



baloncesto
ESPAÑA

IOT: Donde comienza el arbitraje

FEB

FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE
BALONCESTO

ARBITRAR ES:

ANTICIPAR

- Tener una actitud despierta.

ENTENDER

- Conocer el baloncesto.

REACCIONAR

- Practicar la imaginación mental.



“Conjunto de procesos ordenados para lograr un resultado”.

IOT: Una definición.

PRINCIPIOS BÁSICOS:

- 1. Estar a la distancia correcta y estacionario.
- 2. Arbitrar al defensor.
- 3. Tener una mentalidad activa.
- 4. Mantener un ángulo abierto de 45°.
- 5. Permanecer con la jugada hasta el final.

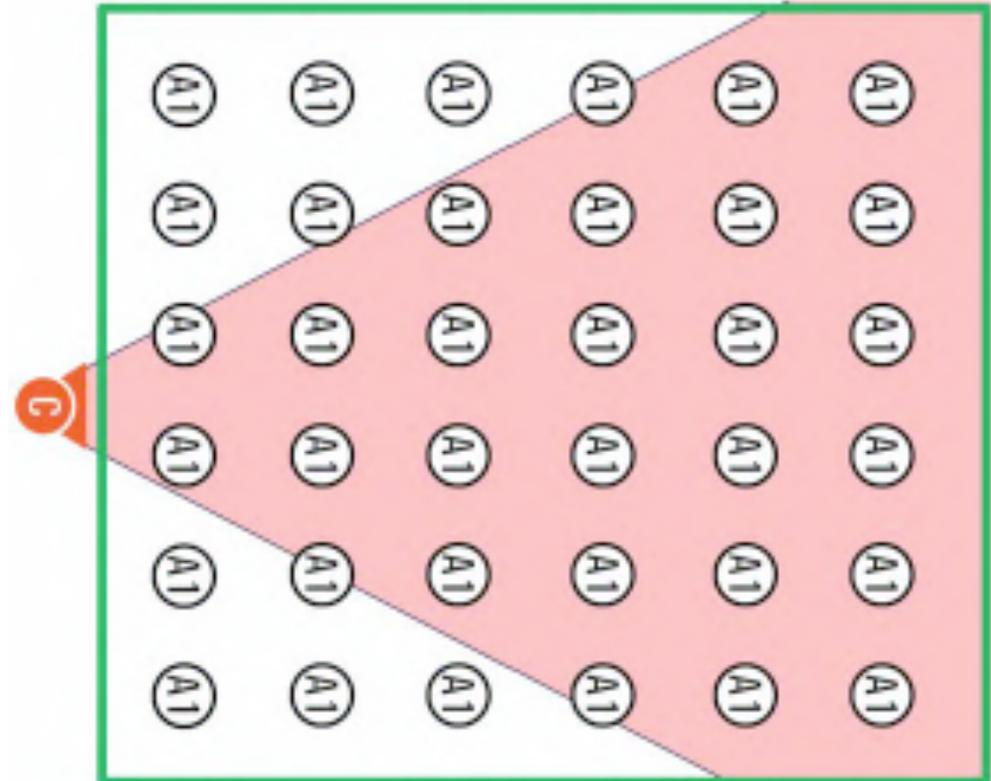
“Asegúrate de controlar las situaciones evidentes en tu zona primaria”.

Consejo.

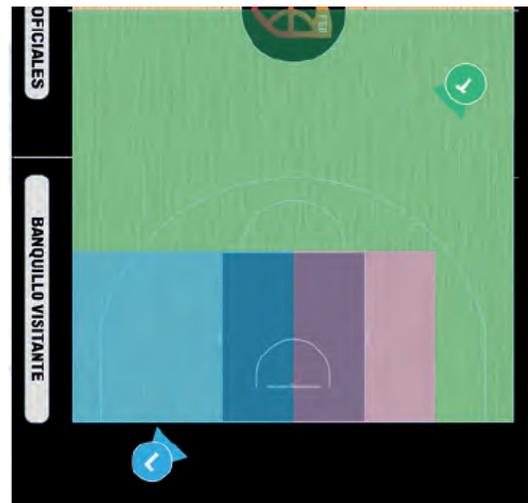
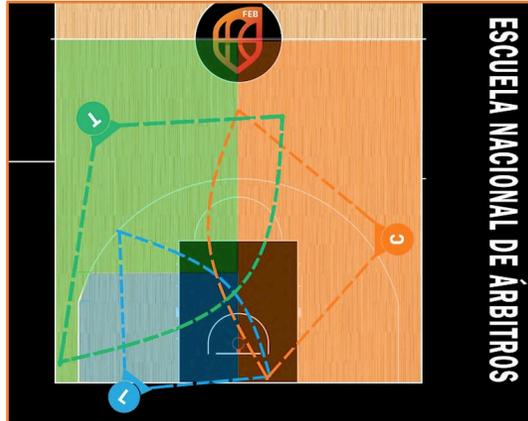
DISTANCIA CORRECTA - ESTACIONARIO

La distancia correcta permite ampliar el ángulo de visión y evaluar la acción y todas sus consecuencias.

Estar estacionario permite estar concentrado en la acción y mantener la perspectiva correcta.



DISTANCIA CORRECTA - VENTAJAS



- Menos pitadas emocionales.
- Movimientos de jugadores no acelerados.
- Más jugadores dentro del campo de visión.
- Posibilidad de ver la siguiente jugada.
- Mejor control del partido y de las fases de los lanzamientos.
- Identificación de la ubicación de los compañeros.

ESTACIONARIO - VENTAJAS

- Los ojos del árbitro no se mueven arriba y abajo, aumenta la concentración.
- Las posibilidades de tomar una buena decisión aumentan con la visión descansada.



“Estacionario no significa inmóvil; el árbitro debe ajustar su posición para mantener el ángulo correcto”.

Consejo.

ARBITRAR AL DEFENSOR



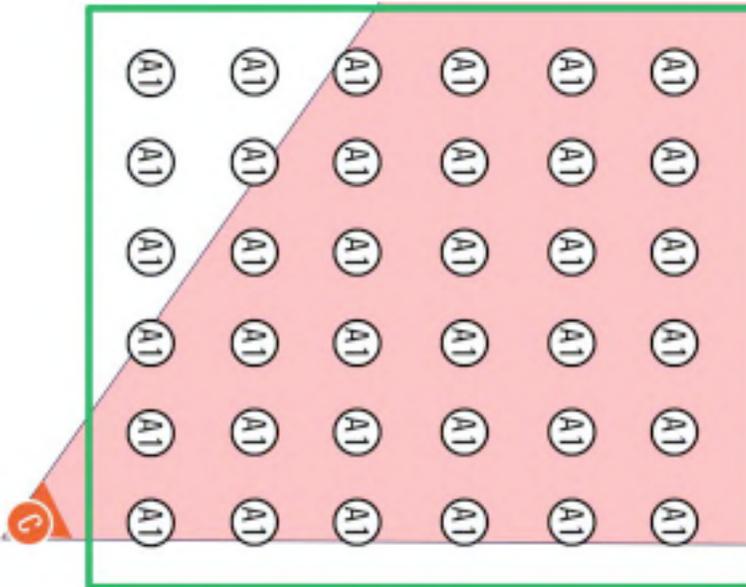
- Objetivo: identificar al responsable del contacto en una situación de 1x1.
- El árbitro se centra en el movimiento del defensor: legal o ilegal.
- El árbitro mantiene al atacante en su campo visual.
- El árbitro se coloca para poder ver al defensor.
- El árbitro utiliza el espacio entre jugadores para decidir quién es el responsable, pero no arbitra este espacio.

PERMANECER CON LA JUGADA



- **Objetivo:** aprender a controlar mejor las situaciones de juego.
- **El árbitro usa dos recursos:**
 - **Mental:** céntrate en el defensor hasta que termine la acción.
 - **Físico:** no te muevas demasiado rápido, mantente en movimiento
- **Utilizando el silbato paciente:** analiza la acción y su consecuencia antes de pitar.

ÁNGULO ABIERTO (45°) Y AJUSTES



- Importancia de mantener siempre en el campo visual a tantos jugadores como sea posible.
- Técnica a seguir:
 - Muévete al lugar correcto y establece el ángulo abierto.
 - Anticipa a dónde debes ir.
 - Vete donde sea necesario para decidir mejor.
 - Ajusta la posición con pequeños pasos.
 - No estés inmóvil, ajusta la posición en cualquier momento.

REUNIÓN INFORMATIVA PREPARTIDO



- Conocimiento de las áreas de responsabilidad primaria y formas de ayuda en área secundaria.
- Control de las situaciones lejos/cerca del balón. Esté siempre en el lugar correcto para juzgar.
- Solución de las situaciones de pitada simultánea.
- Conocimiento de la ubicación de jugadores, compañero(s) y balón.
- Control de situaciones de contraataque.
- Sanción de contactos influyentes, ignorar contactos marginales.
- Establecer la línea de conducta y criterios: consistencia.
- Formas de comunicación con los oficiales de mesa.

DECIDIR, PITAR Y COMUNICAR



- **Objetivo:** saber tomar la decisión y comunicarla con señales FIBA.
- **Puntos de énfasis:**
 - Al pitar, una única pitada fuerte y aguda es suficiente.
 - Deja caer el silbato de la boca inmediatamente.
 - Utiliza solo señales oficiales.
 - Refuerza la pitada con comunicación verbal.
 - "Menos es más", el mensaje tiene que ser comprensible, breve y directo.

“NO PITADA” EN FUERAS DE BANDA



No hay señal oficial de "no pitada"; el uso de otras señales puede causar confusión.



Al pitar una fuera de banda, se debe reforzar la decisión con un soporte verbal.

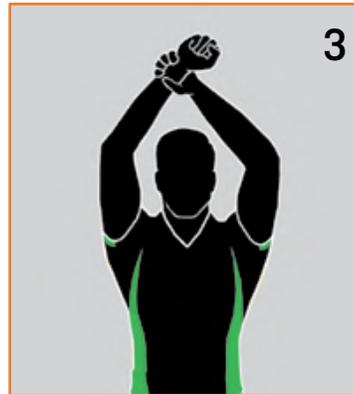


PITAR UNA FALTA



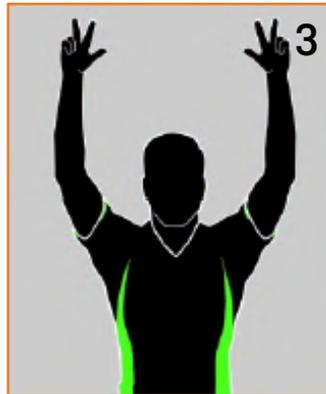
- Comunicar la decisión de forma clara y rápida.
- Anunciar inmediatamente, con la señal autorizada, usando el mismo brazo:
 - si el jugador que recibe la falta dispone de tiros libres mostrando adecuadamente el número.
 - si es necesario comunicar que la falta fue previa al inicio de la acción de tiro.

FALTA ANTIDEPORATIVA



1. Observa la acción y toma una decisión (pita).
2. Muestra la decisión (señal de falta personal), para detener el reloj del partido y vuelve a procesar la jugada (analiza el criterio).
3. Si la acción encaja en alguno de los criterios de falta antideportiva, actualiza la señal desde falta personal a falta antideportiva.

FALTA CON CANASTA VÁLIDA DE 3 PUNTOS



1. Observa que el balón sale de las manos del tirador y comprueba que el tiro es de 3 puntos: señal de intento de lanzamiento de 3 puntos.
2. Pita la falta: señal de falta personal.
3. Comprueba que el balón entra en la canasta: señal de canasta de 3 puntos convertida.

SEÑALES Y GESTOS PARA COMUNICAR



- **Utiliza solamente las señales oficiales.**
- **Ritmo:**
 - Recuerda que cada señal tiene un principio y un final.
 - Mantén la señal al final: ¿ha entendido el Anotador?
 - Muestra señales fuertes, claras, visibles e impactantes.
 - Aprende a usar ambas manos para señalar la dirección.
 - Trata a los participantes de la misma manera (justa).
 - Evita la exageración: "Menos es más".
 - Refuerza la señal con la voz.

FALTA CON TIROS LIBRES

1. Número del infractor.
2. Naturaleza de la falta.
3. Número de tiros libres.



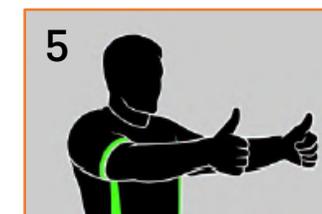
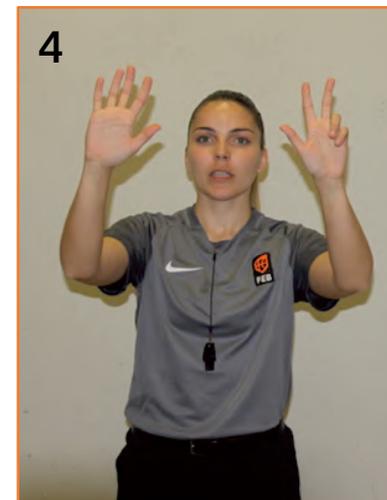
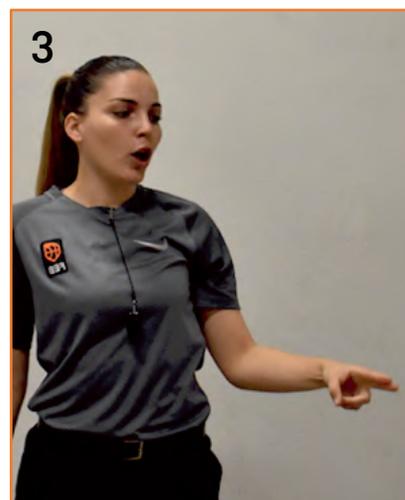
FALTA SIN TIROS LIBRES

1. Número del infractor.
2. Naturaleza de la falta.
3. Dirección del juego.



FALTA DOBLE

1. Se señala el banquillo del equipo A.
2. Se comunica el número del jugador A.
3. Se señala el banquillo del equipo B.
4. Se comunica el número del jugador B.
5. Dirección del juego o señal de salto entre dos más dirección de juego.



SALTO ENTRE DOS



- Evita movimientos innecesarios, los jugadores pueden estar tensos.
- Practica habitualmente el lanzamiento: demuestra la profesionalidad de un árbitro.
- Lanza el balón alto y recto, sin el silbato en la boca.
- Repite si el lanzamiento no es correcto.
- Sanciona las violaciones, cuando se produzcan (saltadores y no saltadores).
- Comprueba el correcto inicio de los relojes.
- Verifica que la flecha de posesión alterna esté orientada correctamente, en el momento justo.

ACCIÓN DE TIRO (AOS)



- **Objetivo:** tener una visión integral durante la acción de tiro (AOS). Utilizar el Cross Step (CS) o Paso Cruzado.
- **Técnica 1-2-3:**
 1. Arbitrar al defensor.
 2. Analiza en este orden:
 - Manos.
 - Cuerpos.
 - Pies (hasta que regresen al suelo).
 3. Permanece con la jugada hasta que el jugador regrese completamente al suelo.

PUESTA EN JUEGO EN LOS SAQUES

1. Indica la ubicación del lugar de saque y usa el arbitraje preventivo. Comprueba los dispositivos de tiempo.
2. Sitúate a una distancia precisa con el silbato en la boca antes de dar el balón. Mantén un ángulo de 45° que permita controlar el saque y alrededores.
3. Entrega el balón con un pase picado (brazo más cercano al sacador).
4. Inicia la cuenta visible (brazo más cercano al sacador).
5. Indica el momento correcto de funcionamiento de los dispositivos de tiempo. (brazo más alejado del sacador).



CONTROL DE LOS DISPOSITIVOS DE TIEMPO



- Identifica las técnicas para controlar el reloj del partido y el reloj de lanzamiento.
- Conoce las situaciones que pueden provocar errores.
- Aprende los procedimientos para un buen inicio/reinicio de ambos dispositivos.

ÚLTIMA POSESIÓN DE CUARTO/PRÓRROGA



1. Uno de los árbitros muestra un dedo que indica la última posesión.
2. El otro árbitro copia la señal (espejo) para mostrar que ha recibido la información.
3. Esto significa que cabe la posibilidad de que el cuarto termine durante la posesión del equipo.
4. Los árbitros prestarán especial atención al reloj de lanzamiento para determinar si el tiro en el último momento se ha realizado dentro o fuera de tiempo.

TIRO DENTRO DE TIEMPO (CANASTA VÁLIDA)



Si la canasta es válida (el balón ha abandonado las manos del tirador antes de que sonara la señal sonora y se encendieran las luces LED):

1. El árbitro mantiene la mano levantada.
2. Cuando se convierte la canasta, se indica el valor de la misma con la señal adecuada (2 o 3 puntos). En el ejemplo se indica una canasta de 2 puntos.

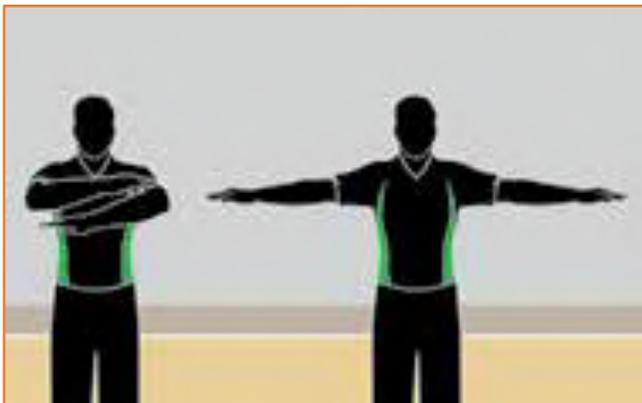


TIRO FUERA DE TIEMPO (CANASTA NO VÁLIDA)



Si la canasta no es válida (el balón permanece en las manos del tirador después de que sonara la señal sonora y se encendieran las luces LED):

1. El árbitro mantiene la mano levantada, y
2. A continuación hace la señal de “canasta cancelada”.





baloncësto
ESPAÑA

FEB

FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE
BALONCESTO