la jugada, manteniendo un ángulo abierto y permaneciendo estacionario. Sin acercarse demasiado a la jugada para no reducir el campo visual.	Distance & Stationary Distancia y estacionario
La prioridad del árbitro en un emparejamiento con balón es centrar la atención en la ilegalidad del jugador defensor mientras mantiene al jugador con balón dentro de su campo visual.	Referee the defence Arbitrar al defensor
Buscar siempre acciones ilegales para arbitrar.	Active mind-set Mentalidad activa
Tener a los jugadores claves (1 contra 1) o tantos jugadores como sea posible en su campo visual para ver cualquier acción ilegal.	45° and Open angle 45° y Angulo abierto
Comprender cuándo ha terminado la acción para que se pueda pasar a la siguiente jugada, física y mentalmente.	Stay with the play until it is over Permanecer con la jugada hasta que la acción termine

La falta del cumplimiento de los principios antes mencionados son las principales razones por las que se toman decisiones equivocadas en la pista. ¡Así de simple!

Cuando los árbitros pueden cubrir, de manera adecuada, su área primaria de todas las jugadas obvias entonces aumentará sustancialmente la calidad del arbitraje. Estas jugadas obvias, si se pierden, son los factores que determinan en la mente de la gente, si el nivel del arbitraje es aceptable.

“Área primaria en las jugadas obvias”

2.2 DISTANCIA Y ESTACIONARIO

Objetivo: Identificar y entender los puntos clave, así como la necesidad de mantener una distancia adecuada a la jugada y en posición estacionaria cuando se arbitran emparejamientos competitivos.

Muchos árbitros tienden a pensar que moverse arriba y abajo de la pista y estar muy cerca del juego les ayuda a tomar decisiones correctas.

Por lo tanto, debemos comprender y centrarnos en estos dos temas principales:

- 1. Distancia** - Es importante mantener una distancia apropiada a la jugada, sin estar demasiado cerca. El árbitro puede perder la perspectiva y tener la sensación de que los movimientos se producen a velocidad mayor. Imagina ver el juego desde la parte superior de la grada y verás que los movimientos de los jugadores parecen más lentos que a nivel de la pista. Solo parecen que tienen ese aspecto, pero obviamente no lo son.
- 2. Estacionario** - A menudo los árbitros no son conscientes de si están quietos o no cuando comienza la acción que deben valorar. Es de sentido común que, si queremos concentrarnos en algo, es mejor hacerlo mientras se está estacionario. Estos dos principios se aplican al arbitraje.

Si un árbitro tiene la distancia adecuada a la acción (3-6 metros):

- a. Disminuye la posibilidad de una decisión o de una reacción emocional.
- b. Puede mantener una perspectiva adecuada cuando los movimientos parecen más lentos.
- c. Puede mantener un gran ángulo, lo que aumenta la posibilidad de ver más jugadores dentro del campo visual.
- d. Es capaz de ver la imagen global (las próximas jugadas a arbitrar, controlar los relojes, identificar dónde están los compañeros).

Si un árbitro está estacionario cuando está emitiendo un juicio:

- a. Sus ojos no se moverán y aumentará la concentración.
- b. Una decisión correcta es más probable si se está enfocado y concentrado.

Es importante que un árbitro se mueva para estar en la posición correcta para ver el espacio (esto es diferente a ajustar su posición); y debe hacerlo lo antes posible. Detente, observa y decide.

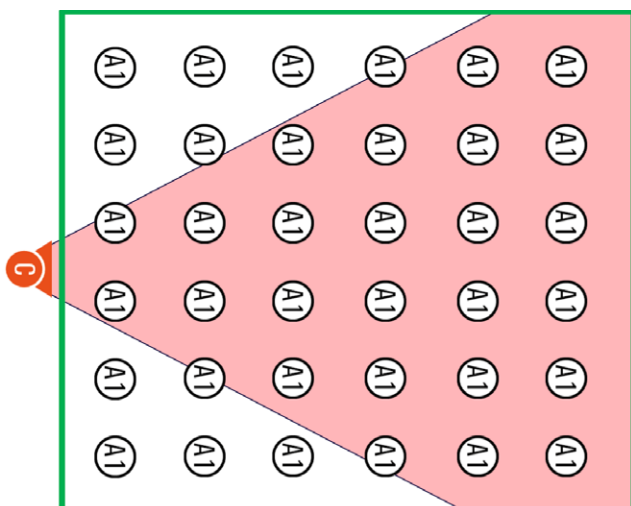


Diagrama 1:

Una distancia adecuada crea un ángulo más amplio y el árbitro puede tener más jugadores en su campo visual al mismo tiempo. Ejemplo: en la primera fila 2 jugadores, segunda fila 3 jugadores, tercera fila 4 jugadores, etc. En total 26 jugadores de 36 (72%).

2.3 ARBITRAR AL DEFENSOR

Objetivo: Identificar el enfoque principal al analizar una jugada de 1 contra 1.

El concepto de arbitrar al defensor es una de las piedras angulares para un arbitraje de baloncesto preciso. Básicamente, significa que la prioridad del árbitro en un emparejamiento con balón es centrar la atención en la ilegalidad realizada por el jugador defensivo, mientras mantiene al jugador atacante con balón dentro de su campo visual. Se requiere que el árbitro se coloque en una posición que le permita ver claramente al jugador defensor.

Nota: No arbitramos el espacio entre los jugadores, arbitramos al defensor en sí - pero debes tener una posición en la que veas el espacio entre los jugadores para poder arbitrar al defensor.

¡Al arbitrar al jugador con balón, centra tu atención en la ilegalidad del jugador defensor!

2.4 PERMANECER CON LA JUGADA

Objetivo: Comprender cómo aumentar la calidad del control en situaciones de partido.

En ocasiones, los árbitros fallan en faltas evidentes. Desafortunadamente, a menudo parece que las únicas personas en el campo que no vieron una falta obvia son las dos o tres personas que están en la pista y que tienen silbato. La clave para analizar correctamente estas acciones obvias es adoptar una disciplina profesional, es decir, ser paciente y cuidadoso cada vez que arbitras una jugada. Se espera que los árbitros "permanezcan con la jugada hasta el final de la acción" (es decir, mantener la vista y la atención en la jugada hasta que termine).

En la práctica, los árbitros deben implementar estrategias:

- a. concentrarse mentalmente en el defensor hasta que la jugada haya llegado a su fin, ejemplo: el lanzador vuelve al suelo, en una penetración el defensor vuelve al suelo.
- b. físicamente no empezar a moverse. Cola / Centro dando un paso hacia atrás en el lanzamiento: es muy probable que el árbitro deje de seguir la jugada antes de que el balón haya entrado en la canasta o el equipo defensivo haya obtenido el control del rebote.

Procesando la acción (Silbato paciente)

Antes de hacer sonar su silbato, los árbitros deben procesar toda la jugada desde el principio, pasando por el desarrollo, hasta el final antes de hacer sonar su silbato. Esto hará que la decisión sea más analítica en lugar de solo ver el final de la acción y reaccionar ante ella (decisión emocional).

2.5 POSICIÓN, ANGULO ABIERTO (45°) Y AJUSTES

Objetivo: comprender la importancia y la técnica para maximizar el número de jugadores dentro del campo visual del árbitro en todo momento.

Se ha dicho que los árbitros siempre deben buscar acciones ilegales (algo que sancionar). Lógicamente, si un árbitro tiene más jugadores dentro de su campo visual, las posibilidades de ver acciones ilegales aumentan numerosas. Es decir, aquellos árbitros que se han posicionado en la pista con la distancia adecuada y un ángulo amplio y abierto tienen más probabilidades de tener un mayor nivel de acierto, lo que conlleva a aumentar el estándar de rendimiento.

El análisis demuestra que los árbitros no entienden correctamente el concepto de mantener un ángulo abierto. A menudo, los árbitros que han establecido un ángulo abierto vuelven a moverse de manera innecesaria, perdiendo, por tanto, el ángulo abierto, quedándose en línea con la acción.

Un segundo principio básico es que, tanto Cabeza (L) como Cola (T) estén en el lado de la jugada (jugadores y balón). De esta forma, los árbitros pueden mantener tantos jugadores como sea posible dentro de su campo visual. Como resultado, es importante que Cabeza se mueva en la línea de fondo con el balón (acorde al balón) y que Cola siempre esté detrás de la acción (entre el último jugador y la canasta en la pista trasera). El siguiente diagrama demuestra la ventaja de estar "al borde de la jugada" y tener un ángulo de 45°.

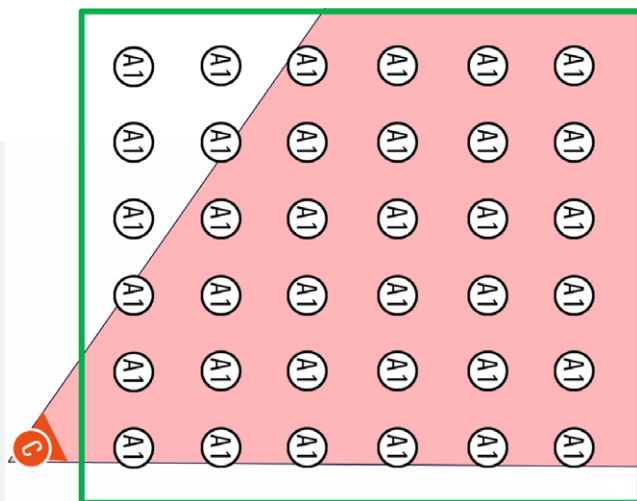


Diagrama 2:

Es importante encontrar una posición y un ángulo en la cancha donde el árbitro pueda observar a tantos jugadores como sea posible. Si comparamos el número de jugadores cubiertos con el Diagrama 2, encontraremos que con un ajuste de 45° y estando "al borde de la jugada", un total de 32 jugadores de 36 (89%) están cubiertos al mismo tiempo.

Los principios de posición y ángulo abierto son:

- Moverse al lugar correcto y establecer el ángulo abierto.
- Anticiparse (mentalmente un paso por delante de la jugada) donde necesites estar.
- Ajustarse al juego para mantener el ángulo abierto (paso aquí, paso allá).
- Moverse siempre con un propósito, saber dónde necesitas ir y por qué.
- Vaya donde tenga que ir para estar en la posición correcta para arbitrar la acción (diferente al Área de Trabajo).
- Si la posición inicial es correcta, no hay necesidad de moverse, pero no debes estar ESTÁTICO (debes ajustarte todo el tiempo según la acción y el movimiento de los jugadores).

2.6 REUNIÓN PRE-PARTIDO Y USO DE LA APLICACIÓN FIBA IREF PRE-GAME

Objetivo: Conocer los temas que se tienen que tratar durante la reunión previa al partido y qué funcionalidades ofrece la App.

Una reunión previa al partido es absolutamente necesaria. El objetivo es asegurarse de que tanto tú, como tus compañeros tenéis la misma visión cuando vais a arbitrar juntos. Esto promueve un buen trabajo en equipo y un buen arbitraje.

Algunos temas generales para la reunión previa al partido son:

1. Conocer las áreas de responsabilidad en la cancha y evitar tener a dos árbitros mirando el balón y a los jugadores que están a su alrededor.
2. Arbitrar la acción lejos del balón cuando sea tu área de responsabilidad primaria.
3. En dobles pitadas, establecer contacto visual con el compañero antes de hacer una señal. Recuerda: El árbitro más cercano a la jugada o hacia quien se dirige la jugada, tendrá la responsabilidad principal.
4. Dar ayuda cuando sea necesario en situaciones de fuera de banda/fondo, pero solo cuando tu compañero te lo solicite. Adquirir el hábito de establecer un contacto visual.
5. Tratar de saber en todo momento, dónde se encuentra el balón y los jugadores, y donde esta tu compañero.
6. En situaciones de contraataque, especialmente cuando los jugadores atacantes superan en número a los defensores, deja que el árbitro más cercano tome la decisión de sancionar o no la falta. Evita la tentación de hacer una pitada cuando estés a diez (10) metros o más de la acción.
7. Hacer sonar el silbato para sancionar solo cuando la falta tenga un efecto en la acción. Debe ignorarse el contacto accidental-marginal.
8. Establecer los estándares al principio del partido. El juego será más fácil de controlar. El juego brusco y demasiado agresivo siempre debe ser penalizado. Los jugadores se ajustarán a la forma en la que se les permite jugar.
9. Intentar mantener la mejor posición posible y un ángulo amplio de visión entre los jugadores defensores y los atacantes. Estar por encima de la jugada teniendo la distancia adecuada y sin moverse cuando se tome la decisión (sancionar o no sancionar).

Para ayudar a los árbitros en esta cuestión, FIBA ha desarrollado una aplicación previa al partido FIBA iRef que puede utilizarse fácilmente en todas partes para ayudar al equipo arbitral a prepararse para el partido.

Puedes descargar la aplicación desde Apple App Store o Google Play Store.



2.7 SANCIONAR, TOMAR DECISIONES Y COMUNICACIÓN

Objetivo: Saber tomar una decisión y ser capaz de comunicarla de inmediato de forma verbal y con las señales estándar.

A veces subestimamos el valor de las técnicas básicas para crear las bases sólidas de un arbitraje al más alto nivel.

Al hacer sonar el silbato es importante tener suficiente aire (fuerza) en un período corto de tiempo para que el aire entre en el silbato. Esto crea un sonido fuerte y seco. Dada la necesidad de comunicar verbalmente la decisión después de tomarla, es importante que retengamos el aire en nuestros pulmones.

Por lo tanto, los siguientes puntos son importantes:

1. Técnica de cómo hacer sonar el silbato - golpe corto y fuerte ("escupir") en el silbato - una vez.
2. Suelta el silbato de la boca después de pitar.
3. Indica las señales correspondientes a la decisión.
4. Apoya verbalmente tu decisión "Falta del 5 azul, falta en ataque, pasos, etc...."
5. Menos, es más - recuerda, una vez que indicas o expresas algo, el poder del mensaje es más fuerte (practica las palabras claves y cómo articularlas claramente).

2.7.1. REALIZAR UNA NO-PITADA

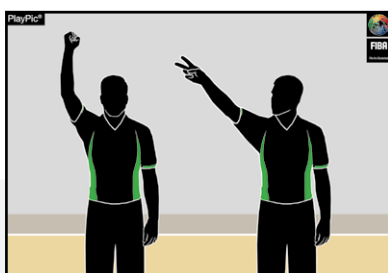
Los árbitros solo deben usar las señales oficiales. Cuando un árbitro esté tomando una decisión sobre una acción y se produzca una situación de no sanción, los árbitros no deben hacer ni utilizar otras señales para la "no-pitada". Esto es importante en situaciones en las que su compañero ve una acción ilegal en la misma jugada debido a que tiene un ángulo diferente y realmente sanciona.

2.7.2. SANCIONAR UNA FUERA DE BANDA

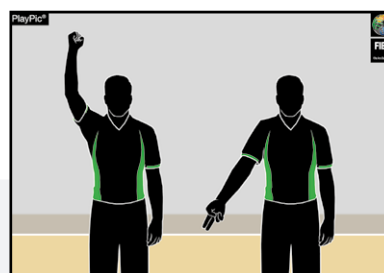
Cuando pitas una fuera de banda, el árbitro siempre debe apoyar su decisión verbalmente, es decir, diciendo: "balón azul" al mismo tiempo que muestra la dirección. Esto será muy útil si accidentalmente se señala la dirección incorrecta.

2.7.3. SANCIONAR UNA FALTA

Es importante comunicar tu decisión a los jugadores y otros participantes de forma clara y rápida. En situaciones de acción de tiro, la gente está impaciente por saber si habrá tiros libres o no. Para evitar confusiones en estas situaciones, los árbitros deben comunicar su decisión de inmediato utilizando la señal autorizada adecuada.



Falta en acción de tiro (FAOS)



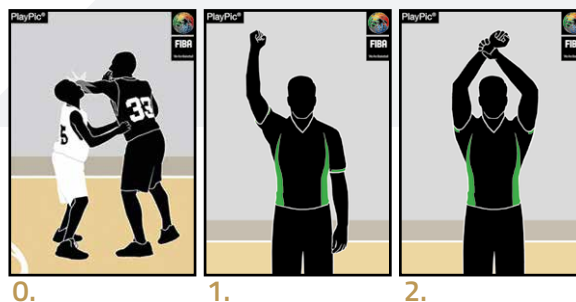
Falta no en acción de tiro (FNAOS)

Nota: Estas señales solo deben usarse cuando hay una situación de acción de tiro o una situación posible de acción de tiro.

Falta Antideportiva (UF) – Técnica 0-1-2.

Cuando se sanciona una situación de posible UF, se debe utilizar el siguiente protocolo:

0. Tomar la decisión de sancionar algo.
1. Indicar la señal de falta primero (toma un tiempo para procesar qué criterio se utiliza para UF).
2. Actualizar la señal para una UF.

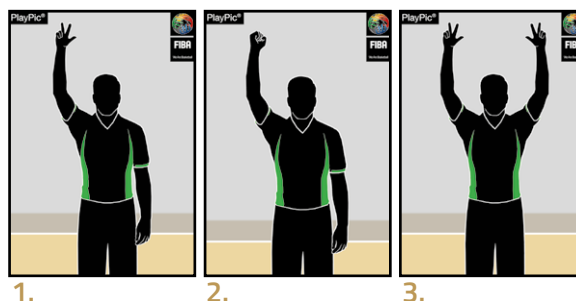


Los árbitros deben evitar hacer la señal de UF directamente al sancionar una falta.

Lanzamiento de 3 puntos, falta y canasta. Técnica 1-2-3

Cuando se sanciona una falta defensiva en el lanzamiento; se utilizará el siguiente protocolo:

1. Se realiza el lanzamiento - Señal de intento de 3 puntos.
2. Se sanciona la falta: cambia la señal a falta (usa la misma mano).
3. El balón va hacia la canasta - Señal de lanzamiento de 3 puntos convertido.



2.8 SEÑALES Y COMO INFORMAR

Objetivo: Identificar las diferentes fases y técnicas para realizar señales fuertes y decisivas como parte de una correcta presencia en la pista.

Los árbitros deben usar solo las señales oficiales definidas en las Reglas de Baloncesto FIBA. Es una muestra de actitud profesional utilizar solo las señales oficiales. Los hábitos y preferencias personales solo demuestran una falta de comprensión y actitud profesional.

Al comunicar las decisiones con señales, es bueno recordar que el uso de señales crea una fuerte percepción entre las personas que están mirando a los árbitros. Esto es una parte con la cual podemos proporcionar una imagen de árbitro seguro y aceptado. A menudo pensamos que no es necesario practicar las señales oficiales en absoluto, pero es muy necesario.

Lista para el correcto uso de las señales:

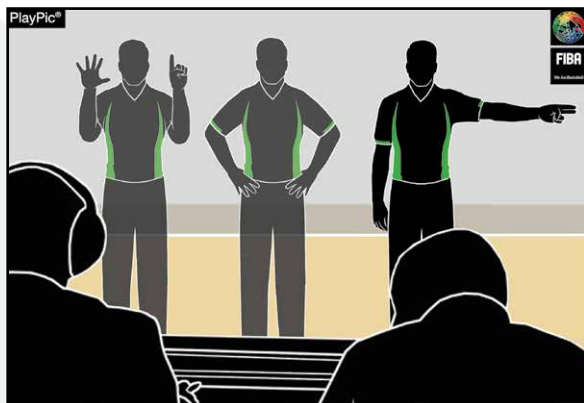
1. Utiliza señales oficiales y autorizadas de FIBA.
2. Ritmo:
 - a. Cada señal tiene un comienzo y un final.
 - b. Cuando termines la señal, permanece inmóvil y cuenta "uno-dos" en tu mente.
3. Señales fuertes, precisas, visibles y decisivas (practica esto frente al espejo).
4. Utiliza ambas manos para comunicar la decisión, usando el hombro adelantado referente al cuerpo respecto a la dirección que tendrá el juego posteriormente.
5. Trata a cada equipo, jugador y acción al mismo nivel (sin sobreactuación).
6. Recuerda que menos es más (sin repeticiones, una señal clara y fuerte).
7. Apoya verbalmente la señal en todo momento.

2.8.1. COMO INFORMAR

Lista para una correcta comunicación con los oficiales de mesa:

1. Desplazarse a un lugar donde se tenga contacto visual con los oficiales de mesa. Minimiza la distancia: piensa dónde será tu próxima posición después de señalar.
2. Detenerse, con ambos pies en el suelo y a la misma altura y espira (equilibrio del cuerpo - nivel de los hombros).
3. Ritmo (inicio - final - "uno - dos" / inicio - final - "uno - dos" / inicio - final - "uno - dos").
4. Identificar: Número, naturaleza de la falta y penalización (saque de banda o tiros libres).
5. La naturaleza de la falta debe ser la misma que realmente ocurrió en la jugada.
6. Apoya verbalmente la señalización a los oficiales de mesa.

Falta con banda/fondo



1. Número – No. 6
2. Naturaleza de la falta – Falta por bloqueo
3. Penalización – Dirección de saque

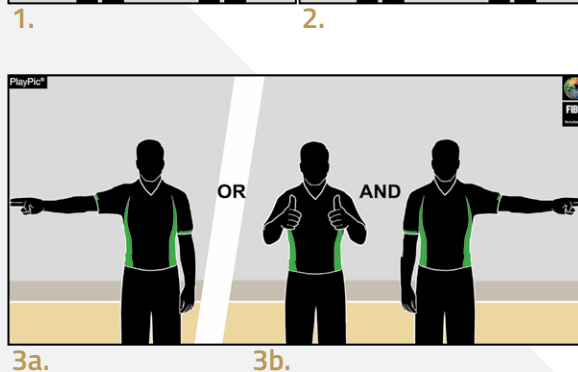
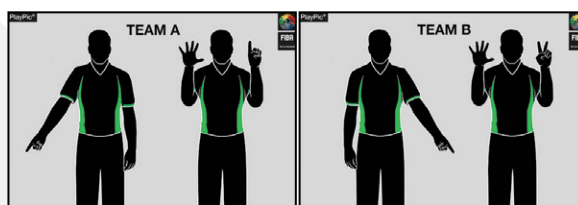
Falta con tiros libres



1. Número – No. 6
2. Naturaleza de la falta – Contacto ilegal de manos
3. Penalización – 2 tiros libres

Doble Falta

1. Señala el banquillo del equipo A e informa del número.
2. Señala el banquillo del equipo B e informa del número.
3. Muestra cómo continuará el juego.
 - 3a. dirección de la banda o
 - 3b. situación de salto entre dos y dirección de la banda



2.9 SALTO ENTRE DOS/ ÁRBITRO ACTIVO (LANZAMIENTO DEL BALÓN)

Objetivo: Identificar las diferentes fases y técnicas correctas durante el lanzamiento del balón.

Las situaciones de salto entre dos son emocionantes, pero desafortunadamente a veces el árbitro encargado de lanzar el balón, no lo hace correctamente. El análisis indica que el 50% de las violaciones durante el salto son causadas por un mal lanzamiento del árbitro. En otras palabras, podrían haberse evitado. Lanzar el balón es algo que necesita ser entrenado de forma regular, a diferencia de lo que ocurre actualmente.

Es crucial entender que los saltadores están tensos y reaccionarán fácilmente ante cualquier movimiento causado por el árbitro. Por tanto, es fundamental evitar movimientos innecesarios.

Listado para un correcto lanzamiento del balón:

- a. Los jugadores están tensos: evite cualquier movimiento adicional.
- b. El estilo de lanzar el balón es irrelevante (dos manos - baja o alta, una mano - baja o alta).
- c. Es más importante tener un movimiento firme hacia arriba para lanzar el balón.
- d. El nivel del balón al inicio - cuanto más bajo este el balón - más tiempo necesita para alcanzar el "punto más alto".
- e. Velocidad e intensidad del lanzamiento (punto de partida más bajo - más intenso y rápido).
- f. No ponerse el silbato en la boca al administrar el salto.

2.10 SALTO ENTRE DOS/ ÁRBITRO(S) NO ACTIVO(S)

Objetivo: Identificar las diferentes tareas y técnicas de los árbitros que no administran el salto (pasivos) durante el lanzamiento del balón.

Los árbitros que no administran el salto tienen labores muy limitadas durante las situaciones de salto. Aun así, de vez en cuando seguimos siendo testigos de violaciones obvias o errores en la administración que no se sancionan adecuadamente. Una posible razón es que los árbitros no activos no están preparados para reaccionar ante cualquier acción ilegal de los jugadores o errores administrativos de su compañero. Tener una mentalidad activa es clave para una cobertura adecuada. Los árbitros no activos deben recordarse a sí mismos (hablarse a sí mismos) que deben identificar las acciones ilegales en caso de que estas ocurran y que los procedimientos que se siguen son los adecuados.

Listado para una correcta cobertura por parte de los árbitros no activos:

- a. Hacer repetir un mal lanzamiento (demasiado bajo, no recto, mala sincronización).
- b. Sancionar la violación si el balón es tocado por los saltadores antes de que llegue a su máxima altura (es tocado antes de tiempo).
- c. Sancionar violación si los jugadores que no saltan no permanecen fuera del círculo antes de que él o los saltadores palmeen el balón legalmente.
- d. Controlar el reloj de partido (10:00) y el reloj de lanzamiento (24"), asegurándose de que se reinician cuando se sanciona una infracción antes de que el balón sea legalmente palmeado.
- e. Asegurar de que cualquier saque como resultado de una violación por parte del saltador se realiza en la nueva pista delantera, cerca de la línea central.
- f. Comprobar que la flecha de posesión alterna se coloca correctamente después de que uno de los equipos haya establecido la primera posesión de un balón vivo.

2.11 COBERTURA EN UN LANZAMIENTO A CANASTA (PROTEGER AL LANZADOR)

Objetivo: tener una cobertura completa en todas las situaciones de lanzamiento a canasta.

Los árbitros deben tener una cobertura completa, en su zona primaria, para las situaciones obvias. Un lanzamiento siempre es una jugada obvia. La forma correcta de arbitrar una situación de tiro es usar una técnica 1-2-3 para situaciones de tiro. Cuando se usa correctamente, esta técnica proporciona los elementos necesarios para poder ver una posible falta o una simulación de falta. Para que la acción sea considerada falta, es necesario que exista un contacto ilegal.

Técnica 1-2-3 para acciones de lanzamiento a canasta:

- a. Arbitra al defensor en todo momento.
- b. Arbitra la acción en el siguiente orden: **1.** manos **2.** cuerpo **3.** pies (regreso al suelo).
- c. Quédate con la acción hasta que el lanzador haya regresado al suelo.
- d. Solo entonces centra tu atención en el balón y en las acciones de rebote.

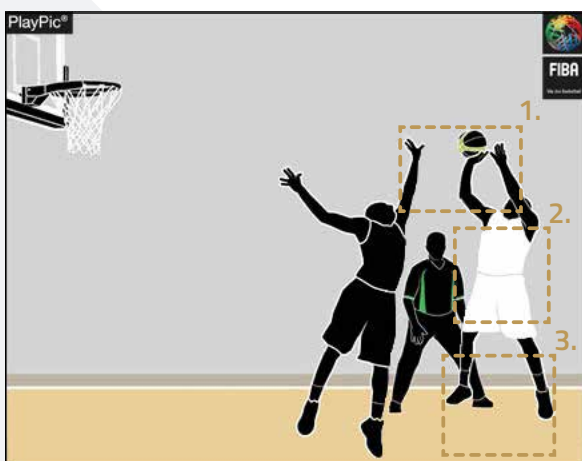


Diagrama 3:
La técnica 1-2-3 para cubrir correctamente las acciones de lanzamiento a canasta.

2.12 ADMINISTRACIÓN DE UN SAQUE DE BANDA (EN GENERAL Y EN LA LINEA DE FONDO DE LA PISTA DELANTERA)

Objetivo: Identificar las fases y el procedimiento en la administración de un saque en todas las posibles situaciones.

La administración de un saque de banda debe ser un procedimiento automático (memoria muscular). Si se hace siempre con una técnica adecuada, el árbitro siempre estará preparado física y mentalmente para cubrir las diferentes situaciones de juego que pueden ocurrir durante una acción de saque de banda.

Listado para una correcta administración de un saque como árbitro responsable:

1. Identificar el lugar del saque.
2. Utilizar un arbitraje preventivo, por ejemplo. "Saca aquí", "quédate aquí" o "no te muevas".
3. Revisar los relojes.
4. Tomar distancia necesaria y mantenerla.

5. Poner el silbato en la boca mientras sostienes el balón.
6. Botar el balón hacia el jugador.
7. Iniciar la cuenta de manera visual.
8. Observar el saque y la acción a su alrededor.
9. Utilizar la señal del inicio para el reloj de partido.

Nota: Cuando se realiza un saque en la línea de fondo de la pista delantera, el árbitro activo hará sonar su silbato antes de poner el balón a disposición del jugador para el saque.

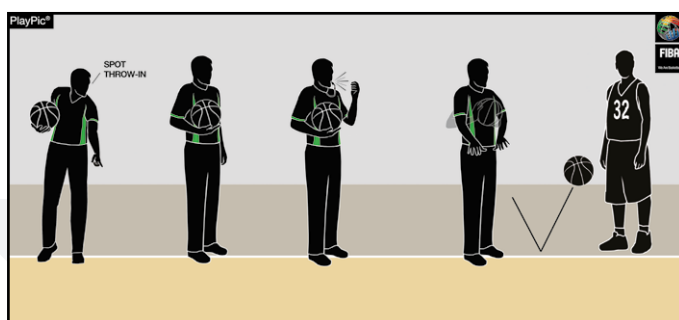


Diagrama 4:
Las diferentes fases para una correcta administración de un saque de banda como árbitro responsable.

2.13 SIMULAR UNA FALTA

Objetivo: saber qué es una simulación y cómo gestionarla cuando esta se produzca.

Simular es un comportamiento que no está dentro del espíritu de deportividad y juego limpio y, por esta razón, son los árbitros quienes necesitan identificar la acción pronto y limpiarla cuanto antes.

Simulación es cuando un jugador finge que ha recibido una falta o hace movimientos teatrales exagerados para hacer creer que ha recibido una falta y, por lo tanto, obtiene una ventaja injusta. Nota: Un "FLOP" es tipo especial de engaño por parte de los defensores (cargar / bloquear) pero sigue siendo una simulación. Una simulación sin contacto con un oponente se considera una simulación excesiva.

Es importante que los árbitros conozcan el juego del baloncesto y los movimientos técnicos y tácticos de los jugadores para que les ayude a arbitrar las simulaciones, especialmente cuando los jugadores exageran un contacto marginal.

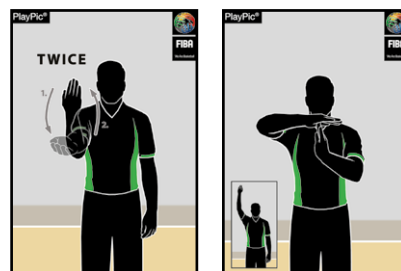
Cuando un jugador está fingiendo durante el partido, los árbitros realizarán una advertencia al jugador y al entrenador de ese equipo. Esta advertencia sirve para todos los jugadores de ese equipo. Cada equipo tiene derecho a una advertencia. Cualquier repetición de una simulación por parte de un jugador del mismo equipo es una falta técnica.

Una simulación excesiva será el resultado de una falta técnica directa (no requiere advertencia).

1. Protocolo para la advertencia de una simulación durante el partido:
 - a. Una simulación de un jugador en una acción (sin interrupción).
 - b. Hacer la señal de "levantar el antebrazo" para indicar la "acción de simulación".
 - c. Apoyar verbalmente, por ejemplo: "blanco 8 simulación".

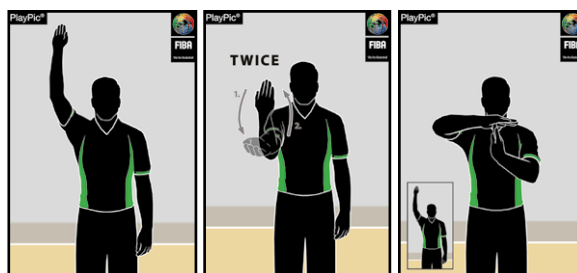
2. Protocolo para la advertencia
(siguiente período de reloj parado):

- a. Comunicar la advertencia al jugador implicado y a su entrenador y al (los) árbitro(s).
- b. Hacer la señal de "levantar el antebrazo" y realizar la señal de "Falta técnica" apoyada verbalmente.



3. En caso de repetición de una simulación o de una simulación excesiva que dé como resultado la sanción de una falta técnica, hacer sonar el silbato y:

- a. Hacer la señal de detener el reloj de partido.
- b. Hacer la señal de "levantar el antebrazo".
- c. Seguidamente hacer la señal de "Falta técnica".



Algunas señales para Identificar una simulación:

- El simulador busca primero el contacto (necesita un contacto para poder simular).
- Hace un gesto con la cabeza hacia atrás (cabeceo) cuando no se produce ningún contacto sobre su cabeza.
- Hace movimientos teatrales y exagerados.
- El lugar desde el que saltó y el lugar donde aterrizó están cerca uno del otro.
- Levanta los pies hacia arriba en el momento de caer y sus manos están preparadas para la caída.

No todos los movimientos son simulaciones:

- Si un regateador extiende su brazo para crearse espacio, en principio sigue siendo falta en ataque.
- Si un jugador pisa el pie de otro jugador y este pierde el equilibrio, en principio, esto no es una simulación.

Es importante ver toda la acción, no solo la reacción del jugador. Un contacto ilegal puede considerarse falta, los contactos marginales siguen siendo parte del juego y son legales. Si hay una falta en una acción, no puede haber simulación en la misma jugada (no hay falta y advertencia en la misma acción).

Falta = No advertencia. No falta = Advertencia.

2.14 CONTROL DEL RELOJ DE PARTIDO Y DE LANZAMIENTO

Objetivo:

- **Identificar las técnicas para controlar el reloj de partido y el reloj de lanzamiento.**
- **Identificar la acción de juego más común en la que podría ocurrir un posible error.**
- **Identificar el procedimiento y los métodos correctos para restablecer el reloj de partido o de lanzamiento.**

El control del reloj de partido y de lanzamiento por parte de los árbitros se ha convertido en una rutina estándar a día de hoy. Hace cinco años era prácticamente inexistente o al menos muy raro. Anteriormente se cuestionaba cómo un árbitro podría ser capaz de controlar los relojes casi todo el tiempo y estar concentrado en las situaciones de juego. El secreto está en aplicar una técnica correcta y en el momento adecuado. Esto combinado con miles de acciones repetitivas (práctica) asegurará que se convierta en una habilidad automática (desarrollada y mantenida en la memoria muscular). El elemento básico es que los árbitros controlen el reloj de partido cada vez que haya un nuevo control por parte de un equipo.

Nota: Estas técnicas funcionan cuando los árbitros pueden ver las pantallas de los relojes.

Fase 1	Aprender a controlar el reloj de partido
Reloj de partido - Cuando debe iniciarse	Iniciar el reloj de partido cuando: A. Durante un salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador. B. Después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, el balón toca o es tocado por un jugador en el terreno de juego. C. Durante un saque, cuando el balón toca o es legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego.
Reloj de partido - cuándo debe detenerse	Detener el reloj de partido cuando: A. Finalice el tiempo de juego de un cuarto y una prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente por sí mismo. B. Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo. C. Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto. D. Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga. E. Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

Fase 2

Aprender a controlar el reloj de partido siempre que haya una nueva posesión por parte de un equipo

Un equipo establece un nuevo de control de balón (nuevo período de reloj de lanzamiento)

Observa el reloj de partido:

- A. Observa los dos últimos dígitos del reloj de partido.
- B. Por ejemplo: 6:26 -> quédate con el 26.
- C. Cuando tengas que corregir el reloj de lanzamiento, sabrás los segundos del reloj de partido y cuándo comenzó el período del reloj de lanzamiento.
- D. Ejemplo: 6:26 - nueva posesión de un equipo -> el balón sale fuera de las líneas limítrofes y el reloj de lanzamiento se reinicia por error. Cuando el reloj de partido marca las 6:10, el árbitro puede determinar cuánto queda en el reloj de lanzamiento haciendo una operación matemática básica: $26 - 10 = 16$ (por lo tanto, han transcurrido 16 segundos). El nuevo tiempo que queda en el reloj de lanzamiento es de 8 segundos.



Situaciones más comunes en las que se producen errores con el control del tiempo

- A. Salto entre dos - balón legalmente palmeado (inicio del reloj de partido) y primera posesión (reloj de lanzamiento).
- B. Fuera de banda (detener el reloj de partido).
- C. Saque de banda (inicio del reloj de partido).
- D. Situaciones de rebote - nueva posesión (reloj de lanzamiento).
- E. Balón salvado desde fuera de las líneas limítrofes (si es nuevo control o no - reloj de lanzamiento).
- F. "Balón suelto", pero sin cambio de control de ningún equipo (reiniciar el reloj de lanzamiento por error).

Fase 3

Aprender a controlar el reloj de partido y de lanzamiento al final de un cuarto

Nuevo control de balón por parte de un equipo 24.0/14.0 segundos o menos en el reloj del partido

Cuando tienes menos de 24.0/ 14.0* segundos en el reloj de partido y hay un nuevo control de balón por parte de un equipo

1. Uno de los árbitros lo indica mostrando un dedo.
2. Los otros árbitros harán la misma señal (espejo).
3. Esto significa: es posible que el cuarto termine durante el control de ese equipo.
4. Todos los árbitros deben prepararse para prestar mucha atención al reloj de partido para determinar en una situación de lanzamiento en el último momento del partido, el lanzamiento se ha realizado dentro de tiempo: canasta válida o no (canasta cancelada).



* en caso de rebote ofensivo o saque desde pista delantera según el artículo 29.2.1 del OBR

Fase 3

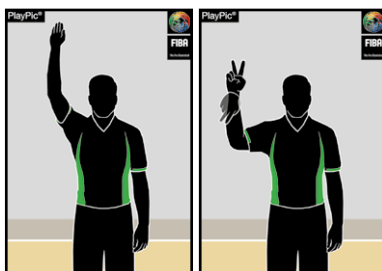
... continuación

Procedimiento cuando suena la señal/aparecen las luces LED para el final de un cuarto

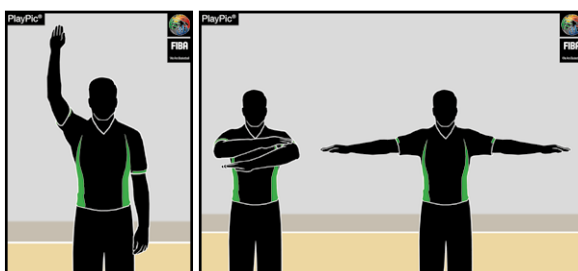
1. El árbitro hará sonar su señal inmediatamente, levantando la mano.

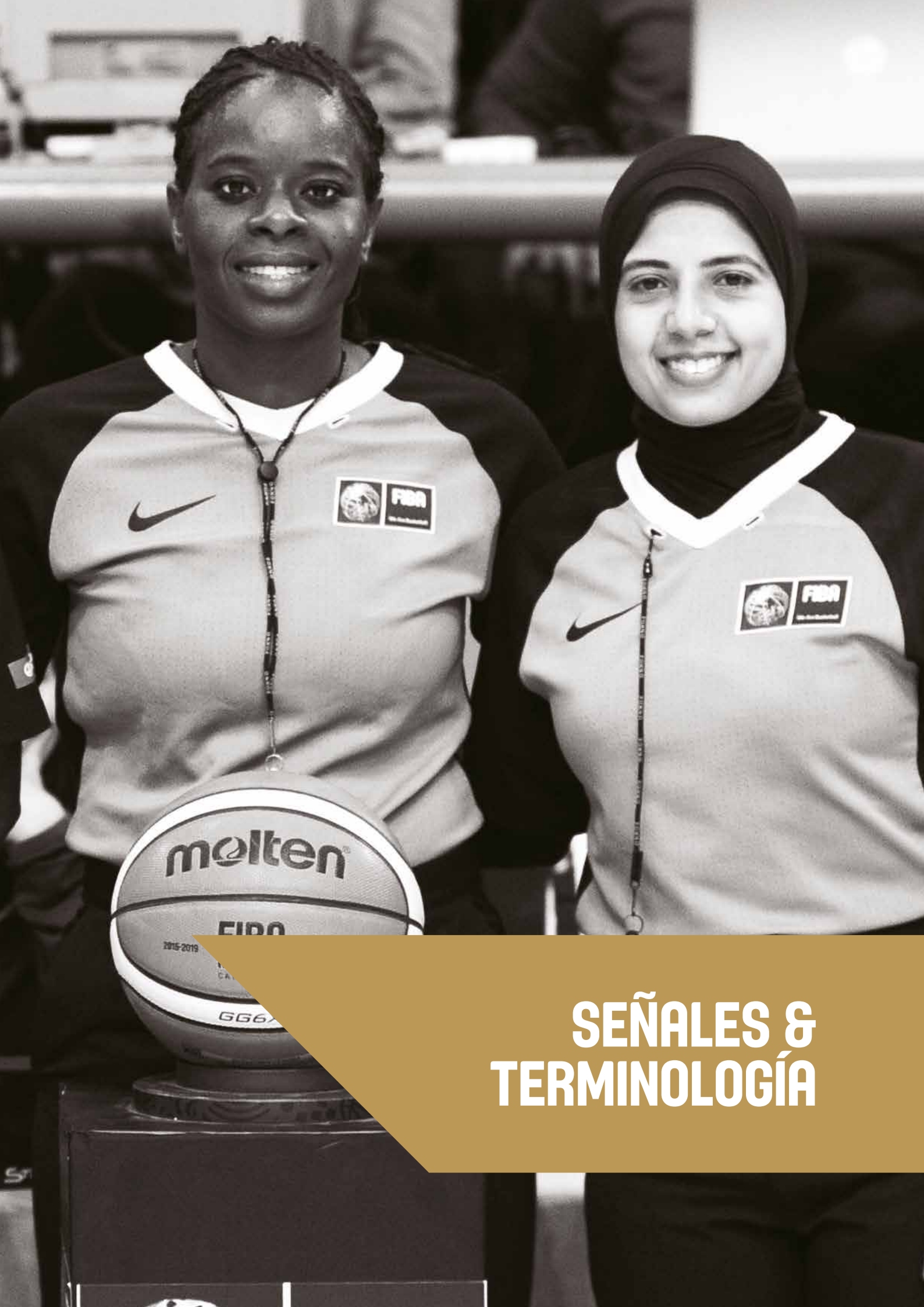


2. Si la canasta es válida (el balón sale de la mano antes de que suene la señal/aparezcan las luces LED), el árbitro mantendrá la mano en alto y cuando el balón entre en la canasta mostrará la señal de canasta válida (2/3 puntos).



3. Si la canasta no es válida (el balón se encuentra todavía en la mano del lanzador cuando suena la señal/aparecen las luces LED), el árbitro indicará inmediatamente la señal de "canasta cancelada".





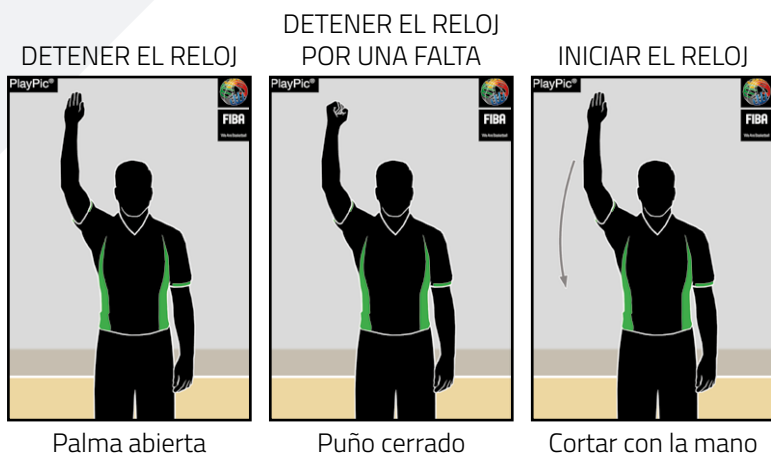
SEÑALES & TERMINOLOGÍA

CAPÍTULO 3

3. SEÑALES & TERMINOLOGÍA

3.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

Señales del reloj de partido



Tanteo



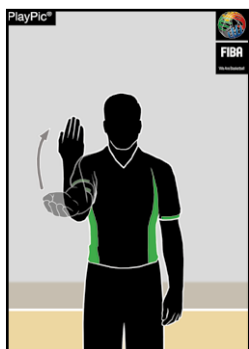
Substitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN



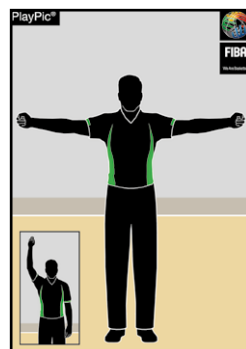
Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO CARGADO



Forma de T, mostrar el dedo índice

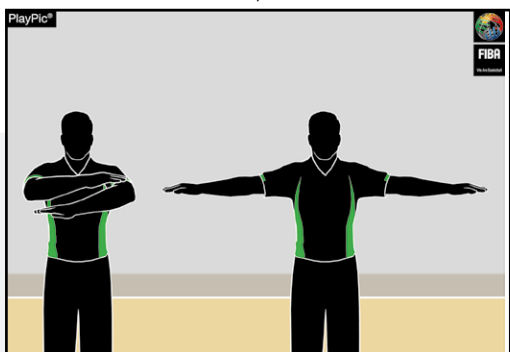
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

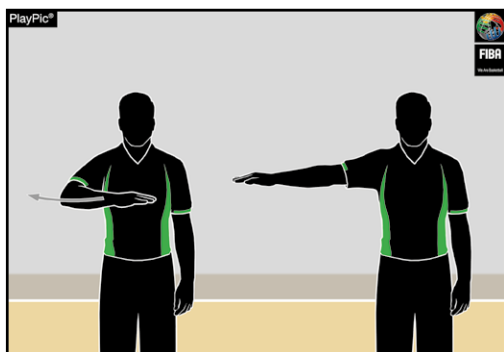
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



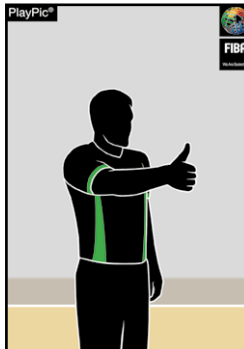
Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

CUENTA VISIBLE



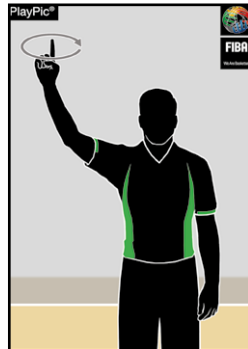
Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



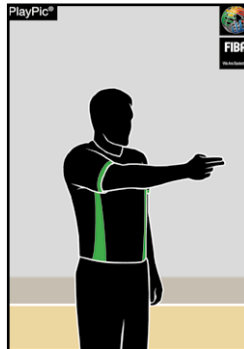
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



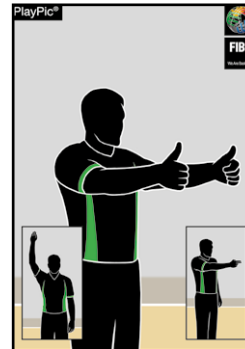
Girar la mano, Dedo índice extendido

DIRECCIÓN DEL JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



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

BALÓN RETENIDO / SITUACIÓN DE SALTO



Dedos pulgares hacia arriba, después señalar la dirección del juego según la flecha de la alternancia

Violaciones

AVANCE ILEGAL



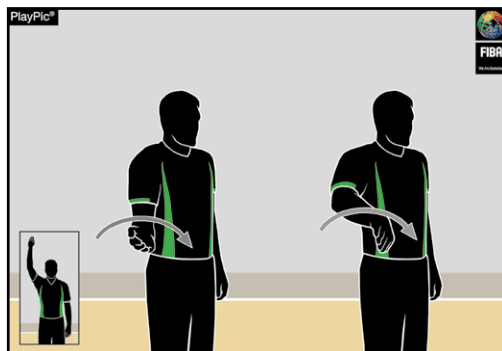
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



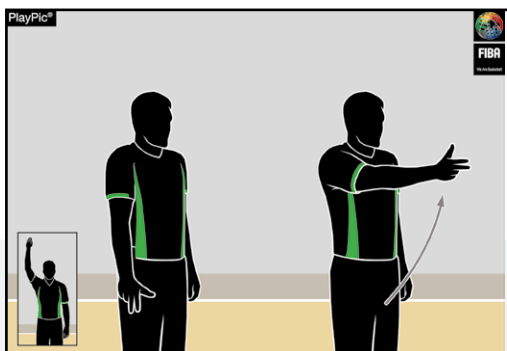
Palmear las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DEL BALÓN



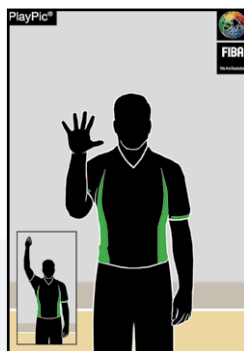
Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



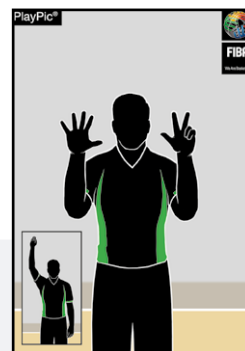
Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



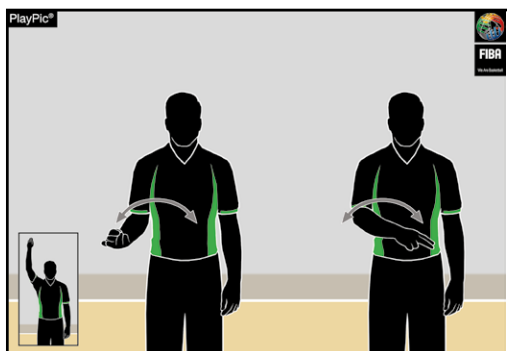
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



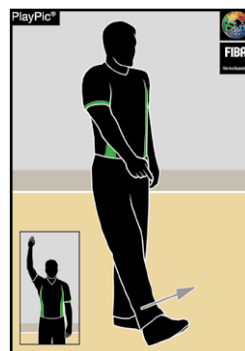
Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

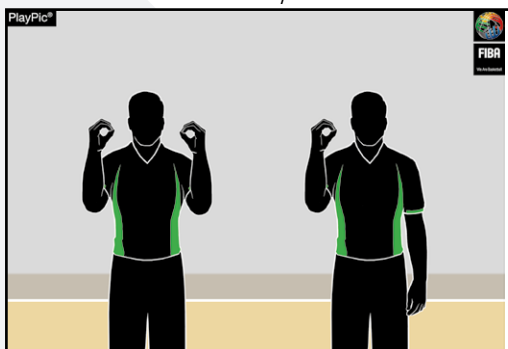
PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN



Señalar el pie

Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1 - 5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6 - 10



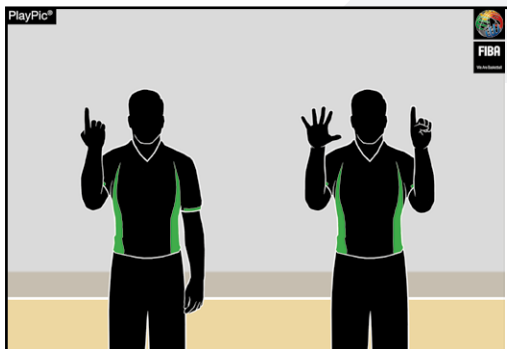
Mano derecha muestra el número, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11 - 15



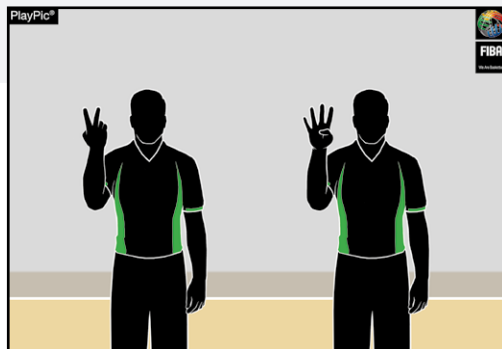
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



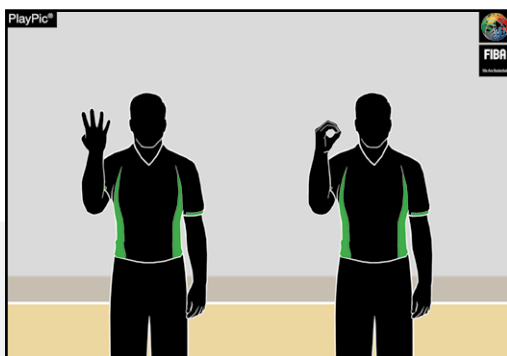
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº 24



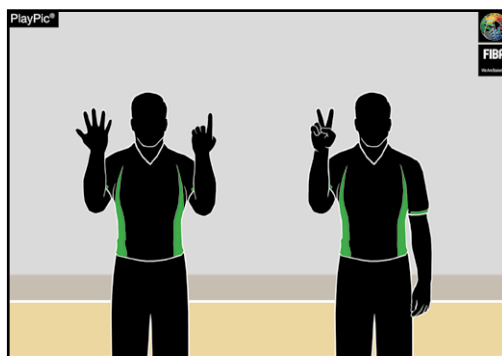
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 4 de la unidad

Nº 40



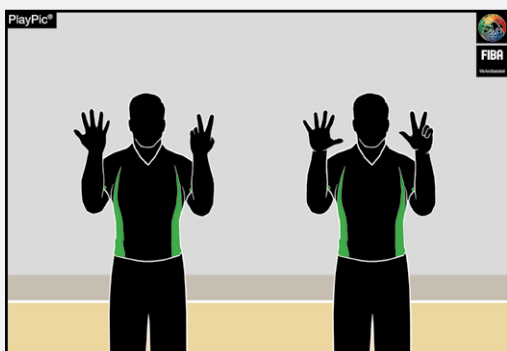
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº 62



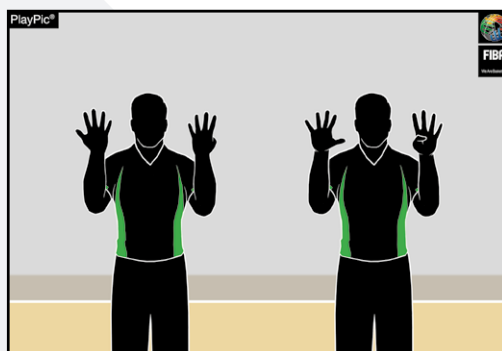
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 2 de la unidad

Nº 78



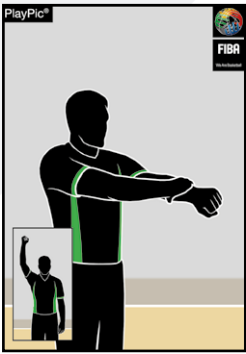
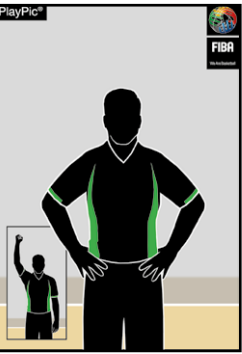



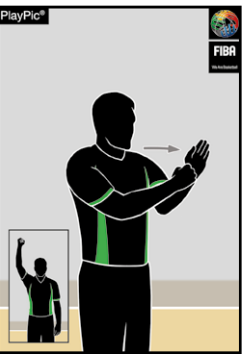
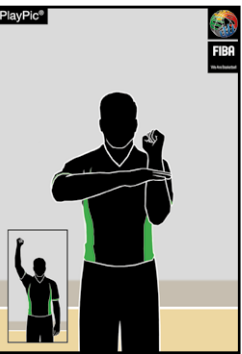



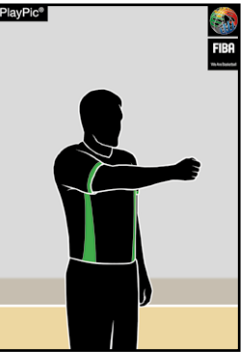
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad

Nº 99

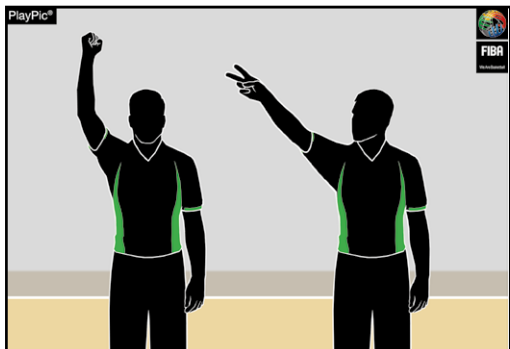


Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad

Tipo de faltas

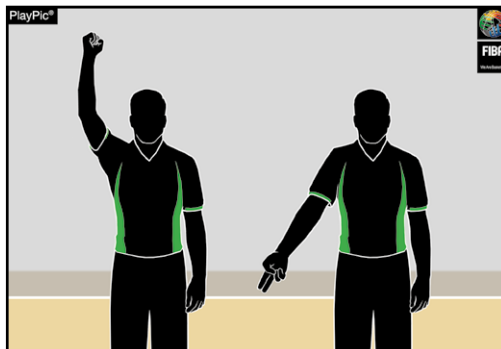
<p>AGARRAR</p> 	<p>BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)</p> 	<p>EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN</p> 	<p>TACTEO</p> 
<p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>	<p>Ambas manos en las caderas</p>	<p>Imitar un empujón</p>	<p>Agarrarse la palma y desplazar hacia delante</p>
<p>USO ILEGAL DE LAS MANOS</p> 	<p>CARGAR CON EL BALÓN</p> 	<p>CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO</p> 	<p>RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)</p> 
<p>Golpear la muñeca</p>	<p>Golpear la palma abierta con el puño cerrado</p>	<p>Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo</p>	<p>Mover el antebrazo hacia atrás</p>
<p>BALANCEO EXCESIVO DE LOS CODOS</p> 	<p>GOLPE EN LA CABEZA</p> 	<p>FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN</p> 	
<p>Balancear el codo hacia atrás</p>	<p>Imitar el contacto en la cabeza</p>	<p>Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor</p>	

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



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

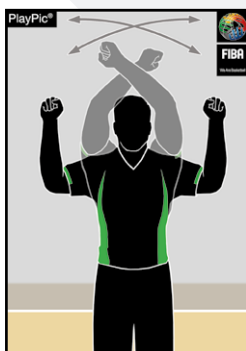
FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el suelo con el mismo brazo

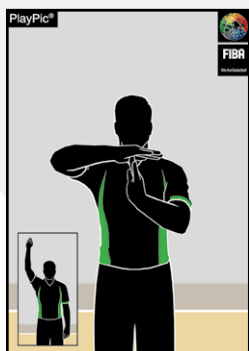
Faltas especiales

FALTA DOBLE



Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



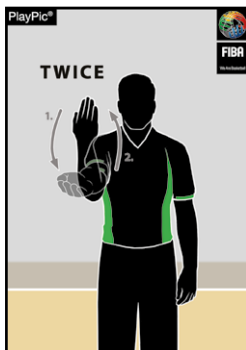
Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



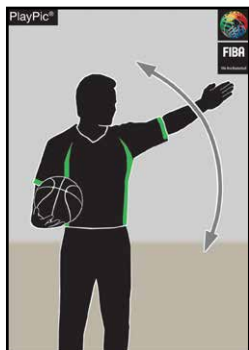
Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA (FAKE)



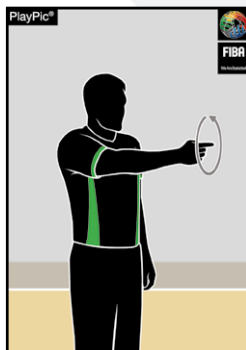
Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y prórroga).

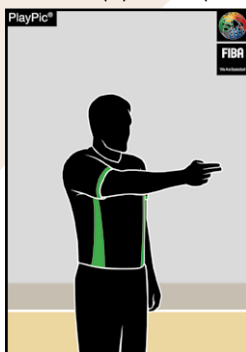
REVISIÓN DEL IRS (INSTANT REPLAY SYSTEM)



Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

Administración de las penalizaciones de las faltas – Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN
TIRO(S) LIBRE(S)



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

TRAS FALTA DEL
EQUIPO CON
CONTROL DEL
BALÓN



Señalar con el puño
cerrado la dirección
del juego, con el
brazo paralelo a la
línea lateral

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

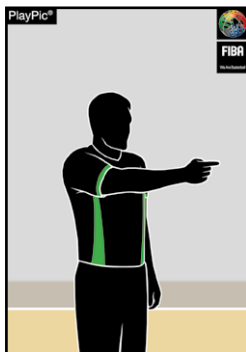
3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

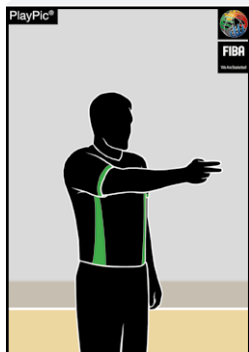
Administración de los tiros libres – Árbitro activo (Cabeza-Lead)

1 TIRO LIBRE



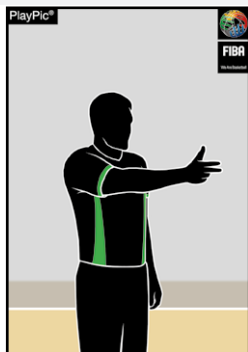
1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

Administración de tiros libres – Árbitro pasivo (Cola-Trail en 2PO & Centro-Center en 3PO)

1 TIROS LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



3 dedos extendidos en ambas manos

3.2 TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
45° (Forty five degrees) 45° (Cuarenta y cinco grados)	45°	Esto se refiere al ángulo que forma la posición de los árbitros, especialmente en las posiciones de Cabeza (Lead) y Cola (Trail) y en algunos casos en la posición de Centro (Center). Los árbitros en posición de Cabeza (Lead) y Cola (Trail) normalmente estarán de cara a la canasta y mantendrán un ángulo de 45° para mantener una mejor visión en el campo, para poder ver a tantos jugadores como sea posible. La postura básica del árbitro de Centro (Center) es generalmente con la espalda paralela a la línea lateral, pero a veces ajustará su posición a 45° en las penetraciones por el lado débil.
Act of Shooting Acción de Tiro	AOS	La acción de tiro en un lanzamiento: <ul style="list-style-type: none"> Se inicia cuando el jugador empieza, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes. Se termina cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador o si se realiza una acción de tiro completamente nueva y, si se trata de un tiro en suspensión, cuando ambos pies han regresado al suelo. La acción de tiro en un movimiento continuo regateando hacia la canasta u otros lanzamientos en movimiento: <ul style="list-style-type: none"> Se inicia cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador, tras finalizar un regate o una recepción en el aire y el jugador comienza, a juicio del árbitro, el movimiento de que precede para soltar el balón para un lanzamiento a canasta. Se termina cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza una nueva acción de tiro y, en el caso de un lanzamiento en suspensión, cuando ambos pies han vuelto a tocar el suelo.
Action Area Área de Acción	AA	El Área de Acción puede implicar a jugadores con o sin el balón. El conocimiento de distintas situaciones de juego (bloqueo y continuación, pantalla, juego de poste, rebotes) ayudará a los árbitros a identificar las Áreas de Acción principales, o cuándo ampliar o expandir la cobertura.
Active Mindset Mentalidad Activa	AMI	El arbitraje solo consiste en estar preparado. Los buenos árbitros están constantemente analizando los movimientos y las acciones de los jugadores para estar en posición de ver algo ilegal. Buscando motivos para sancionar algo (ilegal).
Active Referee Árbitro Activo	AR	Es el árbitro que entrega el balón al lanzador de un tiro libre o a un jugador para un saque de banda, o para administrar el salto entre dos para comenzar el partido.
Alternating Possession Posesión Alterna	AP	La posesión alterna es un método para hacer que el balón pase a estar vivo mediante un saque de banda, en lugar de mediante un salto entre dos.
Alternating Possession Arrow Flecha de Posesión Alterna	APA	El equipo con derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna en la dirección hacia la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará de sentido inmediatamente cuando finalice el saque de posesión alterna.
Angle(s) Ángulo	s/a (Sin Abreviar)	Trabajar los ángulos; es decir, intentar mantener una línea visual en la que el árbitro pueda ver entre los jugadores y así poder mantener la visión en las áreas de mayor contacto potencial.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
<i>Anticipate (call)</i> <i>Anticiparte a la Pitada</i>	AC	Describe la situación en la que un árbitro anticipa que se producirá una acción ilegal y hace sonar su silbato antes de que pueda ver y reflexionar sobre la jugada. Normalmente, esto se refiere al caso en que el árbitro comete un error porque lo que anticipó no ocurrió en realidad.
<i>Anticipate (play)</i> <i>Anticiparte a la jugada</i>	APL	Describe la situación cuando un árbitro es capaz de leer la jugada y anticipar los siguientes movimientos que se avecinan y es capaz de ajustar su posición/ángulo adecuadamente antes de cubrir la próxima jugada.
<i>Assistant Scorer</i> <i>Ayudante del Anotador</i>	ASC	El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de cualquier discrepancia entre el marcador y el acta oficial que no pueda resolverse, el acta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
<i>Ball At The Disposal</i> <i>Balón a Disposición</i>	BATD	Cuando un árbitro entrega el balón a un jugador que efectúa un saque de banda/fondo o un lanzamiento tiro libre o el árbitro deja el balón a disposición de un jugador.
<i>Authorised Signals</i> <i>Señales Autorizadas</i>	s/a	Son las señales realizadas por los árbitros para la comunicación oficial con los jugadores o los banquillos, como se describe en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA.
<i>Backboard</i> <i>Tablero</i>	BB	El rectángulo de madera o de vidrio sobre el que está sujeto el aro. El tamaño oficial es de 1,8 m de ancho y 1,05 m de alto. El aro está centrado en el "tablero" a 15 cm de la base.
<i>Backcourt</i> <i>Pista Trasera</i>	BC	La pista trasera de un equipo comprende su propia canasta, la parte delantera del tablero y aquella parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.
<i>Backcourt violation</i> <i>Violación de Campo Atrás</i>	BCV	Cuando un jugador atacante con el balón en su pista delantera hace que el balón vaya su pista trasera, donde él o un compañero del equipo toca primero el balón. También se denomina violación de "campo atrás"
<i>Ball Side</i> <i>Lado del balón</i>	BS	Esto se refiere a la posición del balón. Cuando se divide el terreno de juego por una línea imaginaria extendida de canasta a canasta, el lado del terreno de juego en el que se encuentra el balón se denomina "lado del balón".
<i>Basket Interference</i> <i>Interferencia de Canasta</i>	BI	Una interferencia de canasta se produce cuando: <ul style="list-style-type: none"> ■ Después de un tiro de campo o en el último tiro libre o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro. ■ Después de un tiro libre seguido por otro(s) tiro(s) libre(s), un jugador toca el balón, la canasta o el tablero mientras el balón aún tiene posibilidad de entrar en la canasta. ■ Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón. ■ Un defensor toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, evitando de este modo que el balón atraviese la canasta. ■ Un jugador hace que la canasta vibre o agarra la canasta de tal manera que, a juicio de un árbitro, se ha impedido o ha provocado que el balón entre en la canasta. ■ Un jugador agarra la canasta y juega el balón.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Bench Control <i>Control del banquillo</i>	s/a	Los árbitros deben de asegurarse de que los jugadores y entrenadores, permanezcan sentados en el banquillo y no vayan en contra de las reglas de deportividad.
Blocking <i>Bloqueo</i>	BL	El Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón.
Bonus <i>Bonus</i>	s/a	Cuando se conceden dos tiros libres a un jugador que ha recibido una falta y el equipo oponente ha alcanzado el límite de cuatro faltas de equipo en ese cuarto.
Boundary Lines <i>Líneas Límites</i>	s/a	El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.
Buzzer <i>Bocina</i>	s/a	Señal utilizada por oficiales de mesa para avisar de sustituciones, tiempos muertos, descalificaciones. La harán sonar al final de cada cuarto, o puede ser utilizada por los oficiales de mesa para avisar a un árbitro, con el fin de aclarar una interpretación incorrecta de las reglas.
Cancel the Score (Basket) <i>Anular la Puntuación (Canasta)</i>	s/a	Un árbitro señala que debe anularse una canasta anotada, por ejemplo: cuando un jugador carga en el momento del lanzamiento produciéndose un contacto antes de que el balón salga de su mano, el árbitro anula la canasta indicando a la mesa oficiales que la canasta no es válida.
Captain <i>Capitán</i>	CAP	El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede comunicarse de una forma cortés con los árbitros durante el partido para obtener información, sin embargo, sólo cuando el balón está muerto y el reloj del partido parado.
Centre (Referee) <i>Árbitro de centro</i>	C	El árbitro de centro (3PO) es el que se coloca en el lado opuesto de la pista delantera (normalmente el lado opuesto del balón) en la línea de tiro libre extendida (posición de ajuste)... Dependiendo de la ubicación de la pelota, el C puede estar en ambos de la pista delantera.
Centre Line <i>Línea Central</i>	s/a	Es la línea que divide el terreno de juego por la mitad.
Charge (Charging) <i>Carga</i>	CH	Cargar es un contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra el torso de un adversario.
Close Down <i>Cerrarse</i>	CD	La posición del árbitro de Cabeza (Lead) donde debe ponerse antes de empezar la rotación.
Closed Angle <i>Ángulo cerrado</i>	CA	Tener una vista superpuesta o en línea recta en la zona de la acción en su área de cobertura primaria/secundaria de un árbitro.
Commissioner <i>Comisario</i>	COM	El comisario se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (Crew Chief) y al/los árbitro(s) auxiliar(es) para el correcto desarrollo del partido.
Consistency <i>Consistencia</i>	s/a	Se dice de un árbitro que interpretar las situaciones de juego y los criterios exactamente de la misma forma en todo momento, es consistente.
Contact Foul <i>Falta personal</i>	s/a	Una falta personal es el resultado, de que un jugador toque ilegalmente a un contrario y lo ponga en desventaja.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Control Of the Ball <i>Control del Balón</i>	COB	Se dice que un equipo tiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene la posesión del balón primero en el terreno de juego o cuando el balón se pone a su disposición para un saque. Se extiende hasta el momento en que se realiza un lanzamiento, suena el silbato o un jugador oponente gana el control. Un jugador tiene el control del balón cuando sostiene un balón vivo en sus manos o está botándolo, o cuando el balón está a su disposición para un saque de banda o un tiro libre.
Correctable Errors <i>Errores Corregibles</i>	CE	Los árbitros pueden corregir un error si una regla se ignora involuntariamente, solo en las siguientes situaciones: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Se conceden uno o más tiros libres no merecidos ▪ No se conceden uno o más tiros libres merecidos. ▪ Se conceden o cancelan por error uno o varios puntos. ▪ Se permite que lance uno o varios tiros libres al jugador erróneo
Coverage <i>Cobertura</i>	CG	La visión que deben tener los dos/tres árbitros; una buena cobertura significa que los árbitros tienen dentro de su campo visual, entre ellos, a todos los jugadores con y sin balón.
Crew Chief <i>Árbitro Principal</i>	CC	Los árbitros serán el árbitro Principal y 1 ó 2 árbitros Auxiliares. El Árbitro Principal es generalmente el más veterano y/o experimentado de los dos o tres árbitros. Las obligaciones del Árbitro Principal son las mismas que las de los otros árbitros excepto que el Árbitro Principal: <ol style="list-style-type: none"> 1. Administra el inicio del juego y el saque de cada cuarto. 2. Inspecciona y aprueba todo el equipo que se utilizará en el juego. 3. Tiene el poder de tomar la decisión final sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en las reglas.
Cross Step <i>Paso cruzado</i>	CS	Cuando se produce una penetración en una dirección y el árbitro responsable de ella camina en la dirección opuesta. Este ajuste se puede realizar en todas las posiciones, Cabeza (Lead), Cola(Trail) y Centro (Center).
Cylinder (Principle) <i>Cilindro (Principio)</i>	CP	El espacio dentro de un cilindro imaginario vertical, ocupado por un jugador en el suelo. Los jugadores tienen derecho a ocupar un lugar en el suelo y también el cilindro que esta encima de ellos (por ejemplo: pueden saltar tanto como puedan sin perder su posición en la pista).
Dead Ball <i>Balón Muerto</i>	DB	El balón pasa a estar muerto cuando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre. 2. Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo. 3. Es evidente que el balón no entrará en la canasta en un tiro libre, que debe estar seguido por: <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Otro(s) tiro(s) libre(s). 3.2 Una penalización adicional (tiros libres y/o posesión). 4. La señal del reloj del partido suena indicando el final del cuarto o de la prórroga. 5. La señal del reloj de lanzamiento suena mientras un equipo tiene el control del balón.
Dead Ball Officiating <i>Arbitrar durante un Balón Muerto</i>	DBO	Se refiere a cualquier acción que tenga lugar después de que el árbitro pite y el balón pase a estar vivo. El arbitraje durante un balón muerto es principalmente proactivo y requiere que el/los otro(s) árbitro(s) pasivos (dos) pasen a estar activo(s) durante el período de balón muerto.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Disqualification <i>Descalificación</i>	DQ	Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante cometida por un jugador, o por el personal del banquillo del equipo.
Double Dribble <i>Doble Regate</i>	DD	Un regate ilegal es cuando un jugador interrumpe su acción de bote permitiendo que el balón toque ambas manos en un bote o que el balón descansa en una mano o ambas manos y luego vuelva a iniciar un regate.
Double Foul <i>Doble Falta</i>	DOF	Una falta doble es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, faltas antideportivas o faltas descalificantes, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo. Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> ■ Ambas faltas son faltas del jugador. ■ Ambas faltas implican contacto físico. ■ Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro. ■ Ambas faltas son o 2 faltas personales o cualquier combinación de faltas antideportivas y descalificantes.
Double Whistle <i>Pitada Doble</i>	DW	Cuando dos árbitros hacen sonar sus silbatos simultáneamente.
Dribble <i>Regate</i>	DR	Un regate es el movimiento de un balón vivo provocado por un jugador que controla ese balón y que lo lanza, palmea o rueda el balón por el suelo.
Dual Coverage <i>Cobertura dual</i>	DUCE	Es el área de responsabilidad y las acciones en las que dos árbitros tienen responsabilidades primarias superpuestas en la misma zona
Edge of the Play <i>El extremo de la jugada</i>	EPL	En la posición de Cabeza (Lead), es muy importante ajustar la posición acorde al balón y estar en línea con los jugadores exteriores para mantenerlos a todos dentro del campo visual y teniendo una visión abierta. Cuando está en extremo de la jugada, un árbitro puede ver más jugadores y anticiparse mejor a las próximas situaciones de juego. Esta posición está vinculada con el término "ángulo de 45°".
Eight (8) Seconds Violation <i>Violación de Ocho (8) Segundos</i>	8S	Cuando un equipo obtiene un nuevo el control del balón en su pista trasera, dispone de 8 segundos para pasar el balón a su pista delantera.
Ejection <i>Expulsar</i>	s/a	Cuando un árbitro ordena que un jugador sali de la cancha por una falta descalificante o por una segunda falta técnica o antideportiva sobre el mismo jugador.
Elbowing <i>Codazo</i>	ELW	Cualquier golpe o contacto con el codo que implique una falta. También una acción de excesivo balanceo de los codos por un jugador atacante con la pelota (sin contacto).
End Of the Game <i>Final del partido</i>	EOG	Final del Partido
End Of the Quarter <i>Final del cuarto</i>	EOG	Final del Cuarto
Endline (Baseline) <i>Línea de fondo</i>	s/a	Las líneas limítrofes que marcan ambos extremos del área de juego. La propia línea se considera fuera de banda.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Extended Coverage <i>Cobertura extendida</i>	EXCE	Para árbitros del máximo nivel, un árbitro tiene que ser capaz de extender su cobertura a dos situaciones de juego diferentes al mismo tiempo
Fake (Basketball) <i>Finta de baloncesto</i>	s/a	Normalmente es una maniobra ofensiva cuando un jugador atacante simula un movimiento en una dirección para llevar al jugador defensor hacia ese lado y luego intenta moverse pasando al defensor en la otra dirección.
Fake (Refereeing) <i>Simulación (Arbitraje)</i>	FL	Simulación (arbitraje) es cualquier acción donde un jugador finge que le han hecho una falta o hace movimientos teatrales exagerados para hacernos creer que le han hecho una falta y así obtener una ventaja injusta. Ejemplos de simulación: caer hacia atrás, caerse, mover la cabeza hacia atrás, etc. simular el contacto de un oponente sin ser tocado realmente o que el contacto sea marginal (ver "FLOP-Dejarse caer").
Fantasy Call (Phantom Call) <i>Pitada inventada</i> (<i>Pitada de miedo</i>)	FAC	Describe la situación cuando un árbitro sanciona una falta y en realidad no hubo ni siquiera contacto en la acción (problema de disciplina/"No veo, no pito"). Esto es diferente a un contacto marginal que se pita incorrectamente como falta (por un problema en el criterio).
Fast Break <i>Contraataque</i>	FB	Un cambio rápido de dirección del balón cuando el equipo defensivo obtiene la posesión del balón, a través de un robo, un rebote, una violación o un lanzamiento y rápidamente ataca hacia el otro lado de la pista con la esperanza de obtener ventaja numérica o posicional sobre el otro equipo, y disponer de un lanzamiento de alto porcentaje de acierto.
Feel for the Game <i>Sentir el juego</i>	s/a	La capacidad del árbitro para percibir lo que sucede en la pista: ¿ Los ánimos están caldeados, el ritmo es rápido, hay demasiados contactos, etc...? Un árbitro con un buen sentido del juego está en la mejor posición para mantener el control del partido.
Fighting <i>Enfrentamiento</i>	FGT	Un enfrentamiento es una interacción física entre 2 o más oponentes (jugadores y/o personal del banquillo del equipo).
Five (5) Fouls <i>Cinco (5) Faltas</i>	5F	Un jugador que ha cometido 5 faltas será informado por un árbitro y debe abandonar el partido de inmediatamente. Debe ser sustituido en el plaza de 30 segundos.
Five (5) Seconds Violation <i>Violación de cinco (5) segundos</i>	5S	Una vez que un jugador tiene el balón a su disposición para un saque de banda o un tiro libre, este tiene 5 segundos para desprenderse el balón. También, cuando un jugador está estrechamente defendido y tiene el control del balón, dispone de 5 segundos para pasar, lanzar o botar, para no cometer una violación. Un jugador estrechamente defendido que está botando no está sujeto a la cuenta de 5 segundos.
Flagrant Foul <i>Falta Flagrante</i>	FF	Puede ser una falta personal o técnica. Es siempre antideportiva y puede ser intencionado o no. Si es falta personal, implica un contacto violento o duro, como golpear con el puño o el codo, dar una patada, golpear con la rodilla o moverse debajo de un jugador que está en el aire, o agacharse o saltar de una manera que pueda causar una seria lesión a un oponente. Si es una falta sin contacto, implica una conducta extrema y en ocasiones persistentemente vulgar y/o abusiva.
Foot (Kick) Violation <i>Violación de pies</i> (<i>patada</i>)	FVI	Un jugador no correrá con el balón ni patearlo o bloquearlo deliberadamente con ninguna parte de la pierna ni golpearlo con el puño. Sin embargo, si se toca accidentalmente en balón con cualquier parte de la pierna no supone una violación (acción de pie deliberada).

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Foul <i>Falta</i>	s/a	Una falta es una infracción de las reglas relacionada con el contacto personal ilegal con un oponente y/o un comportamiento antideportivo.
Foul Lane <i>Línea de pasillo</i>	s/a	Las áreas restringidas en ambos extremos de la pista están circunscritas por la línea de tiros libres, las líneas del pasillo y la línea de fondo. También llamadas "Zona" o "Pintura".
Foul Not in Act Of Shooting <i>Falta Sin Estar en Acción de Tiro</i>	FNAOS	Cuando un jugador recibe un contacto ilegal por parte de un defensor y se sanciona una falta, pero no está en Acción de Tiro (también se emplea el término Falta en el suelo).
Foul in Act Of Shooting - AOS <i>Falta en Acción de Tiro</i>	FAOS	Cuando un jugador recibe un contacto ilegal por parte de un defensor al intentar un lanzamiento o durante una acción continua
Free Throw Line Extended <i>Línea de Tiros Libres Extendida</i>	FEXT	Esta línea imaginaria representa la extensión de la línea de tiros libres a lo ancho de la pista. La mayoría de los entrenadores la utilizan para establecer las directrices defensivas. Cuando el balón está por encima de la prolongación de la línea de tiros libres, aplican un sistema determinado. Cuando el balón está debajo de ella, se aplica otro sistema. También se utiliza como referencia para la alineación del jugador atacante. FTEX es también una posición de configuración (básica) para el árbitro de Centro (Center) sobre la pista.
Free Throws <i>Tiros Libres</i>	FT	Un tiro libre es una oportunidad otorgada a un jugador para anotar 1 puntos, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semi-círculo.
Freedom of Movement <i>Libertad de movimiento</i>	FOM	Es un término esencial de las reglas que describe la capacidad que tiene un jugador para moverse de un lugar a otro sin ser obstaculizado ilegalmente. Si el contacto causado por un jugador restringe de alguna manera la libertad de movimiento de un oponente, dicho contacto será considerado como falta.
Freeze <i>Congelado</i>	n/a	En caso de que se produzca una doble pitada, el árbitro con menos responsabilidad sobre la acción (normalmente el árbitro más alejado de la acción) debe permanecer parado momentáneamente (congelado) para permitir que su compañero vaya hacia la acción y comience a administrarla.
Frontcourt <i>Pista Delantera</i>	FC	La pista delantera de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo detrás de la canasta de los oponentes, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.
Game Control <i>Control del Partido</i>	GC	Se dice que un árbitro controla un partido cuando el juego se desarrolla sin contratiempos bajo las reglas establecidas, y además, se aplican las reglas de la deportividad de manera estricta pero justa. Esto es diferente a la gestión del partido.
Game Flow <i>Partido Fluido</i>	GF	Se refiere a la velocidad o tempo a la que se juega un partido. Esto lo determinan los equipos y los árbitros, en la medida de lo posible, deben intentar no interrumpirlo

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Game Saver <i>Salvar el Partido</i>	GS	Es una decisión importante y correcta tomada por un árbitro independientemente de su posición en el campo o de su área de responsabilidad al final de un partido, la cual es crucial para proteger la integridad del mismo (literalmente "salvar un partido"), de no ser tomada esa decisión, podría generar que un equipo no ganara un partido que merecía ganar.
Giving Help <i>Dar una ayuda</i>	GH	Un árbitro ofrece una ayuda fuera de su área primaria y toma una decisión correcta después de permitir a su compañero que tome la decisión en su zona de responsabilidad primaria.
Goal (Field Goal) <i>Canasta (tiro de campo)</i>	FG	Una canasta se convierte cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece dentro o pasa a través de la canasta. Se considera que el balón está dentro de la canasta cuando la parte más insignificante del mismo dentro y por debajo del nivel del aro.
Goaltending <i>Interposición de Canasta</i>	GT	Una interposición se produce durante el lanzamiento de campo cuando un jugador toca el balón mientras está completamente por encima del nivel del aro y: <ul style="list-style-type: none"> Se encuentra en su trayectoria descendente hacia la canasta, o Después de que haya tocado el tablero.
Hand Checking <i>Uso de manos</i>	HC	Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca sus manos o brazos sobre un oponente, con o sin balón y permanecen en contacto con él, para impedir su progresión.
Held Ball <i>Balón Retenido</i>	HB	Un balón retenido se produce cuando uno o varios jugadores de equipos opuestos tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control sin emplear una brusquedad excesiva.
Help Side <i>Lado de ayuda</i>	HSB	La mitad de la cancha delantera opuesta a donde se encuentra la pelota (tomada de una línea imaginaria que se extiende desde aro a aro, a través de la parte superior de la zona restringida hasta el círculo de salto central).
Holding <i>Agarrar</i>	HOL	Agarrar es el contacto personal ilegal con un oponente que interfiere su libertad de movimiento. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo.
Hooking <i>Rodear con el brazo</i>	HOK	Cuando un jugador atacante rodea o envuelve con su brazo o con su codo al jugador defensor para evitar que pueda realizar una defensa legal.
Illegal Dribble <i>Regate ilegal</i>	IDR	Es una violación cometida por el regateador mientras va botando el balón o realizando un regate (Acompañamiento de Balón).
Illegal Use of Hands <i>Uso ilegal de las manos</i>	IUH	Es un uso ilegal de las manos para impedir el avance de un jugador contrario. Normalmente, esta falta se comete sobre un regateador e implica que el defensor contacte con los brazos del regateador en su intento de tocar el balón.
Image of the Referee <i>Imagen del árbitro</i>	IOR	Es la imagen que los demás perciben del árbitro. Por ejemplo, si el árbitro tiene un aspecto descuidado, la imagen que crea puede hacer pensar a los jugadores y entrenadores que su arbitraje será descuidado. La imagen de un árbitro de élite es "Fuerte, Decisiva y Accesible".
Individual Officiating Techniques <i>Técnicas del arbitraje individual</i>	IOT	Hace referencia a los aspectos técnicos del arbitraje individual sobre cómo arbitrar una jugada utilizando las técnicas adecuadas como, la distancia, estar estacionario, arbitrar al defensor, mentalidad activa, permanecer con la jugada, ajustarse para mantener el ángulo abierto, etc....

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Infraction <i>Infracción</i>	s/a	Literalmente, cualquier infracción es una alteración de las reglas. Por ejemplo las faltas (técnicas y de contacto) y las violaciones. Sin embargo, las infracciones normalmente se refieren simplemente a violaciones (es decir, tres segundos, pasos, etc.).
Inside-Out (Angle) <i>Dentro-Fuera (Ángulo)</i>	IN-O	Esto generalmente se refiere al árbitro de Cabeza (Lead) que no está al extremo de la jugada, por lo tanto, está mirando de dentro a fuera, en lugar de arbitrar en posición de ángulo de 45° para poder tener a tantos jugadores como sea posible dentro de su campo visual.
Instant Replay System <i>Sistema de Repetición Instantánea</i>	IRS	Se refiere a un sistema de reproducción de video que es posible utilizar en situaciones de juego específicas. La revisión del IRS será realizada por los árbitros. Si la acción señalada y la decisión de los árbitros están sujetas a la revisión del IRS, los árbitros deben mostrar esa decisión inicial en el terreno de juego. Después de la revisión del IRS, la decisión inicial del(los) árbitro(s) se puede corregir únicamente si la revisión del IRS les proporciona una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.
Interpretation of the Rules <i>Interpretación de las Reglas</i>	s/a	Un buen arbitraje requiere que un árbitro no aplique las reglas literalmente (es decir: no se permite el contacto), sino que juzgue cada situación con respecto a su efecto sobre el juego, es decir, interpretando las reglas por su espíritu e intención.
Interval (of Play) <i>Intervalo (de Juego)</i>	IOP	Habrà un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido. Habrà un intervalo de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga. Habrà un intervalo de juego de 15 minutos en el descanso. Durante un intervalo de juego, todos los miembros del equipo con derecho a jugar se consideran jugadores.
Jab (hand-checking) <i>Tactar (Uso de manos)</i>	JAB	Tocar o tactar repetidamente a un oponente con o sin el balón es una falta, ya que puede dar lugar a un juego brusco.
Judgement <i>Juicio</i>	s/a	La habilidad de un árbitro para observar cada situación en el momento en que se produce, tomar una decisión basada en el efecto o falta de efecto sobre el juego y actuar en consecuencia.
Jump Ball (situation) <i>Salto entre Dos (situación)</i>	JB	Un salto entre dos se produce cuando un árbitro lanza al aire el balón en el círculo central entre 2 oponentes, al principio del primer cuarto. También puede referirse a una "situación de salto entre dos".
Last Shot <i>Último tiro</i>	LS	Se refiere a la jugada cuando el equipo tiene un nuevo control de balón y el reloj de partido muestra 24.0 segundos o menos, lo que significa que probablemente el cuarto termine con la posesión de ese equipo.
Last 2 Minutes of the Game <i>Últimos 2 Minutos del Partido</i>	L2M	Se refiere a los 2 últimos minutos del cuarto cuarto o de la prórroga.
Lead (Referee) <i>Cabeza (Árbitro)</i>	L	El árbitro de Cabeza (2PO/3PO) es el árbitro que va delante de la jugada en la pista y cuya responsabilidad incluye la cobertura a lo largo de la línea de fondo, en el extremo atacante de la pista.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Legal Guarding Position <i>Posición legal de defensa</i>	LGP	Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Encara al adversario y ▪ Tiene ambos pies en el suelo.
Line Up <i>Alineados</i>	n/a	Durante un tiro libre, los jugadores se alinean a cada lado de la zona.
Live Ball <i>Balón Vivo</i>	LB	El balón pasa a estar vivo cuando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Durante el salto entre dos, el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el lanzamiento. 2. Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador del tiro libre. 3. Durante un saque de banda, el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda.
Loose Ball <i>Balón dividido</i>	LOB	Cuando un balón vivo no está en posesión de un jugador, pero está rodando o botando en el suelo, al mismo tiempo que los jugadores de ambos equipos tratan de obtener el control de balón, o como en una situación de rebote. El control del un equipo no cambia hasta que los adversarios obtengan el control lo que significa, por ejemplo, que se puede producirse una violación del reloj de lanzamiento mientras el balón esta dividido.
Manufactured Shot <i>Manufacturado (Tiro)</i>	MS	Siempre que un jugador que no está en acción de tiro cuando se produce un contacto ilegal, pero después del contacto inicia un movimiento de AOS esperando que se le otorguen tiros libres.
Marginal Contact <i>Contacto Marginal</i>	MC	Aunque el baloncesto es un deporte sin contacto, es prácticamente imposible que los jugadores se muevan por la pista sin que se produzcan contactos entre sí. Si se observa que el contacto afecta a la jugada, entonces se debe señalar una falta. Otro contacto que no tiene ningún efecto en el juego se considera marginal y se puede ignorar.
Mechanics <i>Mecánica</i>	MEC	Los aspectos técnicos del arbitraje, es decir, cómo se mueven los árbitros, la cobertura, las señales, la administración de tiros libres, las situaciones de salto, los saques de banda, etc.
Media Time Out(s) <i>Tiempo(s) muerto(s) para los medios de comunicación</i>	MTO	El organizador de la competición puede decidir por sí mismo si se aplicarán los tiempos muertos para los medios de comunicación y, en caso afirmativo, de que duración (por ejemplo: 60, 75, 90 o 100 segundos).
No-Call <i>No Pitada</i>	NC	Algunas de las mejores decisiones que un árbitro puede tomar implican abstenerse de hacer sonar el silbato, cuando esté juzgando una posible falta o violación que no contraviene el espíritu e intención de las reglas.
Non-Active Referee <i>Árbitro No Activo</i>	s/a	El árbitro que no administra el tiro libre o el saque o que no lanza el balón durante el salto entre dos inicial.
Obvious Play <i>Jugada Obvia</i>	OP	Jugadas que son claramente visibles para la mayoría de los participantes en el juego, incluidos árbitros, entrenadores, jugadores y espectadores. Los árbitros deben acertar en este tipo de situaciones el 100% del tiempo sin posibilidad de error.
Off Ball <i>Lejos del balón</i>	OFB	Se refiere a todos los aspectos del juego que no implican directamente al jugador con balón y ni a los jugadores cercanos.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Offensive End <i>Pista Delantera</i>	s/a	El final de la pista en la que ataca un equipo e intenta encestar una canasta (su pista delantera).
Official Basketball Rules Interpretations <i>Interpretaciones Oficiales de las Reglas de Baloncesto</i>	OBRI	Documento publicado por la FIBA que incluye todas las interpretaciones oficiales definidas por la misma.
Open Angle <i>Angulo abierto</i>	OA	Mejora la visión dentro de la zona de responsabilidad primaria/secundaria de un árbitro. Nunca te quedes sin ángulo abierto.
Opposite Side <i>Lado Opuesto</i>	OPS	Esto se refiere al lado del terreno de juego que está más alejado de la mesa de los oficiales.
Out-Of-Bounds <i>Fuera de Banda</i>	OOB	Esa zona fuera del terreno de juego, que comienza e incluye, las líneas limítrofes de la pista
Outside-In (Angle) <i>De fuera a dentro (Ángulo)</i>	O-IN	La mejor posición del árbitro de Cabeza (Lead) que está estático en un ángulo de 45° y tiene a tantos jugadores como sea posible dentro de su campo visual.
Palming (the ball) <i>Palmeo ilegal (del balón)</i>	PLM	Ver: Acompañamiento de Balón.
Pass <i>Pase</i>	s/a	Un modo de mover el balón lanzándolo de un jugador atacante a otro.
Pass-Off <i>Pase Exterior</i>	POFF	Una situación en la que un jugador ha iniciado su AOS y se sanciona una falta, pero cambia su movimiento de tiro y termina pasando a su compañero de equipo. Esto se considera una falta normal y no una AOS.
Patience Whistle <i>Paciencia para pitar</i>	PW	Cuando el árbitro es capaz de analizar toda la jugada (al inicio/en mitad/al final) antes de realizar una pitada.
Peripheral Vision <i>Visión Periférica</i>	PV	Ver ampliamente a cada lado mientras se mira hacia delante.
Personal Foul <i>Falta personal</i>	PF	Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un oponente, independientemente de si el balón vivo o muerto.
Phantom Call (Fantasy Call) <i>Pitada inventada (Pitada de Fantasía)</i>	FAC	Describe la situación cuando un árbitro señala una falta y en realidad ni siquiera ha habido contacto en la jugada (problema de disciplina/"No veo, no pito"). Esto es distinto del contacto marginal que se sanciona incorrectamente como falta (problema de criterio).
Pick (Screen) <i>Pantalla</i>	SC	Una pantalla ofensiva
Pivot Foot <i>Pie de Pivote</i>	PFO	Cuando un jugador está en posesión del balón y no está botándolo, puede girar sobre un pie siempre que este permanezca en el mismo lugar en el suelo, siendo así un pie de pivote.
Player <i>Jugador</i>	s/a	Durante el tiempo de juego, un miembro del equipo es un jugador cuando está en el terreno de juego y está derecho a jugar.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Pre-Game Conference <i>Reunión Previa al Partido</i>	PGC	Antes de comenzar cualquier reto importante, es necesario que los árbitros se reúnan para familiarizarse y hablar sobre su mecánica de trabajo y preparativos para el partido.
Pre-Game Routines <i>Rutinas Previas al Partido</i>	s/a	La rutina que realizan los árbitros antes del comienzo real del partido. Esto incluye la comprobación del acta, asegurarse de que el cronometrador entienda las regulaciones de tiempo de ese encuentro en particular, etc.
Preventative Officiating <i>Arbitraje Preventivo</i>	PRO	Se refiere a las acciones de los árbitros que impiden que se produzcan problemas al comunicarse con jugadores y/o entrenadores. Puede suceder durante un balón vivo (juego de postes, de perímetro) así como durante un balón muerto.
Primary (Coverage) <i>Primaria (Cobertura)</i>	PCE	Área de responsabilidad y acciones que el árbitro debe cubrir siempre.
Push-Off <i>Quitarse de encima</i>	PO	Cuando un jugador atacante empuja a un jugador defensor para evitar que juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio para sí mismo.
Pushing <i>Empujar</i>	PU	Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un oponente con o sin el balón.
Quick Whistle <i>Pitada rápida</i>	QW	Cuando un árbitro no es capaz de analizar la jugada antes de sancionar. A veces, las pitadas rápidas provocan pitadas innecesarias.
Rebound <i>Rebote</i>	RB	En un lanzamiento fallado, la lucha resultante entre los dos equipos para ganar la posesión del balón se conoce como rebote (el balón rebota hacia fuera desde el aro o el tablero). Por lo tanto, obtener un rebote significa obtener el balón después del tiro fallido.
Rectangle <i>Rectángulo</i>	RC	Se refiere a la pista delantera, que se ha dividido en 6 partes con el fin de poder definir las áreas de responsabilidad.
Referee <i>Árbitro</i>	REF	Normalmente, el término que se utiliza para los 2/3 árbitros que arbitran un partido.
Referee(s) <i>Árbitro(s)</i>	s/a	Los árbitros serán 1 árbitro principal (crew chief) y 1 o 2 árbitro(s) auxiliar(es). Estarán asistidos por los oficiales de mesa y un comisario, si está presente hubiera.
Referees' Signals <i>Señales de los Árbitros</i>	s/a	Las señales manuales que los árbitros realizan para comunicar sus decisiones e informar de las faltas a la mesa de oficiales.
Referee Instructor <i>Instructor de Árbitros</i>	RI	El instructor de Árbitros es una persona con un buen conocimiento en enseñanza y aprendizaje, baloncesto y arbitraje. FIBA ha certificado y entrenado a los Instructores de Árbitros
Refereeing Defence <i>Arbitrar al defensor</i>	RD	La prioridad al arbitrar a un jugador con balón es centrar la atención en la ilegalidad que pueda cometer el jugador defensor, mientras se tiene al jugador con balón dentro del mismo campo de visión.
Regular call <i>Pitada normal</i>	RC	Es considerada como una pitada por el árbitro al que corresponde la acción (sin ayuda).
Ring <i>Aro</i>	s/a	La circunferencia de metal del cesto o canasta que el balón debe atravesar para anotar una canasta.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Rotation <i>Rotación</i>	ROT	Esto se refiere a una situación en la que el movimiento/ubicación del balón hace que Cabeza (Lead) inicie un cambio de posición o "rotación" hacia el lado del balón en la pista delantera. El motivo para que Cabeza (Lead) rote es cuando el balón se mueve hacia el lado de Centro (lado débil) y permanece allí. Un cambio de posición por parte Cabeza (Lead) afecta a los cambios de posición de Centro (Centre) hacia la pista) y Cola (Trail) (hacia el centro).
Scan (the Paint) <i>Escanear (la zona)</i>	SPA	Cuando Cabeza (Lead) rota por la línea de fondo, necesita escanear la pintura en busca de acciones ilegales lejos del balón o, si no hay jugadores, mirar la siguiente área de acción.
Score <i>Anotar/Puntuación</i>	s/a	Convertir una canasta o un tiro libre. También puede referirse a los puntos conseguidos por ambos equipos - como en que el resultado del juego fue de 50 a 47.
Scorer <i>Anotador</i>	SR	El anotador llevará las anotaciones del acta, según las reglas del baloncesto.
ScoreSheet <i>Acta</i>	SS	El registro oficial de los datos del partido, que se mantiene durante todo el partido. El acta registra un tanteo arrastrado de las anotaciones y las faltas individuales del equipo.
Screening <i>Colocar una pantalla</i>	SC	Colocar una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un oponente sin balón alcance una posición deseada en el terreno de juego.
Secondary (Coverage) <i>Secundaria (cobertura)</i>	SCE	Área de responsabilidad y acciones que el árbitro puede cubrir después de asegurarse de que tiene cubierta su zona primaria
Self-Evaluation <i>Autoevaluación</i>	SEF	El proceso de evaluación del propio rendimiento.
Shot <i>Tiro</i>	s/a	Un intento para conseguir canasta
Selling the Call <i>Vender la pitada</i>	STC	Poner énfasis en una pitada con una voz fuerte y una pitada más potente y hacer las señales ligeramente más demostrativas. Se debe hacer solo en situaciones cercanas para ayudar a que la decisión tenga más credibilidad.
Semi-Circle (No-Charge) <i>Semi-Círculo (No carga)</i>	NCSC	Las zonas de semicírculo de no carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga / bloqueo que se produzcan bajo la canasta. Las líneas del semicírculo de no carga forman parte de las zonas de semicírculo de no carga.
Shot Clock Operator <i>Operador del Reloj de Lanzamiento</i>	SCO	El operador del reloj de lanzamiento controlará este sistema según las reglas del baloncesto.
Shot Clock Violation <i>Violación del Reloj de Lanzamiento</i>	SCV	Cuando un equipo ha ganado la posesión de un balón vivo en la cancha, deberá intentar un lanzamiento dentro de los 24/14 segundos. En caso contrario, se produce una violación.
Sidelines <i>Líneas Laterales</i>	s/a	Las líneas limítrofes que delimitan los lados del terreno de juego.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Signals <i>Señales</i>	s/a	Las comunicaciones oficiales como están descritas en las reglas de juego mediante las cuales los árbitros explican sus decisiones a los jugadores y a los oficiales de mesa.
Signals (communication among the crew) <i>Señales (comunicación entre el equipo arbitral)</i>	s/a	Gestos discretos que un árbitro hace a otro para ayudar a mantener el juego y el trabajo en equipo, tales como, preguntar a otro árbitro si ha visto quién ha tocado el balón por última vez, antes de que saliera de fuera de banda. Cada equipo de arbitral puede tener su propia manera de comunicarse internamente.
Special Situations <i>Situaciones Especiales</i>	SPS	En el mismo periodo de reloj parado que sigue a una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se cometen falta(s) adicional(es).
Spirit and Intent of the Rules <i>Espíritu e intención de las reglas</i>	s/a	Las reglas no fueron escritas para ser interpretadas literalmente, sino más bien para impedir que los jugadores obtengan ventaja empleando métodos ilegales. Por ello, no todo contacto es una falta personal, solamente el contacto que hace que un jugador se ponga en desventaja por otro que ha iniciado ese contacto. Por lo tanto, cada incidente necesita ser juzgado por el efecto que tiene sobre el juego y no de manera completamente aislada. Lo que necesita es una interpretación flexible de las reglas, arbitrando el partido mediante el "espíritu y la intención" de las reglas.
Starting Five <i>Quinteto Inicial</i>	SF	El entrenador deberá indicar al menos 10 minutos antes del partido los 5 jugadores que deben iniciar el juego.
Stay with the Play <i>Permanecer en la jugada</i>	SWP	Se refiere a la IOT en la que el árbitro debe mantener los ojos y la atención en la jugada hasta que termine.
Strong Side (Refereeing/3PO) <i>Lado fuerte (Arbitraje/3PO)</i>	SSR	El lado de la pista donde se encuentran los árbitros de Cabeza (Lead) y Cola (Trail) (3PO).
Substitution Opportunity <i>Oportunidad de Sustitución</i>	SUBO	Una oportunidad de sustitución comienza cuando: <ul style="list-style-type: none"> Para ambos equipos, el balón pasa a estar muerto, el reloj del partido se detiene y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador. Para ambos equipos, el balón pasa a estar muerto después de un último o un único tiro libre convertido. Para el equipo que no anota, se convierte un tiro de campo cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga. Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para el primer o único tiro libre.
Substitution / Substitute <i>Sustitución / Sustituto</i>	SUB	Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es sustituto cuando no está en el terreno de juego, pero está derecho a jugar.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Switching (Referees) <i>Cambio (árbitros)</i>	SW	Se refiere al cambio de las posiciones (funciones) de Cabeza (Lead), Cola (Trail) y Centro (Center) después de informar de la falta a los oficiales de mesa. El cambio normalmente implica que el árbitro que pita se traslada a una nueva posición en la pista.
Table side <i>Lado de la mesa</i>	TS	Esto se refiere a lado del terreno de juego que está más cerca de la mesa de oficiales.
Table Officials <i>Oficiales de Mesa</i>	TBO	Los oficiales de mesa serán un anotador, un ayudante del anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
Tap <i>Palmeo</i>	s/a	Un palmeo es cuando el balón dirigido con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.
Team / Team Member <i>Equipo / Miembro de Equipo</i>	TM	Cada equipo consistirá en: <ul style="list-style-type: none"> ■ Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán. ■ Un entrenador jefe. ■ Un máximo de 8 acompañantes miembros de la delegación, incluyendo un máximo de 2 entrenadores ayudantes que pueden sentarse en el banco de equipo. En el caso de que un equipo tenga entrenadores ayudantes, el primer ayudante de entrenador se anotará en el acta.
Team Bench Areas) <i>Zonas de Banquillos de Equipo</i>	TBA	Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego y estarán limitadas por 2 líneas. Para el personal del banquillo debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banquillo de equipo para el entrenador jefe, el primer ayudante de entrenador, los sustitutos, los jugadores excluidos y los acompañantes miembros de la delegación. Cualquier otra persona deberá estar al menos 2 metros detrás del banquillo de equipo.
Team Control (Ball) <i>Control de Equipo (Balón)</i>	TC	El control de equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sujetándolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición. El control por parte de ese equipo continúa cuando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Un jugador de ese equipo tiene controla un balón vivo. 2. El balón se pasa entre compañeros de equipo. El control de equipo finaliza cuando: <ol style="list-style-type: none"> 1. Un oponente obtiene el control. 2. El balón pasa a estar muerto. 3. El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un tiro de campo o en un tiro libre.
Team Control Foul <i>Falta de Equipo con Control</i>	TCF	Una falta en ataque. Una falta cometida por un jugador cuyo equipo tiene el control del balón en ese momento.
Team Foul(s) <i>Falta(s) de Equipo</i>	TFO	Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo está en la situación de penalización de faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas de equipo en un cuarto.
Teamwork <i>Trabajo en Equipo</i>	s/a	El correcto funcionamiento del equipo arbitral para proporcionar la adecuada cobertura y control en un partido.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Technical Foul <i>Falta Técnica</i>	TF	Una falta sancionada a un jugador, un entrenador, un sustituto o acompañante de equipo en el banquillo por conducta antideportiva que no implica contacto
Tempo <i>Ritmo</i>	s/a	La velocidad a la que se juega un partido: hay equipos que corren arriba y abajo de la pista, con contrataques y cometiendo muchos errores, o hay equipos que juegan de manera deliberada en orden con el fin de aguantar el máximo el balón y del reloj de lanzamiento, etc....
Three (3) Person Officiating <i>Arbitraje de Tres (3) Personas</i>	3PO	Un modelo de arbitraje según el cual hay tres árbitros dirigiendo el partido. Los términos para los 3 árbitros son, Árbitro Principal o Crew Chief(CC), el Árbitro Auxiliar 1 (U1) y el Árbitro Auxiliar 2 (U2) y todos ellos participan en el partido en las posiciones de Cabeza (Lead), Cola (Trail) y Centro (Center).
Three (3) Seconds <i>Tres (3) Segundos</i>	3S	Un jugador no permanecerá en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos consecutivos, mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en su pista delantera y el reloj de partido esté en marcha.
Throw-In <i>Saque</i>	T-IN	Un saque se produce cuando el jugador fuera de banda que realiza el saque, pasa el balón hacia dentro del terreno de juego.
Time & Distance (Basketball) <i>Tiempo y Distancia (Baloncesto)</i>	T&D	Cuando se defiende a un jugador que no controla el balón, se aplicarán los elementos de tiempo y distancia. Un defensor no puede colocarse tan cerca y/o tan rápida en una posición en la trayectoria de un oponente en movimiento, de modo que este último no tenga suficiente tiempo o distancia suficiente para detenerse o cambiar de dirección. La distancia es directamente proporcional a la velocidad del oponente, pero nunca menos de 1 paso normal.
Time-Out (Referees) <i>Tiempo muerto (Árbitros)</i>	RTO	Los árbitros también pueden pedir un tiempo muerto cuando un jugador ha resultado lesionado o si desean reunirse entre sí, con un jugador, o con los oficiales de mesa, o con el banquillo de equipo.
Time Out (Team) <i>Tiempo Muerto (Equipo)</i>	TO	Un tiempo muerto es una interrupción de un minuto, donde el entrenador puede dirigirse a su equipo. Los equipos pueden solicitar 2 tiempos muertos en cualquier momento de la primera parte, 3 durante la segunda parte y 1 por cada prórroga.
Time Out Opportunity <i>Oportunidad de Tiempo Muerto</i>	TOO	Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando: <ul style="list-style-type: none"> Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales. Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido. Para el equipo que no encesta, cuando se anota un tiro de campo. Una oportunidad de tiempo muerto termina cuando el balón está a disposición de un jugador para un saque de banda o para un primer o único tiro libre.
Timer <i>Cronometrador</i>	TR	El cronometrador controlará el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego de acuerdo con las Reglas del Baloncesto.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Trail (Referee) <i>Cola (Árbitro)</i>	T	Bajo el sistema de arbitraje doble, un árbitro siempre controla el juego hasta el final de la pista y el otro se mantiene cerca, ligeramente por detrás de la jugada, para mantener el "principio de encajonamiento-sandwich". El árbitro de Cola (Trail) es siempre responsable de detectar las interferencias de canasta y de observar comunicar si un lanzamiento ha entrado o no.
Travelling Violation <i>Violación de Pasos</i>	TV	Cuando un jugador con el balón levanta o mueve su pie de pivote antes de soltar el balón de las manos para hacer un regate, o da demasiados pasos después de recoger el balón al detenerse, pasar o lanzar. No se cometen pasos mientras se bota el balón. Mientras se está botando, no hay límite en el número de pasos que puede dar un jugador. cuando el balón no está en contacto con sus manos.
Triple Whistle <i>Triple pitada</i>	3W	Cuando tres árbitros interviene simultáneamente en una misma jugada.
Turnover <i>Pérdida</i>	TOV	Cuando el equipo atacante pierde la posesión del balón sin que falle o enceste un tiro, es decir, le roban el balón o comete una violación o falta en ataque.
Two (2) Person Officiating <i>Arbitraje de Dos (2) Personas</i>	2PO	Un modelo de arbitraje según el cual hay dos árbitros en el partido. Los árbitros son, el Árbitro Principal o Crew Chief (CC) y un Árbitro Auxiliar (U) y arbitran el partido trabajando de Cabeza (Lead) y Cola (Trail).
Umpire <i>Árbitro Auxiliar</i>	U (U1, U2)	En el modelo 2PO, un árbitro es designado como Árbitro Principal o Crew Chief y el otro como Árbitro Auxiliar (U). El Árbitro Auxiliar normalmente es el más joven y/o menos experimentado de los dos árbitros. Las obligaciones y prerrogativas del Árbitro Auxiliar son las mismas que las del Árbitro Principal, con las excepciones indicadas en la descripción del Árbitro Principal en este glosario. Según el modelo 3PO, hay un Árbitro Principal (CC) y dos Auxiliares (U1 y U2).
Unsportsmanlike Conduct (Behaviour) <i>Conducta Antideportiva (Comportamiento)</i>	UC	Ser antideportivo es actuar de una manera impropia para persona justa, ética y honorable. Consiste en actos de engaño, tales como hacer comentarios degradantes o críticos sobre, un árbitro, o un oponente, vulgaridad (como el uso de blasfemias, dirigidas a alguien o no) . La penalización por una conducta antideportiva de un jugador en pista, entrenador o miembro/seguidor del equipo es una falta técnica.

TÉRMINO	ABRE-VIATURA	DESCRIPCIÓN
Unsportsmanlike Foul <i>Falta Antideportiva</i>	UF	<p>Un contacto ilegal que incluye cualquiera de los criterios que siguen debería sancionarse como una Falta Antideportiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas (C1). ■ Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario (C2). ■ Es un contacto innecesario causado por un defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro (C3). ■ Un contacto ilegal causado por un jugador por detrás o lateralmente sobre un oponente, que está progresando hacia la canasta del oponente y no hay otros jugadores entre el jugador que progresa, el balón y la canasta. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comienza su acción de tiro (C4). ■ Es un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el 4º cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque (C5).
Video Operator <i>Operador de Video</i>	VO	El Operador de Video etiqueta las decisiones de los árbitros en las competiciones de FIBA. Su función principal es conseguir los datos de las decisiones de los árbitros, con el apoyo de un ordenador y otros dispositivos para un consiguiente análisis de las imágenes y datos estadísticos de las acciones sancionadas por los árbitros.
Violation <i>Violación</i>	s/a	Una violación es una infracción de las reglas. Penalización: Se concederá el balón a los adversarios para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero, salvo que se especifique lo contrario en estas reglas.
Warning <i>Aviso</i>	WA	Se refiere a cualquier situación en la que los árbitros determinen que un entrenador o jugador debe ser advertido por una conducta incorrecta: normalmente un comportamiento inapropiado, retraso del partido, simulación.
Weak Side (Refereeing) <i>Lado débil (Arbitraje)</i>	WSR	El lado de la pista donde se encuentra el árbitro de Centro (en 3PO).
Wiping the Basket <i>Anular la Canasta</i>	s/a	Cancelar la canasta (normalmente se usa en Norteamérica)
Working Area <i>Espacio de Trabajo</i>	WA	Área en la que un árbitro en cualquiera de las posiciones trabaja normalmente.

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99