

MANUAL DE ARBITRAJE 2017/18

TRABAJO ELABORADO EN BASE A MATERIAL PROVISTO POR FIBA



Área Técnica y Nominaciones:

- *Yaman, Luciano*
- *Cornejo, Luis*

Departamento Físico:

- *Moncloba, Sebastián*
- *Castillo, Rodrigo*

Colaboradores en el Área Técnica:

- *Chiti, Alejandro*
- *Lezcano, Leandro*
- *Zalazar, Leonardo*

Area Comisionados Técnicos:

- *Cornejo, Luis*
- *Presas, Carlos*

TÉCNICAS INDIVIDUALES DE ARBITRAJE



MÓDULOS

- Introducción
- Arbitrar manteniendo distancia y estacionado.
- Arbitrar la defensa y quedarse con la jugada.
- Posicionamiento, ángulo abierto y ajustes.
- Sancionando, decisión y comunicación.
- Señalización y reporte.
- Salto, arbitro activo/ no activo.
- Saque desde fuera de la cancha.
- Control del reloj de juego y del reloj de lanzamiento.





INTRODUCCIÓN



Con la mecánica de tres tenemos la posibilidad de optimizar nuestro trabajo. El área de cobertura es menor, pero en ella la responsabilidad es mayor.

Teníamos puntos débiles al trabajar en mecánica de dos, los cuales hoy se ven fortalecidos.

Al tener un área mas reducida de trabajo se pueden tomar decisiones mas acertadas y controlar mejor el juego.

Debemos tener como premisas:

- * **Leer** el juego y anticiparse a lo que puede pasar. (Ver hacia donde va el progreso de la jugada)
- * Una vez que recibo la jugada (con o sin balón), **analizar** lo que esta pasando en la misma.
- * **Decidir** sancionar o no, según requerimientos del juego.

Esto es distinto a reaccionar a “cosas” que el arbitro cree haber visto que ocurrieron, aún sin tener el ángulo para ver lo que realmente ocurrió.

Para ello en las siguientes diapositivas de técnicas individuales de arbitraje se brindaran consejos para lograr mejores decisiones, basándose en la búsqueda de espacios para tener un buen ángulo de la acción.



ARBITRAR MANTENIENDO DISTANCIA Y ESTACIONADO



Objetivo: Identificar y entender la importancia de mantener la distancia apropiada con la jugada y estar estacionado cuando se dirigen los juegos de parejas.

- * Mantener una **distancia** apropiada, no tan cercana, permite ver con mayor claridad la acción.
- * Despenetrar en posición de Líder cuando los jugadores van al cesto, nos permite ver mejor la acción principal e incluso una siguiente acción (rebote). Ya que no tenemos los jugadores encima.
- * Tomar decisiones **estacionado**, da mayor credibilidad a nuestro trabajo y reduce el % de error.
- * Llegar a mi posición, recibir la jugada y decidir.





ARBITRAR LA DEFENSA Y QUEDARSE CON LA JUGADA



Objetivo: Entender que observar en los 1 vs 1 y como incrementar el control de los lanzamientos.



- * Mirar el movimiento y la posición del defensor, legal o no. Incluso mirar su ubicación para las jugadas que incluyen el semi-circulo de no carga.
- * En situaciones de lanzamiento a distancia no seguir el vuelo de la pelota, quedarse con la jugada.
- * Contactos en brazo y también en la caída del jugador. Posible simulación.
- * Recordar que nadie puede ocupar el espacio donde el jugador tiene derecho a caer. Esto puede causar lesiones (tobillo)





POSICIONAMIENTO, ÁNGULO ABIERTO (45 °) Y AJUSTES



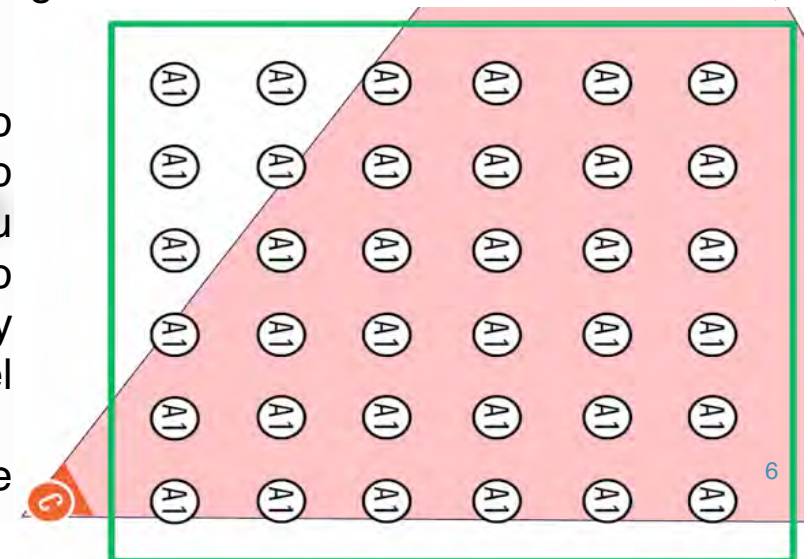
Objetivo: Comprender el impacto y la técnica para tener el mayor número de jugadores posibles dentro del campo de visión, la mayor cantidad del tiempo.

Hemos establecido que los árbitros siempre deben buscar acciones ilegales (algo para sancionar). Lógicamente, cuantos más jugadores se tenga en el campo de visión, mayor serán las chances de detectar situaciones ilegales. Entonces aquellos árbitros que has asumido en la cancha una posición teniendo en cuenta DISTANCIA y ANGULO ABIERTO (a lo ancho), tendrán mayor probabilidad de aumentar su nivel de acierto y elevar su performance en el juego.

La experiencia indica que la necesidad de mantener un ÁNGULO ABIERTO (a lo ancho) no siempre es comprendida por los árbitros. A menudo estos se colocan en una posición de ángulo abierto y luego realizan movimientos innecesarios, perdiendo ese ángulo y quedando en línea detrás (tapados) de la jugada.

La segunda clave, es tener al árbitro LIDER (L) y al SEGUIDOR (S) del mismo lado de la jugada (jugadores y pelota). De esta forma, los árbitros trabajando estos conceptos pueden mantener la mayor cantidad de jugadores dentro de su campo de visión. Es por esto que, resulta de suma importancia que el árbitro LIDER trabaje moviéndose sobre la línea final (haciendo espejo con la pelota) y que el SEGUIDOR siempre este detrás de la jugada (entre el último jugador y el cesto del mediocampo opuesto).

El diagrama siguiente muestra los beneficios y ventajas de colocarse al “borde de la jugada” y mantener un ángulo de 45°





POSICIONAMIENTO, ÁNGULO ABIERTO (45 °) Y AJUSTES



Principios del posicionamiento y el ángulo abierto

- Estacionarse en el lugar correcto y establecerse en un ángulo abierto
- Anticipar (mentalmente el árbitro debe estar un paso **adelante** de la jugada) y posicionarse donde el juego necesita que el árbitro se encuentre.
- Ajustar su posición de acuerdo al progreso de la jugada con la finalidad de mantener el ángulo abierto.
- Siempre muévase con un propósito, sepa donde necesita ubicarse y porque.
- Muévase hacia donde necesite para poder arbitrar la jugada.
- Si la posición inicial es correcta, habrá menos necesidad de moverse, esto no significa permanecer quieto (el árbitro debe ajustar su posición continuamente, de acuerdo al juego y al movimiento de los jugadores)





SANCIONANDO, DECISIÓN Y COMUNICACIÓN



Objetivo: Conocer como sancionar e inmediatamente comunicar “verbalmente” y con las señas “estándar” lo que se sancionó.

Muchas veces desestimamos el valor de las técnicas de señalización y la credibilidad y solidez que ellas aportan a un arbitraje de basquetbol exitoso a nivel profesional.

El arbitraje moderno requiere de una señalización clara y sólida, que comienza con un buen sonido de silbato acompañado de una correcta utilización de las señas estándar y por ultimo la comunicación verbal de lo que se ha sancionado.



- 1) La técnica de como sonar el silbato – “fuerte y corto” y “una sola vez”.
- 2) Soltar el silbato de la boca luego de haber sancionado.
- 3) Utilizar las señas relevantes para lo que se ha sancionado.
- 4) Apoyar la decisión verbalmente, “Blanco, 5, empuja, dos tiros...”
- 5) Menos es más...recuerde que usar estas técnicas apropiadamente envía un mensaje de solidez y fuerza en cada sanción, evite gestos ampulosos y demasiado estridentes.



SEÑALIZACIÓN Y REPORTE



Objetivo: Identificar las diferentes fases y técnicas para tener una fuerte y decisiva señalización, elevando la imagen y presencia del árbitro en la cancha

Los árbitros solo deberían utilizar las señales definidas por FIBA en el libro de reglas. Es una señal de actitud profesional el uso de las señas oficiales, los hábitos personales solo general desconcierto en los involucrados en el juego y espectadores, que muchas veces no entienden lo que los árbitros han sancionado debido al uso de señas extrañas.

Cuando los árbitros comunican con las señales oficiales crean en una fuerte imagen y percepción en el campo de juego; esto contribuye a generar confianza y aceptación de la imagen del árbitro.

- 1) Utilizar señas oficiales FIBA.
- 2) Ritmo: a) cada señal tiene un inicio b) Cuando esta finalizando la señal, haga una pausa cuente mentalmente uno, dos y finalice.
- 3) Sea fuerte, claro, visible y decisivo con sus señas.
- 4) Use ambas manos para indicar la dirección, dependiendo de que hombro esta de frente a la cancha.
- 5) Trate a ambos equipos, jugadores y entrenadores bajo el mismo estándar.
- 6) Recuerde que menos es más (evite repeticiones, una clara y fuerte señal).
- 7) Apoye sus señas verbalmente.

Procedimiento al reportar a la mesa de control:

- 1) Muévase hasta una posición donde haya un campo visual con la mesa de control.
- 2) Deténgase, mantenga balance y señalice a nivel de sus hombros.
- 3) Ritmo (comienzo, uno dos / comienzo, uno, dos...)
- 4) Identifique: número del infractor, tipo de falta y penalidad.
- 5) El tipo de falta debe reflejar lo que realmente ocurrió.
- 6) Apoye sus señas verbalmente mientras reporta a la mesa de control.



SALTO / ÁRBITRO “ACTIVO”



Objetivo: Identificar las fases y la correcta técnica para el lanzamiento de la pelota

Las estadísticas indican que el 50% de las violaciones durante el salto inicial, son causadas por un pobre lanzamiento de la pelota por parte del árbitro activo, esto debe ser evitado. El lanzamiento de la pelota es algo que debe ser entrenado por los árbitros. Resulta crucial entender que los jugadores saltadores se encuentran tensos al momento del salto y por ende reaccionan fácilmente a cualquier movimiento del árbitro, es por esto que dichos movimientos deben evitarse.

- 1) Los jugadores usualmente están tensos, evite movimientos extra.
- 2) El estilo de lanzamiento es irrelevante (una o dos manos, desde arriba o desde abajo).
- 3) Lo más importante es que sea un movimiento “sólido” hacia arriba.
- 4) El nivel de la pelota al inicio - cuanto más abajo inicia el lanzamiento, más largo será el trayecto de la pelota hasta su punto más alto.
- 5) Velocidad e intensidad del lanzamiento (cuanto más abajo se encuentra el punto de inicio, más intensidad y velocidad serán requeridas).
- 6) No debe colocarse el silbato en la boca durante la administración del salto.

Previo al salto inicial, antes de ingresar al círculo central a administrar el salto, el árbitro principal “Crew Chief” deberá hacer sonar su silbato, indicando que el partido está por comenzar. Igual procedimiento debe utilizar al inicio de cada período, esto es previo a entregar la pelota para el saque de fuera de cancha.



SALTO / ÁRBITROS “NO ACTIVOS”



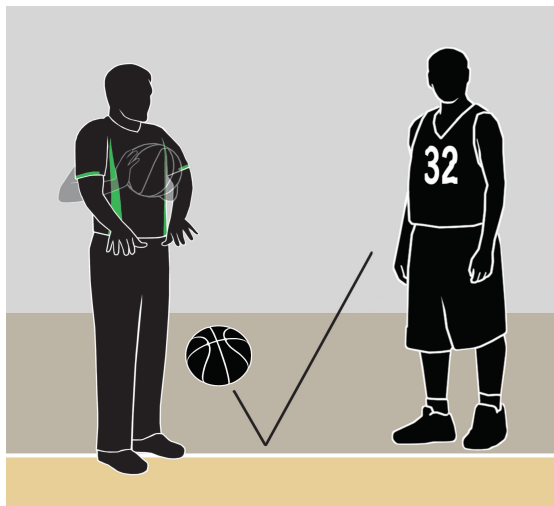
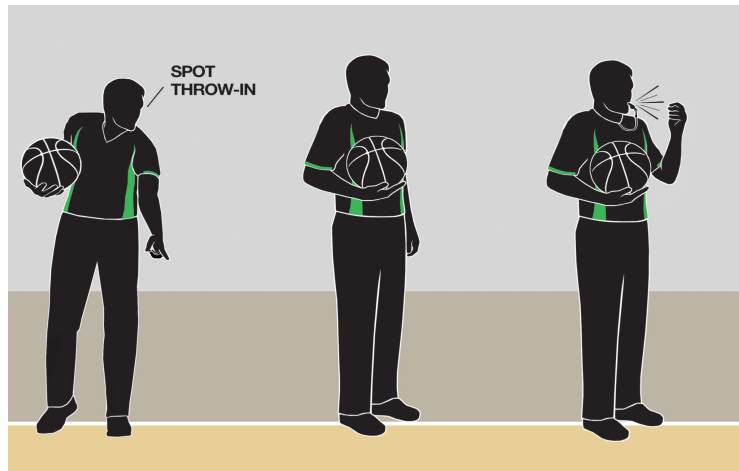
Objetivo: Identificar las diferentes tareas y técnicas para los árbitros “no activos” durante el salto inicial.

- 1) Indique que debe rehacerse el salto cuando por ejemplo la pelota no fue lanzada correctamente (poca altura, trayectoria torcida, etc).
- 2) Sancionar una violación si la pelota ha sido tocada por los saltadores cuando esta se encontraba en su trayectoria ascendente (tocada antes de alcanzar su altura máxima).
- 3) Sancionar una violación si alguno de los jugadores “no saltadores” no permanecen fuera del círculo hasta que la pelota sea legalmente tocada por uno de los jugadores saltadores.
- 4) Controlar el reloj del partido y el reloj de lanzamiento – asegurándose que ambos sean puestos en marcha cuando corresponda o que sean reseteados si se ha sancionado una violación “antes” que la pelota sea legalmente tocada por los saltadores.
- 5) Asegurarse que el saque de fuera de cancha como consecuencia de una violación por parte de un jugador saltador, sea efectuada en la zona de ataque cercana a la línea de mitad de cancha , del equipo que realizará el saque.
- 6) Chequear que equipo toma la primera posesión de balón y que la flecha de posesión alterna se coloque correctamente.

Los árbitros “no activos” en el salto inicial tienen específicas tareas durante su administración. Comúnmente son testigos de errores y violaciones que no son debidamente arbitradas. Los árbitros deben estar listos para identificar estas acciones y reaccionar adecuadamente.



ADMINISTRACIÓN DE UN SAQUE DE FUERA DE CANCHA



Objetivo; Identificar las fases de y el correcto procedimiento de para todas las situaciones de saque de fuera de cancha.

- 1) Designar el lugar correcto donde debe pararse el jugador que efectúa el saque.
- 2) Use su voz para el arbitraje preventivo “en el lugar” “no se mueva”.
- 3) Tome y mantenga distancia de la jugada.
- 4) Colóquese el silbato en la boca, mientras sostiene la pelota en sus manos.
- 5) Pase la pelota al “sacador” con un pique.
- 6) Inicie un conteo visible.
- 7) Observe la situación de saque y las acciones a su alrededor.
- 8) Use la seña correspondiente para poner en marcha el reloj.

Cuando el saque de fuera de cancha es en zona de ataque sobre la línea final, el árbitro que administra la reposición debe hacer sonar su silbato, antes de pasar la pelota al jugador que efectuará el saque



CONTROL DEL RELOJ DE JUEGO Y EL RELOJ DE LANZAMIENTO



Objetivo:

- Identificar correctamente las técnicas para controlar el RELOJ DEL PARTIDO y el RELOJ DE LANZAMIENTO.
- Identificar las situaciones más comunes donde ocurren los errores relacionados con el tiempo.
- Identificar el procedimiento correcto y los métodos para saber “como” resetear el reloj del partido y el de lanzamiento.

FASE 1	
APRENDER A CONTROLAR EL RELOJ DEL PARTIDO	
Reloj del partido Cuando debe ser <i>iniciado</i>	<u>El reloj del partido debe ser INICIADO cuando:</u>
	<ul style="list-style-type: none">a) DURANTE EL SALTO INICIAL, CUANDO LA PELOTA ES LEGALMENTE TOCADA POR UNO DE LOS SALTADORES.b) LUEGO DEL ULTIMO O UNICO TIRO LIBRE ERRADO Y CUANDO LA PELOTA CONTINUA VIVA, LA PELOTA TOCA O ES TOCADA POR UNO DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA.c) DURANTE UN SAQUE DE FUERA DE CANCHA, LA PELOTA TOCA O ES LEGALMENTE TOCADA POR UN JUGADOR EN LA CANCHA.
Reloj del partido Cuando debe ser <i>detenido</i>	<u>El reloj del partido debe ser DETENIDO cuando:</u>
	<ul style="list-style-type: none">a) CUANDO EL TIEMPO DE JUEGO EXPIRA AL FINALIZAR UN PERÍODO, SI EL RELOJ NO SE DETIENE AUTOMATICAMENTE.b) UN ARBITRO SUENA SU SILBATO CUANDO LA PELOTA ESTA VIVA.c) UN GOL DE CANCHA ES CONVERTIDO EN CONTRA DEL EQUIPO QUE HA SOLICITADO UN TIEMPO MUERTO.d) UN GOL DE CANCHA ES CONVERTIDO CUANDO RESTA 2:00 MINUTOS O MENOS PARA LA FINALIZACION DEL ULTIMO PERÍODO O PERÍODO SUPLEMENTARIO.e) LA SEÑAL DEL RELOJ DE LANZAMIENTO SUENA, MIENTRAS UN EQUIPO TIENE EL CONTROL DE LA PELOTA.



CONTROL DEL RELOJ DE JUEGO Y EL RELOJ DE LANZAMIENTO



FASE 2

APRENDER A CONTROLAR EL RELOJ DEL PARTIDO, CADA VEZ QUE HAY UNA NUEVA POSESIÓN

Un equipo establece un nueva posesión de pelota (un nuevo período de reloj de lanzamiento)

Observa el reloj del partido:

- a) OBSERVA LOS ULTIMOS DOS DIGITOS DEL RELOJ DEL PARTIDO.
- b) EJEMPLO: 06:26 - OBSERVA Y RECUERDA 26.
- c) SI TUVIERAS QUE REALIZAR ALGUNA CORRECCION SOBRE EL RELOJ DE LANZAMIENTO, YA SABES CUANDO COMENZÓ EL PERÍODO DE NUEVA POSESION DE ESE EQUIPO (26).
- d) EJEMPLO: 06:26 – NUEVO PERÍODO DE POSESIÓN - LA PELOTA SALE FUERA DE LA CANCHA Y LA REPOSICIÓN ES PARA EL MISMO EQUIPO QUE CONTROLABA LA PELOTA, EL RELOJ DE LANZAMIENTO ES RESETEADO POR ERROR. EN ESE MOMENTO EL RELOJ DE LANZAMIENTO MUESTRA 06:10. LOS ARBITROS PUEDEN DETERMINAR CON UNA RAPIDA OPERACIÓN MATEMÁTICA EL TIEMPO QUE DEBE MOSTRAR EL RELOJ DE LANZAMIENTO ($26 - 10 = 16$, ES DECIR QUE PASARON 16 SEGUNDOS), ENTONCES EL RELOJ DE LANZAMIENTO DEBE MOSTRAR QUE RESTAN 8 SEGUNDOS.



Situaciones más comunes, donde ocurren errores con el tiempo

- a) EN EL SALTO INCIAL, LA PELOTA ES TOCADA (INICIO DEL RELOJ DEL PARTIDO) Y LA PRIMERA POSESIÓN DE PELOTA (INICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO).
- b) PELOTA FUERA DE CANCHA (SE DETIENE EL RELOJ DEL PARTIDO).
- c) SAQUE DE FUERA DE CANCHA (COMIENZA EL RELOJ DEL PARTIDO).
- d) JUGADA DE REBOTE (INICIA EL RELOJ DE LANZAMIENTO).
- e) SALVANDO LA PELOTA DE UNA SITUACIÓN DE FUERA DE CANCHA (CON DOS MANOS O DANDO DIRECCIÓN A LA PELOTA) – NUEVA POSESIÓN (INICIAL NUEVA CUENTA DE RELOJ DE LANZAMIENTO).
- f) INTERCEPCIÓN DE LA PELOTA POR LA DEFENSA PERO SIN CAMBIO DE POSESIÓN (RESETEO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO POR ERROR).



CONTROL DEL RELOJ DE JUEGO Y EL RELOJ DE LANZAMIENTO



FASE 3

RESTAN 24 SEGUNDOS O MENOS EN EL RELOJ DEL PARTIDO Y HAY UN NUEVO CONTROL DE PELOTA

RESTAN 24 SEGUNDOS O MENOS EN EL RELOJ DEL PARTIDO Y HAY UN NUEVO CONTROL DE PELOTA

Nuevo Control y 24 segundos o menos en el reloj del partido

- a) UNO DE LOS ÁRBITROS INDICARA ESTO MONSTRANDO LA SEÑA DE UN DEDO.
- b) LOS OTROS ÁRBITROS AL OBSERVAR ESTO HARÁN LO MISMO (ESTO INDICA QUE RECIBIERON LA INFORMACIÓN).
- c) ESTO SIGNIFICA QUE ES POSIBLE QUE EL PERÍODO TERMINE CON ESTE CONTROL DE PELOTA.
- d) "TODOS LOS ÁRBITROS" DEBEN PONER SUMA ATENCIÓN EN EL FUNCIONAMIENTO DEL RELOJ DEL PARTIDO Y ASÍ DETERMINAR EN FORMA CORRECTA SI EL LANZAMIENTO DE CIERRE HA SIDO DENTRO O FUERA DEL TIEMPO DE JUEGO.



Procedimiento cuando suena la señal al finalizar un período

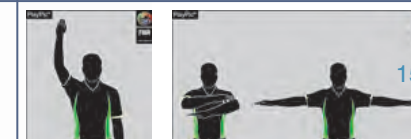
1) EL ÁRBITRO SUENA SU SEÑAL INMEDIATAMENTE Y LEVANTA SU MANO



2) SI EL LANZAMIENTO ES VÁLIDO: EL ARBITRO MANTIENE SU MANO LEVANTADA Y CUANDO LA PELOTA INGRESA AL CESTO REALIZA LA SEÑAL CORRESPONDIENTE (DOS O TRES PUNTOS)



3) SI EL LANZAMIENTO NO ES VALIDO Y EL GOL DEBE CANCELARSE: EL ÁRBITRO INDICA INMEDIATAMENTE LA SEÑAL DE "CANCELAR EL GOL"



MECÁNICA DE TRES ÁRBITROS



MÓDULOS

- Charla pre partido
- Introducción
- Salto inicial
- Inicio de período
- Ubicación en tiempo muerto



CHARLA PRE PARTIDO



Las charlas pre partido sirven para hablar sobre puntos importantes del juego y mecánica.

Ayuda a hacer acuerdos previos entre compañeros sobre las tareas de cada uno ante diferentes situaciones que se pueden presentar (dobles silbatos, desiciones contradictorias, situaciones especiales, etc.). No olvidar la labor del Comisionado Técnico.

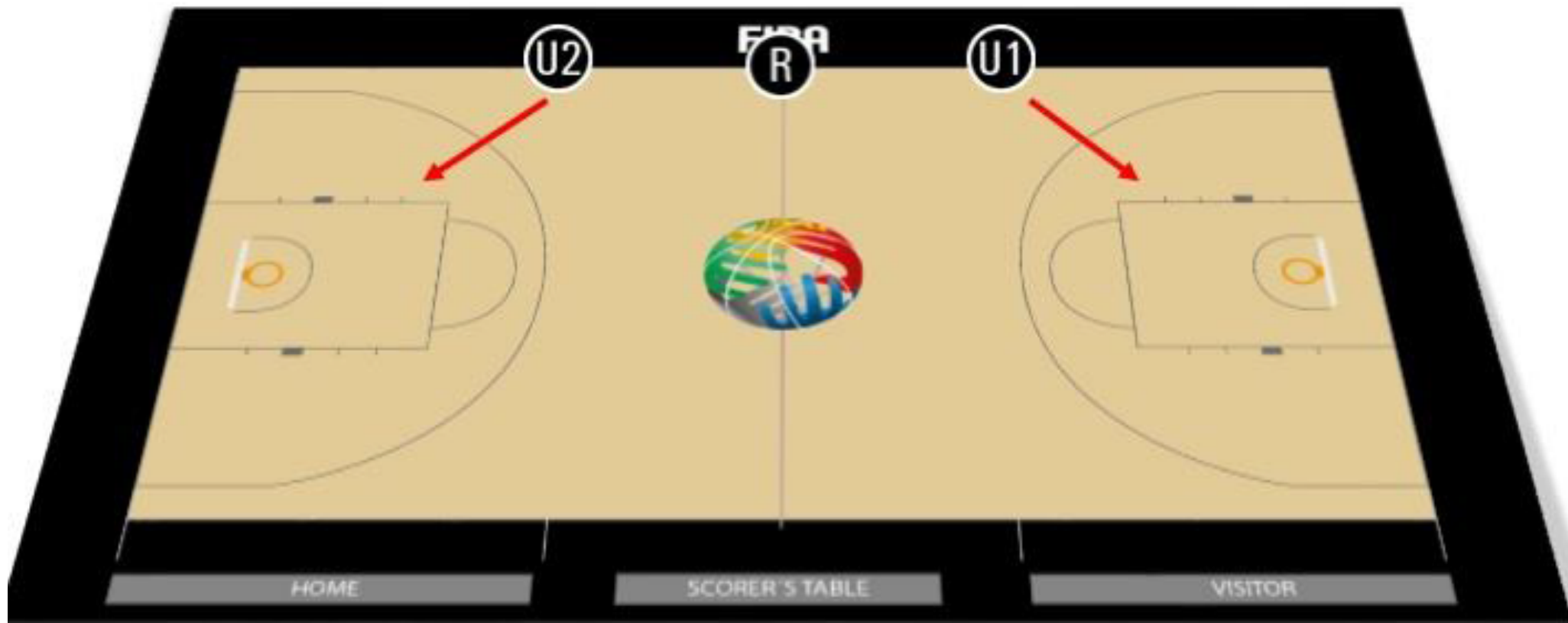
Comentar situaciones que ocurren a menudo y aquellas que creemos pueden ocurrir en el juego que arbitraremos.

Idear un plan de juego: Estilos de juego, jugadas más comunes, como defiende y atacan los equipos, jugadores claves, jugadores de rol, algunos ejemplos.

Idear un plan de conducción del juego: Como vamos a arbitrar las situaciones mas comunes, rotaciones según parejas de postes, que permitiremos y que no, nivel de contactos, prevención de actos de indisciplina, aplicación de reglas de disciplina con jugadores, entrenadores y sustitutos, entre otros.

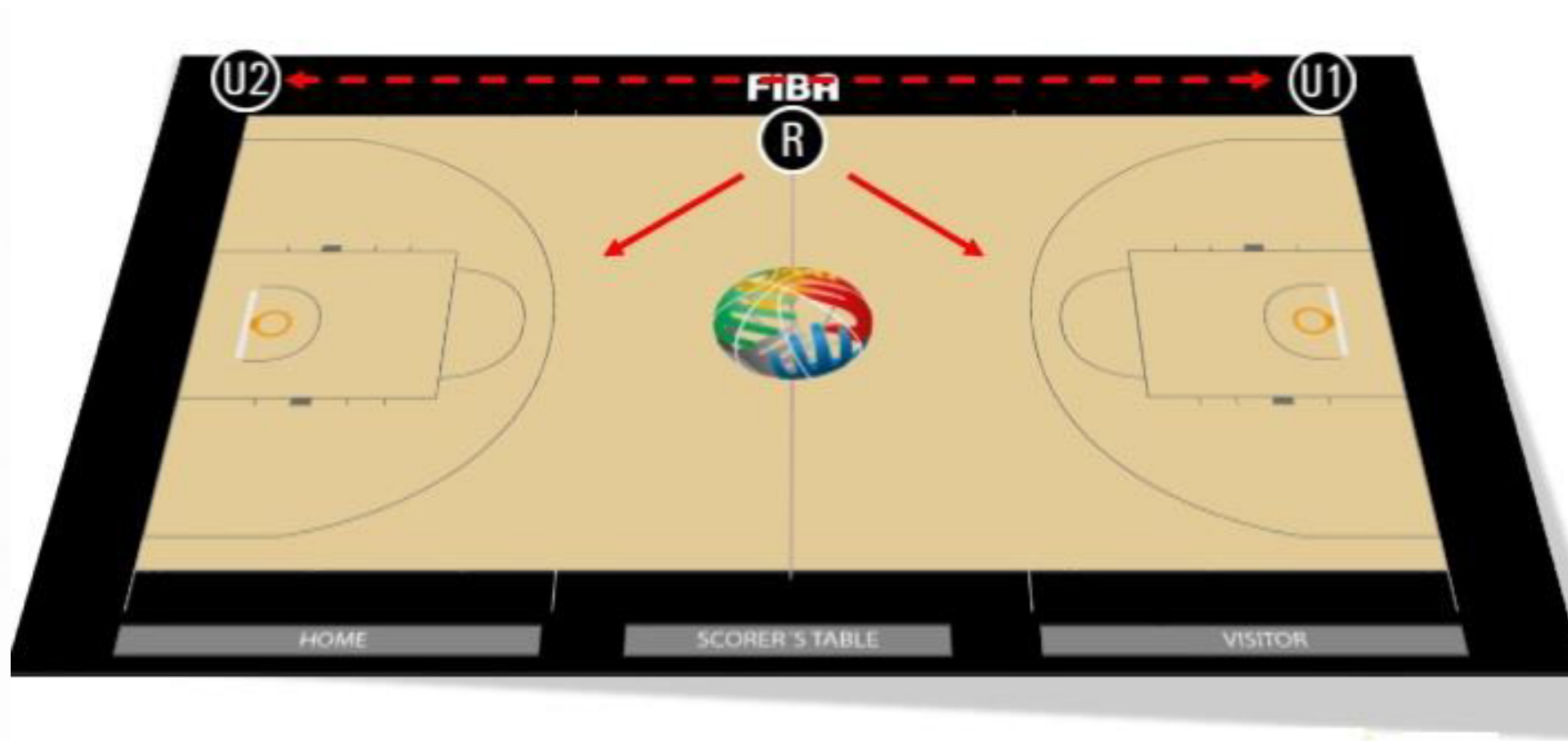


UBICACIÓN DURANTE EL PRE JUEGO Y MITAD DE JUEGO





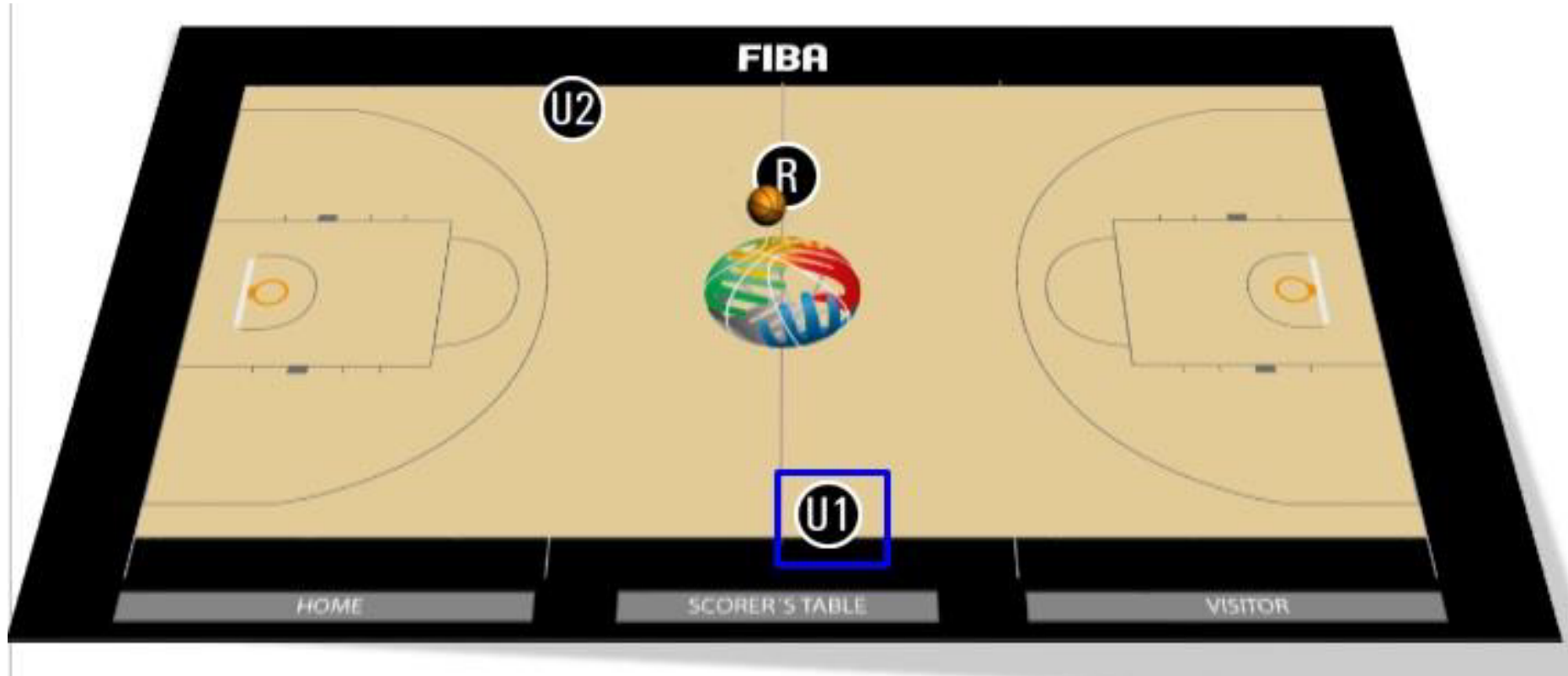
UBICACIÓN DURANTE EL PRE JUEGO Y MITAD DE JUEGO



OPCIONAL: Dos árbitros están en calentamiento y uno de ellos observa el calentamiento de los equipos



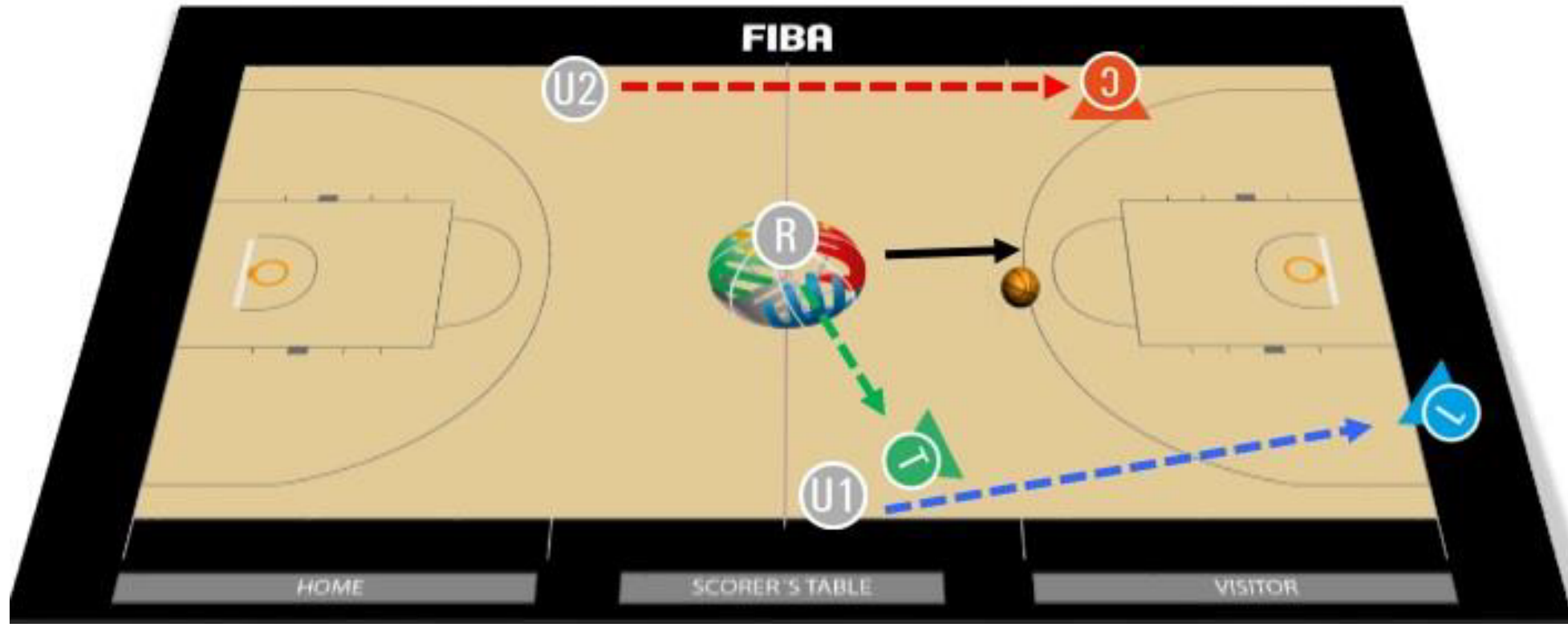
UBICACIÓN EN LA CANCHA EN EL SALTO INICIAL



Referee : Árbitro 1 (R)
Umpire 1: Árbitro 2 (U1)
Umpire 2: Árbitro 3 (U2)

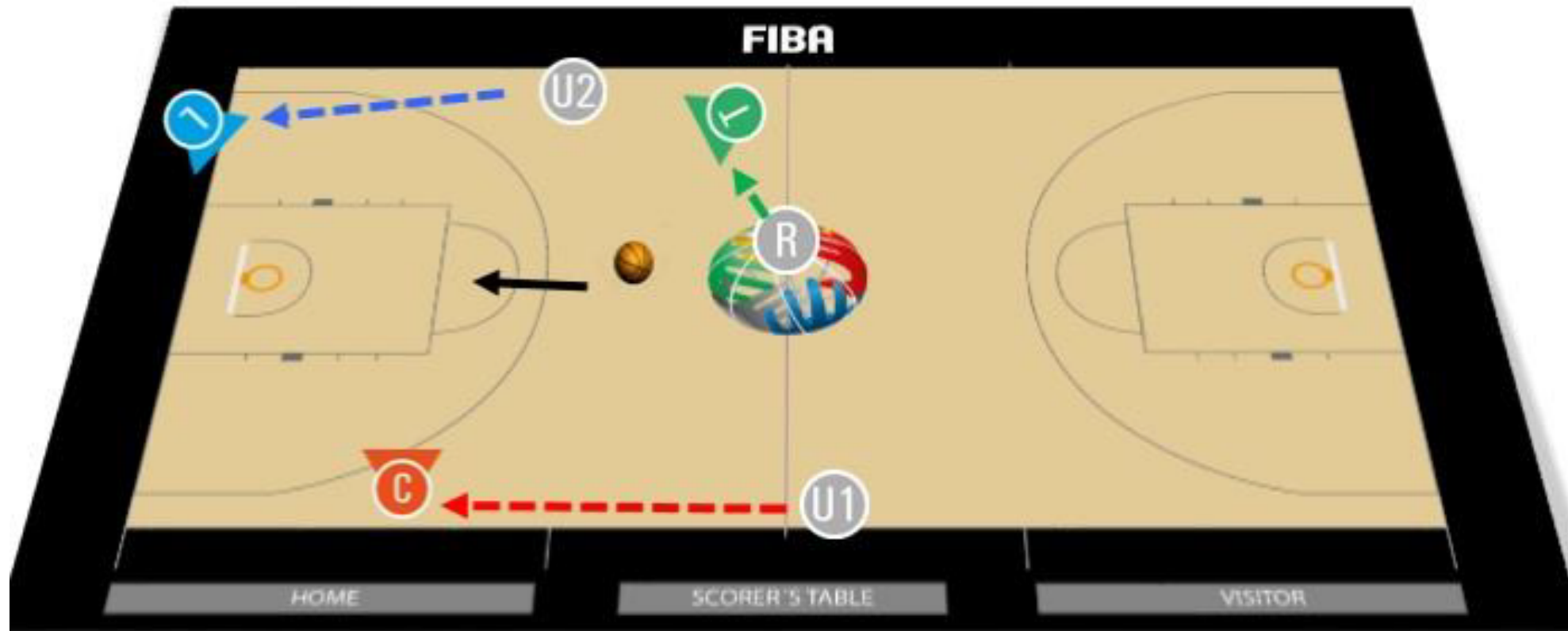


SALTO INICIAL JUEGO A LA DERECHA



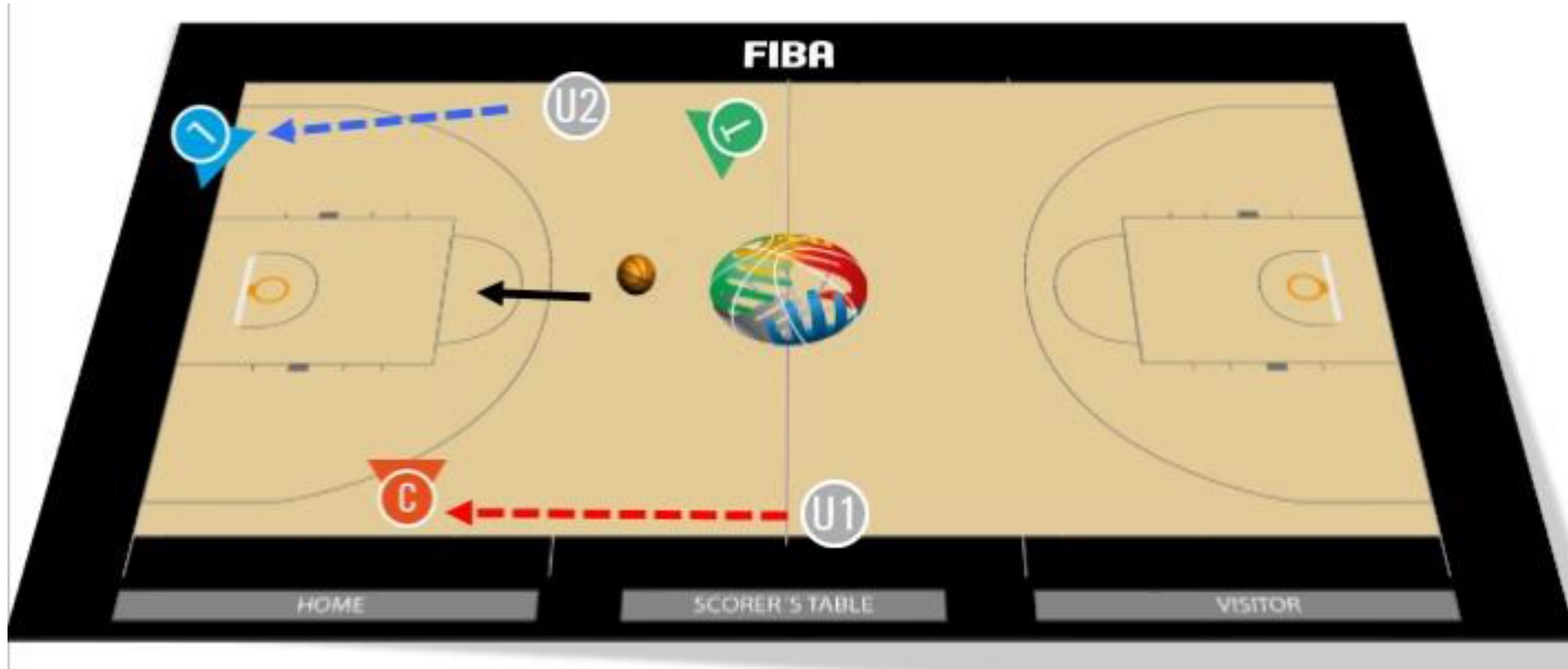


SALTO INICIAL JUEGO A LA IZQUIERDA





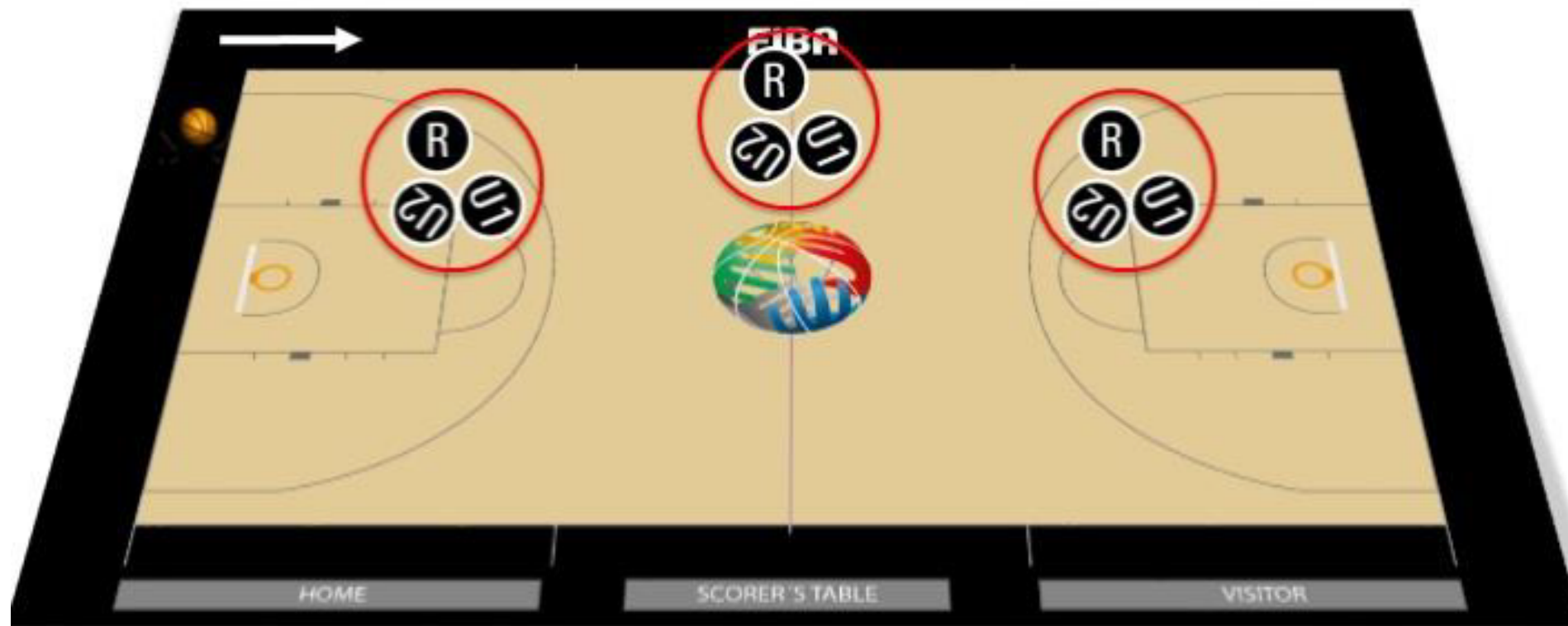
INICIO DE CADA PERÍODO



El Árbitro principal (R), siempre será el encargado de administrar el saque en el lado opuesto para comenzar los períodos (2do-3ero-4to). U1 (2o juez) y U2 (3er juez) se colocarán en posición Central y Líder respectivamente.



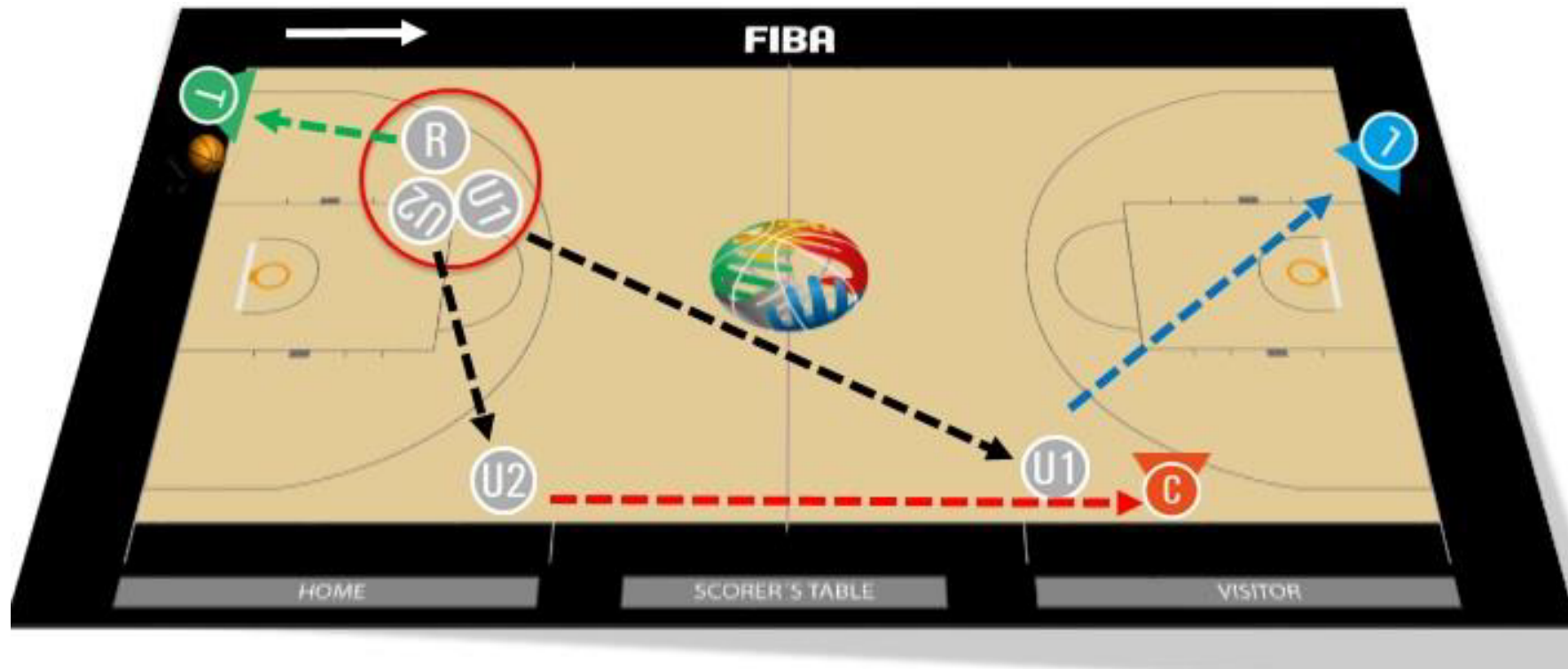
UBICACIÓN EN LA CANCHA EN LOS TIEMPOS MUERTOS



Tres ubicaciones en el tiempo muerto y siempre en el lado opuesto de la mesa. Dejar el balón donde se reanudará el juego, primer juez mirando a la mesa.



UBICACIÓN EN LA CANCHA EN LOS TIEMPOS MUERTOS



20 segundos antes que finalice el tiempo muerto, dos árbitros se dirigen a la zona de banco de equipo, a fin de estar preparado para llamar a los equipos que regresen al campo de juego con la señal de advertencia (10 segundos antes de la finalización del tiempo muerto)

MECÁNICA DE TRES ÁRBITROS



MÓDULOS

- Conceptos
- Líder Posición y transición
- Seguidor Posición y transición
- Centro Posición y transición
- Zonas de cobertura
- Rotación



LADO FUERTE Y DÉBIL LADO OPUESTO Y DE LA BOLA



VOCABULARIO

Arbitralmente hablando

Lado fuerte: 2 jueces

Lado débil: 1 juez

Lado de la bola: donde se encuentra el balón.

El balón puede estar en el lado débil momentáneamente cuando estamos rotando.

*En gráficos el Seguidor, en adelante S, esta graficado con la letra T (Trail)





LADO FUERTE Y DÉBIL LADO OPUESTO Y DE LA BOLA



1. Dos árbitros en el lado de la bola en cuanto sea posible
2. Área de acción principal estará en el lado de la pelota
3. Mejor ángulo para Líder (L) y Seguidor (T) para arbitrar el juego
4. Realizar cobertura en zona secundaria cuando sea necesario





LÍDER TRANSICIÓN - SEGUIDOR A LÍDER

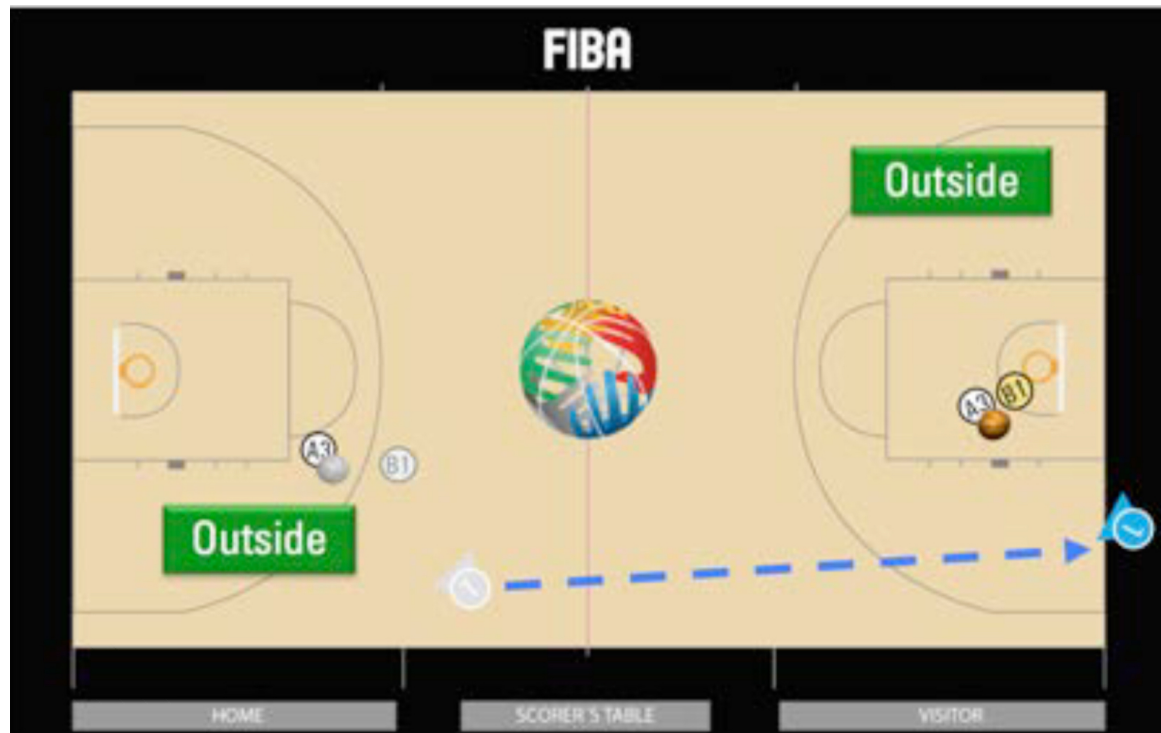


En la transición de S a L

1. Girar rápidamente y correr siguiendo el juego mirando por sobre el hombro.
2. Correr lo más rápido posible en línea recta para llegar a la posición inicial (punto entre área restrictiva y línea de tres puntos)
3. Al frente de la jugada todo el tiempo.
4. Llegar a línea de base antes que los jugadores. Recibir la jugada de frente.
5. No correr y “meterse” debajo de la cesta.²⁹ Mantener distancia (mejor ángulo)



LÍDER TRANSICIÓN DE SEGUIDOR A LÍDER



En la transición de S a L

1. Balón está avanzando en el lado fuerte hacia zona de ataque
2. L corre a posición inicial manteniendo distancia con el juego.



LÍDER - TRANSICIÓN

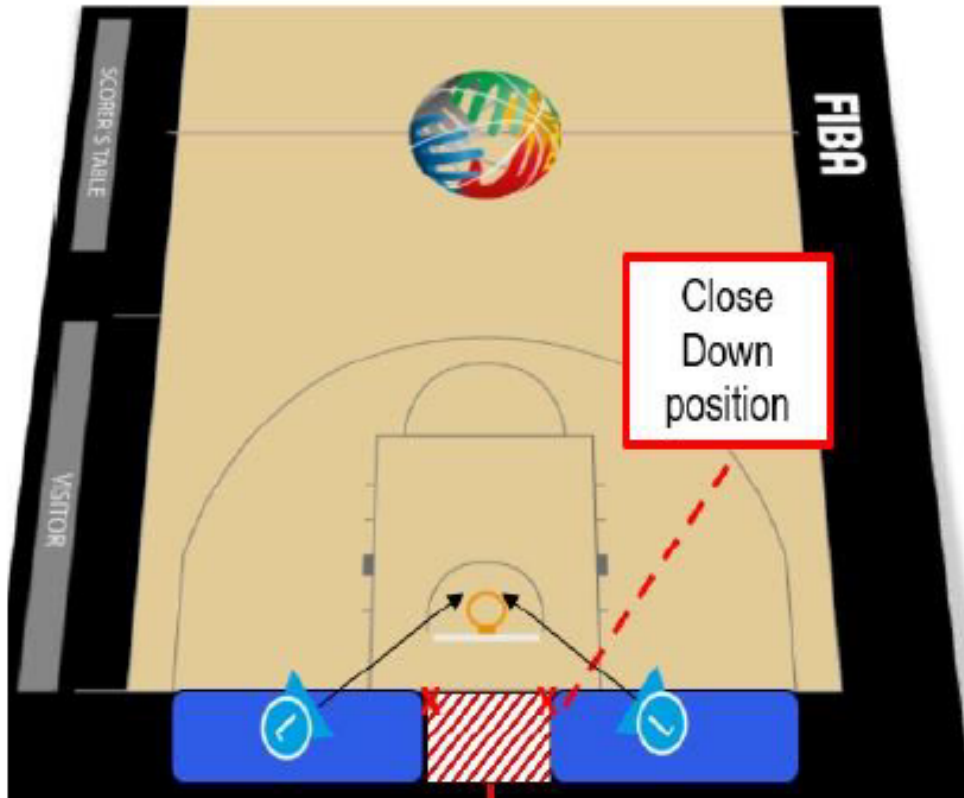


En la transición de S a L

1. Balón está avanzando en el lado débil hacia zona de ataque.
2. L corre directamente a la posición "Aproximación" para anticipar la rotación. En caso que el balón se mueva al lado fuerte, toma la posición inicial.



LÍDER - POSICIÓN EN LÍNEA FINAL



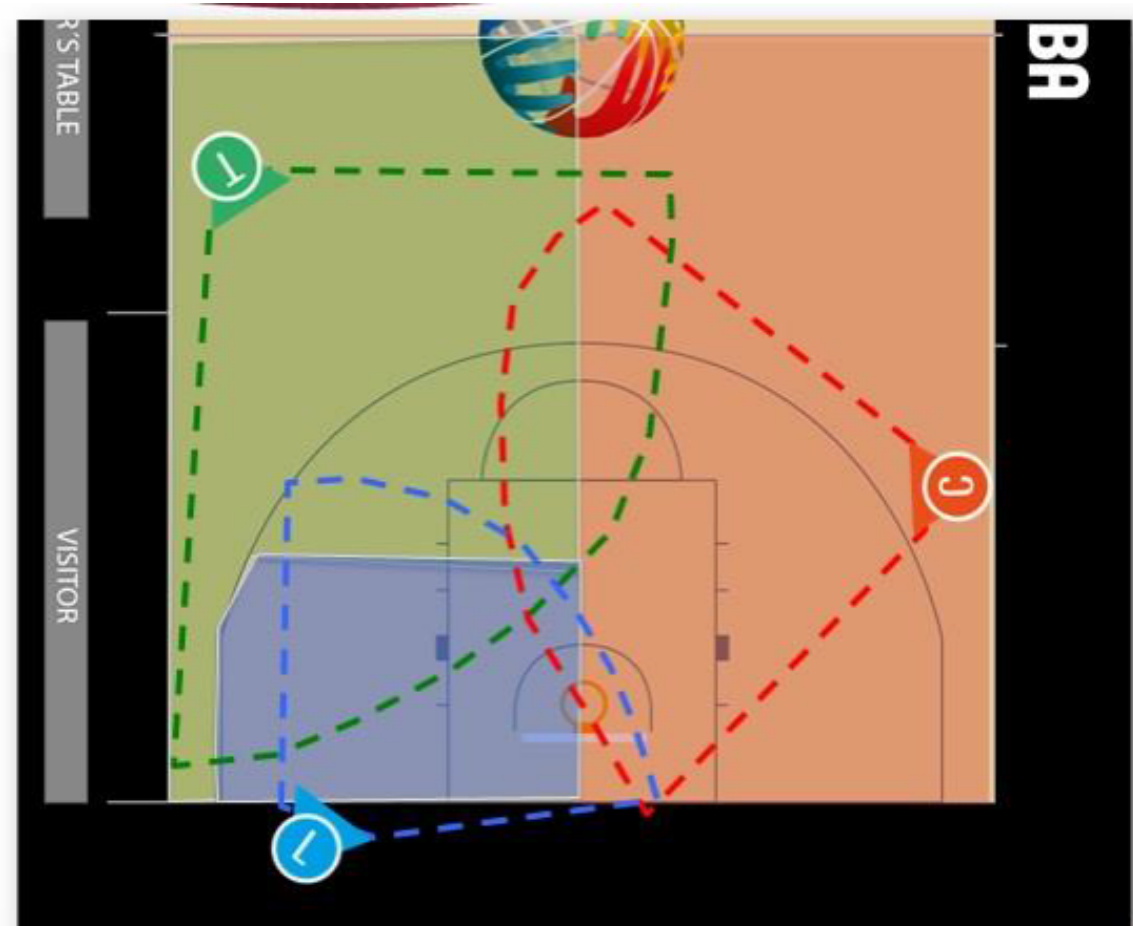
Generalmente no en el área de trabajo

Trabajo en la línea final

1. Líder trabaja fuera de la cancha
2. Mantenga el torso hacia el aro (45°).
3. Ajustar la posición en línea con la pelota para mantener el ángulo abierto
4. El campo de visión debe permitirle ver horizontal y verticalmente tan claramente como sea posible (mantenga la distancia del juego)
5. Encuentra la posición inicial donde puede cubrir la siguiente situación de juego (anticipar la siguiente jugada).
6. Control del juego y reloj de lanzamiento (secundario)
7. La posición "Close down"/"aproximación" es para la rotación.

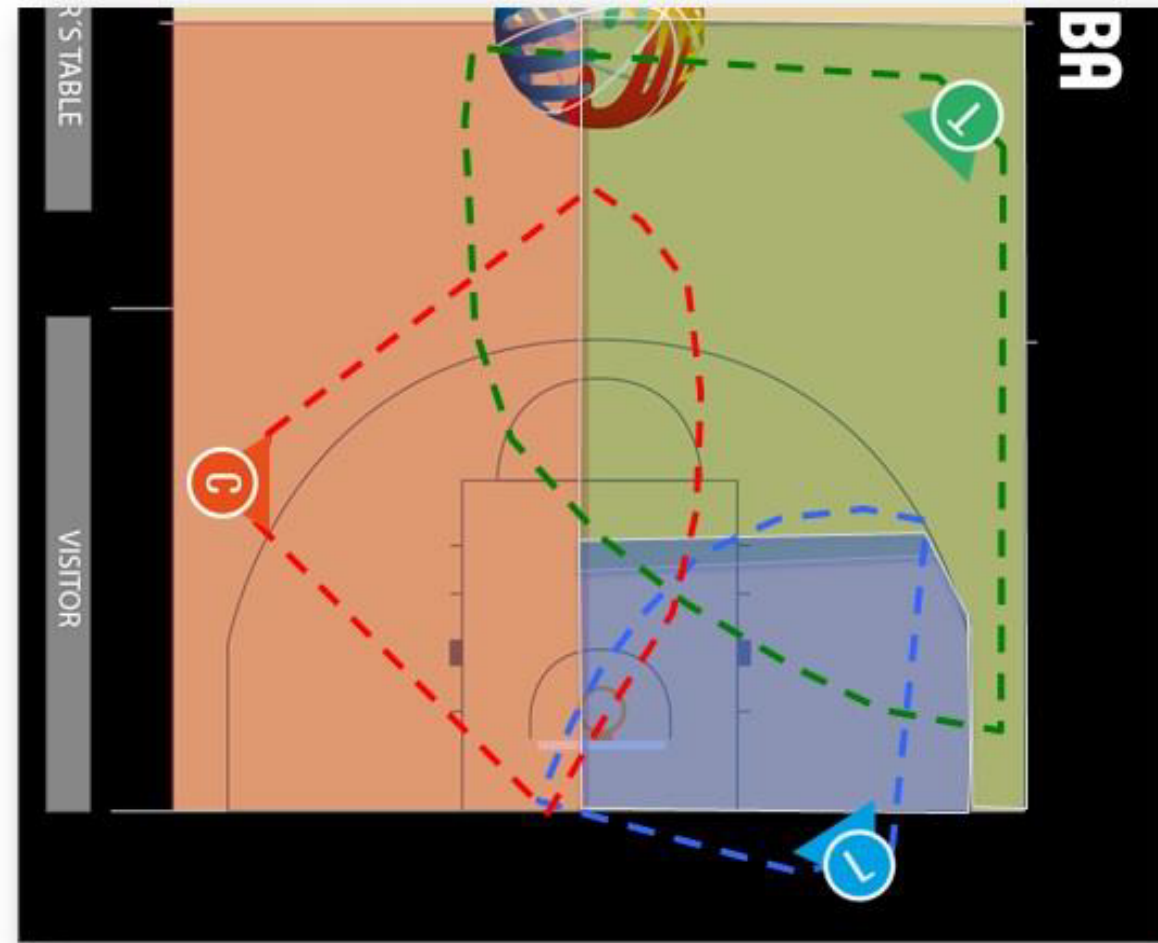


COBERTURA PRINCIPAL LADO FUERTE - IZQUIERDA





COBERTURA PRINCIPAL LADO FUERTE - DERECHO





LÍDER: PASO CRUZADO, ÁNGULO ABIERTO 45° Y DESPLAZARSE



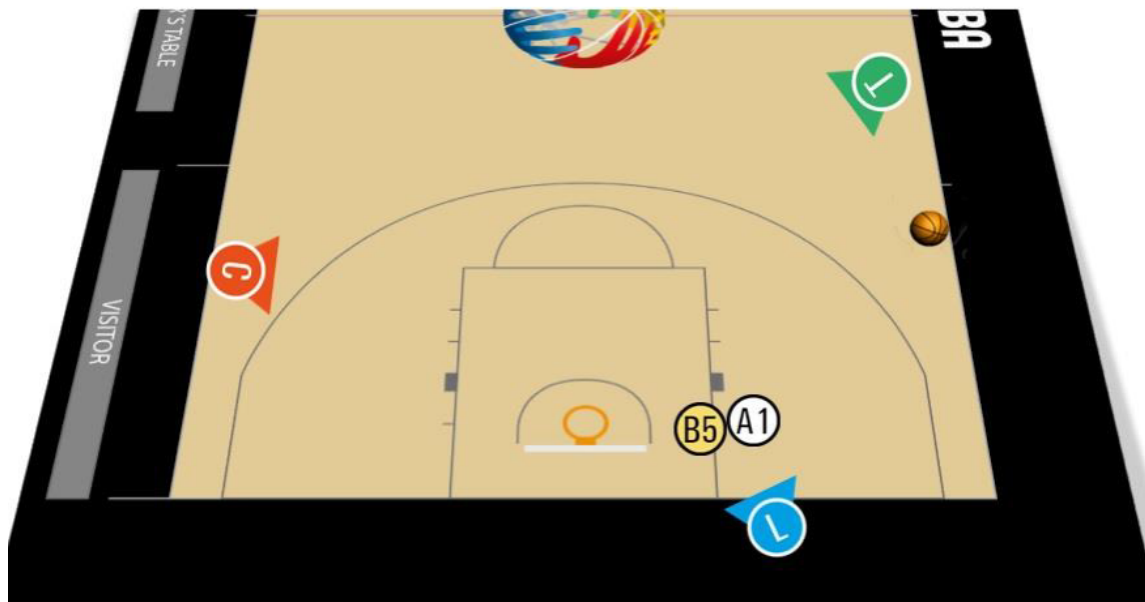
Ángulo abierto - Paso cruzado

1. Juego en el poste bajo
2. Encuentra la posición inicial donde puede cubrir la siguiente situación de juego (anticipar la siguiente jugada).
3. Los jugadores se mueven al cesto, el líder da un paso hacia línea lateral (paso cruzado)





LÍDER: PASO CRUZADO, ÁNGULO ABIERTO 45° Y DESPLAZARSE



Al “despenetrar” tengo mejor ángulo de visión de la jugada, además para un posible rebote. Recordar que mas allá del eje esta el C, incluso con mejor ángulo.



SEGUIDOR - INDIVIDUAL



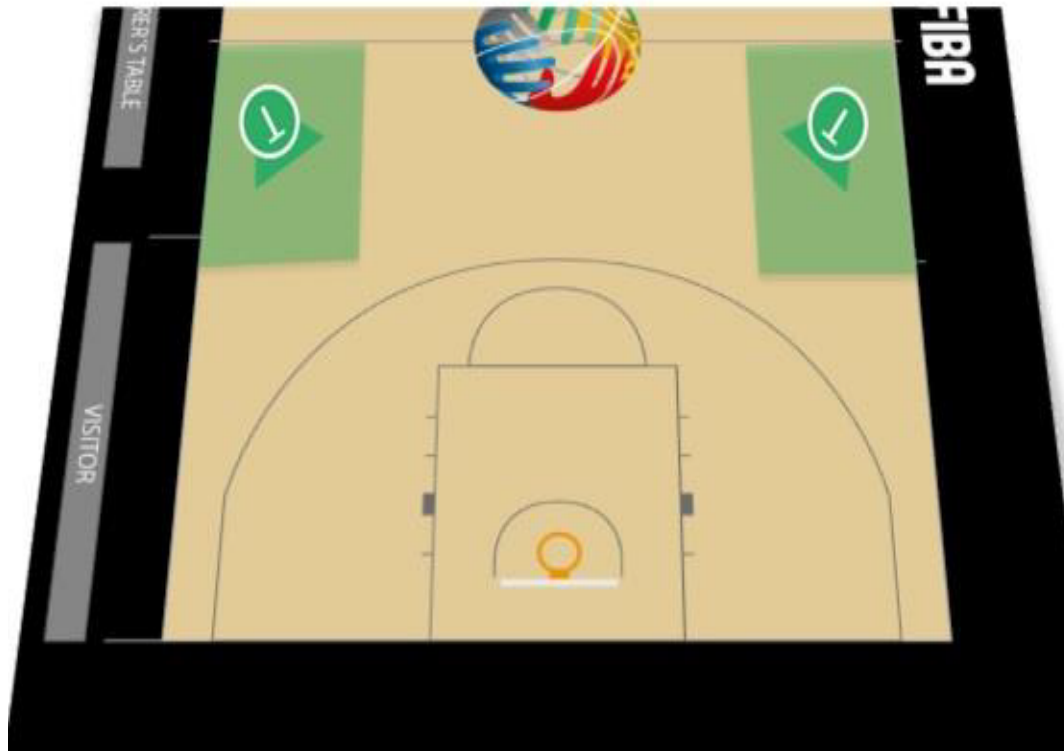
Transición de Líder a Seguidor

1. Manténgase detrás de la línea de final hasta que se haya realizado el saque.
2. Seguidor observa la jugada desde atrás, 2-3 pasos (sin sobrepasarla).
3. Busca la posición inicial donde puedas cubrir la pelota y ver la próxima jugada (45°).
4. Mantenga la distancia del juego.
5. Tiros de 2/3 puntos (lea el juego).
6. Control del juego y reloj de lanzamiento (recordar últimos 2 dígitos del reloj principal en cada posesión de equipo)





SEGUIDOR - INDIVIDUAL

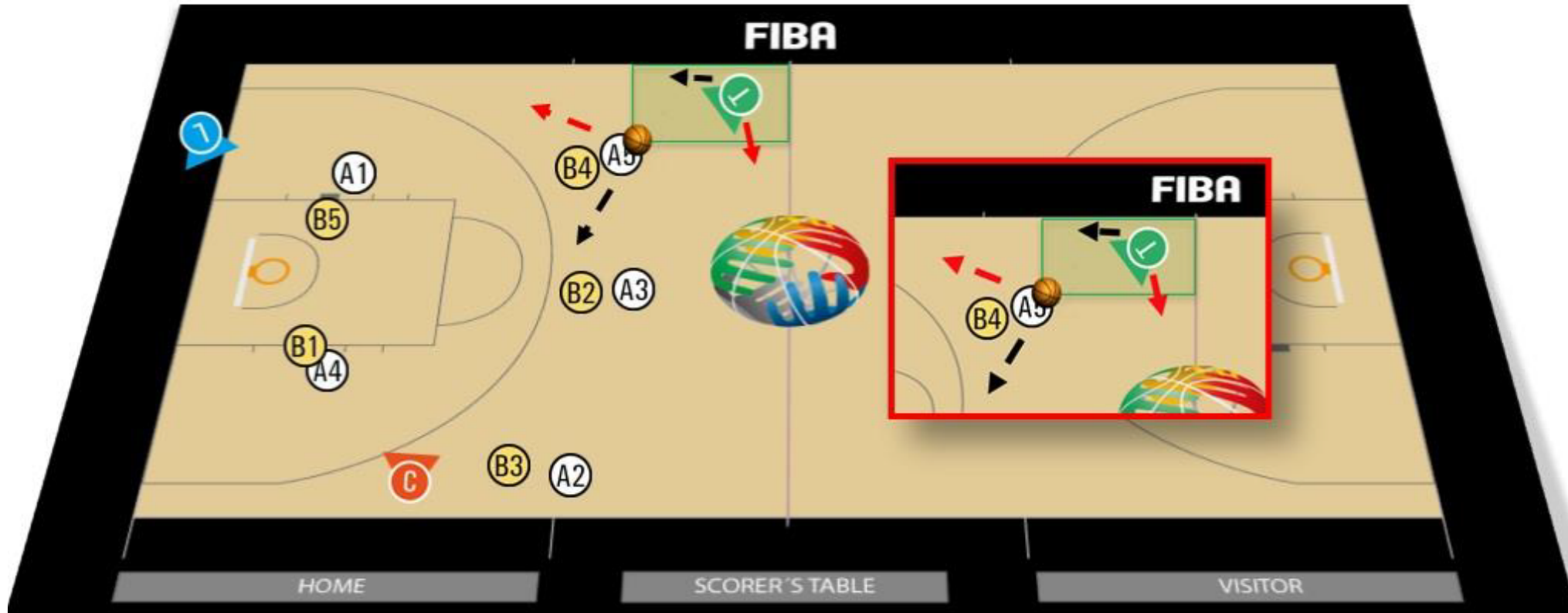


Cobertura en la media cancha

1. Encuentra la posición inicial donde puedes ver al jugador defensivo, al arbitrar donde está la pelota
2. Cuando la bola está cerca de la línea lateral, moverse hacia adentro de la cancha para mantener el campo de visión.
3. Encuentra la posición inicial donde puedas ver todos los jugadores, al arbitrar el juego lejos de la pelota
4. Mantenga la distancia del juego
5. Ajusta tu posición según la jugada, lee el juego y reacciona a tiempo (un paso por delante de la jugada)



SEGUIDOR – PASO CRUZADO



El objetivo es encontrar el espacio entre jugadores y con una distancia considerable.



CENTRAL - INDIVIDUAL



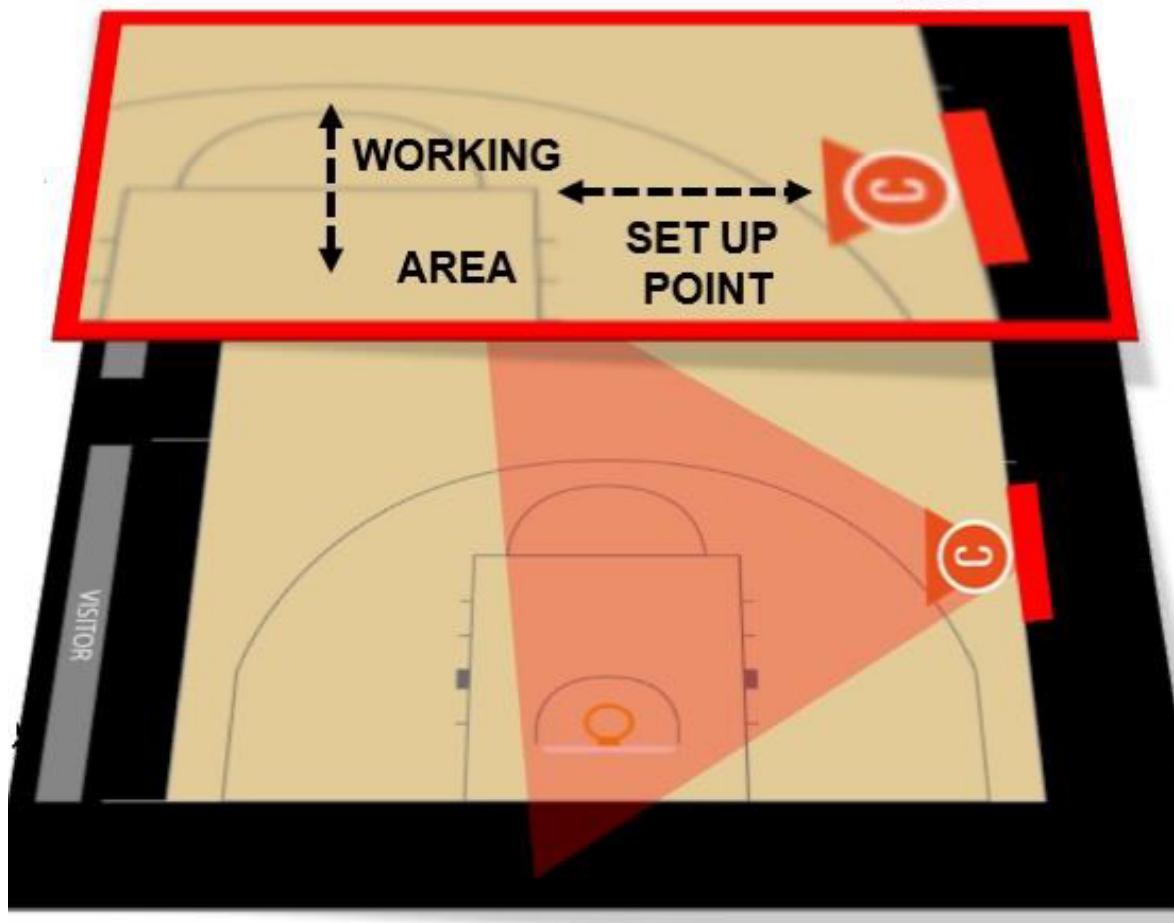
Transición de Centro a centro

1. De frente a la cancha todo el tiempo.
2. Esté listo para arbitrar cualquier jugada en el lado débil (ayudar al Seguidor a tener cobertura completa en la transición)
3. Controle el juego y el reloj de lanzamiento junto a S (recordar últimos 2 dígitos del reloj principal en cada toma de posesión)
4. C debe ajustar su posición en la línea de tiro libre extendida para tener visión amplia, basado en la posición de los jugadores en la cancha.
5. Correr, detenerse y arbitrar la jugada





CENTRAL - INDIVIDUAL

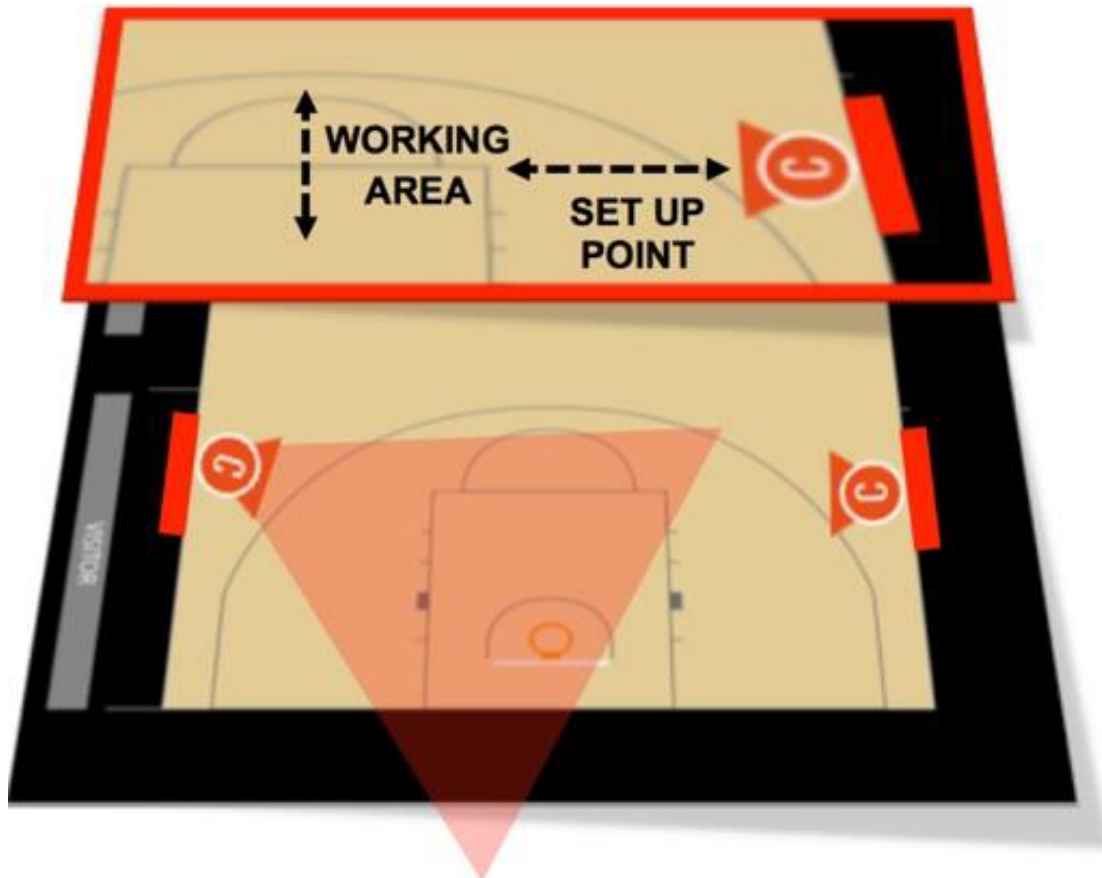


Cobertura en la media cancha

1. Área de trabajo:
 - A. Posición inicial - Línea de tiro libre extendida
 - B. Parte superior del círculo de tiro libre / parte inferior del círculo de tiro libre imaginario
2. Encuentra la posición inicial donde puedes ver al jugador defensivo, al arbitrar donde esta la pelota
3. Encuentra la posición inicial donde puedas ver los jugadores, al arbitrar fuera de la pelota
4. Mantenga distancia del juego
5. Arbitrar dentro de la cancha



CENTRAL - INDIVIDUAL

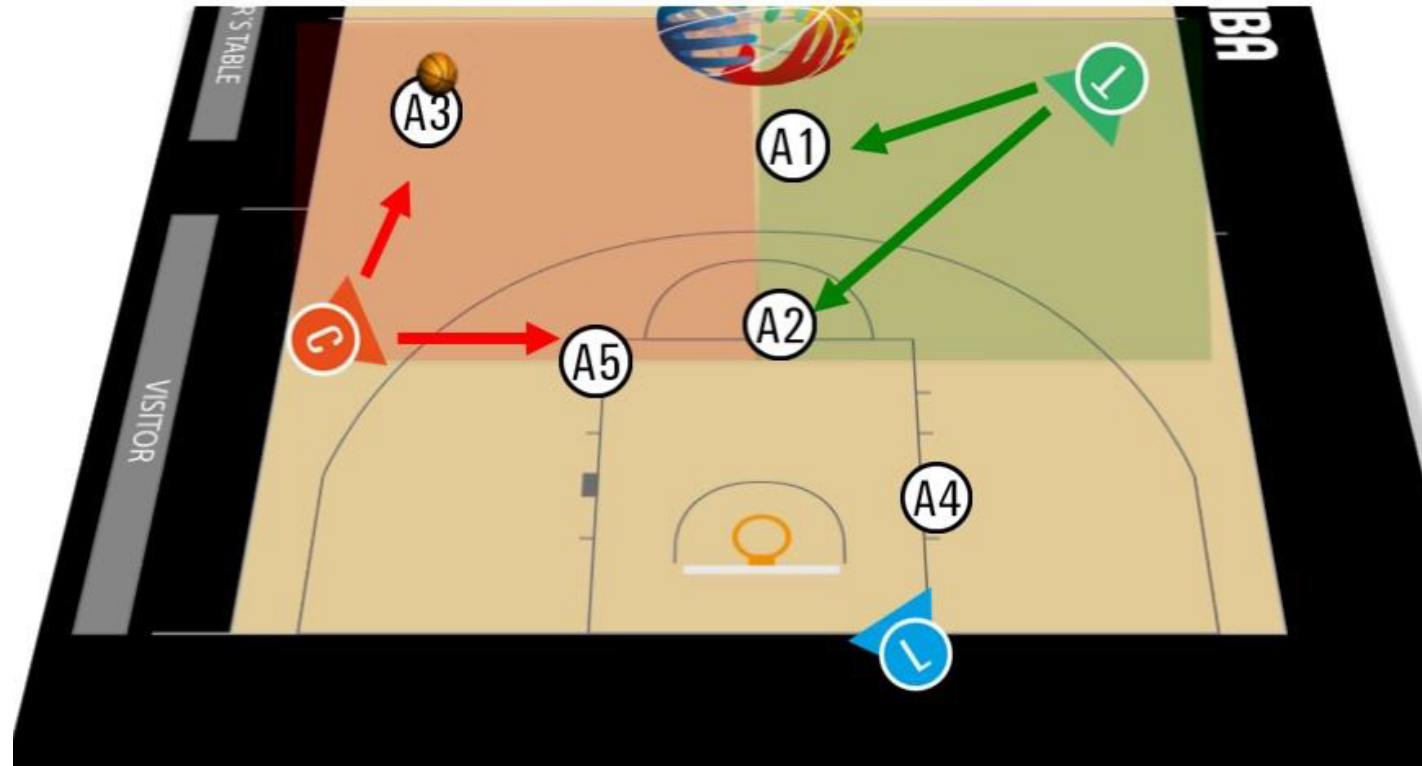


Cobertura en la cancha ofensiva

1. Ajustar posición de acuerdo con el juego - leer el juego y reaccionar a tiempo (un paso por delante de la jugada)
2. Estar listo para arbitrar cuando la pelota se está moviendo a la cobertura primaria C (lado débil)
3. Cuando la jugada comienza en el lado del C y va hacia el cesto es su primaria.
4. Penetración por el centro o del lado del C, este permanece encargado de la jugada hasta el final de la acción (Bloqueo / carga en el lado débil –no es area principal del L en la pintura)



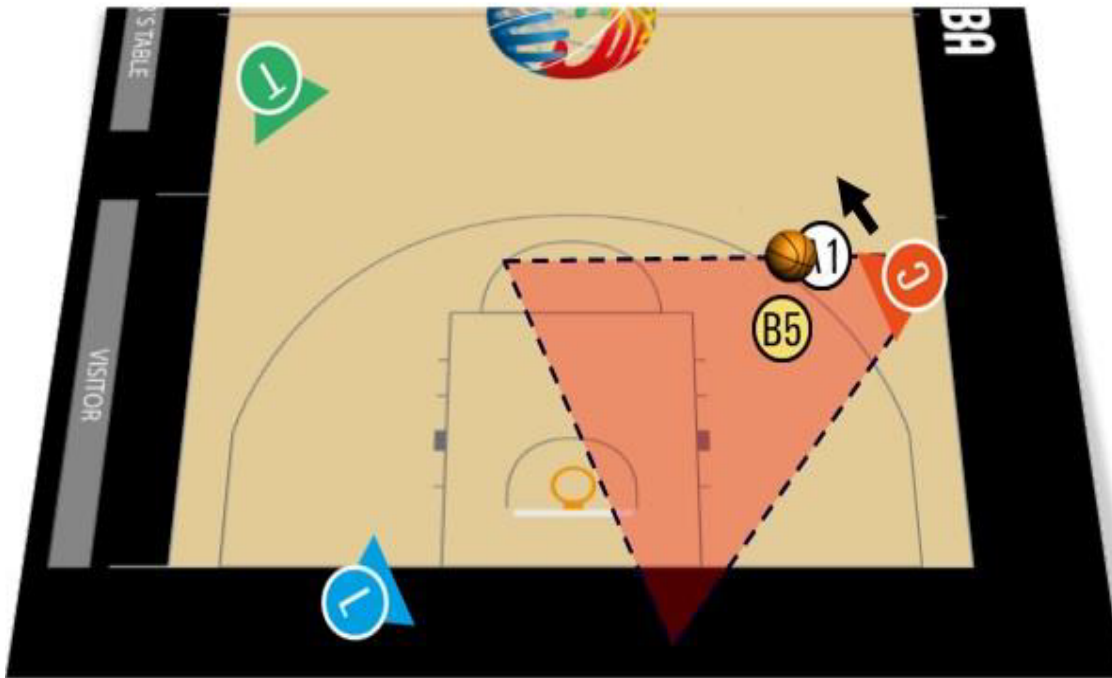
CENTRAL - PRIMARIA



El lado débil siempre es C principal



CENTRAL: PASO CRUZADO, ÁNGULO ABIERTO 45°



Paso Cruzado

Jugadores comienzan a moverse hacia el cesto. C debe hacer un paso en la dirección opuesta (Paso cruzado) a la de los jugadores para mantener el ángulo abierto, buscar espacio entre jugadores.

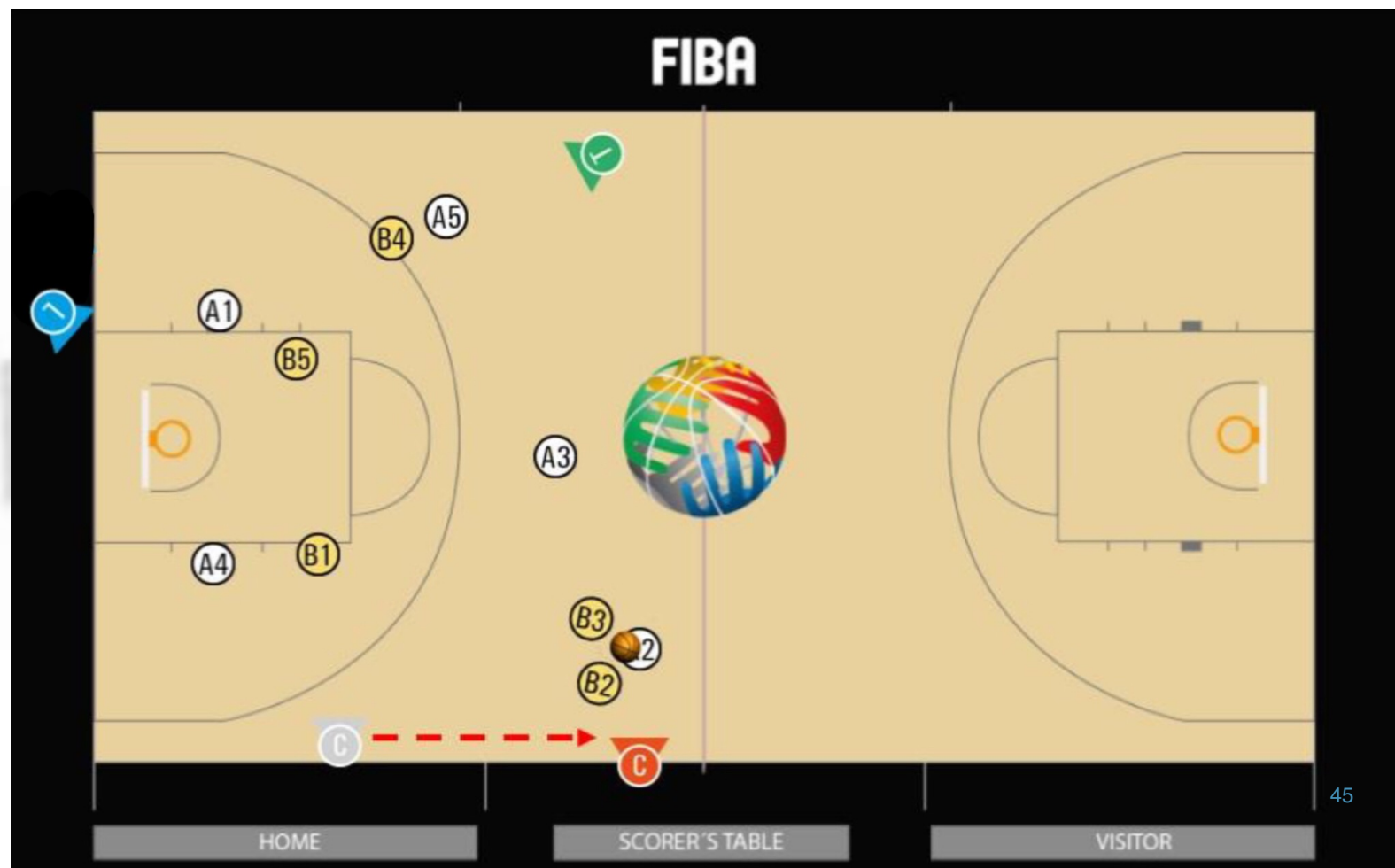


PRESIÓN EN LADO DÉBIL (ACTIVO) CENTRAL CUBRE.



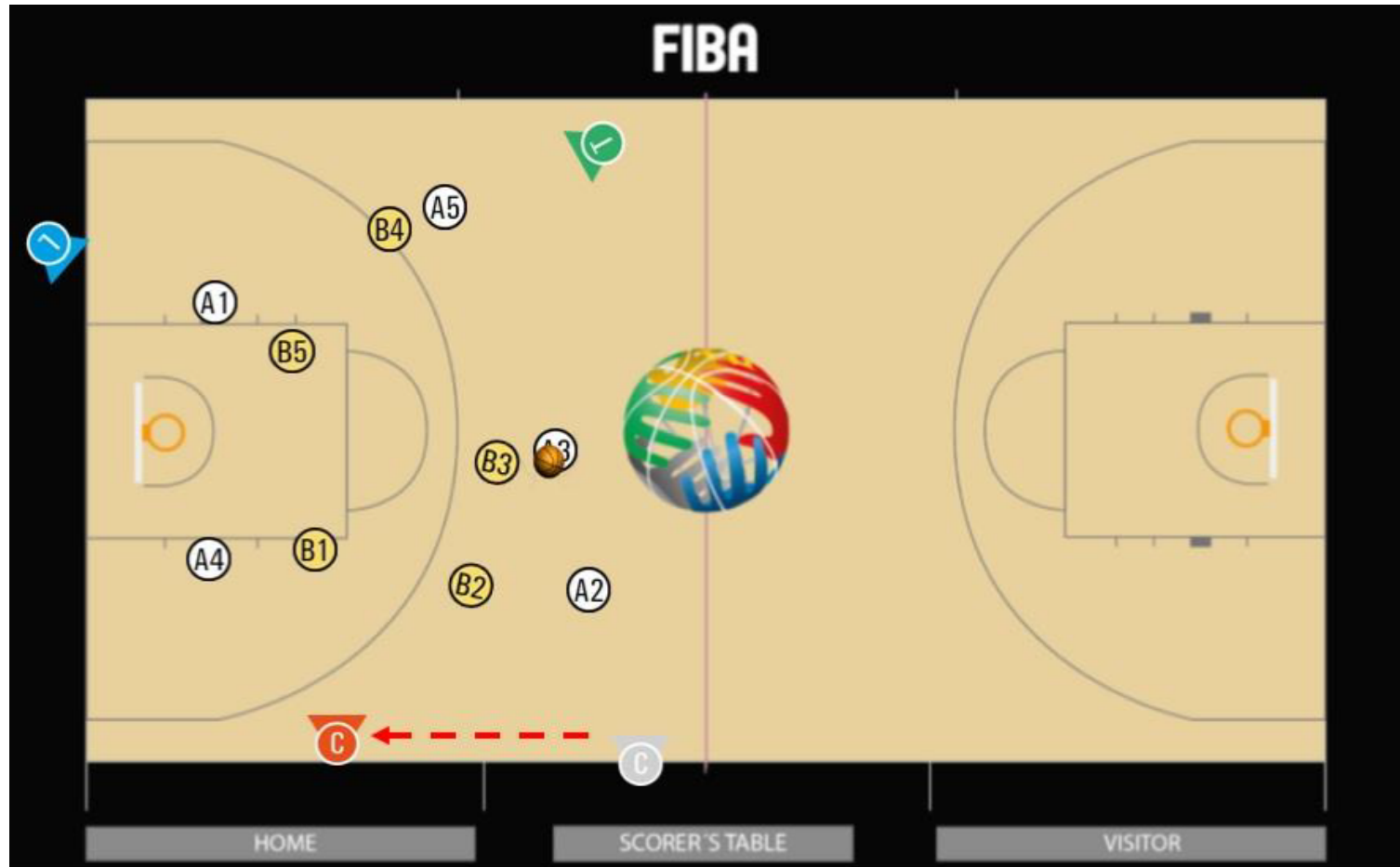
Si la presión se prolonga, C se queda con la jugada y pasara a ser nuevo S, L (ya en zona de “aproximación”) debe continuar la rotación.

Si la presión se resuelve rápidamente, C vuelve a su posición (ver gráfica siguiente diapositiva)





PRESIÓN EN LADO DÉBIL (ACTIVO) CENTRAL CUBRE.

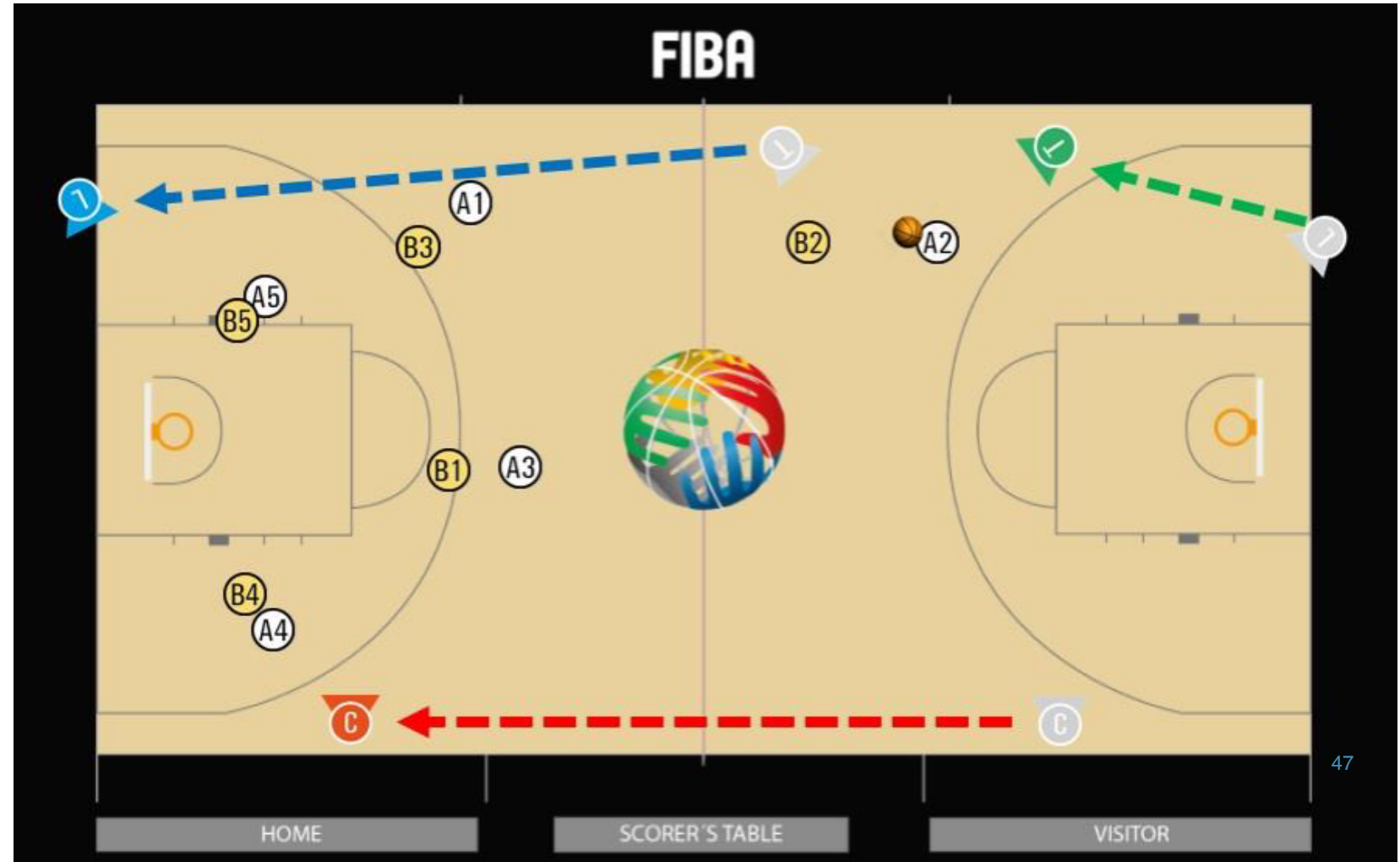




MECÁNICA DE 3 BÁSICA: TRANSICIÓN BALÓN EN LADO FUERTE

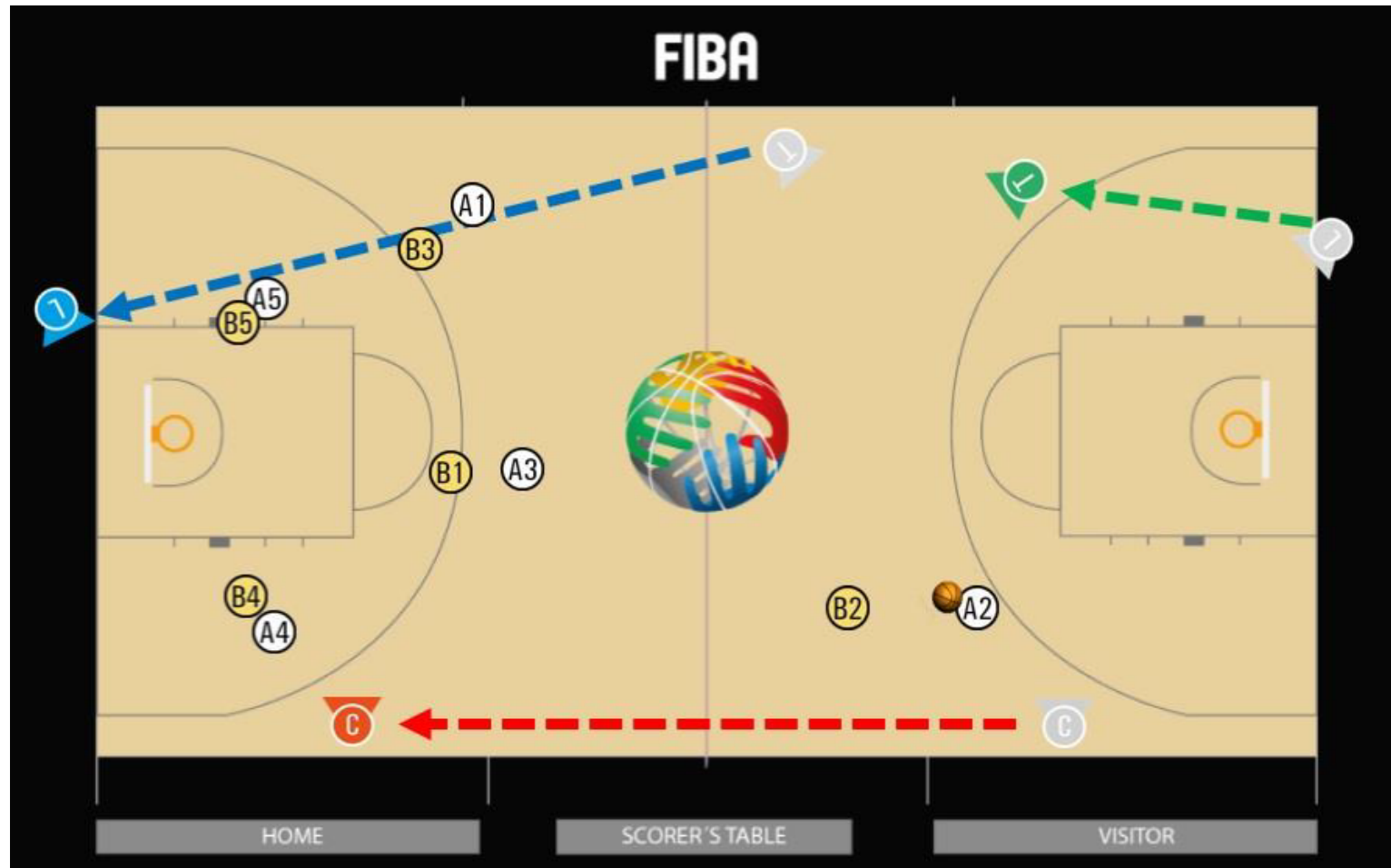


Ver diferencias en el movimiento de L según balón en lado fuerte o débil.





MECÁNICA DE 3 BÁSICA: TRANSICIÓN BALÓN EN LADO DÉBIL





CONTRAATAQUE POSICIONES Y COBERTURA

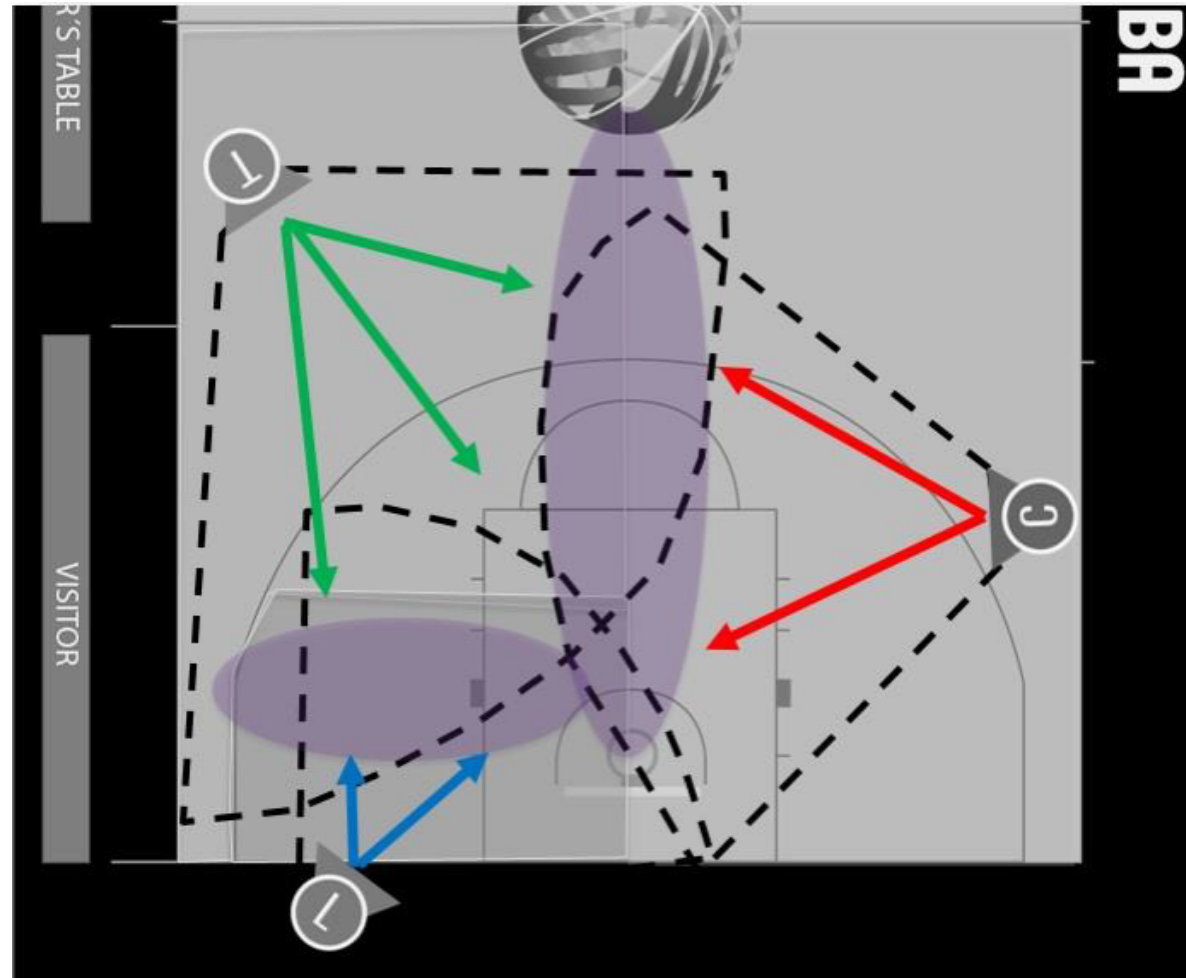


1. C tiene que correr rápido en cada salida rápida.

2. Importante: Tanto L como C deben ser capaces de tener una posición estacionaria para arbitrar. Cuando empieza la jugada, normalmente hay cobertura doble.

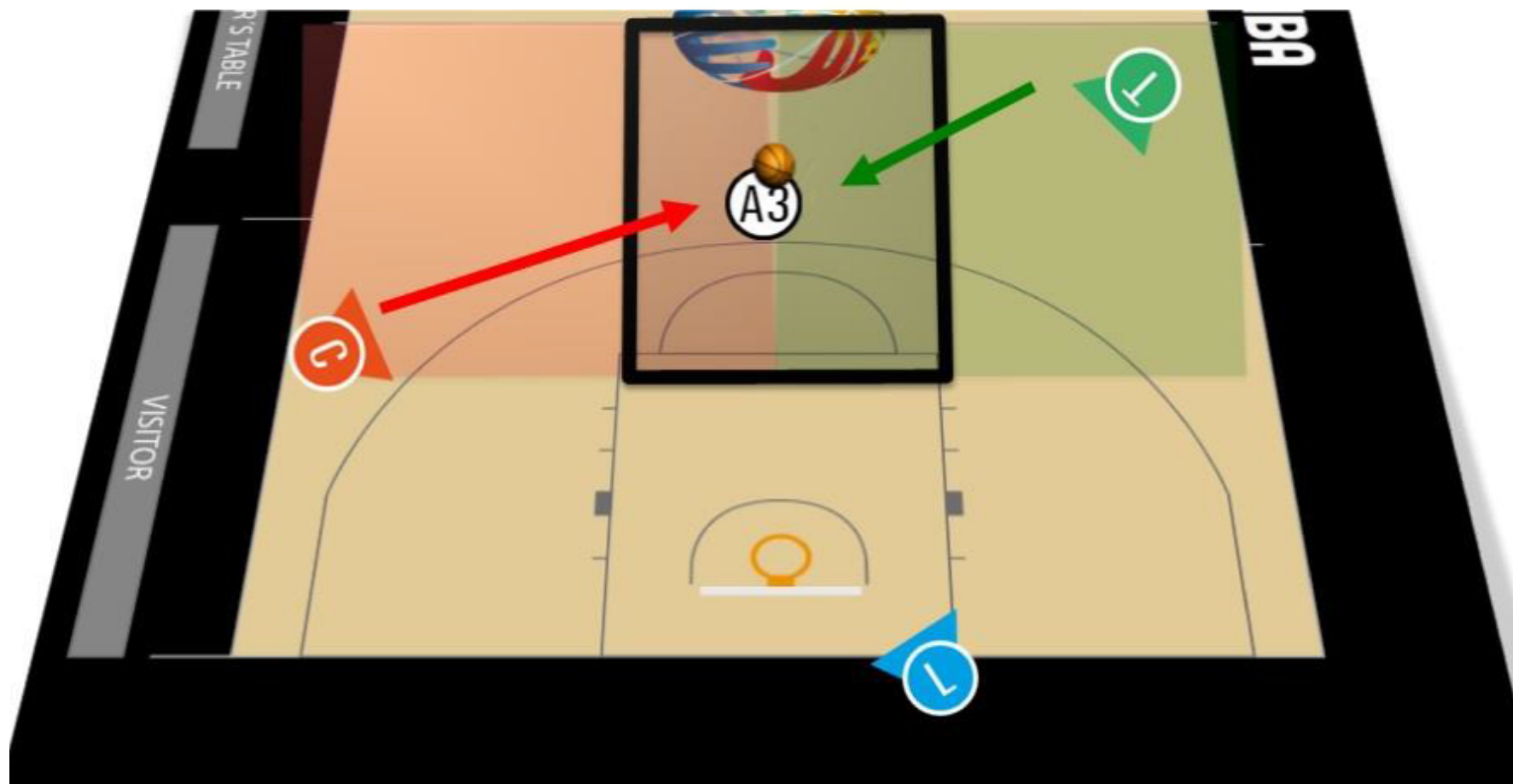


COBERTURA DE LANZAMIENTO ZONAS DE DOBLE COBERTURA



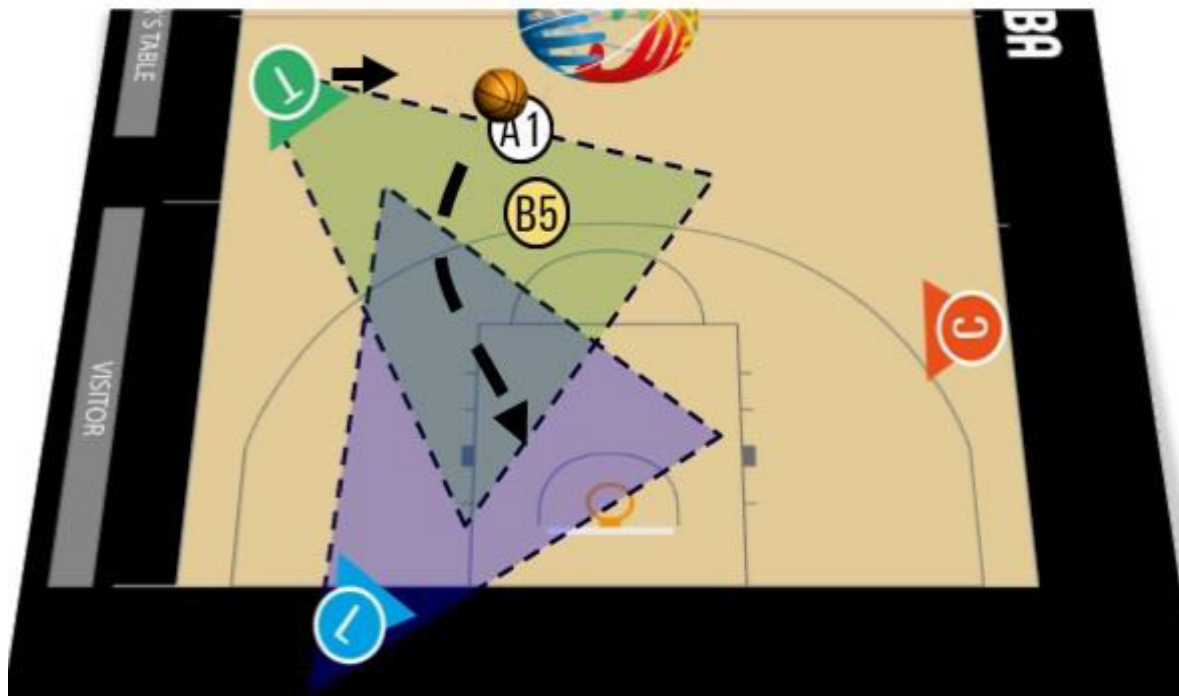


CENTRAL Y SEGUIDOR DOBLE COBERTURA





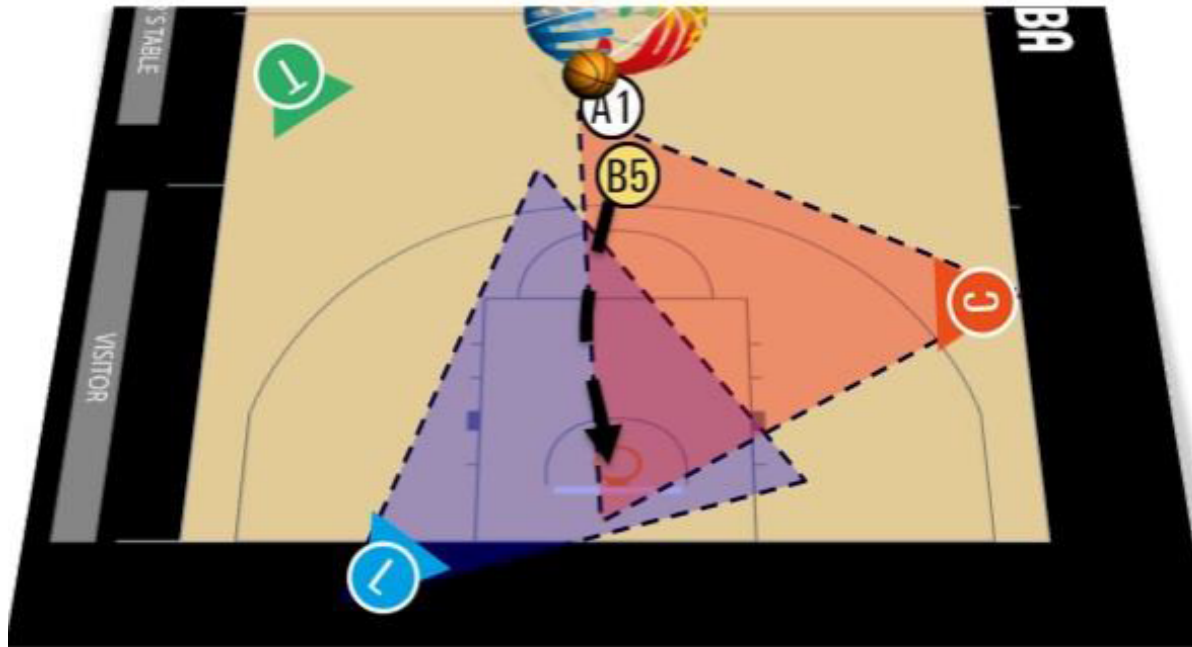
DOBLE COBERTURA DE PENETRACIÓN POR LADO FUERTE



1. L mantiene el ángulo abierto cuando hay una penetración por el lado fuerte.
2. L tiene el mejor ángulo para arbitrar la posición defensiva (legal o no) al momento del contacto, cuando este se produzca por debajo de la línea de tiro libre.
3. S continúa arbitrando la acción y hará un paso cruzado



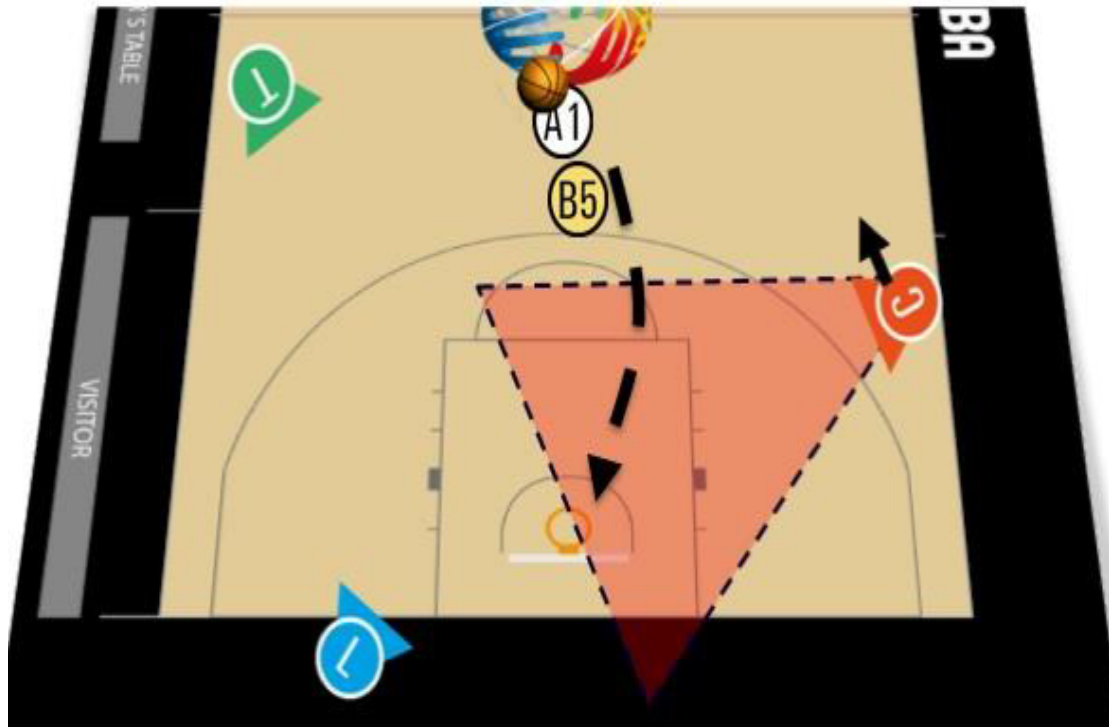
DOBLE COBERTURA DE PENETRACIÓN POR EL MEDIO



1. L mantiene ángulo abierto en penetración al aro (lado fuerte). Solo contactos de su lado.
2. Puede ajustar con un paso hacia la canasta, pero no debajo de aro.
3. C tiene que estar listo para arbitrar si hay un contacto de su lado



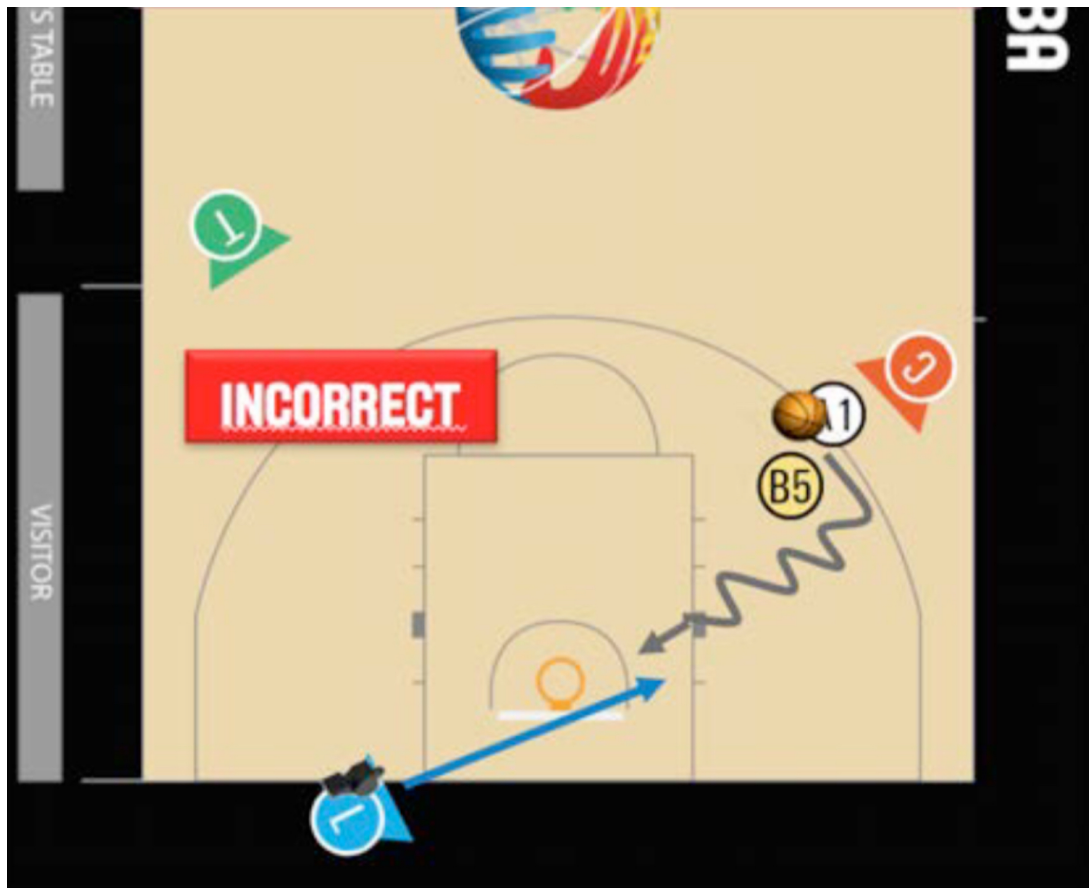
DOBLE COBERTURA DE PENETRACIÓN POR LADO DÉBIL



1. Si la penetración viene hacia el lado débil, C tiene la cobertura primaria.
2. C debe ajustar la posición (antes de la penetración - leer la jugada) de uno a dos pasos hacia línea media. Paso cruzado.
3. C tiene el mejor ángulo para determinar la posición defensiva (legal o no) al momento del contacto, durante toda la penetración.
4. Normalmente esta jugada no es del Líder (no cruzar línea imaginaria de eje de cancha). Solo en caso de colaboración, como área secundaria.



DOBLE COBERTURA DE PENETRACIÓN POR LADO DÉBIL



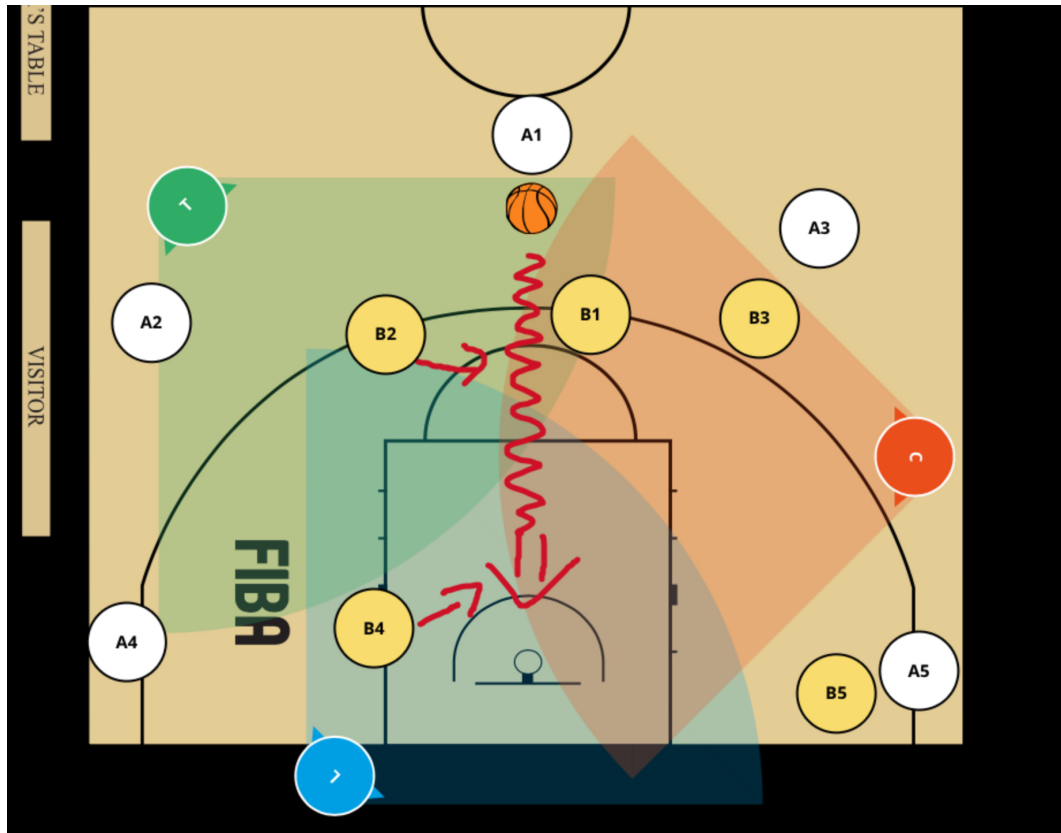
1. C tiene cobertura primaria del inicio, el desarrollo y el final de la jugada.
2. L no debe pasar mas allá de la línea imaginaria del eje de cancha.
3. L puede sancionar un contacto en el caso que C este tapado. Colaboración secundaria y con delay.
4. En caso de doble silbato, C señala a la mesa.

ESTE ES UN VICIO DE LA MECANICA DE DOS: CUANTIOSOS DOBLES SILBATOS INNECESARIOS Y, ADEMÁS, MUCHOS CONTACTOS MENORES SANCIONADOS POR EL LIDER, CUANDO EL CENTRAL DECIDIO NO SANCIONAR.

DEBEMOS CONFIAR MAS EN EL CENTRAL.



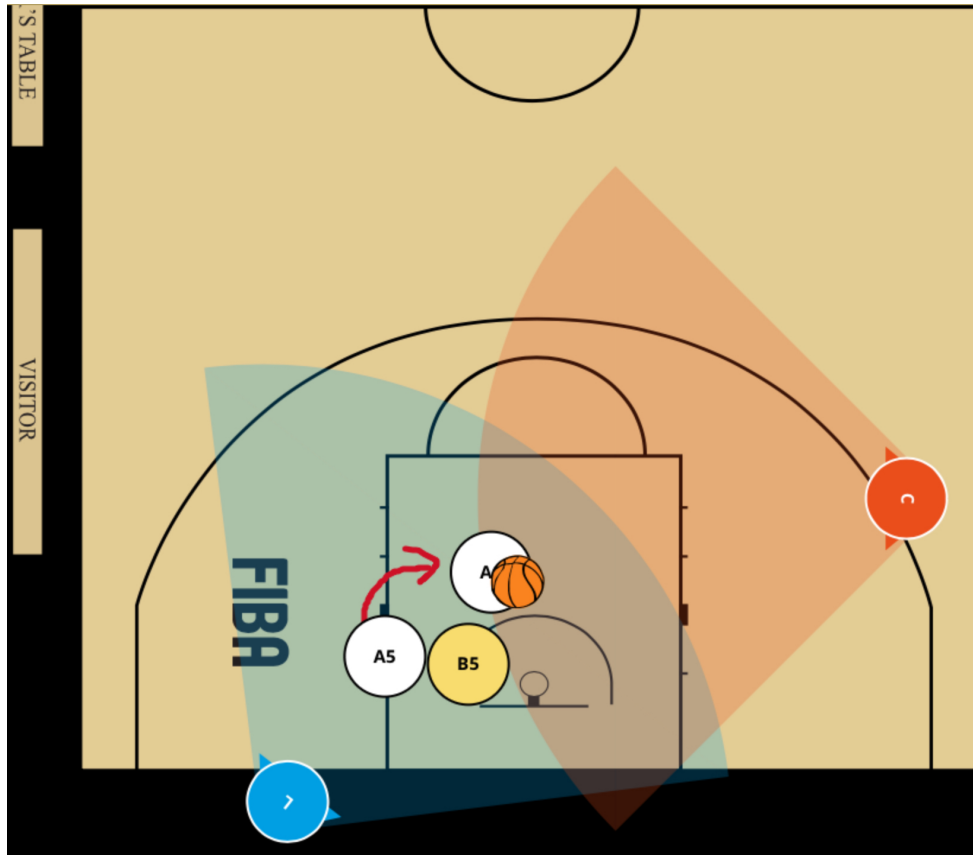
COBERTURA DE PENETRACIÓN POR EL MEDIO



1. En el inicio de la penetración de A1, S es responsable de arbitrar los contactos que pueda generar B2 sobre el lado derecho de A1.
2. C es responsable desde el inicio de la penetración de A1, de arbitrar todo contacto que pueda generar B1.
3. C continua arbitrando en el desarrollo y final de la penetración todo contacto sobre el lado izquierdo de A1 o por la espalda de A1 (empujón).
4. En el caso de una volcada, por ejemplo, C es responsable TODO contacto que se produzca por arriba de los hombros de A1.
5. L debe estar atento a contactos que pueda generar la ayuda de B4, por ejemplo.



COBERTURA EN EL JUEGO DE POSTE

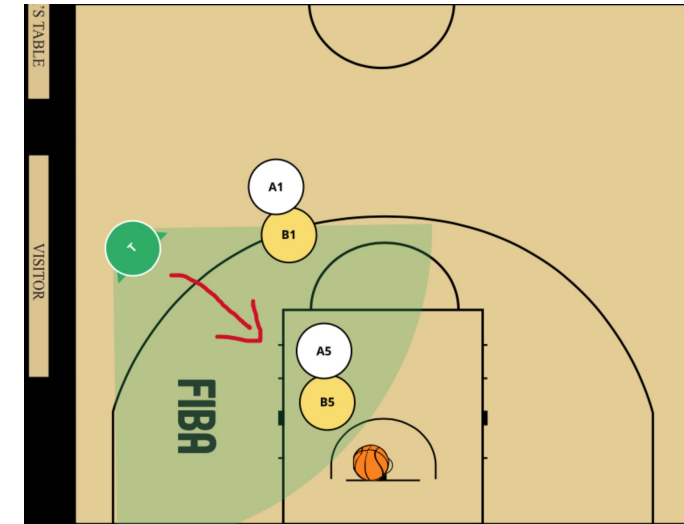
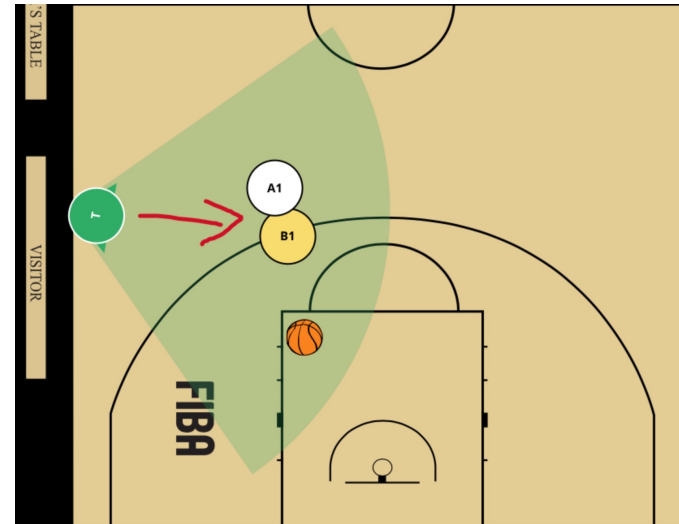
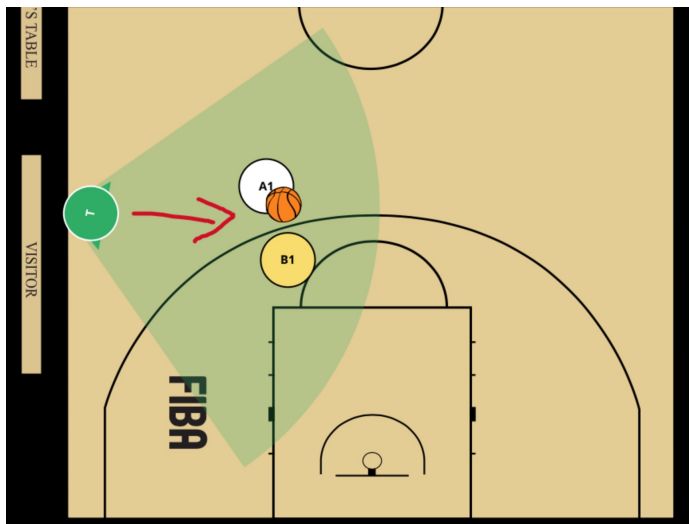


En este ejemplo: A5 ataca de espalda al cesto, girando hacia el centro de la cancha para finalizar la jugada. O A5 ataca de frente al cesto (desde la derecha) pero finalizando la jugada con un gancho o por el lado izquierdo.

1. En el inicio de la jugada, el mejor ángulo lo tiene L. Todo contacto en ese primer momento es su responsabilidad.
2. Cuando A5 va hacia el centro, L estará tapado por la espalda de B5. Aquí el mejor ángulo lo tiene C y debe tomar la jugada. Bloqueo/carga, uso ilegal de manos, desplazamiento o agarres por parte del defensor o del atacante, etc.



DOBLE COBERTURA LANZAMIENTO 2 O 3 PUNTOS (LARGOS)

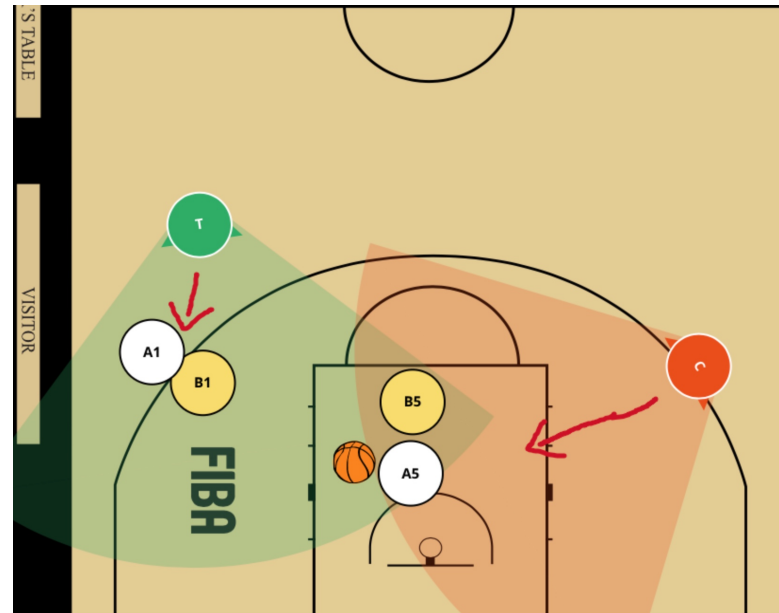
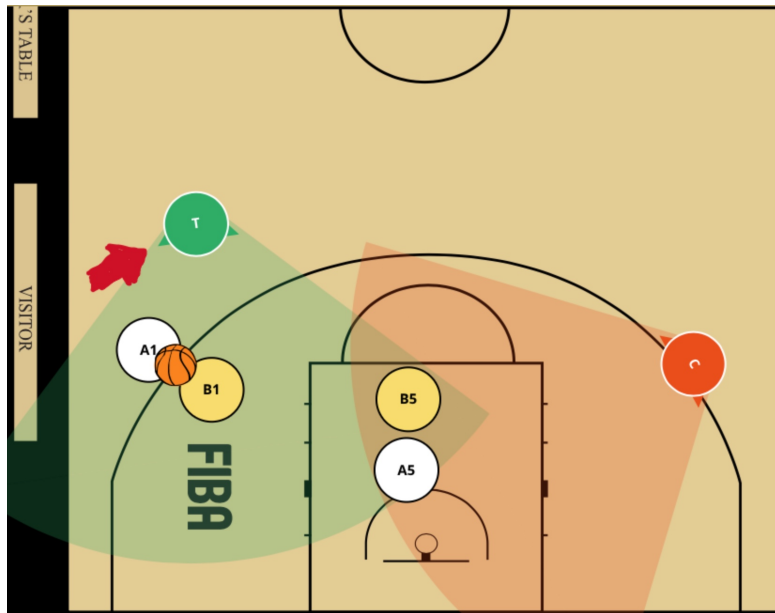


3 PASOS:

1. Arbitrar contactos en la mano o antebrazo del lanzador.
2. NO seguir el vuelo de la pelota. Quedarse con la jugada y arbitrar la caída del lanzador, puede haber contacto o simulación. Donde lanzador tiene derecho a caer, no debe su defensor poner sus pies. Puede causar lesiones.
3. Luego arbitro el rebote. Los otros dos jueces ya están arbitrando el rebote.



DOBLE COBERTURA LANZAMIENTO 2 O 3 PUNTOS (LARGOS)



1. S busca el espacio realizando uno o dos pasos hacia adentro. Arbitra si pisa o no línea 3 puntos y los contactos en antebrazo o manos del lanzador. Central DEBE estar atento a sancionar violaciones de 24" o final de periodo (ya que S se enfoca en el contacto del lanzamiento) - *Gráfico 1.*

2. S continúa arbitrando la caída del lanzador. C arbitra el rebote y posibles interferencias - *Gráfico 2.*

NOTA: Si se sanciona una falta ofensiva o defensiva lejos de la pelota (de A5 o B5), al momento que se realiza el lanzamiento de A1 (luego convertido). El juez que sanciona la falta debe contactar visualmente a su compañero, quien debe estar listo para ayudar en la validez o no del gol. Ej: Si C sanciona falta de A5, el S tiene certeza si el balón salió de las manos del lanzador o no cuando el silbato sonó. C no debería cargar con 2 decisiones (falta mas convalidar o no), trabajemos en equipo.



CONCLUSIONES COBERTURA



- 1. Las áreas de cobertura son para reducir dobles y triples silbatos innecesarios. Así evitar posibles decisiones contradictorias.**
- 2. Cada juez es responsable de arbitrar en su area primaria y colaborar (de manera secundaria) con su compañero, en caso que este haya fallado en sancionar algún contacto, sea por estar tapado o por no verlo.**
- 3. En caso de colaborar en un área secundaria (extendida) es recomendable hacerlo con delay. En teoría, mi compañero tiene mejor ángulo de la acción, por lo que debo estar seguro de lo que ocurrió y no sancionar “apariencias”.**
- 4. En caso de dobles silbatos con decisiones contradictorias, generalmente el juez con responsabilidad primaria tiene la mejor ubicación. Puede haber un rápido contacto visual o verbal para tomar una única decisión.**
- 5. Lo mas importante es el juego, hay decisiones OBVIAS (no estamos hablando de violaciones o contactos menores) que deben ser tomadas porque el juego lo necesita, mas allá de quien sea el juez que lo haga.**
- 6. En las pelotas muertas, los jueces que no sancionan son responsables de congelar, atendiendo y evitando todo acto de indisciplina de inmediato.**



ROTACIÓN



FASE 1: Aproximación/ Movimiento preliminar (Close down)



Balón en lado fuerte, posición inicial L en línea con el balón.



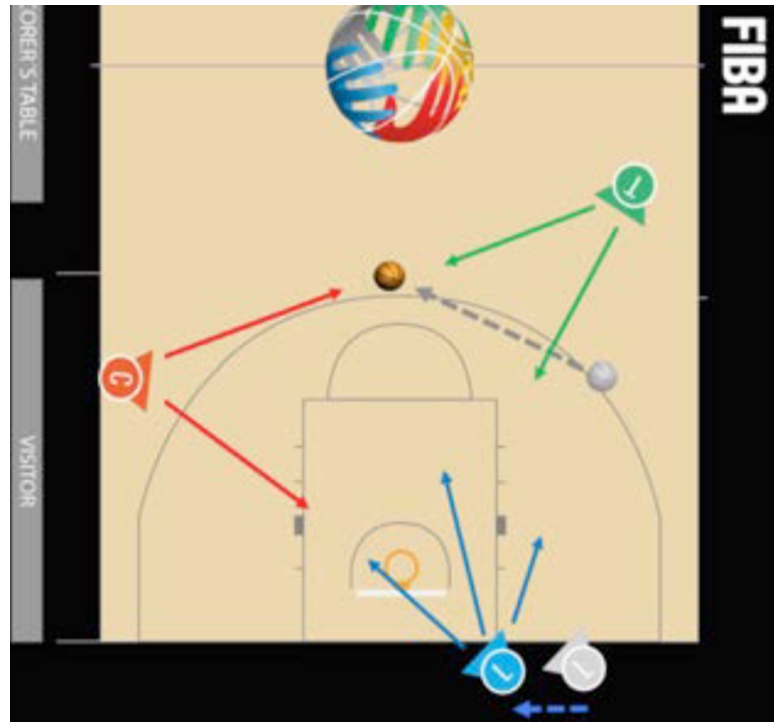
Balón en el eje, preparación para rotar. Posición “**aproximación**” Esta NO es posición para arbitrar.



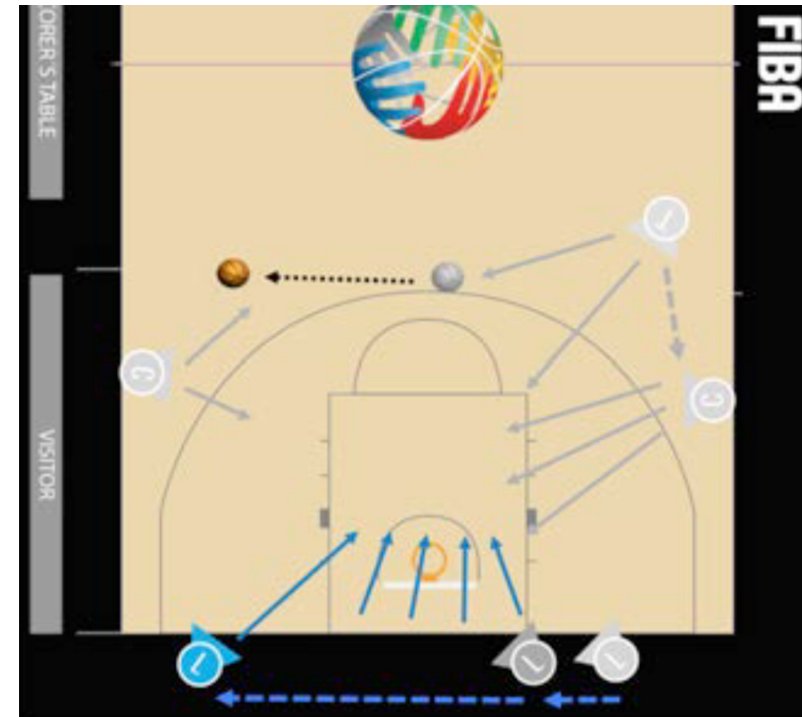
ROTACIÓN



FASE 2: Rotación de Líder y Seguidor



A) Balón al eje, C se prepara para tomar responsabilidad sobre el balón.



B) L rota caminando sin dejar de arbitrar la pintura (cortes y cortinas), es su responsabilidad.



ROTACIÓN



FASE 2: Rotación de Líder y Seguidor



C) S rota a nueva posición (C): cuando C se encarga del balón en el lado débil y L comienza la rotación. Tomando S de inmediato el area de cobertura que deja L



ROTACIÓN

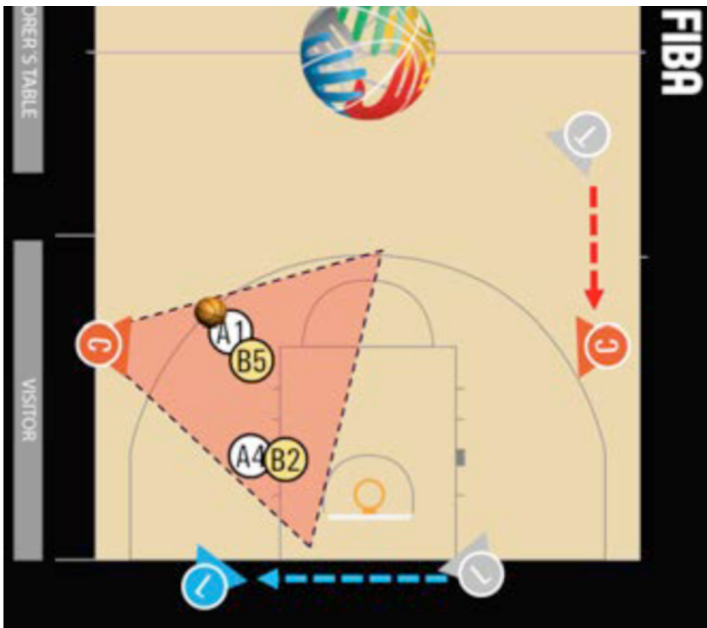


FASE 2: Rotación de Líder y Seguidor

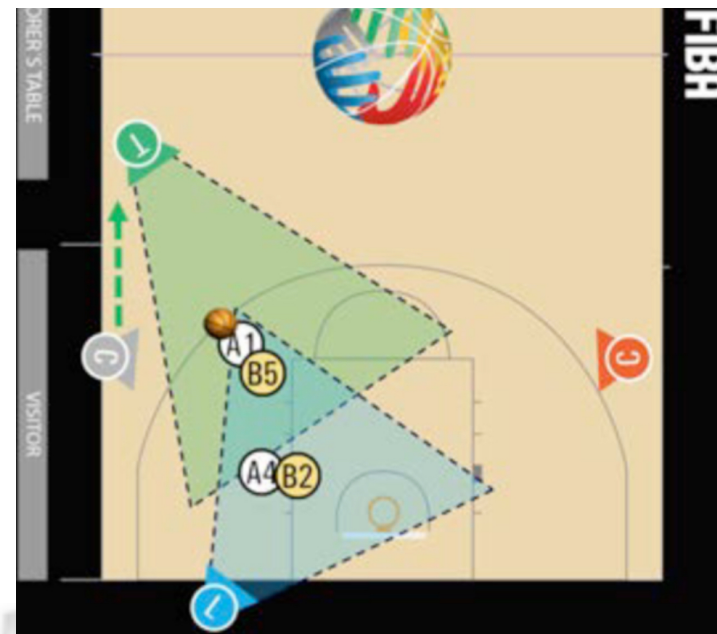


D) Si L inició la rotación y aún no ha cruzado la mitad del área restrictiva, en caso de producirse una penetración al cesto (graf 1) o se revierta el balón (graf 2), L detendrá la rotación y volverá a su posición.

FASE 3: Lider arriba a su nueva posición y Central se mueve a Seguidor



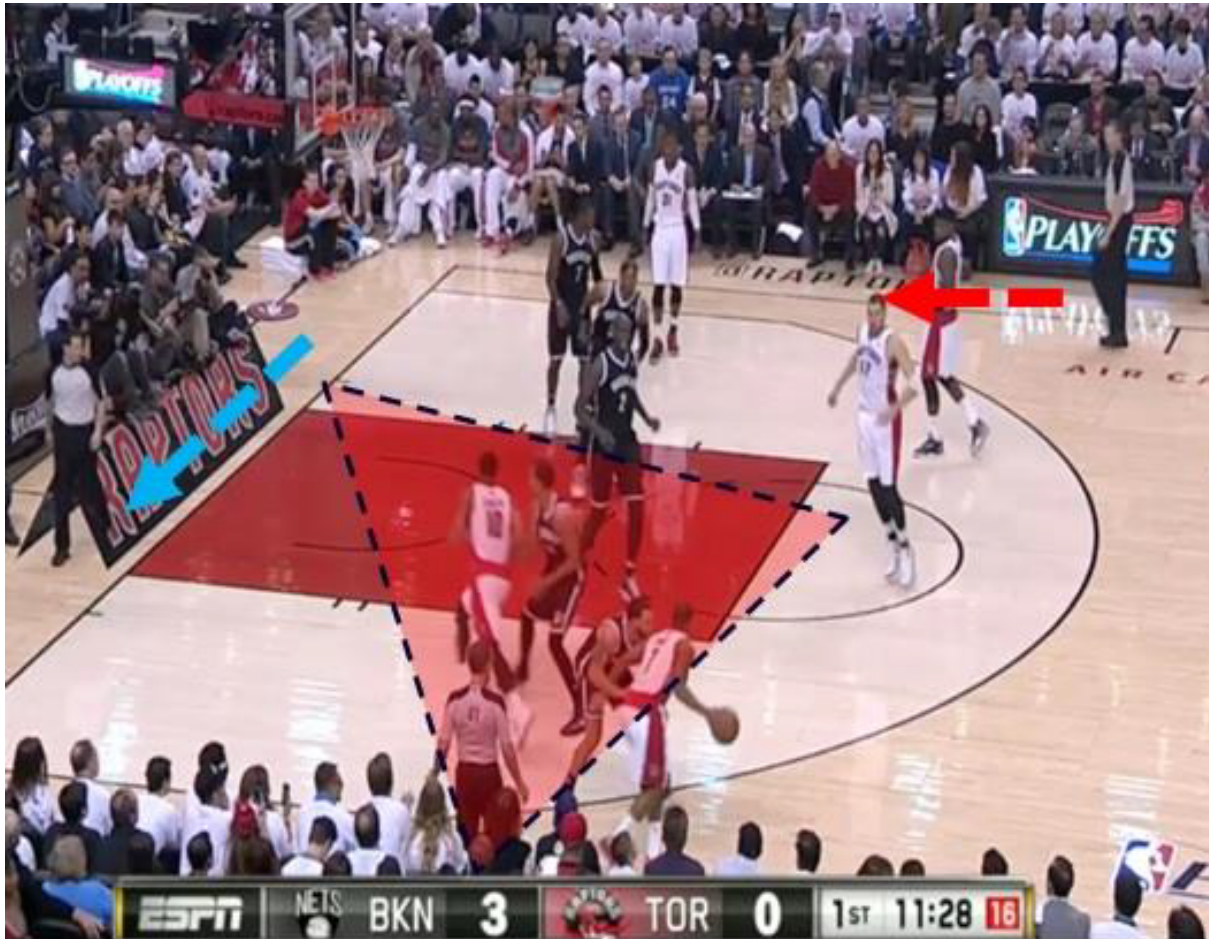
A) C es responsable de esa area hasta que L complete la rotación, no despenetrará antes.



B) C se mueve a su nueva posición S, recién cuando L completo la rotación y esta listo para arbitrar.



ROTACIÓN DE LÍDER Y CENTRO



Fases de la Rotación

1. L debe rotar según la posición de la pelota, leyendo el juego.
2. Rotar a tiempo, anticipar la jugada. Llegar antes que el balón al poste.
3. Caminar, sin correr, permite mantenerse arbitrando durante la rotación.
4. Cuando L realiza la rotación debe arbitrar la pintura, no dejar de ver su “vieja” zona de cobertura.
5. C debe permanecer en su posición para cubrir la jugada hasta que L ha llegado a la nueva posición en el lado o la pelota y está listo para arbitrar la jugada (45°), recién ahí toma nueva posición de S.

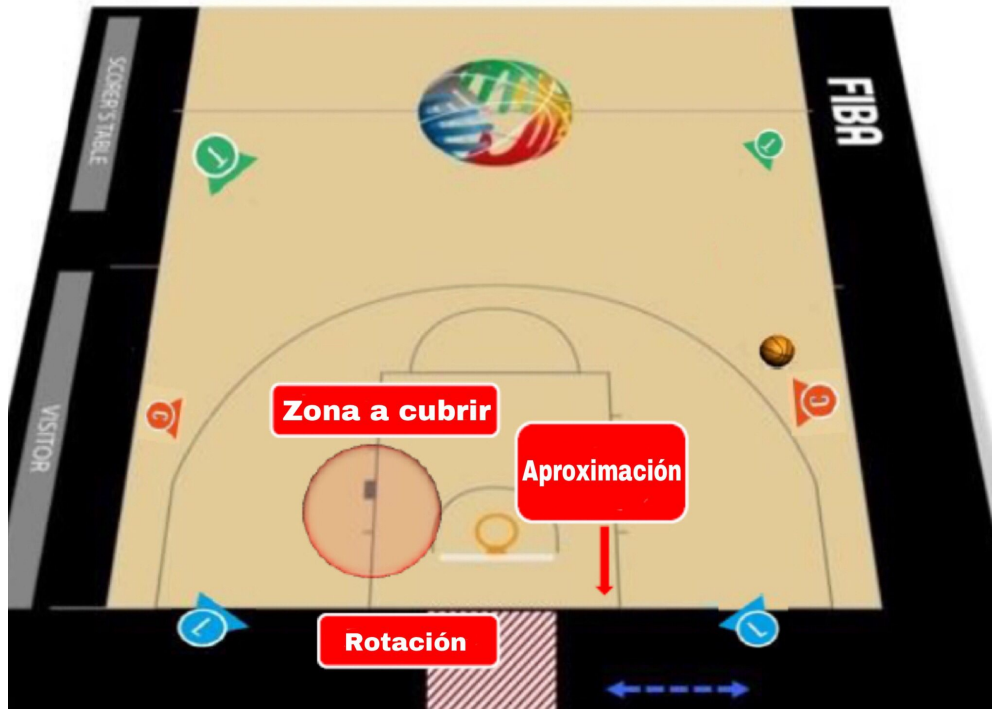
IMPORTANTE: Nunca los 3 jueces en movimiento. El juez que sanciona debería estar estacionado.



ROTACIÓN



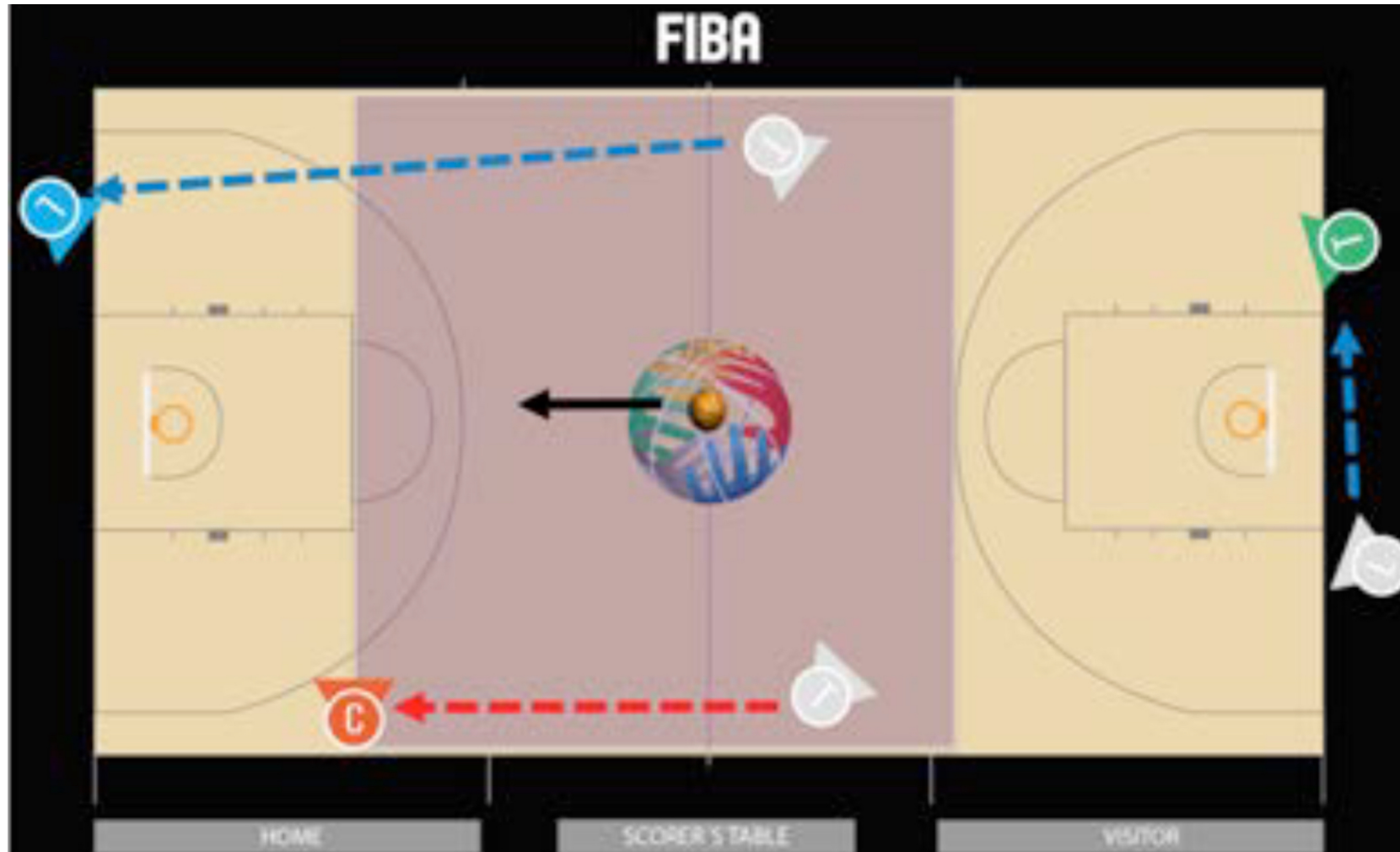
Claves para la Rotación



1. Estar a tiempo en la línea final (transición)
2. Aproximación (Close Down) (Balón en el eje)
3. Rotar a tiempo, ideal llegar al juego de poste antes que el balón.
4. Caminar al rotar y arbitrar (Líder)
5. L escanea la pintura mientras rota
6. S gira con L tomando nueva posición C
7. Nuevo C toma la jugada de su lado inmediatamente (poste alto)
8. C (será nuevo S) mantiene posición y arbitra “zona a cubrir” hasta que L terminó la rotación, luego rota a nuevo S. Aquí finaliza el proceso.
9. L NO debe rotar con tiro repentino o durante una penetración en el lado débil ni con menos de 5” en el reloj de lanzamiento.
10. Si L comienza a rotar y antes de completarla hay un tiro repentino al cesto o un robo de balón de la defensa, deberá retornar a su lugar de origen.



ROTACIÓN - CAMBIA LA DIRECCIÓN DEL JUEGO Y FALLA EN LA ROTACIÓN OPCIÓN N°1 L & C AJUSTAN



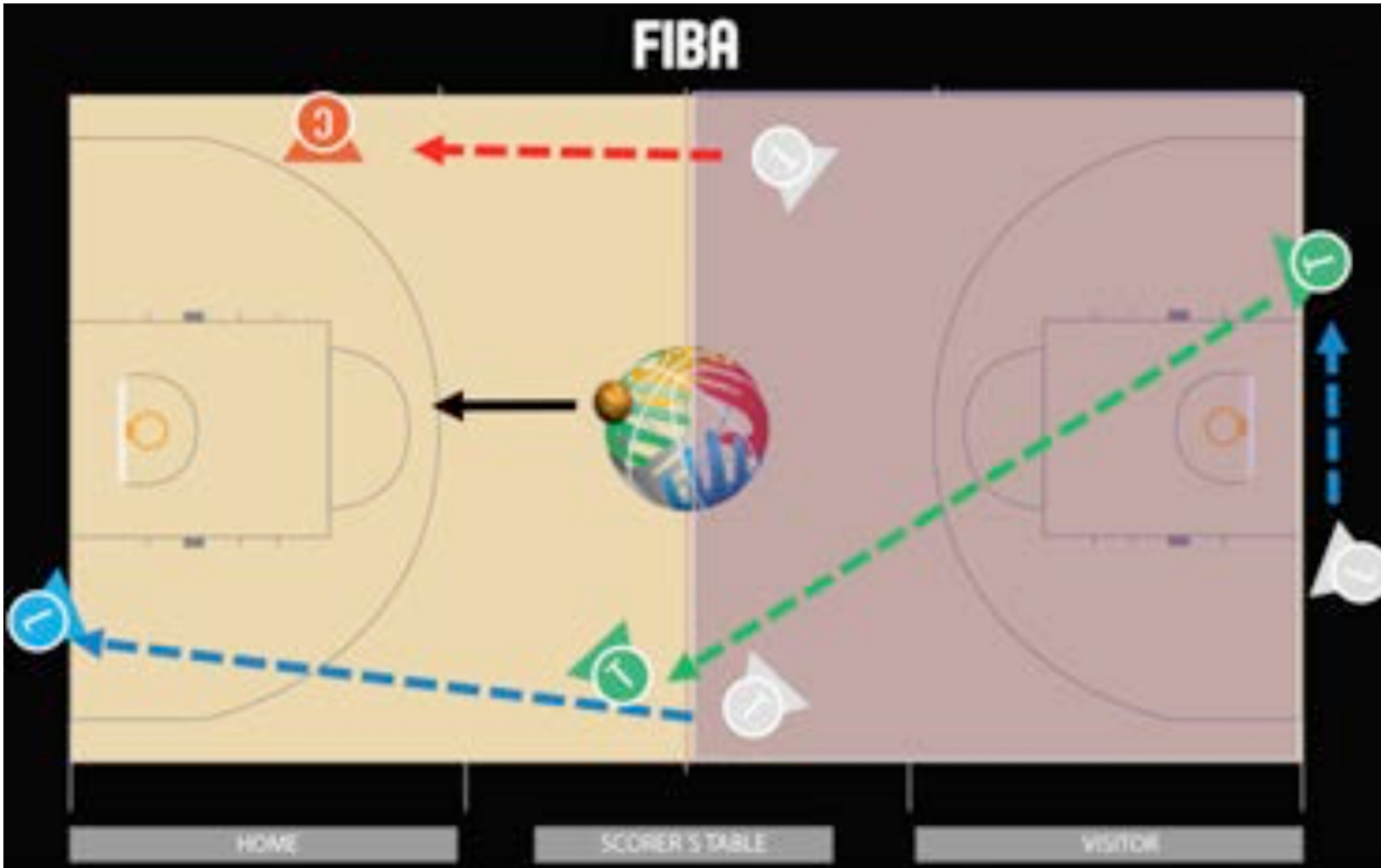
- * Ocurren cuando uno o dos compañeros no han detectado la rotación del líder y el juego sale hacia el otro lado. También cuando ocurre un robo finalizando la rotación.
- * Es recomendable que C y S chequeen, visión periférica, la posición del L (que será nuevo S) al inicio de cada transición.
- * En este caso ambos ajustan



ROTACIÓN - CAMBIA DIRECCIÓN DEL JUEGO Y FALLA EN LA ROTACIÓN OPCIÓN N° 2 NUEVO SEGUIDOR AJUSTA



FIBA



- * Ocurren cuando ni C ni S detectan que L ha rotado o cuando en medio de una rotación hay un robo o pérdida.
- * En este caso L (que será nuevo S) retorna a su posición.

MECÁNICA DE TRES ÁRBITROS

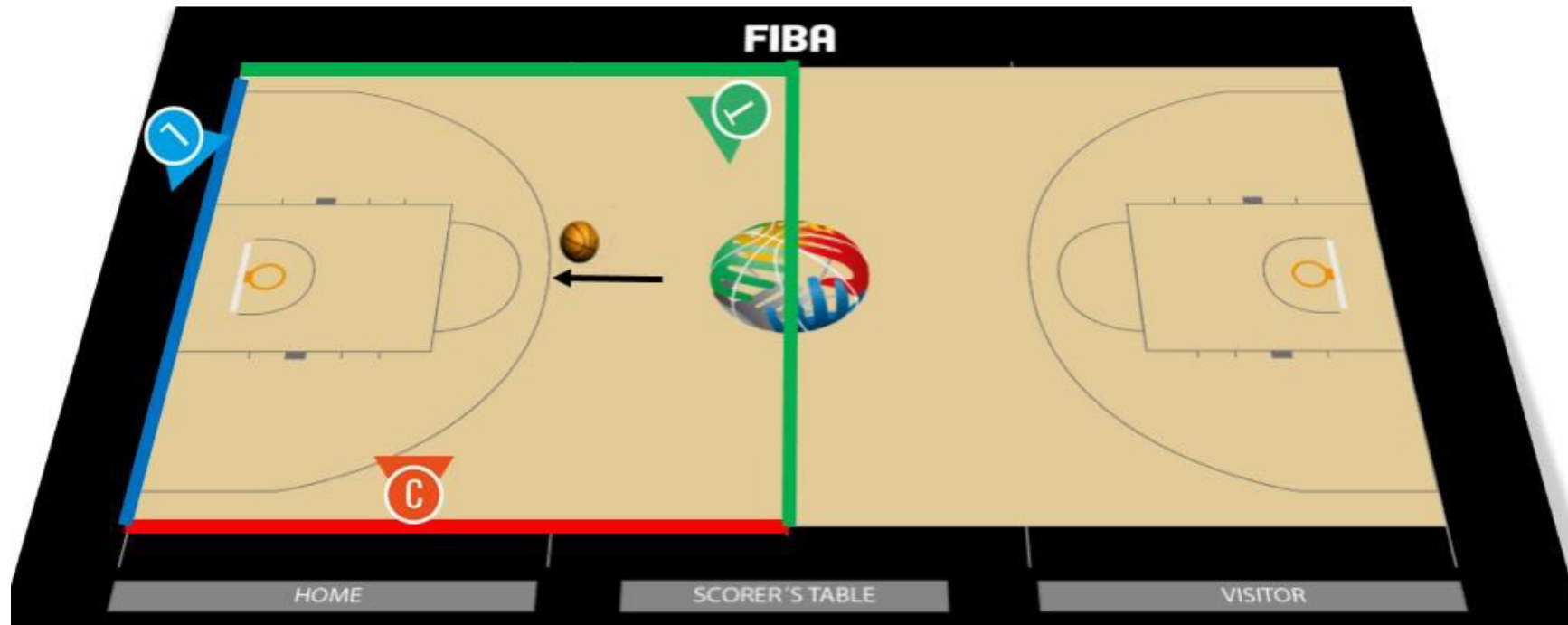


MÓDULOS

- Balón afuera y saques
- Cobertura de saque
- Cobertura de Rebote
- Reportar Faltas y cambios
- Último lanzamiento
- Tiros libres



COBERTURA DE LA MEDIA CANCHA LÍNEAS

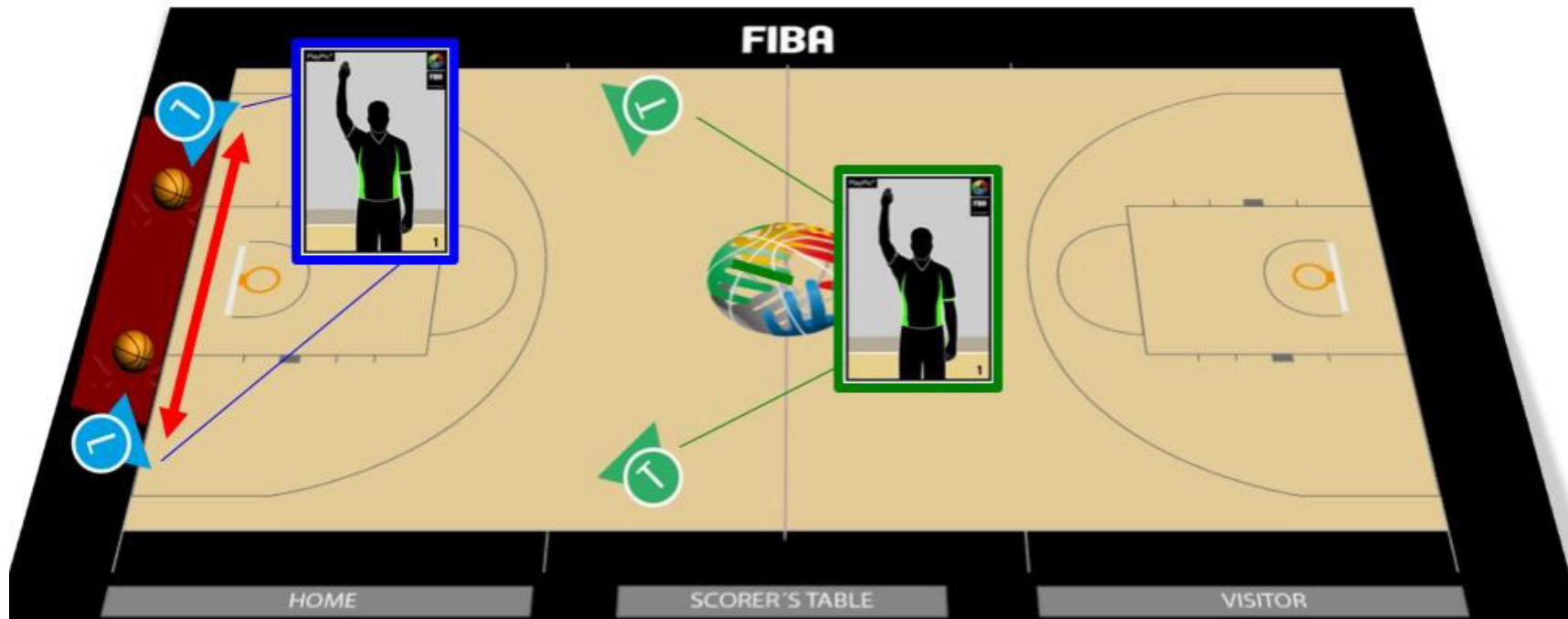




SAQUE EN LINEA FINAL EN ZONA DE ATAQUE



- Líder (árbitro activo) entre balón y línea lateral, cuando el saque es cerca del aro.
- Seguidor hace espejo con la señal de activar el cronometro de juego.

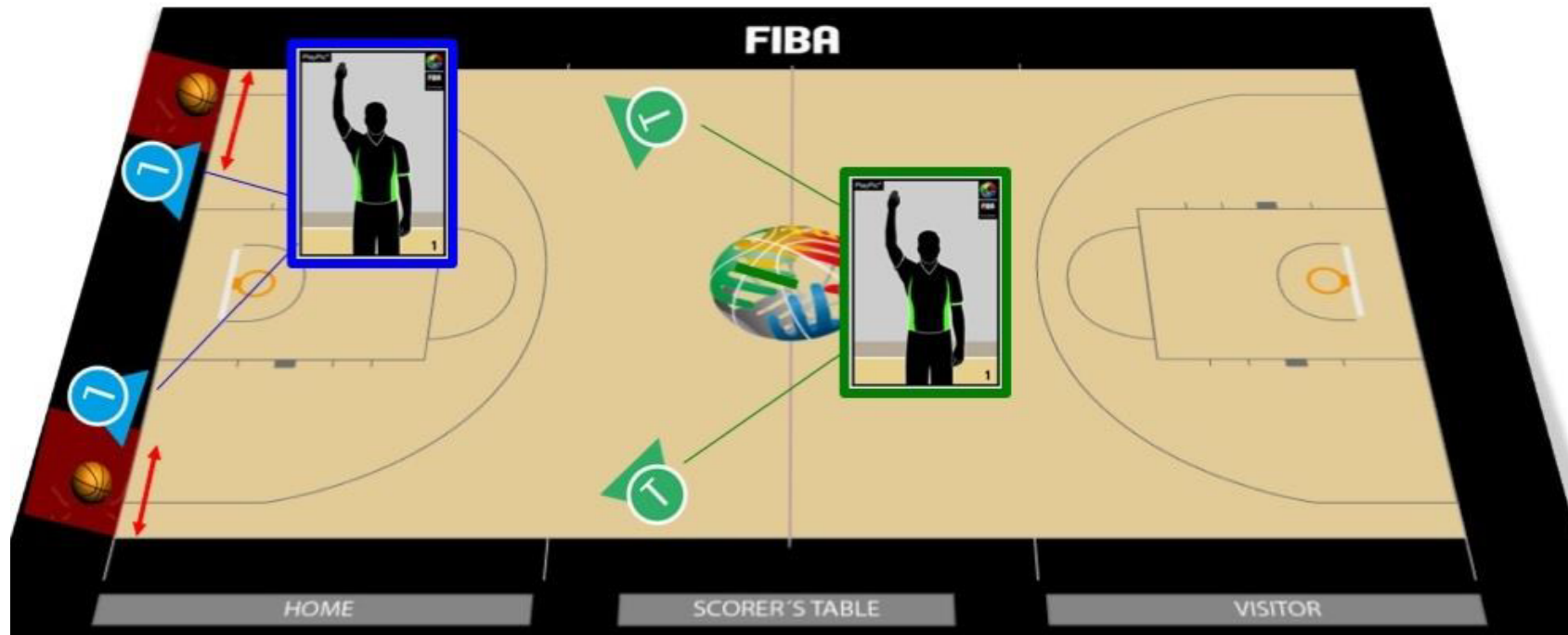




SAQUE EN LINEA FINAL EN ZONA DE ATAQUE

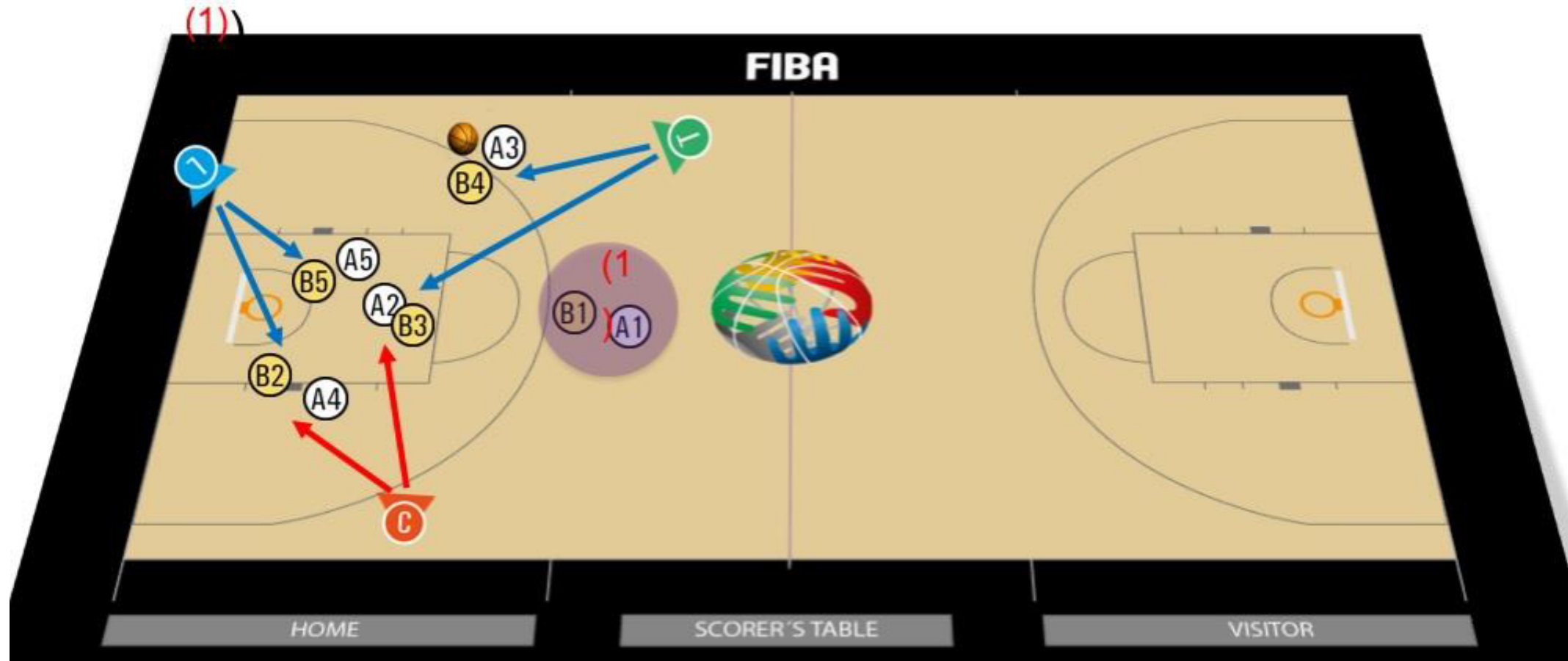


- Líder (árbitro activo) entre balón y aro, cuando el saque es cerca de línea lateral.
- Seguidor hace espejo con la señal de activar el cronometro de juego.





3PO BÁSICA: COBERTURA DE REBOTE

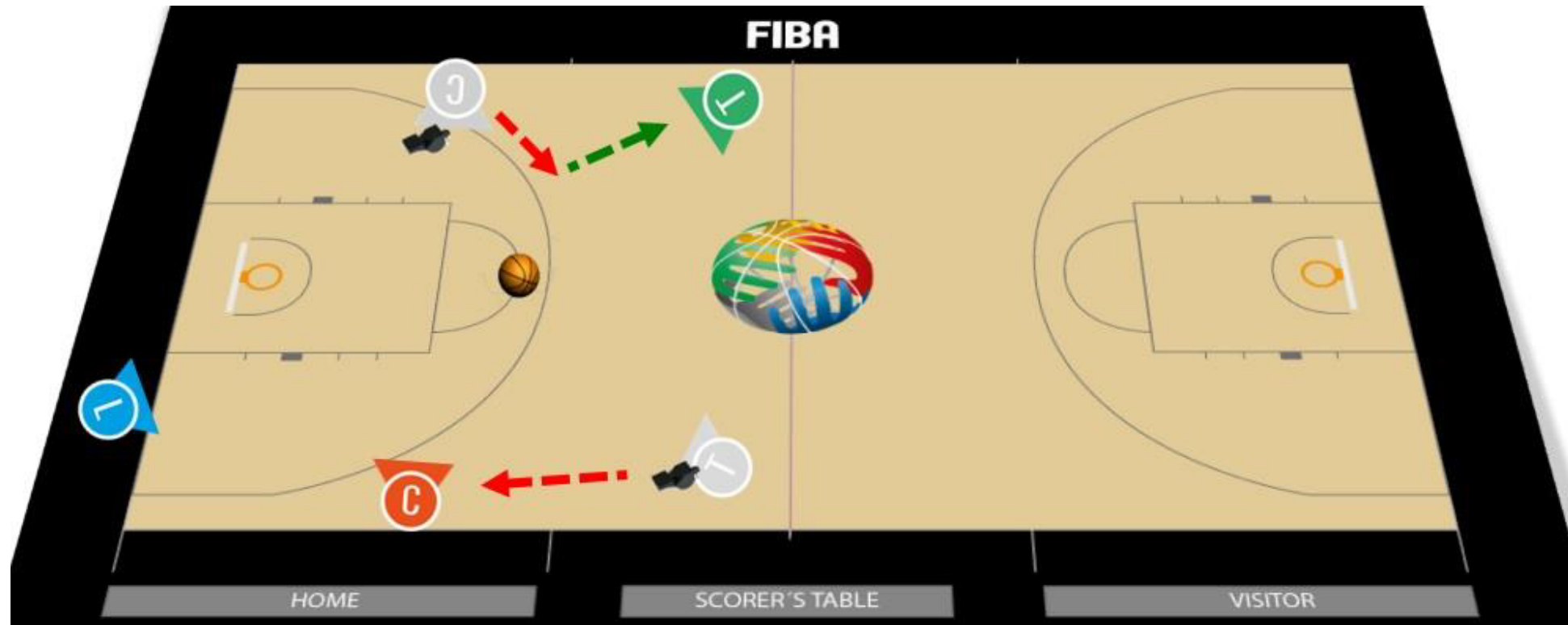




FALTA - ROTACIÓN FALTA EN FRENTE DE LA MESA



- Doble silbato por central y seguidor.
- El árbitro en el lado opuesto informa la falta.





FALTA - ROTACIÓN FALTA EN FRENTE DE LA MESA



- Doble silbato por central y seguidor.
- El árbitro en el lado opuesto informa la falta.

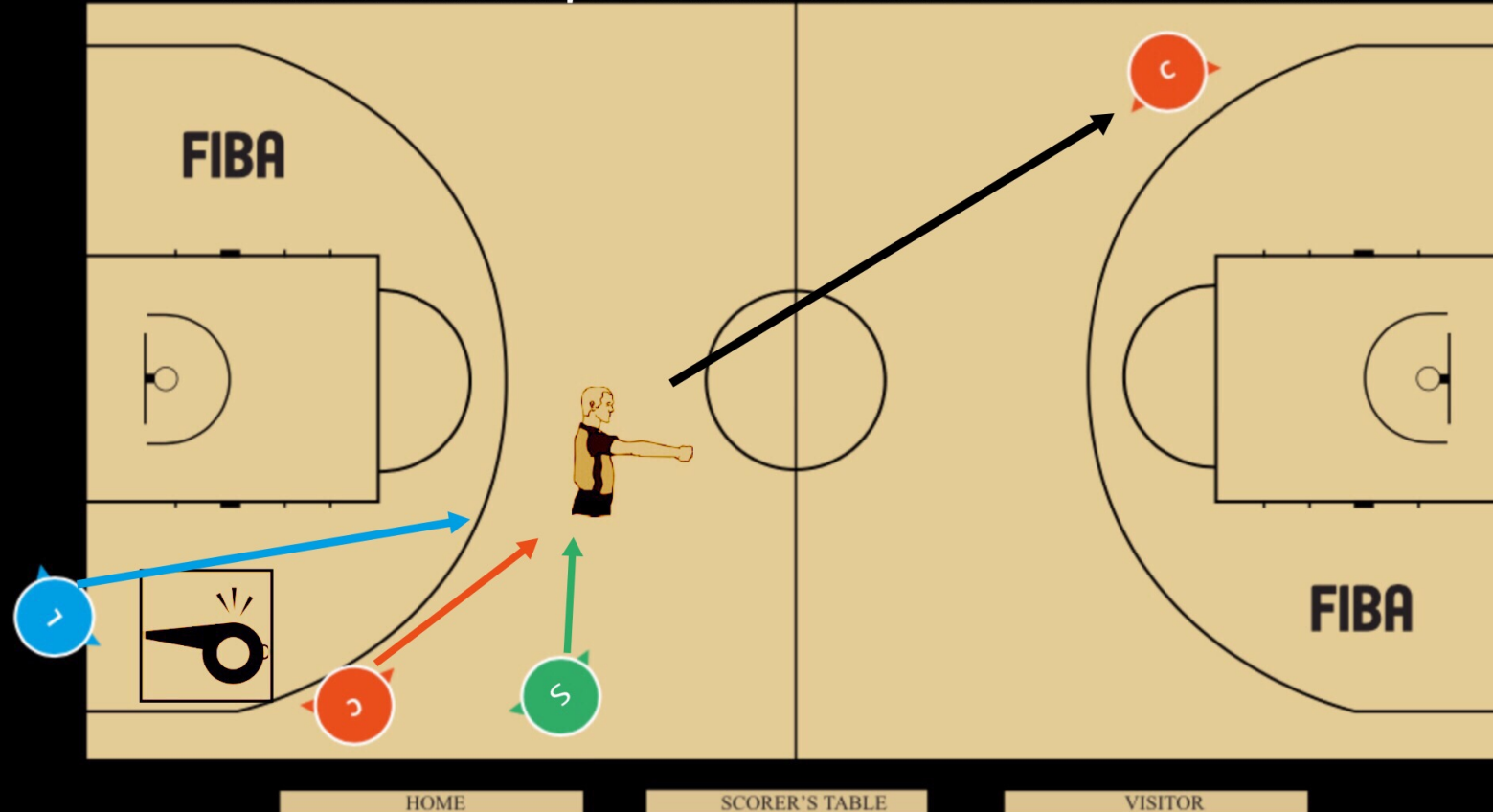




FALTA OFENSIVA DEL LADO DE LA MESA - ROTACIÓN



SI S, C O L SANCIONAN FALTA OFENSIVA DEL LADO DE LA MESA DE CONTROL, OCUPARAN POSICION DE NUEVO CENTRAL





FALTA OFENSIVA FRENTE A LA MESA - ROTACIÓN

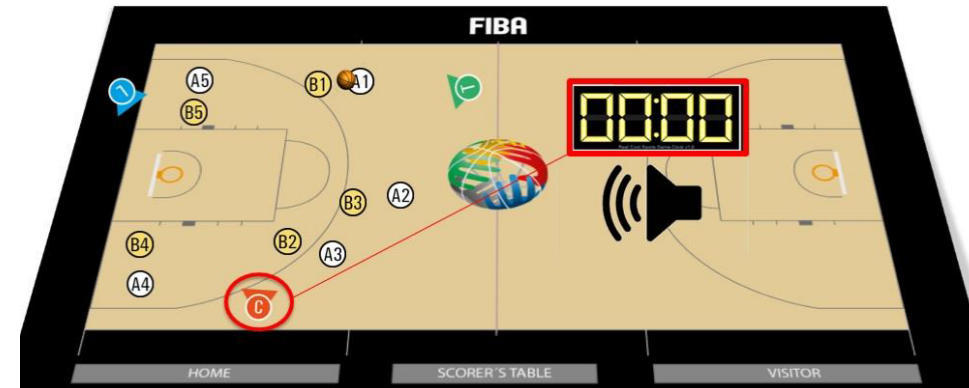


SI S O C SANCIONAN FALTA OFENSIVA FRENTE A LA MESA,
OCUPARAN POSICION DE NUEVO LIDER.
SI L SANCIONA OCUPARA POSICION DE NUEVO SEGUIDOR





3PO BÁSICA: ÚLTIMO LANZAMIENTO



- Responsable arbitro frente a la mesa (gráfico 1)
- Si el arbitro frente a la mesa está involucrado con el lanzamiento, en este caso el árbitro de lado de la mesa será el responsable de convalidar o no. (gráfico 2)



3PO BÁSICA: TIRO LIBRE POSICIONES Y COBERTURAS



Posiciones normales:

Lanzamiento libre seguido de otro lanzamiento libre

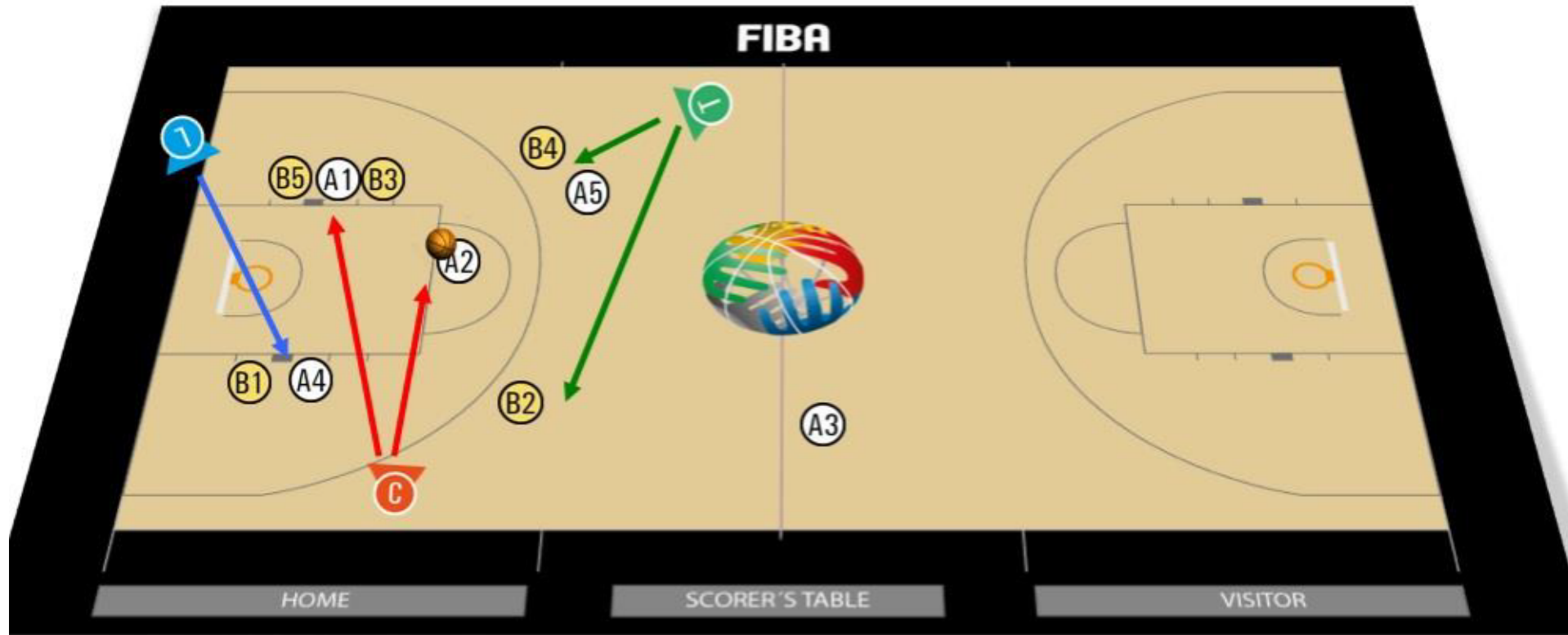




3PO AVANZADO: TIRO LIBRE POSICIONES Y COBERTURAS



Posiciones normales:
Último tiro libre

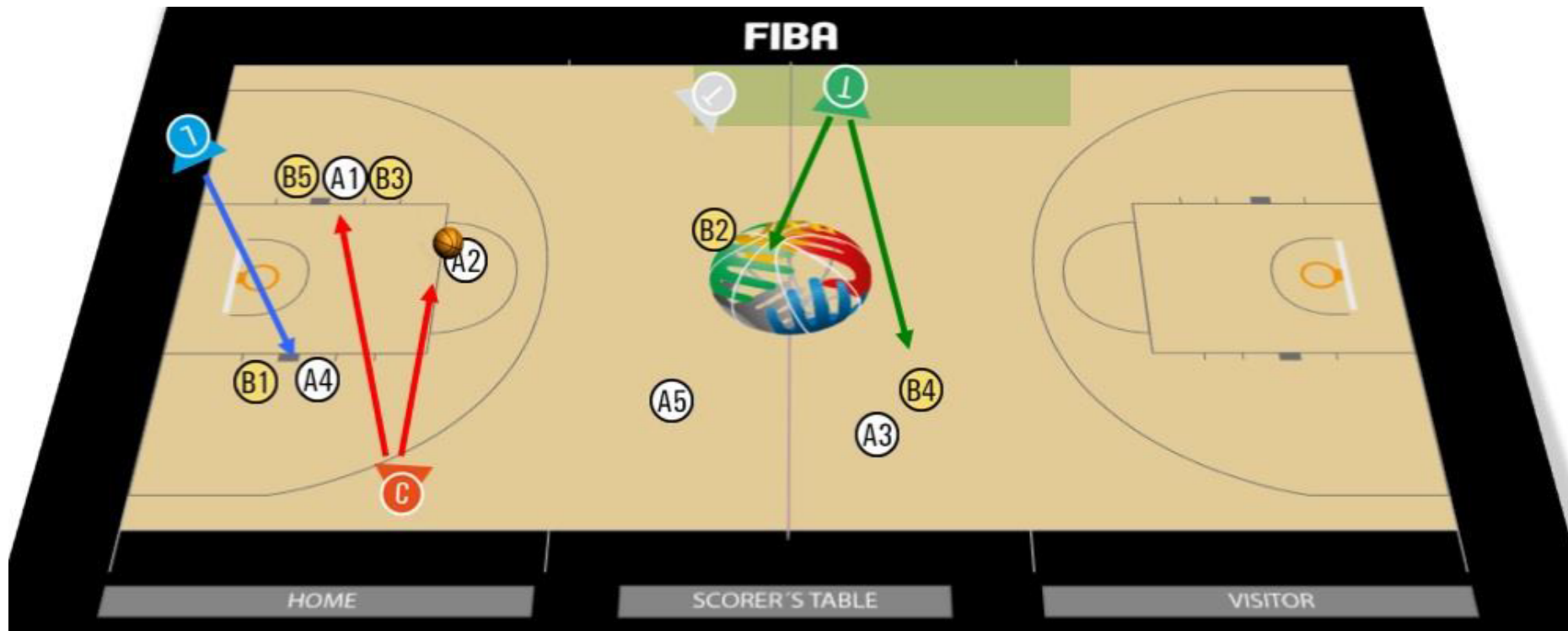




3PO AVANZADO: TIRO LIBRE POSICIONES Y COBERTURAS



En el último tiro libre, el seguidor ajusta a los jugadores de la nueva pista delantera.
(La posición depende del número de jugadores en la pista delantera y el tiempo del juego)



“El baloncesto es un espejo, le devuelve a cada EQUIPO ARBITRAL el reflejo de su ACTITUD, el COMPROMISO con que encaramos cada juego hace la DIFERENCIA”.



Alejandro Chiti, Leandro Lezcano y Leonardo Zalazar.

**Equipo de colaboradores de la Comisión Técnica
Colegio Profesional de Arbitros y Comisionados Técnicos
Asociación de Clubes de Basquetbol**

