

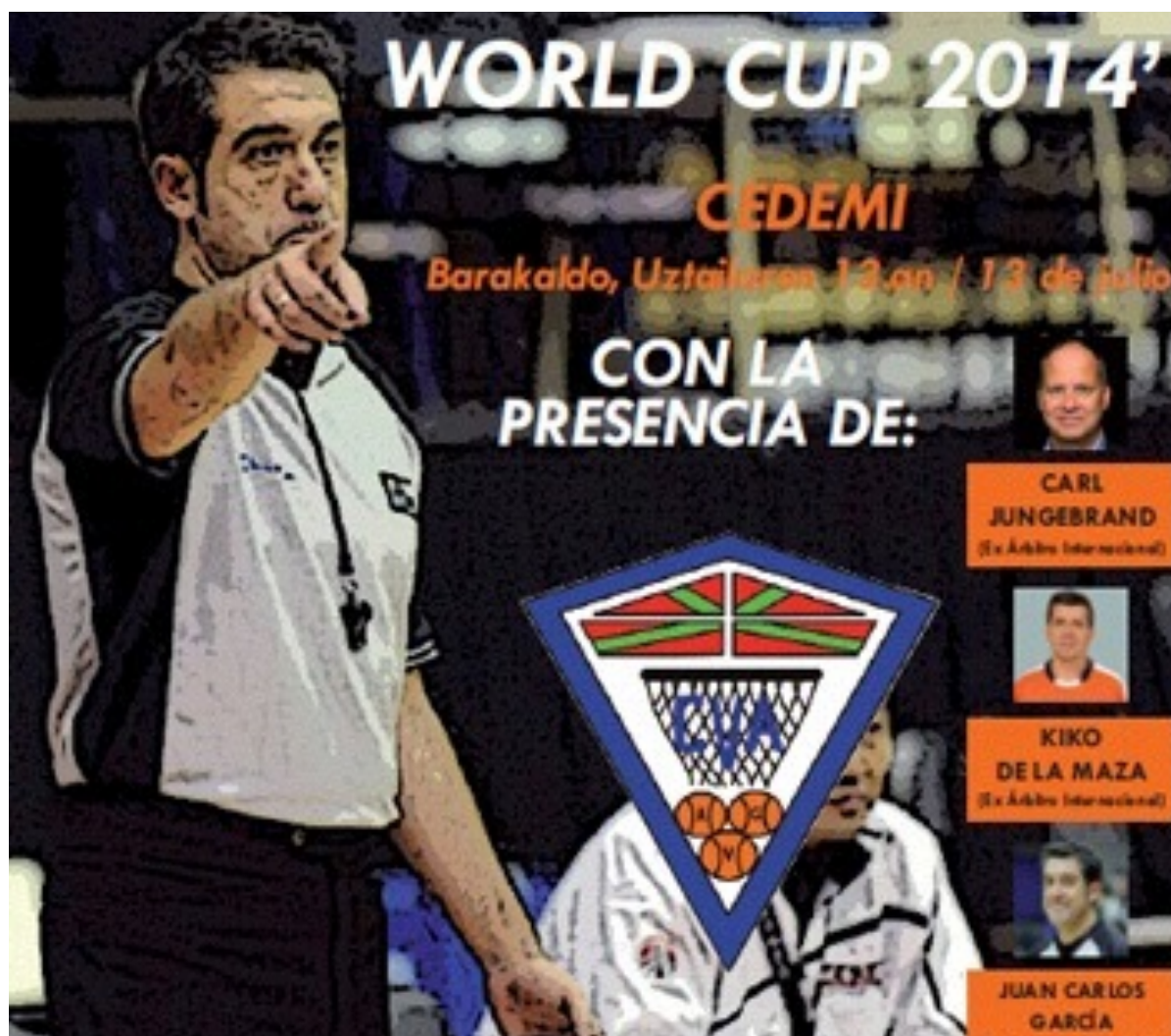


DIRECCIÓN TÉCNICA CNaB

13 DE JULIO DE 2014

BARAKALDO (BIZKAIA)

ÁRBITROS EN EL MUNDOBASKET 2014



En el marco de la celebración de la Copa del Mundo 2014 en Bilbao, el Comité Vasco de Árbitros celebró este domingo en las instalaciones del CEDEMI (Centro de Desarrollo de la Margen Izquierda) de la localidad vizcaína de Barakaldo su Clínic 'Árbitros en la Copa del Mundo'. Con la presencia de más de 100 personas, la jornada contó con la participación de tres grandes nombres del arbitraje mundial: **Carl Jungebrand**, ex árbitro internacional y responsable de arbitraje de FIBA Mundo; **Kiko De la Maza**, ex árbitro internacional y

miembro de la Comisión Técnica de la ACB; y **Juan Carlos García González**, árbitro internacional designado para la Copa del Mundo 2014 en Sevilla. La jornada, que se desarrolló desde las diez de la mañana hasta las dos del mediodía, fue clausurada por **Arturo Aguado**, Presidente de la Federación Vasca de Baloncesto.

KIKO DE LA MAZA - Semicírculo de no-carga

La jornada comenzó con una intervención breve de Kiko De la Maza (ex árbitro internacional ahora miembro de la Comisión Técnica de Arbitraje de la ACB) sobre el **semicírculo de no-carga**, ya que el cambio de esta regla incluida por FIBA a partir de este mes de septiembre ya se lleva aplicando un año en Liga Endesa.



Recordamos la regla (artículo 33.10 del Reglamento FIBA 2014):

Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazan sobre el terreno de juego con el propósito de delimitar un área específica para valorar las situaciones de carga/bloqueo que se produzcan bajo la canasta.

En cualquier situación de penetración en el área del semicírculo de no-carga, no se sancionará falta del atacante que se encuentra en el aire por cualquier contacto que provoque contra un defensor que esté situado dentro del semicírculo, a menos que el atacante emplee ilegalmente las manos, brazos, piernas o cuerpo. Esta regla se aplica cuando:

- el atacante tiene el control del balón mientras está en el aire, e
- intenta un lanzamiento de campo o pasa el balón, y
- el defensor tiene uno o ambos pies en contacto con la zona del semicírculo de no-carga.

El cambio principal reside en que, si bien antes para que un jugador se considerara dentro del semicírculo de no-carga debía tener ambos pies dentro del mismo, ahora **con tener uno o ambos pies en contacto con el semicírculo o su línea limítrofe es suficiente** para aplicar la norma.

El espíritu de esta norma reside en cuidar al penetrador a canasta, con el fin de proteger el espectáculo del baloncesto. Por lo tanto, hay que recordar que esta norma **sólo se aplica en**

penetraciones hacia canasta que terminen con un **lanzamiento**, pero que también pueden terminar con un **pase**.

Tras realizar el visionado de un vídeo de la Comisión Técnica ACB para los árbitros de Liga Endesa, se realizaron tres puntualizaciones, que merece la pena destacar:

1. Esta norma delimita cuándo la responsabilidad es del atacante. Si el defensor está en contacto con uno o ambos pies en la línea o el semicírculo de no-carga, no será falta en ataque, lo que **no significa que tenga que ser falta en defensa**: en muchas situaciones no habrá que sancionar nada.
2. Por el mismo motivo, hay que evitar que estar demasiado pendientes de si es carga o no lo es nos impida valorar si el defensor tiene la posición legal de defensa bien cogida. Recordad que **si el defensor avanza hacia delante o baja los brazos, será falta en defensa**.
3. Si el atacante ya está en el semicírculo antes de comenzar la acción **no se considera una penetración**, por lo que en ese caso sí se deberá sancionar falta en ataque. Del mismo modo, el atacante no deberá utilizar los brazos o las manos, las piernas o el cuerpo, en cuyo caso la responsabilidad del contacto será suya y deberemos sancionar falta en ataque.

JUAN CARLOS GARCÍA GONZÁLEZ - Lectura de juego y manejo de partido

Juan Carlos García González es uno de los dos árbitros españoles (junto a Juan Carlos Arteaga) designados por la FIBA para dirigir el MundoBasket 2014. El árbitro vizcaíno estará por primera vez en su carrera en un Mundial y, tras destacar que él estaba sentado en nuestros asientos hace 15 años, señaló que el trabajo y la ilusión son los únicos caminos para llegar alto en el arbitraje.



► LECTURA DE JUEGO

Un árbitro no es una máquina que aplica el reglamento de manera fría: tiene que conocer el juego y saber leerlo, porque lo bonito del baloncesto es que está vivo: evoluciona, cambia,

se mueve. El árbitro debe saber adaptarse a esos cambios, para lo cual la lectura de juego es imprescindible. Sin una lectura correcta del juego, será muy complicado que el árbitro realice un correcto manejo del partido.

Para lograr una correcta lectura de juego, hay tres factores importantes que influyen

1. **Seguimiento de la competición:** Hay que conocer la categoría que se arbitra. Los equipos, los jugadores estrella, los entrenadores... Esa información ayuda a estar preparado para posibles imprevistos y a realizar un mejor pre partido. Para ello, es imprescindible realizar **visionado de partidos** en vídeo (si la categoría lo permite) y **acompañar a compañeros**. Esto no sólo hace más fuerte el grupo, sino que ayuda a conocer los equipos y también a los compañeros.
2. **Ritmo del partido:** En baloncesto, el juego **no es monorrítmico**. No se mantiene un ritmo de juego estable todo el partido, sino que fluctúa en función del marcador, del cansancio físico de los jugadores, de los cambios y tiempos muertos que ejecutan los entrenadores... Leer bien este ritmo es lo que permite adaptarse a él y establecer un buen criterio de contactos.
3. **Trabajo en equipo:** Esa lectura de juego debe ser compartida. Influye mucho en el criterio, que tiene que ser único y compartido. La única manera de lograrlo es **generar en el compañero confianza**, sin ansiedad y desde el respeto. Es la única manera de que el arbitraje funcione y sea consistente hacia el exterior.

“El objetivo principal es el **control de partido**. Para ello: concentración, consistencia, credibilidad y equilibrio”

Juan Carlos García González
Árbitro Internacional FIBA



► MANEJO DE PARTIDO

Tras asegurar que se realiza una correcta lectura de juego, el siguiente paso es que los árbitros tengan un eficiente manejo del partido. Hay tres factores fundamentales que ayudan al árbitro a manejar correctamente el partido:

1. Control de partido: Es el objetivo principal del árbitro: que todo esté siempre bajo control. El resto de los elementos que componen el arbitraje son secundarios (mecánica, señalización...) La única forma de tener un partido bajo control es tener un criterio uniforme y compartido, que se debe basar en 4 aspectos:

- 1. Concentración:** mantener la mente en el partido, sin dejar que ni los elementos externos (protestas de jugadores, entrenadores o público) ni los internos (errores propios o del compañero) nos rompan la concentración.
- 2. Consistencia:** la coherencia debe mantenerse de manera uniforme, sin cambiar los fundamentos de una jugada a otra independientemente del equipo que cometa la infracción, del tiempo que haya pasado desde el inicio del partido o hasta el final del mismo o del resultado.
- 3. Credibilidad:** el arbitraje tiene un componente de venta, de comunicación. Debemos ser creíbles y hacer porque se nos crea.
- 4. Equilibrio:** Balance precario que debe mantenerse entre acierto y error, entre legal e ilegal, entre diálogo y protesta. Sin los tres elementos anteriores, imposible.

En una labor correcta de control de partido, el árbitro debe hacer lo posible por minimizar los errores. Para lograrlo, tiene que apoyarse en la mecánica y en la confianza en su(s) compañero(s), ciñéndose a sus **áreas de responsabilidad**, tomando decisiones **sin intuir** (lo que veo, no lo que creo ver) y **eliminando la ansiedad** (si no sucede nada en mi zona y mi compañero lleva 6 decisiones seguidas, tranquilidad).

Además, es muy importante **conocer las reglas y las interpretaciones** de las mismas. Son nuestra herramienta de trabajo, imprescindibles para acertar y lograr una lata cota de credibilidad.

Por último, es clave para un buen control de partido **no permitir el juego brusco**. No aporta nada al juego, va contra el espíritu de las reglas y hay que cortarlo de raíz. Se recomienda identificar a los agentes problemáticos para tenerlos bajo control y recordar que en las faltas antideportivas, no hay que aplicar el principio ventaja/desventaja: si es, es y debe pitarse.

2. **Resolución de conflictos:** Los conflictos son inevitables. Es un deporte de contacto donde el nivel competitivo es alto. Hay que entender que los conflictos van a existir. Hay que aprender a prevenirlos y a lidiar con ellos. Para una correcta resolución de conflictos:
 1. **Saber qué ha pasado:** para ello se debe tener una visión global. Si no la tengo, deberé consultar con mi compañero, con el comisario (si lo hubiera) o con los oficiales de mesa.
 2. **Evaluar los hechos:** ver qué dice el reglamento sobre qué hay que hacer
 3. **Inteligencia emocional:** tener la mente fría para la toma de decisiones que sea necesaria sin dejarse influir por factores externos.
3. **Manejo del equipo:** Esto es labor del árbitro principal, pero los árbitros auxiliares llegarán algún día a ser principales, así que deben facilitar el manejo de un equipo humano para cuando les toque liderarlo a ellos. De nuevo, tres factores importantes:
 1. **Confianza y presencia:** confiar en el equipo, oficiales de mesa incluidos, y hacer que ellos confíen en ti. La presencia se demuestra en cada acción y decisión. Todos deben sentirse miembros de ese equipo.
 2. **Comunicación:** debe ser única y compartida, tanto externa como interna, tanto verbal como no verbal.
 3. **Análisis de errores:** ser honesto con los demás y con nosotros mismos, asumir los errores propios y mejorar. Es el camino del liderazgo.

CARL JUNGEBRAND - La imagen del árbitro y el camino hacia la cima

Carl Jungebrand es un árbitro finlandés. Ha sido árbitro Euroleague, internacional y olímpico hasta hace 18 meses, cuando se retiró del arbitraje en activo para convertirse en el responsable técnico de el arbitraje de FIBA Mundo. Empezó la ponencia preguntando quiénes de los presentes les gustaría dirigir la final del MundoBasket de 2018. Tras la avalancha de manos levantadas, sonriendo dio los pasos a seguir para lograrlo. Empezó hablando de la imagen del árbitro que FIBA está trabajando para homogeneizar y convertir en un modelo que se cumpla en las 5 conferencias FIBA en todo el mundo.



“El árbitro FIBA debe transmitir fortaleza, capacidad de decisión y accesibilidad. Hay que tener actitud de servicio”

Carl Jungebrand
Responsable arbitral
FIBA Mundo

► LA IMAGEN DEL ÁRBITRO: EL MODELO FIBA

Comenzó destacando que la **confianza mutua** es la mayor belleza en los equipos arbitrales en baloncesto. No sólo entre compañeros, ni entre oficiales de mesa y árbitros: también con los jugadores-entrenadores e incluso con el público. Parte de la base de que no hacemos bien nuestro trabajo todos los días: algunos días hay que equivocarse para aprender.

El árbitro de baloncesto debe **ser humilde**. Si no tiene una actitud de servicio, se está equivocando de actitud. No obstante, estar al servicio del juego no implica que el que **debe tener el mando** debe ser él: y no sólo tenerlo, también tiene que parecerlo y actuar de este modo.

El árbitro que busca FIBA debe tener presencia en la pista: Tiene que transmitir un mensaje de que **está preparado para decidir**, que cree en sí mismo y que no duda. El lenguaje corporal transmite tus sentimientos y emociones, tanto si quieres como si no. Por ese motivo, **la confianza en lo que se está haciendo debe ser evidente**. Debe parecer que sabes lo que estás haciendo: tiene que ser inteligente, decidido y transmitir que sabe dónde va, con contundencia y firmeza en las decisiones. No debe tener miedo a ninguna de las tres grandes distracciones del árbitro: protestas de entrenadores, de jugadores y de público.

Pero no sólo habla el cuerpo. El control vocal es indispensable para el árbitro. Sus **instrucciones deben ser claras, pero no agresivas**. Debe saber en todo momento de qué habla (para ello debe dominar el reglamento y el juego), pero **no dar muchas explicaciones**: está en la pista para arbitrar, no para dar un Clinic. Es importante **usar la misma terminología que jugadores y entrenadores** (por ejemplo, si habla de un pick&roll, no tiene que explicar qué es: le entienden mejor, da menos explicaciones y gana credibilidad porque es un agente más del juego, lo conoce y comparte su terminología).

La imagen del árbitro debe estar formada por tres aspectos:

1. **Fortaleza**: La sola presencia debe hablar de su fuerza. Estar en forma y tener determinación en los gestos y en la mirada. Seguridad y confianza no es sinónimo de mirar a nadie por encima del hombro, ni de chulería o despotismo.
2. **Capacidad de decisión**: Está constantemente tomando decisiones. Esta toma de decisiones debe ser:
 1. Rápida
 2. Correcta
 3. Lógica
 4. Comprensible
3. **Accesibilidad**: Se puede hablar con él, no es tajante. Pero sin perder el control ni dejar de establecer de manera clara y evidente dónde están los límites.

► EL CAMINO HACIA LA CIMA

Un sueño se convierte en un objetivo cuando se delimita temporalmente. Se convierte en una hoja de ruta, marca los pasos a seguir y pone hitos evaluables para cumplirlo. **La gente sueña con triunfar, mientras algunos trabajan duro para conseguirlo.**

“La gente sueña con triunfar, mientras algunos **trabajan duro para conseguirlo**”

Carl Jungebrand
Responsable arbitral
FIBA Mundo



No hay que olvidar que mantenerse igual es sinónimo de retroceder si el entorno avanza, y el baloncesto no para de evolucionar. El entorno avanza **SIEMPRE**, por lo que nos obliga a movernos, a mejorar, a reinventarnos, a evolucionar. La única manera de llegar a la cima es prepararse. cada uno tiene su cima, su sueño y su objetivo, pero siempre hay que trabajar. El que no busca alicientes e ilusiones, se queda parado y, sin darse cuenta, se queda atrás, retrocede. La única manera es:

1. **Trabajo duro**
2. **Disciplina**
3. **Respeto**, tanto a uno mismo como a los demás (compañeros e integrantes del juego).

Por último, destacó las cinco características que FIBA intenta implantar en las cinco conferencias (Europa, Américas, Asia, África y Oceanía):

1. Equipo
2. Calidad
3. Confianza
4. Efectividad
5. Beneficio