

**AREA DE TÉCNICA DE ARBITRAJE**

## **5. FILOSOFÍA Y NORMAS DE LA SEÑALIZACIÓN**

### **EN ESTE CAPÍTULO:**

*Analizamos todo lo relacionado con la señalización tanto de faltas como violaciones, comunicación con el resto de compañeros y señales administrativas.*



**FEB**



## 5. Filosofía y normas de señalización

A medida que aumenta el interés por el baloncesto, con mayor asistencia de espectadores y medios de comunicación, es muy importante que el árbitro sea muy claro y preciso en la forma en que ejerce sus funciones. Es fundamental que los árbitros transmitan claramente lo que ha ocurrido a todos los implicados. La señalización es la forma que los árbitros utilizan como medio de expresión y comunicación para transmitir sus decisiones a sus compañeros y al resto de participantes y espectadores.

¿Por qué nos molestamos en hacer señales? Porque es la forma más ágil que existe ante la necesidad de comunicar a los otros (jugadores, auxiliares de mesa, entrenadores, aficionados, etc.) nuestra decisión sobre aquello que está sucediendo en la pista. Hacerlo hablando sería largo, impreciso e imposible. Aunque esto parezca muy simple, si lo tenemos en cuenta, nos ayudará a ser más conscientes de qué señales tenemos que usar y cómo tengo que utilizarlas. Las señales de los árbitros de baloncesto son un código común y compartido (como son la lengua y la escritura), si las usamos convenientemente no debemos tener ningún problema para comunicarnos con los demás en el terreno de juego. Si por el contrario inventamos señales o las usamos de forma incorrecta, probablemente no seamos comprendidos.



La señalización es un aspecto muy vistoso del arbitraje. Algunos cuando se inician en esta práctica lo hacen atraídos por todas las señales que hacen los árbitros en el terreno de juego. Es normal, durante un momento todo el mundo nos presta atención y nos observa. Es necesario, pero, que comprendamos que la tarea realmente importante del árbitro es acertar; los árbitros han de tener presente que el público lo que va a ver es un partido de baloncesto, no a un árbitro señalizando. Por ello no hemos de interrumpir innecesariamente el ritmo del partido, ni convertirnos en un elemento histriónico, “actuando” cada vez que se sanciona.

### OBJETIVOS Y PARTES DE LA MECANICA

La mecánica de la señalización se divide:

- Señalización a espectadores y participantes
- Señalización a la mesa
- Uso del silbato

Por el contrario, a nadie se le escapa que en un siglo en el que la imagen está muy presente, la señalización representa un tanto por ciento muy importante de esa imagen. Está demostrado que la misma infracción parece más o menos acertada en función de la capacidad de trasmitirla por parte del árbitro. El mensaje tenemos que enviarlo bien, “VENDER LA DECISIÓN DANDO UNA BUENA IMAGEN”.

Algunos árbitros, pueden llegar a confundir el término “vender”, llegando hasta el punto en el que piensen que es más importante la señalización que la decisión. No perdamos nunca de vista el objetivo primordial del arbitraje, que desde luego no es la señalización. Una buena ejecución de ésta puede ayudarnos a vender una decisión incluso, en ocasiones, si no es muy buena. Pero no olvidemos que la gente sólo “compra” un mal producto una sola vez. Es imposible vender un mal arbitraje con la señalización.

**“La tarea importante del árbitro es acertar”**



## 5.1. Principios generales del lenguaje no verbal

Una comunicación clara y concisa es un ingrediente necesario para cualquier persona que quiera triunfar, no importa cuál sea su profesión. Eso también es válido para el arbitraje. Cuando se utiliza la palabra “comunicación”, la mayoría de la gente piensa en la manera en que una persona habla con un individuo o con un grupo. Una cuestión que a menudo se ignora es el lenguaje del cuerpo. A menudo el lenguaje no verbal es más importante y transmite más que el verbal. No en vano, en ocasiones se dice que el ser humano es un animal que se comunica constantemente y que, de vez en cuando, habla.



Los árbitros usan, quieran o no, el lenguaje no verbal al comunicar las infracciones durante el encuentro al resto de participantes y espectadores. Esto incluye expresiones faciales, contactos visuales, maneras, mímica, gestos. La postura y otros actos no verbales siguen siendo una de las formas más comunes de comunicación. Asimismo también puede influir la manera de llevar el uniforme o como te comportas durante los instantes previos al partido.

Al igual que insultar a un jugador o un entrenador tendrá consecuencias negativas para un árbitro, un lenguaje corporal pobre puede empeorar una situación negativa. A la inversa, un lenguaje corporal positivo puede ayudar a mejorar y controlar un conflicto.

Es importante que desarrolles una sensibilidad especial sobre tu propio lenguaje corporal. La comunicación mejora cuando reconoces y respondes apropiadamente al mismo lenguaje.

### Puntos imprescindibles de la comunicación no verbal

- Las expresiones faciales.
- Los movimientos corporales.
- Contacto visual.
- La postura.
- La apariencia.



El lenguaje corporal es un lenguaje silencioso y muy poderoso; en un árbitro es tan, o más, importante que la comunicación verbal. La comunicación no verbal dice mucho de uno mismo, más incluso que las palabras. Por tus gestos los participantes pueden entender que no estás interesado en el juego, que estás nervioso, enfadado, susceptible, ... y sacar tajada de ello.



## Las expresiones faciales

Una sonrisa, un gesto fruncido, las cejas levantadas, un bostezo, una sonrisa... todo eso está cargado de significado. Las expresiones faciales cambian constantemente durante la interacción y son evaluadas por todos los participantes.



Recuerda que tienes que esbozar una sonrisa en tu rostro para demostrar que estás gozando del partido, incluido cuando estés en medio de un encuentro especialmente difícil. Evita de todas formas sonreír después de penalizar a un jugador o entrenador, el mensaje interpretado puede ser de burla hacia ellos.

## Los movimientos corporales

Algunas de las gesticulaciones que están más cargadas de significado son las que se hacen con las manos. La mayoría de la gente utiliza las manos cuando habla con otras personas. Muchos tienen un significado universal. Indicar con el dedo de forma amenazadora, por ejemplo. La mayoría de los árbitros lo hacen cuando amonestan a los jugadores. Se tiene que intentar evitar esta acción ya que se está transmitiendo un mensaje agresivo, y el movimiento se advierte desagradable o desafiante.

Evita tocar a los participantes. Un simple golpe puede ser entendido como algo más por aquéllos que están al otro lado de la pista. Y por otro lado te pueden "invitar" a que no les toques, o bien pensarse que ellos te pueden tocar también en cualquier momento, cuando en realidad nosotros no debemos dejarnos tocar o abrazar por un jugador durante el partido.

Cuando se amonesta a un jugador o le es señalada una falta técnica también está implicado el lenguaje corporal. Ofrece, con calma, explicaciones del porqué de la amonestación o de la técnica señalada si la situación lo aconseja. Se breve. No utilices gestos agresivos o gesticules en exceso.

## Contacto Visual

Se trata de un aspecto muy importante del lenguaje corporal. Los árbitros deben desarrollar una buena práctica en este sentido, tanto con sus compañeros como con los otros participantes del encuentro. El contacto visual demuestra que estás interesado en tu trabajo. Establece contacto visual con tus compañeros cada vez que el balón salga fuera de la pista, y cuando estés ajustando tu posición durante un ataque, por ejemplo.

Por otra parte, cuando hablas con los entrenadores, con el contacto visual demuestras que estás interesado en lo que ellos dicen. Cuando amonestas a un jugador, te sirve para expresar que estás hablándole seriamente. En cambio, no te quedes mirando fijamente a la gente, los puedes hacer sentir incómodos y amenazados.





## La postura

La postura expresa mensajes fácilmente descifrables. Mantenerse en pie y recto expresa confianza e interés. Los árbitros que caminan de una manera desvencijada demuestran falta de interés en el partido. Las manos a las caderas también expresan aburrimiento. Una alternativa mejor es mantenerse con los brazos al lado. Utiliza tu postura con inteligencia, si estás parado (durante un tiempo muerto por ejemplo) los brazos cruzados bajo el torso transmitirán fuerza y seriedad, si te encaras con alguien con los brazos cruzados transmitirás predisposición al enfrentamiento (incluso con violencia).

De la misma manera cuida tus desplazamientos por la pista, andar en una transición puede ser visto como falta de interés en el partido, por el contrario moverte demasiado rápido y sin sentido en cola puede transmitir nerviosismo.

Y desde luego recuerda que los bolsillos del pantalón de arbitrar son decorativos, nunca guardes tus manos dentro de ellos. Esta postura sólo es igualable (en el plano negativo) a la de sentarse sobre la mesa o, aún peor, apoyarse en ella. Tu postura dice mucho de ti, aunque tú no quieras decir nada.

## La apariencia

Se dice que por la simple apariencia el ser humano es capaz de extraer en solo dos minutos una opinión de lo que espera de la persona que tiene enfrente, y es que la apariencia es lo primero que transmitimos. La ropa, completada con el resto de las apariencias: pelo, peinado, barba o bigote, el calzado, joyas, perfume (o maquillaje en las mujeres)... forman parte de lo que llamamos apariencia. Para los árbitros podemos dividir la apariencia en dos momentos realmente importantes: la llegada y salida de las instalaciones y la estancia en el terreno de juego.

Sobre el tipo de indumentaria que hay que llevar para llegar a las instalaciones deportivas poco hay que decir si existe una directriz de tu director de arbitraje (hay ligas en las que es obligatorio el uso de traje, corbata, ropa corporativa, etc.). Si esta existe simplemente síguela. Si por el contrario tienes libertad para elegir tu indumentaria entonces sí existen unos criterios que te pueden ayudar:



- De mimetismo ("A donde fueres haz lo que vieres"). No hay que vestirse igual se vas a arbitrar un partido de mini-basket que si vas a un partido de 1ª división.
- De moderación (Mas vale pasarse de conservador que de moderno). Si dudas entre usar una pieza atrevida o no, entonces mejor que optes por la segunda.
- De actualidad. El buen gusto evoluciona con el tiempo. Los pantalones de campana estuvieron de moda en los 70 ...
- De conjunto. Aunque en general se admiten muchas combinaciones, y realmente los árbitros no somos modelos, es importante cuidar algunos aspectos que puedan resultar obvios.





Si ofreces una primera imagen de buen profesional, estarás emitiendo un mensaje positivo que refleja tu propio compromiso de llevar a cabo una buena actuación. Recuerda que estar aseado, peinado, afeitado y vestido correctamente es algo indiscutible para un árbitro que llega a una instalación deportiva, por dos razones: te sentirás a gusto contigo mismo y transmitirás una imagen seria del trabajo que vas a realizar.

La manera de llevar el uniforme también es una forma de comunicación no verbal. Cuando salgas al terreno de juego asegúrate de hacerlo vestido correctamente. Algunas cosas que deberías controlar antes de salir de tu vestuario son:

- Todo el equipo de arbitrar debe estar limpio. La camiseta y el pantalón deben ajustarse correctamente, o sea, la camiseta por dentro y el pantalón no excesivamente largo o corto. Lo mismo con la talla, ni demasiado pequeña ni grande (ambos extremos transmiten mensajes negativos de los árbitros).



- Si usas algún logotipo de tu liga o federación, primero no lo olvides y después llévalo correctamente enganchado.
- Si llevas cinturón (recomendable, pues en general estiliza), este siempre debe ser negro.
- La chaqueta de tu liga debe estar en estado impecable. Tenla puesta durante los 20 minutos del calentamiento hasta que los equipos se preparen para comenzar a jugar (1' 30" antes de empezar el partido). Si tu federación no tuviera una chaqueta oficial usa una discreta y sin signos o escudos de clubes (algunos manuales americanos recomiendan el uso del color negro o azul marino).
- Si llevas una camiseta debajo esta nunca debe verse, incluso por la abertura del cuello.
- Los zapatos deben ser negros y bien enlustrados.
- Los calcetines también negros.
- El silbato debe de ser negro, gris o azul marino. El cordón del silbato será siempre negro, pues otros colores se estropean con el paso del tiempo y transmiten un imagen de descuido. Acuérdate de llevar siempre contigo un silbato de recambio.



## EN RESUMEN ...

Cuando se sanciona una acción, nuestro lenguaje corporal envía un mensaje a todo el mundo que está mirando. Levanta el puño cerrado (para una falta) o la mano abierta (para una violación) de una manera alta y recta por encima de la cabeza para parar el reloj. Un brazo doblegado indica debilidad e inseguridad respecto a la falta que has sancionado.

No hay nada tan significativo como cuando un árbitro señala y se lee su conjunto de gestos. Tus gestos nunca pueden delatarte, si estás nervioso no lo transmitas. Con ello que hemos expuesto, vemos que es de gran importancia enviar bien el mensaje, "VENDER LA IMAGEN" y "LA DECISIÓN".

Algunas veces sirve de bien poco estudiar los gestos si después aparecen otros que delatan nuestro estado de ánimo, y son estos últimos los que se escapan de nuestro control, produciendo, en la mayoría de los casos, problemas durante los partidos, porque los participantes los interpretan como una actitud en su contra. Tan estrecha es la unidad psicofisiológica del ser humano, que sus componentes actúan en perfecto estado de armonía. Si se trata de un miedo por protestas del público, por ejemplo, los ojos se cierran y las manos tiemblan y retroceden; si se experimentan satisfacciones por haber sancionado una infracción

correctamente, siendo reconocidas por el infractor, entonces la mirada se nos ilumina y el cuerpo tiembla a gusto. Se trata de reacciones naturales, comunes a toda la especie humana y es por eso que los otros también nos las sabrán leer.

Se trata, pues, de establecer una discriminación entre los movimientos imitados (señales oficiales) y los voluntarios. Los movimientos constituyen, por lo tanto, una expresión dinámica directamente relacionada con el temperamento individual.

La postura, la forma de caminar y los gestos en sus infinitas diversidades, descubren a simple vista el estado anímico de cada persona y aspectos de su personalidad que no interesa transmitir.

Vender una sanción es como levantar la voz. A veces, es necesario y efectivo. Pero si lo haces demasiado a menudo la gente (se enfada) o no te hacen caso. Tienes que vender la jugada sólo cuando sea necesario. Las sanciones muy obvias también necesitan buenos señales, pero las sanciones próximas necesitan un énfasis especial para poder comunicarlas a todo el mundo claramente. No exagres; no se trata de violentar a ningún jugador o parecer que te has dejado llevar por la emoción del juego.



## 5.2 Principios generales de la señalización

Si bien es cierto que algunos manuales, e incluso el propio reglamento de la FIBA, hacen una extensa clasificación de las señales (tanteo, reloj, administrativas,...), y no es menos cierto que a menudo los árbitros se hacen señales entre ellos, podemos afirmar que todas las señales que realizan los árbitros tienen unos principios generales.

No hay que decir que es muy importante que los árbitros sean claros en la expresión de sus decisiones. Esto, generalmente, se consigue con la ejecución de las señales oficiales de la FIBA. Si bien es cierto que en ocasiones una pequeña "licencia" (señal/gesto no oficial) puede ayudarnos a comunicar mejor una decisión, la realidad es que un uso continuado de estos no lleva a nada más que a la confusión entre emisor y receptor.



El árbitro además con su señalización ha de transmitir tranquilidad y seguridad, sin que una cosa afecte a la otra. Una ejecución demasiado tranquila puede transmitir inseguridad, mientras que una decisión innecesariamente enérgica puede dar a entender que el árbitro nos intenta colar una mala decisión. Encontrar el punto medio en cada momento y decisión es lo idóneo, y, entre otras cosas, a continuación vamos a intentar ayudaros a encontrarlo.



Es importante que los árbitros, en cualquiera de los grupos de la señalización (señales administrativas, tanteo,...) observen los siguientes aspectos:

- Oficialidad de las señales
- Niveles de la señalización
- Swing
- Volumen
- Uso del silbato y de la voz







## Oficialidad de las señales

Como hemos dicho con anterioridad, no nos cansaremos de insistir en el hecho de que existen unas señales que son las oficiales para todos los árbitros de la FIBA (o sea, para todo el mundo) y que son las que debemos utilizar. La señalización, como medio de expresión que es, necesita de unas normas que contribuyan a unificarla. De manera que todos usemos la misma señal para comunicar la misma decisión. La FIBA como organismo regulador del baloncesto es el encargado de decidir qué señales se utilizan, y sobre ellas no cabe la posibilidad de discusión.

Es importante conocer y ejecutar correctamente las señales. Un uso inapropiado puede llevar a confusión a participantes y espectadores. Algunos incluso podrían llegar a pensar que la acción sancionada (falta o violación) ni siquiera ha existido, debido a un uso defectuoso de las señales. Si por ejemplo sancionamos falta por empujar cuando en realidad fue por agarrar, damos pie a que el jugador, preparador y público, nos protesten la acción, pues nunca hubo un empujón.

También es común el uso de gestos para indicar que nada ocurrió. Pues bien, de nuevo estamos delante de otro error de comunicación. Intentando transmitir que no existió ninguna infracción lo que el público percibe es que no sancionamos algo que hemos visto. Un popular dicho arbitral reza: “el árbitro que sus brazos agita, algo ve que no pita”. Por lo tanto, si no hay nada que sancionar lo mejor es no hacer ningún gesto.

Es sumamente importante para los árbitros noveles usar sólo señales oficiales durante su etapa de formación inicial. Los vicios en la señalización no son diferentes de los otros, también cuesta dejarlos, y la mejor cura no deja de ser ceñirse al uso estricto de las señales de la FIBA.

## Niveles de señalización

Con la finalidad de definir claramente el jugador que cometió una falta, el motivo y la sanción, la señalización a los auxiliares de mesa debe hacerse marcando claramente tres niveles. Todo ello debe hacerse trabajando correctamente los recursos del swing (para no parecer robotizado) y del volumen (para transmitir fortaleza) que trataremos en los puntos siguientes.

Cuando nos aproximemos a la mesa de auxiliares después de señalar una falta, nos pararemos (dentro de la zona de comunicación) e iniciaremos nuestra señalización:

- Indicando (si es necesario) la validez de un cesto; si se debiera cancelar lo haríamos a la altura del pecho.
- Después, por encima de la línea de los ojos, marcaremos el número del jugador infractor. Esta señal, dada su importancia, la aguantaremos unos dos segundos (puede ayudarnos el hecho de verbalizar el número).
- Posteriormente efectuaremos la señal de la falta. La de empujar la haremos a la altura del pecho, las de antideportiva y descalificante por encima de la cabeza, y el resto de ellas formando un ángulo de 90° entre los brazos y nuestro cuerpo.
- Finalizaremos indicando la sanción marcando un último nivel. Si implica la concesión de tiros los señalaremos por encima de la línea de los ojos. Si la sanción fuera saque indicaremos la dirección del juego con el brazo formando un ángulo de 90° con nuestro cuerpo e indicando claramente la dirección del juego, nunca la línea de banda de enfrente nuestro. Es importante recordar que los árbitros no deben abandonar su posición hasta que no acaben su comunicación con la mesa. Por lo tanto nunca indiquéis la sanción a la par que abandonáis vuestra posición de comunicación.

|  |   |                                     |
|--|---|-------------------------------------|
|  | <b>NIVEL 1 FALTA PERSONAL I VALIDEZ DE LA CANASTA</b> |                                     |
|  |   | <b>NIVEL 2 NÚMERO DEL INFRACTOR</b> |
|  |   | <b>NIVEL 3 TIPO DE FALTA</b>        |

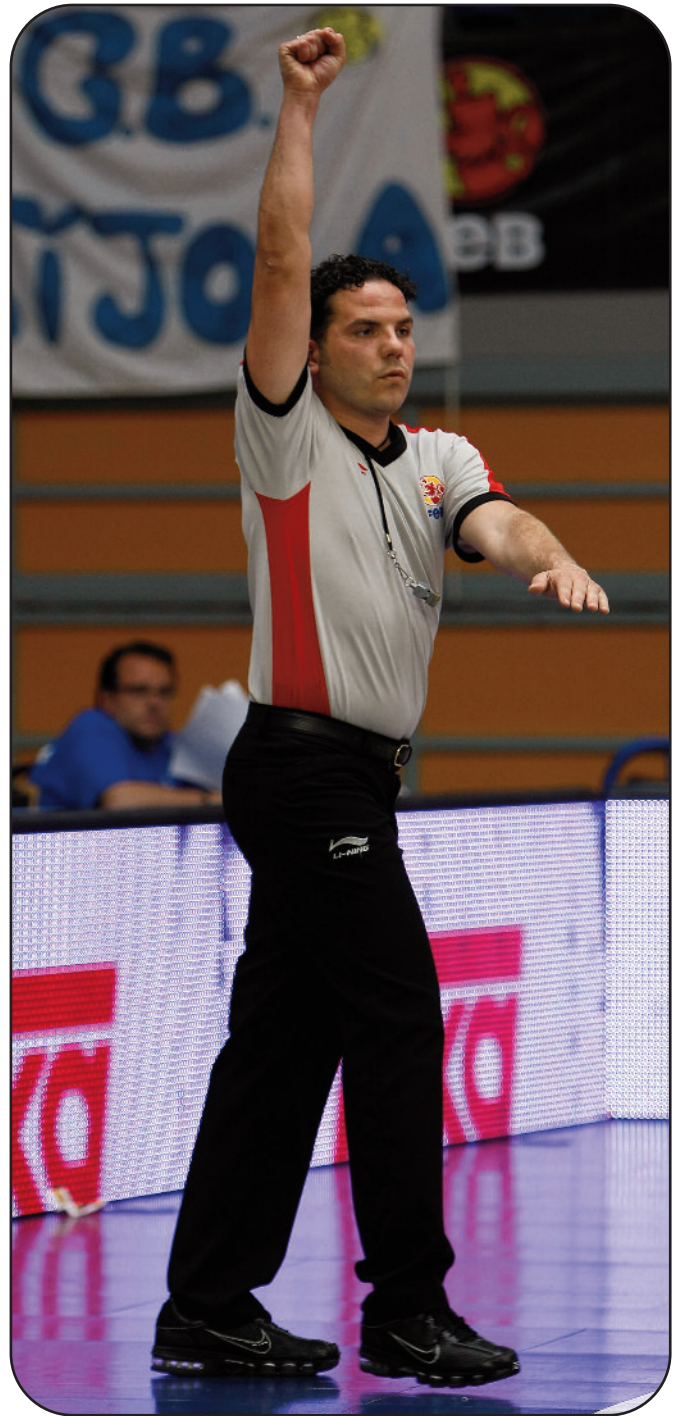


## Swing

Los movimientos para señalar se deben realizar con el suficiente ritmo y soltura. El ritmo de señalización, tanto de faltas como de violaciones, no debe ser ni demasiado rápido (no se aprecia la señal) ni demasiado lento (retrasa la puesta en juego). La soltura se gana con la experiencia.

Con el tiempo iremos ganando la soltura suficiente para conferir a nuestros movimientos aquel "algo" personal que nos diferencia del resto de árbitros, siempre sin, como hemos dicho anteriormente, apartarse de la oficialidad de las señales. Algo que ayuda mucho es seguir algún modelo (otro árbitro de nivel superior), pero sin olvidarnos de que lo que le queda bien a uno no tiene por qué quedar bien a otros. Poco a poco haremos bien en darle nuestra propia identidad a nuestra señalización, y cuanto antes mejor.

Las señales nunca deben ser ejecutadas de forma agresiva, sobre todo aquéllas que hacen referencia a las faltas personales. El infractor puede sentirse perseguido o amenazado por el árbitro, y algunos espectadores pueden entender que la falta fue más grave de lo que en realidad era, pidiendo en consecuencia una sanción superior.



Un dato muy interesante es recordar que el público lo que quiere es un espectáculo deportivo, un partido de baloncesto, jugadas espectaculares, contraataques, mates, etc. y no a un árbitro señalando e interrumpiendo, haciendo gestos y recreándose en ellos.

Hay que ir corriendo para señalar y volver rápido al lugar donde hay que proseguir el juego.



## Volumen

Dar volumen a la señalización consiste en transmitir fuerza en el uso de nuestras señales dándoles la máxima amplitud que permiten los brazos y el cuerpo. Hay que tener presente que no todos los árbitros tienen la misma estatura y fortaleza; los árbitros de gran corpulencia, a poco que hagan, tendrán una señalización voluminosa, que se verá desde cualquier rincón de la grada y del terreno de juego, transmitiendo seguridad y credibilidad. En contra, si el árbitro es de escasa corpulencia y no hace lo posible para dar volumen a su señalización, difícilmente podrá transmitir la seguridad necesaria.

### ALGUNAS PISTAS PARA DAR VOLUMEN A LA SEÑALIZACIÓN



**Poner las manos para señalar los números por encima de la línea de los ojos.**

**Abrir los codos tanto como sea posible sin que se giren las manos al señalar los números.**

**Los ojos deben tener contacto directo con la mesa de auxiliares.**

## Uso del silbato y de la voz

El propio manual de la FIBA nos dice que los árbitros deben de usar su silbato de forma contundente y seca. Además nosotros podemos añadir que un buen árbitro es capaz de “hablar” con su silbato siempre, está claro, que sepa hacer un buen uso de él.



El sonido del silbato del árbitro, acompañado de la señal correspondiente, debe de conseguir que el juego se detenga. Parece evidente que decir que, por ejemplo, ante un claro fuera de banda los jugadores estarán predispuestos a pararse, en cambio en el fragor de un rebote probablemente estarán absortos en el juego. Los árbitros debemos modular el uso de nuestro silbato, de la misma forma que modulamos el tono de nuestra voz cuando hablamos en nuestra vida diaria.

Dependiendo del tono con el que diga una frase esta tomará un significado, pues de la misma forma dependiendo del tono de mi silbato, así cambiará el mensaje que quiero transmitir. Un **uso inteligente del silbato** como veremos en este capítulo, me ayudará a transmitir mejor mi mensaje.

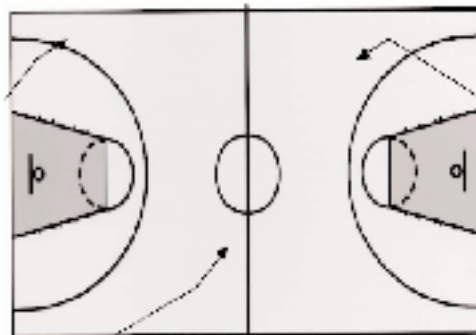


## 5.3 Normas y secuencias de la señalización de violaciones

A diferencia de las faltas, donde el árbitro debe de ejecutar un posterior movimiento para comunicarse con los auxiliares de mesa, en las violaciones el árbitro corre el riesgo de ser demasiado estático y quedar escondido entre los jugadores cuando señala una violación, con el consiguiente riesgo de que la gente se pregunte que es lo que el árbitro pitó (especialmente si la jugada es dudosa), pues cuando la gente se pregunta que ha pasado, ellos juzgan que el árbitro ha errado.

Un aspecto que nos puede ayudar es la **búsqueda del espacio libre** para efectuar la señalización. Como hemos dicho, la señalización tiene que servir para que todo el mundo (jugadores, entrenadores, auxiliares y espectadores) sepan que es lo que ha sucedido en el terreno de juego. Por lo tanto, si señalizamos la violación desde el lugar que ocupamos en el momento de sancionarla, cuando estamos rodeados de jugadores, nuestras señales no serán apreciadas por aquéllos a quien van destinadas.

Buscar el espacio libre para señalar, quiere decir salir del tumulto de jugadores que pueden interferir en la apreciación de nuestra señalización, cosa que se debe hacer de la manera más rápida posible para no retrasar la puesta en juego del balón. Por ello, este movimiento, rápido, se debe hacer justo después de hacer sonar el silbato y antes de indicar el tipo de violación.



De la misma forma si la violación es clara y no estamos entre jugadores este movimiento sería innecesario y correríamos el riesgo de llamar la atención cuando en realidad no hace falta.

Por lo general y excepto en los casos que se indicarán, las violaciones se señalan en los tres tiempos que veremos a continuación:

### NORMAS GENERALES DE LA SEÑALIZACIÓN DE VIOLACIONES



#### 1. Tiempo parado por violación

Hacer sonar el silbato una sola vez y al mismo tiempo detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical (no dejándolo doblado), con la palma abierta y los dedos juntos.

- Brazo en alto.
- Posición recta.
- Mano entreabierta.



#### 2. Tipo de violación

Indicar claramente la naturaleza de la violación.

- *Movimiento rápido y breve*
- *Normalmente la señal a la altura del pecho.*



#### 3. Dirección de juego

Indicar aún más claramente, usando el mismo brazo, la dirección de juego.

- *Mano cerrada, con el dedo extendido.*
- *Paso decidido hacia delante preferentemente con el mismo pie que el brazo que se extiende.*
- *Movimiento del brazo de vertical a horizontal (como un látigo).*



Normas específicas de la señalización  
en función de la infracción

FUERA DE BANDA / JUGADOR FUERA DEL CAMPO



A. Acercarse a la línea parando el reloj.



B. Con la misma mano señalar la dirección del juego.

VIOLACIÓN DE PIE



A. Parar el reloj.



B. Dar un paso adelante con el pie opuesto al brazo que ha sido utilizado para hacer la señal. Indicar con aquella mano-dedo el pie avanzado.



C. Para la nueva cuenta de 24": movimiento circular con dedo índice imitando el movimiento de las agujas del reloj con el brazo extendido hacia arriba.



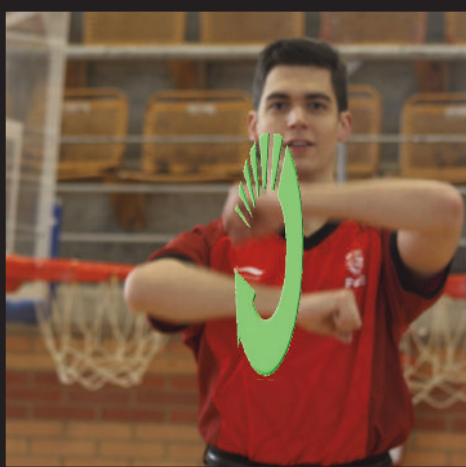
D. Con la misma mano señalar la dirección del juego.



### VIOLACIÓN DE PASOS



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Movimiento rápido y breve en forma de rotación a la altura del pecho.



**C.** El final de la señal B se coordina con el principio de la señal C.

### VIOLACIÓN DE DOBLE REGATE



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Movimiento amplio y breve, Agitando los brazos con las manos abiertas y los dedos juntos, arriba y abajo. Las palmas de la mano hacia abajo.



**C.** El final de la señal B se coordina con el principio de la señal C.



## VIOLACIÓN DE DOBLE REGATE POR ACOMPAÑAMIENTO DEL BALÓN



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Movimiento rápido y breve en forma de rotación del antebrazo a un lado.



**C.** El final de la señal B se coordina con el principio de la señal C.

## VIOLACIÓN DE RETORNO DEL BALÓN A LA PISTA DEFENSIVA



**A.** Tiempo parado por violación, situándose a caballo en la línea de medio campo (si es posible).



**B.** Indicar con el dedo índice de la mano con la que se ha hecho la señal A las dos partes del campo alternativamente.



**C.** El final de la señal B se coordina con el principio de la señal C.



### VIOLACIÓN DE TRES SEGUNDOS



**A.** Tiempo parado por violación

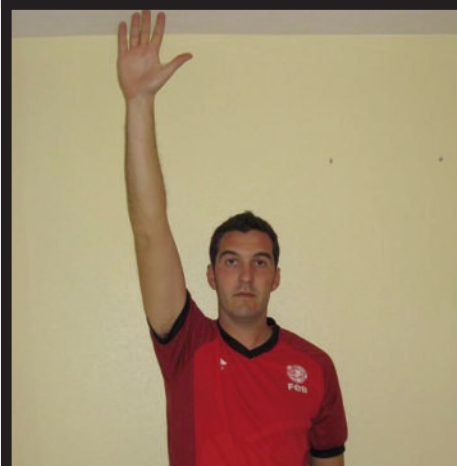


**B.** Extender el brazo hacia la zona restringida con los dedos pulgar, índice y corazón extendidos, mientras anular y meñique permanecen cerrados



**C.** Señalar la dirección de juego con la misma mano.

### VIOLACIÓN DE CINCO Y OCHO SEGUNDOS



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Paso hacia adelante, Brazo(s) extendido(s) con la mano(s) abierta(s) indicando 5/8 segundos.



**C.** En la violación de 5 segundos, señalar con el mismo brazo que se utilizó para señalar A.





## VIOLACIÓN DE LOS VEINTICUATRO SEGUNDOS



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Dar dos o tres golpes en el hombro.



**C.** Señalar la dirección de juego con el mismo brazo que se utilizó para señalar A.

## SALTO ENTRE DOS



**A.** Paso adelante. Brazos extendidos hacia arriba y adelante. Puños cerrados, a la misma altura, con el dedo pulgar extendido hacia arriba.



**B.** El árbitro mira hacia la mesa para observar la dirección de la flecha de alternancia, y señala dirección de juego.

*Es optativo hacer anteriormente la señal de violación.*



## INTERPOSICIÓN / INTERFERENCIA DEL BALÓN A LA DEFENSIVA



**A.** Tiempo parado por violación



**B.** Paso adelante acentuando la validez de la canasta, flexionando levemente el cuerpo.

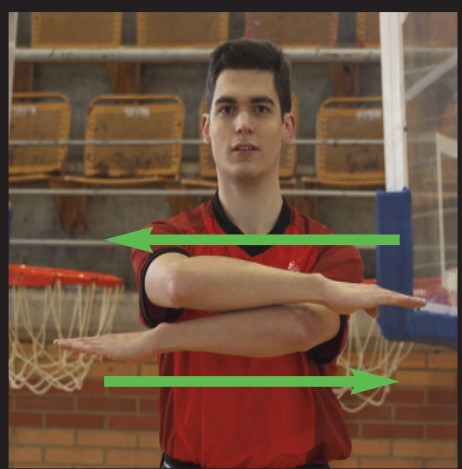


**C.** Señalar con el dedo el lugar de la canasta donde se ha cometido la infracción.

## INTERPOSICIÓN / INTERFERENCIA A LA OFENSIVA



**A.** Parar el reloj.



**B.** Cruzar los brazos con las manos abiertas y las palmas mirando hacia el suelo por delante del pecho.

Se recomienda usar la voz "NO" acompañando el gesto.



**D.** Con la misma mano señalar la dirección del juego.



## 5.4 Normas y secuencias de la señalización de faltas

Igual que anteriormente hemos hablado de la necesidad de comunicar con dinamismo las violaciones, es importante hacerlo también con las faltas, si cabe incluso más. Las faltas, a pesar de ser, como las violaciones, infracciones a las reglas de juego, conllevan un componente emocional muy superior, ya que no sólo implican la pérdida de la posesión de la pelota, sino que también pueden implicar la eliminación de un participante.



A continuación os daremos algunas pautas que debéis seguir en caso de sancionar una falta. Cuando se produce una, el árbitro responsable de la jugada debe:

1. Hacer sonar su silbato una sola vez y, simultáneamente, parar el reloj de partido con el brazo extendido en vertical (no doblado) y el puño cerrado. Un buen símil para asegurar la rectitud del brazo, es que al señalar la falta debemos “dar un puñetazo al techo”.
2. Buscar el contacto visual con el compañero para no señalar sanciones diferentes.
3. Cuando los dos árbitros piten a la vez, debe ir a señalar a la mesa el árbitro que recibe la acción (o del modo que se haya acordado en la charla prepartido).

4. Asegurarse de que el jugador se ha dado cuenta de que ha sido sancionado con una falta, señalándolo a la altura de la cintura con el brazo extendido y la palma de la mano (nunca con el dedo) encarada hacia el suelo, pero sin abalanzarse sobre él. Nunca situarse a menos de dos metros.

5. Cuando se concedan tiros libres, debe indicar a su compañero cuántos.

6. Correr hacia la mesa de oficiales y detenerse, situándose en un lugar donde el anotador lo vea claramente y sin obstáculos, aproximadamente a una distancia de entre seis y ocho metros. También es importante no situarse cerca de los bancos cuando las circunstancias lo aconsejen.

7. Efectuar todas las señales estando parado.

8. Señalar con mucha claridad y lentamente el número del jugador que ha cometido la falta. Es aconsejable “congelar” la señal durante un par de segundos, puesto que es fundamental que el anotador anote el número correcto.

9. A continuación, indicar la naturaleza de la falta.

10. Completar la comunicación indicando el número de tiros libres o la dirección de juego y correr hasta su nueva posición.

11. Tras completar la señalización, los árbitros, si es necesario, intercambiarán sus posiciones.





## NORMAS GENERALES DE LA SEÑALIZACIÓN DE FALTAS



### A. Tiempo parado por falta.

- > Mirar a los ojos al infractor.
- > Acercarse al jugador-infractor e indicarlo en caso de que no este claro:

#### 1) Brazo indicador de falta personal

- Brazo alzado
- Posición recta.
- Puño cerrado.

#### 2) Brazo que señala al jugador infractor

- Brazo estirado y no indicar con el dedo.
- Posición recta.
- Palma abierta hacia abajo.
- Indicando hacia la cintura del infractor



### B. Señalización a la mesa del infractor

- > Número del infractor
- > Manos abiertas (ver volumen) por encima de la altura de la línea de los ojos.



### C. Señalización a la mesa del tipo de falta.

- > Tipo de falta según la señal oficial correspondiente.
- > Debe ser el reflejo de la acción cometida por el infractor.
- > A la altura del pecho.



## NORMAS GENERALES DE LA SEÑALIZACIÓN DE FALTAS (II)



### D1. Señalización a la mesa de la sanción (nº de tiros libres)

- Indicar el número de tiros libres.
- Mano abierta (ver volumen) por encima de la cabeza.



### D2. Señalización a la mesa de la sanción (banda)

- Mano cerrada con el dedo índice extendido.
- Indicar la dirección del juego.
- Usar el brazo más cercano a la dirección de la jugada de manera que no se cruce por delante del cuerpo.



### D3. Señalización a la mesa de la sanción (equipo con posesión de pelota)

- Puño cerrado
- Señalar la dirección de juego con el puño sin cruzar los brazos por delante del cuerpo o acompañando el gesto con un giro de todo el cuerpo de 90°.



**Normas específicas de la señalización de las faltas en función del tipo de infracción**

**FALTA POR BLOQUEO**



Dar un golpe con la mano extendida en la cintura, manteniendo los antebrazos y volviendo a la posición inicial.



**A. Tiempo parado por falta**



**B. Señalización a la mesa del infractor**



**C. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**





## FALTA POR EMPUJAR



Extender los brazos haciendo una acción de empujón con las manos abiertas a la altura del pecho.



**A. Tiempo parado por falta**



**B. Señalización a la mesa del infractor**



**C. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**



## FALTA POR AGARRAR



Brazo izquierdo extendido a la altura de los hombros. Coger la muñeca con la mano derecha.



**A. Tiempo parado por falta**



**B. Señalización a la mesa del infractor**



**C. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**







## FALTA POR USO ILEGAL DE MANOS



Brazo derecho extendido a la altura de los hombros. Golpear la muñeca del brazo izquierdo con la mano derecha abierta.



**A. Tiempo parado por falta**



**B. Señalización a la mesa del infractor**



**C. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**





## FALTA POR GOLPEAR CON EL CODO



Hacer el gesto de dar un golpe con el codo a la altura del hombro, moviendo de adelante hacia atrás.



**A. Tiempo parado por falta**



**B. Señalización a la mesa del infractor**



**C. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**

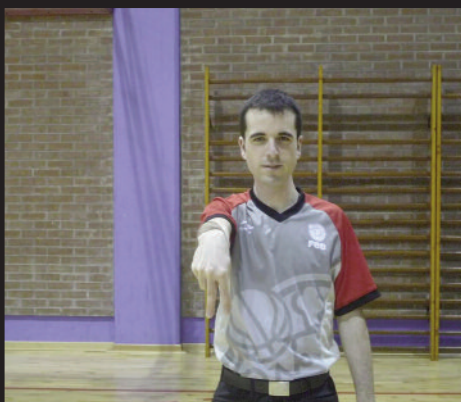




FALTA Y CANASTA VÁLIDA / ANULACIÓN DE LA CANASTA



- > Parar el reloj con la señal F1 correspondiente e indicar la validez (B13) o no (B14) del punto(s).
- > Acercarse a la mesa
- > Indicar la validez (B13) o no (B14) del punto(s).
- > Indicar el número del infractor (B).
- > Indicar el tipo de falta cometida por el jugador (C).
- > Indicar la sanción (D) correspondiente.



A. Tiempo parado por falta

B. Indicar validez o anulación (repetir de nuevo a la mesa)



C. Señalización a la mesa del infractor

D. Señalización a la mesa del tipo de falta



E. Indicar la sanción correspondiente



## FALTA ANTIDEPORATIVA



- Señalar inmediatamente
- Acercarse a la mesa.
- Indicar el número del infractor (B).
- Indicar que la falta es antideportiva (F7)
- Indicar la sanción (D) correspondiente.



**A. Señalización a la mesa del infractor**



**B. Señal de falta antideportiva**



**C. Señalización a la mesa de la sanción de tiros libres**



**D. Señalización a la mesa de la sanción de dirección de juego**



## DOBLE FALTA



- > Parar el reloj con el señal F8, indicando los dos infractores.
- > Acercarse a la mesa.
- Indicar Doble falta (F8).
- > Indicar el banquillo del equipo local con el dedo.
- > Indicar el número del infractor del equipo que se ha señalado (B).
- > Indicar el banquillo del equipo visitante con el dedo.
- > Indicar el número del infractor del equipo (B).
- > Indicar la sanción (D).



**A. Señalar el banquillo del equipo A**



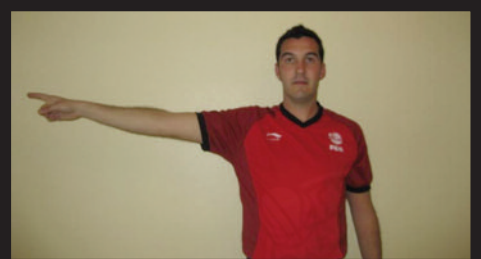
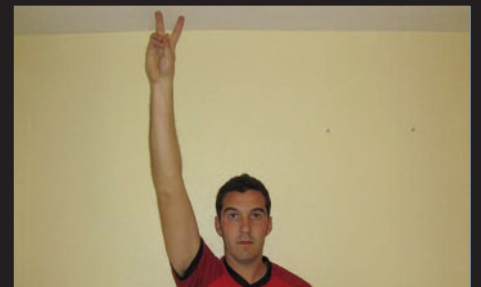
**B. Señalización a la mesa del infractor equipo A**



**C. Señalar el banquillo del equipo B**



**D. Señalización a la mesa del infractor del equipo B**



**D. Señalización a la mesa de la sanción**



## FALTA TÉCNICA



- > Parar el reloj con la señal F10.
- > Acercarse a la mesa.
- > Indicar el número del infractor (B) o el banquillo sancionado, indicando en este caso también si se sanciona al entrenador o a un miembro del banquillo.
- > Indicar Falta técnica (F10).
- > Indicar la sanción (D).



**A. Señalización a la mesa del infractor**



**B. Señalización a la mesa del tipo de falta**



**C. Señalización a la mesa de la sanción de dos tiros libres**



**D. Señalización a la mesa de la dirección del juego.**



## FALTA DESCALIFICANTE



- Parar el reloj con la señal F9.
- Acercarse a la mesa.
- Indicar el número del infractor (B).
- Indicar Falta descalificante.
- Indicar el tipo de falta cometida por el jugador (C).
- Indicar la sanción (D).



**A. Señalización a la mesa del infractor**



**B. Señalización a la mesa del tipo de falta.**



**C. Señalización a la mesa de la sanción de dos tiros libres**



**D. Señalización a la mesa de la dirección del juego.**



## 5.5. Normas y secuencias de señalización a la mesa de auxiliares

### Colaboración entre árbitros después de señalarse una falta

Es muy importante que después de señalar una falta los árbitros establezcan contacto visual, incluso si no hubo doble pitada. Los árbitros pueden intercambiar información muy útil después de sancionar una falta, por ejemplo: si un cesto entró o no, si una falta va acompañada de tiros libres, etc.

El contacto visual con el árbitro libre nos ayudará a que el juego se ponga en marcha de forma rápida y sin dar lugar a malos entendidos. Por ejemplo es frecuente que un árbitro al creer que su compañero concederá banda en vez de tiros libres, se sitúe cerca de la línea de banda para administrar con rapidez ese servicio. Si su compañero sanciona tiros puede ocurrir que espectadores y participante piensen que los árbitros estaban en desacuerdo. Para evitar situaciones como esta, después de sancionar falta busca a tu compañero e indícale que sanción tendrá la falta.

Si hubo una situación de doble pitada, la comunicación visual se vuelve imprescindible, especialmente para conseguir que, al menos, los dos árbitros sancionen lo mismo. Es muy importante prever esta situación en la charla prepartido y decidir como actuar, así como establecer un código compartido de señales.

Este último punto es muy importante, las señales que me haga con mi compañero deben ser establecidas en la charla prepartido, por muy simples y comunes que nos parezcan, pues lo que para uno quiere decir una cosa fácilmente puede significar la contraria para el otro. Sólo una última clave, usad señales claras y sencillas.



### Normas específicas

A continuación os daremos unas normas básicas que seguir después de sancionar una falta e iniciar nuestra comunicación con los auxiliares de mesa. Si bien “nada podría parecer tan fácil” después de hacer los más “difícil” (decidir si sancionar falta o no), muchos errores y situaciones conflictivas en los partidos ocurren por una deficiente comunicación con los auxiliares de mesa, y en 80% de los casos el responsable es el árbitro.



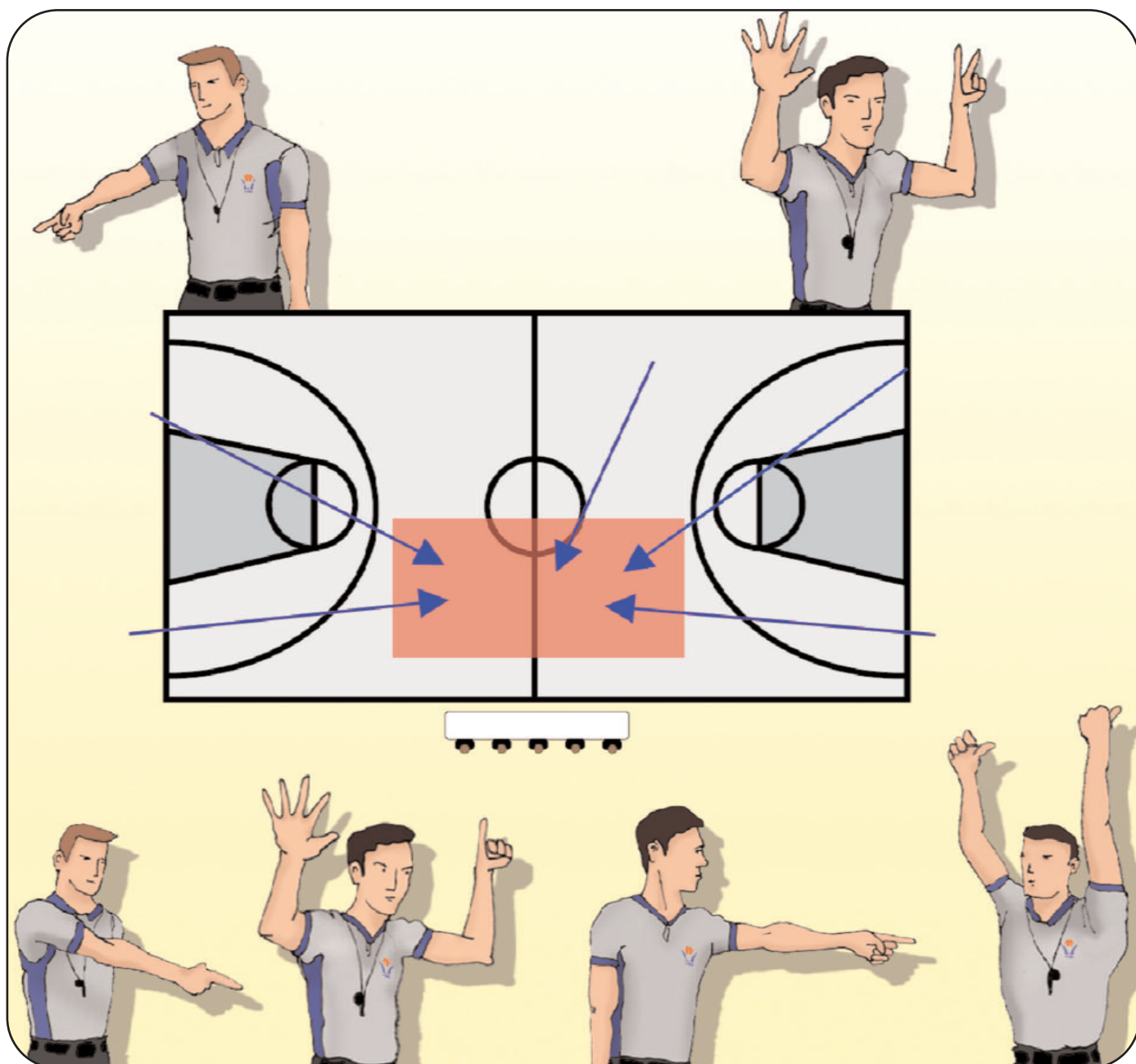
En ocasiones se producen situaciones enredadas y perfectamente evitables cuando un árbitro señala falta del jugador número 8, mientras en la mesa se entiende que la falta fue del 9. El consiguiente desconcierto de participantes (e incluso a veces de nuestros propios compañeros) actúa como abono de protestas por parte de público y participantes.





He aquí algunas indicaciones para una correcta comunicación con los auxiliares de mesa:

- Después de señalar una falta ir a la zona de señalización.
- Se debe señalar parado, nunca caminando.
- Se debe ir corriendo a la mesa a señalar las faltas, **NUNCA CAMINANDO** o **TROTANDO**.
- No variar la naturaleza de la señal de la falta sancionada y se deben recordar las normas de señalización.
- Si prevés protestas de un entrenador no te sitúes próximo a su zona de banquillo, puede entenderlo como una provocación.
- Se debe recordar que los números hay que señalarlos a la altura de los ojos. Cuando se hacen las señales se deben hacer con swing y sin prisa, apoyándose en las normas establecidas.





## Normas y señalización de señales administrativas

### CANASTA DE UN PUNTO



- > Solo el árbitro de cola
- > Brazo extendido sobre la cabeza.
- > Con un dedo levantar y bajar la mano moviendo la muñeca.

### CANASTA DE DOS PUNTOS



- > Solo el árbitro de cola.
- > Brazo extendido sobre la cabeza.
- > Con dos dedos levantar y bajar la mano moviendo la muñeca.

### INTENTO Y CANASTA DE TRES PUNTOS



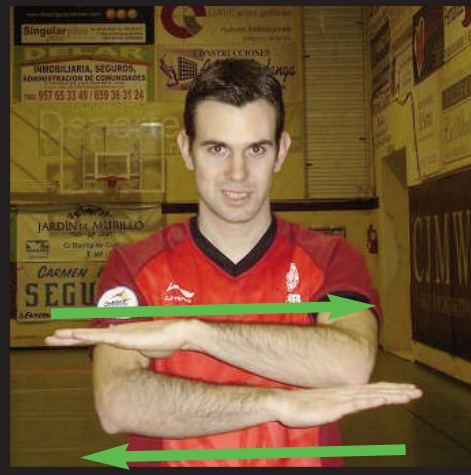
> Solo el árbitro de cola, excepto en aquellas situaciones que se produzcan cerca del árbitro de cabeza, en las que el árbitro de cabeza indicará a su compañero el intento (solamente) de canasta de 3 puntos, dejando la concesión al árbitro de cola. Si quiere indicar que el tiro es de dos puntos estirará el brazo en paralelo al suelo señalando el número 2 con los dedos índice y anular.

> Cuando un jugador realiza un intento de tiro a canasta desde la zona de tres puntos, levantar un brazo recto por encima de la cabeza señalando con los dedos (pulgar, índice y anular) el número tres.

> Si el cesto se convierte levantar la otra mano.



## ANULACIÓN DE CANASTA O JUEGO ANULADO



- Desplazar los brazos una vez delante del cuerpo.

## TIEMPO MUERTO



- El árbitro más próximo a la mesa de anotadores.
- Formar una "T" con la palma de la mano y el dedo índice de la otra
- Por encima de la cabeza.
- Hacer sonar el silbato a la vez que se hace la señal.

## SUSTITUCIÓN Y PERMISO PARA ENTRAR UN JUGADOR EN LA PISTA



- El árbitro más cercano a la mesa de anotadores.
- Cruzar lo antebrazos a la altura de los ojos.
- Hacer sonar el silbato a la vez que se hace la señal.



- Las palmas de las manos deben de estar claramente abiertas.
- Para autorizar la entrada del jugador mover una sola vez la palma de la mano abierta hacia el cuerpo (sin usar el silbato).



## CUENTA VISIBLE DE 5 Y 8 SEGUNDOS



- Mover el brazo hacia delante y atrás a 45 grados de la parte inferior de nuestro cuerpo.
- No mostrar números, si no la palma de la mano fija.
- Hacer siempre la cuenta, incluso si no hubiera presión.

## TIROS LIBRES



### ÁRBITRO DE CABEZA

- El árbitro de cabeza entrará con el balón dentro de la zona, aproximadamente uno o dos pasos por delante del cesto, dará uno o dos botes al balón en el suelo, e indicará a 90 grados, de cara al jugador, los tiros libres que quedan por lanzar. Acto seguido dará un pase picado al lanzador.



### ÁRBITRO DE COLA

- En la intersección de tiros libres con la línea de 3 puntos.
- Indicar los tiros libres que quedan por tirar.
- Brazos rectos por encima de la cabeza.
- Si el cesto entra indicar a los auxiliares de mesa la validez del cesto con la señal correspondiente. Acto seguido indicarles el número de tiros libres que quedan. Si el cesto no entrase, simplemente indicarles los tiros libres pendientes.



## PUESTA EN JUEGO



- El árbitro que debe dar el balón al jugador para un servicio, se situará próximo a dicho jugador, dará uno o dos botes y le pasará el balón (en la mano si está próximo, con un pase si está a menos de dos metros, o uno picado si está entre 2 y 4 metros).

- Para poner en marcha el reloj del partido, bajar el brazo desde la posición de parada del reloj y hacer un movimiento de cortar con la mano, que debe de acabar en una parada seca en el momento en el que se ha de poner en marcha el reloj del partido.

- En caso de presión sobre el jugador que saca, mantener un brazo extendido con la señal de parada, y contar, como se describe en el punto de "cuenta visible", con el otro brazo. En el momento que se deba de poner en marcha el reloj usar el brazo extendido para proceder normalmente.

## Final de periodo o partido

En principio la mejor señal que debemos hacer en una situación final de periodo o parte es la no-señal. Si pitamos o hacemos gestos, cuando en realidad no queremos sancionar nada, solo conseguiremos hacer creer a la gente que en verdad queríamos sancionar algo punible y que después nos hemos echado atrás. Muchos querrán ver (y a la postre "verán") un puño en vuestra palma de la mano extendida.

Si en el momento próximo al fin del período o partido un jugador lanza a canasta los árbitros juzgarán si:

- **El balón está en las manos del tirador en el momento que suena la señal de final.** En ese caso el cesto no debe ser concedido y por tanto el árbitro levantará inmediatamente la palma de la mano a la vez que hará sonar su silbato, dejando claro que la jugada estaba invalidada. Si el cesto entrase hará la señal de invalidar cesto.





- Si el balón está en el aire a consecuencia del tiro cuando suena la señal de final. Los árbitros no harán ninguna señal y esperarán. Si se consigue un cesto o se produce una interposición/interferencia a la defensiva, se hará la señal de concesión de cesto.

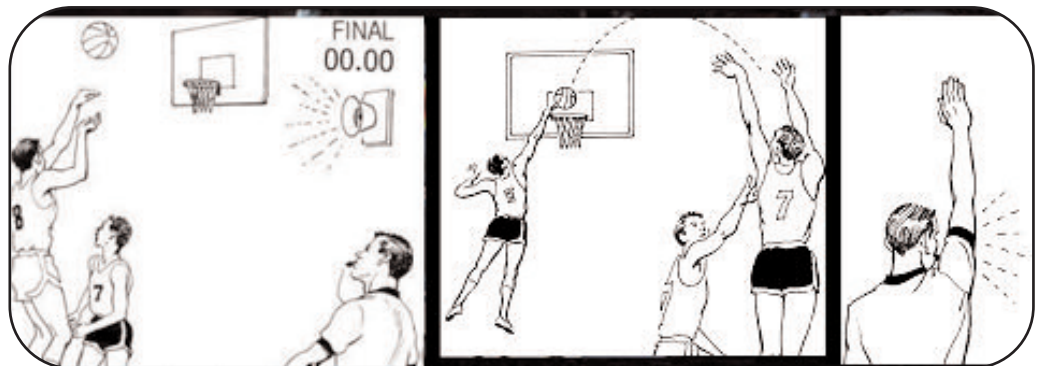


- Si se produce una interposición/interferencia a la ofensiva y el balón entra se hará la señal de parar el reloj seguida de la de cancelación de cesto a la vez que se hará sonar el silbato.



- Si se produce una interposición/interferencia a la ofensiva y el cesto no entra se levantará la palma de la mano a la vez que se hace sonar el silbato.

- Si no se tiene claro si el lanzamiento está dentro o fuera de tiempo, nos abstendremos de hacer ninguna señal y acudiremos rápidamente a la mesa de oficiales para decidir, según el procedimiento reglamentario, la decisión final.



En cualquier caso recordad cuál es el árbitro responsable de la concesión del cesto y no hagáis la señal de cancelar si no estáis seguros o bien no sois el árbitro responsable.



## CONCLUSIONES

- Sólo se deben utilizar las señales oficiales FIBA.
- Debe emplearse un pitido fuerte y seco. Debe hacerse sonar una sola vez y con nitidez en todas las faltas y violaciones.
- Las señales deben ser claras y concisas. Habrá ocasiones en que te ayudará a vender la decisión. No hay necesidad de ser exagerado ni espectacular.
- Las señales de parada del reloj de partido (falta o violación) deben ser claras.
- Los árbitros deben detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical, con el puño cerrado si se trata de una falta, con la palma abierta y los dedos juntos si se trata de una violación y con la señal propia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, o una situación de salto.
- Todas las señales que se hagan al anotador:
  - o Deben hacerse desde una distancia aproximada de seis a ocho metros de la mesa de oficiales (dentro de la zona de señalización). El reloj de partido estará parado, por lo que no hay que apresurarse.
  - o Deben hacerse con swing y volumen.
  - o El orden a seguir será:
    - La concesión o anulación de puntos (si procediera)
    - Número del jugador, a la altura de los ojos.
    - Tipo de falta, a la altura del pecho.
    - Número de tiros libres, a la altura de los ojos, o dirección de juego, en la prolongación de los hombros.
- La calidad de tu señalización mejorará tu imagen como árbitro, no la calidad de tu decisión. Transmitirá a los demás que conoces tu trabajo y que lo estás haciendo bien. Te dará confianza.



## AUTOEVALUACIÓN

Contesta verdadero o falso a las siguientes afirmaciones:

1. Para sancionar una falta doble, antideportiva, técnica o descalificante haremos directamente la señal correspondiente de tipo de falta.
2. Después de un tiro libre no convertido el árbitro de cola hará la señal de cancelación.
3. Un buen árbitro convence con su señalización. Una depurada técnica del arbitraje es capaz de suplir un arbitraje deficiente.
4. En la señalización a la mesa marcaremos claramente los tiempos, especialmente el que hace referencia al número de jugador. Señalizaremos parados, indicando a la altura de los ojos el número de jugador, seguido del tipo de falta a la altura del pecho y la sanción correspondiente.
5. Para conceder una sustitución podemos hacer directamente la señal de permitir la entrada de un jugador en la pista.
6. En caso de falta doble y durante su comunicación con la mesa, el árbitro indicará que tipo de falta cometió cada uno de los jugadores implicados en la situación.
7. Se puede aclarar quién cometió una falta señalándole con el dedo.
8. La dirección del juego se puede señalar con el dedo o con la palma de la mano abierta.

1. VERDADERO 2. FALSO 3. FALSO 4. VERDADERO 5. FALSO 6. FALSO 7. FALSO 8. FALSO