



Escuela: E.P.E.T N° 5

Docente: Molina Alejandra

Año: 4° **División:** 1era, 2da.

Nivel: Secundario **Ciclo:** Orientado

Turno: Mañana

AREA CURRICULAR:

EDUCACION FISICA.

MUJERES

AÑO 2020

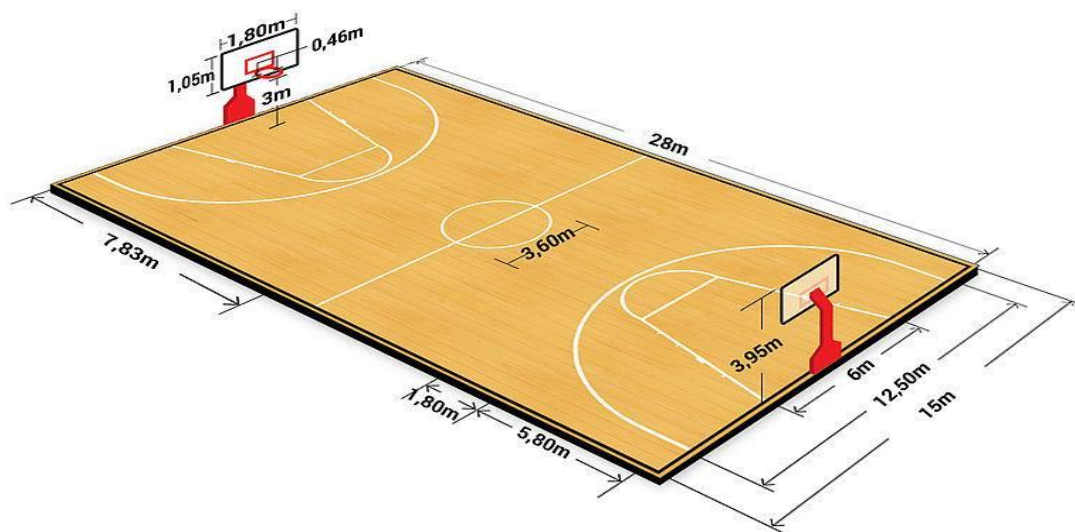
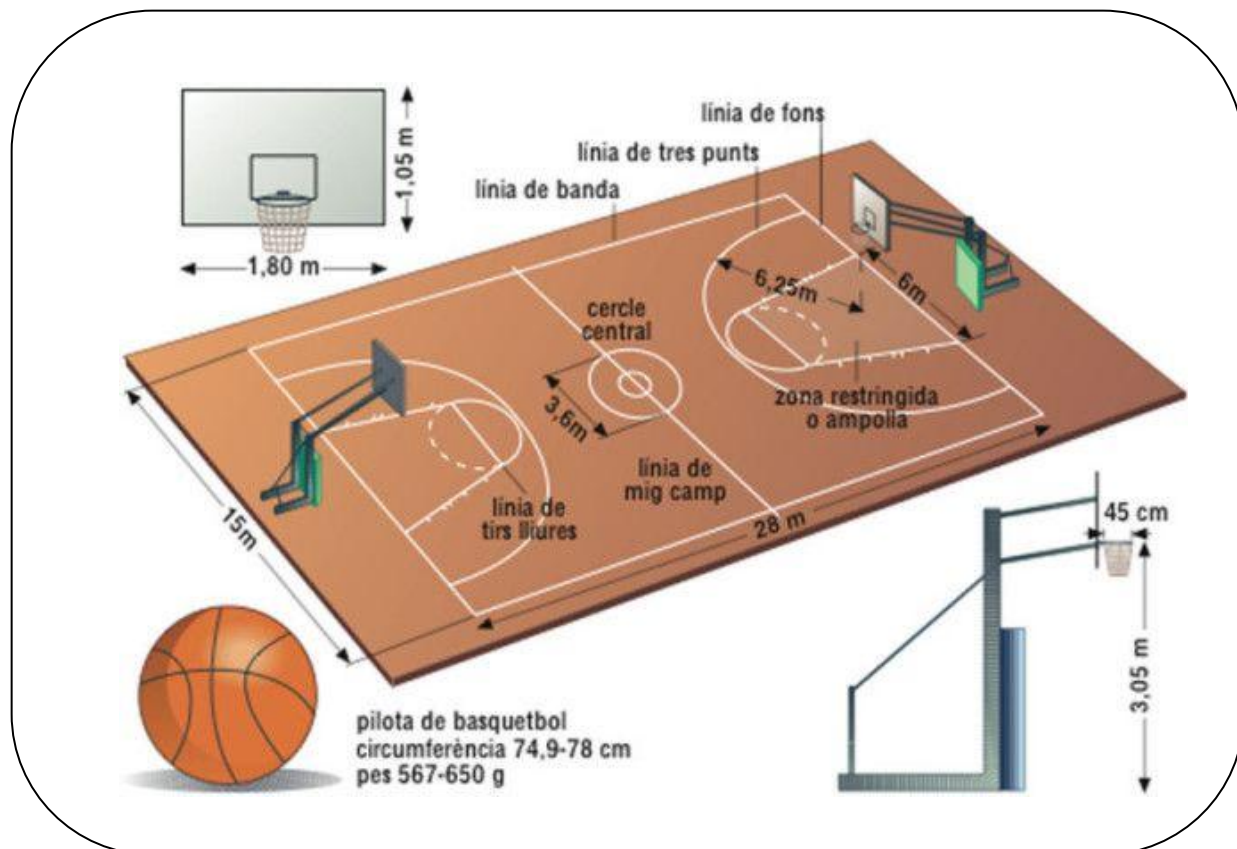
Directivo a cargo: Prof. Pedro Gonzales.

PROPUESTA PEDAGOGICA.

TITULO DE LA PROPUESTA:

“Seguimos trabajando en el reglamento de Básquet, PARTE II”.

DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO: “DIAGRAMAS”



EQUIPO TECNICO: “RELOJ DEL PARTIDO”

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral.



El reloj del partido se utilizara para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre ellos, estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.

Un dispositivo visual apropiado o cronometro, distinto del reloj del partido, será usado para controlar los tiempo muertos.

DISPOSITIVO DE LOS 24 SEGUNDOS: Tendrá una unidad de control de operar el dispositivo y monitores con las siguientes especificaciones:

- Cuenta atrás digital indicando el tiempo en segundos.
- El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.
- La capacidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

Señales: deberán existir al menos 2 señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y potentes.

- Uno es para el cronometrador y el anotador, sonara automáticamente para el final del tiempo de un periodo o periodo extra. Para el anotador y cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario llamar al árbitro sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc.
- Uno para el operador de 24" (segundos) que sonara automáticamente para indicar el final de un periodo de 24" (segundos).

Marcador: debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores. El marcador deberá mostrar como mínimo:

- El tiempo de juego.
- El tanteo.
- El numero de periodo actual.
- El numero de tiempos muertos registrados.

Marcadores de falta de jugadores, de equipos: Los marcadores de falta de jugadores serán blancos, y estarán enumerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5). Para el anotador de faltas de equipos se le proporcionara 2 marcadores de faltas de equipos, estos serán de color rojo.

Dispositivo indicador de faltas de equipo: debe haber un dispositivo que muestre el número de faltas (de 1 a 5), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la última penalización.

ARBITROS: OBLIGACIONES CUANDO SE COMETE UNA INFRACCION.

Definición de Infracción: cualquier falta o violación cometida por un jugador, sustituto, entrenador, ayudante del entrenador o seguidor del equipo es una infracción.

Procedimiento: cuando se comete una violación o una falta, el árbitro debe hacer sonar el silbato y simultáneamente, realizar la señal para detener el reloj, lo que hace que el balón quede muerto.

Los árbitros no harán sonar su silbato después de un tiro libre convertido, ni después de un cesto convertido, ni cuando el balón este vivo.

Después de cada decisión de falta o de salto entre dos, los árbitros intercambiaran sus posiciones en el terreno de juego.

ACTIVIDADES.

1. Dibuje a pulso, en una hoja una cancha de básquet con los siguientes elementos:
 - Dimensiones, Líneas de límites con sus medidas.
 - Líneas de lanzamientos y zonas.
 - Tableros y Pelota con sus medidas respectivas.
2. Dibujar el Reloj del Partido (usted puede elegir entre las imágenes propuestas en la teoría).
3. Responda:
 - a) ¿Quién debe proporcionar el reloj del partido?
 - b) ¿Para qué sirve el reloj del partido y donde se lo sitúa?

Directivo a cargo: Prof. Pedro Gonzales.

