



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION



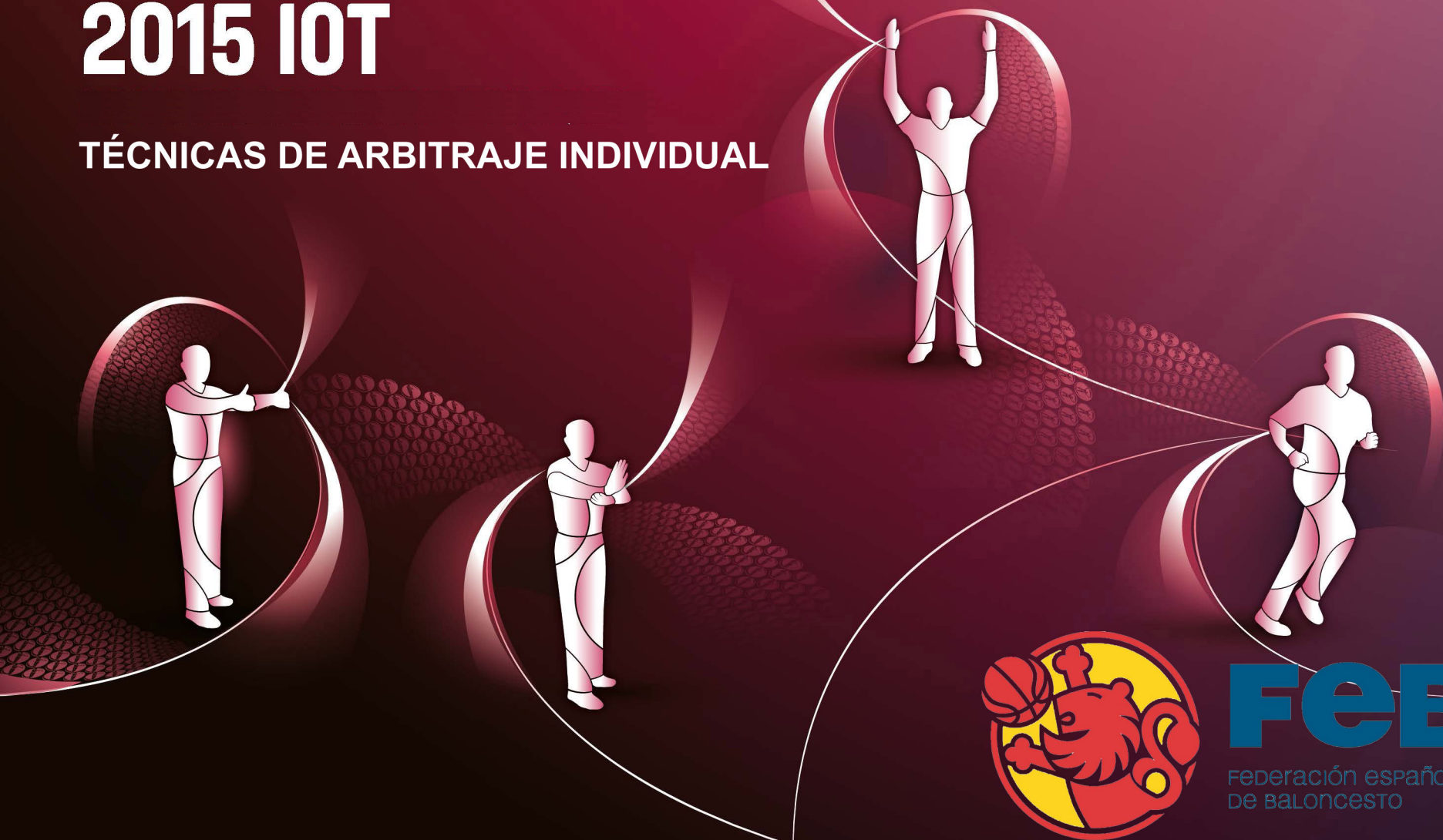
FEB

Federación española
de Baloncesto



2015 IOT

TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL



FEB
Federación española
de BALONCESTO



Hay **UN** partido,
DOS/TRES árbitros,
pero sigue habiendo
UN solo equipo **arbitral**.



1. Terminología
2. Herramientas para la toma de decisiones
3. Técnicas Individuales
4. Control del Reloj y Faltas

| | |
|----------------------------------|--|
| TAI | Técnicas de Arbitraje Individual |
| Jugada evidente (JE) | Jugada que debe cubrirse correctamente en todos los casos (sin excusas) |
| Cobertura primaria (CP) | Área de responsabilidad y acciones que el árbitro debe ser capaz de cubrir siempre |
| Cobertura Doble (CD) | Área de responsabilidad y acciones en que dos árbitros tienen responsabilidad primaria solapada en la misma área o jugada |
| Cobertura Secundaria (CS) | Área de responsabilidad y acciones que el árbitro es capaz de cubrir tras asegurarse de que se cubre la cobertura primaria |
| Cobertura Extendida (CE) | En el nivel más alto del arbitraje, un árbitro ha de ser capaz de extender la cobertura a dos situaciones de juego distintas al mismo tiempo |

| | |
|----------------------------------|--|
| Dar una ayuda (DA) | Árbitro que ofrece una ayuda fuera de su área primaria y adopta la decisión correcta tras permitir que el compañero adopte su decisión en su área primaria |
| Pitada normal (PN) | Se considera la pitada normal del árbitro adecuado (sin ayuda) |
| Arbitrar al Defensor (AD) | La prioridad al arbitrar el balón es centrar la atención en el movimiento legal del defensor mientras se mantiene al atacante dentro del campo de visión |
| Ángulo Abierto (AA) | Visión clara de la acción en la zona de cobertura primaria/secundaria del árbitro. Nunca abandones un ángulo abierto |
| Ángulo Cerrado (AC) | Una visión de la acción en línea o con muchos jugadores en la zona de cobertura primaria/secundaria del árbitro |
| Paso Cruzado (PC) | La jugada comienza a progresar en una dirección y el árbitro adecuado da un paso en la dirección contraria |



| | |
|-----------------------------|--|
| RVER | Definición de Ritmo, Velocidad, Equilibrio y Rapidez |
| Área de Trabajo (AT) | Área donde el árbitro trabaja normalmente la mayor parte del tiempo en esa posición |
| Área de Acción (AA) | El área de acción puede implicar a jugadores con o sin balón. El conocimiento de diversas situaciones de juego (bloqueo y continuación, juego de postes, rebotes) ayudará a los árbitros a identificar las áreas de acción en su área primaria |
| FDC | Final del Cuarto |
| FDP | Final del Partido |

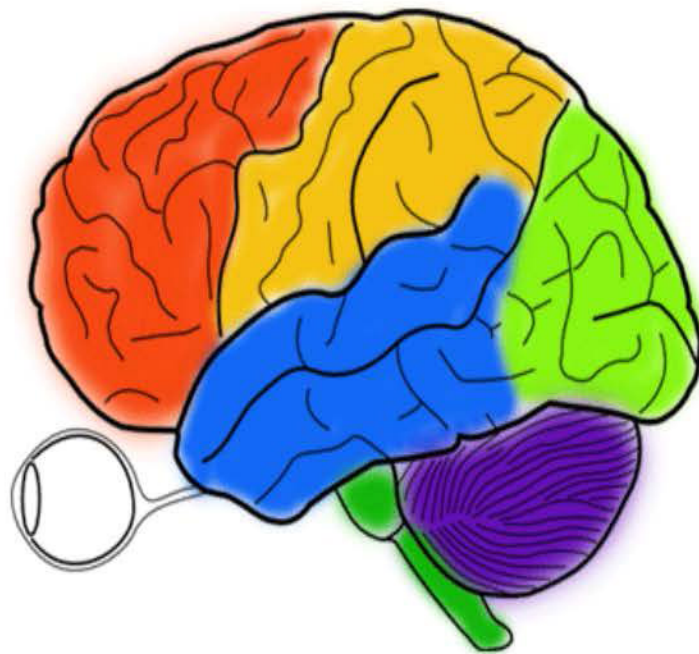
TOMA DE DECISIONES ANALÍTICA O DECISIÓN EMOCIONAL



- Toma de decisiones analítica vs. Decisión emocional
- Elevar el nivel de decisiones de calidad
- Elevar el nivel de decisiones rápidas de calidad

Toma de Decisiones

Decisión Natural



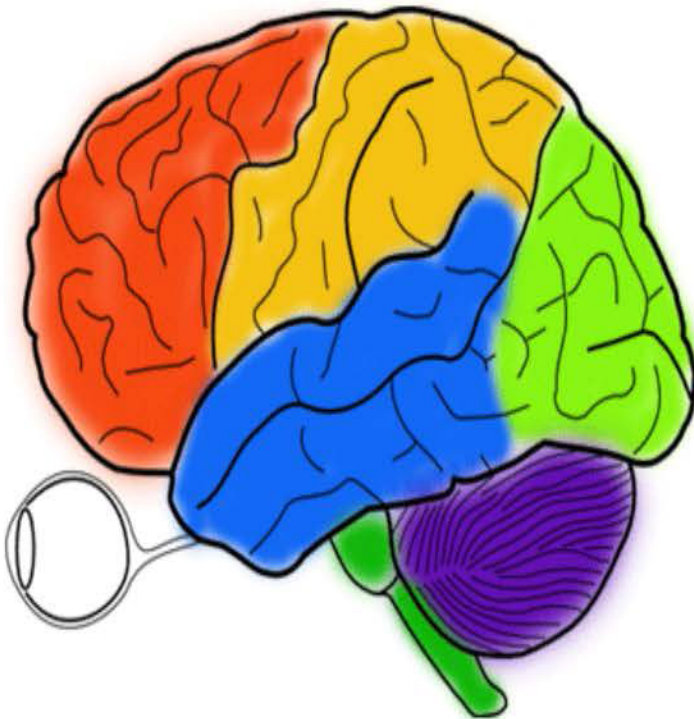
“Simplemente decidimos sin pensar demasiado en el proceso de la toma de decisión.”

Toma de decisiones

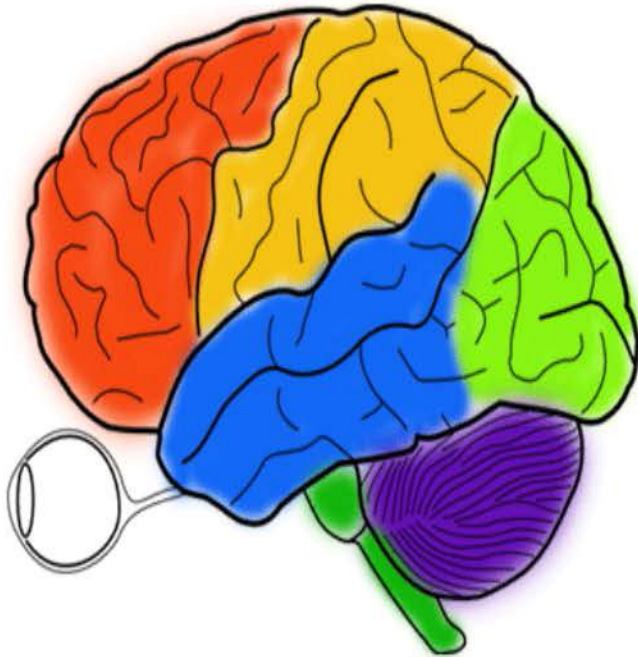
El 'cara o cruz' es una pseudofilosofía según la cual todas las decisiones se adoptan lanzando una moneda al aire.

Realmente no es necesaria una moneda: se puede utilizar un dado o cualquier otro método aleatorio para adoptar las decisiones.

Se puede ver el método 'a cara o cruz' como una teoría normativa de la decisión, aunque no cumple el criterio de racionalidad.



Toma de Decisiones



Quando se repite un movimiento a lo largo del tiempo, se genera un aprendizaje motor a largo plazo para dicha tarea, que finalmente permite que se lleve a cabo sin un esfuerzo consciente.

Este proceso reduce la necesidad de atención y crea una eficacia máxima dentro de los sistemas motor y memorístico.



- **Asegúrate de que tu tono de voz es claro y nítido, pero no agresivo.**
- **Has de saber de lo que hablas, no te alargues en explicaciones.**
- **Practica palabras clave, cómo empezar a hablar y a utilizarlas.**



Fuerte

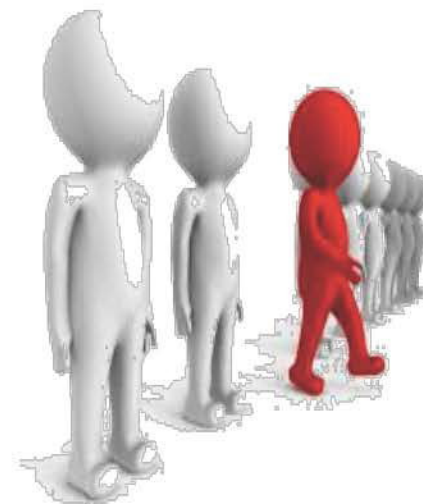


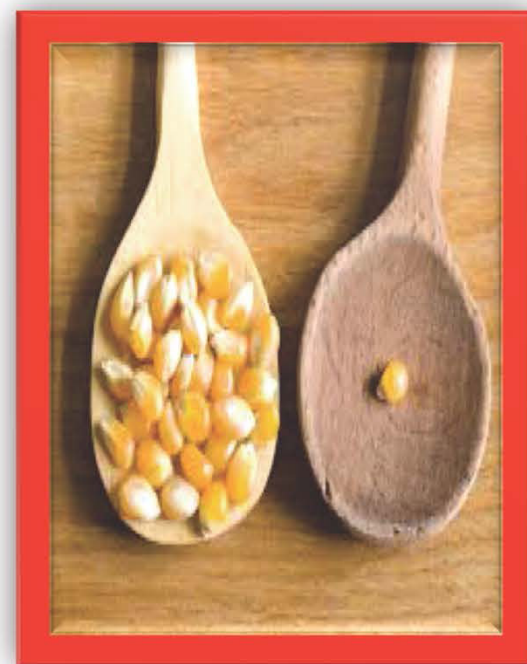
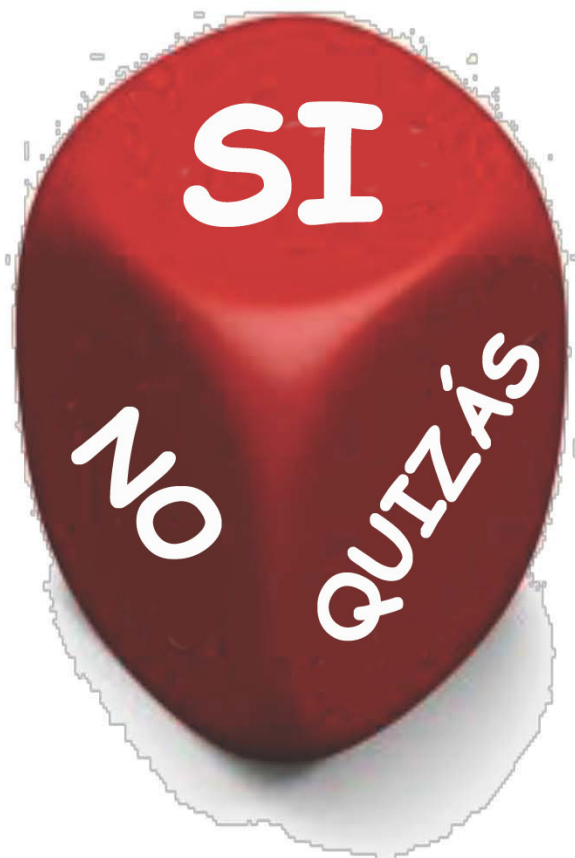
Decidido



Accesible

- Estándar = siempre igual = aburrido = gris
- Estándar = según las expectativas (satisfacción del cliente) pero todavía puede ser “original” y característico
- Estándar, pero todavía capaz de reaccionar a los cambios que se produzcan durante el partido
- Buscamos árbitros con personalidad así como con un enfoque absolutamente profesional al mismo tiempo





Recabar Información y Analizar

Inicio de la Jugada



Mitad de la Jugada



Final de la Jugada

Actitud Activa

Entreno Imagen Mental

Legal Illegal

DECISIÓN

¡Nada de fotogramas!

¡Mira la película completa!



Actitud Activa

Diálogo Interior

Busca razones para sancionar

Recabar Información y Analizar

Inicio de la
Jugada



Mitad de
la Jugada



Final de la
Jugada

Actitud
Activa

Entreno
Imagen
Mental

Legal
Illegal

DECISIÓN

¿Ocupado en la Mecánica o el Juego?

Recabar Información y Analizar

Inicio de la
Jugada



Mitad de
la Jugada



Final de la
Jugada

Actitud
Activa

Entreno
Imagen
Mental

Legal
Illegal

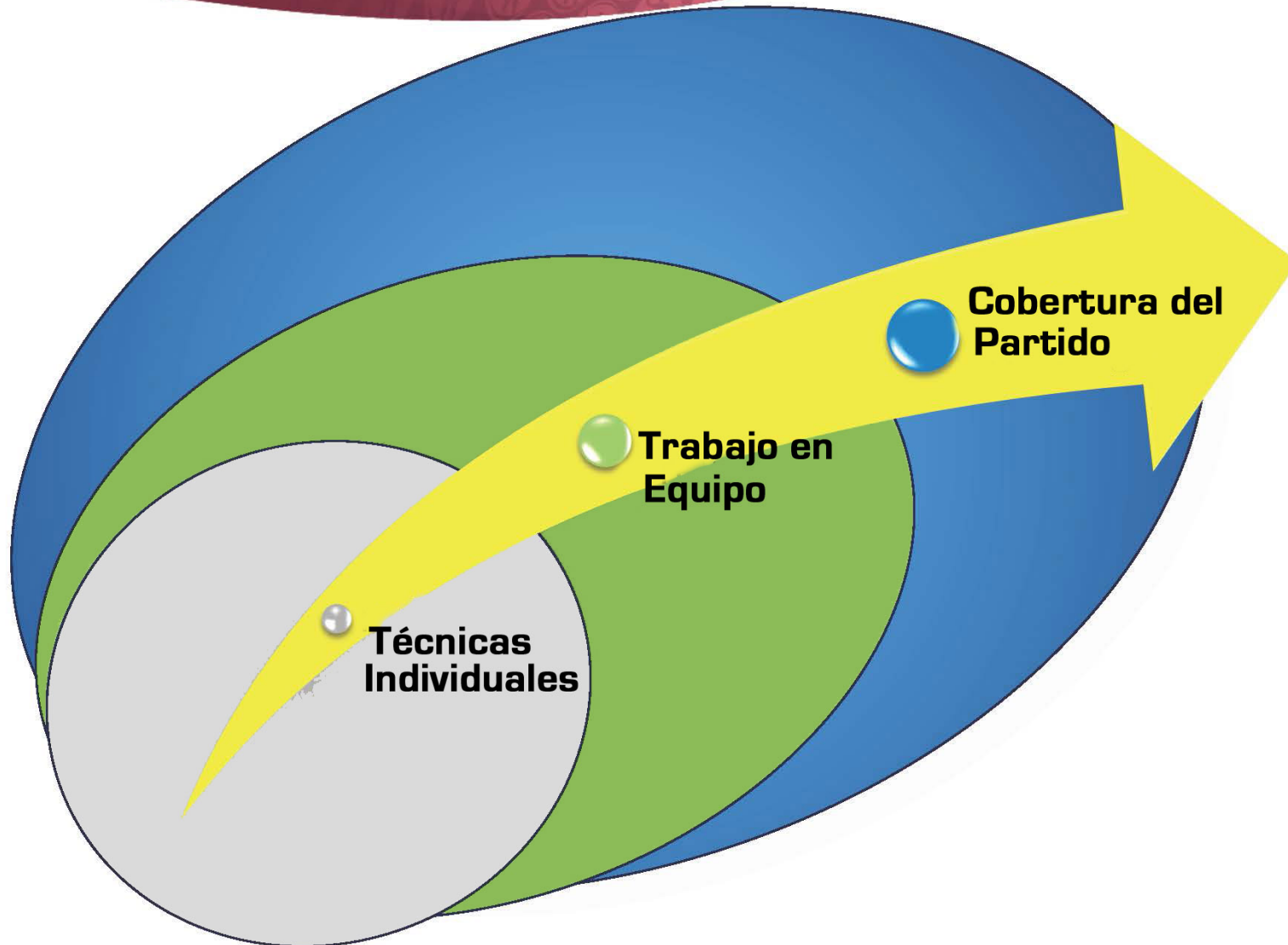
DECISIÓN



Prioridad: Cobertura Primaria en Jugadas Evidentes

PITADA POR INTUICIÓN





1. Distancia y Parado
2. Seguir la jugada
3. Posición eficaz (ángulo abierto)
4. Ajustar posiciones (manteniendo el ángulo abierto)
5. Arbitrar al defensor
6. Saber qué mirar
 - actitud activa
 - entreno mental de la imagen
 - visualizar
7. Comprender lo que ves (conocer el juego, anticiparse)
8. Administrar el saque (general y desde la línea de fondo de pista delantera)



8. Sancionar y comunicar
 - soplar el silbato
 - comunicación verbal
 - señalización
9. Señalizar a la mesa (señales y voz)
10. Salto entre dos (lanzar el balón)
11. Tiempos muertos
12. Reloj de Partido y Reloj de Lanzamiento
13. Control del Reloj y Faltas

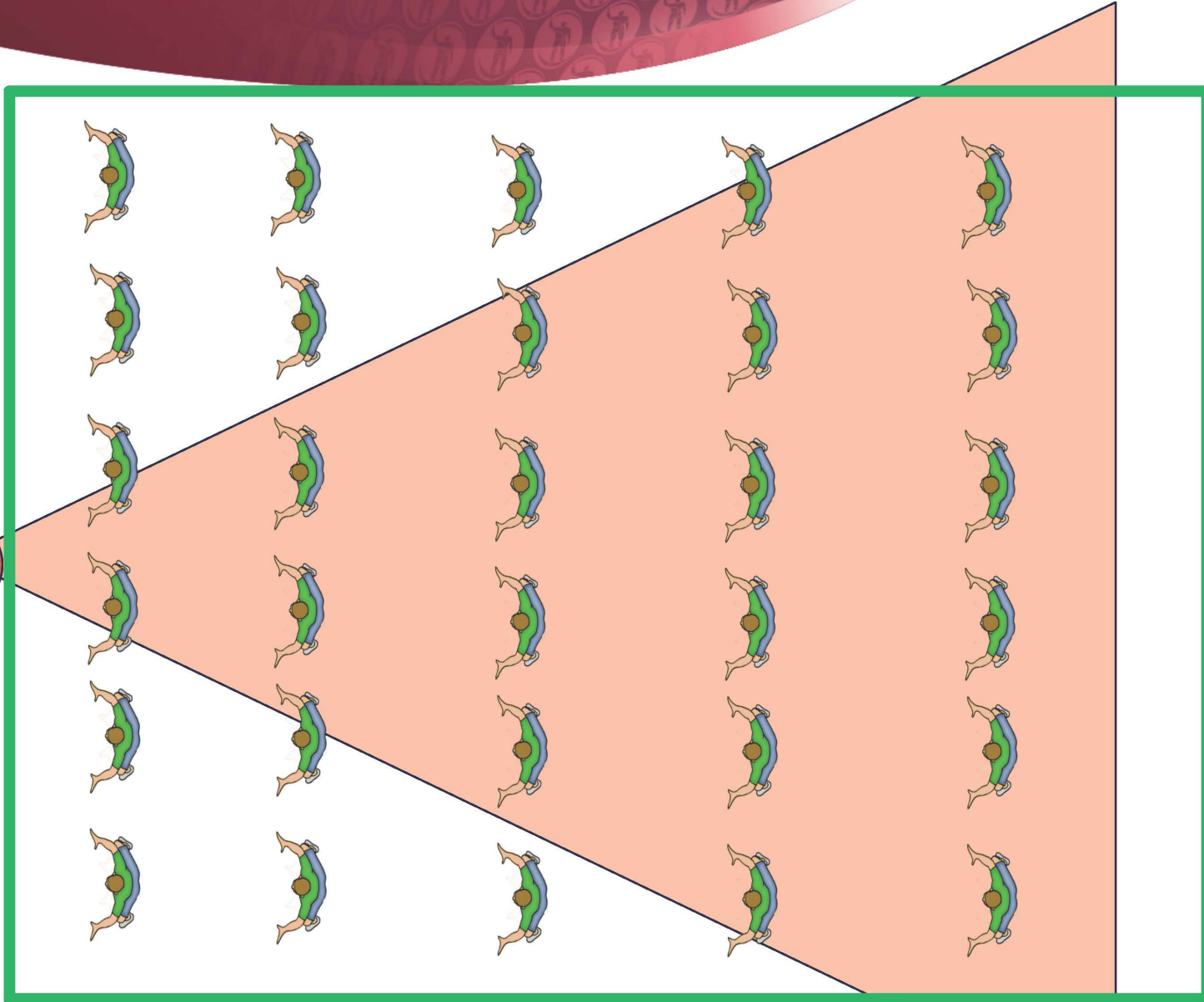
DISTANCIA

- ✓ Al arbitrar la jugada, mantente a una distancia apropiada de la jugada
- ✓ Si estás demasiado cerca de la jugada, pierdes perspectiva y parece muy rápida
- ✓ Si estás demasiado cerca de la jugada, aumenta la posibilidad de una “pitada emocional” o una reacción
- ✓ Observa el cuadro completo

ESTÁTICO

- ✓ Al adoptar una decisión, permanece estático; los ojos rebotan y la concentración disminuye cuando se mueven los pies
- ✓ Es probable una decisión correcta cuando estás estático al aumentar la atención y la concentración
- ✓ Pero debes moverte para estar en la posición correcta
- ✓ Muévete, Detente, Observa y Decide

DISTANCIA



19



Sigue la jugada hasta el final de la acción

- ✓ Mentalmente - no dejes de arbitrar
- ✓ Físicamente - no te “vayas apagando” ni te desentiendas de la jugada

| | |
|---|--|
| <p>✓ Con balón - Primaria</p> | <p>Capaz de ver al jugador defensor (arbitrar al defensor)</p> |
| <p>✓ Sin balón - Primaria</p> | <p>Capaz de ver el juego sin balón en el área primaria</p> |
| <p>✓ Con balón - Extendida</p> | <p>Capaz de ver cualquier otra jugada en progresión fuera del área primaria (posible próxima jugada, ángulo abierto)</p> |
| <p>✓ Sin balón - Extendida</p> | <p>Capaz de ver el mayor número de jugadores fuera del área primaria (sin centrarse en todos ellos)</p> |

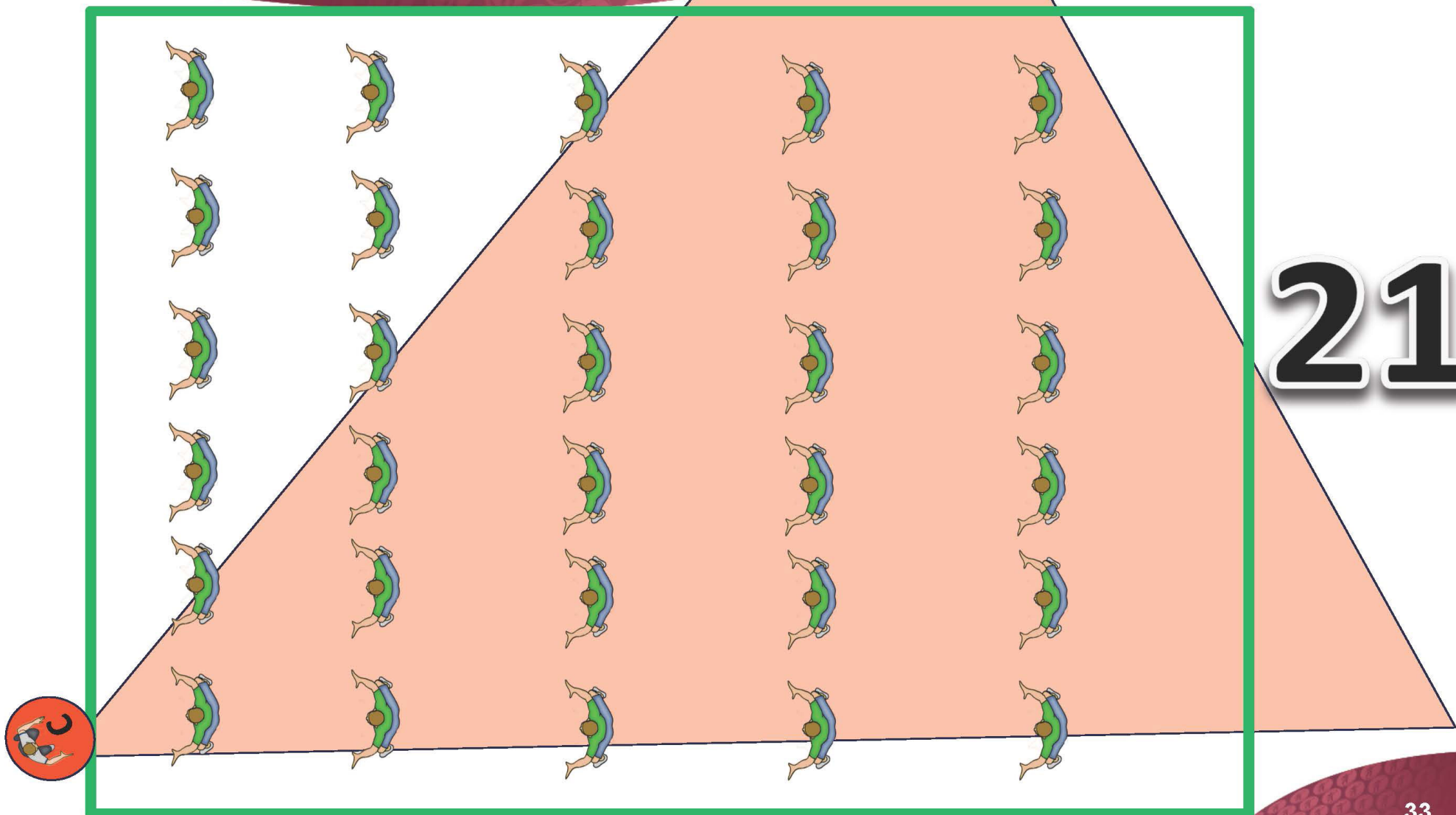


- ✓ Muévete para mantener un ángulo abierto -
Anticípate a donde debas estar - Ajusta tu posición a la jugada (un paso a un lado, un paso a otro)
- ✓ Muévete con sentido - vete donde tengas que ir para arbitrar la jugada (diferente al área de trabajo)
- ✓ Si la posición inicial es correcta - menos necesidad de moverse - diferente a permanecer estático

ÁNGULO ABIERTO Y 45° AL BORDE DE LA JUGADA



FIBA
We Are Basketball




21



SABER QUÉ MIRAR

- ✓ Estudia y visualiza los posibles resultados de diversas situaciones de juego
- ✓ Analiza a los jugadores para estar en la posición correcta (diestro/zurdo, tirador...)
- ✓ Conoce qué puede ocurrir después, identifica el segundo movimiento que pueda suceder
- ✓ Sigue la jugada en tu área primaria hasta el final de la acción (no dejes la jugada demasiado pronto)

COMPRENDE LO QUE VES

- ✓ Conoce el juego  comprende la incidencia de la acción
- ✓ Estáte preparado para el siguiente movimiento, anticipáte al contacto e identifica una falta. No anticipes una falta.

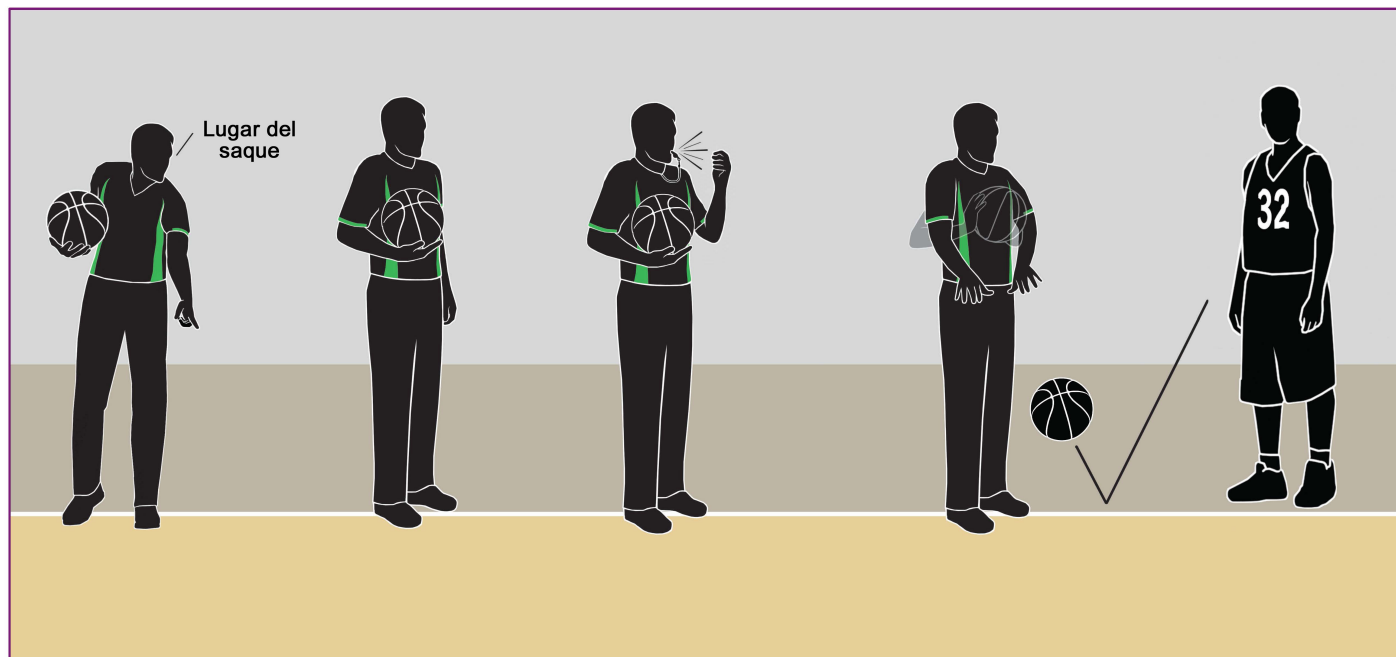
1. Señala el lugar del saque
2. Utiliza el arbitraje preventivo, por ejemplo: “en el sitio”, “mantén la posición”, “no se mueva”
3. Mantente a cierta distancia de la jugada
4. Colócate el silbato en la boca mientras sujetas el balón
5. Pasa el balón al jugador con un pase picado
6. Comienza la cuenta visual
7. Observa el saque y las acciones alrededor
8. Este proceso debe ser automático (acción del aprendizaje motor o ‘músculo de la memoria’)





Pitido de aviso

Cuando se realice un saque desde la línea de fondo de la pista delantera, el árbitro activo hará sonar su silbato antes de poner el balón a disposición del jugador para efectuar el saque.



1. Señala el lugar del saque
2. Asegúrate de que el sacador está en el lugar correcto
3. Haz sonar el silbato antes de poner el balón a disposición del jugador para el saque
4. Entrega el balón/Pásalo con un bote al jugador
5. De aplicación únicamente en la línea de fondo de la pista delantera



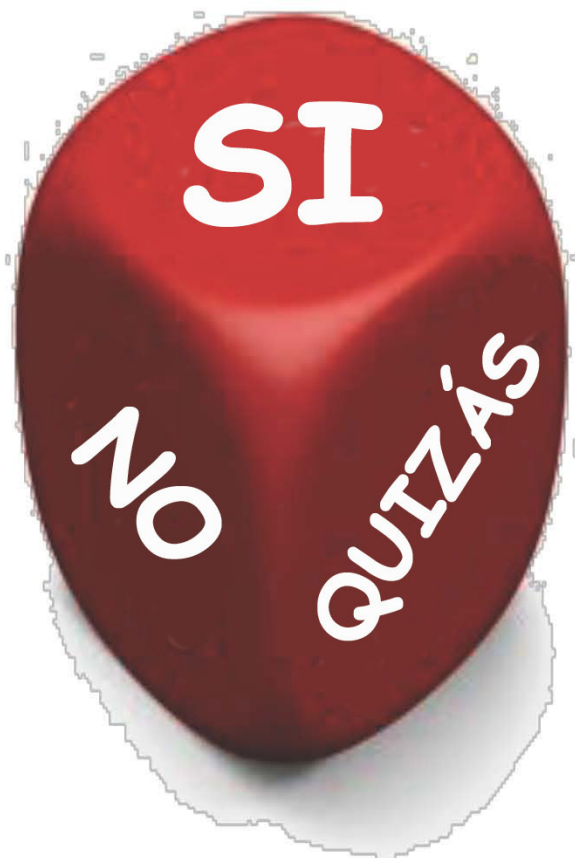
1. Técnica para soplar el silbato
2. Disposición para comunicarte verbalmente
3. Ritmo
4. Emplea ambas manos para indicar la dirección del juego con el fin de permanecer de cara a la pista
5. Igual en cada jugada
6. Menos es más

PRESENCIA EN LA PISTA y DETERMINACIÓN

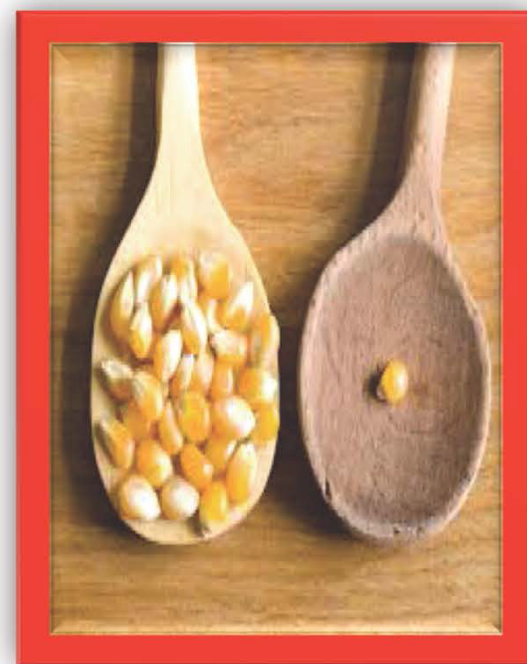


FIBA

We Are Basketball



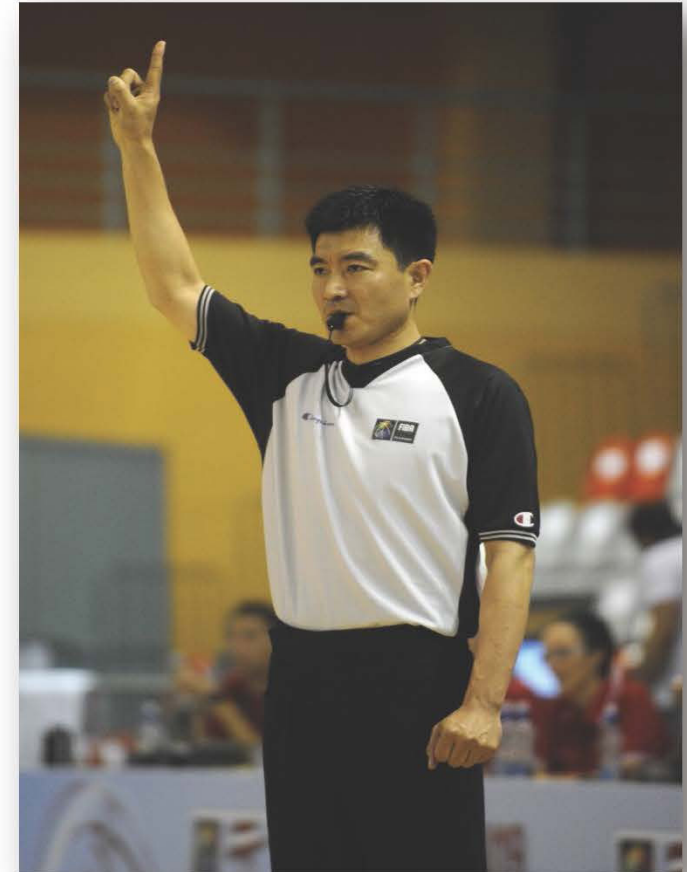
*MENOS
ES
MÁS*



AL SEÑALIZAR A LA MESA



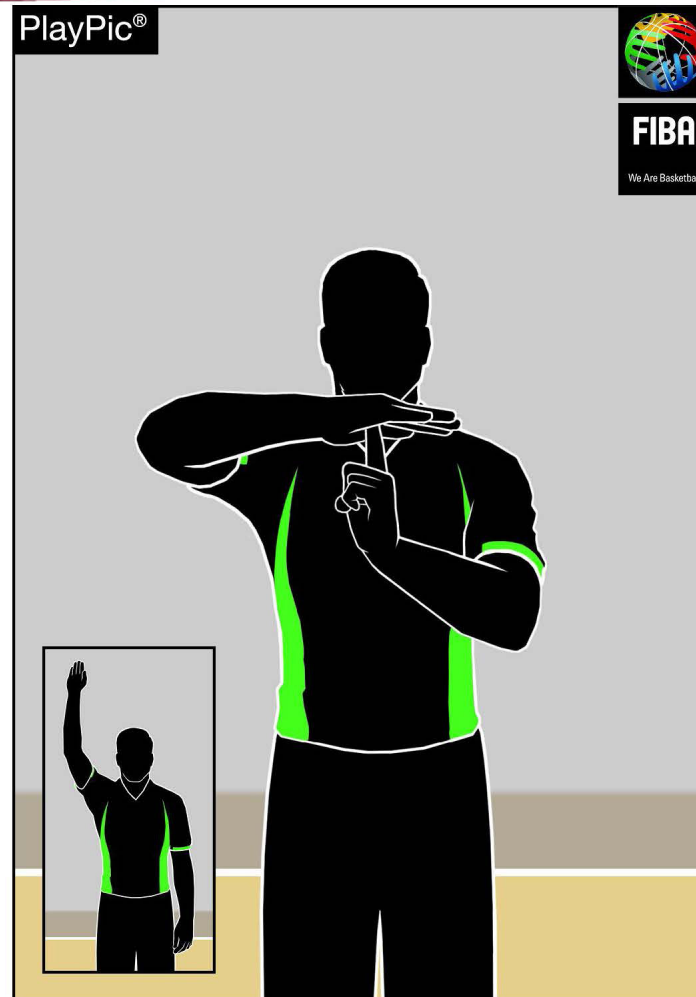
1. Emplea las señales autorizadas y oficiales FIBA
2. Ritmo (empezar y parar)
3. Convincente, Elegante, Evidente y Decidido
4. Emplea ambas manos para indicar la dirección del juego con el fin de permanecer de cara a la pista
5. Igual en cada jugada
6. Al señalar la falta: CORRE, párate, ambos pies en el suelo, respira (cuerpo equilibrado)
7. La naturaleza de la falta debe ser la misma que lo que ocurrió realmente en la jugada



SEÑALES / PARAR EL RELOJ POR FALTA

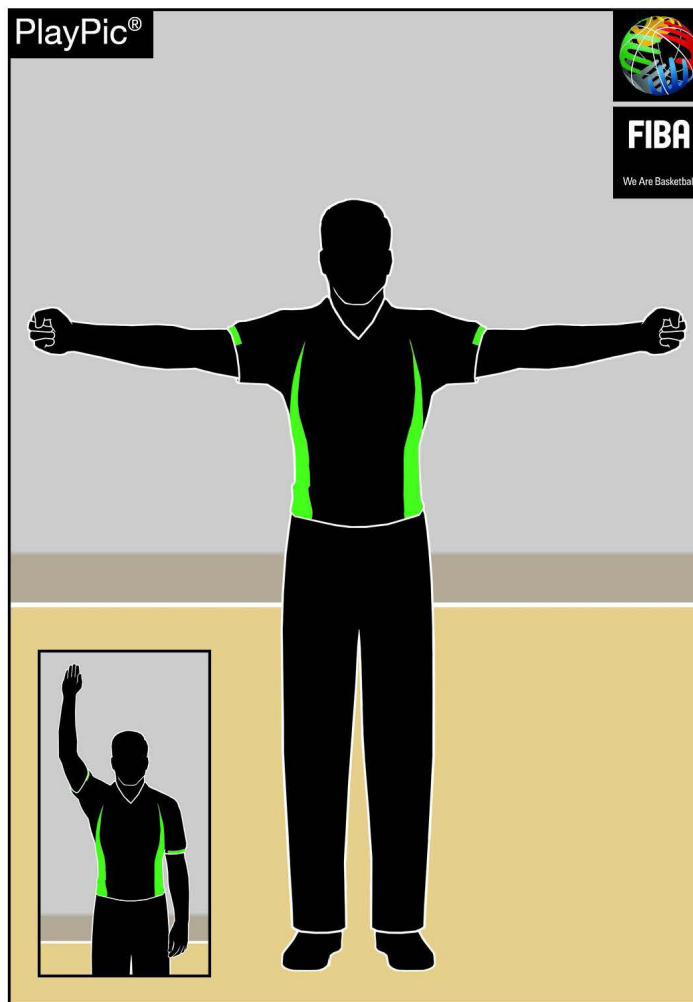


Un puño apretado



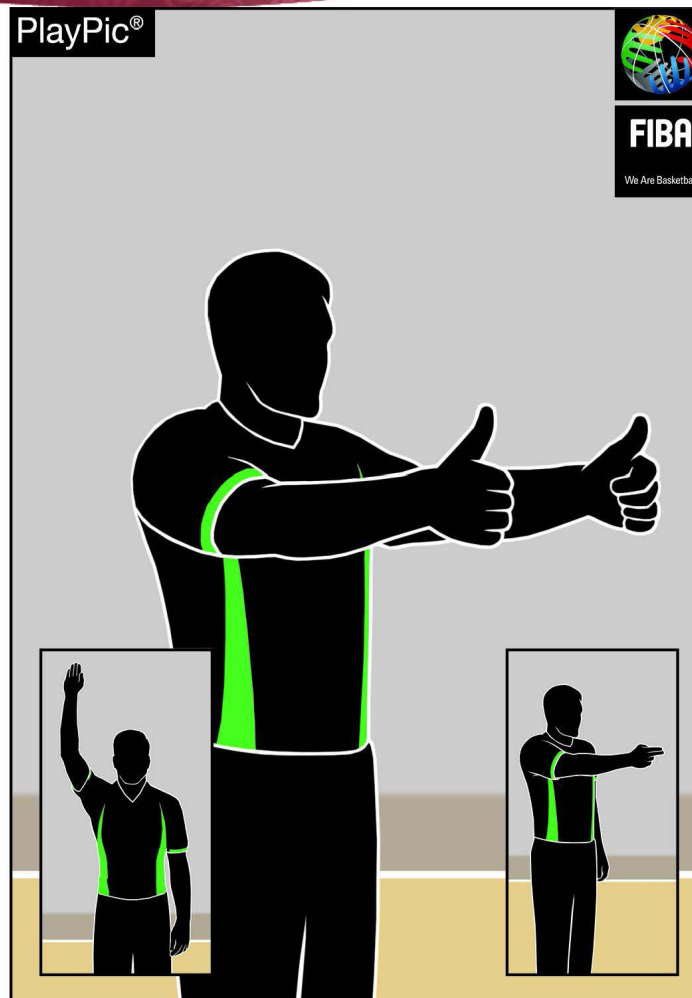
Forma de T, muestra el dedo índice

SEÑALES / TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

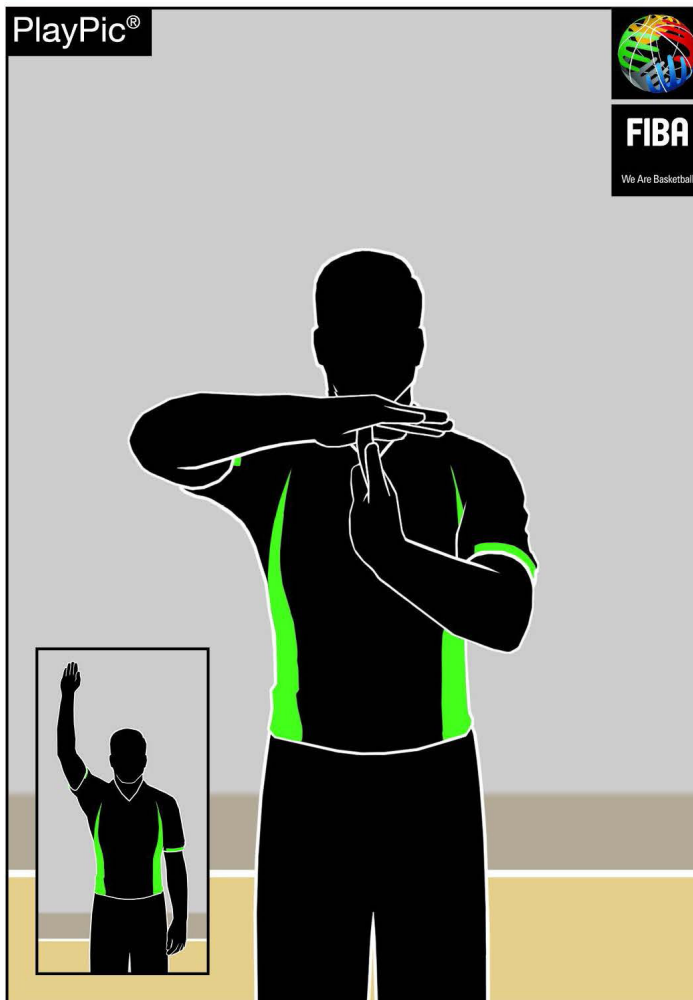


Brazos abiertos con puños cerrados

SEÑALES / BALÓN RETENIDO - SITUACIÓN DE SALTO



Pulgares hacia arriba seguido de la dirección de la flecha de posesión alterna



Forma de T, mostrando la palma

SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



FIBA
We Are Basketball

PlayPic®

Nº 00 - 0



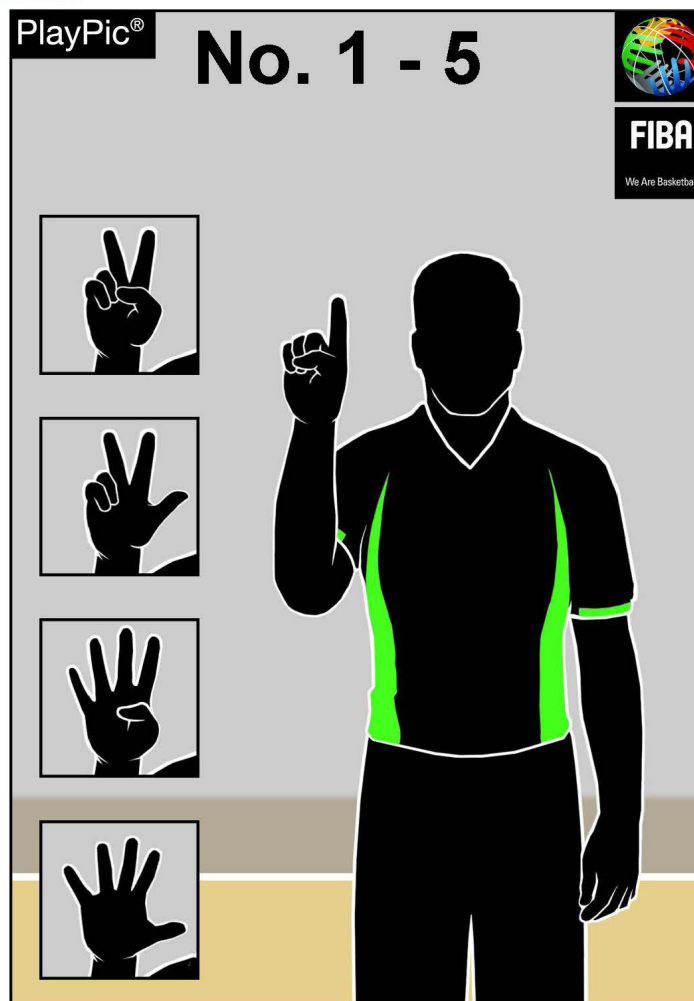
FIBA
We Are Basketball



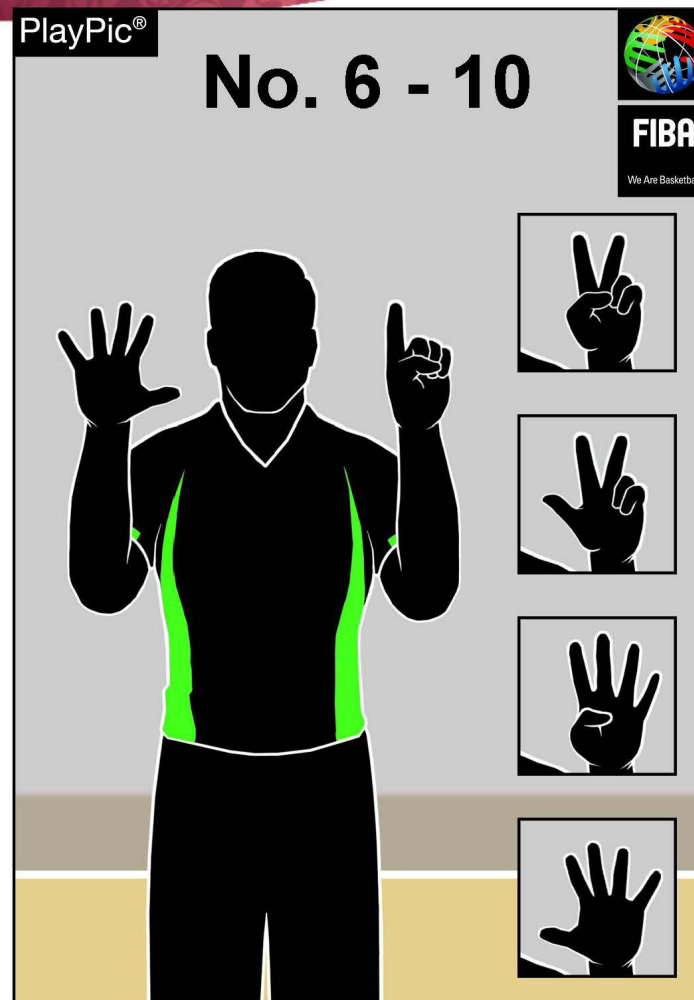
Ambas manos muestran 0

Mano derecha muestra 0

SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



Mano derecha muestra números del 1 al 5



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

SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



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

PlayPic®

No. 16



FIBA

We Are Basketball



Primero la mano del revés muestra el número 1 de la decena, luego ambas manos abiertas muestran el número 6 de las unidades

PlayPic®

No. 24



FIBA

We Are Basketball



Primero la mano del revés muestra el número 2 de la decena, luego la mano abierta muestra el número 4 de las unidades

PlayPic®

No. 40



FIBA

We Are Basketball



Primero la mano del revés muestra el número 4 de las decenas, luego la mano abierta muestra el número 0 de las unidades

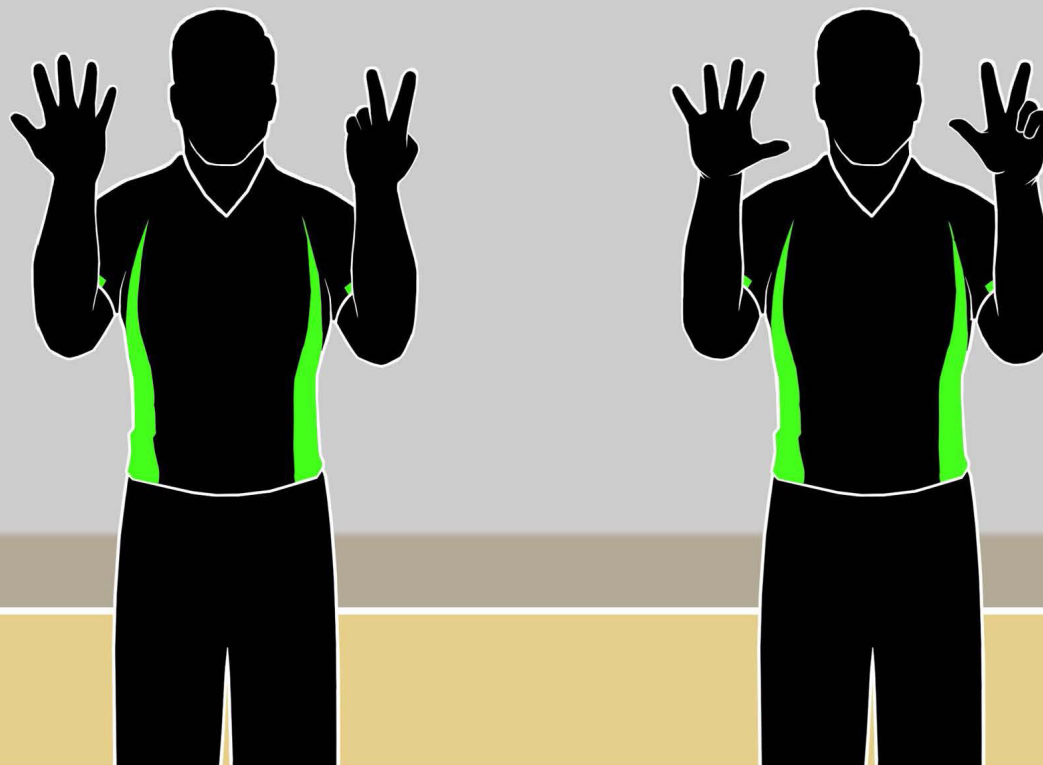
PlayPic®

No. 78

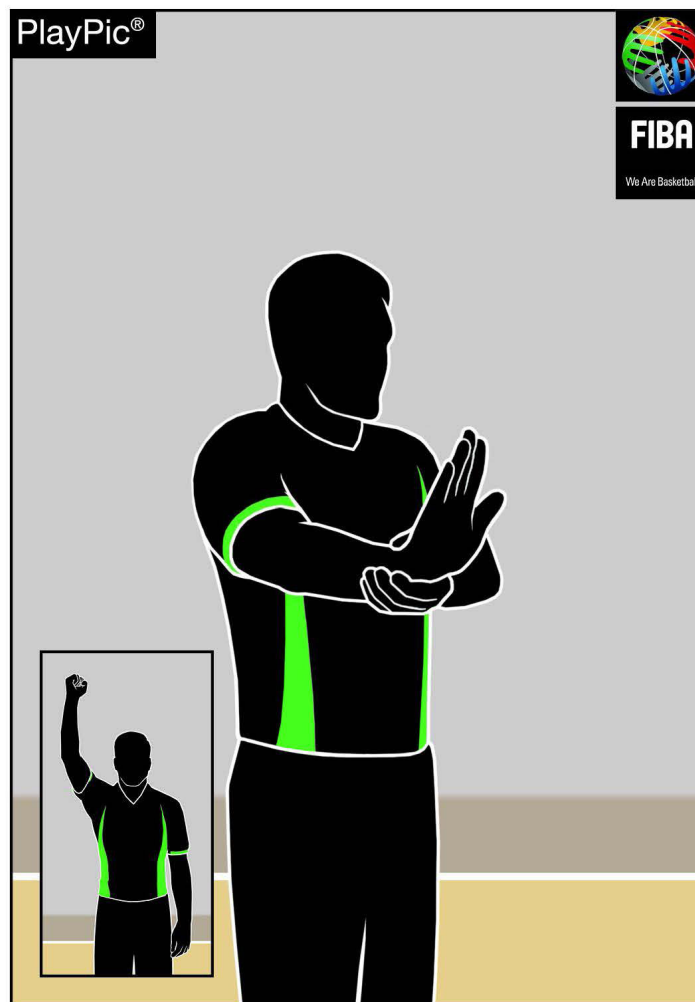


FIBA

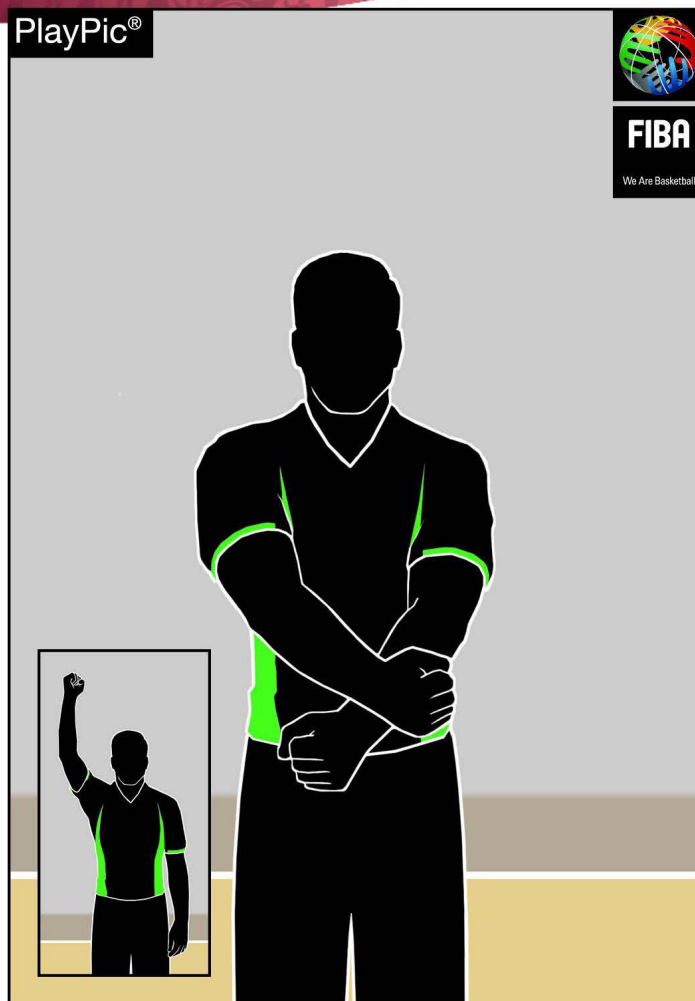
We Are Basketball



Primero ambas manos del revés muestran el número 7 de las decenas, luego ambas manos abiertas muestran el número 8 de las unidades



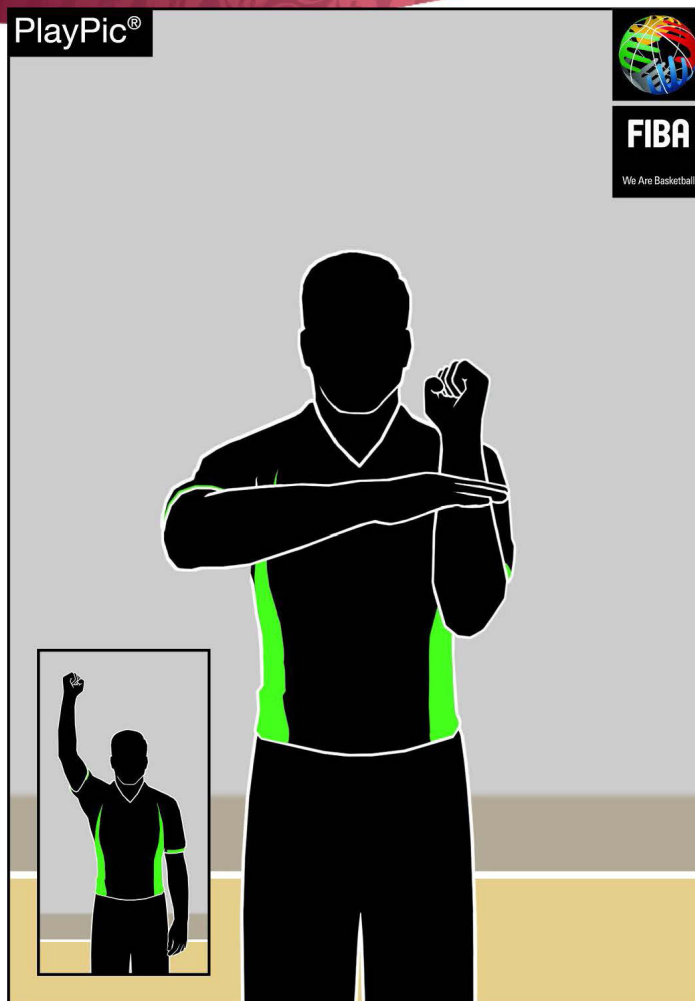
Agarrar la palma y desplazarla hacia delante



Golpearse la muñeca

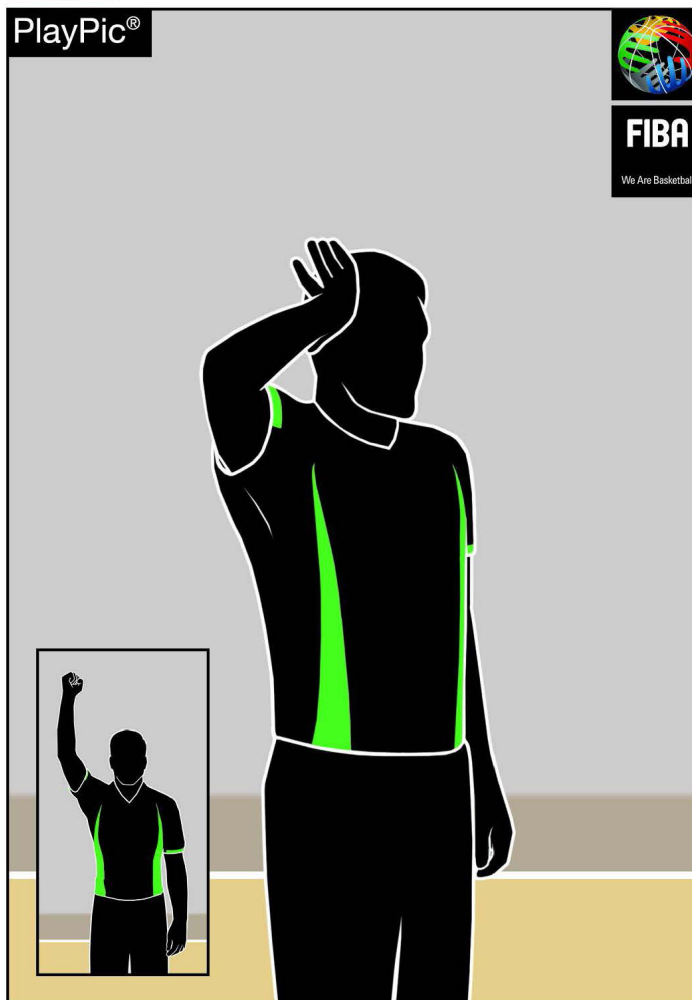
NOTA: Se emplea normalmente para contactos a la altura de la cintura o por debajo

SEÑALES / CONTACTO ILEGAL EN LA MANO



Golpear el lateral de la mano/puño hacia el otro brazo
NOTA: Se emplea normalmente para contactos en el brazo en acción de tiro

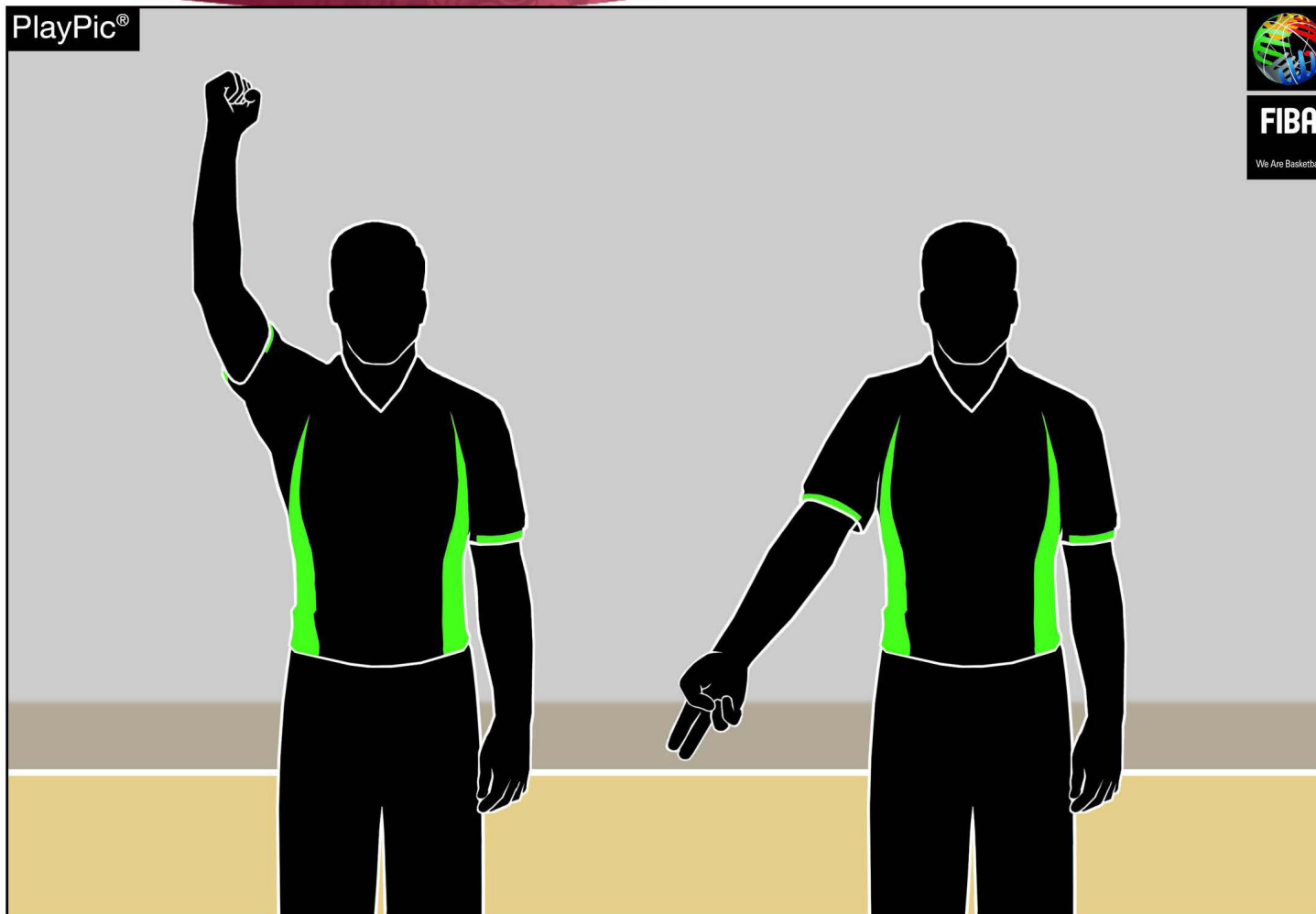
SEÑALES / GOLPEAR EN LA CABEZA



Señalar el golpe en la cabeza



Un brazo con el puño cerrado, seguido del número de tiros libres



Un brazo con el puño cerrado, señalando luego al suelo

- ✓ Cadencia y elemento sorpresa
- ✓ Los saltadores están tensionados - ¿por qué?
- ✓ Evita cualquier movimiento extra
- ✓ Estilo para lanzar el balón
- ✓ Un solo movimiento firme hacia arriba para lanzar el balón
- ✓ Altura del balón al inicio
- ✓ Velocidad y lanzamiento intenso
- ✓ En dirección de la línea central
- ✓ Elemento sorpresa - ¿cómo?



- ✓ Deja el balón en el lugar desde donde se reanudará el juego
- ✓ Excelente momento para comunicarse (juntos)
- ✓ Aprende a comunicarte
- ✓ Qué y Cómo, menos es más
- ✓ FDC y FDP
- ✓ 20": cerca de los banquillos
- ✓ Señal de 10": activa el proceso para hacer que regresen a pista



Control de los relojes

- ▶ Nuevo control de equipo, presta atención al juego y al reloj de lanzamiento
- ▶ Contacto visual con el reloj de partido al inicio de todas las posesiones
- ▶ Emplea el reloj de partido para el reloj de lanzamiento si es necesario
- ▶ Emplea las matemáticas para resolverlo
- ▶ Identifica tus dígitos importantes (falta)
- ▶ Conoce el número (tiempos muertos y faltas)
- ▶ Comunícate con tus compañeros



CONTROL DEL TIEMPO / DOS DÍGITOS



FIBA
We Are Basketball



Situaciones de juego más comunes

- ▶ Salto entre dos y primera posesión
- ▶ Balón que sale fuera de la pista
- ▶ Saque
- ▶ Rebote (nuevo control)
- ▶ Salvar el balón (jugada fuera de banda)



- ✓ Comunícate con tus compañeros
- ✓ Menos de 24 o 14 segundos en el reloj de partido
- ✓ La señal de “última posesión” la realiza uno y los demás la confirman haciéndola





¡No te preocupes!

**¡Cualquier generación
siempre será mejor
que la precedente!**



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

