



Comunicación con los Oficiales de Mesa y Protocolo para el Challenge.

Este texto es la traducción al español y adaptado a FEB del documento original editado por FIBA y publicado el 28/10/2020.

Para cualquier discrepancia entre ambos textos, el documento original en inglés prevalecerá.

- Durante un partido de baloncesto 3x3, aparte de los jugadores, los árbitros deben comunicarse con otras personas:
 - **Oficiales de Mesa:** Registran todo lo que ocurre en el terreno de juego y llevan los dispositivos de tiempo. Comunicarse claramente con ellos es una cuestión clave.
 - **Supervisor Deportivo:** “3^{er} árbitro” en la mesa. Ayudará a los árbitros en las situaciones complicadas o en caso de duda.
 - **Delegado de Campo:** Es el responsable de todo lo que ocurre en el terreno de juego y alrededores. Puede ayudar con cualquier aspecto del equipamiento (balón, canasta, cancha, ...).
 - **Espectadores** (en línea y presencialmente): Tienen que entender qué es lo que ocurre en el terreno de juego.
- Una buena comunicación (verbal y no verbal) con cada una de ellas es la clave para un correcto arbitraje en el partido.
- Cada árbitro tiene su forma personal de comunicarse. Pero ciertos principios básicos tienen que ser aplicados por todos los árbitros.

- **Oficiales de Mesa:**
 - Considéralos como una parte del equipo arbitral, habla con ellos antes del primer partido de cada día y comparte algunas formas básicas de comunicación.
 - Haz una rápida revisión de la colocación del equipamiento, sonidos, pantallas y reloj de lanzamiento.
 - Comprueba la posición del sol a lo largo del día y estudia si afecta o no a la visibilidad de los Árbitros u Oficiales de Mesa.

- **Supervisor Deportivo:**
 - Comunícate con él antes del evento.
 - Aclara el uso del IRS y acuerda formas de comunicación para usar durante los partidos.
- **Delegado de Campo:**
 - Asegúrate de cumplir con el protocolo de presentación del partido (sorteo con moneda/posición de la cámara).
 - Comprueba dónde está durante los partidos por si es necesaria su asistencia.

- Al pitar, muéstrate activo con un lenguaje corporal fuerte y creíble.
 - Las pitadas complicadas requieren una pitada y lenguaje corporal más poderoso.
- Muestra inmediatamente si ha ocurrido una violación (palma abierta) o una falta (puño cerrado). Mantén levantado tu brazo al menos durante 2 segundos.
- Utiliza siempre **señales manuales y la voz** para anunciar la pitada mientras **miras a la mesa** con la secuencia siguiente: 1) Naturaleza de la pitada y 2) Continuación.

- Comprueba si el marcador y el reloj de lanzamiento está correcto de acuerdo a tu pitada (¡no reinicies el partido hasta que la falta esté en el marcador!)
- Contacta visualmente con la mesa de oficiales y tu compañero antes de dar el balón al jugador.
- Siempre indica un color en tu comunicación, no ambos (se crea confusión).
 - Si es violación, di el color del equipo que sacará: 1) "Pasos", 2) "Check-ball **blanco**".
 - Si es falta, di el color del equipo infractor: 1) "Falta **rojo**", 2) "Check-ball".

- **Pitada doble o corrección de la pitada del compañero – Trabajo de Equipo.**
 - Reunión breve (sin jugadores cerca) para discutir la decisión y cómo continuar el partido.
 - Muévete desde tu posición para encontrar un buen ángulo para ver la mesa y comunica en voz alta la decisión final y cómo se reanudará el partido.
- **Pitada especial/compleja (UF/DF/TF o varias faltas pitadas en la misma acción).**
 - En un caso complejo con varias faltas pitadas y/o TF en la misma jugada, dirígete a la mesa de oficiales para comunicar el orden o secuencia de los eventos y cómo continuar.
 - Una vez aclarado y decidido, comunícalo en voz alta a los jugadores en el terreno de juego.

- **Error identificado en el tanteo, tiempo o necesidad de aclaración desde la mesa.**
 - Comunica a los jugadores y a la audiencia, con las señales apropiadas, qué se está comprobando.
 - Acércate a la mesa y expón el problema de forma directa y cerca de los oficiales de mesa.
 - Sé simple y claro sobre el punto que es necesario revisar.
 - El adecuado lenguaje corporal muestra confianza y claridad sobre lo que se está revisando.
 - El otro árbitro controlará a los jugadores en el terreno de juego. Evitar que los jugadores se acerquen a la mesa de oficiales durante el procedimiento.
 - Una vez aclarado y decidido, comunícalo en voz alta a los jugadores en el terreno de juego con las señales apropiadas.

- Los árbitros pueden usar el IRS para comprobar las situaciones siguientes (Art. 47.5 de las reglas):
 - Anotación en el acta o cualquier funcionamiento erróneo del reloj del partido o del reloj de lanzamiento **durante cualquier momento del partido.**
 - El último lanzamiento (si está dentro del tiempo o no, si es de 1 o de 2 puntos).
 - Cualquier situación “revisable” **durante los últimos 30 segundos del partido.**
 - Identificar la participación de los miembros de equipo durante cualquier acto de violencia.
 - Una solicitud de revisión (Challenge) solicitada por cualquier equipo:
 - Reloj de lanzamiento.
 - Fuera de banda (últimos 2 minutos).
 - Aclarar el balón.
 - Valor de la canasta conseguida (1 o 2 puntos).
- Solamente una **pitada** de los árbitros o una **no pitada que termine en canasta convertida** puede ser solicitada para ser revisada (Challenge) por los jugadores.