

# TRANSICIONES



Es la fase del juego que comprende todo lo que ocurre desde el momento en que el equipo defensor recupera la posesión del balón (tras una pérdida, rebote defensivo o saque de fondo tras una canasta conseguida) hasta que comienza el ataque posicional.

Desde el punto de vista de la mecánica de dos personas (2PO), las transiciones pueden ser de árbitro de cola a nuevo árbitro de cabeza o de árbitro de cabeza a nuevo árbitro de cola.



# TRANSICIONES



## A nuevo árbitro de cola

El nuevo árbitro de cola estará siempre por detrás de la jugada, para poder controlar correctamente los dispositivos de tiempo y analizar y anticiparse a posibles próximas jugadas (pantallas, situaciones de 2 contra uno, presión,...).

# TRANSICIONES



## A nuevo árbitro de cola

El árbitro de cabeza desarrollará las siguientes técnicas:

- ❑ Después de una canasta convertida, esperará detrás de la línea de fondo hasta que el receptor reciba el balón dentro del terreno de juego y el sacador haya entrado en cancha. En general, el nuevo árbitro de cola esperará a tener una distancia mínima de 3 metros antes de entrar en la cancha para seguir el juego.
- ❑ Adaptará su desplazamiento para mantener una distancia apropiada (entre 2 o 3 pasos) por detrás de la jugada.
- ❑ Será el último en llegar a la pista delantera y tendrá un ángulo de  $45^\circ$  encarado hacia la canasta; de manera que si extiende sus brazos, todos los jugadores estarán dentro del espacio que queda en la prolongación de estos.



# TRANSICIONES



## A nuevo árbitro de cabeza

El nuevo árbitro de cabeza debe llegar rápidamente a la línea de fondo, o a una posición en la que esté listo para arbitrar la acción que llega. Durante su desplazamiento debe tener una buena ubicación que le permita decidir sobre las acciones que se producen en su área de responsabilidad antes de que finalice la transición.

# TRANSICIONES



## A nuevo árbitro de cabeza

El árbitro de cabeza desarrollará las siguientes técnicas:

- ❑ Permanecerá con la jugada hasta que esté claro que comienza la transición (canasta, robo de balón o rebote defensivo).
- ❑ El nuevo árbitro de cabeza se girará (*power-step*) y comenzará su carrera hacia la línea de fondo opuesta. Debe asegurarse estar encarado al juego y buscando de manera activa la posible próxima jugada.
- ❑ Se dirigirá a la posición base en la línea de fondo, manteniendo la misma distancia sobre la jugada.
- ❑ Se detendrá en una posición estacionaria y preparado para arbitrar el final de la transición.



# TRANSICIONES

## A nuevo árbitro de cabeza

Los errores más comunes que se cometen son:

- ❑ Correr encarado a la línea de fondo sin prestar atención al juego.
- ❑ Disminuir la velocidad unos metros antes de llegar a la línea de fondo, llegando junto con el jugador que termina la transición.
- ❑ No correr paralelo a las líneas laterales, acortando la distancia con el área restringida según se llega a la línea de fondo.

