

## AREA DE TÉCNICA DE ARBITRAJE

# 4. FILOSOFIA Y NORMAS DE UBICACIÓN

### EN ESTE CAPÍTULO:

*Veremos cuáles son las tareas de los árbitros antes del inicio del partido y las zonas de responsabilidad de cada uno durante el juego.*



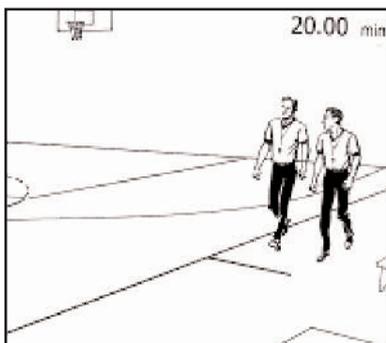


## 4.1. Tareas de los árbitros antes del inicio del partido

### Salida a pista

#### 1. PRINCIPIOS GENERALES

Para realizar un correcto trabajo durante el partido, es necesario que los árbitros hagan una serie de tareas previas al mismo. Algunas de ellas, las referidas a los momentos en que los árbitros no tienen aún autoridad para sancionar (hasta 20 minutos antes del inicio del



encuentro), se comentan de forma extensa en el punto 6 de este manual (colaboración), mientras que en este apartado desarrollaremos las labores que los árbitros deben realizar desde el momento en el que salen a la pista hasta el inicio del encuentro.

Las reglas de juego de la FIBA conceden autoridad a los árbitros desde 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del encuentro. Durante este espacio de tiempo los árbitros inspeccionarán los elementos electrónicos (reloj, 24", ...) y revisarán las instalaciones (línea central, banquillos, etc.), a la vez que observarán el calentamiento de los equipos.

Con independencia de todas las normas que a continuación detallaremos, cabe recordar que el "sentido común" es muchas veces la mejor norma, y que el factor diferenciador de un gran arbitraje es, normalmente, el humano.

#### 2. RESPONSABILIDADES Y TAREAS

Los árbitros realizarán en su salida a la pista una serie de tareas que serán necesarias para el buen devenir del encuentro. Una vez acaben con ellas, ocuparán la posición frente a la mesa de auxiliares que define el manual del árbitro de la FIBA. Esta posición en el lado opuesto al de la mesa de auxiliares permite a los árbitros concentrarse lejos de la presencia de los miembros de los banquillos. Aún así hay que recordar que el árbitro principal debe supervisar la firma del acta por parte de los entrenadores.

1. Saludar a los entrenadores. El mejor momento para saludar a los entrenadores (si no se ha hecho fuera de pista) es cuando ambos están reunidos, cosa que frecuentemente hacen antes de empezar su calentamiento. Si no fuera posible saludar a ambos a la vez, evitad las conversaciones durante el saludo.

2. Comprobar que los equipos ocupan el banquillo y calientan en la orientación correcta. La FIBA indica en sus reglas oficiales dónde deben calentar los jugadores de cada equipo y qué banquillo deben ocupar. De todas formas, si ambos equipos están de acuerdo (o no comunican 20 minutos antes de iniciar el partido disconformidad alguna) pueden intercambiar sus banquillos y/o cestos.

3. Revisar el terreno de juego, el funcionamiento del reloj, de los aparatos de 24" y el estado de los cestos, incluyendo las redes. Con frecuencia se puede observar cómo los árbitros ordenan arreglar un cesto o una red justo antes del inicio del partido (retrasándolo) o pocos minutos antes del inicio del mismo (impidiendo el correcto calentamiento de un equipo). Cuanto antes detectemos las irregularidades del terreno de juego antes se podrán corregir.





4. Elegir y comprobar el balón de juego, si antes no lo ha dejado el delegado de campo en el vestuario. Este debe botar hasta 1'20 m (medido desde la parte superior) lanzado desde 1'80 m. (desde la parte inferior) y debe reaccionar correctamente en su bote contra el suelo. Hay que recordar que ningún equipo calentará con este balón y que estará debidamente marcado.



5. Revisar las licencias y comprobar la identidad de los jugadores. Esta tarea se deja con frecuencia a los auxiliares de mesa, cuando el árbitro principal es el máximo responsable del encuentro. Es especialmente importante comprobar que las licencias se ajustan a lo establecido por vuestra liga para edades y categorías, así como revisar las autorizaciones provisionales o los documentos de vinculación. Los árbitros también requerirán, siempre, que los jugadores que solamente se identifican con el DNI firmen al dorso del acta antes de iniciarse el partido.



6. No permitir colgarse del aro. Los jugadores de baloncesto pueden legalmente hundir el balón en el aro (esta es una acción de tiro legal) pero nunca colgarse de él si no es para prevenir una mala caída o la lesión de otro jugador. Si observáis este comportamiento lo correcto es advertir a dicho equipo para evitar así desagradables sanciones previas al inicio del encuentro.

7. Comprobar el uniforme que visten los jugadores. No es extraño ver cómo justo en el momento del salto entre dos inicial los árbitros discuten sobre la similitud del vestuario de los dos equipos. Esta decisión la debemos tomar con la mayor antelación posible y así no molestar el calentamiento de los equipos en su tramo final. Ahora que los árbitros visten camisetas con colores diferentes al gris, no puede ocurrir que los árbitros se den cuenta justo antes de empezar que su color de camiseta puede confundirse con el de uno de los equipos. También habrá que comprobar que los jugadores no utilizan ningún equipamiento no oficial.

8. Escuchar el sonido claramente diferente de las señales acústicas. De nuevo parece que es una labor de los auxiliares de mesa, cuando los que tendremos problemas en diferenciarlas en la pista seremos los árbitros. Repasemos el sonido y funcionamiento de las señales con el operador de 24".



9. Identificar las señales de faltas de equipo y la flecha de posesión alterna. Debemos conocer su aspecto y situación en la mesa de auxiliares.

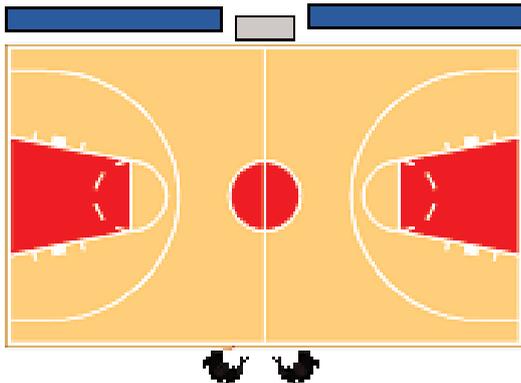


### 3. DONDE IR:

#### 20 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO

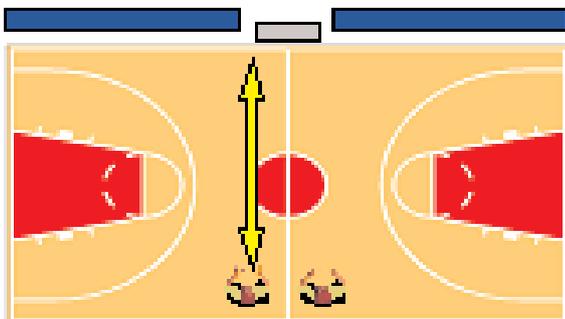
La tarea principal de los árbitros desde los 20' antes de iniciarse el partido es observar el calentamiento de los equipos. Desde la posición prevista en el manual de la FIBA (en frente de la mesa de oficiales, en el lado opuesto de la pista) comprobad que los equipos calientan con normalidad. El árbitro situado a la izquierda dirigirá sus pies hacia el cesto de su derecha y su compañero hará lo contrario. De esta manera los dos árbitros pueden observar el calentamiento de los equipos a la vez que pueden conversar sobre el partido.

No obstante, sólo es necesario que uno de los árbitros controle el calentamiento, mientras su compañero puede continuar con el suyo.



#### 10 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO

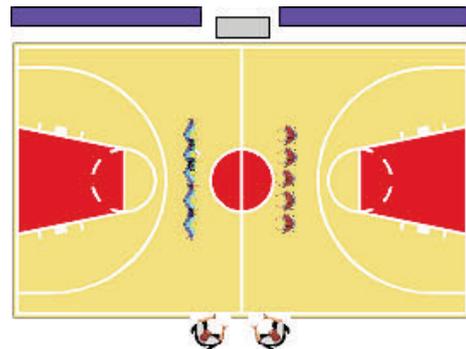
Diez minutos antes del inicio del partido, el árbitro principal (el auxiliar mantendrá su posición observando el calentamiento de ambos equipos) cruzará la pista para comprobar que los entrenadores firman el acta de juego dando conformidad a los jugadores inscritos en el acta, volviendo a su posición anterior una vez finalizada dicha tarea.



Una buena costumbre es contar el número de jugadores y acompañantes, para después cotejarlo con los inscritos en el acta y así advertir al preparador, antes de su firma, de la ausencia de algún participante.

#### 6 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO

En caso de existir presentación de los participantes se debe realizar 6 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. El árbitro principal indicará a los equipos, usando su silbato, que deben interrumpir su calentamiento y retirarse de la pista permaneciendo en los banquillos. El reloj continuará en marcha y se detendrá a falta de 3 minutos si la presentación ha excedido ese tiempo.



#### 3 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO



Cuando los jugadores, entrenadores y árbitros hayan sido presentados, el árbitro principal hará sonar su silbato e indicará que quedan 3 minutos para el comienzo del partido. Los jugadores pueden comenzar en ese momento la fase final de su calentamiento.

#### 2 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO

Los árbitros se acercarán a la mesa de oficiales.

#### 1 MINUTO Y MEDIO ANTES DEL PARTIDO



Cuando quede un minuto y treinta segundos para el inicio del partido, el árbitro principal hará sonar su silbato y se asegurará de que todos los jugadores finalizan el calentamiento y regresan a sus respectivas zonas de banco.



Antes de ocupar sus posiciones para el salto inicial, darán un apretón de manos a los auxiliares de mesa y cotejarán con ellos la presencia de los cincos iniciales correctos e identificarán a los capitanes o capitanes en pista.

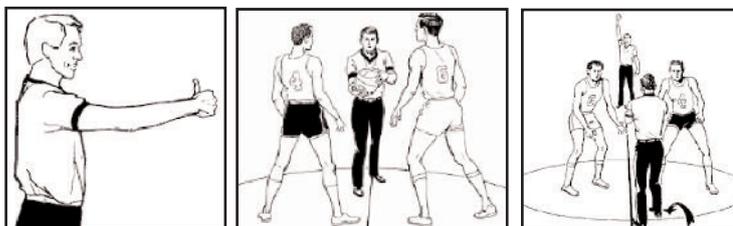
También es una buena costumbre esperar delante de la mesa la salida de los jugadores y saludarlos mediante un apretón de manos. Este momento también se puede utilizar para recordar a los jugadores que llevan la camiseta de juego por fuera de los pantalones que deben ponerla por dentro, así como para acabar de revisar que ningún participante juega con joyas o un material no reglamentario.

Después de comprobar que todo está en orden el árbitro principal dará un apretón de manos al auxiliar y acudirá a su posición de salto inicial, en el lado opuesto a la mesa de anotadores.



## Salto inicial

### 1. PRINCIPIOS GENERALES



Antes de entrar en el círculo central para administrar el salto entre dos al comienzo del primer período y antes de administrar el saque al comienzo de los demás periodos, el árbitro principal comprobará que su compañero está preparado y, a través de este, que los oficiales de mesa también lo están. Utilizarán la señal nº13 (pulgar hacia arriba) para efectuar este proceso.

El árbitro principal (árbitro activo, pues es quien administra el salto) retrasará el salto inicial o el saque hasta que esté completamente seguro de que todo está en orden, se colocará en el lateral contrario, de cara a la mesa de oficiales, cerca de la línea lateral, preparado para entrar en el círculo central y administrar el salto inicial.

Al principio del primer período, el árbitro auxiliar se situará cerca de la línea central, en el lateral más cercano a la mesa de oficiales. Es el árbitro libre, es decir, no está implicado en la administración del salto pero está preparado para moverse por delante del juego una vez que se haya palmeado legalmente el balón.

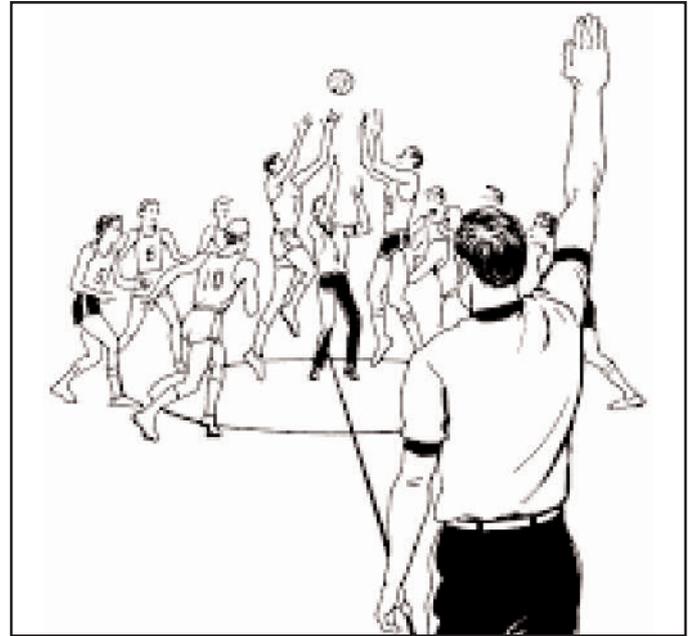
Antes de iniciar el proceso de lanzamiento el árbitro principal buscará el contacto visual con su compañero, para corroborar de nuevo que todo esté en orden. Antes de entrar comprobará que los jugadores están correctamente colocados para administrar el salto entre dos. Cuando entre dentro del círculo central comprobará que los saltadores y su compañero están listos y lanzará el balón al aire. Recordad que los saltadores deben tener los dos pies dentro del semicírculo y uno de ellos próximo a la línea de medio campo.





## 2. RESPONSABILIDADES

No hay peor manera de empezar un partido que con un salto mal lanzado o con una violación de salto no sancionada. Si tus saltos entre dos no son muy buenos, practícalos. Es importante lanzar el balón recto y adecuado a la altura de los jugadores (es mejor pecar por exceso que por defecto). En ocasiones podemos observar cómo algunos árbitros lanzan el salto entre dos con el silbato en la boca. Esta es una práctica muy peligrosa, pues es fácil que involuntariamente un jugador nos golpee produciendo lesiones en la boca.

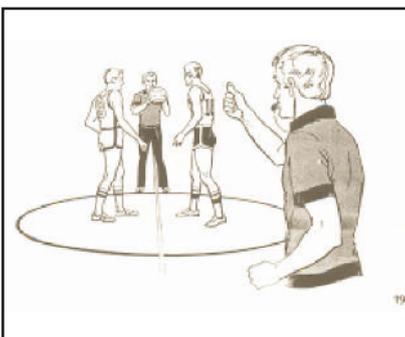


difícil evitarlo, imaginad que encima se mueve: la probabilidad de choque aumenta, pues sin duda existe la posibilidad de que el obstáculo se mueva justo en la dirección que teníamos pensada para evitarlo.

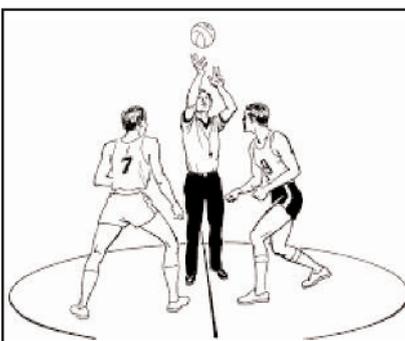
Una vez clarificado el juego, puede empezar a moverse para coger su posición como primer árbitro de cola.

## 3. DONDE IR

### PRIMERA TRANSICIÓN



Durante el palmeo de los saltadores y la lucha posterior por la pelota alrededor del círculo, el árbitro activo se debe quedar quieto (para evitar molestar y para no chocar con los jugadores) esperando que se clarifique la situación del juego.



Equivocadamente, algunos árbitros piensan que apartándose rápidamente molestarán menos a los jugadores. Nada más alejado de la realidad; imaginemos un obstáculo en la carretera: en ocasiones ya nos resulta



El árbitro auxiliar debe comprobar que el balón sea palmeado legalmente, es decir, que haya alcanzado su máxima altura antes de ser palmeado y que el movimiento de los ocho jugadores restantes sea reglamentario.

En cuanto el balón sea palmeado, el árbitro auxiliar dará la señal de tiempo de juego y se moverá en la dirección del juego, por delante del balón, para ocupar la primera posición de árbitro de cabeza. Hay que recordar que cada saltador solo puede palmear el balón un máximo de dos ocasiones.

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

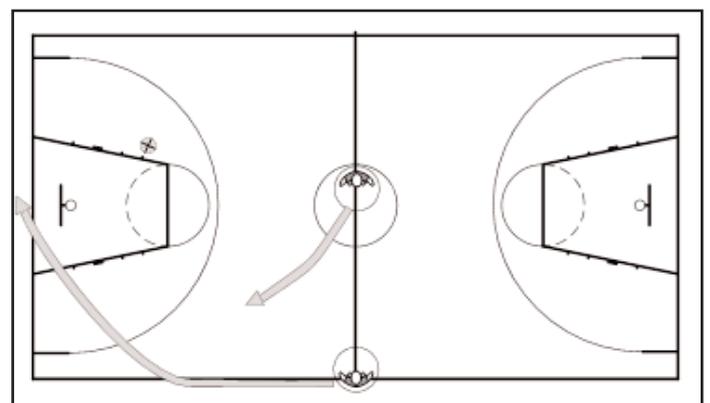
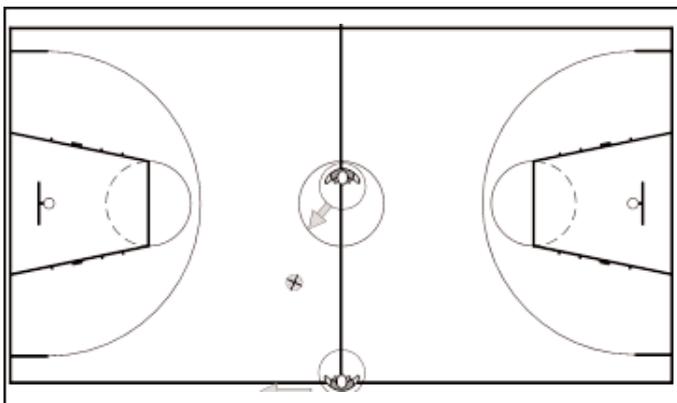
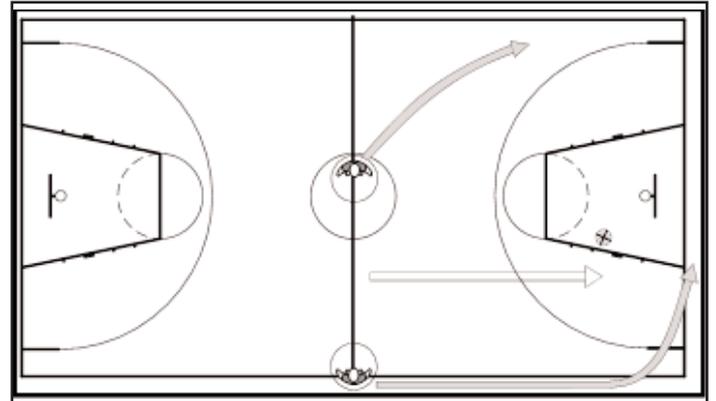
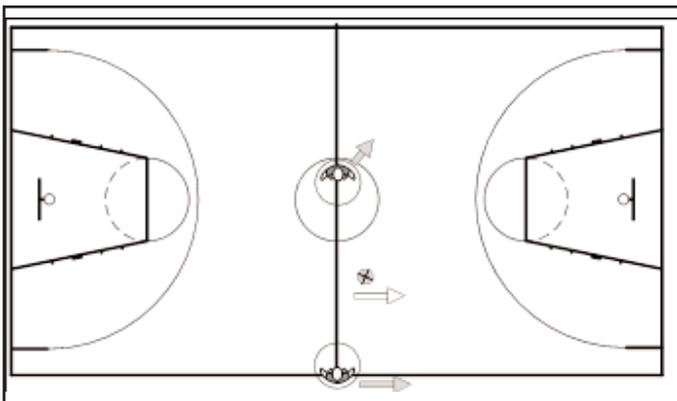


### INICIO DEL RESTO DE PERIODOS

Para administrar el saque al comienzo de los demás períodos, el árbitro principal se colocará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en la pista trasera del jugador que efectúe el saque en aplicación del proceso de alternancia, al cual entregará la pelota para realizar el servicio. El jugador que efectúa el saque colocará un pie a cada lado de la prolongación de la línea central. El árbitro auxiliar se situará en la pista delantera del equipo que realiza el saque como árbitro de cabeza, cercano a la otra línea lateral, con el fin de encajonar a todos los jugadores, si el juego o la posición de los jugadores así lo requiere.

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

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá su posición en el círculo, observando el juego. Una vez que el juego se haya alejado de la zona de medio campo, ocupará la posición de árbitro de cola junto a la línea lateral.



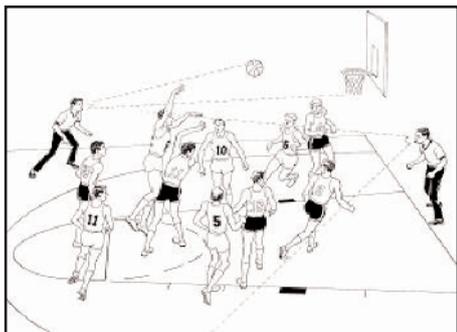


## 4.2. Zonas de responsabilidad arbitrales

### Reparto de responsabilidades. Arbitraje doble.

#### 1. PRINCIPIOS GENERALES

El baloncesto moderno es un deporte rápido y táctico. La rapidez del juego y el hecho de que cada vez se “juegue” más lejos del balón han propiciado la introducción de un segundo e incluso de un tercer árbitro para controlar el juego. Al contrario de lo que los espectadores creen, el objetivo final de cada ataque (conseguir el máximo de puntos) y de cada defensa (robar el balón) se consigue, cada vez más, con un buen juego lejos del balón. El antiguamente llamado “lado débil” cada vez lo es menos. Pantallas, body-checks, cortes, continuaciones... son expresiones del juego sin balón que exigen que al menos uno de los árbitros esté atento a lo que hacen el resto de los 8 jugadores que generalmente no están implicados con el balón, pero que a menudo trabajan para el objetivo del equipo.



- El arbitraje requiere un trabajo coordinado de ambos árbitros.
- La posición emergente del juego sin balón no quiere decir que debemos dejar de

controlar el juego con balón; este continúa siendo una prioridad pues la atención de todo el mundo se centra en el balón y nadie entendería cómo una situación sobre el balón no se sanciona correctamente.

- El juego con balón requiere una gran atención del mismo modo que el juego sin balón. Ha de quedar claro que ambos árbitros deben dividirse la responsabilidad del juego y que esto requiere un trabajo constante de movimiento en busca de las posiciones óptimas.

#### 2. ZONAS DE RESPONSABILIDAD

La FIBA dividió en su momento la pista en 6 zonas de responsabilidad. En función de la posición del balón, uno de los árbitros deberá observar las acciones alejadas del mismo, lo que exige un gran esfuerzo pues es fácil que el balón atraiga nuestra vista. Y recordad: saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo.

- Aunque la división de responsabilidades en principio impide que los árbitros miren a la vez una misma acción (porque de lo contrario, ¿quién controla al resto de jugadores?), puede ocurrir que ambos árbitros sancionen una misma jugada.

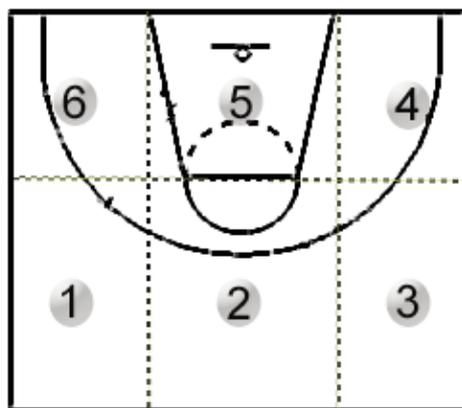
- Siempre que ambos árbitros hagan sonar sus silbatos simultáneamente, lo normal es que el más cercano al juego asuma la responsabilidad de adoptar la decisión.

- Establecer contacto visual entre ambos ayudará a evitar dos decisiones diferentes. Si ambos hacen sonar su silbato para señalar una falta, no debe hacerse ningún movimiento inmediato. Cada uno prestará atención al compañero por si ha adoptado una decisión distinta.

- No hay ninguna diferencia entre el árbitro principal y el auxiliar en cuanto a las decisiones sobre faltas o violaciones.

- Los árbitros más jóvenes o menos experimentados tienen la misma autoridad para tomar decisiones que sus compañeros más veteranos.

- La cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales. Cada uno marca su pauta asumiendo sus responsabilidades.



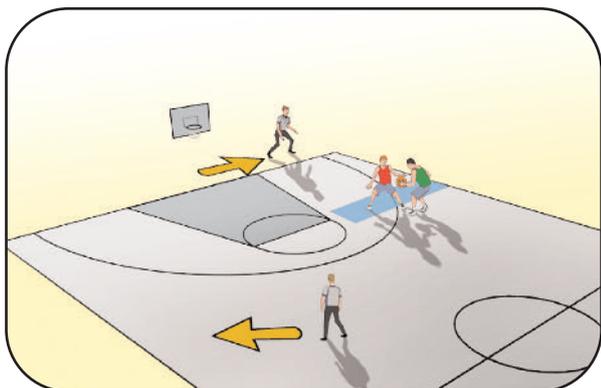
- Para lograr una cobertura adecuada, ambos árbitros deben intentar conseguir la mejor posición posible para juzgar el juego, empleando la mecánica que recoge el manual de la FIBA como directriz.

- Definid claramente el trabajo a realizar en las zonas en las que debáis transferiros la responsabilidad del juego con balón.



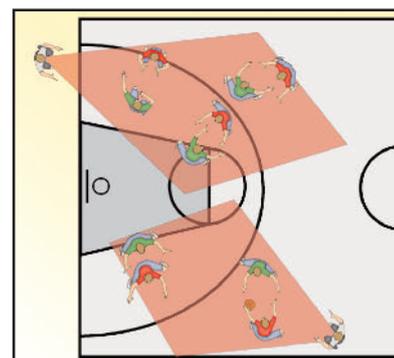
### 3. A DONDE IR

Por último, recuerda: en ocasiones la evolución del juego y un entorno táctico cambiante dan lugar a nuevas situaciones, diferentes de las planteadas, y que por tanto necesitan soluciones ajustadas al nuevo concepto. Sólo un árbitro estrecho de miras entenderá los manuales como dogmas. Desde luego este manual no lo es; simplemente es una guía, realizada a partir de la experiencia, que pretende ser un material de ayuda y desarrollo técnico para los árbitros. Recordad lo que nos dice el propio manual de la FIBA: "Ve donde tengas que ir para ver lo que tengas que ver".



- Focaliza tu trabajo en la cobertura de tus áreas primarias. Llevar a cabo una buena charla pre-partido puede ayudarte a definir las áreas primarias y conseguir que los árbitros tengan el mismo pulso del encuentro.
- No trabajes solamente en arco. Aprovecha todo el área de trabajo del árbitro de cola, muévete también en forma de "L", ve hacia delante en cada tiro para controlar el rebote y las situaciones de interposición/interferencia.
- Trabaja en conjunción con tu compañero. Desde la posición adecuada hay cosas que el árbitro de cola puede ver de forma mucho más clara que el de cabeza.

- No te preocupes por ser superado en un contraataque. Esto es algo que puede pasar de forma ocasional.
- Presta atención a los relojes, controla situaciones de 8" y 24". Mantén el contacto visual con los relojes incluso si el periodo o la cuenta han acabado.

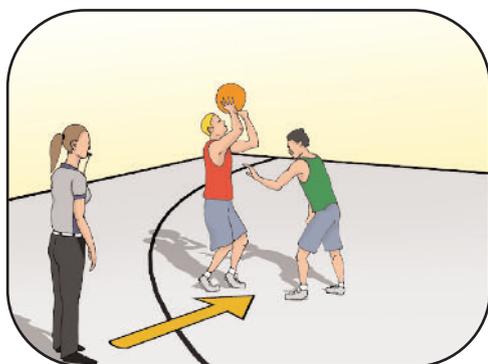


## Trabajo del árbitro de cola

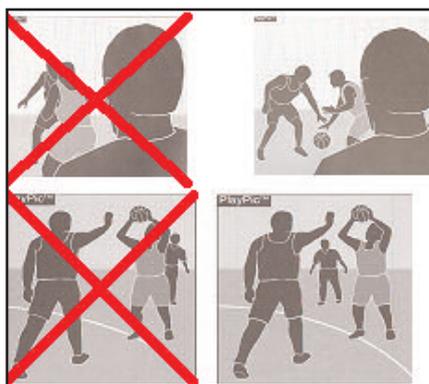
### 1. PRINCIPIOS GENERALES

El árbitro de cola es el que se sitúa detrás del juego de ataque. Generalmente, no debe pasar nunca de la línea imaginaria que une las dos canastas, con la excepción de una defensa tipo trap (2x1) en la esquina de la zona 3 en medio campo o cualquier otra circunstancia excepcional que aconseje ponerse en medio de una posible salida rápida de los defensores.

Si quiere tener éxito en su trabajo el árbitro de cola se debe mover rápidamente, ganar ángulos adecuados y trabajar en equipo con el árbitro de cabeza.



- Cuando seas responsable del juego con balón, especialmente las situaciones de 1c1, busca los espacios y evita arbitrar las espaldas.



- Debes estar preparado a posibles situaciones de tiempo muerto o sustitución, especialmente en momentos críticos del partido.

con la mesa de oficiales. Conoce la dirección de la flecha de posesión alterna, controla de manera eficiente las sustituciones y otras relaciones con la mesa.

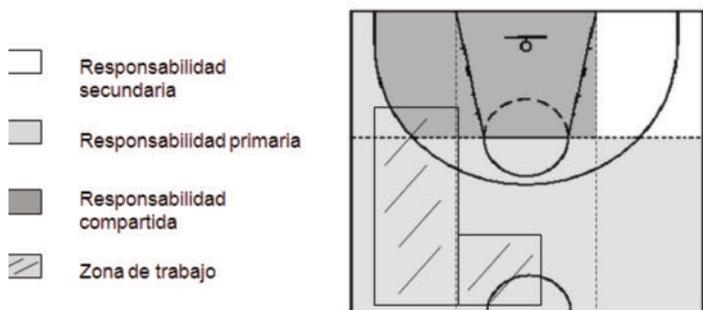
- Tu cuerpo y cabeza deben estar mirando el aro y el juego, debes estar en posición semi-flexionada.
- No arbitres "tres en raya", busca el espacio, no espaldas.

- Controla tu zona primaria, "ve a donde tengas que ir y pita lo que tengas que pitar"  
 - Observa los relojes  
 - Usa señales potentes y claras.



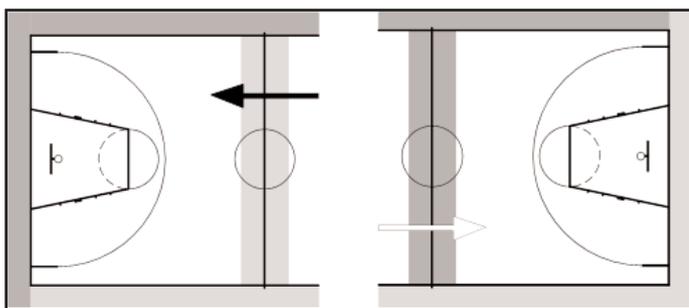
## 2. ZONAS DE RESPONSABILIDAD

El árbitro de cola es el responsable del juego con balón cuando la pelota se encuentra en las zonas 1,2, 3 y 6, compartiendo la responsabilidad de la zona 5 con su compañero de cabeza. En el siguiente diagrama podemos observar cuál es su zona de trabajo y las zonas de responsabilidad.

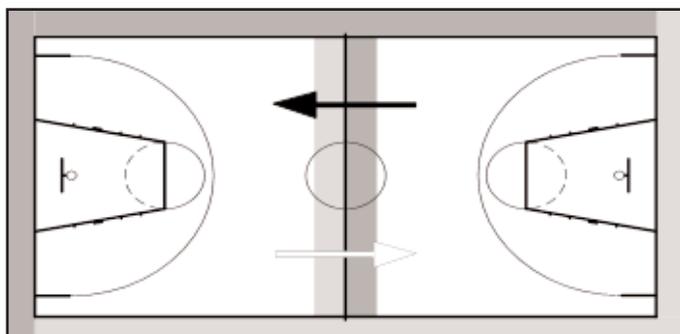


El árbitro de cola debe moverse separado de la línea lateral para un buen trabajo de su zona de responsabilidad. Cuando el balón está en su zona, el árbitro de cabeza es el responsable del juego sin balón.

- El árbitro de cola es el responsable de la línea de medio campo y de la lateral de su izquierda (con los pies mirando hacia el aro).



- El árbitro de cabeza es el responsable de la línea de fondo y de la lateral a su izquierda.



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

- Cuando tu compañero busque ayuda en un fuera de banda, debes procurar dársela de inmediato. Establece canales de comunicación visual en la charla pre-partido.

- El árbitro de cola debe separarse de la línea lateral para hacer un buen trabajo. Debe moverse constantemente para encontrar buenos ángulos de visión. Una buena cobertura de las zonas de responsabilidad exige contacto visual y "sentir" qué es lo que tu compañero está controlando, para así no tener dos árbitros siguiendo la misma acción, mientras nadie vigila al resto de jugadores.

- En ocasiones es necesario que, en el esfuerzo por seguir el juego sin balón, un árbitro responsable de un fuera de bando no sepa cuál es la dirección a señalar: en esas situaciones el compañero debe ayudar.

- Existe el mito adoptado por muchos árbitros de que el árbitro de cabeza es el único que puede decidir correctamente sobre acciones de carga/bloqueo. Eso es falso. Es el árbitro quién tiene ganada la ventana el principal responsable, siempre que se produzca en su zona de responsabilidad primaria o compartida. La mejor posición conduce a una mejor visión, desembocando en mejor decisión.

### EN RESUMEN

- Controla la línea de medio campo.
- Mantente fuera de las líneas de pase.
- Movimiento constante para buscar buenos ángulos de visión.

- Moverse uno o dos pasos a izquierda o derecha elimina el hecho de estar tapado por los jugadores.



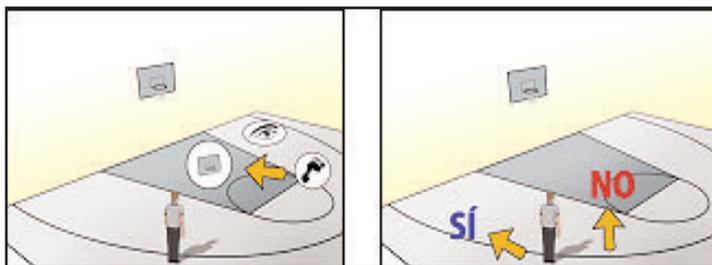


### 3. DÓNDE IR.

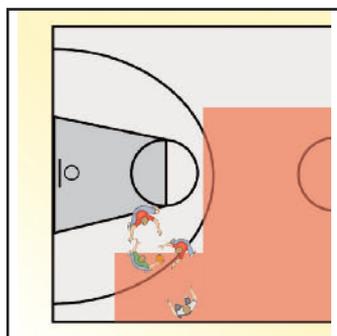
#### EN EL JUEGO:

Los ángulos son tan importantes como la distancia. Penetra y busca espacios. Mantente fuera de las líneas de pase.

- Busca lugares que te permitan observar con claridad la jugada y los movimientos de los jugadores. Si estás muy lejos de la jugada puede que tu percepción no sea buena. Por el contrario, si estás cerca ganas credibilidad.
- El árbitro de cola debe penetrar hasta la prolongación de la línea de tiros libres (aproximadamente) cuando el balón se acerca a la canasta o la línea de fondo durante un pase, un regate o un tiro para buscar mejor los espacios entre jugadores. Es fundamental que la posición se ajuste atendiendo a las necesidades de cada situación de rebote, situándose en el mejor lugar posible para controlar este tipo de acciones.



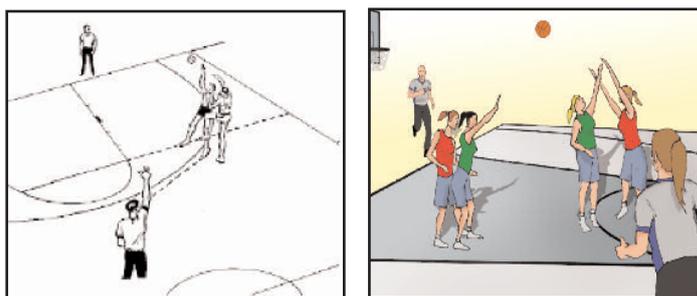
- Cuando un jugador ofensivo tiene la pelota en el lado opuesto al árbitro de cola, este debe moverse hacia la línea lateral de su izquierda y obtener buenos ángulos.
- No existe una posición ideal, todo depende del juego y de tu capacidad visual.
- Busca los espacios en las situaciones de 2c1.



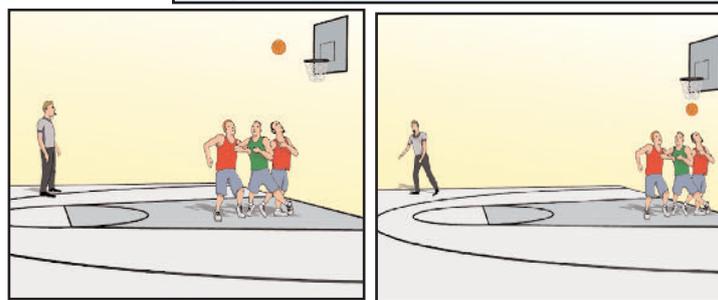
- Cuando el jugador se mueve hacia el centro del campo el árbitro de cola se moverá hacia la jugada si es necesario y tanto como sea necesario, vigilando no interferir en las líneas de pase.

• Cuando se produce un pase desde el rectángulo 3 al 1, uno o dos pasos hacia atrás serán suficientes para obtener la posición correcta.

- En el caso de 2c1 en la zona 3, puede coger la posición desde la pista trasera, traspasando, incluso, la línea imaginaria de cesto a cesto que dividiría en dos el terreno de juego.
- Cuando se produce un tiro dentro de la zona de cobertura primaria del árbitro de cola, la responsabilidad principal de este árbitro reside en el tirador que está en el aire. No penetres de manera “mecánica”, controla la acción hasta que el jugador vuelva al suelo y estás seguro de que no se producen faltas de ataque o defensa.



- Si el balón avanza por la pista hacia la derecha alejándose de ti, acércate cuanto sea necesario para mantener una distancia que te permita poder ver y leer la jugada.
- Debe controlar las acciones de rebote, no abandonar la posición, y observar en especial a los jugadores que saltan por detrás.



#### EN RESUMEN

- Sigue el juego desde cerca.
- Obten buenos ángulos.
- Penetra hacia la línea de fondo.
- Sigue al lanzador en el aire hasta que haya tocado el suelo



## EN LOS TIROS LIBRES

Ajusta tu posición para seguir correctamente tu trabajo como árbitro de cola.

- El árbitro de cabeza es el encargado de administrar los tiros libres.
- Cola siempre está colocado a la izquierda del lanzador.
- El árbitro de cola se debe colocar en la intersección de la prolongación imaginaria de la línea de tiros libres con la de tres puntos. Es incorrecto situarse pegado a la línea de lateral.



- Como árbitro de cola eres el responsable de conceder validez a los cestos.
- Durante el vuelo de la pelota hacia canasta durante el último tiro libre, estáte preparado para ajustar tu posición al desarrollo del juego en la posible situaci´on de rebote, observando los movimientos de los jugadores y colocándote según sea necesario.



- No te pegues a la línea de tiros libres, esta posición no te da una buena visión del juego, pues te quedan jugadores por detrás.
- Observa que el tirador no pisa la línea durante su lanzamiento, ni entra en la zona restringida antes de que el balón toque aro.
- Comprueba que los jugadores del pasillo de tiros libres situados de cara a ti no entran antes de que el balón salga de las manos del tirador.
- Recuerda que los jugadores situados más allá de la línea de tres puntos y de la línea imaginaria de tiros libres no pueden traspasarlas antes de que el balón toque el aro.

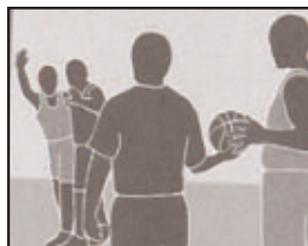
### EN RESUMEN

- Colócate a la izquierda del lanzador de tiros libres.
- Controla que los jugadores no entren antes de tiempo.
- Mantente en la intersección de la línea de tiros libres con la de tres puntos.
- Penetra con el tiro.

## EN LOS SAQUES DE BANDA/FONDO

Un movimiento eficiente y una clara comunicación entre los árbitros hará que el balón vuelva al juego de manera rápida y correcta.

- Los árbitros deben lanzar o dar el balón al jugador que saca.



- El jugador que saca debe situarse entre el árbitro y el cesto de la pista delantera.
- Cuando un árbitro de cola administra un saque en el fondo de la pista defensiva, el jugador que saca estará siempre a la derecha del árbitro de cola.



• Dependiendo de la existencia de presión en la pista defensiva el árbitro de cola que va a pasar a cabeza se quedará próximo a la línea de medio campo para apoyar a su compañero. Este retraso en llegar a la línea de fondo tiene una justificación, por lo que el trabajo debe ser activo, no una simple presencia. Asume el control del juego cerca de tu línea lateral cuando se acerque de frente a ti. Definid claramente en la charla pre-partido el reparto de responsabilidades en este tipo de situaciones de presión.

• Por lo general, en la transición de cabeza-cola cuando avance el juego, tendrá que mantenerse por detrás del juego y buscar siempre las “ventanas” (espacios).

• Cuando ocurra una violación en tu área primaria, detén el juego, haz la señal de la violación e indica la dirección del juego. Después ve a tu posición de saque.

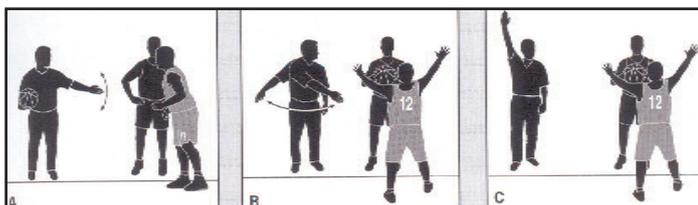
• En ocasiones el árbitro de cola debe cortar cuando pasa a cabeza. Eso te ahorra tiempo.

• Cuando un atacante tiene la pelota en el lado opuesto al área de trabajo del árbitro de cola, cola debe de alejarse de la línea de banda y obtener buenos ángulos.

• Cuando sanciones una violación en la pista ofensiva y esta implique cambio de dirección del juego, pita y márchate rápidamente. Así tu compañero podrá ir rápido a poner el balón en juego.

• Mantente cerca del juego. Evita movimientos que interfieran con el juego.

• Después de haber penetrado en una acción de tiro no te marches de manera mecánica. Recuerda que en ocasiones el cesto no entra, se producen rebotes y tú como cola tienes muchas opciones de ver empujones por la espalda.

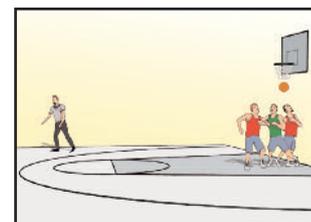


• Sitúate por lo menos a un paso del jugador que debe sacar, así aumentarás tu campo visual.

• Informar a los equipos de lo que les queda de cuenta de 8 segundos para pasar a la pista delantera en los servicios de banda en pista trasera.

### EN RESUMEN

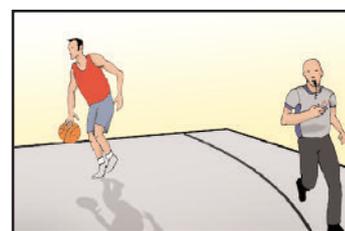
- Sepárate del jugador que saca.
- Usa señales claras.
- Usa la voz
- Encajona a los jugadores con tu compañero.



### EN LAS TRANSICIONES

El árbitro de cola debe reaccionar rápidamente a las transiciones sin sacrificar la buena cobertura del juego. Ante la duda, quédate.

• En la transición de cabeza a cola, no te adelantes al juego.



### EN RESUMEN

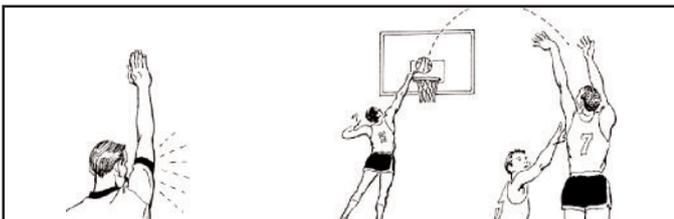
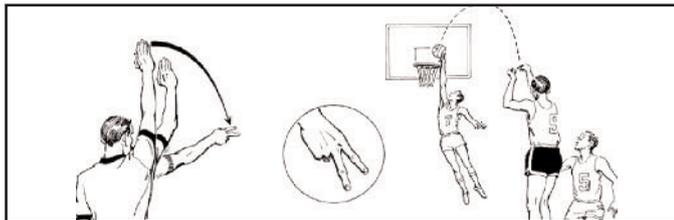
- Observa el juego para prevenir una posible presión defensiva.
- Controla las situaciones de rebote hasta que finalicen.
- Mantén contacto visual con tu compañero.



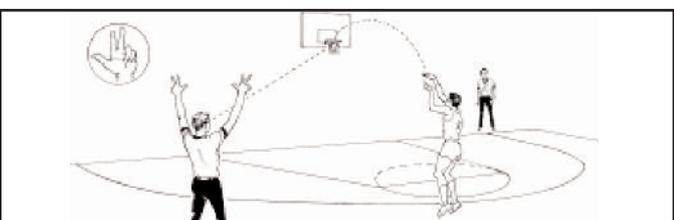
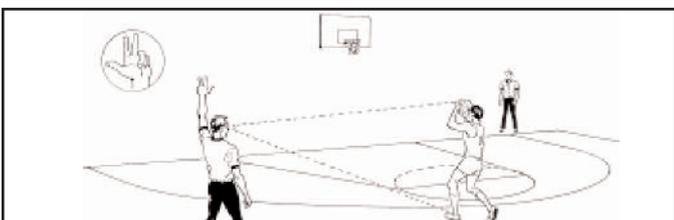
EN LAS ACCIONES DE TIRO

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

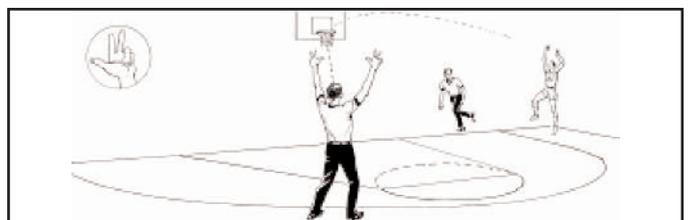
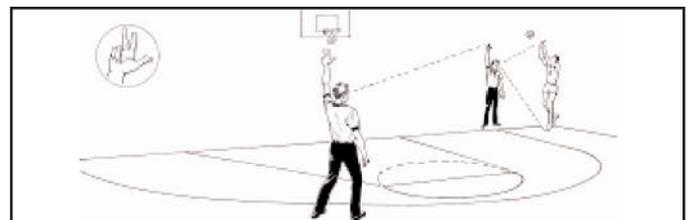
- Independientemente de qué árbitro haya sancionado una falta, es fundamental que el árbitro de cola observe la trayectoria del balón hacia la canasta o cuando se realice un pase interior, así como a los jugadores implicados en la falta.
- El árbitro de cola es el responsable de observar la trayectoria del balón durante un tiro y por consiguiente debe tomar las decisiones relativas a las interposiciones e interferencias, tanto a la defensiva como a la ofensiva.



- El árbitro de cola es el responsable de señalar los lanzamientos de tres puntos. Observará los pies del lanzador para asegurarse de que el lanzamiento se haya efectuado desde la zona de tres puntos.

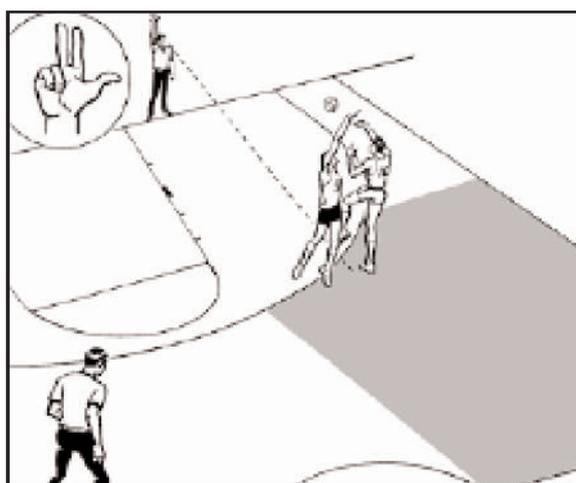
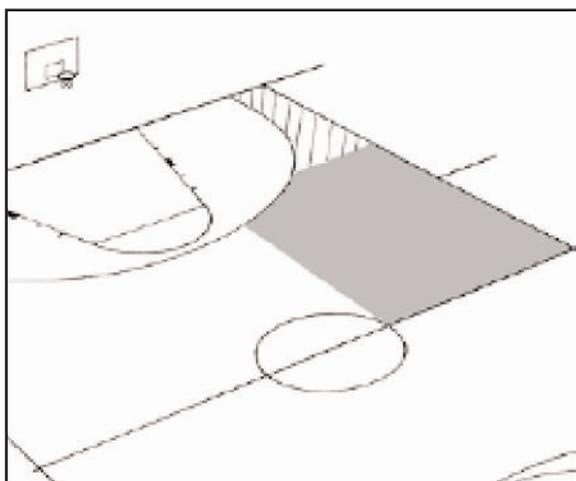


- El árbitro de cola no puede ver con claridad todos los lanzamientos de tres puntos.
- Especialmente se produce esta situación cuando los lanzamientos se efectúan desde la esquina más alejada de su posición (zona 4). El árbitro de cabeza está más cerca del juego y es responsabilidad suya ayudar a su compañero. Cuando se produzca el lanzamiento de tres puntos, el árbitro de cabeza levantará un brazo con los tres dedos extendidos.





- Si el jugador que efectúa el lanzamiento está situado en la línea imaginaria que separa los rectángulos 3 y 4, el árbitro de cola debe controlar esta situación desde su posición.
- El árbitro de cola es el responsable de la zona sombreada y el de cabeza, de la zona rayada. Es imprescindible una buena cooperación y un estrecho contacto visual entre los árbitros en los lanzamientos de tres puntos y en los lanzamientos cercanos a la línea de tres puntos.



- En ocasiones, en lanzamientos de dos puntos cercanos a la línea de tres, el árbitro de cola puede indicar inmediatamente al anotador con dos dedos que el lanzamiento valdrá dos puntos. Esto puede evitar una presión adicional por parte de espectadores, entrenadores y jugadores. Los lanzamientos realizados cerca del final del tiempo de juego pueden crear dificultades a los árbitros, especialmente si hay mucho público y la señal no se oye bien. La decisión debe tomarse lo antes posi-

ble. El árbitro de cola es el principal responsable de indicar si el cesto es válido o no. Normalmente, el árbitro de cabeza, aunque sea el árbitro principal, aceptará la decisión de su compañero y hará todo lo posible para apoyarla. Sin embargo, hay veces en que la situación puede no ser clara y ambos árbitros deban consultarse antes de que el principal adopte una decisión definitiva. Si fueran necesarias más consultas, el árbitro principal consultará al auxiliar, al comisario, si estuviera presente, y a los oficiales de mesa. No obstante, el árbitro principal tomará la decisión definitiva.



### EN RESUMEN

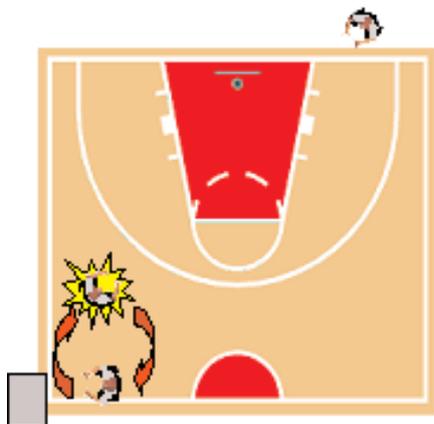
- El árbitro que señala la falta es el que decide la validez del cesto.
- Colaborar en la decisión de dar la canasta de 2 o 3 puntos



## EN LAS ROTACIONES

Si el árbitro de cola sanciona una falta, nunca intercambiará su posición en la pista con su compañero.

- En una falta sancionada contra el equipo defensor, irá al trote a señalar a los auxiliares de mesa y después volverá a su posición como árbitro de cola.



- En una falta sancionada contra el equipo atacante, irá al trote a señalar a los auxiliares de mesa y después pasará a ocupara la posición de nuevo árbitro de cabeza (o sea, no intercambiará la posición con su compañero).

- En el caso de una falta sancionada al equipo defensor por el árbitro de cabeza, el árbitro de cola mantendrá su mirada en los jugadores (esta será su prioridad) y se irá desplazando a su posición como nuevo árbitro de cabeza, a la vez que se hace con el control del balón de juego. Si valora que su nueva posición como árbitro de cabeza no le permite controlar bien a los jugadores, adoptará una posición, a medio camino entre su punto de partida y su nueva posición en la pista, que le permita cumplir con su tarea prioritaria.

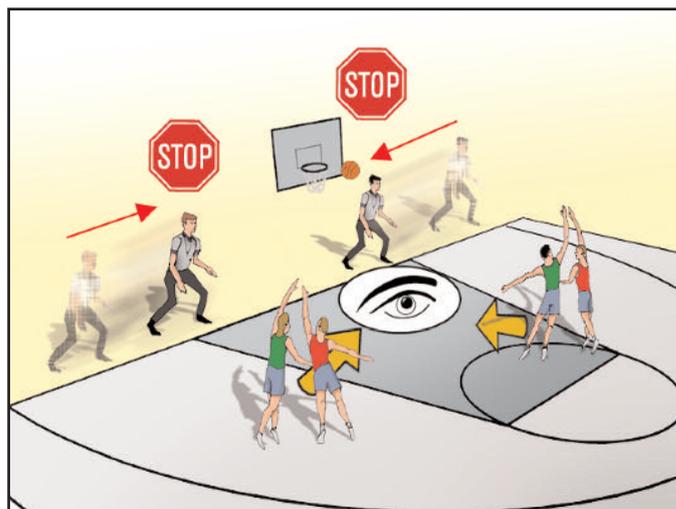


## Trabajo del árbitro de cabeza

### 1. PRINCIPIOS GENERALES

Como su nombre indica, es el que está al frente del ataque, en la posición más avanzada, por detrás de la línea de fondo. Hay un montón de cosas que hacer estando detrás de la línea de fondo. Muchos jugadores van directos hacia ti y tu tarea es esperarlos correctamente situado.

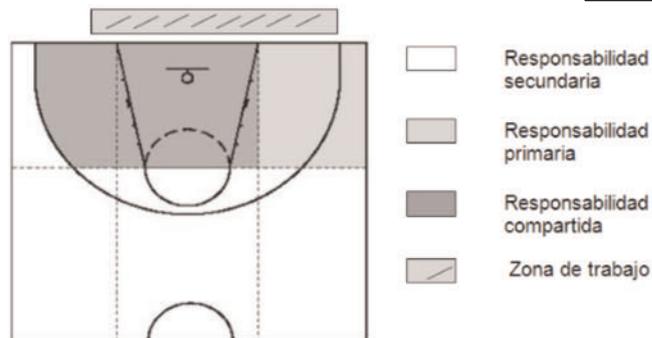
- Debes observar al defensor antes de decidir sancionar. Esto te ayudará a decidir quién es el responsable del contacto.
- Piensa como el atacante. Una vez hayas aprendido a reconocer los tipos de defensas y a entender el juego defensivo, debes pensar cuál será la reacción del atacante ante la opción defensiva.



- Durante una acción de tiro, no mires inmediatamente la acción de rebote. Permanece con el lanzador hasta estar seguro de que este ha vuelto al suelo.
- No sigas solamente al balón. Mientras los espectadores generalmente miran el balón, tú debes ser consciente de que muchas de las cosas que pasan en el baloncesto ocurren en el juego sin balón.
- Observa los movimientos de los pivots y la importancia de su juego para el equipo.



- No te adelantes después de un cesto. Permanece con los jugadores y observa qué hacen después de una canasta.
- Has de aprender cómo los jugadores obtienen una buena posición de rebote y cómo la defienden.
- Observa tu área primaria. Debes trabajar tu zona de responsabilidad y confiar en tu compañero.
- No te sitúes en la zona de debajo del aro por norma. En esta posición se reducen los ángulos de visión, aunque en ocasiones puntuales (rebotes, penetraciones...) será necesario situarte momentáneamente bajo tablero.



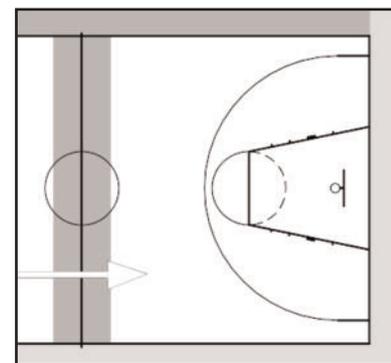
• Las zonas de responsabilidad en el juego con balón del árbitro de cola comprenden los rectángulos 1, 2, 3 y 6, compartiendo la responsabilidad de la zona 5 con el árbitro de cabeza.

• Cuando cola está controlando el juego con balón, la responsabilidad del árbitro de cabeza comprende el juego sin balón, especialmente los rectángulos 4 y 5.

• Cuando el balón está en los rectángulos 4 y 5 la responsabilidad es del árbitro de cabeza, esta última compartida con el árbitro de cola. También lo es en una jugada de poste bajo entre los rectángulos 5 y 6.

• Los fuera de la banda izquierda (mirando desde la línea de fondo hacia la pista) y del fondo son responsabilidad del árbitro de cabeza.

• Si se produce una jugada de penetración rápida por el rectángulo 6, muchas veces el árbitro de cola está en una buena posición para echar una mano a cabeza, que probablemente esté en una posición cruzada a la jugada, al no tener tiempo a cruzar.



**EN RESUMEN**

- Controla el juego sin balón.
- No seas impaciente
- Habla con los jugadores.
- Obten buenos ángulos de visión.

## 2. ZONAS DE RESPONSABILIDAD

El árbitro de cabeza tiene como zonas de responsabilidad con balón: la 3 baja, la 4, la 5 y la 6 en jugadas establecidas en el poste bajo. Evidentemente, cuando el balón está en las zonas de responsabilidad del árbitro de cola (1 a 3 y 6, excepto el pivót bajo), es el máximo responsable de todos los contactos que se producen lejos del balón. Su responsabilidad en los fuera se extiende sobre la línea lateral de las zonas 3 y 4, y la línea de fondo. En el diagrama a continuación podemos observar cual es su zona de trabajo y sus zonas de responsabilidad.



**EN RESUMEN**

- Obten una posición con perspectiva, no te pegues a la línea de fondo.
- Atento a las penetraciones.
- Confía en el compañero y controla el juego en tus zonas de responsabilidad.
- Si se produce una penetración rápida y un pase, cabeza debe seguir el pase y cola valorar una posible carga/bloqueo del atacante/defensor.

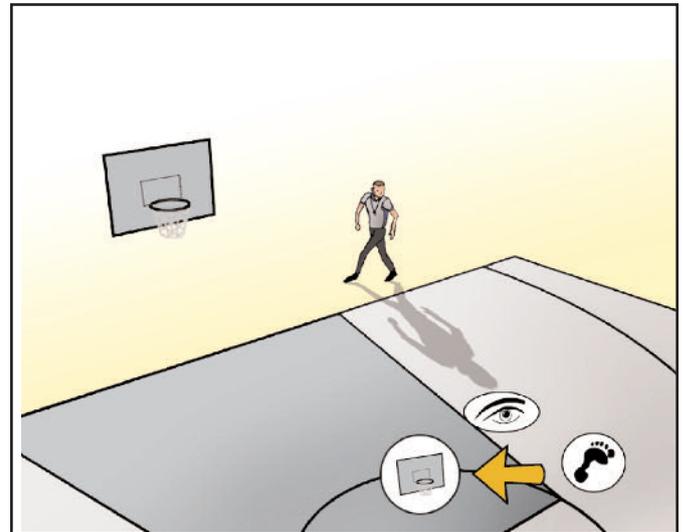
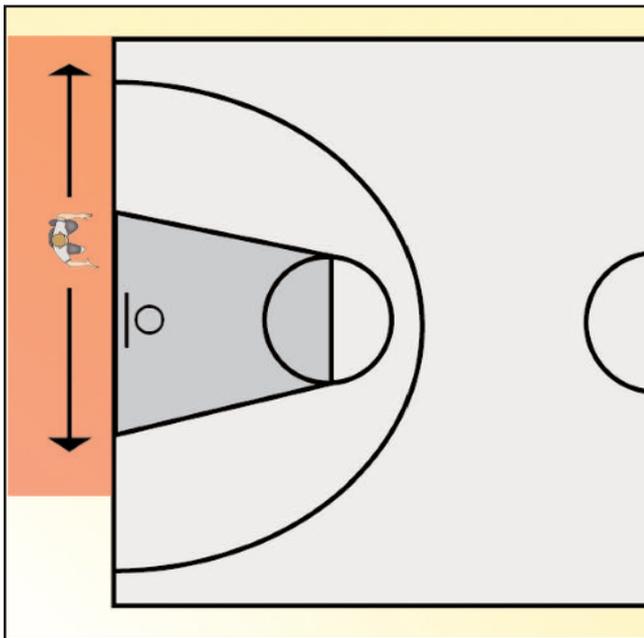


### 3. DONDE IR.

#### EN EL JUEGO

Debes ajustar tu posición para obtener los mejores ángulos posibles. Sacrificio y constante movimiento son la cima del trabajo en cabeza.

- El árbitro de cabeza debe usar la zona de trabajo para anticiparse al juego en el lado débil, moviéndose por la línea de fondo para obtener el mejor ángulo posible.



- Sus caderas normalmente estarán dirigidas hacia la zona de la pista que esté controlando, pero siempre preparado para modificar su posición con rapidez si el juego así lo exige. El árbitro de cabeza, al igual que el de cola, debe moverse con dinamismo y continuidad y adoptar posiciones y posturas que le sirvan para controlar el juego del que es responsable y preparado para modificar su posición.

- Solamente cogerá la responsabilidad del juego con balón cuando la pelota esté en los rectángulos 4 y 5, o en jugadas de poste en el rectángulo 5-6. Es importante precisar que no siempre la mejor opción para controlar un balón en el poste bajo de 5-6 es cortar, sino que el árbitro de cabeza debe leer correctamente las situaciones y acudir al lado opuesto del cesto solamente en jugadas establecidas, donde nuestra cercana presencia será un factor de control superior al que pueda establecer nuestro compañero en cola. No hace falta romper siempre que la pelota entre en la zona 6.

- Mantén tu cabeza y hombros encarados a los jugadores.
- Los movimientos del árbitro de cabeza deben obedecer a las necesidades del juego que sea su principal responsabilidad, ya sea con balón o sin él. También debe saber siempre (que no mirar) dónde se encuentra el balón y leer el juego para anticiparse siempre que sea necesario.





- Penetra con el juego en tiros a cesto, pases interiores o penetraciones de jugadores, intentando dejar siempre la pelota al lado izquierdo de tu cuerpo, ya que el juego con balón tiende a ir hacia el cesto y esta posición te permitirá anticiparte al juego y observar la ventana.

- Permanece quieto en las acciones de tiro o los rebotes te podrá ayudar a valorar mejor las situaciones. A pesar de esto no seas conformista y muévete si debes buscar nuevos espacios, especialmente en situaciones de rebote continuado.

- No te coloques por rutina directamente debajo del aro. Se trata de una zona peligrosa, en la que no puedes ver los espacios que existen en un rebote abierto, ni las trayectorias de los que penetran. Sin embargo, en ocasiones deberás situarte puntualmente bajo tablero, como en ciertas penetraciones para recibirlas de frente o en rebotes en los que el balón llegue al poste bajo de 5/6 de cara a la línea de fondo.



- Cuando la pelota pasa debajo de la línea imaginaria de tiros libres, el árbitro de cabeza tiene dos responsabilidades: observar el juego de poste en previsión de posibles bloqueos y observar a los jugadores de perímetro con balón en rectángulo 4 y 5.

- Para mejorar tu percepción visual sepárate de la línea de fondo y muévete por ella cuando sea necesario. No existe una distancia estándar, depende de tu capacidad visual y de cada jugada.



- La percepción total de la jugada es importante. Si parece que estás cerca del juego y en buena posición, tus decisiones serán más fácilmente aceptadas.

### EN RESUMEN

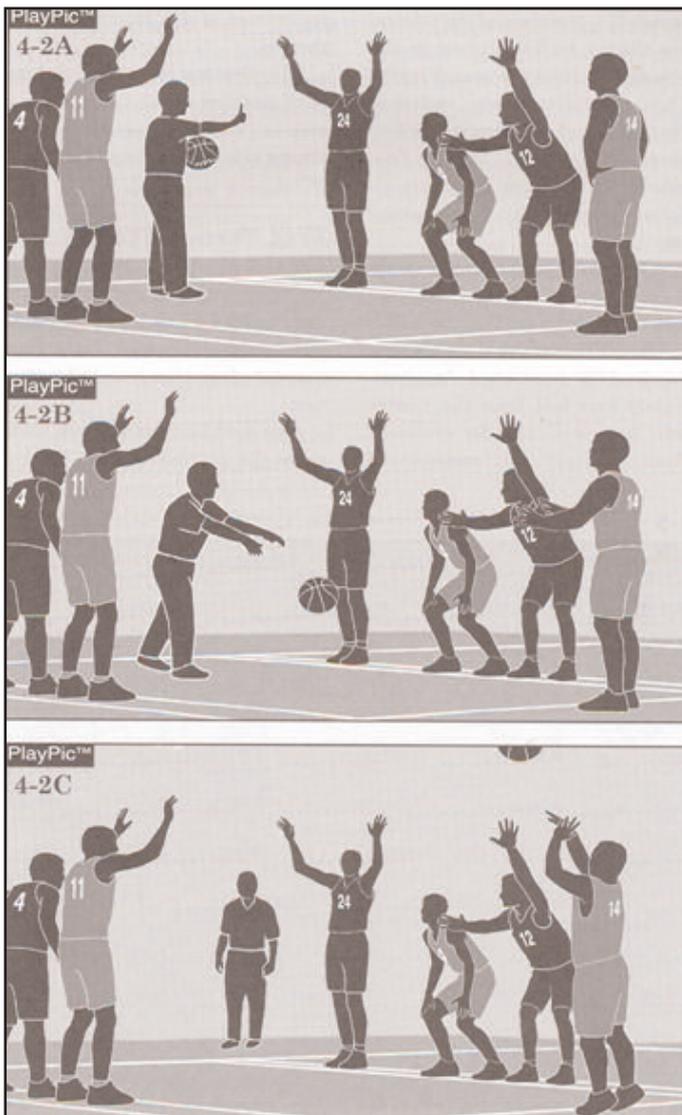
- Observa la jugada desde el principio y anticipa al movimiento de los jugadores.
- Muévete para mejorar la percepción y sepárate de la línea de fondo y busca espacios.
- No te coloques debajo del aro.
- Busca el contacto visual constantemente con el compañero.



## EN LOS TIROS LIBRES

La administración de tiros libres requiere trabajo en equipo entre cola y cabeza. Un trabajo sencillo que merece mucha atención.

- Como cabeza eres el responsable de administrar los tiros libres.
- Al administrarlos haz claramente la señal de los tiros libres que quedan. También verbalízalo.
- Antes de dar el balón al lanzador debes estar seguro de que no hay jugadores moviéndose de un lado a otro.
- Da el balón al lanzador de tiros libres con un pase pica-do cuando esté preparado.
- Muévete hacia tu posición correcta para controlar a los jugadores situados frente a ti.



- Después de que el balón haya salido de las manos del lanzador ajusta tu posición en el fondo para obtener un buen ángulo en la situación de rebote.
- La administración de las faltas seguidas de una banda varía un poco de las normales.
- El árbitro que sanciona la falta permanecerá junto a la línea central en frente de la mesa de oficiales, para administrar el saque.

### EN RESUMEN

- Contacta visualmente con la mesa antes de administrar.
- Lanza el balón picado.
- Observa a los jugadores frente a ti.
- Permanece detrás de la línea de fondo.



## EN LOS SAQUES DE BANDA/FONDO

Dar adecuadamente el balón de banda/fondo puede ser importante para que tu partido vaya bien. Probablemente hay muchas más interrupciones no buscadas durante los saques que en otras situaciones del juego.

- En todos los saques, los árbitros deben usar el método del box-in. Eso significa que los jugadores que sacan deben estar entre los dos árbitros.
- El árbitro de cabeza administra todos los saques de fondo y los de la banda izquierda (mirando a la pista desde el fondo) por debajo de la línea imaginaria de tiros libres.

Cuando el árbitro de cabeza administra:

- El jugador que saca de fondo en la pista ofensiva se situará entre el árbitro y la línea lateral.
- Da el balón con la mano más cercana al jugador que saca. Cuando no se puede, se puede dar picado desde una distancia de 3/4 metros.

- Levanta la otra mano para dar la puesta en juego.
- Muévete para evitar estar tapado por el jugador que saca. Sitúate por lo menos a un paso del jugador que saca, así tu campo de visión aumentará.
- Tendrá el silbato en la boca al administrar el servicio.
- No debe dejarse tapar por el cuerpo de los jugadores.
- Anticípate a los pases interiores, lee el juego. Ten en el ángulo tanto a los jugadores del pase como las posibles continuaciones de las jugadas, sobre todo en los casos en los que quedan pocos segundos de juego o de posesión de 24".
- Si estás próximo a la jugada juzgada, aumentará tu credibilidad en la toma de decisiones.

### EN RESUMEN

- Usa la mano cercana al jugador.
- Sitúate por lo menos a un paso.
- No te quedes tapado por el jugador que saca.
- Observa el juego.

## EN LAS TRANSICIONES

Las transiciones ocurren siempre que un balón va del fondo de una pista hacia el otro. En la transición los árbitros intercambian sus posiciones, de cola a cabeza y viceversa.

- Es importante que el nuevo árbitro de cabeza no de la espalda al juego en la transición de cola-cabeza. Debe correr con la cabeza girada controlando su nueva zona de responsabilidad.
- El árbitro de cabeza se convierte en nuevo árbitro de cola a la vez que cola corre a ocupar cabeza.
- Los árbitros deben ocupar sus nuevas posiciones manteniendo una distancia y un tempo que les permita tener bajo control a todos los jugadores.
- Es importante que los árbitros dividan sus responsabilidades en la transición.



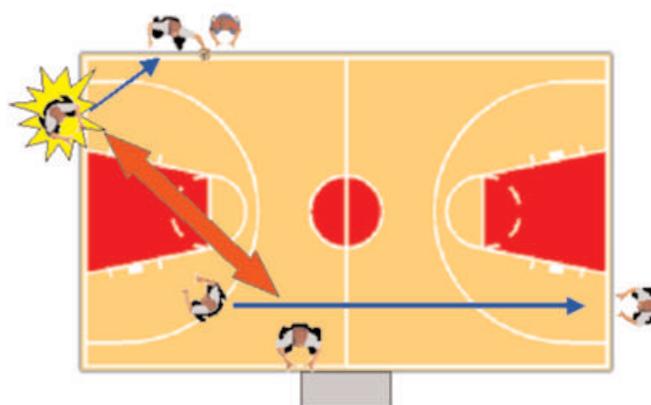


- Cuando se produce un pase largo en una transición, el nuevo cabeza debe estar prevenido para poder ayudar a cola a decidir si el tiro fue de dos o de tres.

- En algunos contraataques, cola que pasa a cabeza puede obtener la línea de fondo más rápido si “corta” la esquina (corre una diagonal en vez de un ángulo).

- En ocasiones los árbitros son superados en un contraataque. Puede ocurrir alguna vez, es normal. En estos casos, retrasa tu llegada para ver los espacios desde detrás de los jugadores y ocupa tu posición natural en cuanto sea posible.

- Estar en línea con los jugadores mientras corres a cabeza es la peor cosa que puedes hacer.



- En una falta sancionada contra el equipo defensor, irá al trote a señalar a los auxiliares de mesa y después ocupará una posición como nuevo árbitro de cola.

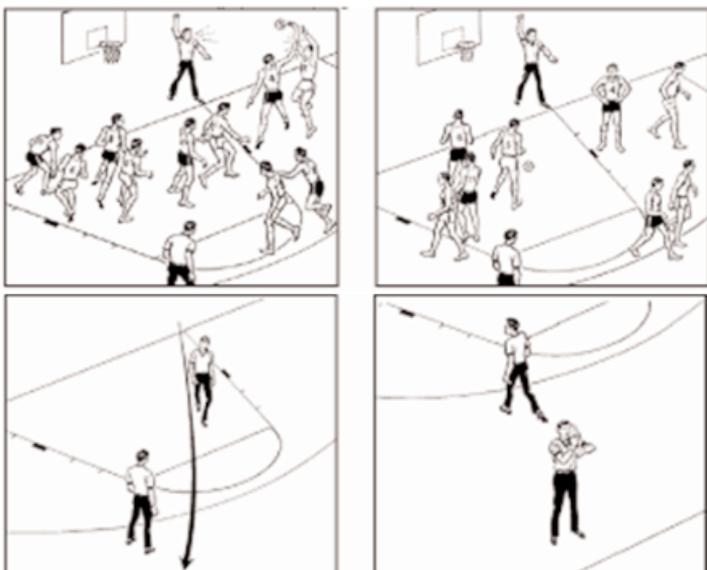
- En una falta sancionada contra el equipo atacante, irá al trote a señalar a los auxiliares de mesa y después volverá hacia el lugar de la administración del saque de banda/fondo para ocupar la posición de nuevo árbitro de cola (o sea, no intercambiará la posición con su compañero).

**EN RESUMEN**

- Espera y observa.
- Corre abierto en la pista. (No choques con jugadores)
- Debes estar preparado para ayudar.
- No pasa nada si alguna vez te superan en un contraataque.

**EN LAS ROTACIONES**

Si el árbitro de cabeza sanciona una falta intercambiará su posición en la pista con su compañero, excepto si la falta es en ataque.



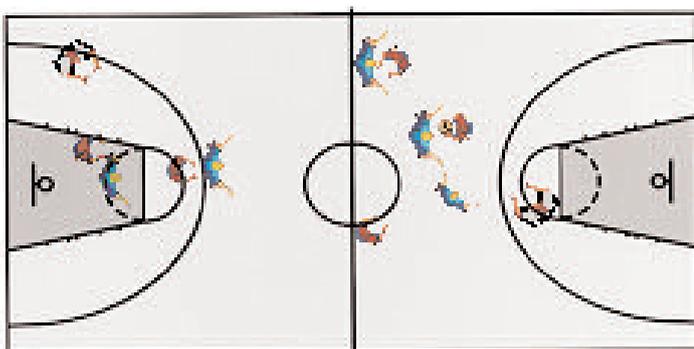
- En el caso de una falta sancionada por el árbitro de cola, el árbitro de cabeza mantendrá su mirada en los jugadores (esta será su prioridad) a la vez que se hace con el control del balón de juego. Si valora que su posición como árbitro de cabeza no le permite controlar bien a los jugadores, adoptará una posición que le permita cumplir con su tarea prioritaria.



## Defensas presionantes

### 1. PRINCIPIOS GENERALES

Las defensas presionantes son un recurso cada vez más habitual en nuestro juego, incluso el que se desarrolla en categorías inferiores. Los jugadores que provienen de dichas categorías comienzan a estar habituados a pasar rápidamente a este tipo de defensas y resulta habitual ver cómo en nuestras competiciones superiores los equipos alternan con celeridad estas defensas con otras más convencionales.

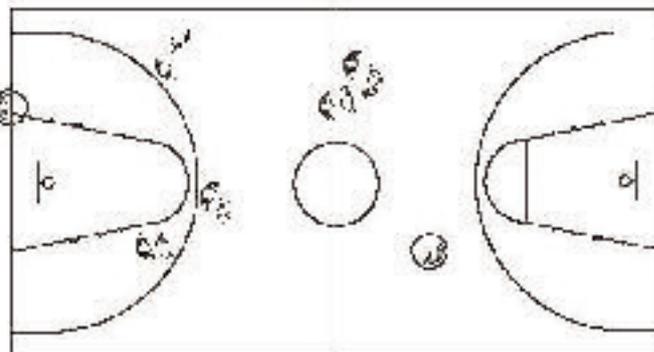


Es por ello que los árbitros deben estar preparados para estas situaciones y saber cómo actuar. El árbitro que pasa a estar en cabeza debe estar especialmente atento y no marcharse a la línea de fondo de forma automática. Ha de mantener siempre visión con el juego mientras se desplaza hacia su nueva posición de cabeza y, si valora la posibilidad de una defensa presionante, quedarse a ayudar al compañero, colocándose detrás del último jugador, por lo general (a menos que ocurran otras circunstancias especiales), haciendo boxing-in con el compañero, para que no quede fuera de la visión de los árbitros ningún jugador. Tan pronto como el balón pase a la pista delantera, el árbitro de cabeza ocupará su posición normal tras la línea de fondo.

Las defensas presionantes pueden afectar gravemente a la credibilidad de los árbitros. En ocasiones los árbitros se ven sorprendidos por este tipo de defensas y eso les causa tensión y/o precipitación a la hora de tomar decisiones. Otras veces la disposición especial de la defensa presionante provoca que los árbitros queden alejados de las jugadas y que sus decisiones, incluso las acertadas, pierdan credibilidad. No nos cansaremos de decir que los árbitros deben mantener una distancia de seguridad a la hora de tomar decisiones; sería algo parecido a llevar el balón atado de una cuerda imaginaria.

### 2. DÓNDE IR:

DEFENSA PRESIONANTE EN MEDIO CAMPO.



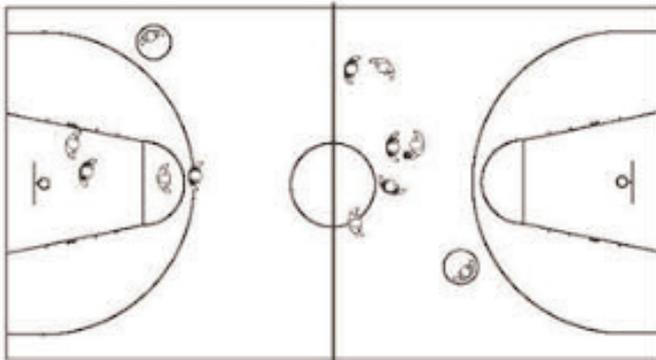
Las defensas individuales presionantes sobre el jugador que sube el balón son bastante habituales. La imagen anterior nos muestra una. Al estar la mayor parte de los jugadores en pista delantera, el árbitro de cabeza se hará cargo de las situaciones lejos del balón, mientras que el árbitro de cola mantendrá una posición no demasiado alejada del jugador con balón y de su defensor, atento a si se producen situaciones de defensa tipo "trap".



Las situaciones de presión buscan forzar pérdidas de balón del equipo adversario, ya sea por robo de la pelota o forzando errores de los adversarios en forma de violación (5 y 8 segundos, doble regate, etc.), y es importante que los árbitros estén atentos a estas situaciones y no se vean sorprendidos. A la vez, deben mostrar tranquilidad, no precipitarse y seguir el juego de cerca. El árbitro de cola debe acercarse a la jugada todo lo que haga falta, saliendo de su área de trabajo si fuera necesario, prestando atención a las posibles faltas y violaciones. Es importante que acorte la distancia con la jugada, pues su decisión se verá reforzada. Si por el contrario siguiera la jugada desde muy lejos, podría dejar de sancionar un contacto evidente o quedar su decisión debilitada ante los participantes, al estar tan alejado de la misma.



DEFENSA PRESIONANTE EN PISTA TRASERA



La situación que podemos observar en la imagen que precede el texto difiere bastante del caso explicado en el punto anterior. En esta ocasión nos encontramos con una defensa presionante en la que muchos defensores se han quedado en la pista trasera, pasando a la delantera los jugadores normalmente más pesados. En este tipo de situaciones es muy normal que se produzcan rápidas

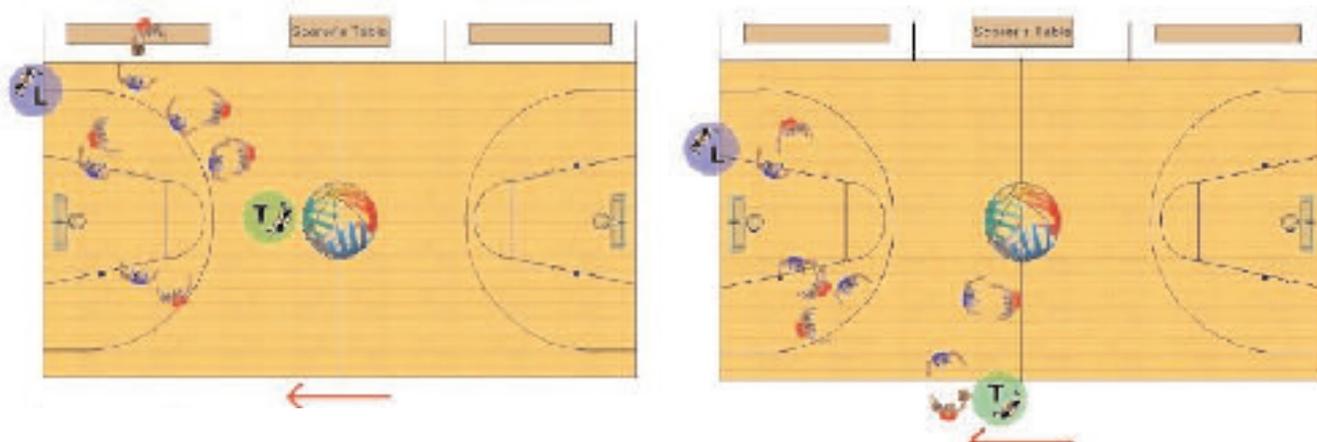
situaciones de presión y dos contra uno sobre el jugador con pelota para intentar buscar violaciones de 8 segundos o pérdidas de pelota.

Todo el juego importante se desarrollará en la pista trasera y para ayudar a su compañero a cubrir adecuadamente esta situación de presión, el árbitro de cabeza permanecerá junto a la línea lateral, entre la línea de tiros libres y unos dos metros por delante de la línea de medio campo (dependiendo de dónde se produzca la situación de presión) hasta que el balón atraviese la línea central. Con la posición anteriormente comentada pretendemos que los árbitros colaboren sin dejar espacios muertos bajo control, especialmente si la presión se produce en el lado opuesto al trabajo habitual del árbitro de cola. Esta situación, que en el arbitraje de tres no produce ningún problema, puede quedar fácilmente sin que haya un árbitro cercano para sancionar.





SAQUES CON DEFENSAS PRESIONANTES



En la imagen observamos un saque con defensa presionante en el lateral de la zona 4. El árbitro de cabeza es el responsable de poner en juego el balón, y por lo tanto él debe ocuparse de controlar las posibles violaciones o faltas que se puedan producir en el lugar del saque. Una vez asegurada la posición del saque (tanto para el atacante como para el defensa), desde el fondo dará un pase picado al jugador que ha de realizar el mismo. A la vez que mantiene el reloj parado con la señal número 6, realizará un conteo visible de los 5 segundos que tiene el jugador que sirve para efectuarlo. Ese conteo lo hará a 45° usando la señal número 6 (aunque sin mostrar la cifra con los dedos, sino simplemente la palma de la mano). Desde su posición en el fondo observará a todos los jugadores que se encuentran en las proximidades del lugar donde se va a realizar el saque así como el juego de poste, la presión defensiva y otras acciones en las proximidades de los posibles receptores del pase más próximos a él. Mientras tanto el árbitro de cola ocupará una posición que le permita controlar el juego más alejado al lugar donde se realiza el saque y por contra más cercano a él.

En la imagen observamos un saque presionante en el lateral de la zona 1. El árbitro de cabeza asumirá la responsabilidad del juego de poste y las posibles pantallas, observando el juego lejos del balón. Mientras, el árbitro de cola controlará las posibles violaciones o saques que se puedan producir en el mismo, así como los movimientos de los atacantes más cercanos (posibles receptores) y sus defensores. Es importante tener una imagen previa del juego (foto) antes de dar el balón al jugador que saca, y valorar las posibles faltas por empujar de atacantes y las simulaciones de los defensores. Para valorar mejor todas estas situaciones, el árbitro de cola lanzará el balón o dará un pase picado al jugador que saca para coger una mayor perspectiva de la situación y mantener a todos los jugadores encajonados.





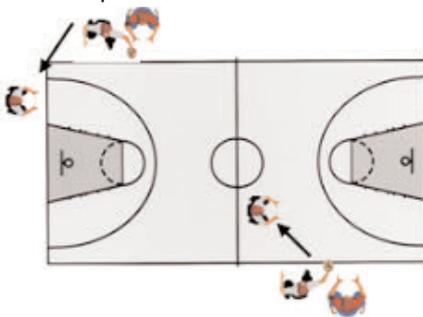
## Arbitraje individual

Pese a ser reconocido por todos la superioridad del arbitraje doble por encima del individual, en la mayoría de los partidos de categoría escolar se utiliza este último, a causa sobre todo de la carencia de árbitros que permitan utilizar el arbitraje doble. Eso supone una dificultad añadida a la ya intrínseca del arbitraje: también los árbitros que arbitran en categorías escolares son aprendices, y por lo tanto acusan la falta de la tan importante experiencia. En la mayoría de los encuentros eso no supone ningún problema, aunque un pequeño porcentaje (aquellos que puedan ser decisivos para la clasificación o el campeonato, por un excesivo nivel de contactos), sí resulta una dificultad añadida. Por si eso no fuera suficiente, además, no existe ninguna mecánica de arbitraje individual estudiada como tal. Aquí recogeremos algunos principios fundamentales que puedan regir esta mecánica de arbitraje individual y de la simple lógica.

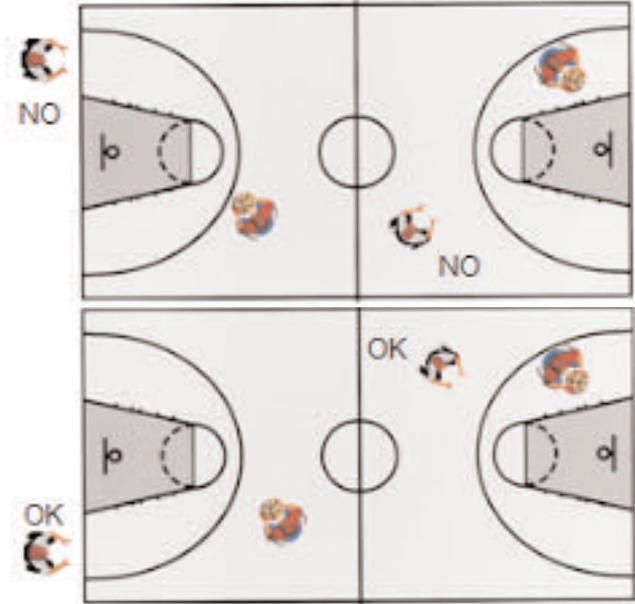
1. Una vez se realiza el salto inicial, el árbitro adoptará una posición en cualquiera de las cuatro esquinas del campo donde se está jugando. Podrá moverse, pero sólo para desplazarse hasta las esquinas. El sentido de esta situación es colocarse donde no estorbe a los jugadores. Preferentemente se colocarán al lado izquierdo del ataque, como si fuera el árbitro de cola del arbitraje doble.



2. El árbitro tiene la obligación de entregar o controlar la puesta en juego del balón de los jugadores que tienen que realizar el servicio desde la banda o la línea de fondo. Una vez realizado, tendrá que buscar una de las esquinas. La mejor opción es hacer un pase desde lejos para buscar los espacios.



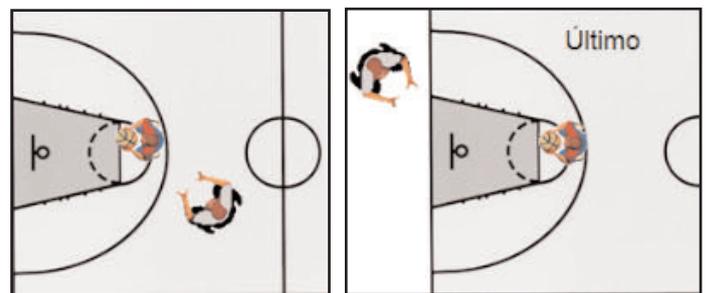
3. Su posición tiene que ajustarse en la zona donde se encuentra el balón. Tiene que arbitrar desde las esquinas correspondientes al lado fuerte (lado donde se encuentra el balón), no intentar controlar el juego sobre el balón desde el lado débil (lado alejado del balón).



4. Después de observar el juego unos segundos desde la esquina más próxima al centro de la pista, buscar la posición del árbitro de cabeza. Pensar que el juego casi siempre va hacia el cesto.



5. En los tiros libres el primero se dará con un árbitro de cola y el último o único tiro libre, con un árbitro de cabeza, con el objetivo de estar atento a los contactos en el rebote después del lanzamiento.



Con estas sencillas reglas puede asegurarse que la mayoría de situaciones serán controladas por un árbitro ya que serán vistas con comodidad y una buena posición equivale a una buena decisión.



## CONCLUSIONES

- La tarea de los árbitros en la pista comienza veinte minutos antes de la hora oficial de inicio del partido. Es necesario que como mínimo estén en la pista con esa antelación .
- En el salto entre dos inicial, el árbitro principal lanzará el balón, mientras que el árbitro auxiliar controlará que no se cometa ninguna irregularidad durante el mismo, y después pasará a ocupar la primera posición como árbitro de cabeza.
- El baloncesto moderno requiere de la presencia de dos o tres árbitros en la pista. El trabajo de los mismos debe ser coordinado. La técnica de arbitraje para dos árbitros exige que mientras un árbitro controla el juego con balón, el otro controla el juego más alejado de éste. Para definir quién es responsable en cada momento del juego con balón, la FIBA ideó un sistema que divide la pista delantera en seis zonas de responsabilidad. Dependiendo de la zona en la que se encuentre el balón un árbitro será el responsable del juego con balón y el otro del juego sin balón.
- Una constante se repite para el trabajo de ambos árbitros. Mantener a los jugadores encajonados, estar en constante movimiento, buscar los espacios y penetrar en caso de tiro a cesto, penetración de un jugador con balón hacia cesto o pase al interior de la zona restringida.
- La técnica de arbitraje no es un dogma de fe. Trabaja más allá de los límites que te define si con ello puedes ver y acertar. Recuerda que existe una distancia a partir de la cual tus decisiones perderán credibilidad.
- Busca el espacio aprovechando tu área de trabajo y dale sentidos a tus movimientos. Interpreta el juego.

