



**FIBA**

We Are Basketball

# TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO

VERSION 1.0

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.

Noviembre 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](mailto: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**

# TERMINOLOGÍA

## 1.1 TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA       | DESCRIPCIÓN  |
|--|--------------------|--|
| 45° (Forty five degrees)<br>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<br>Acción de Tiro                          | AOS                | La acción de tiro en un lanzamiento: <ul style="list-style-type: none"><li>Se inicia cuando el jugador empieza, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.</li><li>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.</li></ul> La acción de tiro en un movimiento continuo regateando hacia la canasta u otros lanzamientos en movimiento: <ul style="list-style-type: none"><li>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.</li><li>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, cuándo ambos pies han vuelto a tocar el suelo.</li></ul> |
| Action Area<br>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<br>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<br>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<br>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<br>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)<br>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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><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><br><i>Interferencia de Canasta</i> | BI           | Una interferencia de canasta se produce cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ Un jugador agarra la canasta y juega el balón.</li> </ul> |

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|--|--------------|--|
| Bench Control<br><i>Control del banquillo</i>                      | s/a          | Los árbitros deben asegurarse de que los jugadores y entrenadores, permanezcan sentados en el banquillo y no vayan en contra de las reglas de deportividad.  |
| Blocking<br><i>Bloqueo</i>   | BL           | El Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón.   |
| Bonus<br><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<br><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<br><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)<br><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<br><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)<br><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<br><i>Línea Central</i>                                | s/a          | Es la línea que divide el terreno de juego por la mitad.   |
| Charge (Charging)<br><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<br><i>Cerrarse</i>                                      | CD           | La posición del árbitro de Cabeza (Lead) donde debe ponerse antes de empezar la rotación.  |
| Closed Angle<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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"> <li>■ Se conceden uno o más tiros libres no merecidos</li> <li>■ No se conceden uno o más tiros libres merecidos.</li> <li>■ Se conceden o cancelan por error uno o varios puntos.</li> <li>■ Se permite que lance uno o varios tiros libres al jugador erróneo</li> </ul>  |
| Coverage<br><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<br><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"> <li>1. Administra el inicio del juego y el saque de cada cuarto.</li> <li>2. Inspecciona y aprueba todo el equipo que se utilizará en el juego.</li> <li>3. Tiene el poder de tomar la decisión final sobre cualquier punto que no esté específicamente cubierto en las reglas.</li> </ol>  |
| Cross Step<br><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)<br><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<br><i>Balón Muerto</i>                                 | DB           | El balón pasa a estar muerto cuando: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.</li> <li>2. Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo.</li> <li>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"> <li>3.1 Otro(s) tiro(s) libre(s).</li> <li>3.2 Una penalización adicional (tiros libres y/o posesión).</li> </ol> </li> <li>4. La señal del reloj del partido suena indicando el final del cuarto o de la prórroga.</li> <li>5. La señal del reloj de lanzamiento suena mientras un equipo tiene el control del balón.</li> </ol> |
| Dead Ball Officiating<br><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<br><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<br><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<br><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.<br>Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ambas faltas son faltas del jugador.</li> <li>■ Ambas faltas implican contacto físico.</li> <li>■ Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.</li> <li>■ Ambas faltas son o 2 faltas personales o cualquier combinación de faltas antideportivas y descalificantes.</li> </ul> |
| Double Whistle<br><i>Pitada Doble</i>                                | DW           | Cuando dos árbitros hacen sonar sus silbatos simultáneamente.   |
| Dribble<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><i>Final del partido</i>                          | EOG          | Final del Partido   |
| End Of the Quarter<br><i>Final del cuarto</i>                        | EOG          | Final del Cuarto  |
| Endline (Baseline)<br><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<br><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)<br><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)<br><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<br>(Phantom Call)<br><i>Pitada inventada</i><br>( <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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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. |
| Flop – Refereeing<br><i>Simulación</i><br>( <i>Arbitraje</i> )                          | FL           | Cualquier acción simulada, pretendida o exagerada por parte de un jugador con o sin el balón, por ejemplo, caerse hacia atrás, dejarse caer, mover la cabeza, etc., simulando el contacto de un oponente de una manera antinatural sin ser tocado o recibiendo un mínimo contacto.   |

| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|---|--------------|---|
| Foot (Kick) Violation<br><i>Violación de pies (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).   |
| Foul<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><i>Tiros Libres</i>                                      | FT           | Un tiro libre es una oportunidad otorgada a un jugador para anotar 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semi-círculo.   |
| Freedom of Movement<br><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<br><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<br><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<br><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.  |

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|--|--------------|--|
| Game Flow<br><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   |
| Game Saver<br><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<br><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)<br><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<br><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"> <li>Se encuentra en su trayectoria descendente hacia la canasta, o</li> <li>Después de que haya tocado el tablero.</li> </ul>  |
| Hand Checking<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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".  |

| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|---|--------------|--|
| Individual Officiating Techniques<br><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...   |
| Infraction<br><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)<br><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<br><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<br><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)<br><i>Intervalo (de Juego)</i>                             | IOP          | Habrà un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido.<br>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.<br>Habrà un intervalo de juego de 15 minutos en el descanso.<br>Durante un intervalo de juego, todos los miembros del equipo con derecho a jugar se consideran jugadores.  |
| Jab (hand-checking)<br><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<br><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)<br><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<br><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.   |

| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|---|--------------|---|
| Last 2 Minutes of the Game<br><i>Últimos 2 Minutos del Partido</i>              | L2M          | Se refiere a los 2 últimos minutos del cuarto cuarto o de la prórroga.  |
| Lead (Referee)<br><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.   |
| Legal Guarding Position<br><i>Posición legal de defensa</i>                     | LGP          | Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Encara al adversario y</li> <li>▪ Tiene ambos pies en el suelo.</li> </ul>  |
| Line Up<br><i>Alineados</i>   | n/a          | Durante un tiro libre, los jugadores se alinean a cada lado de la zona.   |
| Live Ball<br><i>Balón Vivo</i>  | LB           | El balón pasa a estar vivo cuando: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Durante el salto entre dos, el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el lanzamiento.</li> <li>2. Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador del tiro libre.</li> <li>3. Durante un saque de banda, el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda.</li> </ol>  |
| Loose Ball<br><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<br><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<br><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<br><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)<br><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<br><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.  |

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|--|--------------|---|
| Non-Active Referee<br><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<br><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<br><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.  |
| Offensive End<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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)<br><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)<br><i>Palmeo ilegal (del balón)</i>   | PLM          | Ver: Acompañamiento de Balón.   |
| Pass<br><i>Pase</i>  | s/a          | Un modo de mover el balón lanzándolo de un jugador atacante a otro.   |
| Pass-Off<br><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.   |
| Patiented Whistle<br><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<br><i>Visión Periférica</i>  | PV           | Ver ampliamente a cada lado mientras se mira hacia delante.   |
| Personal Foul<br><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.  |



| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|--|--------------|---|
| Phantom Call<br>(Fantasy Call)<br><i>Pitada inventada</i><br><i>(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)<br><i>Pantalla</i>   | SC           | Una pantalla ofensiva   |
| Pivot Foot<br><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<br><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.  |
| Pre-Game Conference<br><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<br><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<br><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)<br><i>Primaria (Cobertura)</i>  | PCE          | Área de responsabilidad y acciones que el árbitro debe cubrir siempre.  |
| Push-Off<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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<br><i>Árbitro</i>  | REF          | Normalmente, el término que se utiliza para los 2/3 árbitros que arbitran un partido.   |
| Referee(s)<br><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.  |

| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|---|--------------|--|
| Referees' Signals<br><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<br><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<br><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<br><i>Pitada normal</i>                      | RC           | Es considerada como una pitada por el árbitro al que corresponde la acción (sin ayuda).  |
| Ring<br><i>Aro</i>  | s/a          | La circunferencia de metal del cesto o canasta que el balón debe atravesar para anotar una canasta.  |
| Rotation<br><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)<br><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<br><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<br><i>Anotador</i>                                 | SR           | El anotador llevará las anotaciones del acta, según las reglas del baloncesto.   |
| ScoreSheet<br><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<br><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<br>(Coverage)<br><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<br><i>Autoevaluación</i>                  | SEF          | El proceso de evaluación del propio rendimiento.   |
| Selling the Call<br><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)<br><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.   |

| TÉRMINO  | ABRE-<br>VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|--|------------------|--|
| Shot<br><i>Tiro</i>  | s/a              | Un intento para conseguir canasta  |
| Shot Clock Operator<br><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<br><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<br><i>Líneas Laterales</i>   | s/a              | Las líneas limítrofes que delimitan los lados del terreno de juego.  |
| Signals<br><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)<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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)<br><i>Lado fuerte (Arbitraje/3PO)</i>                               | SSR              | El lado de la pista donde se encuentran los árbitros de Cabeza (Lead) y Cola (Trail) (3PO).  |

| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|---|--------------|---|
| Substitution Opportunity<br><i>Oportunidad de Sustitución</i> | SUBO         | Una oportunidad de sustitución comienza cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Para ambos equipos, el balón pasa a estar muerto después de un último o un único tiro libre convertido.</li> <li>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.</li> <li>Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para el primer o único tiro libre.</li> </ul> |
| Substitution / Substitute<br><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.   |
| Switching (Referees)<br><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<br><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<br><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<br><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<br><i>Equipo / Miembro de Equipo</i>       | TM           | Cada equipo consistirá en: <ul style="list-style-type: none"> <li>Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.</li> <li>Un entrenador jefe.</li> <li>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.</li> </ul>  |
| Team Bench Areas)<br><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.  |

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN   |
|--|--------------|---|
| Team Control (Ball)<br><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.<br>El control por parte de ese equipo continúa cuando: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un jugador de ese equipo tiene controla un balón vivo.</li> <li>2. El balón se pasa entre compañeros de equipo.</li> </ol> El control de equipo finaliza cuando: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Un oponente obtiene el control.</li> <li>2. El balón pasa a estar muerto.</li> <li>3. El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un tiro de campo o en un tiro libre.</li> </ol> |
| Team Control Foul<br><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)<br><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<br><i>Trabajo en Equipo</i>                                   | s/a          | El correcto funcionamiento del equipo arbitral para proporcionar la adecuada cobertura y control en un partido.   |
| Technical Foul<br><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<br><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<br><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<br><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<br><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)<br><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.  |

| TÉRMINO  | ABRE-VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|--|--------------|--|
| Time-Out (Referees)<br><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)<br><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<br><i>Oportunidad de Tiempo Muerto</i>        | TOO          | Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando: <ul style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre convertido.</li> <li>Para el equipo que no encesta, cuando se anota un tiro de campo.</li> </ul> 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<br><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.  |
| Trail (Referee)<br><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<br><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<br><i>Triple pitada</i>                             | 3W           | Cuando tres árbitros interviene simultáneamente en una misma jugada.   |
| Turnover<br><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<br><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).  |



| TÉRMINO   | ABRE-VIATURA  | DESCRIPCIÓN   |
|---|---------------|---|
| Umpire<br><i>Árbitro Auxiliar</i>   | U<br>(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.<br>Según el modelo 3PO, hay un Árbitro Principal (CC) y dos Auxiliares (U1 y U2).   |
| Unsportsmanlike Conduct (Behaviour)<br><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.   |
| Unsportsmanlike Foul<br><i>Falta Antideportiva</i>                                    | UF            | Un contacto ilegal que incluye cualquiera de los criterios que siguen debería sancionarse como una Falta Antideportiva: <ul style="list-style-type: none"> <li>■ No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas (C1).</li> <li>■ Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario (C2).</li> <li>■ 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).</li> <li>■ 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).</li> <li>■ 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).</li> </ul> |
| Video Operator<br><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<br><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<br><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.  |

| TÉRMINO  | ABRE-<br>VIATURA | DESCRIPCIÓN  |
|--|------------------|--|
| Weak Side<br>(Refereeing)<br><i>Lado débil (Arbitraje)</i> | WSR              | El lado de la pista donde se encuentra el árbitro de Centro (en 3PO).          |
| Wiping the Basket<br><i>Anular la Canasta</i>              | s/a              | Cancelar la canasta (normalmente se usa en Norteamérica)                       |
| Working Area<br><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