



FIBA

We Are Basketball

MANUAL DE FIBA PARA ÁRBITROS MECÁNICA DE 3 BÁSICA

VERSIÓN 1.0A

Este manual esta basado en las Reglas Oficiales de FIBA 2020.

El contenido no puede modificarse ni presentarse con el logotipo de FIBA, sin el permiso por escrito del Departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

A lo largo de esta publicación, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, árbitro, etc., en el género masculino también se aplican al género femenino. Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma del idioma español.

Este texto es la traducción al español del Manual 3PO, documento editado originalmente en ingles por FIBA como versión oficial, cualquier discrepancia entre ambos textos, el documento original en ingles prevalecerá.

Diciembre 2020,
Todos los derechos reservados.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Este material ha sido elaborado por el Departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al Departamento de Operaciones Arbitrales de FIBA en refereeing@fiba.basketball



Descárgalo ahora!

Aplicaciones para la Academia de la FIBA



FIBA iRef Academy Library App

Permite el acceso a todo el material disponible publicado por la FIBA

Contiene una amplia gama de contenidos desde las categorías de base hasta las categorías de élite.

La App incluye videos, manuales y directrices publicadas por Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA para árbitros, comisarios, oficiales de mesa, instructor de árbitros, operadores de video.

También contiene las últimas versiones disponibles de las Reglas de Baloncesto y las Interpretaciones.

FIBA iRef Academy Pre-Game App

Aplicación específica desarrollada por la FIBA, para la reunión pre-partido de los árbitros de baloncesto.

Contiene video, listado de chequeo pre-partido, manuales técnicos, reglas e interpretaciones oficiales de la FIBA (OBRI), completa y media pista con: árbitros, jugadores, área de responsabilidad, símbolos de área, herramienta de dibujo capaz de guardar sus propias situaciones de juego.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

PRÓLOGO

El baloncesto, como juego, progresa cada día en habilidades y velocidad. Es un proceso natural del deporte que tiene lugar de forma inconsciente y se llama evolución. Los partidos y más aún el arbitraje ha cambiado mucho desde hace 10 años. En la actualidad, el arbitraje de alto nivel está mejorando al menos ritmo que el juego en sí y se esperan unos estándares de rendimiento más altos cada año. El ritmo del cambio ha hecho necesaria la adopción de un lema: "Lo que ayer se consideraba excepcionalmente bueno, hoy se considera calidad estándar y mañana calidad inferior a la media".

Este Manual de FIBA Básico para el arbitraje a 3 proporciona los pasos fundamentales de la mecánica, requeridos para un arbitraje acertado en el baloncesto.

Este manual complementa otros manuales técnicos y material de apoyo de la FIBA, concretamente, la serie "Mejora tu..." (por ejemplo, "Mejora tu... rotación"). Estas breves guías proporcionan más información y detalle sobre cómo trabajar con el contenido mencionado en este manual.

En caso de discrepancia entre cualquier directriz del Manual y las Reglas Oficiales del Baloncesto (OBR) y/o las Interpretaciones de las Reglas Oficiales del Baloncesto (OBRI), estas últimas (OBR y OBRI) prevalecerán.

TABLA DE CONTENIDO

PRÓLOGO

CAPITULO 1

1. INTRODUCCIÓN GENERAL	7
1.1 Arbitraje del baloncesto	7
1.2 La imagen de un árbitro de baloncesto de élite	7

CAPITULO 2

2. ARBITRAJE DE TRES BÁSICO (3PO)	9
2.1 Introducción	9
2.2 Símbolos usados	9
2.3 Posiciones en general en la pista	10
2.4 Posiciones durante pre-partido / y la media parte	12
2.5 Salto entre dos e inicio de cuarto	12
2.6 Cobertura de la pista	14
2.7 Posiciones básicas	15
2.8 Rotación	19
2.9 Transición de cabeza	22
2.10 Transición de cola	23
2.11 Transición de centro	24
2.12 Contraataques	25
2.13 Defensa presionante	26
2.14 Fuera y saques de banda	27
2.15 Cobertura de los lanzamientos (general y para los intentos de 3 puntos)	28
2.16 Tiempos muertos	28
2.17 Substituciones	30
2.18 Violación por 8 segundos y por balón devuelto a la pista trasera	30
2.19 Cobertura sobre el reloj de lanzamiento	30
2.20 Interferencias e interposiciones al balón	31
2.21 Reportar una falta e intercambio de posición	32
2.22 Cobertura durante los tiros libres	34
2.23 Cobertura durante el rebote	35
2.24 Último lanzamiento	36

CAPITULO 3

3. MATERIAL DE SOPORTE	38
3.1 Señales oficiales de los árbitros	38
3.2 Intercambios después de pitar una falta	47



INTRODUCCIÓN GENERAL

CAPITULO 1

1. INTRODUCCIÓN GENERAL

1.1 ARBITRAJE DEL BALONCESTO

Normalmente, el arbitraje deportivo es un desafío y sobre todo en el baloncesto, especialmente cuando diez jugadores atléticos se mueven rápidamente en un área reducida. De manera natural, el juego ha cambiado y la cancha se ha hecho más grande, no en el tamaño real de la cancha, sino en el sentido del juego y del arbitraje. Las situaciones de juego se extienden por toda la cancha y cada jugador puede jugar en casi todas las posiciones. Por lo tanto, esto establece un nuevo requisito para el arbitraje del baloncesto. Es bueno recordar que la mejora diaria no debe ser considerada como un progreso real, sino que está diseñado para seguir el ritmo de desarrollo del juego; esto se llama evolución y ocurrirá independientemente de si nosotros queremos que pase o no.

A veces, hay una tendencia a definir el arbitraje de baloncesto como una combinación muy compleja de varias habilidades. Es cierto, que requiere un conjunto de habilidades por parte del árbitro, pero la realidad es que todas estas habilidades tienen como objetivo lograr una cosa: estar listo para arbitrar una jugada o controlar las situaciones que puedan surgir durante un el juego.

Arbitrar es:

Anticiparse a lo que va a suceder — Mentalidad activa

Comprender lo que está pasando — Conocimiento del Baloncesto

Reaccionar adecuadamente a lo que ha sucedido — Entrenamiento de imagen mental

1.2 LA IMAGEN DE UN ÁRBITRO DE BALONCESTO DE ÉLITE

La FIBA tiene una regla de oro cuando se trata de priorizar el entrenamiento de los árbitros para los encuentros de FIBA - Control del partido. Eso es garantizar un juego dinámico y sin problemas, donde los jugadores puedan mostrar sus habilidades baloncestísticas. Esta es la imagen que está buscando FIBA. Los dos o tres árbitros designados son los responsables de este control del juego.

Es bueno definir y recordar que el control del partido es diferente a la gestión de este. Por último, son los árbitros los que están a cargo del partido. Definen lo que está permitido y lo que no, nadie más lo puede hacer.

Dicho esto, es igualmente importante que los árbitros se vean y actúen como tales. Los árbitros deben dar un mensaje no verbal de que están preparados y son capaces de tomar decisiones. La función principal del arbitraje es la toma de decisiones. Los árbitros deben sentirse cómodos a la hora de tomar de decisiones, sin mostrar dudas en el proceso de estas. Por supuesto, el acierto de estas decisiones puede analizarse después del partido, y por lo tanto, los árbitros deben demostrar seguridad y confianza o al menos, estar presentes para que otros los vean de esta manera (percepción).

Por consiguiente, FIBA ha agregado el tema de la "presencia en el campo" a su programa de entrenamiento. Incluye entrenamiento mental con un concepto de "yo estoy a cargo". Esto se combinará con un plan de entrenamiento físico para crear una imagen de un cuerpo fuerte y atlético, que se ajuste a la imagen de profesionalismo, favoreciendo el control del partido.

"Controlar es una actitud"



ARBITRAJE DE TRES BÁSICO (3PO)

CAPITULO 2








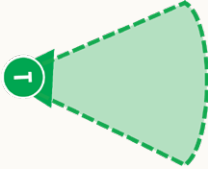
2. ARBITRAJE DE TRES BÁSICO (3PO)




2.1 INTRODUCCIÓN

El 3PO es una gran herramienta para implementar los principios correctos del IOT, otorgando más tiempo para el proceso de las acciones de forma analítica (Al comienzo- en medio- al fin de la jugada) antes de tomar una decisión. Los análisis muestran que las acciones “no pitadas” de forma correcta, son más elevados con el 3PO que con el 2PO, y que las primeras acciones ilegales son sancionadas en lugar de reacciones.

La clave del éxito del 3PO es una simple palabra: confianza. Debes confiar en tus compañeros. Sólo así puedes concentrarte en tu área de cobertura principal, y no tener que preocuparte por lo que sucede en el área de tu compañero.

2.2 SÍMBOLOS USADOS

SÍMBOLOS	EXPLICACIÓN
	El árbitro de cola o “T”, de color verde en los diagramas. El árbitro de cabeza o “L”, de color azul en los diagramas. El árbitro de centro o “C”, en color rojo en los diagramas. La base del triángulo representa la dirección del cuerpo de los árbitros.
	La posición previa del Cola, Cabeza y Centro. El mismo principio (gris = previa posición) se aplicará a todos los símbolos (balón, jugadores, etc).
	Árbitro Principal (CC), Árbitro auxiliar 1 (U1), Árbitro auxiliar 2 (U2)
	Dirección del juego
	Dirección del árbitro: Cola (verde), Cabeza (azul) y Centro (rojo)
	El árbitro hace sonar el silbato
	Punto de la acción – Falta pitada
	Área de cobertura

SIMBOLOS	EXPLICACIÓN
	El árbitro responsable de informar se indica con el color del marco (T=verde, L=azul, C=rojo)
	Jugador A1 (Jugador atacante), B1 (jugador defensor)
	Regate

2.3 POSICIONES EN GENERAL EN LA PISTA

Objetivo: Comprender las posiciones básicas en la pista de Cola, Cabeza y Centro en 3PO, y las posiciones antes del juego y durante los tiempos muertos

Comencemos con algunos términos clave sobre las posiciones de la pista.

TÉRMINO	EXPLICACIÓN
Strong side – refereeing (SSR) Lado fuerte – arbitraje (SSR)	Lado de la pista donde se encuentran los árbitros de cabeza y cola (en 3PO).
Weak side – refereeing (WSR) Lado débil – arbitraje (WSR)	Lado de la pista donde se encuentra el árbitro de centro (en 3PO).
Ball-side (BS) Lado del balón (BS)	Se refiere a la posición del balón. Cuando la pista de juego está dividida por una línea imaginaria que se extiende de aro a aro, el lado de la pista de juego en el que se encuentra el balón se denomina "lado del balón".
Help side (HSB) Lado de ayuda (HSB)	La mitad del campo delantero opuesto a donde está el balón. Lado donde no está en balón.
Table side (TS) Lado de la mesa (TS)	Se refiere al lado de la pista que está la mesa de oficiales
Opposite side (OPS) Lado opuesto (OPS)	Se refiere al lado de la pista que está más lejos de la mesa de oficiales
Trail (T) Cola (T)	El árbitro de Cola es el que se coloca aproximadamente en el borde del área del banquillo más cerca de la línea central y en el mismo lado que la Cabeza (L), siempre el lado fuerte, y que se coloca por detrás de la jugada.
Lead (L) Cabeza (L)	El árbitro de Cabeza es el que se coloca en la línea de fondo. La ventaja deberá estar siempre en el lado del balón tanto como sea posible el lado fuerte.
Centre (C) Centro (C)	El árbitro de centro es el que se coloca en el lado opuesto de la pista delantera de la L (normalmente el lado opuesto del balón) sobre la línea de tiro libre extendida (posición ajustada). Dependiendo de la ubicación del balón, C puede estar a ambos lados de la cancha delantera. El área de trabajo estándar para C es en la pista.

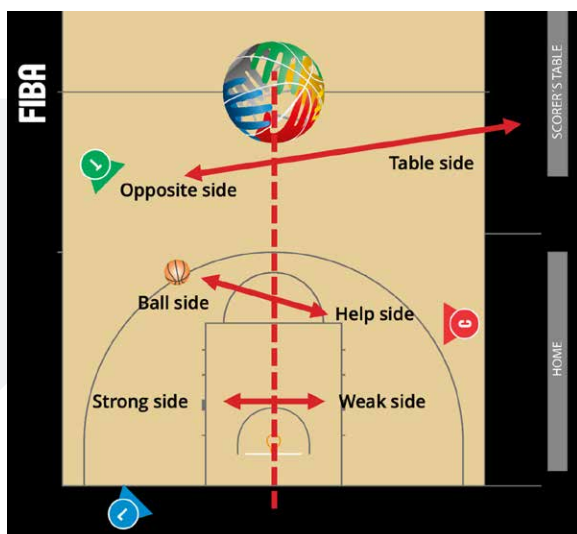


Diagrama 1:
Cola (Trail), Cabeza (Lead), Centro (Centre), Lado Fuerte (Strong side), Lado débil (Weak side), Lado Balón (Ball side), Lado Ayuda (Help side), Lado de la mesa (Table side) y opuesto (Opposite side).

Toda la idea del 3PO se basa en el concepto de que dos árbitros (T & L) deben estar en el lado del balón tanto como sea posible. Esto les da por lo menos dos ángulos diferentes en situaciones de juego del lado del balón y los análisis han demostrado que esto lleva a una mayor precisión en la toma de decisiones. Para lograr esto durante el juego, los árbitros necesitan ajustar su triángulo mediante la rotación (ver "2.8 Rotación").

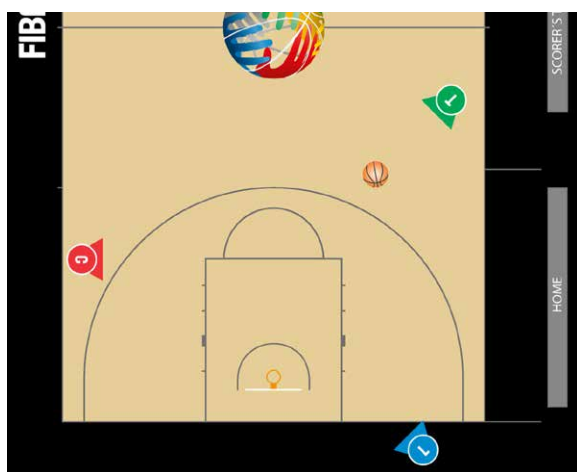


Diagrama 2:
Posiciones básicas de la pista delantera para Cola, Cabeza y Centro cuando la L está ubicada en el lado de la mesa.

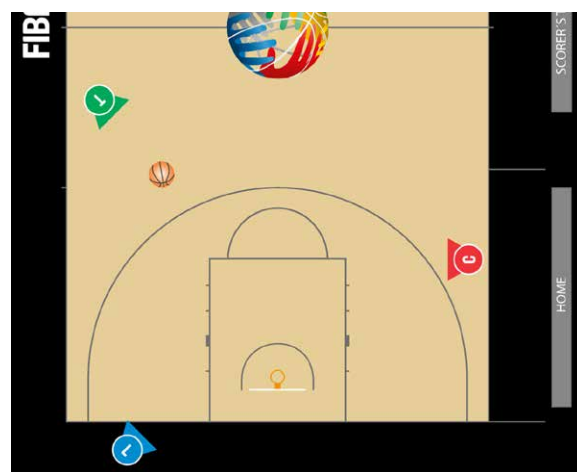


Diagrama 3:
Posiciones básicas de la pista delantera para Cola, Cabeza y Centro cuando la L está ubicada en el lado opuesto a la mesa de oficiales.

2.4 POSICIONES DURANTE PRE-PARTIDO / Y LA MEDIA PARTE

La posición de los árbitros antes del partido y durante el descanso se describe en el Diagrama 4.

Si los árbitros están calentando correctamente, un árbitro observa la pista de juego mientras los otros dos calientan en el exterior de la línea lateral (Diagrama 5). Los árbitros deberán rotar en diferentes posiciones para tener un calentamiento adecuado y observar a los equipos. Más sobre este tema en "Mejora tu... Calentamiento y estiramiento del juego".

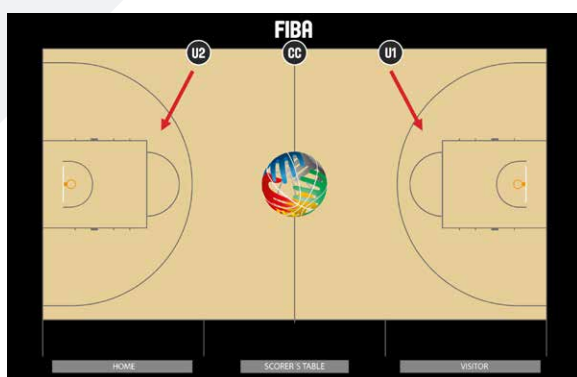


Diagrama 4:
Posición antes de los partidos

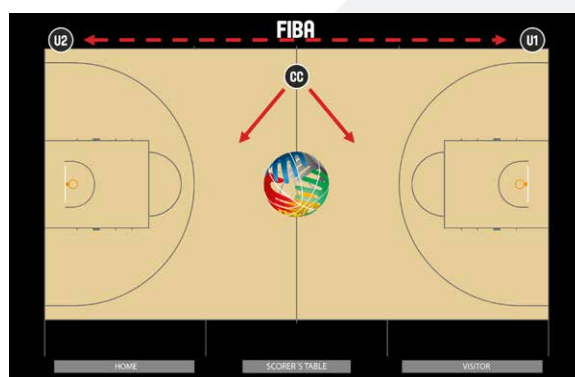


Diagrama 5:
Posición opcional antes del partido mientras dos árbitros están calentando.

2.5 SALTO ENTRE DOS E INICIO DE CUARTO

Objetivo: Identificar y comprender los procedimientos durante el salto entre dos inicial y el inicio de los cuartos.

La posición de los árbitros durante el salto de balón inicial:

1. El árbitro principal (CC) se encarga de lanzar el balón durante el salto entre dos, colocándose de cara a la Mesa de Oficiales.
2. Los árbitros auxiliares toman posiciones en ambas líneas de banda. U1 está en el lado de la Mesa de Auxiliares, cerca de la línea central, y U2 está en el lado opuesto, en la línea de saque de banda.
3. Responsabilidades de U1:
 - a. Pitar para que se haga un nuevo salto cuando el lanzamiento inicial es defectuoso o cuando uno de los saltadores incurrió en una violación.
 - b. Dar la señal para iniciar el reloj del juego cuando un jugador toca legalmente el balón.
4. Responsabilidad de U2: observar a los ocho (8) no saltadores en busca de posibles infracciones y faltas.



Diagrama 6:
El árbitro principal (CC) se encarga del salto entre dos y U1 está cerca de la línea central para observar el posible lanzamiento incorrecto e infracciones de los saltadores; U2 está en el lugar opuesto, observando posibles infracciones de los no saltadores.

Salto entre dos: El juego va para la izquierda

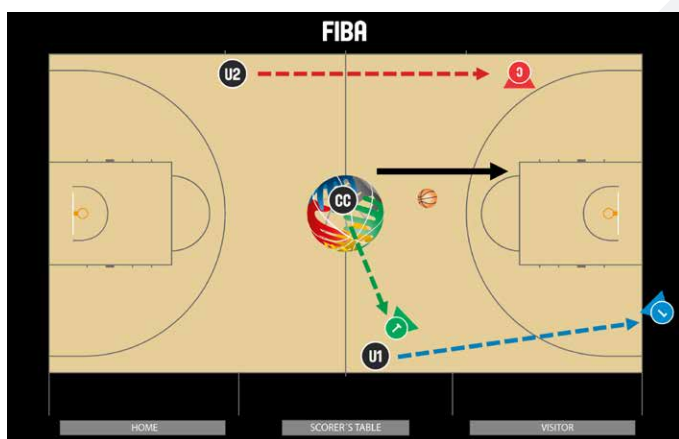


Diagrama 7:
1) U1 se convierte en L, 2) U2 se convierte en C, 3) CC se mueve hacia la línea lateral donde esta U1 como L.

Salto entre dos: El juego va para la derecha

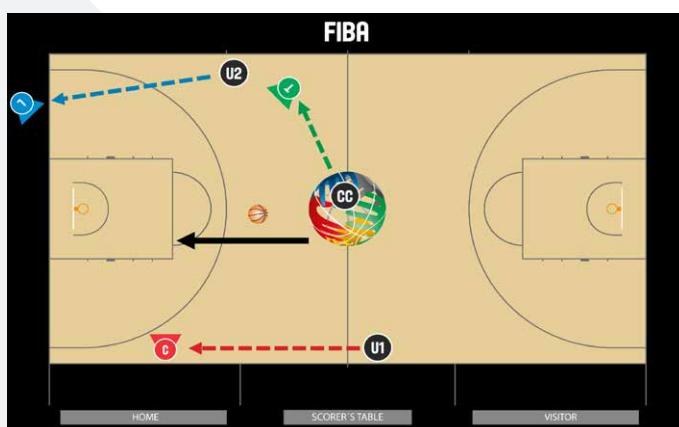


Diagrama 8:
1) U2 se convierte en L, 2) U1 se convierte en C, 3) CC se mueve hacia la línea lateral donde esta U2 como L.

Inicio del 2º, 3º y 4º cuarto y prorrogas

La posición de los árbitros es 1) El árbitro principal administra el saque desde el centro del campo y se convierte en árbitro de cola 2) U1 y U2 se colocan en las posiciones de árbitro de cabeza en el lado opuesto y de árbitro central en el lado de la mesa de Oficiales.



Diagrama 9:
El árbitro principal siempre será el responsable de administrador del saque de banda del lado opuesto para iniciar los cuartos. U1 y U2 se colocarán en las posiciones L o C.

2.6 COBERTURA DE LA PISTA

Objetivo: Identificar y entender la cobertura básica en la pista delantera.

EL principio del 3PO es que cada árbitro es responsable solo su zona primaria. Esto se construye desde la confianza en los compañeros. Como norma básica, sin embargo, es fundamental tener siempre dos árbitros (de cabeza y de cola = lado fuerte) en el lado del balón el máximo tiempo que sea posible para asegurarse de que haya una cobertura efectiva durante las situaciones de lanzamiento.

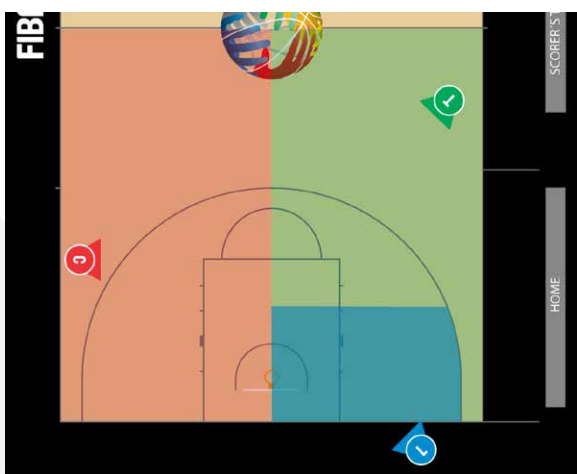


Diagrama 10:
Cobertura principal de la pista para T, L y C cuando L está en el lado de la mesa de Oficiales.

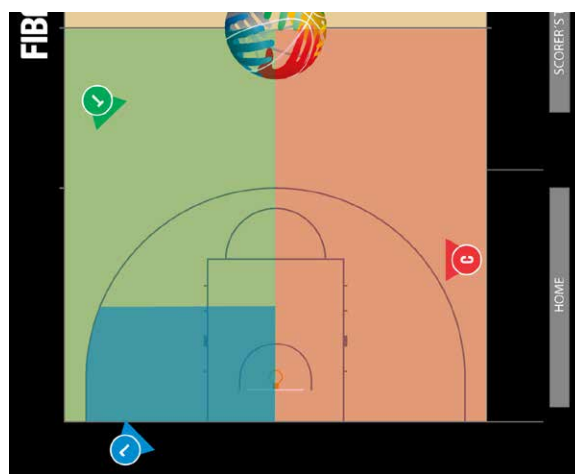


Diagrama 11:
Cobertura principal de la pista para T, L y C cuando L está en el lado opuesto.

En los diagramas a siguientes, el árbitro de cabeza tiene el área de cobertura más pequeña, pero los análisis indican claramente que aun así se encarga de sancionar entre el 50 % y el 60 % del total de faltas sancionadas en un partido. Este es el resultado de la llamada "área de acción" (también conocida como "estación de autobús"), el puesto en el lado del balón. En otras palabras, la mayoría de las jugadas terminan en el área de acción, y si el árbitro de cabeza está en el lado del balón, como debería estar, tendrá el mejor ángulo para cubrir cualquier jugada en esta zona. Por eso es fundamental tener siempre dos árbitros (de cabeza y de cola = lado fuerte) en el lado del balón.

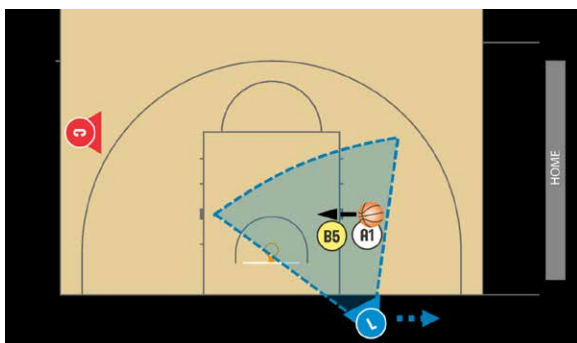


Diagrama 14:
 Cuando el balón llega al poste bajo del lado fuerte, el árbitro de cabeza se prepara para la siguiente jugada dando unos pasos cruzados para tener un ángulo más amplio que le permita cubrir la posible siguiente jugada.

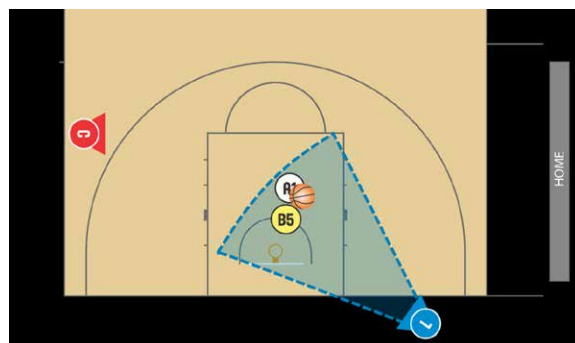


Diagrama 15:
 El árbitro de cabeza camina y gira su torso ligeramente hacia la canasta. El nuevo ángulo le permite arbitrar la defensa de la penetración y prepararse para la defensa de ayuda.

2.7.2 POSICIÓN DE COLA

Objetivo: Identificar en la posición de cola el área de trabajo adecuada y su cobertura

La zona de trabajo del árbitro de cola está entre el área de banquillos y el límite del círculo central. El árbitro de cola debería ser capaz de controlar una zona amplia si se mantiene a una distancia adecuada de los jugadores e intenta activamente analizar cuáles serán próximos movimientos. El árbitro de cola por lo general arbitra desde dentro de la cancha.

Cuando el balón se acerca a la línea lateral del árbitro de cola, deberá entrar a la pista para mantener un buen ángulo. Siempre que el árbitro de cola tenga un driblador enfrente, debe intentar discernir cuál será la siguiente dirección en que se moverá el jugador. Cuando el jugador se mueve en una dirección, el árbitro de cola se mueve en la dirección opuesta; esto se denomina "paso cruzado del árbitro de cola". Cuando la jugada ha terminado, el árbitro de cola deberá regresar cerca de la línea lateral a su posición de trabajo usual.

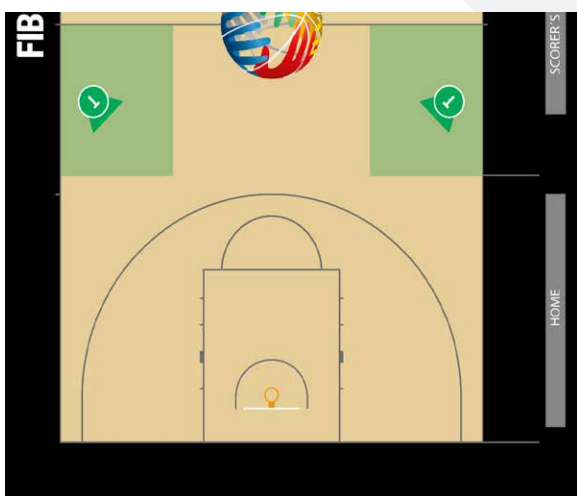


Diagrama 16:
 La zona de trabajo del árbitro de cola está entre el área de banquillos y el límite del círculo central. Cuando el balón se acerca a la línea lateral del árbitro de cola, deberá entrar a la pista para mantener un buen ángulo.



Diagrama 17:
 Cuando el árbitro de cola tiene al jugador enfrente (3 en línea), debe pensar a qué lugar podría moverse el jugador. Cuando un jugador se mueve, el árbitro debe reaccionar con un paso cruzado en la dirección opuesta al movimiento del jugador.

2.7.3 POSICIÓN DE CENTRO

Objetivo: Identificar en la posición de centro el área de trabajo adecuada y su cobertura

El área de trabajo del árbitro de centro está entre la parte superior del círculo de tiros libres y la "parte inferior del círculo de tiros libres" imaginaria. En la práctica, esto se refiere a la línea de tiros libres extendida, un par de pasos hacia arriba, un par de pasos hacia abajo. El área de trabajo en general del árbitro de centro está siempre en la cancha

Cualquier jugada en el lado débil hacia la canasta es parte de la zona primaria de cobertura del árbitro de centro, quien debe estar listo para pitar cuando haya contacto o acciones ilegales. Si el árbitro de centro no ve el contacto ilegal y es pasivo, esto forzará al árbitro de cabeza ha ser más activo, quien en el peor de los casos deberá hacer pitar "cruzado" (Confianza en L y en un C más activo).

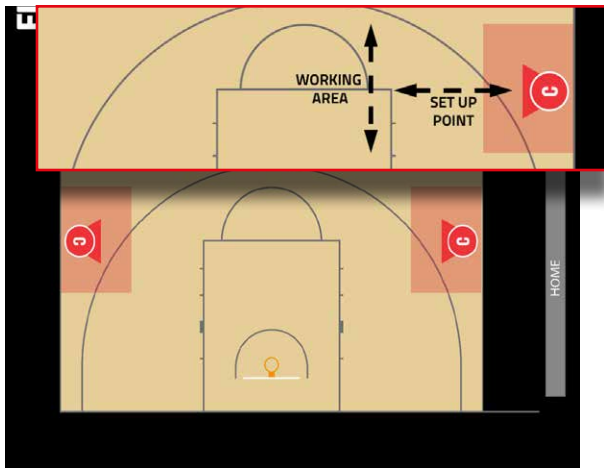


Diagrama 18:

La posición de preparación del árbitro de centro está en la línea de tiro libre extendida, y su área de trabajo va desde la parte superior del círculo de tiro libre hasta la parte inferior (imaginaria) del círculo de tiro libre.

Cuando se produce una penetración hacia la canasta desde el lado débil, el árbitro de centro debe caminar en diagonal por la cancha hacia la línea central, el mismo principio que con el árbitro de cola. Cuando el jugador se mueve en una dirección, el árbitro central se mueve en la dirección opuesta. Esto se denomina "paso cruzado del árbitro de centro". Siempre habrá un momento en que el árbitro central estará de línea al jugador al inicio de la penetración, pero es momentáneo y se resuelve con el paso cruzado.

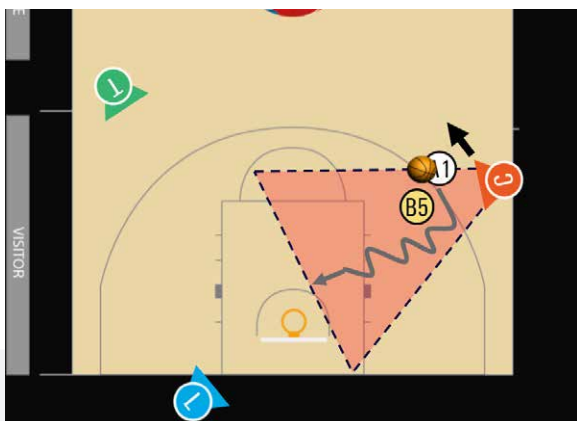


Diagrama 19:

El balón está en el lado débil y el árbitro de centro se prepara para arbitrar la penetración hacia la canasta (se prepara mentalmente para dar un paso cruzado).

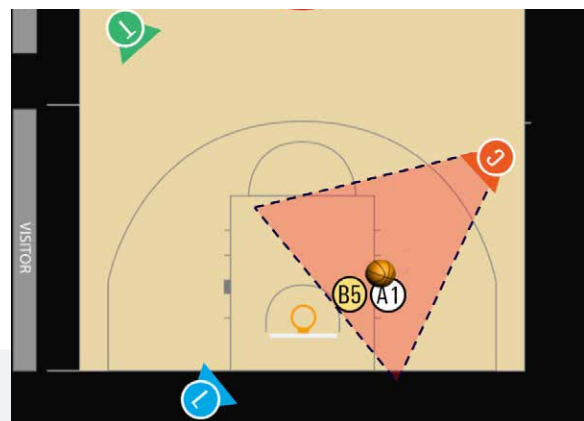


Diagrama 20:

El driblador se movió a la izquierda y el árbitro de centro correctamente dio un paso cruzado a la derecha para mantener un ángulo abierto.

Cuando se produce una doble defensa (2x1) en la zona delantera del lado débil, cerca de la línea central, el árbitro de centro se acerca a la línea central para arbitrar la jugada ("ir donde sea que haya que ir para arbitrar la jugada"). Una vez que el 2x1 ha terminado, el árbitro de centro vuelve a la posición normal, en la línea de tiro libre extendida, a menos que el árbitro de cabeza haya rotado durante el 2x1 (debería haberlo hecho antes).

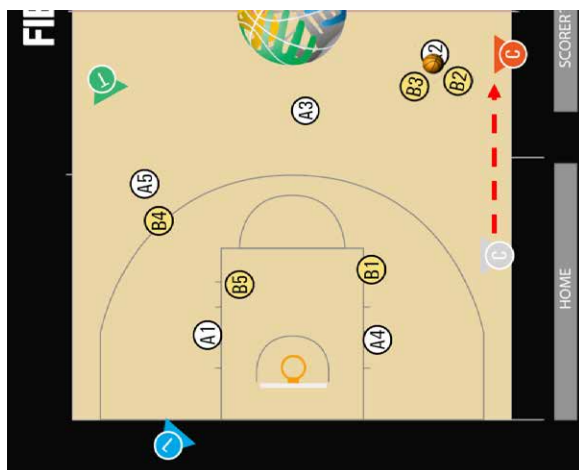


Diagrama 21:

Cuando se produzca un 2x1 cerca de la línea central en el lado débil de la cancha, el árbitro de centro deberá acercarse a la línea central para cubrir la jugada correctamente, pero esto no es una rotación (a menos que el árbitro de cabeza esté rotando).



Diagrama 22:

Una vez finalizado el 2x1, el árbitro de centro volverá a su posición inicial a su zona de trabajo en la línea de tiro libre extendida (a menos que el árbitro de cabeza haya rotado durante el 2x1 [primera opción]).

2. Fase 2: Rotación de los árbitros de cabeza y cola Cuando el balón pasa al lado débil, el árbitro de cabeza comienza a rotar tan pronto como puede. Al mismo tiempo, el árbitro de cola se traslada a la nueva posición de centro.

a. Rotación de Cabeza – Escanea la zona Cuando el árbitro de cabeza rota, debe caminar de manera decidida y escaneando la zona, (sin dejar de arbitrar en ningún momento). Si hay jugadores en la zona de la pintura, esta será la zona primaria del árbitro de cabeza.

b. Rotación del árbitro de Cola a la posición de Centro Tan pronto como el árbitro de cola se ha asegurado de que el árbitro de centro está cubriendo el balón en el lado débil, deberá dejar de seguir al balón y concentrarse en el juego de poste en el nuevo lado débil (su lado) antes de empezar la rotación. Los estudios indican que este es uno de los eslabones más débiles durante el procedimiento de rotación, debido a que a menudo el árbitro de cola no deja de seguir al balón y no enfoca sus nuevas responsabilidades en el lado débil.

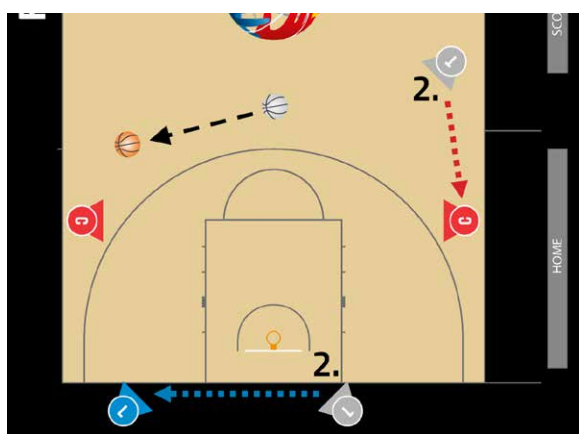


Diagrama 24:

El balón se mueve hacia el lado débil, el árbitro de cabeza inicia la rotación y escanea la zona restringida o la situación más cercana de ajuste, el árbitro de centro se concentra con el balón, el árbitro de cola se debe centrar en el poste bajo del lado débil.

c. Rotación "no completada" por el árbitro de Cabeza Cuando el árbitro de cabeza utiliza la técnica adecuada para rotar (comenzar de forma anticipada, caminar con decisión), es capaz de detener la rotación en cualquier momento y volver a su posición inicial.

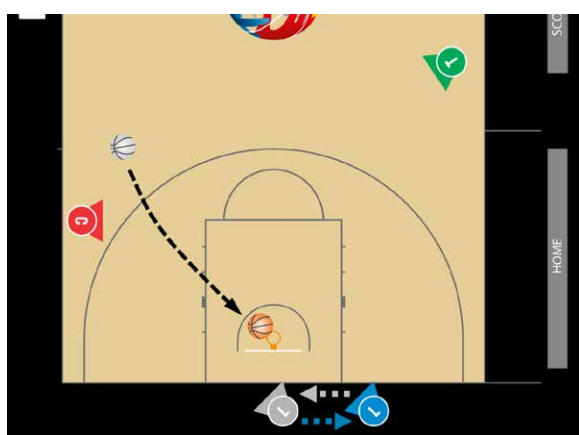


Diagrama 25:

Si la pelota regresa al lado fuerte, el árbitro de Cabeza regresa a la posición inicial.

3. Fase 3: El árbitro de cabeza llega al lado del balón y el árbitro de centro rota para asumir la posición de árbitro de cola

Luego que el árbitro de cabeza completa su rotación, el árbitro de centro es la última persona en rotar a la nueva oposición como árbitro de cola.

a. Cobertura de árbitro centro y del de cabeza El árbitro de centro se queda en su posición arbitrando el balón y la zona alrededor de él hasta que el árbitro de cabeza ha completado su rotación y está listo para arbitrar la jugada y la jugada ya no esté activa. Solamente después

que esto el árbitro de centro se mueva a la nueva posición de árbitro de cola (rotación). Como resultado, teóricamente habrá dos árbitros ocupándose de la posición de centro momentáneamente.

- b. Rotación de árbitro de centro a la posición de cola** Cuando el árbitro de centro se mueve para ocupar la posición de cola, debe caminar hacia atrás, sin dejar de mirar nunca a la canasta (45°).

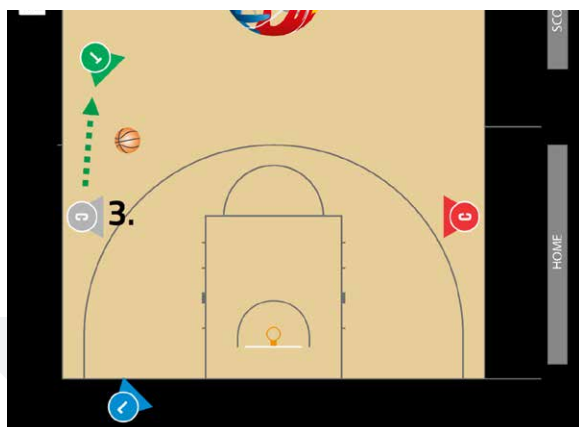


Diagrama 26:

El árbitro de centro se quedará con la jugada hasta que el árbitro de cabeza haya terminado su rotación y esté listo para arbitrar. El árbitro de centro anterior siempre es el último en moverse a la posición de cola (se mueve caminando hacia atrás), y ahora la rotación está completa.

- 4. Desequilibrio – “Los compañeros no se dan cuenta” de la rotación** Aunque debe evitarse, habrá momentos en que no todos los árbitros se darán cuenta de que hay una rotación en curso, produciéndose en ese momento un cambio en la dirección del juego. Cuando esto ocurra, los árbitros no deben entrar en pánico, ya que hay dos opciones para ajustarse adecuadamente durante una interrupción en la rotación mientras se está en transición.

- a. Opción 1: Nuevo Cabeza & Centro.** Se debe buscar con la mirada y usar su voz para corregir el desequilibrio (Diagrama 27).
- b. Opción 2: Nuevo Cola.** Debe mirar hacia arriba y ajustarse a la posición libre. Esto puede suponer correr de forma diagonal a través de la pista de juego (Diagrama 28).

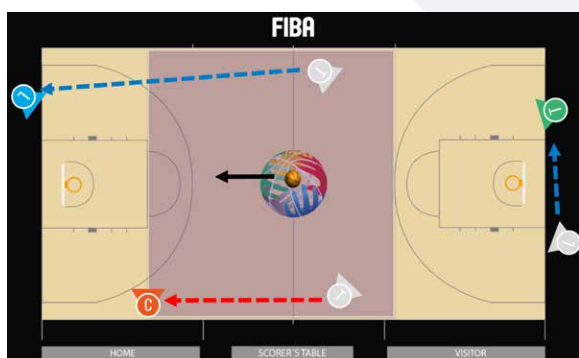


Diagrama 27:

Los nuevos C & L siempre deben controlar la pista en transición, antes de llegar a la línea de tiro libre extendida en la pista delantera.

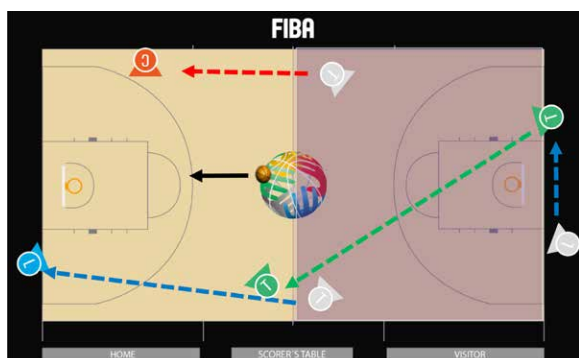


Diagrama 28:

La segunda opción es que el nuevo T equilibre la cobertura cruzando en diagonal la pista, en el campo trasera.

2.9 TRANSICIÓN DE CABEZA

Objetivo: Identificar en la posición de cabeza el área de trabajo adecuada y su cobertura

Durante las transiciones, el nuevo árbitro que asuma la posición de cabeza deberá llegar a la línea de fondo en cuatro segundos o menos y estar listo para arbitrar. También debe estar en una buena posición para arbitrar la jugada a lo largo de la transición en la pista. Esto solo es posible cuando se aplican correctamente las siguientes técnicas:

- Quedarse con la jugada anterior antes de la nueva transición; es decir, esperar hasta que el balón penetre en la canasta en el caso de un tiro anotado o cuando un jugador defensivo ha ganado un rebote;
- Tras girar con un paso abierto y decidido, asegúrese de no dar nunca la espalda a la pista (si lo hace correctamente, también debería poder ver el reloj del partido).
- Iniciar la transición a toda velocidad y mantenerla hasta llegar a la línea de fondo.
- No dar la espalda a la pista en ningún momento de la transición (mantener la atención tanto de la siguiente jugada, como en arbitrar la defensa).
- Correr directamente a la línea de fondo para establecer su posición (manteniéndose a la misma distancia de la jugada en todo momento); ángulo "exterior/exterior";
- Detenerse en la línea de fondo con el movimiento "uno-dos" y manténgase allí, listo para arbitrar la jugada cuando comience.

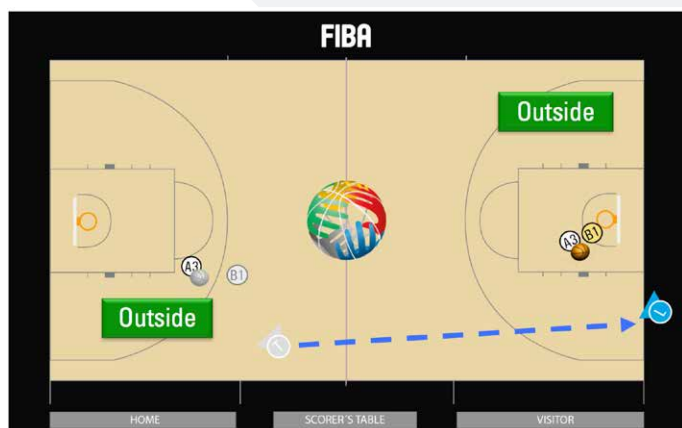


Diagrama 29:

El árbitro de cabeza se mueve correctamente en línea recta hacia la línea de fondo, manteniendo la misma distancia de la jugada, la velocidad y el tamaño de los jugadores permanece igual desde el principio hasta el final.

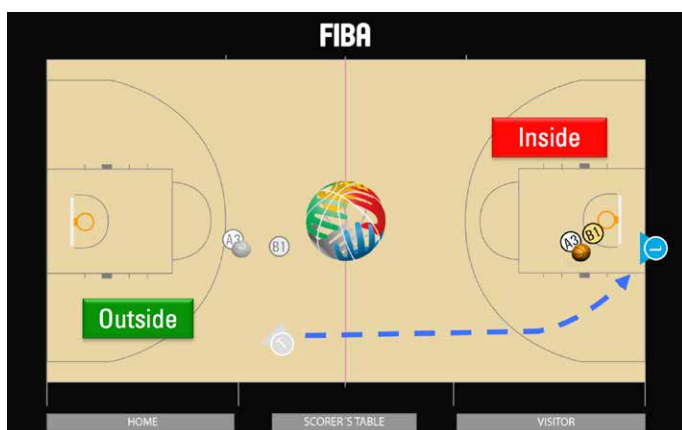


Diagrama 30:

El árbitro de cabeza corre incorrectamente cerca de la pista y la jugada va hacia cabeza. El ángulo cambia completamente porque los jugadores se ven más grandes y rápidos.

2.10 TRANSICIÓN DE COLA

Objetivo: Identificar en la posición de cola el área de trabajo adecuada y su cobertura

Durante las transiciones, el árbitro que asuma la posición de cola siempre deberá seguir la jugada desde atrás, nunca desde el lado o el frente. De esta forma el nuevo árbitro de cola podrá controlar con facilidad los relojes y prever cuáles podrían ser las siguientes jugadas. Esto solo es posible cuando se aplican las siguientes técnicas:

Esperar detrás de la línea de fondo hasta que el balón se pase, después de una canasta, a un compañero de equipo dentro de la pista, y que el pasador entre a la pista (el árbitro de cola deberá esperar hasta que el balón se haya alejado como mínimo 3 m antes de entrar a la pista).

Siempre mantener una distancia adecuada detrás de la jugada – dos o tres pasos (evitar correr hacia delante y hacia atrás)

Ser el último en llegar a la pista delantera y tener un ángulo de 45° de frente a la canasta (todos los jugadores deberían quedar abarcados entre ambos brazos si los extiende = entre línea lateral derecha/izquierda y línea central izquierda/derecha).

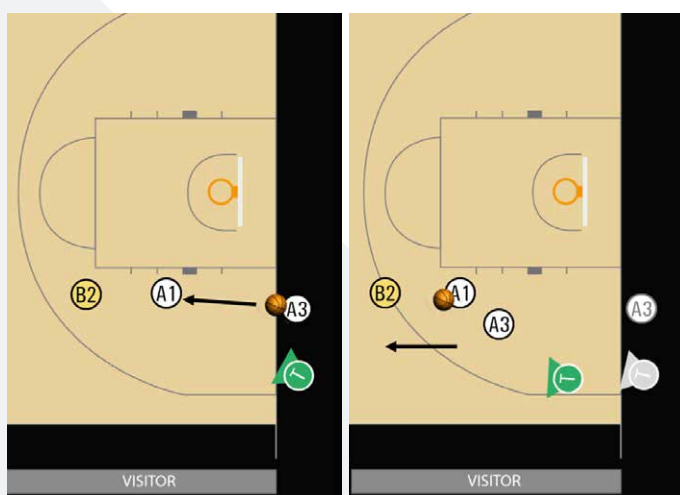


Diagrama 31:

El nuevo árbitro de cola debe aplicar correctamente la mecánica y esperar detrás de la línea de fondo a que el balón se pase a un compañero de equipo tras un a canasta y que el pasador ingrese a la pista.

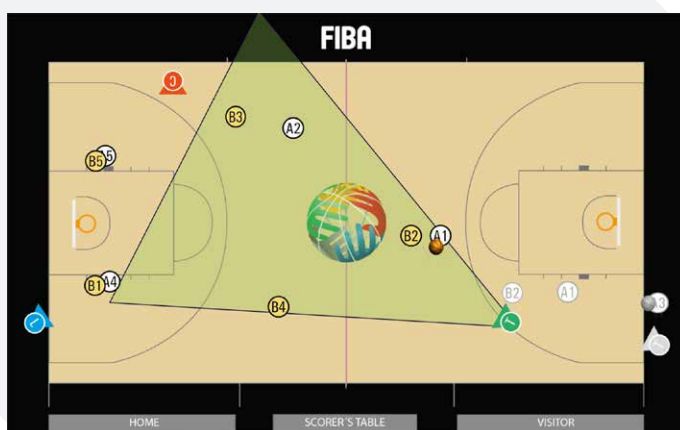


Diagrama 32:

El árbitro de cola debe mantener siempre una distancia adecuada detrás de la jugada (evitar correr hacia delante y hacia atrás) facilitándose un gran ángulo y poder controlar los relojes y las jugadas de ajuste en la pista delantera.

2.11 TRANSICIÓN DE CENTRO

Objetivo: Identificar en la posición de centro el área de trabajo adecuada y su cobertura

Durante la transición de centro a centro, el árbitro en cuestión tiene que aplicar las siguientes técnicas:

- a. Quedarse con la jugada anterior antes de iniciar la nueva transición. En otras palabras, esperar hasta que el balón ingrese a la canasta en el caso de un tiro encestando, o cuando un jugador defensivo haya ganado el control de un rebote.
- b. Estar mirando la pista en todo momento de la transición (Estar preparado para la siguiente jugada y listo para arbitrar la defensa).
- c. Correr en línea recta hacia la zona delantera hasta la línea de tiro libre extendida (posición de inicio).
- d. Cuando haya una jugada activa en transición en el lado débil, el árbitro de centro debe detenerse momentáneamente y arbitrarla (manténgase a distancia del juego; prepárese de antemano).

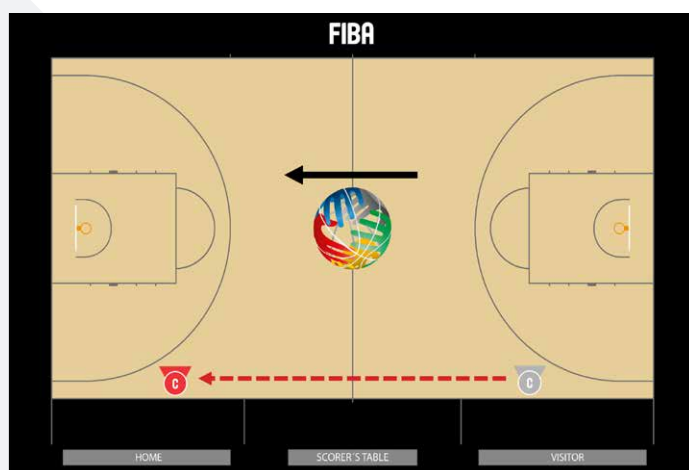


Diagrama 33:

En la transición, el árbitro de centro normalmente se mueve desde la zona trasera hacia la línea de tiro libre en la zona delantera, encarado a la pista y cubriendo cualquier acción en transición del lado débil.

2.12 CONTRAATAQUES

Objetivo: Identificar cuál es la cobertura apropiada y la cooperación entre los árbitros de cabeza y de centro durante los contraataques

Durante el contraataque, es importante entender que durante los contraataques el árbitro de centro tiene que estar activo y que le corresponde un 50 % de la cobertura (lado débil).

Cualquier acción o contacto en el lado débil será cubierto por el árbitro de centro, y cualquier acción en el lado fuerte por el árbitro de cabeza. Esta es la grandeza del sistema 3PO cuando funciona correctamente.

Es una buena idea practicar, el identificar automáticamente dónde está el árbitro de centro al otro lado de la pista, al realizar la transición para pasar de ser árbitro de cola a árbitro de cabeza. Cuando esto se transforma en un hábito personal, también se aplicará automáticamente durante los contraataques, cuando hay menos tiempo.

El árbitro de cabeza y de centro deben correr a toda velocidad, analizar cuándo comenzará la jugada y luego detenerse y arbitrarla haciendo hincapié en la defensa (arbitrar la defensa). El punto débil en la cobertura durante los contraataques se manifiesta cuando el nuevo árbitro de cabeza se desvía debajo de la canasta e intenta arbitrar lo que sucede en el lado débil. Esto destruye el concepto del 3PO, ya que cada árbitro es responsable por su propia zona primaria, y no es necesario que en este caso haya una cobertura secundaria.

Es importante que el árbitro de centro llegue con rapidez a la zona delantera sobre la línea de tiro libre extendida, porque allí tendrá la mejor cobertura ante posibles situaciones de interposición o interferencia (mirar "2.20 Interferencias e interposiciones al balón" para más detalles).

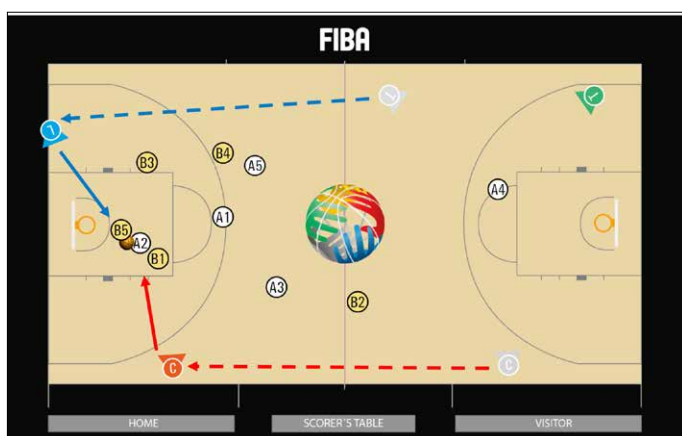


Diagrama 34:

El árbitro de centro tiene que correr con velocidad en cada contraataque. Es importante que tanto el árbitro de cabeza como el de centro puedan asumir una posición estática para arbitrar cuando comienza la jugada. Es normalmente una cobertura doble.

2.13 DEFENSA PRESIONANTE

Objetivo: Identificar la cobertura adecuada y la cooperación entre los árbitros de Cola y de Centro durante una presión

Cuando hay más de dos oponentes por jugador en la pista trasera, el árbitro de centro tiene que estar activo y ayudar al de Cola a cubrir la jugada. Si todos los jugadores están en la pista trasera también el cabeza tiene que ajustar su posición más cerca del juego listo para cubrir cualquier posible pase largo.

Todos los jugadores en el campo trasero

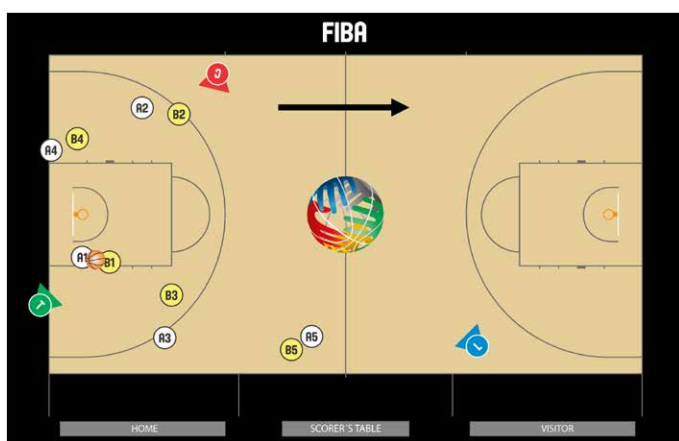


Diagrama 35:
Los árbitros T y C en acción en la pista trasera.

Más de 4 oponentes en el campo trasero

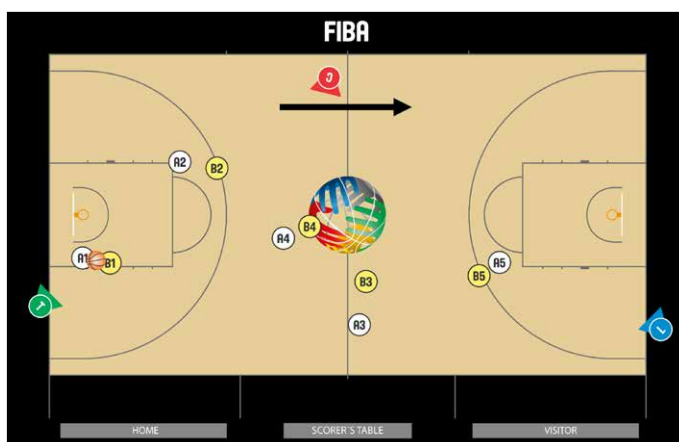


Diagrama 36:
T están detrás de la jugada. C se coloca cerca de la línea central para arbitrar a los jugadores de la pista delantera o trasera. L se coloca en la línea de fondo para arbitrar a los jugadores de la cancha delantera.

2.14 FUERAS Y SAQUES DE BANDA

Objetivo: Identificar la cobertura adecuada en las jugadas de fuera de banda para garantizar que siempre sea un solo árbitro el que pite y señalice "los fuera de banda"

La 3PO cubre todas las líneas limítrofes en el campo delantero. Solamente el árbitro de cola tiene dos líneas para cubrir. La regla básica es que el árbitro de cabeza cubre la línea de fondo, el árbitro de centro la línea lateral de lado débil y el árbitro de cola cubre la línea lateral del lado fuerte y la línea central.

Cuando el juego se reanuda con un saque de banda, siempre debe haber dos árbitros (Cabeza y Cola) en el lado del saque de banda.

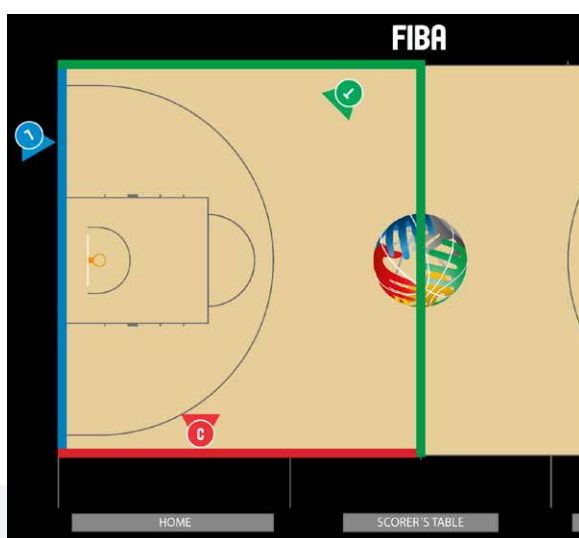


Diagrama 37:

L y C tienen una línea limítrofe a cubrir, mientras T tiene dos líneas (la lateral y la central).

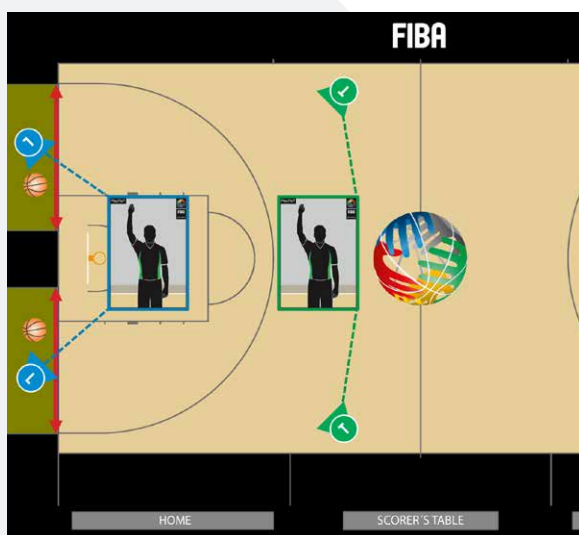


Diagrama 38:

Cuando el saque de banda se haga desde la línea de fondo de la zona ofensiva, entre la línea de 3 puntos y el borde del tablero, el árbitro de cabeza se ubica fuera del lugar desde donde se hace el saque (el árbitro central debe estar listo para cubrir su lado). El árbitro de cola hace la señal de "Inicia el reloj" a la mesa de oficiales.



Diagrama 39:

Cuando el saque de banda se haga desde la línea de fondo de la zona de ataque, entre la línea de 3 puntos y la línea lateral, la posición del árbitro de cabeza es entre la canasta y el punto desde donde se hace el saque. El árbitro de cola hace la señal de "Iniciar el reloj" a la mesa de oficiales.

2.15 COBERTURA DE LOS LANZAMIENTOS (GENERAL Y PARA LOS INTENTOS DE 3 PUNTOS)

Objetivo: Identificar y entender qué zona debe cubrir cada árbitro durante los lanzamientos.

El principio básico es que el árbitro de cabeza tiene la cobertura primaria de tiros de 2 puntos en el lado fuerte (en el diagrama de abajo, el área azul) y que el árbitro de cola tiene la cobertura primaria de todos los tiros de tres puntos y de los tiros de dos puntos en el lado fuerte. El árbitro de centro tiene la cobertura primaria de todos los tiros en el lado débil (ver Diagrama 40).

Cuando hay una cobertura doble (área restringida, rectángulo 2), el principio básico es que el árbitro respectivo cubre su lado de la jugada (ver Diagrama 41).

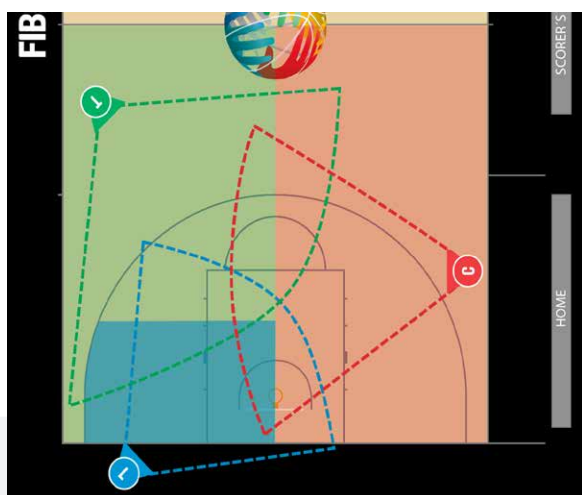


Diagrama 40:
El árbitro de cabeza normalmente tiene la cobertura primaria en el área azul, el árbitro de cola en el área verde y el árbitro central en el área roja.

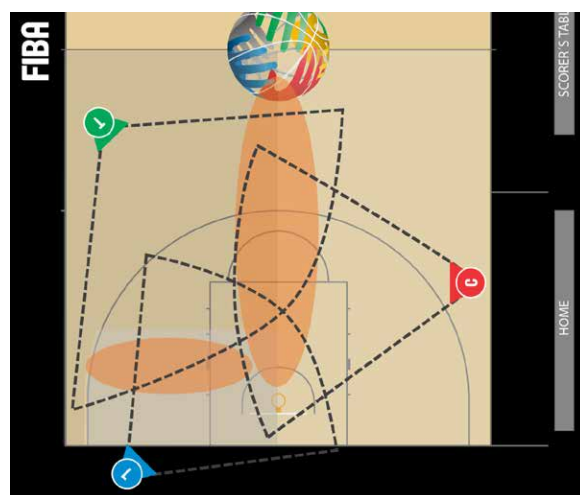


Diagrama 41:
En áreas de cobertura dual, es importante que ambos árbitros tengan la disciplina necesaria para procesar toda la jugada y que se centren únicamente en los jugadores defensivos de su lado.

2.16 TIEMPOS MUERTOS

Después de que los oficiales de la mesa hayan notificado a los árbitros sobre la solicitud de tiempo muerto, normalmente el árbitro de cola o el de centro más cercano a la mesa señalará el tiempo muerto.

Los árbitros ocupan tres posiciones durante los tiempos muertos (siempre en el lado opuesto). Pueden elegir cualquiera de las tres posiciones que les parezcan más convenientes (nota: dejar el balón en la cancha en el lugar donde se reiniciará el juego).

Cuando queden 20 segundos de tiempo muerto, dos árbitros se acercarán a las zonas del banquillo de cada equipo con el fin de indicarles que vuelvan a la pista cuando suene la señal de aviso a los 50 segundos.

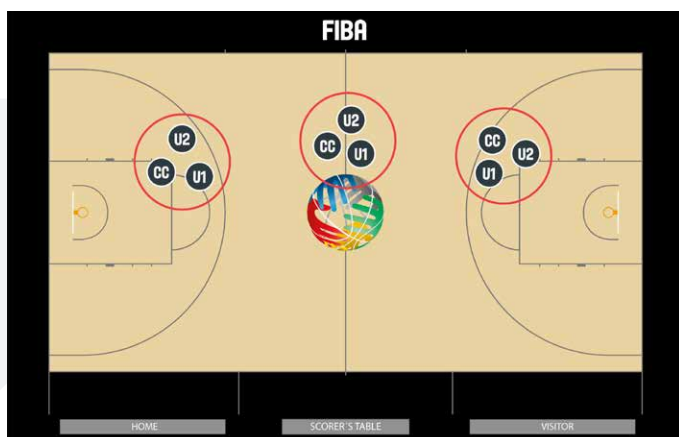


Diagrama 42:
Las tres posiciones usuales durante el tiempo fuera, siempre en el lado opuesto.

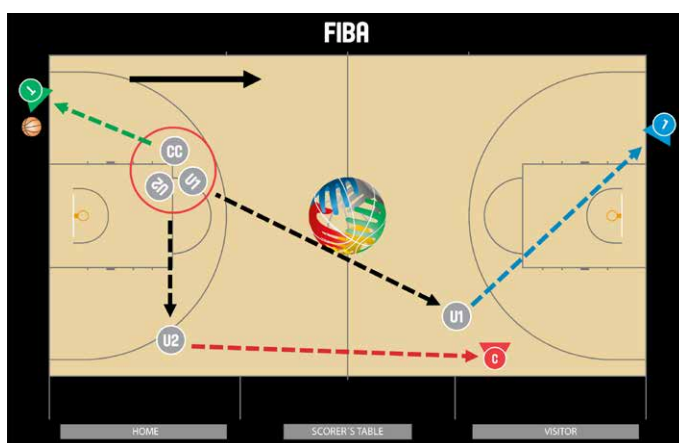


Diagrama 43:
Cuando quedan 20 segundos del tiempo muerto, dos árbitros se acercan a los banquillos de los equipos.

Protocolo de tiempo muerto de las últimas 2:00 minutos (L2M)

(donde un equipo tiene la oportunidad de adelantar la pelota a la pista delantera)

Cuando el reloj marca 2:00 minutos o menos del 4º cuarto y en la prórroga, cuando un equipo que solicita el tiempo muerto tiene derecho a la posesión del balón desde su pista delantera:

- Los árbitros tienen tres posiciones estándar durante los tiempos muertos (siempre en el lado opuesto). Pueden seleccionar cualquiera de las tres posiciones que consideren más apropiadas.
- Durante el tiempo muerto, el balón debe permanecer en las manos del árbitro principal (esto indica que aún no se ha tomado una decisión sobre el lugar del saque de banda).
- Cuando al tiempo muerto le quedan 20 segundos, el árbitro principal y uno de los árbitros se acercarán a las áreas de los banquillos de los equipos. El árbitro principal irá al equipo que tiene derecho a la posesión del balón.
- Cuando suene la señal de 50 segundos, los árbitros activarán a los equipos para que vuelvan a la cancha.
- El árbitro principal pedirá al entrenador que decida si el saque de banda permanecerá en la cancha trasera o lo adelanta a la delantera. El árbitro principal confirmará verbalmente la decisión con el entrenador principal (por ejemplo: "El saque de banda será en la cancha trasera/delantera"). El árbitro principal mostrará con una señal al lugar del saque de banda decidido, moviéndose a ese lugar para realizarlo. La señal debe ir acompañada con una comunicación verbal.
- El árbitro principal normalmente administrará el saque de banda, con los otros dos árbitros ajustando sus posiciones en consecuencia.
- Los árbitros se asegurarán de que el reloj del lanzamiento esté debidamente ajustado (reset/reinicio) antes del saque de banda.

2.17 SUBSTITUCIONES

El árbitro de centro y de cola más cercano a la mesa de oficiales administrará las sustituciones. Todas las sustituciones deben ser realizadas lo más rápido posible. Tan pronto como se completen todas las sustituciones, el árbitro que administra se asegurará de que haya un número correcto de jugadores en el campo de juego y se comunicará estableciendo contacto visual con el árbitro activo con el balón.

Sustituciones después de una falta pitada

Una vez que el árbitro que ha pitado termina de informar a la mesa, es responsabilidad del nuevo árbitro de que esta en el lado de la mesa de oficiales (T o C) administrar las sustituciones.



Diagrama 44:

El árbitro de cola ha terminado de informar y se mueve a una nueva posición para los tiros libres. El nuevo árbitro de centro administrará entonces las sustituciones.

2.18 VIOLACIÓN POR 8 SEGUNDOS Y POR BALÓN DEVUELTO A LA PISTA TRASERA

Normalmente el árbitro de cola tiene la responsabilidad principal de contar los 8 segundos. En todas las situaciones de presión el árbitro de centro debe estar listo para ayudar al árbitro de cola (física y mentalmente comprometido con la jugada).

El árbitro de cola también tiene la responsabilidad principal en todas las violaciones en la línea central. A veces el árbitro de centro también puede ayudar con las posibles violaciones por balón devuelto a la pista trasera cuando el balón se juega en el lado débil antes de volver a campo trasero.

2.19 COBERTURA SOBRE EL RELOJ DE LANZAMIENTO

Normalmente son los árbitros externos, T y C, los que tienen la responsabilidad principal de las violaciones del reloj de lanzamiento. También el árbitro de cabeza debe ser consciente de tiempo en el reloj de lanzamiento y estar listo para ayudar a T y C en sus decisiones. Es vital para los árbitros saber cuando el tiempo del reloj de lanzamiento está cerca de su fin, para poder tomar decisiones correctas en las situaciones del reloj de lanzamiento.

En todo momento el árbitro activo que administra el saque de banda debe revisar el reloj de lanzamiento para asegurarse de que está ajustado correctamente. Esto debe hacerse antes de que el árbitro pase el balón al pasador.

Nota: Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla en la parte superior de forma horizontal, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de tiro.

2.20 INTERFERENCIAS E INTERPOSICIONES AL BALÓN

Normalmente, el árbitro de cola o centro es responsable de determinar si se produce una interferencia o interposición al balón. El árbitro opuesto al lanzamiento tiene la responsabilidad principal de la trayectoria del balón y las violaciones de la interferencia o interposición. Ver también el Diagrama 56 & Diagrama 57.

Si se concede una canasta debido a una interferencia o interposición, el árbitro que sanciona detendrá el reloj y concederá la canasta mostrando la señal oficial correspondiente.

Interferencia e interposiciones al balón en un contraataque

En situaciones de contraataque es principalmente responsabilidad del árbitro de centro y secundariamente del árbitro de cabeza cubrir la posible violación por interferencia e interposiciones al balón. Si el árbitro de centro no está listo para cubrir (físicamente no llega a ver la jugada), el árbitro de cabeza debe detenerse antes de la línea de fondo para poder ver el aro y el frente del tablero.

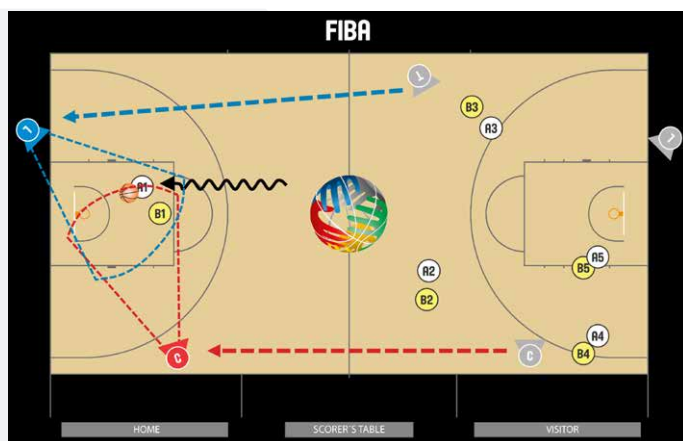


Diagrama 45:
Normalmente, en situaciones de contraataque el árbitro de centro es responsable de la posible violación por interferencia e interposiciones.

Interferencia e interposiciones al balón en una jugada con falta

En todas las jugadas que acaban en una falta, el árbitro de cola y centro no debe relajarse después de la pitada. En su lugar deben mantener su posición, mantener su concentración y seguir la situación hasta el final (cuando el balón ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta) y estar listos para sancionar una BI / GT.

2.21 REPORTAR UNA FALTA E INTERCAMBIO DE POSICIÓN

Objetivo: Identificar y saber correctamente las posiciones y procedimientos después de pitar una falta

Principios para el intercambio:

En los tiros libre (el balón permanece en la pista delantera):

- El árbitro que reporta la falta, se mueve al lado opuesto en posición T
- Los otros 2 llenan los espacios vacíos

En un saque de banda (la pelota permanece en la cancha delantera):

- El árbitro que reporta la falta, se mueve al lado opuesto en posición T o C
- Los otros 2 llenan los espacios vacíos (el balón se queda en el campo delantero):

Minimizar la distancia, caminar rápidamente, pensar dónde será la próxima posición después de informar. Si dos árbitros pitan la misma falta, el árbitro que está en el lado opuesto reportará la falta.

En todas las situaciones los árbitros deben tratar de minimizar los cambios. A veces no es necesario cambiar, a veces los tres árbitros necesitan moverse para que las reglas anteriores se apliquen.

Reportar:

- Usando una voz clara
- Señales claras
- Ritmo

Ver también "2.8.1. Como informar" en el Manual de FIBA para Árbitros –Técnica Individual Arbitral (IOT) técnicas y procedimientos para reportar.

2.21.1 INTERCAMBIOS BÁSICOS

A continuación encontrará los intercambios a realizar tras falta normal, explicados en algunas de las situaciones. Al final de este manual en "3.2 Intercambios después de pitar una falta" se puede encontrar una lista más completa de ejemplos.

El juego continua en la pista delantera, continuando con un saque de banda



Diagrama 46:
Falta defensiva, el árbitro de Cabeza, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.



Diagrama 47:
Falta defensiva, el árbitro de Cola, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.



Diagrama 48:
Falta defensiva El árbitro de Centro, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

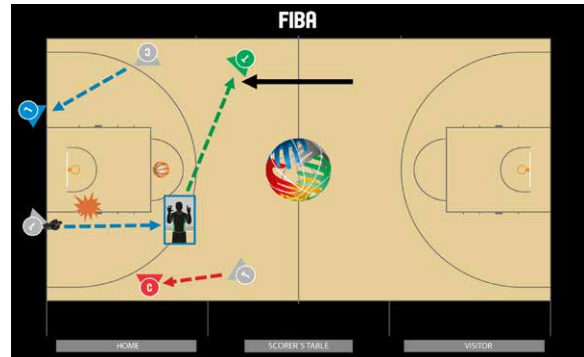


Diagrama 49:
Falta defensiva, el árbitro de Cabeza, pita desde el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para unos tiros libres.

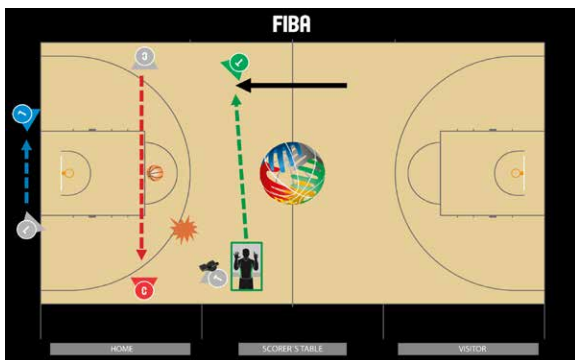


Diagrama 50:
Falta defensiva, el árbitro de Cabeza, pita desde el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para unos tiros libres.

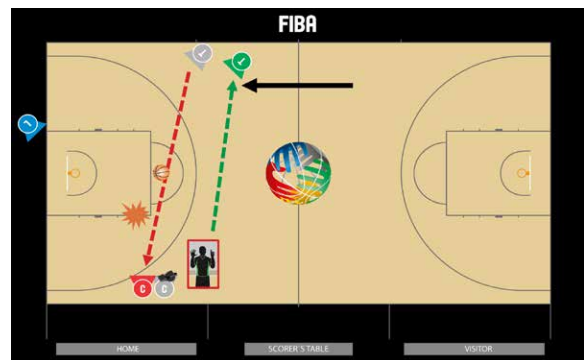


Diagrama 51:
Falta defensiva, el árbitro de Centro, pita desde el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para unos tiros libres.

El juego continua en la nueva pista trasera para un saque de banda



Diagrama 52:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continuo con un saque de banda en la nueva dirección.

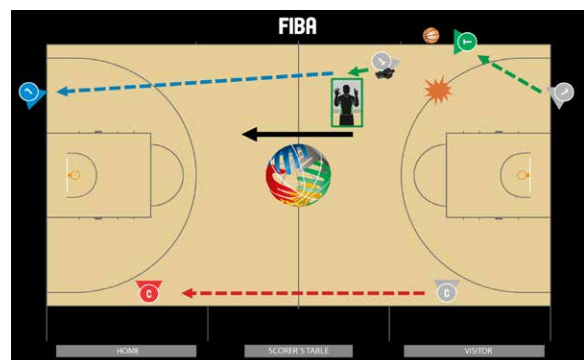


Diagrama 53:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el balón continuo con un saque de banda en la nueva dirección.

2.22 COBERTURA DURANTE LOS TIROS LIBRES

Objetivo: Entender la cobertura y las responsabilidades durante las situaciones de tiros libres y en las siguientes jugadas de rebote

En 3PO el árbitro de Cabeza es el árbitro activo en todas las situaciones de tiros libres. El árbitro de Cabeza administrará todos los tiros libres. Durante el último tiro libre, el árbitro de Cabeza es responsable de los jugadores que van al rebote, en el área restringida, en el lado de la mesa de oficiales. Para el último tiro libre, el árbitro de Cabeza deberá estar en la posición normal de ajuste.

El árbitro de centro indicará el número de tiros libres utilizando las señales oficiales. En todos los tiros libres, el árbitro de Centro es responsable de comprobar que no haya ninguna violación por parte del tirador. Durante el último tiro libre el árbitro de Centro es responsable de los jugadores en los lugares de rebote, en el área restringida, en el lado opuesto. Durante los tiros libres, el árbitro de Centro se posicionará cerca de la línea lateral en la posición normal del árbitro de Centro.

El árbitro de Cola es responsable del resto de los jugadores por detrás de la línea de tiros libres extendida y detrás de la línea de 3 puntos durante todos los tiros libres.

Cuando se produce una violación durante el tiro libre y el balón está en el aire, el árbitro deberá hacer sonar inmediatamente el silbato para indicar la violación (excepción: engaño por parte del tirador de tiro libre). Esto es para minimizar cualquier escalada innecesaria de contacto físico entre los jugadores después de que ocurra una violación. No es necesario esperar si el balón entra en la canasta o no.

Si el balón entra en la canasta:

- y hay violación por el tirador del tiro libre: la canasta no es válida
- y hay violación por los otros jugadores: la canasta es válida, el silbato debe ser ignorado y el juego continuará con el saque de banda como después de cualquier último tiro libre convertido.

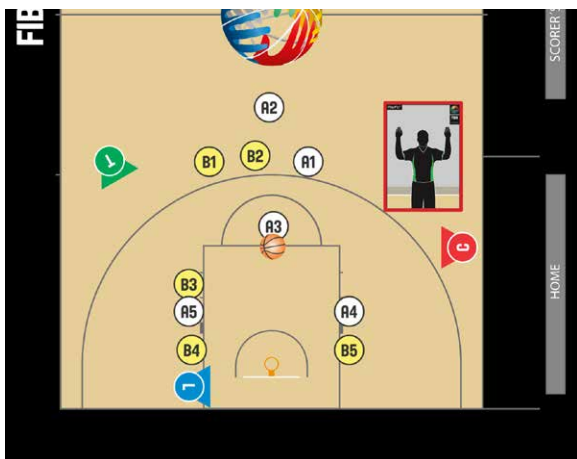


Diagrama 54:
Sólo el árbitro de centro indica el número de tiros libres usando las señales oficiales.

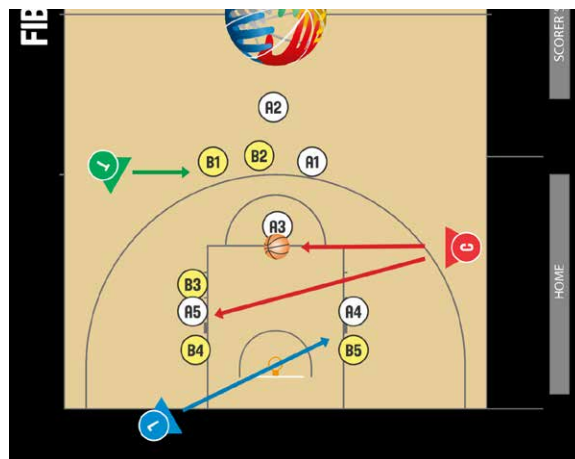


Diagrama 55:
Responsabilidades principales durante el último o único tiro libre

2.23 COBERTURA DURANTE EL REBOTE

Objetivo: Identificar las técnicas correctas para lograr una cobertura total durante situaciones de rebote para asegurar que cada árbitro no cubra más de uno o dos situaciones activas

En situaciones de rebote, cada árbitro deberá tener bajo su responsabilidad 1 ó 2 acciones activas en el momento en un intento de lanzamiento. Generalmente, la mejor manera es observar a las más cercanos a uno. Usa la charla pre-partido para discutir el plan correcto, los métodos y la ejecución.

Lanzamiento desde el lado fuerte: El árbitro de cabeza cubre la situación cercana a la canasta (faltas por agarrar y sujetar), y el árbitro de cola y el de centro se ocupan de los rebotes en el perímetro (empujones, faltas "por la espalda") en sus respectivos lados. El árbitro de centro se encarga principalmente de las interposiciones y las interferencias, y el árbitro de cola de los tiros (Diagrama 56).

Lanzamiento desde el lado débil: El árbitro de cabeza cubre la situación cercana a la canasta (faltas por agarrar y sujetar), y el árbitro de cola y el de centro se ocupan de los rebotes en el perímetro (empujones, faltas "sobre la espalda") en sus respectivos lados. El árbitro de cola se encarga principalmente de las interposiciones y las interferencias, y el árbitro de centro de los tiros (Diagrama 57).

Si no hay situaciones activas en tu lado, necesitas moverte hacia la siguiente situación activa. (no se quede en los aspectos de mecánica, sino en el juego y tenga una mentalidad activa)

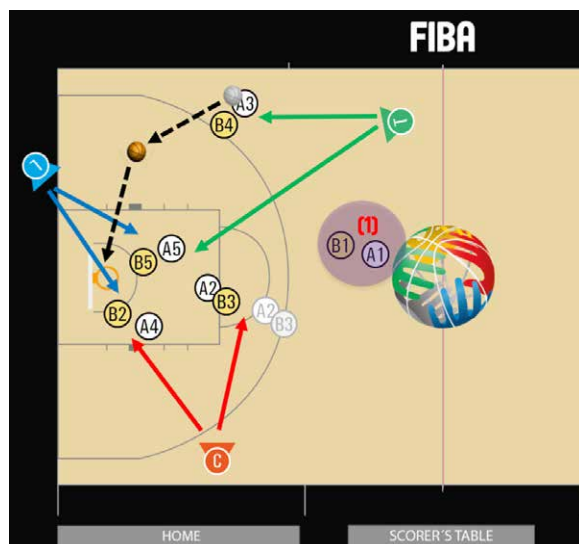


Diagrama 56:
Lanzamiento desde el lado fuerte, L controla en los jugadores cercanos a la canasta, T & C controlan a los jugadores del perímetro y C tiene la responsabilidad principal para la posible interposición o interferencia al balón. (1) = situación de ajuste.

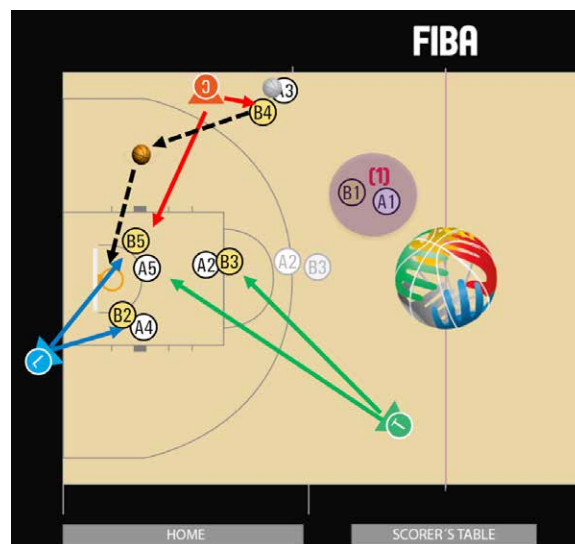


Diagrama 57:
Lanzamiento desde el lado débil, L controla en los jugadores cercanos a la canasta, T & C controlan a los jugadores del perímetro y T tiene la responsabilidad principal para la posible interposición o interferencia al balón (1) = situación de ajuste.

2.24 ÚLTIMO LANZAMIENTO

Objetivo: Identificar qué árbitro cubre último lanzamiento y quién es el responsable de controlar el reloj de juego y lanzamiento al final de un cuarto o del juego

Normalmente, corresponde al árbitro de cola o al de centro decidir si cualquier lanzamiento realizado poco antes de final de un cuarto o del partido fue válido o si el balón no fue lanzado antes de la luz/señal LED.



Diagrama 58:

El último lanzamiento desde el lado opuesto:

- El árbitro de cola o centro en el lado de la mesa de Oficiales (Cola o Centro) tienen la responsabilidad principal sobre el reloj (primera opción).
- El árbitro de cola o centro (cubren la situación de lanzamiento) en el lado opuesto a la mesa de Oficiales tienen la responsabilidad secundaria sobre el reloj (opción asistencia).



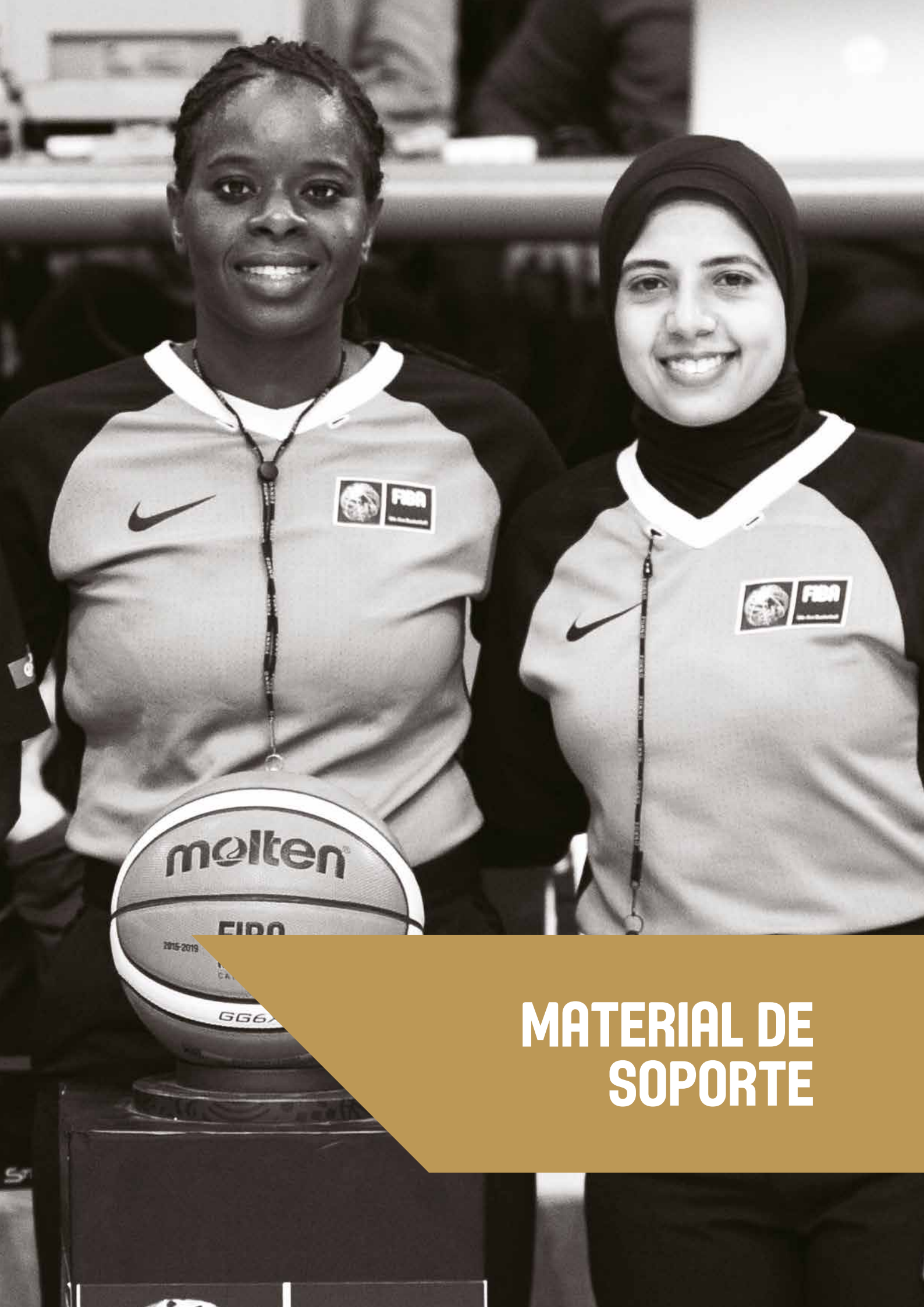
Diagrama 59:

El último lanzamiento desde el lado de la mesa de oficiales:

- El árbitro de cola o centro en el lado de la mesa de Oficiales (Cola o Centro) tienen la responsabilidad principal sobre el reloj (primera opción).
- El árbitro de cola o centro (cubren la situación de lanzamiento) en el lado opuesto a la mesa de Oficiales tienen la responsabilidad secundaria sobre el reloj (opción asistencia).

Si alguno de los árbitros que no ha cubierto el último lanzamiento tiene información con respecto a ese lanzamiento o del reloj, deberá ir inmediatamente al árbitro responsable del lanzamiento y compartir la información con el equipo arbitral (opción asistencia)

En caso de desacuerdo entre el equipo arbitral, el árbitro principal siempre toma la decisión final.



MATERIAL DE SOPORTE

CAPITULO 3

3. MATERIAL DE SOPORTE

3.1 SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS

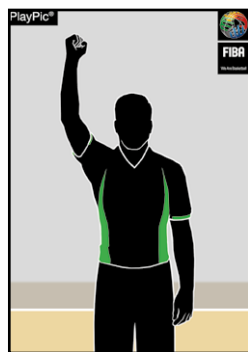
Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



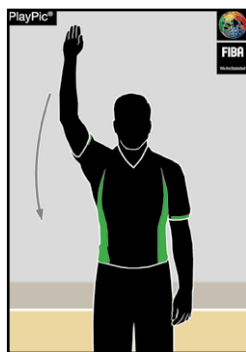
Palma abierta

DETENER EL RELOJ
POR UNA FALTA



Puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



Cortar con la mano

Tanteo

1 PUNTO



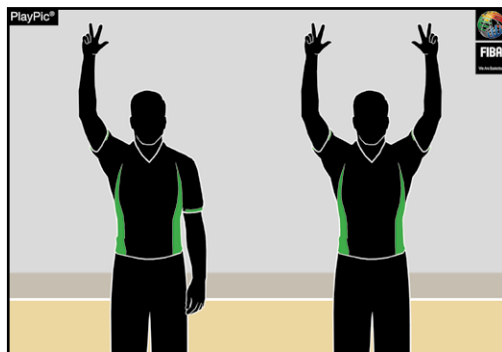
1 Dedo, bajar la muñeca

2 PUNTOS



2 Dedos bajar la muñeca

3 PUNTOS



3 Dedos extendidos
Un brazo : Intento
Dos brazos : Convertido

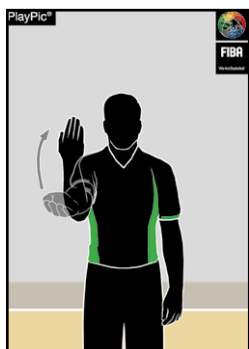
Substitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Antebrazos cruzados

AUTORIZACIÓN



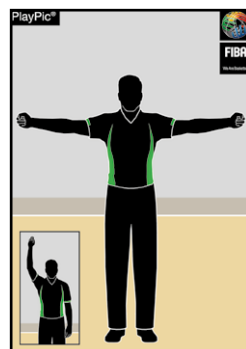
Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO CARGADO



Forma de T, mostrar el dedo índice

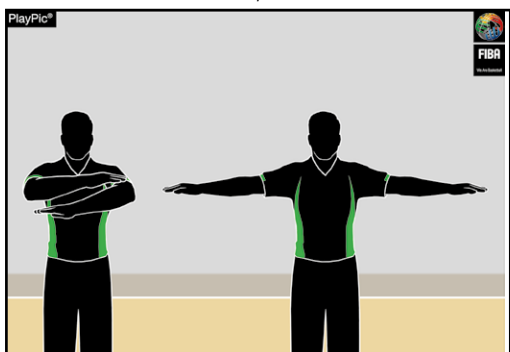
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

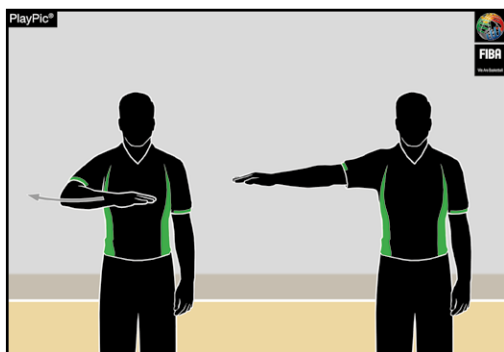
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

CUENTA VISIBLE



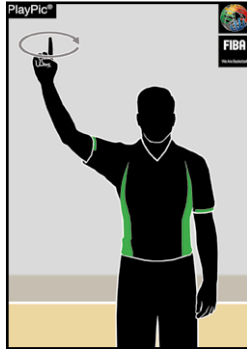
Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



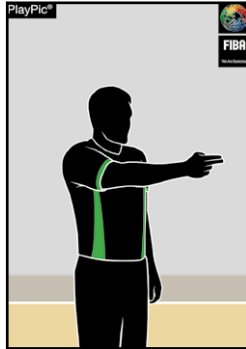
Dedo pulgar hacia arriba

REINICO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



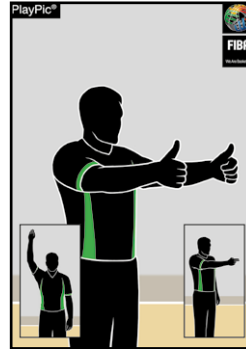
Girar la mano, Dedo índice extendido

DIRECCIÓN DEL JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

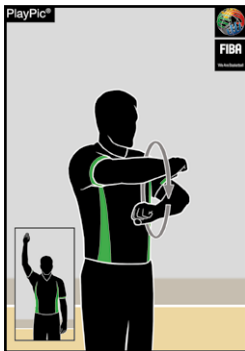
BALÓN RETENIDO / SITUACIÓN DE SALTO



Dedos pulgares hacia arriba, después señalar la dirección del juego según la flecha de la alternancia

Violaciones

AVANCE ILEGAL



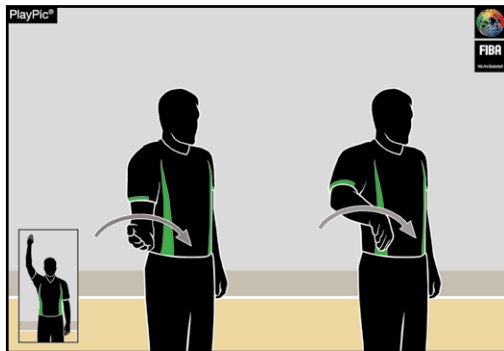
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE



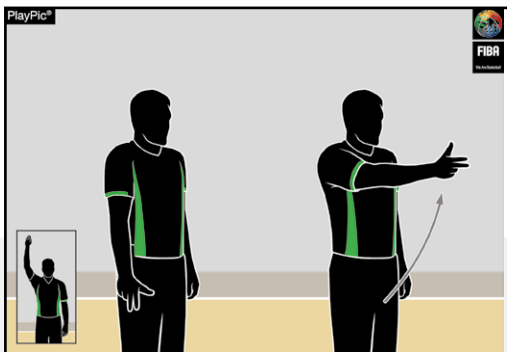
Palmear las manos

REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DEL BALÓN



Media rotación con la mano

3 SEGUNDOS



Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



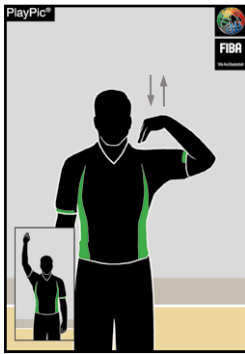
Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



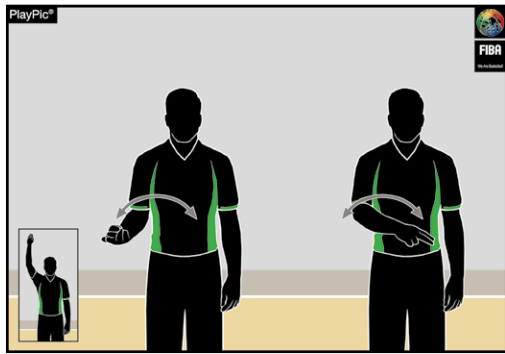
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



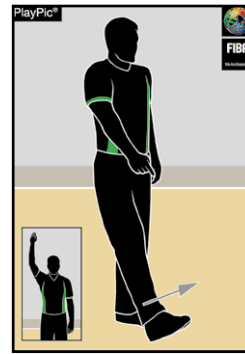
Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

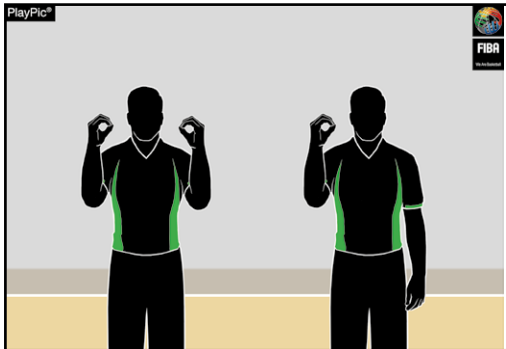
PATEAR O BLOQUEAR DELIBERADAMENTE EL BALÓN



Señalar el pie

Número de los jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

Nº 1 - 5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6 - 10



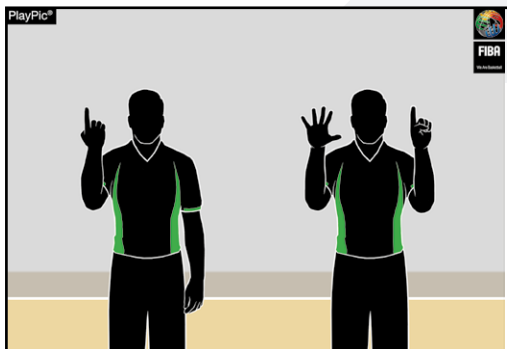
Mano derecha muestra el número, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11 - 15



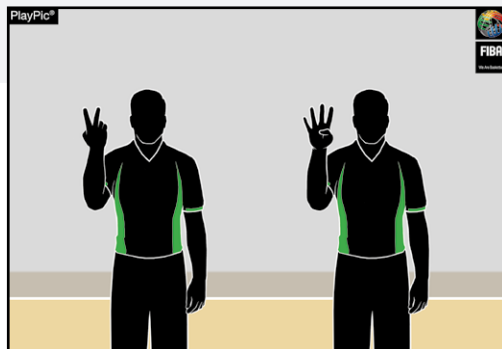
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



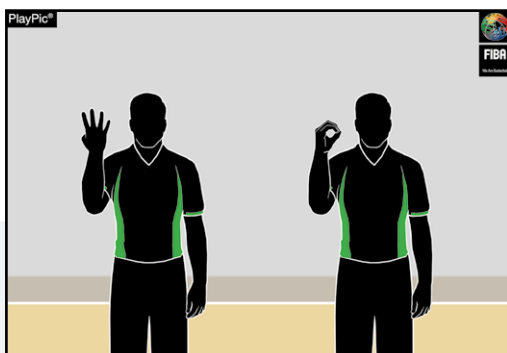
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº 24



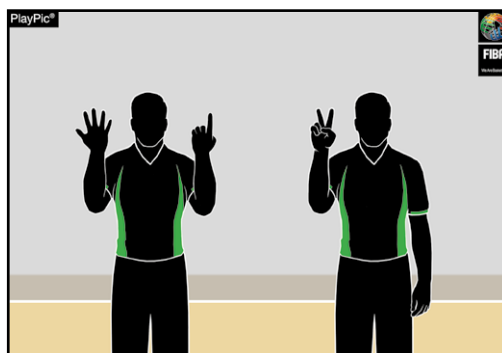
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 4 de la unidad

Nº 40



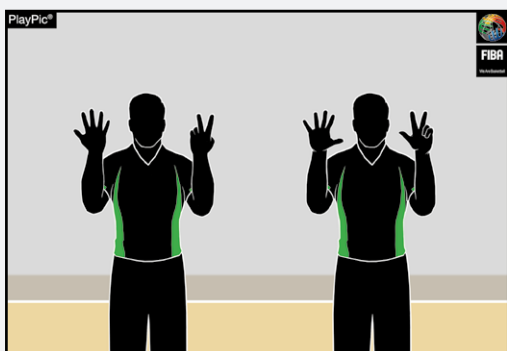
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº 62



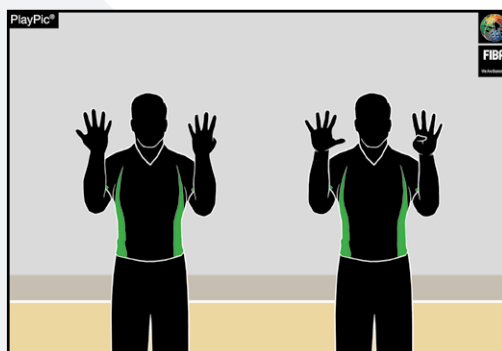
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestran el número 2 de la unidad

Nº 78



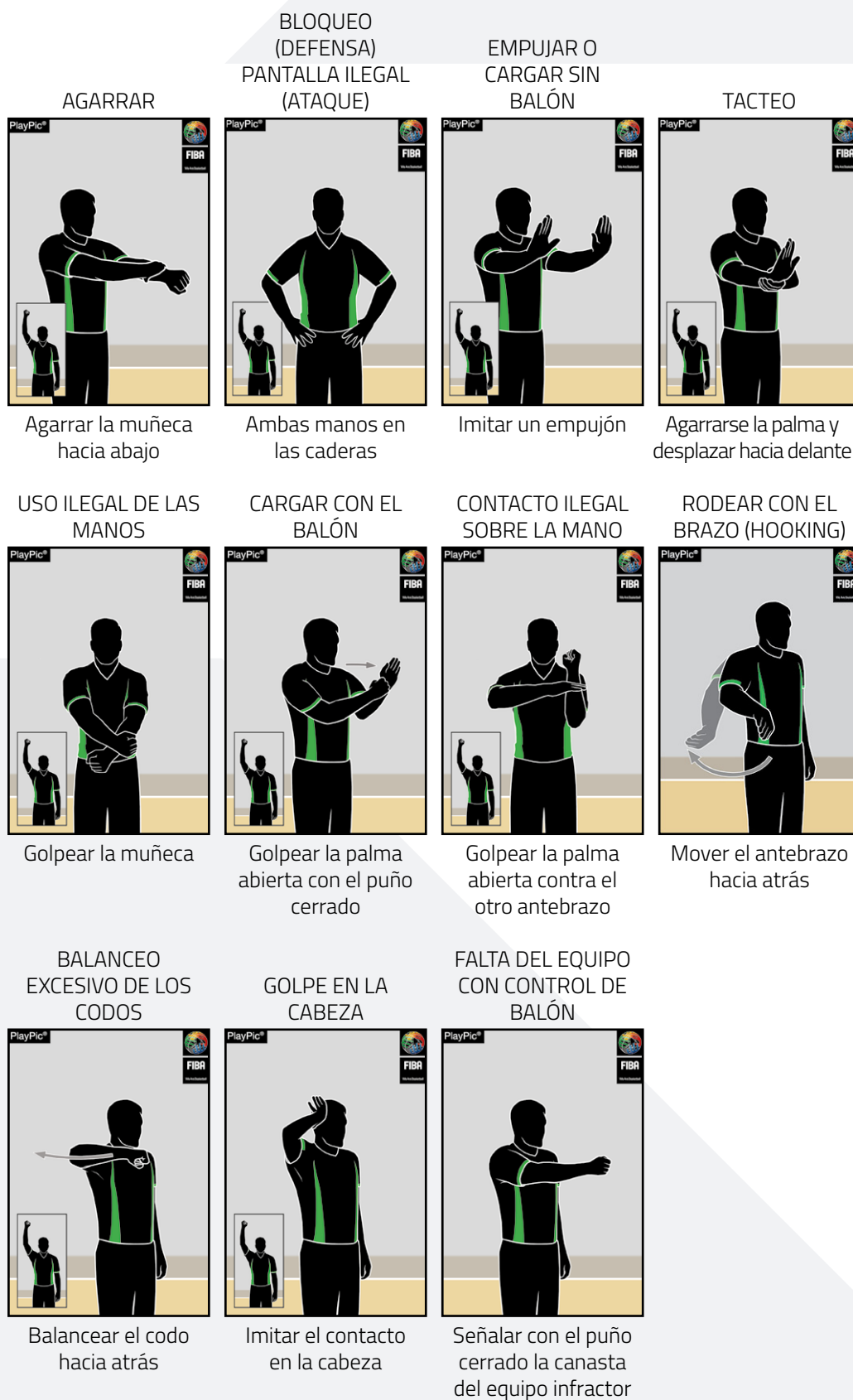
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad

Nº 99

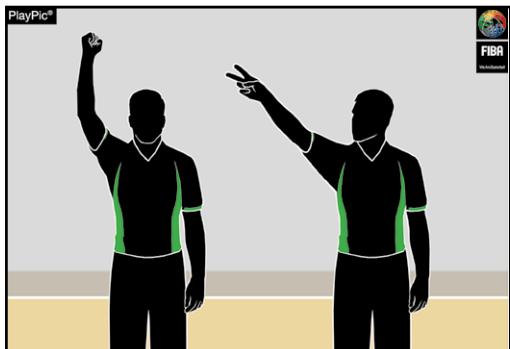


Primero las manos con las palmas hacia el árbitro muestran el número 9 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad

Tipo de faltas

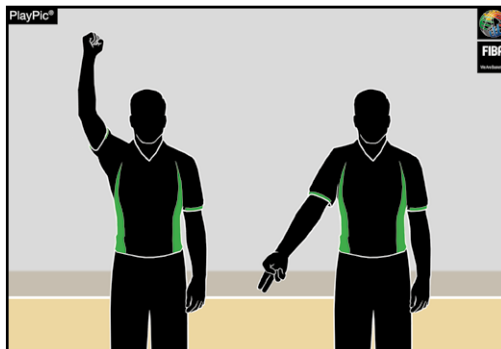


FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres con el mismo brazo

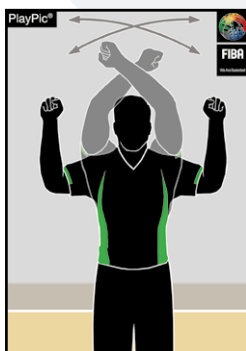
FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el suelo con el mismo brazo

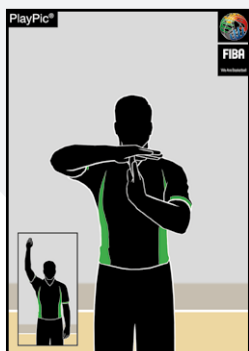
Faltas especiales

FALTA DOBLE



Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



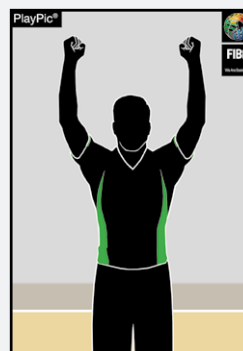
Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



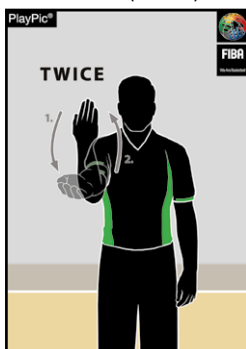
Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE



Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA (FAKE)



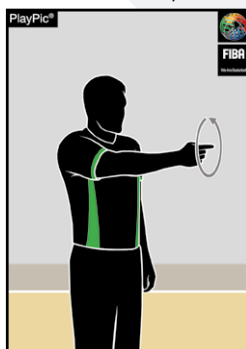
Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo a la línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y prórroga).

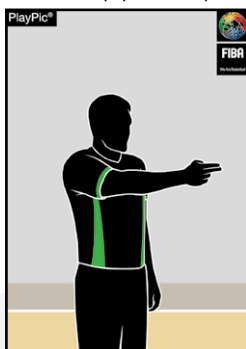
REVISIÓN DEL IRS (INSTANT REPLAY SYSTEM)



Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

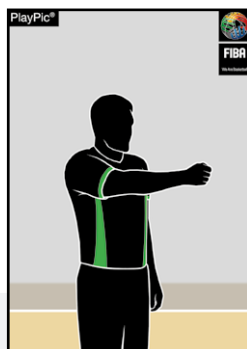
Administración de las penalizaciones de las faltas – Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN
TIRO(S) LIBRE(



Señalar la dirección
del juego, con el
brazo paralelo a la
línea lateral

TRAS FALTA DEL
EQUIPO CON
CONTROL DEL
BALÓN



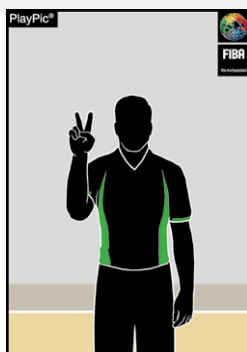
Señalar con el puño
cerrado la dirección
del juego, con el
brazo paralelo a la
línea lateral

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

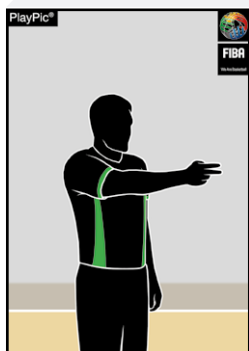
Administración de los tiros libres – Árbitro activo (Cabeza-Lead)

1 TIRO LIBRE



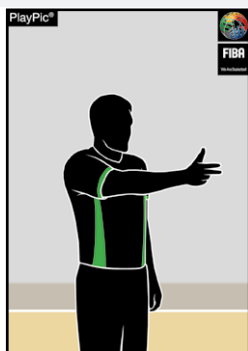
1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

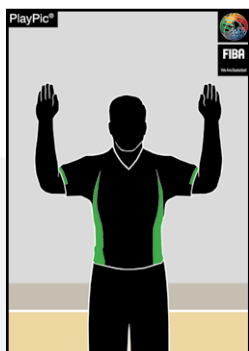
Administración de tiros libres – Árbitro pasivo (Cola-Trail en 2PO & Centro-Center en 3PO)

1 TIROS LIBRE



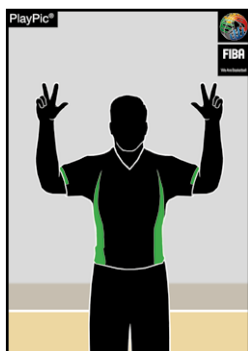
Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas manos

3 TIROS LIBRES



3 dedos extendidos en ambas manos

3.2 INTERCAMBIOS DESPUÉS DE PITAR UNA FALTA

Aquí hay una lista más completa de los intercambios después de pitar una falta.

El juego continua en la pista delantera, continuando con un saque de banda

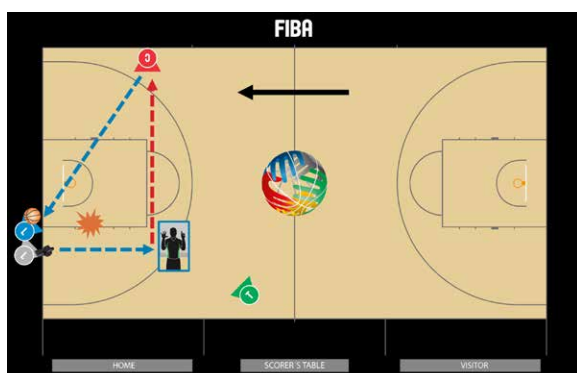


Diagrama 60:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.



Diagrama 61:
El árbitro de Cola, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

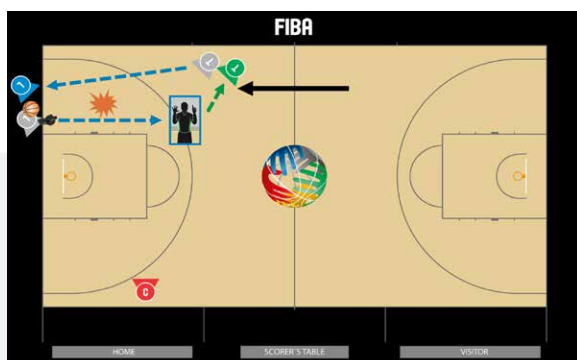


Diagrama 62:
El árbitro de Cabeza, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para un saque de banda.



Diagrama 63:
El árbitro de Cola, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para un saque de banda.

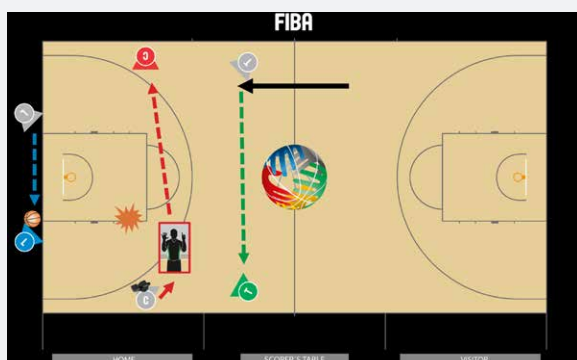


Diagrama 64:
El árbitro de Centro, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantero para un saque de banda.



Diagrama 65:
El árbitro de Cola, pita desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para un saque de banda.



Diagrama 66:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.



Diagrama 67:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

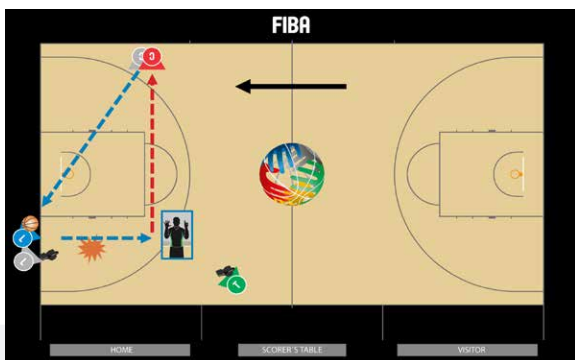


Diagrama 68:
Doble pitada por el árbitro de Cola y Cabeza, pitada desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

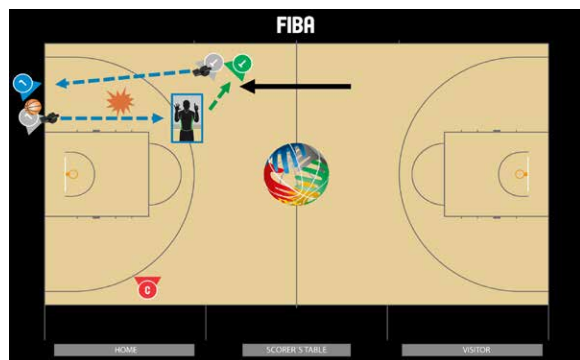


Diagrama 69:
Doble pitada por el árbitro de Cola y Cabeza, pitada desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.



Diagrama 70:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Cola, pitada desde el campo delantero la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

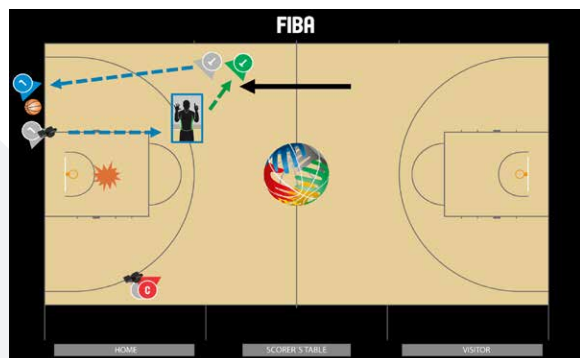


Diagrama 71:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Cola, pitada desde el campo delantero la pelota se queda en el campo delantera para un saque de banda.

El juego continua en la pista delantera, continuando con un tiro(s) libre(s)



Diagrama 72:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.

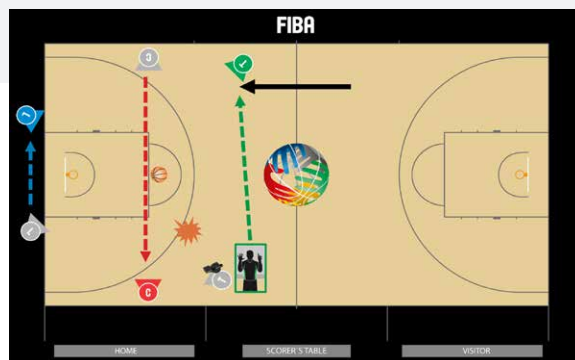


Diagrama 73:
El árbitro de Cola, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.

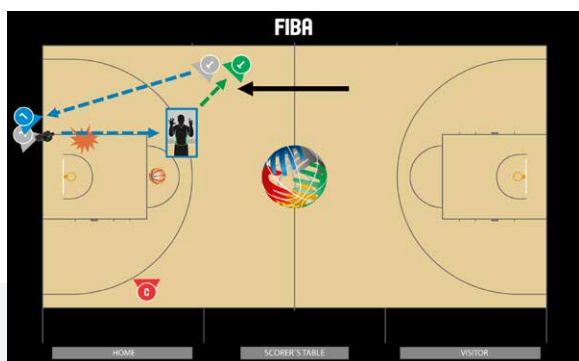


Diagrama 74:
El árbitro de Cabeza, pita en el campo delantero desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.



Diagrama 75:
El árbitro de Cola, pita en el campo delantero desde el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.



Diagrama 76:
El árbitro de Centro, pita desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.



Diagrama 77:
El árbitro de Centro, pita desde el campo delantero en el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantero para tiros libres.



Diagrama 78:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, pitada desde el campo delantero la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.



Diagrama 79:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, pitada desde el campo delantero la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.

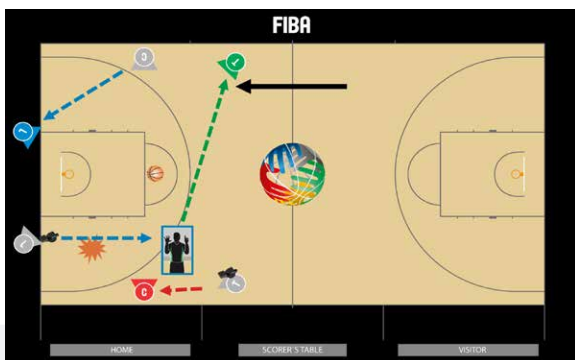


Diagrama 80:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Cola, pitada desde el campo delantero en el lado de la mesa de oficiales de mesa, la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.

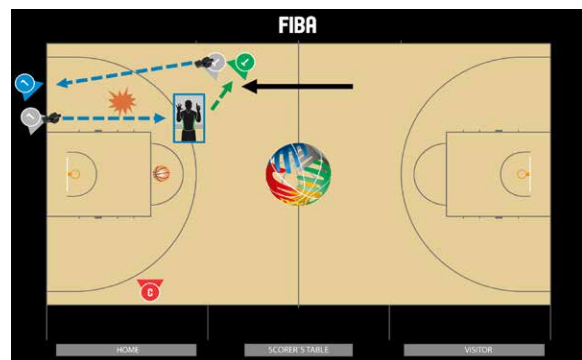


Diagrama 81:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Cola, pitada desde el campo delantero en el lado opuesto, la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.



Diagrama 82:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, pitada desde el campo delantero, la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.

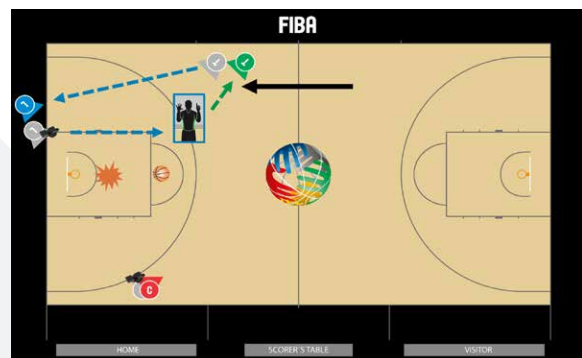


Diagrama 83:
Doble pitada por el árbitro de Cabeza y Centro, pitada desde el campo delantero, la pelota se queda en el campo delantera para tiros libres.

El juego continua en la nueva pista trasera para un saque de banda

Nota: Cuando se pita una falta en la pista trasera o hay una falta en ataque en la pista delantera, no habrá intercambio a menos que sea necesario para facilitar la nueva posición del árbitro que ha reportado en el lado opuesto (no habrá intercambios largos).



Diagrama 84:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.



Diagrama 85:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.

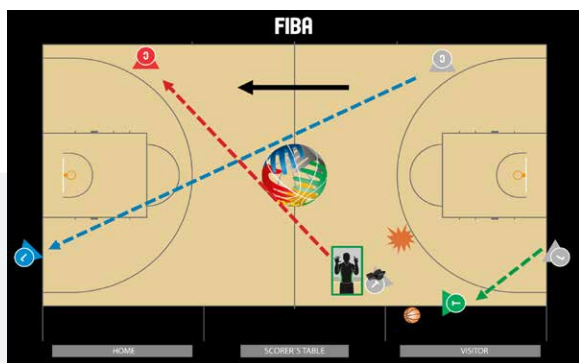


Diagrama 86:
El árbitro de Cola, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.

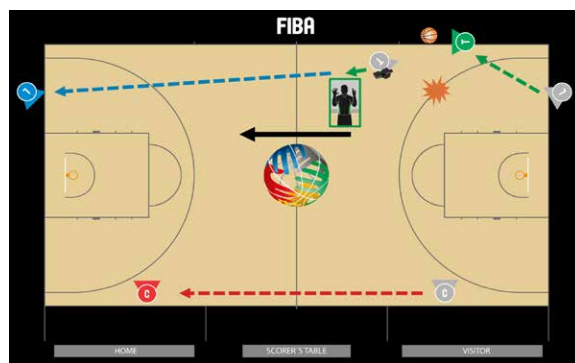


Diagrama 87:
El árbitro de Cola, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.

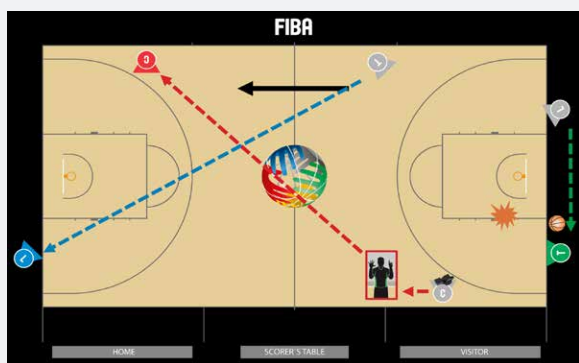


Diagrama 88:
El árbitro de Centro, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.



Diagrama 89:
El árbitro de Centro, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un saque de banda en la nueva dirección.

El juego continua en la nueva pista opuesta para un tiro(s) tiro(s)



Diagrama 90:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el continua con a un tiro libre en la otra pista.



Diagrama 91:
El árbitro de Cabeza, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un tiro libre en la otra pista.



Diagrama 92:
El árbitro de Cola, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el continua con a un tiro libre en la otra pista.

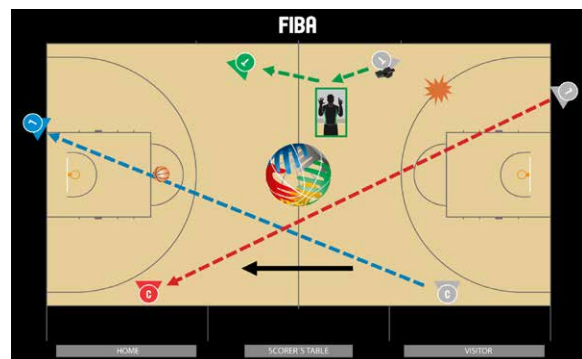


Diagrama 93:
El árbitro de Cola, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un tiro libre en la otra pista.



Diagrama 94:
El árbitro de Centro, pita desde el campo trasero en el lado de la mesa de oficiales, el continua con a un tiro libre en la otra pista.



Diagrama 95:
El árbitro de Centro, pita desde el campo trasero en el lado opuesto, el balón continua con un tiro libre en la otra pista.

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99