



AREA DE TÉCNICA DE ARBITRAJE

3. FILOSOFÍA DE LA TÉCNICA DE ARBITRAJE





3.1. *El objetivo de la técnica de arbitraje*

El objetivo de la técnica de arbitraje es dotar al árbitro de unas pautas de conducta sistemáticas que le permitan estar en la posición adecuada en el momento preciso (ubicación), actuar de manera efectiva con el compañero (colaboración) y hacer que sus decisiones sean conocidas por todos los participantes y asistentes (señalización). Una vez dominada la técnica, el árbitro hace todo eso de manera innata, de modo que durante el partido toda su atención puede estar centralizada (concentración) en aquello que es el objetivo primordial de su trabajo: juzgar las acciones del juego.

OBJETIVOS PRINCIPALES

- 1) Dotar al árbitro de una pauta de conducta sistemática (hábito).
- 2) Estar en la posición adecuada en el momento preciso (ubicación).
- 3) Comunicar sus decisiones a participantes y asistentes (señalización).
- 4) Actuar de manera efectiva y coordinada con el compañero (colaboración).

La técnica de arbitraje tiene una singular importancia en la formación del árbitro. La técnica de arbitraje NO ES UN DOGMA DE FE, se trata de UN SISTEMA DE TRABAJO, una ayuda como método práctico para facilitar el trabajo de los árbitros en la pista de juego.

El visionado de un partido de baloncesto denota la necesidad que tienen los árbitros de estar activos, moviéndose por la pista, especialmente a la hora de analizar los contactos y las situaciones de 1c1.

Nadie puede excusarse en la técnica de arbitraje para no sancionar una infracción del Reglamento, pues hay que conocerla, practicarla y no excusarse para justificar los errores. Sin un buen conocimiento de la misma, el árbitro no puede desenvolverse con seguridad y eficacia en el terreno de juego. Por ello, cualquier intento para profundizar en el conocimiento de la misma siempre es bien recibido. Los árbitros siempre tienen que ver aquello que está sucediendo dentro del terreno de juego. Si no es así, tomará sus decisiones basándose en suposiciones, aspecto que no es admisible dentro del trabajo del árbitro, puesto que además de ser deshonesto, aumenta el margen de error.

“Dicen que sin una buena ubicación con el espacio pertinente, no hay buenas decisiones, pero se olvidan de lo más importante: del CARÁCTER para sancionar lo que se ve”.

J.C. Mitjana

La técnica del arbitraje, como sistema de trabajo.:

- Hay que conocerla, para ponerla en práctica.
- Hay que practicarla, para crearse un hábito.
- No sirve para excusar los errores.
- Sirve para aumentar la seguridad y la confianza en vuestro arbitraje
- Sirve para aumentar la eficacia de nuestro arbitraje, disminuyendo el número de errores.
- Sirve para aumentar la concentración, en el aspecto más relevante de nuestro trabajo: la apreciación y la toma de decisiones.
- Sirve para aumentar la motivación, porque nos obliga a marcarnos unas pautas de conducta.

Tenemos que recordar que nada reemplaza la necesidad del SENTIDO COMÚN cuando aplicamos las reglas y la mecánica”.





3.2. Principios generales

Boxing

Para conseguir visualizar bien todas situaciones de juego, así como las áreas de influencia es necesario tener a todos los jugadores dentro del espacio visual, “encajonados visualmente”. Un fundamento importante para llevarlo a cabo es que los pies de ambos árbitros siempre han de estar mirando a la canasta, tanto en la situación de árbitro de cabeza como de cola. Si no es así, el árbitro tendrá tendencia a girar el cuerpo, y dejar a jugadores a su espalda, fuera de su campo de visión, rompiendo así el boxing.

También es importante no concentrarse en el balón en sus desplazamientos, para que cuando no se encuentre en la zona de responsabilidad nos centremos en los contactos que se producen entre los jugadores que están lejos del balón.



“la técnica de arbitraje no es un dogma de fe, sino un sistema de trabajo”

Es necesario aprender todos los aspectos y normas del arbitraje doble para saber qué zona debe cubrir cada árbitro, en cada momento del juego, sabiendo asumir la responsabilidad compartida de un trabajo de equipo. Una vez se dominan estos aspectos tendrá lugar la aplicación práctica sobre la pista a través de la comunicación con el

compañero, incluyendo el contacto visual y el entendimiento de los gestos y posturas. Es necesario el permanente contacto visual con el compañero para conseguir saber dónde está mirando él, intentando siempre que entre los dos árbitros observen a los diez jugadores.

Aun a riesgo de que sea obvio, hay que saber exactamente lo que ambos han de hacer en situaciones específicas para dominar el arbitraje doble. Cuando los árbitros llegan a comprender por qué los ángulos y las distancias son importantes, y cómo y cuándo conseguirlas, se llegan a encontrar en una buena posición a lo largo de todo el partido.

Buscar espacios

Llamaremos buscar espacios a buscar posiciones que permitan conseguir ver qué pasa entre los jugadores (que cada vez son más altos y más atléticos), y saber si ha habido contacto entre ellos, o no, y quién ha sido el responsable del mismo. Junto con el conocimiento del juego, la anticipación a las acciones del juego, observando desde el inicio los contactos, resulta crítico a la hora de arbitrar. La probabilidad de acertar aumentará si el árbitro está en la posición correcta habiéndose anticipado al juego. Recuerda que anticiparse a la jugada no significa anticiparse a la sanción de una falta o violación, grave error: significa saber lo que puede suceder y dónde puede suceder (finalizar la acción etc.) y estar preparado en el lugar idóneo.

La única forma de anticipar es volvernos “estudiosos del juego”. En este sentido podemos fijarnos en los árbitros de boxeo (un deporte en el que lo más importante es el contacto): ellos están en constante movimiento, y su posición viene determinada para buscar el espacio que hay entre los boxeadores. Combinar buscar el espacio con el boxing-in (porque debemos de desarrollar nuestro trabajo en colaboración con nuestro compañero) es la primera clave para realizar un buen arbitraje.

La búsqueda de espacios con dos árbitros es también un trabajo de equipo. El de cola, en ocasiones, debe apartarse de la línea de banda para conseguir cubrir la pista correctamente. Sin embargo, con frecuencia los árbitros que no pueden (o no quieren) buscar espacios se quedan enganchados a la línea de banda. Tienen miedo de colocarse en medio o no confían en que puedan moverse con la rapidez suficiente para evitar líneas de pase y conseguir buenos ángulos. El juego se resiente. Un buen árbitro de cola se aparta de la línea de banda cuando el balón está lejos de la línea de banda; es la mejor manera de conseguir buenos ángulos y una distancia adecuada de la jugada.



¿Por qué tanto énfasis en el movimiento del árbitro de cola? Eso permite al árbitro de cabeza observar la jugada lejos del balón, el componente físico para combatir el juego físico. El juego sucio es un punto de énfasis cada año en clínicos de pretemporada y/o media temporada. Cuando el árbitro de cola se aleja de la línea de banda para cubrir las jugadas, el de cabeza se puede centrar en el área restringida, donde tiene lugar la mayor parte del juego sucio.

El árbitro de cabeza se mueve por la línea de fondo para mejorar los ángulos. Hay normalmente al menos 4 y a veces 6 u 8 jugadores en el área restringida luchando por una posición. El movimiento del árbitro de cabeza es crítico para observar la acción del pívot bajo. Esto es básico para el control del juego.

Los movimientos correctos a la hora de los rebotes son también importantes. Al haber sólo dos árbitros, tenemos tendencia a pensar que hay que moverse hacia el otro extremo de la pista con celeridad cuando se produce un tiro, para evitar así llegar tarde a un posible contraataque. Si ambos árbitros ignoran la acción del rebote se desarrolla el juego sucio y éste se resiente sobre él. Ambos árbitros deben moverse para conseguir buenos ángulos en la acción del rebote.



Constante movimiento

Es evidente que para sancionar primero hay que ver la acción que se ha producido, y para poder verlo, se debe estar en el lugar adecuado y en el momento oportuno. Para poder ver lo que pasa y no tener que inventar, porque no hay un punto mágico desde donde se ve todo el terreno de juego, es necesario que el árbitro esté en constante movimiento. El movimiento constante es una característica del arbitraje doble. Diez jugadores se mueven por una pista cerrada, compitiendo por espacio y posiciones; y los dos árbitros deben utilizar el movimiento, buscando ángulos y distancias adecuadas para observar y controlar la acción.

Pero eso no quiere decir que se tenga que estar todo el rato corriendo. Nos debemos mover para obtener la mejor posición y así poder apreciar lo que está sucediendo en el terreno de juego. Hay que entender que los jugadores no están nunca parados, y que la posición que tenemos ahora, que es buena, un segundo más tarde deja de serlo porque ellos se han movido. Los jugadores se mueven para obtener una buena situación para conseguir puntos; de la misma manera, el árbitro tiene que moverse para conseguir la mejor situación respecto de los jugadores. Y ¿cuál es la mejor posición? Hemos dicho que no existe un punto mágico sobre el que situarnos, pero sí que podemos afirmar que la situación buena es la que divide el espacio entre los jugadores, en posición de semiflexión, con los pies siempre preparados para moverse.

En resumen, el baloncesto es un juego de movimiento continuo. La distancia y el ángulo del árbitro están cambiando constantemente. Un paso o dos en la dirección correcta puede abrirte una nueva perspectiva, libre de obstrucciones; un paso en la dirección equivocada puede crearte un obstáculo en una jugada crítica.

Penetrar

Penetrar es la acción que realizan los árbitros siempre y cuando haya un tiro a canasta, un pase interior, o una penetración de un jugador con balón. En estas tres situaciones el árbitro de cola tiene que avanzar su posición (si está bien situado sólo serán unos pasos) hasta situarse en un punto (poco más arriba o abajo) de la prolongación imaginaria de la línea de tiros libres. El árbitro de cabeza también penetrará hacia canasta en las mismas tres situaciones, buscando el mejor espacio posible entre jugadores. Generalmente lo encontrará entre el aro y la línea de su izquierda del área restringida.



Este movimiento, como cualquier otro, no se hace porque sí. Depende de alguna cosa y, en este caso, busca poder ver los espacios y las acciones que realizan los jugadores que van al rebote. Por ello no es importante el punto exacto donde se sitúa el árbitro, sino lo que consigue viendo en aquella posición que, estudiada previamente, se sabe que es la mejor para obtener la finalidad prevista.

Es importante no ser mecánicos, y como dice el párrafo anterior hacer las cosas porque sí. Recuerda: si un jugador está en acción de tiro y tú eres el responsable de esa jugada no penetres perdiendo de vista a tirador y defensor, pues esa acción puede ser fuente de conflicto.

Romper

El árbitro de cabeza debe romper (ir al lado opuesto de su área de trabajo habitual, a la derecha del aro) cuando hay una situación establecida en el poste bajo en los rectángulos 5-6 y éste hace acción de jugar hacia canasta (no jugar el balón dentro-fuera), o bien cuando hay una penetración por la línea de fondo en el rectángulo 6. Así estamos en la situación idónea para ver los espacios de esta situación y próximos para decidir si hay que sancionar alguna cosa.

El árbitro de cola, siguiendo la rotura de la cabeza, "rompe" para adoptar una buena posición (normalmente situándose una pizca más atrasado) cosa que le permite controlar el juego en el rectángulo 5, que escapa al compañero, quien está pendiente de aquello que ocurre a la parte baja de la confluencia de los rectángulos 5-6. Este movimiento

no debe ser exagerado, simplemente un paso atrás te permitirá ver lo que ocurre en el lado opuesto a tu compañero a la vez que te servirá para "desconectar" de la jugada que ahora es responsabilidad del árbitro de cabeza. De todas maneras es una "desconexión" relativa ya que desde tu posición en cola puedes continuar ayudando a tu compañero en la parte exterior de la jugada.



3.3. Principios específicos

Buscar espacios de cola

El arbitraje doble requiere mucho movimiento. Ese movimiento proporciona una mejor cobertura de la pista, pero, a veces, los movimientos del árbitro y de los jugadores dan lugar a que el árbitro esté muy cerca de la acción.



El espacio es la distancia entre el árbitro y los jugadores. Si estás demasiado cerca no puedes ver la jugada con claridad. Cuando estás demasiado cerca de la jugada, tu visión de la jugada se distorsiona. Pierdes perspectiva y tu campo de visión se estrecha. Es como cuando lees un libro que está tan sólo a dos dedos de tu nariz en lugar de estar a una distancia de lectura normal. Puedes ver mejor cuando estás alejado de él. Los mismos principios se aplican a la pista. Si estás demasiado cerca, probablemente estarás en medio de los jugadores y colisionarás con ellos. Te arriesgas a interrumpir la jugada o causar heridas a los jugadores y a ti mismo.

Por el contrario si estás demasiado lejos, no estás en una buena posición para ver la jugada. Volviendo al ejemplo del párrafo anterior, es como leer un libro que está al otro lado de la habitación. Incluso si pudieras ver la jugada claramente, estando tan alejado de ella no podrías convencer a nadie de que la viste bien. La impresión que le queda a espectadores y participantes es que estabas muy alejado de ella.

¿Cuál es la distancia correcta para el árbitro de cola? Depende de dónde se halle la jugada. Si está en el área primaria, sitúate a unos dos metros de la jugada. Si la jugada está cerca de la línea de banda, un poco más. Esas distancias son sólo una orientación. Por último, has de estar lo suficientemente cerca para dar la impresión de que puedes ver la jugada desde donde estás y lo suficientemente lejos para tener una perspectiva adecuada y no estar en el medio.



Buscar espacios de cabeza

Los árbitros de cabeza deben alejarse de la línea de fondo para tener una percepción visual global. Los pies y las caderas deben mirar hacia la canasta. Debes crear espacios en cada jugada que esté próxima a la línea de fondo. El espacio es la distancia entre el árbitro y la jugada. Si estás demasiado cerca o demasiado lejos, no podrás ver la jugada con claridad.

Cuando estás demasiado cerca de la jugada, tu visión de la jugada se distorsiona, no puedes ver todo la acción por completo. Pierdes perspectiva y tu campo de visión se estrecha.

En la mayoría de las pistas, la habilidad del árbitro de cabeza para crear espacios está limitada. Cuando una pared, o cualquier otro obstáculo, está demasiado cerca de tu espalda, retrocede tanto como puedas sin apoyarte en ella. Si aún así sientes que no hay suficiente espacio, ábrete hacia a la línea de banda para crear más espacios. Puede que abandones un buen ángulo, pero ves la totalidad de la jugada con una visión mejor.

¿Cuál es la distancia correcta lejos de la línea de fondo para el árbitro de cabeza? Depende de las necesidades de tu campo de visión en una jugada en particular.

Si la jugada está directamente delante de ti y estás cerca del balón, muévete a unos dos metros o dos metro y medio alejándote de la línea de fondo. Si los jugadores están lejos de ti y estás lejos del balón, sitúate a un metro o un metro y medio próximo a la línea de fondo.



Raramente el árbitro de cabeza ha de estar directamente sobre la línea de fondo para ver la jugada.

Por último, has de estar lo suficientemente cerca para dar la impresión de observar claramente la jugada desde donde te encuentras y lo suficientemente lejos para mantener una perspectiva global.

“Tres en línea”

El “tres en línea” ocurre cuando tu visión de la jugada queda obstaculizada por los propios jugadores. O sea, los tres estáis situados “en línea” y no tienes ángulo de visión sobre el espacio entre los jugadores.

Normalmente moviéndote uno o dos pasos en una u otra dirección se eliminará este efecto. No seas perezoso y trabaja al máximo tu área de trabajo evitando la mayoría de “tres en raya” que se puedan producir.



SITUACIONES COMUNES DE “TRES EN RAYA”

- 1) El jugador atacante con balón recibe una defensa presionante. Estáte atento a esta situación y prevé la posibilidad de “tres en raya”. De lo contrario te será imposible saber si fue el atacante el que apartó el brazo del defensa o si el robo de balón fue legal. No imagines, trabaja para ver.
- 2) Juego en el poste bajo. Con o sin balón, el juego de pivots exige ver correctamente el espacio desde el inicio de la jugada. Debes valorar si el defensa aguanta al atacante dentro de su cilindro o si por el contrario lo desplaza con el brazo. También deberás valorar si el adversario simula al sentir un leve contacto por parte del defensor.
- 3) Pantallas. Obtener un buen ángulo de visión en las pantallas es necesario para definir si la pantalla fue establecida legalmente y si este jugador usa los brazos u otra parte del cuerpo para frenar la progresión del defensor.



Control de la acción de tiro

Si se produce una acción de tiro dentro de tu área primaria esa es también tu responsabilidad primaria. Nunca debes estar en "tres en línea" y siempre debes obtener el mejor ángulo posible para poder valorar los movimientos de defensor y atacante.

En las acciones de tiro es muy importante observar la jugada al completo. En el inicio observa desde dónde se produce el tiro (¿fue de dos o de tres?), el movimiento del defensor y las posibles simulaciones del atacante. Para esto último es muy importante valorar la jugada hasta el final. La mayoría de tiros se producen en suspensión y cabe recordar que la acción de tiro se prolonga hasta que el lanzador apoya los dos pies en el suelo, por lo tanto hasta ese momento esa es tu responsabilidad primaria.

Después del tiro ajusta tu posición de penetración para poder colaborar con tu compañero en la situación de rebote.



Conclusiones

- La técnica del arbitraje se compone de ubicación, señalización y colaboración.
- Los árbitros deben conocer la técnica del arbitraje y usarla con sentido común. Su uso continuado debe conseguir convertirla en un hábito, y como tal ser realizado de manera prácticamente inconsciente (sin esfuerzo).
- Ambos árbitros deben tener a los diez jugadores encajonados dentro de su campo visual y deben estar en constante movimiento dentro de su área de trabajo para buscar el espacio entre jugadores. También deben penetrar en caso de un tiro a cesto, un pase interior o una penetración por parte de un jugador.
- Para buscar espacios es necesario buscar el ángulo y la distancia necesaria con la jugada, o por el contrario los propios jugadores acabarían tapándonos el espacio.
- No es posible arbitrar estando excesivamente alejado de la jugada, no sólo nuestra visión está comprometida, sino también nuestra credibilidad a la hora de sancionar. De la misma forma, si me acerco en exceso puedo perder la perspectiva de la acción, no pudiendo observarla al completo.
- Los árbitros no deben ser perezosos y han de luchar por la mejor posición posible. Aunque es prácticamente imposible no encontrarse con situaciones de "tres en raya", sí que podemos anticiparlas o evitarlas con un pequeño movimiento de pies.
- Las acciones de tiro, jugadas de poste y pantallas deben de ser observadas en su totalidad. Cada vez existe un mayor número de jugadores simuladores y es necesario no caer en sus trampas.



Una reflexión de...



Juan Carlos Arteaga

Árbitro Internacional

Ha dirigido Mundiales, Eurobasket y JJ.OO.

“A través de la técnica de arbitraje desarrollamos todas las habilidades necesarias para un buen arbitraje: RESPONSABILIDADES, COMUNICACIÓN y COBERTURA”.



Autoevaluación

Contesta verdadero o falso a las siguientes afirmaciones:

1. La experiencia arbitral ha dado lugar a la técnica del arbitraje, una pauta de trabajo sistemático, que seguida por los árbitros permite estar en el lugar adecuado para tomar la decisión adecuada.
2. No arriesgues. Especialmente en ubicación, si no ves o estás tapado es mejor quedarte donde te indica la mecánica que moverte a otro lugar donde podría estar el espacio. Sigue la mecánica como si fuera un dogma.
3. Penetrar es el movimiento que hace, únicamente, el árbitro de cola siempre que se produce un pase interior, una penetración a canasta o un tiro.
4. Conocer el juego te puede ayudar a prever las situaciones de tres en raya. Las defensas tipo trap, el juego de poste bajo y las pantallas son situaciones que fácilmente pueden derivar en un tres en raya. Usa el constante movimiento y tu conocimiento del juego para deshacer inmediatamente esta situación.
5. En cola debemos penetrar rápidamente en caso de acción de tiro para ayudar a nuestro compañero en las situaciones de rebote (nuestra responsabilidad primaria).
6. Si el árbitro de cabeza rompe a 5/6, el de cola ocupará una posición dentro del rectángulo 2, para que se observe con claridad que no sigue la jugada de poste bajo, si no el resto del juego.

SOLUCIONES: 1. Verdadero; 2. Verdadero; 3. Falso; 4. Verdadero; 5. Falso; 6. Falso