

La Mecánica de Arbitraje 2PO

La mecánica de arbitraje de dos personas (2PO, del inglés *Two-Person Officiating*) es un método de trabajo cuyo fin es facilitar la labor de los dos árbitros (*crew chief* o árbitro principal y árbitro auxiliar) sobre el terreno de juego. La mecánica de arbitraje permite a cada árbitro:

- Saber dónde situarse.
- Conocer sus responsabilidades en su zona de cobertura.

La mecánica de arbitraje fue introducida por FIBA en 1986 y su última revisión data de 2010. Ante la necesidad de actualizar algunos conceptos, la Escuela Nacional de Árbitros de la Federación Española de Baloncesto ha decidido recopilar en este documento algunos conceptos aplicables para mejorar la mecánica arbitral. Algunos temas requieren mayor estudio y atención que otros, pero todos forman parte del proyecto de repaso general de la mecánica 2PO.

En definitiva, la mecánica constituye un método para interactuar con el compañero en la pista de manera que, entre ambos, pueden controlar el terreno de juego en su totalidad. Disponer de una buena posición implica observar mejor el juego y evaluar las diferentes acciones antes de tomar una decisión. El correcto control de todos los participantes requiere que los árbitros se sitúen en una diagonal para dirigir el juego, evitando colocarse entre los jugadores.

Es importante trabajar las posiciones de la mecánica, de forma individual y conjunta. Conviene hacerlo no solo en todos los partidos, sino también con entrenamientos específicos. El objetivo es el de asimilar su razón de ser y conseguir que se vuelva un hábito. Mejorar la mecánica nos dará más confianza y seguridad en nuestro arbitraje, al permitirnos estar en el lugar adecuado y en el momento justo para analizar las distintas situaciones de juego y poder tomar la mejor decisión.

La mecánica no es una regla rígida, sino un instrumento flexible que puede adaptarse en función de la jugada: nunca se puede justificar una

Origen de la mecánica arbitral en los años 80

La evolución del juego, tanto a nivel físico como técnico, obligó a evolucionar la labor de los árbitros, teniendo que controlar toda la pista para valorar las diferentes acciones que se producían en la misma (juego alrededor del balón y alejado de este), buscando posiciones favorables para observar mejor lo que ocurría en el terreno de juego.

decisión por una norma mecánica, los árbitros están sobre el terreno de juego para ver, analizar y decidir, teniendo siempre presente estos principios:

- La mecánica no es un fin, sino un medio para alcanzar un fin.
- Lo importante es el partido y nuestros movimientos en la pista deben estar encaminados a su buen control.
- Lo fundamental es acertar en nuestras decisiones y, para ello, tendremos más posibilidades de éxito si estamos bien ubicados en la pista.

OBJETIVOS

- Conocer los movimientos de un árbitro en cada posición concreta.
- Comprender el porqué de dichos movimientos.
- Comprender que arbitrar es trabajar en equipo.



DEFINICIONES

En este *Manual de Mecánica* se utilizan las siguientes definiciones. Es importante que todos los árbitros las conozcan y las utilicen no sólo en la comunicación entre ellos sino también con los oficiales de mesa, técnicos arbitrales y equipos. La comunicación sólo es posible cuando se utiliza el mismo lenguaje entre los interlocutores.

Árbitro activo y árbitro pasivo

El árbitro activo es el que está llevando a cabo algún procedimiento (efectuar el salto entre dos inicial, señalar a la mesa, administrar tiros libres o saque de banda...).

Arbitro pasivo es el encargado de controlar a los jugadores y bancos de equipo, mientras el árbitro activo ejecuta un procedimiento.

Árbitro de cabeza

Árbitro de cabeza es el árbitro que está adelantado con respecto al ataque. Durante el juego posicional es el que se encuentra cercano a la línea de fondo. También se le denomina *Lead* o *L*, siguiendo la nomenclatura en inglés.

Árbitro de cola

Árbitro de cola es el árbitro que está retrasado con respecto al ataque. Durante el juego posicional es el que se encuentra cercano a la línea central. También se le denomina *Trail* o *T*, siguiendo la nomenclatura en inglés.

Área de responsabilidad

Es el área del terreno de juego cuyo control recae bajo la responsabilidad de un árbitro. Puede ser:

- Principal: las acciones que ocurran en este área competen en primer lugar al árbitro responsable.
- Secundaria: el árbitro sólo interviene en este área si el compañero, que tiene la responsabilidad principal en ella, no interviene y la decisión es importante para el control del partido.
- Compartida: ambos árbitros son responsables primarios de las acciones. Al tomar la decisión debe primar el mejor ángulo abierto sobre la proximidad.

Boxing-in

El principio de *boxing-in* (o encajonamiento) establece que los diez jugadores deben estar siempre situados dentro del campo visual de ambos árbitros, en todas las situaciones.

Buscar la ventana

Los árbitros deben buscar en toda situación el espacio (ventana) entre atacante y defensor para poder valorar correctamente, en caso de contacto, quién es responsable del mismo y si es punible (penalizabile) o no. El árbitro no tiene que ver espaldas, puesto que esto induce a realizar *pitidos adivinados* (del inglés, *guess call*)



Charla prepartido

La charla prepartido tiene como objetivo repasar los criterios a aplicar durante el encuentro, a fin de conseguir la mayor uniformidad posible. Entre estos aspectos se encuentran los cambios de *Reglas*, *Interpretaciones*, situaciones especiales, dobles pitadas, control de los dispositivos de tiempo, situaciones de enfrentamiento, comunicación con los oficiales de mesa, etc.

Congelado

Mantener la posición como árbitro pasivo controlando a los participantes mientras el compañero comunica su



decisión a los oficiales de mesa después de una penalización.

Contacto visual

Al mismo tiempo que debe seguir el juego en su área de responsabilidad, el árbitro siempre debe saber dónde se encuentra el compañero y establecer contacto visual con él para poder transmitir un mensaje con la mirada o con un gesto. Arbitrar es trabajar en equipo, por lo que es fundamental mantener siempre abierto ese canal de comunicación entre todos los compañeros del equipo arbitral. En la charla prepartido debe acordarse un lenguaje visual y gestual común entre los árbitros, y entre ellos y los oficiales de mesa. En caso de doble pitada, el contacto visual es crucial para evitar situaciones contradictorias.

Diagonal base y diagonal inversa

Para poder aplicar el principio del *boxing-in* los árbitros se sitúan en diagonal. Existen dos tipos de diagonales:

- Base. El árbitro de cola se sitúa a la izquierda del ataque y el de cabeza en la parte opuesta de la diagonal.
- Inversa. El árbitro de cola se sitúa a la derecha del ataque y el de cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

La diagonal inversa se utiliza, por ejemplo, en los saques de banda desde la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales (tanto en pista delantera como trasera) cuando el ataque se dirige hacia la izquierda de la mesa de oficiales. Al comenzar el trabajo en diagonal inversa, el principal objetivo

Arbitrar es trabajar
en equipo. Debe
acordarse un
lenguaje visual y
gestual común

es controlar las acciones del juego y no cambiar rápidamente a diagonal base. El cambio se realiza en función de la dirección y desarrollo del juego en las acciones siguientes.

Doble pitada

Aquellas situaciones en las que los dos árbitros hacen sonar su silbato simultáneamente, bien para sancionar la misma acción o acciones distintas.

En línea

El árbitro no debe situarse en línea con los jugadores. Su trabajo mecánico consiste en conseguir un ángulo abierto para poder ver el espacio entre los jugadores.

Interpretaciones Oficiales de las Reglas de Juego FIBA (IO)

Documento oficial editado por la FIBA y traducido por la FEB que contiene todas las interpretaciones oficiales de las Reglas de Juego. Su aplicación es obligatoria.

IOT (Técnicas de Arbitraje Individual)

Técnica individual de arbitraje que cada arbitro debe conocer y utilizar durante los partidos. Sus siglas vienen de la denominación en inglés, *Individual Officiating Techniques*. Cada IOT comprende la manera individual de posicionarse en el terreno, la forma de señalar las infracciones y una serie de principios sobre la evaluación de las jugadas (por ejemplo, arbitrar al defensor).

Lado débil/fuerte

Si dividimos el campo en dos mitades mediante una línea imaginaria que va de aro a aro, la mitad en la que se encuentra el balón se denomina lado fuerte. La otra mitad es el lado débil. Todos los jugadores deben estar dentro del campo visual de los dos árbitros.

Poste alto/medio/bajo

Es la zona en la que juegan generalmente los pívots, que coincide con la línea del área restringida (zona de tres segundos) perpendicular a la línea de fondo. Se denomina poste alto al espacio cercano a la línea de tiros libres y poste bajo al espacio más cercano a la línea de fondo. El poste medio está, como su nombre indica, entre el poste alto y el poste bajo.

El árbitro no debe situarse en línea con los jugadores

Todos los jugadores deben estar dentro del campo visual de los dos árbitros

La pista delantera se divide en seis rectángulos imaginarios para definir las áreas de responsabilidad

Rectángulos

La pista delantera se divide imaginariamente en seis rectángulos, fundamentales para definir las áreas de responsabilidad dependiendo de la posición del balón y de los jugadores.

El rectángulo 1 es donde se encuentra ubicado el árbitro de cola, en la diagonal que esté trabajando (base o inversa), y el resto de rectángulos se numerarán consecutivamente en sentido anti-horario en la diagonal base y en sentido horario en la diagonal inversa.

Reglas Oficiales de Juego FIBA (RJ)

Documento oficial editado por la Federación Internacional de Baloncesto y traducido por la Federación Española de Baloncesto que contiene las *Reglas Oficiales de juego*, incluidas las que regulan el material de juego. Las *Reglas* son de obligado cumplimiento y se completan con las *Interpretaciones Oficiales* y con las bases de la competición del partido que se dirige. Los árbitros deben conocer las reglas, sus interpretaciones y las bases de la competición en que actúan.

Romper

Movimiento del árbitro de cabeza para cambiar de zona de responsabilidad pasando de un lado al otro del tablero con el fin principal, pero no exclusivo, de controlar mejor algunas acciones de poste bajo.

Cuando el árbitro de cabeza rompe, no corre mirando el poste bajo que quiere controlar sino que camina, de manera resuelta y decidida, mientras controla el área restringida al cruzarla hasta llegar a la posición cercana al poste bajo. Es en ese momento, y no antes, cuando cambian las responsabilidades entre cola y cabeza.

Rotación

La rotación es el intercambio de posiciones entre los árbitros (cabeza pasa a ser cola y cola pasa a ser cabeza) que se produce en determinadas situaciones de balón muerto, principalmente después de cada falta.

Señalización

Cada vez que un árbitro sanciona una falta, debe dirigirse a señalar dicha falta para que el anotador la registre en el acta. El árbitro activo camina de forma resuelta y decidida, o corre —según las circunstancias— hacia una posición en el terreno de juego donde tenga visión directa con el anotador para comunicar la decisión. En su señalización a la mesa, el árbitro utiliza una comunicación gestual y verbal.

Transición

Es el movimiento de jugadores y árbitros cuando cambia la dirección del ataque. Las transiciones arbitrales son de cabeza a cola y de cola a cabeza.

Zona de trabajo

Es la parte del terreno de juego por la que se mueve el árbitro, de cola o de cabeza, como norma general. El árbitro de cabeza tiene como zona principal de trabajo el espacio detrás de la línea de fondo que va desde la línea de 3 puntos hasta la línea de la zona de tiros libres. Cuando *rompe*, su espacio es más restringido: entre la línea de la zona de tiros libres hasta la mitad del rectángulo 6. El árbitro de cabeza no se situará en ningún caso debajo del tablero. El árbitro de cola se sitúa principalmente dentro del rectángulo 1 pero, en función del juego, puede llegar hasta la mitad del rectángulo 2, a la altura de la línea imaginaria que divide el terreno de juego.

En las transiciones
los árbitros
cambian de
posición: cabeza
pasa a ser cola
y viceversa

PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO

Llegar temprano permite disponer de tiempo para preparar el partido con el compañero. La charla prepartido sirve al equipo arbitral para asegurarse de estar en la misma sintonía, así como fijar aquellos aspectos de procedimiento, reglas y mecánica que generan mayores dudas. También ayuda a tener un buen ambiente de trabajo de equipo, base de un buen arbitraje.



Puntos a considerar desde la llegada los dos árbitros juntos al recinto deportivo:

- Contactar con los oficiales de mesa desde que estén disponibles, creando también un clima de confianza y respeto para tener un completo trabajo de equipo.
- Conocer los reglamentos propios de la competición que se arbitra, por si hay algunas características complementarias a las *Reglas de Juego e Interpretaciones Oficiales*.
- Preparar una correcta hidratación durante el partido.



La imagen del árbitro es muy importante, recuerda tener tu uniforme en perfectas condiciones:

- Silbato y cordón (corto o largo) adecuados.
- Camiseta de arbitrar de la competición a la que pertenece el partido.
- Pantalones de arbitrar negros.
- Calcetines negros.
- Calzado deportivo negro apropiado.

Algunos aspectos como ejemplo para incluir en una charla prepartido:

- Contexto del partido y de la competición.
- Participantes.
- Mecánica 2PO.
- Criterio.
- Comunicación y trabajo de equipo (entre los árbitros y también con los oficiales de mesa).



EL SALTO INICIAL

Posiciones al comienzo del partido

El árbitro principal (árbitro activo) lanzará el balón durante el salto entre dos inicial desde dentro del círculo central, encarado hacia la mesa de oficiales. Antes de la ejecución comprobará que su compañero, los oficiales de mesa y los participantes están listos para comenzar el partido.

El árbitro auxiliar (árbitro pasivo) permanecerá cerca de la mesa de oficiales, encarando a su compañero y dando su espalda a los oficiales de mesa.



El salto entre dos tiene lugar cuando el árbitro principal lanza el balón en el círculo central entre dos oponentes cualesquiera al comienzo del primer cuarto

Objetivos del árbitro activo

Identificar las diferentes fases y técnicas correctas durante el lanzamiento del balón por parte del árbitro activo.

La ejecución correcta del salto entre dos inicial debe llevar siempre a un buen comienzo de partido. Desafortunadamente, a veces el árbitro activo no ejecuta el lanzamiento correctamente. Se calcula que la mitad de las violaciones que se cometen durante el salto entre dos inicial están provocadas por un lanzamiento incorrecto del balón.

Los árbitros deben practicar la ejecución del salto entre dos: va a ser la primera oportunidad para causar una buena impresión, una impresión de profesionalidad. Los saltadores están tensos con la primera acción del partido y reaccionarán fácil y rápidamente a cualquier movimiento causado por el árbitro activo. Por lo tanto, para evitar cualquier movimiento innecesario es importante que la ejecución del salto entre dos sea una sorpresa, en un movimiento continuo.



Puntos a recordar:

- Los jugadores están tensos: evitar cualquier movimiento añadido o innecesario.
- El estilo de lanzamiento del balón —dos manos, una mano, desde arriba, desde abajo...— es irrelevante. Lo más importante es tener un movimiento hacia arriba único y seguro para lanzar el balón.
- Cuanto más bajo parta el balón en la ejecución, más tiempo necesita para llegar al punto de máxima altura y más intensidad y velocidad de ejecución se necesita.
- Para evitar lesiones por la cercanía de los saltadores, es recomendable que el árbitro activo no tenga el silbato en la boca cuando ejecuta el lanzamiento.

Objetivos del árbitro pasivo

Identificar las diferentes tareas y técnicas para el árbitro pasivo durante el salto entre dos inicial.



El árbitro pasivo es el encargado de sancionar cualquier situación irregular durante el salto entre dos. Desafortunadamente, de vez en cuando se pueden presenciar infracciones obvias o errores de administración que no son arbitradas de forma adecuada. Una posible razón puede ser que el árbitro pasivo no está listo para reaccionar ante cualquier acción ilegal por parte de los jugadores o error de administración de su compañero. Una mentalidad activa es la clave para una cobertura adecuada. El árbitro pasivo debe recordarse a sí mismo —por ejemplo, mediante una auto-charla como la que figura en el capítulo dedicado a *La Preparación Psicológica*— cómo identificar acciones ilegales y el procedimiento adecuado que debe seguir en caso de que tengan lugar.

Puntos a recordar:

- Pitar para repetir el salto entre dos si el lanzamiento del balón es inadecuado (demasiado bajo, fuera de la vertical, sincronización incorrecta).
- Pitar la violación si el balón es tocado en su trayectoria ascendente antes de llegar a su máxima altura por, al menos, uno de los saltadores.
- Pitar la violación si alguno de los jugadores no saltadores entra en el círculo central antes de que el balón sea tocado legalmente durante el salto entre dos.
- Controlar el reloj del partido (10:00), el reloj de lanzamiento (14") y el lugar de saque (pista delantera, cerca de la línea central), cuando se sanciona violación de un saltador antes de que el balón sea tocado legalmente.

Posiciones después del salto inicial

El árbitro pasivo en el salto entre dos corre en el sentido de la jugada hacia la línea de fondo donde ataca el equipo que controla el balón, paralelo a las líneas laterales sin *recortar en la esquina* hacia el área restringida y permaneciendo delante de la jugada. Será el árbitro de cabeza. En general, el árbitro pasivo espera para iniciar su desplazamiento a que un equipo haya establecido el control de balón, la primera posesión.

El árbitro activo en el salto entre dos permanece detrás de la jugada y será el árbitro de cola. Antes de ajustar su posición comprueba que la flecha de alternancia señala la dirección correcta.

Ambos árbitros mantendrán la diagonal durante el juego posicional. Si la diagonal fijada por la dirección del juego no es la diagonal base, controlarán el partido desde la diagonal inversa hasta que sea posible cambiar ambos a la diagonal base. Es fundamental el contacto visual entre los árbitros para hacerlo en el momento adecuado.

El árbitro que ejecuta el salto inicial comprueba que la flecha de alternancia señala la dirección correcta



Si la jugada va hacia la izquierda de la mesa de oficiales

El árbitro de cabeza corre paralelo a la línea lateral para llegar a la línea de fondo. Los árbitros permanecerán en diagonal inversa (cola a la derecha del juego y cabeza en la parte opuesta de la diagonal) hasta que sea posible cambiar a la diagonal base, de forma simultánea ambos árbitros, como se visualiza en el ejemplo siguiente.



Si la jugada va hacia la derecha de la mesa de oficiales

El árbitro de cabeza corre paralelo a la línea lateral para llegar a la línea de fondo. Los árbitros permanecerán directamente en diagonal base, con el árbitro de cola a la izquierda del juego y el de cabeza en la parte opuesta de la diagonal.



COBERTURA DEL CAMPO

Los dos árbitros deben saber dónde está el balón en todo momento. Hemos visto que esto no significa que ambos tengan que estar mirando siempre la zona cercana al balón o tomar decisiones cerca del balón. De hecho, lo normal es que uno de los árbitros sea el responsable del juego cerca del balón y el otro del juego lejos del mismo, cambiando estas responsabilidades entre árbitros en función de la posición del balón y los participantes en el terreno de juego. También es imprescindible conocer la ubicación de los jugadores en cancha, a fin de adaptar la posición de ambos árbitros para cumplir con el principio del *boxing-in*.

Principios de la mecánica en el juego posicional

El juego posicional se desarrolla en la pista delantera del equipo atacante y, por ello, el ámbito de aplicación de la mecánica está limitado a la mitad del terreno de juego.

Ve donde necesites ir para ver lo que necesitas ver:

- Cuando se mueven el balón y los jugadores, los árbitros siempre tienen que ajustar su posición para mantener un ángulo abierto desde el que ver al defensor.
- Mantener el principio del *boxing-in* (tener a todos los jugadores entre ambos árbitros, que están dispuestos siguiendo una línea diagonal) mejora las prestaciones en el control del juego.
- Buscar el espacio entre los oponentes manteniendo una adecuada distancia de la jugada ayuda a mejorar la cobertura en el terreno de juego.
- Mantener una posición estacionaria cuando se toman decisiones requiere moverse con anticipación al lugar correcto tan rápido como sea posible para ver el espacio entre los oponentes en un emparejamiento.
- Para, ajusta, observa y decide.

División de responsabilidades con el juego en pista delantera

El arbitraje moderno necesita que los dos árbitros trabajen de forma conjunta: un árbitro tendrá la responsabilidad del juego cerca del balón y el otro lejos del balón.

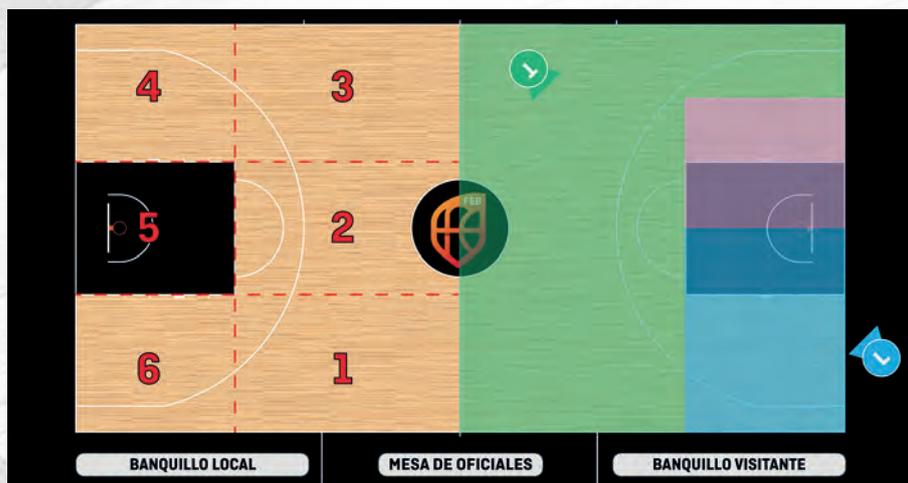
Para obtener la cobertura apropiada, ambos árbitros deberían trabajar en todo momento para obtener la mejor posición posible para decidir sobre la jugada, usando como guía los principios de este capítulo, además de ser capaces de adaptarse a las posibles situaciones singulares que puedan producirse en el partido.

Uno de los árbitros controla el juego cerca del balón y el otro el juego alejado del mismo

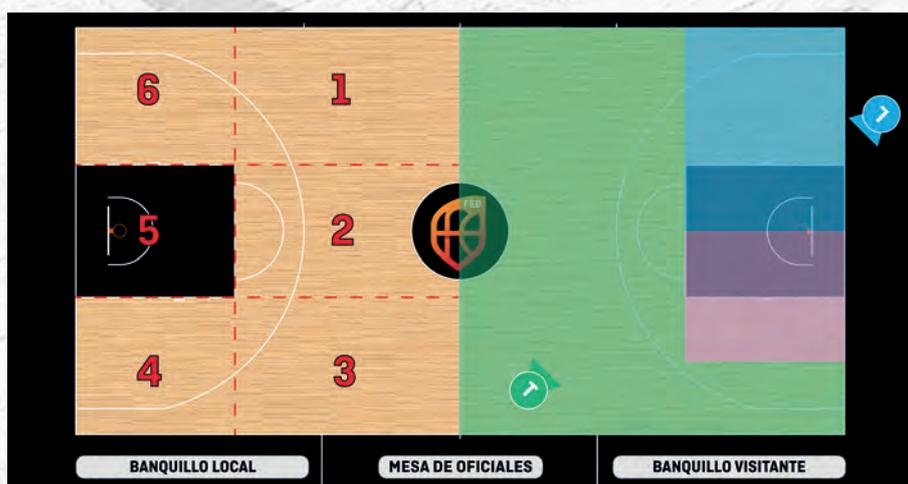
¡Saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo!

Para simplificar este trabajo la pista delantera se divide en seis rectángulos, numerados del 1 al 6 —como se muestra en la parte izquierda del gráfico— siendo el 1 el que ocupa el árbitro de cola en la diagonal base.

En la parte derecha del gráfico están las áreas del terreno de juego donde ambos árbitros tienen responsabilidad primaria: cola en la verde, cabeza en la azul y ambos en la morada, dependiendo siempre de la posición del balón y jugadores.



Diagonal base



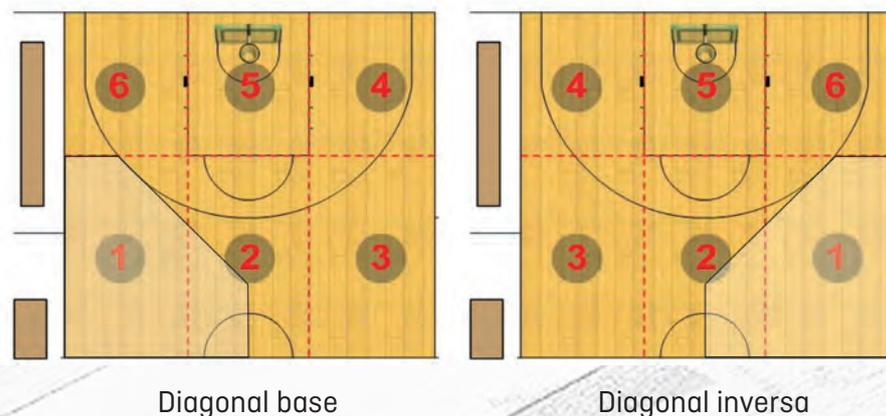
Diagonal inversa

Responsabilidades del árbitro de cola

En juego posicional

- Canasta de 2 o 3 puntos.
- Final del tiempo de juego en el cuarto/prórroga.
- Final del tiempo del reloj de lanzamiento.
- Interposiciones e interferencias.
- Balón devuelto a pista trasera.
- Línea central y la línea lateral más cercana a su posición en la diagonal en la que esté trabajando.
- Penetración hacia canasta si el lado fuerte coincide con la posición del árbitro de cola.
- Control del perímetro exterior del rebote.

El área básica de trabajo del árbitro de cola en pista delantera es dentro del terreno de juego, en el área marcada.



Diagonal base

Diagonal inversa

El árbitro de cola debería ser capaz de controlar un área grande si mantiene una distancia apropiada de los jugadores con una mentalidad activa para analizar sus próximos movimientos.

Durante la transición

El nuevo árbitro de cola deberá siempre estar detrás de la jugada (no en línea ni por delante). De esta forma será capaz de controlar correctamente los dispositivos de tiempo y analizar posibles próximas jugadas. Para ello ha de desarrollar correctamente las siguientes técnicas:

- Después de una canasta convertida, esperar detrás de la línea de fondo hasta que el balón haya sido pasado al receptor dentro del terreno de juego y el sacador haya entrado también en la cancha. En general, el árbitro de cola deberá esperar a tener una distancia

mínima de 3 metros al balón antes de entrar en la cancha para seguir el juego.

- Adaptar su desplazamiento para mantener siempre una distancia apropiada de 2 o 3 pasos por detrás de la jugada, sin acercarse ni alejarse.
- Ser el último en llegar a la pista delantera y tener un ángulo de 45°, encarado hacia la canasta. Si extiende sus brazos, todos los jugadores deberían estar en el espacio que queda dentro de la prolongación de los mismos.



En las imágenes de arriba, el nuevo árbitro de cola aplica la técnica correcta tras canasta encajada al esperar por detrás de la línea de fondo hasta que se pasa el balón hacia el terreno de juego y el sacador entra también en la cancha.

Responsabilidades del árbitro de cabeza

En juego posicional

- Juego de postes.
- Jugadas bajo canasta.
- Penetraciones a canasta por el mismo lado donde se encuentre el árbitro de cabeza.
- Línea de fondo y la línea lateral más cercana a su posición en la diagonal en la que esté trabajando.
- Asegurar la libre circulación de jugadores sin balón.
- Control de los rebotes.

El árbitro de cabeza se posiciona fuera de la línea de fondo con un ángulo de 45° encarado hacia la canasta, separado normalmente no más de un metro de la línea de fondo, fuera del área restringida.

Su área de trabajo base va desde la línea de 3 puntos hasta la línea más cercana del área restringida, siendo su punto de partida a mitad de camino entre ambos límites y ajustando la posición en función del juego, permaneciendo siempre el balón dentro de su campo de visión al permanecer en 45° (borde de la jugada). Si está bien ubicado en su posición base, el árbitro de cabeza debe ser capaz de ver la parte frontal del aro.

Durante la transición, sin presión.

El nuevo árbitro de cabeza debería llegar rápidamente a la línea de fondo, a una posición en la que esté listo para arbitrar la acción que llega. Durante el desplazamiento de una parte a otra del terreno de juego debe conservar una buena posición que le permita decidir sobre las acciones en su área de responsabilidad antes de que termine la transición. Para ello, necesita utilizar las técnicas siguientes:

- Permanecer con la jugada anterior antes de que se inicie la nueva transición: trabajar de cola hasta que sea claro que ha pasado a ser el nuevo árbitro de cabeza, ya sea porque se ha anotado una canasta, ha habido un robo de balón o un rebote por parte del equipo defensor.
- Después de girarse con un *power step* —al estar a 45° como árbitro de cola en la diagonal base, lanzará su pie derecho hacia el sentido del nuevo ataque, dejándolo paralelo a las líneas laterales, mientras se toma impulso con el pie izquierdo para comenzar la carrera hacia la línea de fondo opuesta—, el árbitro de cabeza debe asegurarse de estar encarado al terreno de juego durante toda la transición, buscando activamente la posible próxima jugada y arbitrando al defensor. Un error frecuente es correr a máxima velocidad encarado a la línea de fondo.
- Comenzar la transición a máxima velocidad y mantenerla hasta llegar a la línea de fondo. Un error frecuente es disminuir la velocidad unos metros antes de llegar a la línea de fondo, lo que hace que el árbitro llegue junto con el jugador que termina la transición.
- Correr directamente hacia la posición base en la línea de fondo manteniendo la misma distancia sobre la trayectoria de la jugada [ángulo fuera-fuera]. Un error frecuente es no correr siempre paralelo a las líneas laterales, acortando la distancia hacia el área restringida conforme se llega a la línea de fondo.
- Detenerse en la línea de fondo con un *power step* —si corre la transición en la diagonal base, al llegar cerca de su posición base el

Cabeza no se mueve según el movimiento del balón, sino en función del juego

En la transición a nuevo árbitro de cabeza se mantiene a máxima velocidad hasta llegar a la línea de fondo

árbitro de cabeza lanzará su pie izquierdo para pivotar sobre él y que, al apoyar el pie derecho en el suelo, ya tenga su posición a 45°— en una posición estacionaria y preparado para arbitrar el final de la transición.

El árbitro de cabeza se mueve correctamente durante la transición, en línea recta hacia la línea de fondo y de forma paralela a las líneas laterales. Mantiene siempre la misma distancia con la jugada.

En las entradas a canasta, cabeza se moverá buscando el espacio entre los jugadores



El árbitro de cabeza se mueve incorrectamente durante la transición, en ángulo hacia la línea de fondo y no siempre paralelo a las líneas laterales. No mantiene siempre la misma distancia con la jugada.

Trabaja el contacto visual con el compañero en los cambios de responsabilidad



Transición con presión a toda pista

Se produce un caso particular de cobertura de pista entre los árbitros cuando hay presión defensiva en todo el campo, por las dificultades para cubrir zonas específicas del terreno de juego si el nuevo árbitro de cabeza aplica los mismos principios que cuando no se da la presión.

Por regla general, si hay al menos tres defensores en la pista trasera de los oponentes durante una defensa presionante, anticiparse a la situación requiere una gran concentración por parte del nuevo árbitro

de cabeza y cooperación entre los dos árbitros. El árbitro de cabeza retrasará su intento de llegar cuanto antes a la línea de fondo para ayudar a su compañero a cubrir la jugada correctamente después de un pase desde la zona de responsabilidad del árbitro de cola hacia la parte central del terreno de juego.

En cuanto el balón pase a la pista delantera, el árbitro de cabeza recupera cuanto antes su posición en la línea de fondo.

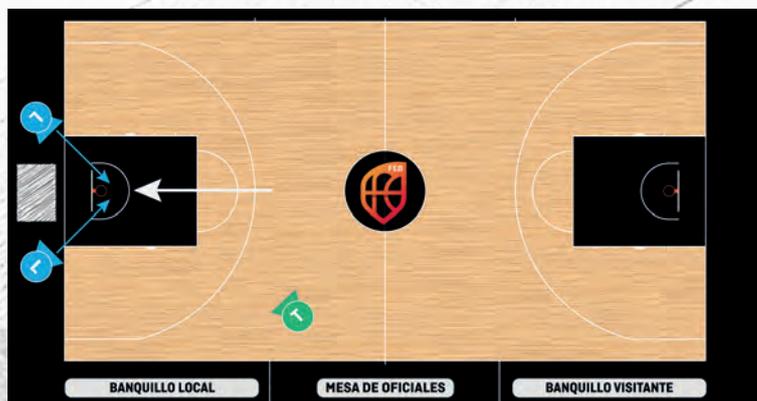
Adaptación de la mecánica al juego como árbitro de cabeza

Si el balón está situado en el lado opuesto del árbitro de cabeza, cercano al poste bajo, con una posibilidad de juego de postes en ese lado, cabeza puede *romper* para arbitrar la jugada. Para ello se anticipará a la acción caminando activamente (sin correr, pararse ni permanecer directamente detrás de la jugada) a la vez que mantiene un ángulo abierto que le permita *escanear* el área restringida mientras se desplaza. (Ver área marcada en el gráfico)

Es importante que el traspaso de competencia del control de la jugada por parte del árbitro de cola se realice cuando el árbitro de cabeza ya ha llegado hasta su nueva posición para arbitrar. Para ello, un protocolo a seguir puede ser:

- El lado fuerte está siendo arbitrado en el lado del árbitro de cola y se prepara un juego de postes en ese mismo lado.
- El balón está por debajo de la línea de tiros libres.
- El árbitro de cabeza puede *romper*, manteniendo un ángulo abierto y *escaneando* el área restringida.
- Cuando el juego de postes haya finalizado o el balón se juegue de nuevo por encima de la línea de tiros libres, el árbitro de cabeza puede regresar a su posición base —manteniendo siempre un ángulo abierto con el que *escanear* el área restringida— para cumplir el principio del *boxing-in*.

Cabeza puede romper para arbitrar el juego de postes en el lado opuesto del tablero



SAQUE DE BANDA

La administración de un saque debe ser un procedimiento automático. Si se realiza cada vez con la técnica apropiada, el árbitro activo siempre estará preparado mental y físicamente para cubrir los distintos tipos de situaciones de juego que pueden ocurrir durante una acción de saque.

Es muy importante que el árbitro activo preste atención a toda su área de responsabilidad durante el saque, que comprende al jugador que saca, su defensor y la zona cercana al saque, donde es más probable que se produzca la recepción dentro del terreno de juego.

La posición del árbitro será la adecuada para poder prestar atención simultánea a estos tres elementos (normalmente a 45°).

Obligaciones del sacador

- Tardar menos de cinco segundos en desprenderse del balón desde que se ha puesto a su disposición para el saque.
- Permanecer fuera del terreno de juego antes de desprenderse del balón.
- No moverse más de un metro lateralmente desde que el árbitro activo le ha entregado el balón (puede moverse hacia atrás).

Obligaciones del defensor del sacador

- No traspasar la proyección vertical de la línea de banda donde se produce el saque hasta que el balón la haya rebasado completamente desde fuera hacia dentro del terreno de juego.

Un saque tiene lugar cuando se pasa el balón hacia dentro del terreno de juego por parte del jugador que está fuera de banda (sacador) y realiza el saque



- Si el sacador no dispone de un mínimo de dos metros entre la línea de banda y cualquier obstáculo detrás de él, el defensor debe situarse como mínimo a un metro del sacador.



Procedimiento por parte del árbitro activo

- Señalar el sitio desde donde se realizará el saque y utilizar el arbitraje preventivo para comunicarse con el sacador (por ejemplo, "Aquí", "No puedes moverte más de un metro"...).
- Separarse y mantener la distancia de la jugada, colocarse el silbato en la boca y encarar todo el juego, no solo al sacador.
- Realizar un pase picado hacia el sacador y mantener la posición de su cuerpo de tal forma que sea capaz de observar tanto el saque como la acción que se produzca cerca, dentro del terreno de juego.
- En los dos últimos minutos de partido —ya sea el 4º cuarto o cualquier prórroga—, realizará antes de separarse la señal de aviso de falta técnica por salir del terreno de juego para evitar violaciones y retrasos del partido (nº 54 RJ).
- Pitar antes de cualquier saque desde pista delantera cuando el equipo atacante saca desde la línea de fondo.



Posiciones de los árbitros

Árbitro de cabeza

- Permanecerá siempre a la izquierda del sacador en la línea de fondo.



- Cuando el saque se realice desde la parte más alejada de su posición en la diagonal base, realizará un pase picado más largo desde el límite de su ámbito de acción para el saque (línea imaginaria que une ambos aros).



Árbitro de cola

Dará siempre el pase picado al sacador desde fuera del terreno de juego, para un control completo del movimiento del sacador y del defensor del saque. Esto es especialmente importante tras la introducción de la regla que obliga al árbitro activo a realizar un gesto público de aviso antes de poner el balón a disposición del sacador en los dos últimos minutos del partido. El árbitro de cabeza debe cumplir el *boxing-in* en todas las situaciones. En el siguiente ejemplo vemos un saque con los árbitros colocados según la diagonal base.



Es muy importante administrar el saque desde fuera del terreno de juego también cuando el árbitro de cola es activo en la línea lateral de la derecha del ataque. En los siguientes ejemplos vemos un saque con los árbitros colocados según la diagonal inversa, tanto desde pista delantera como desde la pista trasera.



Una vez efectuado el saque, los árbitros mantienen la diagonal inversa para dirigir el partido hasta que el juego permita que ambos puedan moverse cómodamente para regresar a la diagonal base.

Cuando se presente la ocasión, el árbitro de cabeza caminará de manera resuelta y decidida, sin correr, mientras controla el área restringida. Simultáneamente el árbitro de cola cambiará de lado, de tal forma que ambos completen aproximadamente al mismo tiempo su movimiento y formen una diagonal base.



Adaptación de la mecánica al juego en los saques de banda

Cuando el árbitro de cola está situado en diagonal inversa para administrar un saque desde la línea lateral —tanto en pista trasera como delantera—, si un defensor intercepta el balón y se produce un contraataque, los árbitros correrán la transición manteniendo la diagonal inversa hasta el final de la misma. Tratar de recuperar inmediatamente la diagonal base impediría al nuevo árbitro de cabeza realizar su trabajo correctamente, interrumpiendo la jugada o llegando a la línea de fondo por detrás del ataque. Ambos árbitros recuperarán la diagonal base cuando sea posible, en juego posicional y utilizando el contacto visual.

Este es uno de los casos en los que no se sigue la norma general de la mecánica y, por la característica de esta acción, es fundamental incluirla en las charlas prepartido y tenerla presente para que la adaptación de la mecánica al juego durante el partido sea un ejercicio natural y no cree problemas en el arbitraje.

TIROS LIBRES

Durante los tiros libres, ambos árbitros han de cumplir igualmente con el principio del *boxing-in* y su posición en el campo sigue la diagonal base del juego posicional. El árbitro de cabeza es el encargado de entregar el balón al lanzador de los tiros libres (1, 2 o 3) mientras que el árbitro de cola indicará el número de tiros libres que quedan por efectuar (3, 2 o 1).

No existe un punto mágico en el terreno de juego para conocer la posición de los árbitros. Han de estar situados de tal forma que puedan controlar correctamente las distintas situaciones que puedan ocurrir, tanto durante los tiros libres como si hay rebote posteriormente.

Se aconseja al árbitro de cola permanecer no más allá de la prolongación del punto más alejado del semicírculo de tiros libres, encarado a 45° hacia la canasta.



Durante un tiro libre no seguido de rebote, el árbitro de cola prestará especial atención a la posible violación del lanzador de tiros libres, mientras que se permite que el árbitro de cabeza se sitúe dentro del campo, fuera del área restringida, para agilizar la entrega del balón al lanzador para el siguiente tiro libre.



En el tiro libre seguido de rebote, el árbitro de cabeza se situará dejando a todos los jugadores al rebote de los lugares acotados más próximos a él dentro de su campo de visión.

El árbitro de cola no solo prestará atención a la posible violación del lanzador sino que también debe estar preparado para controlar a los jugadores que no están situados al rebote y a los situados al rebote que están encarados a él (los que están en los lugares acotados de la derecha del tirador).

El árbitro de cabeza prestará atención a los jugadores situados al rebote que están encarados a él (los que están en los lugares acotados de la izquierda del tirador).



Cuando se produce una violación durante un tiro libre seguido de rebote, el árbitro con responsabilidad en la acción pitará sin retraso para indicar que ha sucedido una violación (no es necesario esperar a si el balón termina entrando o no en la canasta). Si el balón entra en la canasta y la canasta es válida, se ignorará la violación y se permitirá el saque después de canasta, sin que el árbitro más cercano intervenga en su administración.

Adaptación de la mecánica al juego durante los tiros libres

Si se sanciona una falta técnica a un miembro del equipo con control del balón en pista delantera, el tiro libre de la sanción ha de ejecutarse en la canasta del campo opuesto. No es necesario que ambos árbitros se desplacen con el lanzador de tiros libres hacia la canasta contraria, para ejecutar la mecánica estándar de administración de tiros libres, con un árbitro de cola y un árbitro de cabeza. En estas acciones es mejor que se desplace uno de los árbitros con el lanzador de los tiros libres mientras el otro permanece en el lado del campo donde se reanudará el partido, controlando a los otros nueve jugadores.

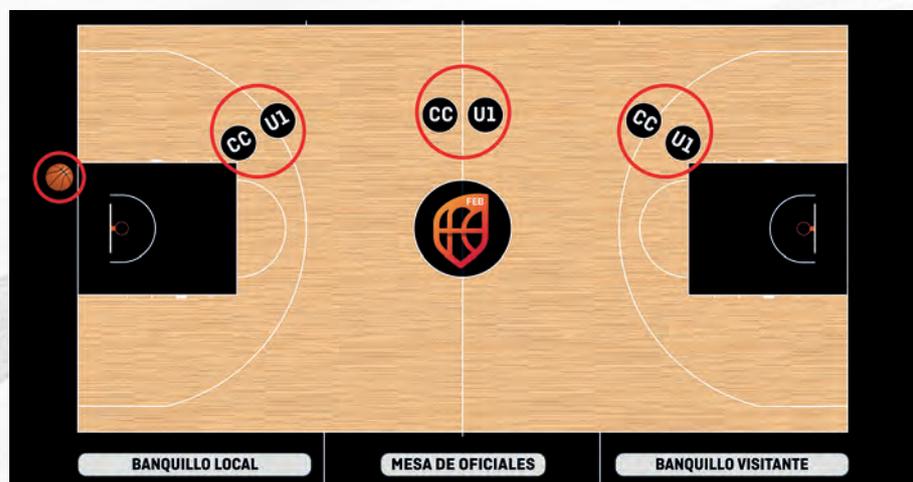
Por la característica de esta acción, es fundamental incluirla en la charla prepartido y tenerla presente para que la adaptación de la mecánica al juego durante el partido sea un ejercicio natural y no cree problemas en el arbitraje.

**En los tiros libres,
los árbitros también
aplican el principio
del *boxing-in***

TIEMPOS MUERTOS

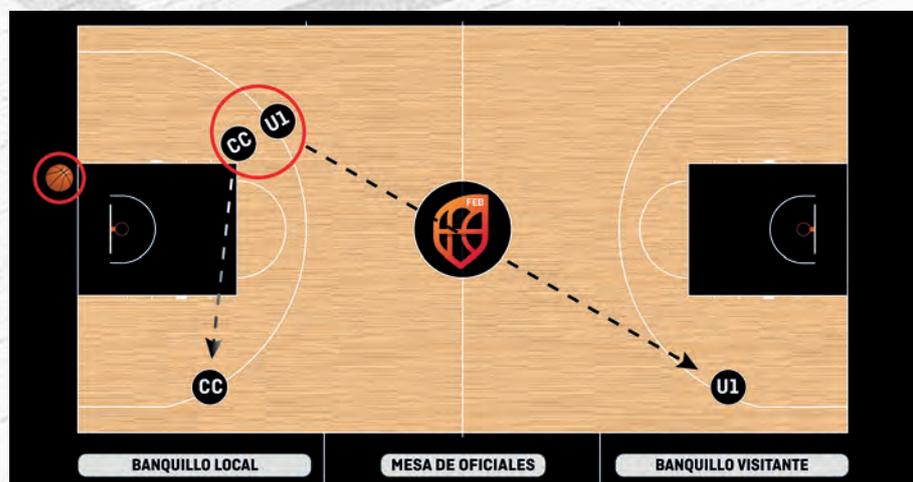
Posición

Los árbitros disponen de tres posiciones estándar durante los tiempos muertos, siempre en la mitad longitudinal del terreno de juego más alejada de la zona de banquillos de equipo (según se muestra en el gráfico). Se puede seleccionar cualquiera de las tres posiciones, la que les parezca más apropiada según las condiciones. Es importante dejar el balón en el suelo en el lugar donde el partido ha de reanudarse.



Finalización del tiempo muerto

Cuando queden aproximadamente 20 segundos para que termine el tiempo muerto, ambos árbitros se desplazarán hacia los banquillos (cada uno a un banquillo) y estarán preparados para indicar a los equipos que deben regresar al terreno de juego cuando suene la señal desde la mesa de oficiales a diez segundos para el final del tiempo muerto. Con esto se pretende cumplir el objetivo de tener el partido detenido solamente un minuto.



Caso particular dos últimos minutos de partido

Si durante los dos últimos minutos del partido (4º cuarto o cualquier prórroga) se concede un tiempo muerto al equipo que debe sacar en su pista trasera, su entrenador tiene la opción de elegir sacar desde el lugar original o mover el lugar del saque a su pista delantera. La decisión debe comunicarse no más tarde del final del tiempo muerto.

Cuando se produzca esta circunstancia, los árbitros permanecerán en una de las tres posiciones base comentadas anteriormente, pero el árbitro principal tendrá el balón en sus manos para indicar que todavía no se ha tomado la decisión sobre el lugar del saque.

Cuando queden aproximadamente 20 segundos para que termine el tiempo muerto, ambos árbitros se desplazarán hacia los banquillos (el árbitro principal irá al banquillo del equipo que efectuará el saque) y estarán preparados para indicar a los equipos que deben regresar al terreno de juego cuando suene la señal desde la mesa de oficiales a diez segundos para el final del tiempo muerto. Con esto se pretende cumplir el objetivo de tener el partido detenido solamente un minuto.

Justo después del final del tiempo muerto, el árbitro principal preguntará al entrenador —si no ha dado aún esa información— si elige sacar desde pista trasera o adelantar el saque a pista delantera. Tras la respuesta, el árbitro principal mostrará el lugar del saque señalándola y moviéndose hacia ella. Normalmente el árbitro principal administrará el saque, siendo el árbitro auxiliar el primer responsable en comprobar si el reloj de lanzamiento (en el caso de que deba utilizarse) se ha corregido convenientemente.

SEÑALIZACIÓN

Cuando se produce una falta

En acción de tiro

- El árbitro activo levanta el brazo con el puño cerrado, seguido de la indicación del número de tiros libres. Si la canasta es válida indicará la validez (2 o 3 puntos) después de detener el partido con el puño cerrado y antes de indicar el tiro libre adicional.
- Todas las señales se realizan con el mismo brazo. Un error frecuente es levantar un brazo con el puño cerrado, bajarlo y, a continuación, subir el otro brazo mostrando el número de tiros libres (o dar la canasta válida con el otro brazo).
- Es necesario que exista una pausa entre la señal de falta (puño cerrado) y la indicación de los tiros libres.
- Al tomar la decisión también es necesario un breve apoyo verbal —“6 blanco, dos tiros libres— mientras se memoriza el número del lanzador —“5 verde”—.





No en acción de tiro

- El árbitro activo levanta el brazo con el puño cerrado, seguido de la señal de no acción de tiro (señalando una vez hacia el suelo).
- Ambas señales se realizan con el mismo brazo. Un error frecuente es levantar un brazo con el puño cerrado, mantenerlo alzado y a continuación señalar con el otro brazo hacia el suelo para indicar que la falta es previa a la acción de tiro.
 - Es necesario que exista una pausa entre la señal de falta (puño cerrado) y la señal de falta previa a la acción de tiro.
 - Al tomar la decisión también es necesario un breve apoyo verbal —“6 blanco, saque de banda” o “6 blanco, canasta no válida”—.
 - La señal se utiliza solo cuando hay una falta antes de una acción de tiro, para indicar que una posible canasta posterior no es válida. Si dicha acción de tiro no se produce, no se realiza la señal de no acción de tiro.

Comunicación de la información a los oficiales de mesa

No existe un área específica para dar la información a los oficiales de mesa. El árbitro que se comunica con ellos tiene que tener un contacto visual directo, sin que haya ningún jugador en medio que pueda dificultar la comunicación, y expresar verbalmente su decisión —simultáneamente a la comunicación no verbal— a un nivel suficiente para ser oído por ellos. El procedimiento es similar a este:

- Después de sancionar una falta en el terreno de juego, el árbitro caminará ágilmente para comunicarla a los oficiales de mesa (en raras ocasiones es necesario correr), siguiendo una trayectoria paralela a las líneas laterales desde su ubicación original hasta un lugar en el que no haya jugadores entre él y los oficiales de mesa.
- Se detendrá y respirará.
- Concederá la canasta, si es el caso.
- Señalará claramente número del jugador que ha cometido la falta durante el tiempo preciso para estar seguro de que se comunica correctamente.
- Continuará con la señal del tipo de falta que corresponde exactamente con la infracción cometida.
- Indicará el número de tiros libres o el sentido del juego después del saque, según proceda.

- Durante todo el proceso usará su voz de manera firme —“canasta válida, 7 blanco empuja, un tiro libre 4 verde”—.
- Caminará de manera resuelta y decidida (en raras ocasiones es necesario correr) hacia el lugar donde ha de ubicarse después de la comunicación con los oficiales de mesa.

Recuerda que es totalmente necesario comunicar verbalmente los números mostrados a los oficiales de mesa mientras se van mostrando. Al no existir la obligación de acercarnos a la mesa de oficiales para agilizar el partido, hemos de asegurarnos que la comunicación se cumple correctamente.

Número del infractor 0 y 00

- Siempre la palma de la mano en dirección hacia los oficiales de mesa.
- Si solo se utiliza una mano, será la derecha.



Números del 1 al 15

- Siempre la palma de la mano en dirección hacia los oficiales de mesa.
- Si solo se utiliza una mano, será la derecha.
- Si se utilizan las dos manos, la mano derecha mostrará el 5 o el puño cerrado (que indica decena) y la izquierda irá mostrando el resto de números hasta sumar el número deseado.



Número 2



Número 8



Número 14

Resto de números

- Dígito de la decena con el dorso de la mano de cara a los oficiales de mesa.
- Dígito de la unidad con la palma de la mano de cara a los oficiales de mesa.
- Para los dígitos de las decenas y unidades: si solo se utiliza una mano, será la derecha; si se utilizan las dos manos, la derecha mostrará cinco dedos y la izquierda irá mostrando el resto de números hasta sumar el número deseado.



Número 18



Número 47

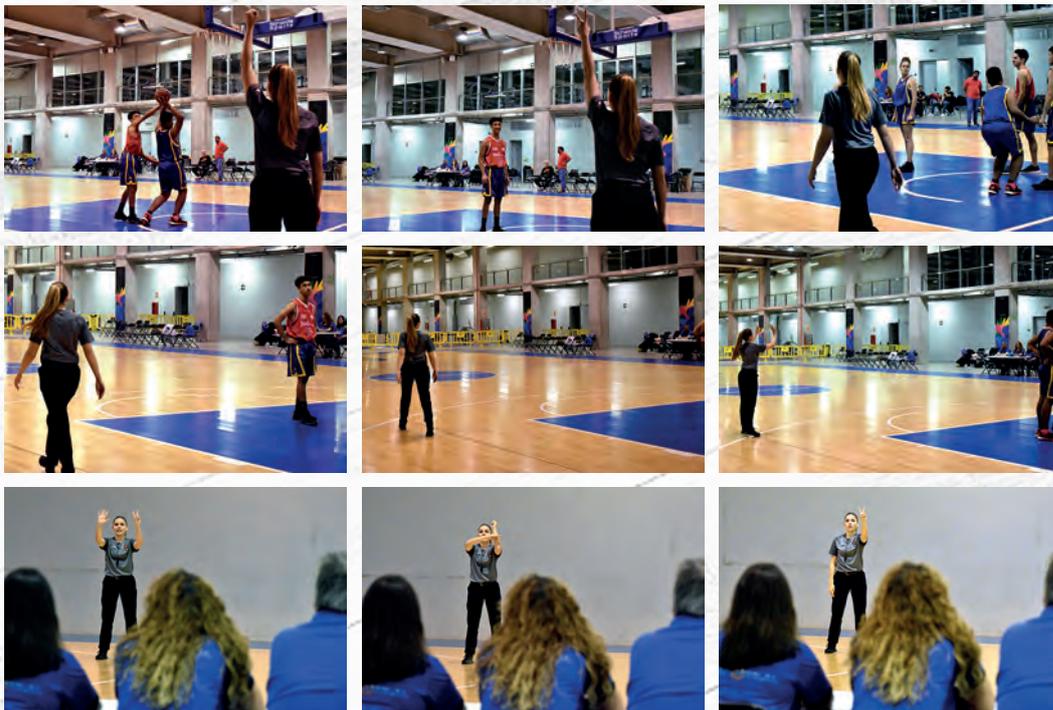


Número 77

Ejemplo de señalización de falta

- Caminar decididamente en paralelo a las líneas laterales.
- Encontrar visualmente a los oficiales de mesa, sin ningún obstáculo que impida la comunicación directa.
- Apoyo verbal al tomar la decisión y comunicarla a los oficiales.

En acción de tiro



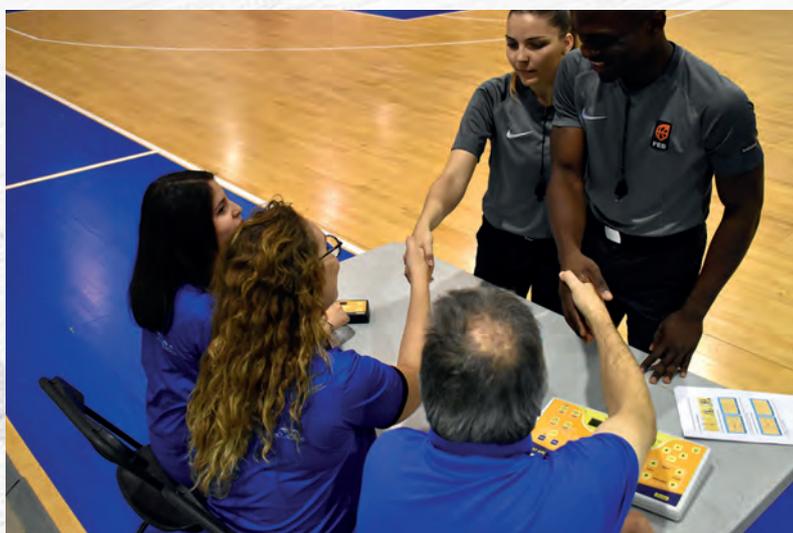
No en acción de tiro



CONCLUSIÓN DEL PARTIDO

El trabajo del equipo arbitral continúa después de la señal del final del partido comprobando el acta del partido para estar seguros de que está correctamente preparada y cerrada. Se prestará especial atención para verificar que:

- El tanteo final concuerda con el reflejado en las columnas.
- El equipo que figura como ganador del partido es correcto.
- La puntuación en cada cuarto está correctamente escrita y la suma de los tanteos parciales coincide con la suma final.
- El acta del partido ha sido firmada.



Una vez revisada y firmada el acta, se agradecerá el trabajo a todos los miembros del equipo arbitral.

