

A collage of basketball game images. The top left shows a crowd of spectators. The top right shows a player in a white jersey with a basketball. The middle left shows a referee in a red shirt. The middle right shows a player in a white jersey with 'rec' and 'Bilbao' logos. The bottom left shows a player's legs and feet on a court. The bottom right shows a player's legs and feet on a court.

AREA DE TÉCNICA DE ARBITRAJE

6. FILOSOFÍA Y NORMAS DE COLABORACIÓN

EN ESTE CAPÍTULO:

Tratamos los aspectos a tener en cuenta en la colaboración de los árbitros, antes, durante y después de cada partido.





6.1. Objetivos y partes de la colaboración

Según la Real Academia Española de la Lengua, colaborar es: “Trabajar con otras personas en la realización de una obra”. Y la verdad es que el arbitraje como cualquier otra actividad que implique a las relaciones humanas en la consecución de un objetivo común exige una gran dosis de colaboración. La experiencia nos dice que para llegar al éxito en un partido de baloncesto es necesaria la colaboración de todos sus participantes (jugadores, entrenadores, árbitros,...). También es cierto que, en ocasiones, al no depender todos estos factores de nosotros, resulta difícil llegar a ese objetivo, pero no es menos cierto que a menudo el éxito no nos llega por falta de colaboración entre el propio equipo arbitral.

Muy a menudo los árbitros han confundido el significado de la colaboración en el arbitraje. Colaborar no quiere decir “dar ánimos” exhibiendo el dedo pulgar en señal de OK en los momentos en que hay más ruido, ni sonreír cuando más protestas hay. Colaborar exige autoanálisis, reflexión y confianza mutua. Si en un partido hay problemas; ocultar la realidad, mirar hacia otro lado o no tener la confianza suficiente con el compañero para decirle que nos hemos equivocado, solamente nos llevarán al fracaso.



La falta de cultura de colaboración dentro del arbitraje nos es única, en otras profesiones también existe, y como en el arbitraje, es un problema a solucionar y erradicar. No es extraño encontrarse con maestros que actúan al contrario de las decisiones tomadas por el claustro de profesores u oficinistas que “van a la suya” dentro de su departamento. Estar predispuesto a la colaboración y ser consciente de sus beneficios es primordial para un buen árbitro. Recordad, un buen árbitro actuando solo, nunca llegará a conseguir un gran arbitraje.

La colaboración en el arbitraje consiste en un amplio proceso que analizamos a continuación, y que nos llevará a que los participantes nos vean como una unidad. La amplitud de este proceso viene determinada por el hecho de que comienza antes del partido y continúa durante y después del partido.

Para desarrollar la colaboración dentro del ámbito arbitral la vamos a dividir en tres grandes momentos:

ANTES

Desde la recepción de la designación hasta la salida a la pista.

DURANTE

Todas las acciones de interacción, durante el partido.

DESPUÉS

Desde la salida del partido después de acabar el tiempo de juego hasta la salida de las instalaciones deportivas y el trabajo post-partido.



6.2. Colaboración antes del partido

La designación

Para evitar imprevistos no hay nada mejor que prever con tiempo suficiente todo cuanto hace referencia al desplazamiento que debemos realizar, después de recibir, la designación. Una vez recibida tenemos que consultar horarios de aviones, trenes, barcos, estado de las carreteras, planos, guías, etc. Es decir que, tenemos que saber cuanto antes, con la máxima exactitud posible donde vamos, como llegaremos, a qué hora saldremos, prever posibles imprevistos, etc.

Tenemos que ponernos en contacto con nuestro compañero para conocer su plan de viaje o ayudarlo si tiene alguna duda sobre como realizar el desplazamiento.

hace que nos conozcamos más, comencemos a crear canales de comunicación y que nuestra capacidad para captar si nuestro compañero está pasando por un mal momento durante el partido sea superior.

“Hay que hablar del partido, de la temporada, de nuestros arbitrajes, de experiencias que nos pueden haber sucedido y que pueden ser provechosas”.

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO			
Provisional de partidos de la jornada			
Temporada:	Categoría:	Fase:	Grupo:
09/10	ORO	LIGAS REGULAR	UNICO
Jornada: 34 23/04/2010			
CLUB MELILLA BALONCESTO - BASKET CAIZARAGOZA	CP: 541175	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 21:00
Campo: PAB. DEPORTES MELILLA JAVIER MBRODA RUIZ	Camiseta local: AZUL	Camiseta visitante: ROJA	
Dirección: CERRO SAN LORENZO S/N	Localidad: Melilla (Melilla)	Arbitro 1: LUCAS DE LUCAS, ANGEL DE (CLM)	Arbitro 2: SANTANA MORALES, RICARDO BERNARDO (CAN)
CT. EL SANTÍ JOSEP GRONA - SERVIDUSTRIA TARRAGONA 2017	CP: 541176	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 21:00
Campo: PAVELLO FONTAJAU	Camiseta local: AZUL	Camiseta visitante: AMARILLO FLUOR	
Dirección: AV. DDA. JOSEF TARRADELLAS, 22	Localidad: Girona (Girona)	Arbitro 1: PLA GIMENEZ, JOSE (CAT)	Arbitro 2: VAZQUEZ GARCIA, JOSE (CAT)
TENERIFE RURAL - LECHE RIBOT BREGOATI	CP: 541177	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 20:00
Campo: PABELNULAR DE TENERIFE SANT JAGO MARTIN	Camiseta local: BLANCA	Camiseta visitante: AZUL CELESTEMARINO	
Dirección: C/ MILEROCES, S/N	Localidad: San Cristóbal de La Laguna (Santa Cruz de Tenerife)	Arbitro 1: SANCHEZ ARDIO, ALBERTO (CAT)	Arbitro 2: QUINTAS ALVAREZ, ASER (VAS)
UNION BALONCESTO LA PALMA - CACERE S 2016 BASKET	CP: 541178	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 20:00
Campo: PABELLON DE MIRAFLORES	Camiseta local: AZUL	Camiseta visitante: BLANCA	
Dirección: MIRAFLORES (LA DEHESA), S/N	Localidad: Santa Cruz de La Palma (Santa Cruz de Tenerife)	Arbitro 1: MIRAFLORES (LA DEHESA), S/N	Arbitro 2: SANCHEZ BALBUENA, MIGUEL ANGEL (CAT)
CB OROBELLA - LOS INSTITUTOS FERTILIDAD CORTICALS RINCONI	CP: 541179	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 21:00
Campo: PARC SPORTU BALU LLOBRE SAT	Camiseta local: AZUL	Camiseta visitante: BLANCA	
Dirección: AVDA SAN LLORENÇAT, 1530 SORRAL DEL PU	Localidad: Cornellà de Llobregat (Barcelona)	Arbitro 1: MARTINEZ FERNANDEZ, JORGE (CYL)	Arbitro 2: CALATRAVA QUEVAS, FERNANDO (VAL)
PALENCIA BALONCESTO - VIVESMORCA	CP: 541180	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 21:00
Campo: PABELLON MUNICIPAL DE DEPORTES MARTA DOMINGUEZ	Camiseta local: GRIS Y MORADO	Camiseta visitante: BLANCA	
Dirección: C/ BIS. BARBERA, S/N	Localidad: Palencia (Palencia)	Arbitro 1: GARCIA GONZALEZ, JUAN CARLOS (CAT)	Arbitro 2: SERRANO VELAZQUEZ, RAFAEL (MAD)
AGUA SDE SOUSA S OURENSE - CIUDAD DE LA GUNA CATURRAS	CP: 541181	Fecha: 23/04/2010	(Viernes) Hora: 21:00
Campo: PIAZO DOS DEPORTES PAOZ PAZ	Camiseta local: AZUL	Camiseta visitante: AMARILLA	
Dirección: FINCA SEVILLA, S/N	Localidad: Ourense (Ourense)		

Si no fuera posible viajar juntos o los árbitros fueran de la misma localidad donde se realiza el partido, resultaría ideal quedar en la localidad de celebración del partido mucho antes de la hora indicada para llegar a las instalaciones.

Viajar

Cuando el partido se celebra en una localidad alejada de nuestro domicilio, si es posible, resulta muy provechoso viajar junto con el compañero. De esta manera nos aseguraremos llegar juntos a las instalaciones y fomentar así un conocimiento mutuo que, a pesar de que no lo parezca, favorece mucho a la hora de emprender nuestro trabajo. Hay que hablar del partido, de la temporada, de nuestros arbitrajes, de experiencias que nos pueden haber sucedido y que pueden ser provechosas.

Las anécdotas crean el ambiente idóneo para realizar este trabajo y conocer a la persona con la que arbitramos. Hablar de la familia, estudios, trabajo, aficiones fuera del baloncesto, ilusiones, problemas, etc. Todo eso





Llegada a las instalaciones

Tanto si hemos de viajar juntos, como si hemos quedado en la localidad, o si llegamos a las instalaciones por separado, hemos de llegar con el tiempo necesario establecido por la Federación pertinente para dirigirnos directamente al vestuario y comenzar a cambiarnos.

Es fundamental que los árbitros preparen sus desplazamientos de modo que lleguen a las instalaciones deportivas con la suficiente antelación. En caso de previsión o de mal tiempo, se deben adelantar la salida para evitar llegar tarde al partido. Se recomienda encarecidamente que los árbitros lleguen a las instalaciones donde se vaya a celebrar el encuentro al menos con una hora de antelación sobre el horario de inicio previsto y que, al llegar, se presenten al delegado de campo, al responsable de la organización o al comisario, si se halla presente y no han acudido juntos. Cada Federación territorial puede estipular un tiempo de llegada diferente a la ciudad o las instalaciones deportivas.

Deben prepararse adecuadamente para cada encuentro, es decir, en las mejores condiciones físicas y mentales posibles. La última comida debe haber finalizado al menos cuatro horas antes del inicio del encuentro y no se consumirá alcohol.



La apariencia personal es muy importante. Los árbitros deben estar orgullosos de su imagen y vestirse adecuadamente antes de un encuentro. Debéis pensar que sois los representantes de la Federación en el terreno de juego. Se recomienda no ir con tejanos o pantalón corto.

El uniforme de arbitrar debe estar en buen estado, limpio y bien planchado. Los árbitros no deben llevar reloj, muñequera u otro tipo de joyas durante el encuentro.

En el capítulo destinado a la señalización encontraréis un apartado destinado a la comunicación no verbal que puede seros muy útil. Como explicamos en ese apartado la mayoría de seres humanos son capaces 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.

En resumen, queremos que nuestros árbitros tengan una imagen profesional dentro y fuera de la cancha.

“Deben prepararse adecuadamente para cada encuentro, es decir, en las mejores condiciones físicas y condiciones mentales posibles”.

“La apariencia personal es muy importante, somos los representantes de la Federación en el terreno de juego”.



El vestuario

Tenemos que evitar pasar largo tiempo, solos o con el compañero, conversando con jugadores, entrenadores o directivos. Una vez llegamos a las instalaciones, más o menos a la hora establecida, nos dirigiremos al vestuario. Eso no quiere decir que no podemos intercambiar saludos y hacer pequeños comentarios. Lo que tenemos que evitar es crear suspicacias entre los componentes de los diferentes equipos, por si pasamos más tiempo de lo normal, charlando con el adversario o dar la sensación de amistad antes de iniciar el partido.

Una de las primeras cosas que debemos hacer cuando llegamos al recinto deportivo es solicitar la presencia del delegado de campo, que nos guiará hacia el vestuario y ayudará en los pequeños problemas que podemos tener durante el partido. Un vez hemos hablado con él podremos disponernos a iniciar todos los trámites del partido.



La charla pre-partido

El diálogo pre-partido es imprescindible, no importa que conozcamos perfectamente a nuestro compañero, por la multitud de veces que hemos arbitrado juntos. Cada partido es diferente y pueden suceder cosas que no nos han sucedido anteriormente. También nos tenemos que enriquecer con las diferentes experiencias que nuestros compañeros puedan transmitirnos de otras actuaciones que hayan realizado sin nosotros.

Recordad que la charla pre-partido es una de las claves del éxito de un buen trabajo en equipo.

Una vez en el vestuario, que es el lugar idóneo para llevar a cabo la charla pre-partido, tenemos que cambiarnos tranquilamente. No lo parece pero las rutinas que realizamos antes del partido favorecen la concentración de cara a éste. Al revés, si llegamos justos de tiempo y no podemos realizar estas rutinas porque tenemos que saltar rápidamente en la pista saldremos al partido poco concentrados.



Dada su experiencia, será el árbitro principal quien lleve la iniciativa y guiará esta charla, el árbitro auxiliar debe de intervenir para aclarar todos los conceptos, y si ésta no se produce, solicitarla. Muchos errores se pueden evitar fácilmente con una buena charla pre-partido. El tono debe ser relajado pero eso no quiere decir que se tenga que tomar como algo baladí, al contrario, debe ser una charla consciente de todo cuanto se está diciendo, no una broma ni un trámite que se debe pasar.

Esta charla es fundamental y tenemos que repasar y recordar aquellos puntos que son más importantes, y que pueden ser conflictivos en el transcurso del partido. Os podéis ayudar en la realización de esta tarea con la pizarra pre-partido. La charla pre-partido nos prepara para el mismo.

Cualquier cosa que nosotros creamos importante podemos comentarla, pero sobre todo es imprescindible recordar los puntos siguientes: sancionar cosas diferentes en una misma acción, seguir con la vista y sancionar fuera de la zona de responsabilidad, desatender partes del terreno de juego, o mostrar un criterio arbitral inconsistente.

Así pues, para mejorar nuestro rendimiento y calidad arbitral, os proponemos algunas indicaciones que pueden ayudar a focalizar vuestra charla pre-partido.



1. Permaneced concentrados y observad el calentamiento de los dos equipos:

- Recordad que los dos árbitros debéis situaros en el lado opuesto a la mesa de anotación observando a ambos equipos.



2. Criterio arbitral

- Estilo de juego de los equipos.
- Detectar posibles focos de rivalidad o de conflictividad entre ambos equipos.
- Definir y dejar claro desde el inicio el criterio a seguir según las interpretaciones de la FIBA, FEB, Federaciones Autonómicas.
- No debe permitirse un uso excesivo de las manos. Un simple toque no constituye falta, pero si restringe la libertad de movimiento del jugador que busca una nueva posición es falta.
- Deja claro tu criterio desde el principio del partido. Será más fácil controlarlo. El juego duro y excesivamente agresivo siempre debe sancionarse. Los jugadores se adaptarán al juego que les permitas desarrollar.
- Estate atento en las situaciones de rebote. Si un jugador que está en una posición desfavorable obtiene una ventaja injusta, comete una falta. Debe ignorarse el contacto que no sea intencionado y no afecte al juego.
- Las situaciones de rebote no son en exclusiva del árbitro cabeza, el árbitro de cola tiene que estar especialmente atento a aquellos jugadores que vienen de fuera al rebote.

3. Administración del salto entre dos inicial:

- Administrar el salto entre dos inicial es una tarea del árbitro principal. El otro árbitro debe vigilar las posibles violaciones y faltas. Comenzar con una violación bien pitada, es comenzar bien. De la misma manera el árbitro auxiliar (libre) será el encargado de hacer la señal de encender el reloj de juego, y saber hacia donde se dirigirá el ataque.

4. Contacto visual en cada situación:

- Debemos estar en contacto visual con nuestro compañero. Es muy importante para tener un arbitraje en equipo sin problemas. Si creamos canales de comunicación no verbal constantes evitaremos problemas en situaciones de doble pitada. Se debe definir claramente en la charla prepartido el criterio a seguir y que señales utilizaremos (y el significado que tendrán) en caso de doble pitada, o jugadas de final de periodo.
- Procura saber en todo momento no sólo dónde está el balón y los jugadores, sino también dónde está tu compañero.
- Trabaja en equipo con tu compañero. Esfuérzate al máximo por cooperar. Establece contacto visual antes de entregar el balón a un jugador para un saque.
- Establece contacto visual durante los tiros libres si es necesario.
- Acordad como advertiros para cambiar el ritmo del arbitraje adaptándolo a la intensidad del juego (contacto visual).





5. Definir la responsabilidad

1. Conoce tus áreas de responsabilidad en el terreno de juego y evita que los dos árbitros miren al mismo tiempo el balón y a los jugadores a su alrededor.

2. Arbitra el juego lejos del balón cuando sea tu principal responsabilidad.

3. En caso de doble pitada, establece contacto visual con tu compañero antes de señalar nada.

Recuerda: el árbitro más cercano a la jugada o hacia el que se dirija es el principal responsable.

4. En caso de contraataque, especialmente si los atacantes están en superioridad numérica, deja que el árbitro más cercano decida si debe sancionar el contacto. Evita la tentación de sancionar desde diez o más metros de distancia.

5. Haz sonar tu silbato para sancionar una falta sólo si tiene efecto directo en el juego. Los contactos intrascendentes deben ignorarse. Penaliza las acciones que merezcan sancionarse.

6. Mantente en movimiento cuando el juego se dirija hacia ti e intenta mantener la mejor posición posible, así como un amplio ángulo de visión entre los jugadores atacantes y defensores.

7. Asegúrate de saber dónde está el balón cuando sancionas una violación de tres segundos y de haberlos contado después de haber visto al jugador dentro de la zona restringida.

8. No dejes de moverte. Ajusta tu posición cuando se mueva el balón. También tú eres un deportista.



6. Situaciones de tiros libres:

- Cuando se administren tiros libres debéis estar atentos a las posibles violaciones durante el último o único tiro libre. También es preciso estar atentos a las posibles solicitudes de sustituciones o tiempo muertos. Antes de dar el balón al tirador es preciso comprobar si alguien está pidiendo o está apunto de pedir una sustitución o tiempo muerto.

Si pitáis falta con tiro y después hay tiempo muerto, hablar antes del tiempo muerto, para no olvidar quien tiene que tirar el tiro libre. Seguid el mismo procedimiento siempre que se conceda un tiempo muerto antes de cualquier tiro libre.

- Antes de dar el balón al tirador contacta visualmente con tu compañero y comprueba que esté en su posición. Comprueba también el tirador y el número de tiros libres.



7. Referente a las faltas:

- Todos los jugadores tienen que estar bajo control después de sancionar una falta. Es decir, mientras un árbitro va a señalar la falta a la mesa, el otro tiene que controlar el comportamiento del resto de jugadores.

- Evitad conflictos e intervenid rápidamente en situaciones conflictivas entre jugadores.

- Cuando señalices una falta y esté levantado el indicador de faltas de equipo, confirma con el anotador si se trata de la cuarta o quinta falta de equipo antes de indicar la penalización.

- Haz más lenta tu señalización al anotador, especialmente al marcar el número del jugador.



8. Violaciones de fuera de banda:

- Recordad las responsabilidades de las líneas en los saques de banda.
- Ayuda a tu compañero sólo cuando él te lo pida. No creéis problemas innecesarios.
- En todas las actuaciones busca al compañero con la mirada, aunque no se preste a colaboración.

9. Intentos de tres puntos:

- La responsabilidad primaria es del árbitro de cola, que será ayudado cuando sea necesario por el árbitro de cabeza, especialmente en la zona 4.
- Es preciso recordar que la responsabilidad de la zona 4 baja es del árbitro de cabeza.

10. Faltas antideportivas y problemas de conducta:

- Estableced, como equipo, un criterio claro y definido para todas estas situaciones durante todo el partido. Seguid las indicaciones y recomendaciones que os hacen las reglas de juego y las circulares de vuestro Comité o Escuela.
- No detengáis el juego para advertir a un jugador o entrenador por su conducta. Si la amonestación es necesaria, hazlo con el reloj de partido parado y el balón muerto. Si es necesario interrumpir el partido, debe sancionarse una falta técnica.



- No debe permitirse que los entrenadores se conviertan en el centro de atención con gestos teatrales y protestas continuas. No debe tolerarse este comportamiento. Los árbitros deben atajarlo de inmediato. No temas sancionar una falta técnica cuando el entrenador trata de intimidarte o acosarte.

- Trascendencia del partido.
- Control del partido con faltas sin balón.
- Criterios de actuación en el momento de producirse una pelea con invasión de integrantes del banquillo.
- Refuerzo positivo.

Todos estos puntos deben ser tratados con la finalidad de obtener la máxima:



“DOS O TRES ÁRBITROS, UN SOLO EQUIPO, UNA SOLA MENTALIDAD”

Un símil aleccionador es el del check-list que hacen los pilotos de aviación con sus auxiliares antes de iniciar un vuelo: ningún punto se pasa por encima conscientes como son de su responsabilidad y de lo que implicaría pasar por encima alguno de los puntos en comprobar. Por lo tanto, cuando va avanzando la temporada, no se debe tener menos presente esta charla, porque lo que no ha sucedido en todo

el año puede suceder en un solo partido y fracasar en la dirección del mismo. Una vez hemos realizado la charla pre-partido (es práctico tener una pizarra magnética, con rotuladores, donde haya dibujada una pista para poder representar las situaciones) empezaremos el calentamiento pre-partido.



Calentamiento pre-partido

Al igual que hacen los jugadores, el árbitro no tiene por que esconderse para calentar. Así, además, puede controlar el calentamiento de los jugadores y observar cuáles son los que hacen pasas de arrancada, cuáles pueden hacer un mate, cuál es el ambiente del partido, etc.

Calentar nos motiva y nos pone apunto para realizar nuestro trabajo y cada cual tiene que hacerlo atendiendo a sus propias características: edad, forma física, prevención o recuperación de lesiones, etc.

El calentamiento se puede realizar en los pasillos de los vestuarios, si no fuese posible, está permitido realizarlo en la pista de juego.



Salida a pista



El árbitro principal debe dirigirse a la mesa para probar los relojes, los aparatos e identificar a las personas inscritas en el acta y a aquéllas que se sentarán en el banquillo, poniendo especial énfasis en no permitir a nadie que no tenga que estar en el banquillo esté. En caso de encontrarse en los bancos cualquier persona no autorizada, le comunicará este hecho al delegado de campo para que solicite que se retire. También es importante que en el reloj oficial del partido se visualice el tiempo que falta, tanto antes del inicio como durante la media parte.

Hemos de recordar que el balón del partido tiene que escogerlo el árbitro, según indica el reglamento, y ningún equipo puede entrenar con éste. Es recomendable que ambos árbitros caminen sobre el terreno de juego para inspeccionarlo, sobre todo si hay otras líneas diferentes que nos puedan confundir.



Calentamiento Físico	Calentamiento Psicológico
	Pautas a seguir: <ul style="list-style-type: none"> ● Aíslate y concéntrate ● Recuerda todo lo hablado en la charla preparatio ● Automotívate, busca referencias ● Recuerda actuaciones buenas y sus consecuencias, visualiza acciones positivas anteriores y sus consecuencias después de pitarlas o no pitarlas.



6.3. Colaboración durante el partido

Confianza

El primero de los principios que se debe tener presente en la colaboración del equipo arbitral es la confianza en nuestro compañero, ya que sin ella hay más probabilidades que nuestra actuación (la de ambos), sea antes un fracaso que no un éxito.

Actuar como si arbitrásemos solos constituye un grave error, entre otras cosas, porque difícilmente nuestro arbitraje puede ser bueno si no ayudamos a que lo sea el del compañero.

A pesar de que este capítulo no analice la colaboración entre árbitros y oficiales de mesa no se tiene que obviar que en el momento de actuar tenemos que hacerlo como si todos fuésemos un mismo equipo (el tercer equipo o equipo "C").

Tenemos que convencernos que una buena colaboración entre los dos árbitros es esencial para el buen desarrollo de nuestro trabajo. Y si la confianza entre dos personas es difícil, aún lo es más obtenerla entre tres personas. En cualquier caso, sean dos o tres los árbitros que dirigen un partido, todas las reflexiones que hacemos a partir de ahora se tienen que atender y trabajarlas con ganas, porque todo cuanto hacemos en este sentido es beneficioso para el éxito de nuestras actuaciones.



Contacto visual

De tener o no un contacto visual adecuado durante el partido puede depender el éxito o el fracaso de nuestra actuación, sobre todo en situaciones y decisiones que pueden ser conflictivas. Existen múltiples ejemplos durante un partido: en una falta (uno puede pitar ataque y el otro defensa), en un saque de banda (cada cual indicando una dirección de la jugada), y en otras muchas decisiones (un árbitro puede pitar falta y el otro pasos de arrancada). Si durante un partido se producen contradicciones de manera reiterada, los equipos se quejarán constantemente, perdiendo la credibilidad en el arbitraje y pudiendo perder, probablemente, el control del partido.



Por ello es importante mantener un contacto visual con el compañero en situaciones dudosas, para que la decisión sea única y uniforme entre los dos árbitros. En estas situaciones los árbitros tienen que disponer de un código de señales que les permita comunicarse y expresar de manera no perceptible la resolución que cada cual tome en cada circunstancia. Por ejemplo, en el momento de una cesta al final del partido, quedarse con las piernas abiertas puede querer decir que, en opinión de este árbitro el cesto es válido (como los dos dedos hacia abajo, que indican validez), mientras que quedar quietos con las piernas cerradas quiere decir que, por él, no es válida. Lógicamente, todo esto no puede improvisarse, sino que debe ser tratado en la charla pre-partido.

El contacto visual tiene que utilizarse, también, para hacernos señales de cuando y como tenemos que cambiar el ritmo del arbitraje en función de los cambios de ritmo defensivos y de las necesidades del partido, así como para definir claramente la cesión de responsabilidades en zonas limítrofes (rectángulo 3/4, poste bajo 5/6...)



Los momentos difíciles

A veces pasamos por situaciones delicadas en los partidos, encadenando errores o dejando de sancionar u omitiendo infracciones; siendo en este momento cuando necesitamos el apoyo de nuestro compañero.

Este tipo de situaciones suele producirse tras una clara decisión errónea, que a veces suele venir acompañada por una serie de errores encadenados. Es en este momento cuando debemos darnos cuenta de los problemas que tenemos, de ser sinceros con el compañero, confesando nuestro mal momento, y pensar en la única cuestión importante: sacar el partido adelante.

Es en este momento cuando debemos coger las riendas del partido, pero no de manera individual, sino tratando de hacerlo de manera que ayudemos a nuestro compañero. ¿Cómo? Si a la hora de tomar decisiones, no lo hacemos de manera inmediata sino que esperamos un instante, le damos la oportunidad de reponerse de su situación, de reaccionar positivamente; al revés, si nos dedicamos a pitar solos, sin darle la oportunidad de tomar ninguna decisión por sí mismo, perpetuaremos la situación (cosa que a nosotros tampoco nos interesa).



Focalizar la atención

Hemos hablado de la técnica del congelado. Esta técnica consiste en quedarse, en principio, inmóviles cuando el compañero sanciona una falta o cuando tiene que ir a señalar a la mesa de oficiales. La finalidad es controlar las reacciones de todos los jugadores, por lo que una vez controlada la situación nos dirigiremos hacia el punto donde tenemos que estar en el momento de reanudar el juego pero sin perder a los jugadores de vista.



Hay veces que esta reacción es ir en busca del árbitro que acaba de sancionar una falta para protestar. Es entonces cuando tenemos que controlar esta reacción (si podemos), acercándonos para calmar los ánimos exaltados del jugador (o del entrenador), sin menospreciar la autoridad del compañero.

A veces es difícil saber, durante el partido, cuando es conveniente sancionar a un jugador o a un entrenador con una falta técnica; ya que el efecto puede ser precisamente el contrario del que queremos. En este tipo de situaciones hay que mantener un buen contacto entre los árbitros durante el partido. No se trata de crear un conflicto, pero sí de resolver las situaciones que se van produciendo durante el mismo.

Ambos árbitros, trabajando como un equipo, han de estar capacitados para advertir cuando sea necesario y sancionar si persiste la conducta. No obstante, debe ser el árbitro más experimentado quien marque la pauta de comportamiento; pero con esto no se quiere dar a entender que el menos experimentado no pueda adoptar este tipo de medidas, sino todo lo contrario.



Respetar los roles

En la pista, todos los árbitros pueden tomar las mismas decisiones, pero hay algunas que están reservadas para el árbitro principal. Cada cual tiene que conocer su papel, asumirlo y actuar según éste. Así, dar validez a una cesta coincidiendo con el final de un periodo, suspender un partido, dar validez al acta, redactar un informe ..., son competencias exclusivas del árbitro principal. Ante ello, el árbitro auxiliar tiene que actuar con respeto y ser un colaborador.

Cada cual tiene que arbitrar al nivel que sabe y no querer superarlo. Cuando un árbitro quiere asumir competencias que no le corresponden puede ocasionar fisuras al equipo, tanto si este árbitro es el principal como si es el auxiliar. La no aceptación del rol de cada cual, querer demostrar una capacidad superior de uno sobre el otro, ocasiona normalmente los más grandes errores y problemas que hay en un partido y se trata de algo inadmisibles.

La última cuestión es recalcar aquellos aspectos expuestos en el capítulo de Psicología y que hacen referencia a reforzar al compañero y a no dejarlo nunca en evidencia, cosa, esta última, que constituye todo el contrario al que debe ser la colaboración arbitral.





6.4. Colaboración después del partido

Salida del partido

Para la salida del terreno de juego es imprescindible que los árbitros se busquen con la mirada al finalizar el partido e intenten, en lo posible, abandonar la pista juntos, dirigiéndose directamente al vestuario.

Si esto fuera necesario, los árbitros evitarán toda discusión con los entrenadores, jugadores y espectadores. En cualquier circunstancia, los árbitros deben mostrarse educados. Se debe dar la mano a todos aquellos que os la ofrezcan. No hace falta ir a la mesa de auxiliares.

Habéis hecho un gran esfuerzo. Habéis rendido al máximo como equipo:

“Yo no era el árbitro principal.
Yo no era el árbitro auxiliar.
Éramos un equipo.”



Firma del acta

Revisión del acta

Después de que el anotador haya terminado el acta, la firmará y se asegurará de que el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de veinticuatro segundos la firmen tras lo cual se la presentará al árbitro principal para que la revise en el vestuario.

Convendrá revisar y firmar el acta en la intimidad del vestuario arbitral, no en la mesa de auxiliares.

Una vez que el árbitro principal haya dado su conformidad al acta, la firmarán el árbitro auxiliar y después el principal. Con la firma del acta por parte del árbitro principal termina la relación de los árbitros con el partido.

Si tenemos que realizar un informe para el Comité de Competición es mejor primero redactar un borrador y consensuar el texto que se tiene que escribir definitivamente al dorso del acta, con el compañero, auxiliares de mesa, aportando todos lo que se ha observado. A pesar de que el principal no sea quién ha observado los incidentes, debe ser quién lleve el peso de la redacción del mismo, porque es el máximo responsable del partido, recopilando toda la información disponible de todos los miembros del equipo arbitral.

No olvidemos que nuestros deberes como árbitros no acaban en el terreno de juego, sino que hay una serie de trabajos administrativas que se tienen que completar para dar por acabado nuestro trabajo en el partido: entregar las actas de los partidos a la Federación Autonómica, dar el resultado del partido telefónicamente si no podemos desplazarnos inmediatamente, etc

Es costumbre agradecer a los oficiales de mesa y al comisario su labor, ya que forman parte del equipo arbitral. Lo habitual es un apretón de manos.



Charla post-partido

El partido no acaba con la última pitada, acaba después de la autoevaluación y la charla post-partido. Una vez se ha acabado el partido viene el momento de las reflexiones, tanto de forma individual como colectiva. En primer lugar efectuaremos la autoevaluación, todos saben perfectamente donde no hemos acertado, repasamos visualmente el partido. Comentar honestamente el partido, la línea de arbitraje, los errores cometidos, las situaciones conflictivas y las decisiones trascendentes es un deber que tenemos por el compañero y por nosotros mismos. Por lo tanto, al igual que en el viaje de ida, es conveniente realizar juntos (cuando es posible) el viaje de vuelta y comentar lo que ha sucedido. Esta reflexión o charla post-partido nos prepara para el futuro, que siempre es más importante.

Ninguno de nosotros tiene que entender este proceso como una crítica sin más. Se tiene que escuchar al compañero y decir las cosas con delicadeza para que éste no se sienta ofendido. Pero hay que hablar con sinceridad, con un único objetivo: extraer consecuencias positivas que nos ayuden en próximas actuaciones.

También debemos tener presente la posible evaluación de los informadores o responsables técnicos para reconducir o reforzar nuestras habilidades y nuestro criterio. Debemos tener presente que lo que es importante de verdad no es nuestra opinión sobre un criterio, si no el criterio que nos han indicado que se tiene que aplicar. Eso último es UNIFICAR LOS CRITERIOS.

El partido no acaba con la última pitada, acaba después de la autoevaluación y la charla post-partido.

Unificar criterios es aplicar el criterio que nos han indicado.





CONCLUSIONES

- El acierto, la calidad en el arbitraje, es el objetivo común del equipo arbitral. Colaborar es necesario para conseguirlo.
- La colaboración en un partido se extiende antes, durante y después del mismo.
- La charla pre-partido es necesaria para puntualizar los aspectos clave de la colaboración entre los árbitros del partido.
- Resulta muy difícil colaborar si no se mantiene una relación abierta y de confianza con el compañero.
- Los árbitros accederán a la pista y la abandonarán juntos. Toda la tarea administrativa a realizar con los auxiliares de mesa a la finalización del encuentro se realizará en el vestuario.
- El árbitro principal tiene unos deberes específicos y un rol a cumplir, nunca debe de huir del mismo y ha de asumir sus responsabilidades.
- El árbitro auxiliar tiene un rol bien definido, intentar sobrepasarlo acarreará problemas al arbitraje e, inevitablemente, al partido.
- Después de finalizar el partido es necesario que los árbitros hagan una reflexión crítica, profunda y conjunta de su actuación, y que con confianza expongan los aspectos positivos y negativos de su trabajo, así como las pautas de mejora necesarias.
- Los árbitros son un equipo y deben de actuar con “una sola voz”.

AUTOEVALUACIÓN

Contesta verdadero o falso a las siguientes afirmaciones:

1. La falta de colaboración es un aspecto fundamental de una mala tarea arbitral. Los árbitros son un equipo y si no actúan como tal es difícil ser exitoso en un partido.
2. El árbitro principal, como el más veterano, debe de imponer su criterio en situaciones conflictivas y de comportamiento. Nunca debe de huir de su rol y si fuera necesario podrá hacer cambiar una decisión a sus compañeros.
3. Principalmente se colabora durante el partido. Si no conocemos al compañero hemos de extender esa colaboración a antes, y si el partido no salió bien a después.
4. Para colaborar es necesario poseer un espíritu crítico abierto y capacidad de comprender las valoraciones externas de compañeros y técnicos arbitrales.
5. Si todo el público y los participantes aprietan a mi compañero por una mala decisión, una buena manera de colaborar es dejando claro a todo el mundo que sancionó de manera correcta, por eso podemos hacer la señal de OK bien visible.