

Jerga en el Arbitraje de Baloncesto



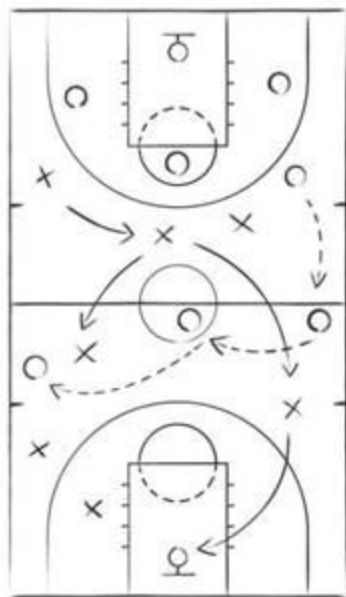
Stage de Pretemporada

Sábado 14 Septiembre 2024

Residencia Fuerte Principe
Pamplona. Navarra

Carlos Fadrique Salaberri
Instructor Arbitral CNaB. Temporada 2024/25

Conocer, entender, y utilizar la jerga es tener un lenguaje común con otros compañeros.
El uso práctico de la jerga ayuda a los árbitros con la comunicación básica entre ellos.



¡Conozcamos ese lenguaje especial entre árbitros!



Arbitro activo

Es el árbitro que administra el salto entre dos para comenzar el partido, que entrega el balón al lanzador de un tiro libre o a un jugador para un saque de banda.

Árbitro Cola / Cabeza

Un modelo de arbitraje según el cual hay dos árbitros en el partido. Arbitran el partido trabajando de Cabeza: posición cercana a la línea de fondo y Cola: posición cercana a la línea de medio campo.



Arbitro No activo

El árbitro que no administra el tiro libre o el saque o que no lanza el balón durante el salto entre dos inicial.



Árbitros en transición:

- Nuevo Cola
- Nuevo Cabeza

Lado fuerte / Lado débil

Lado fuerte: el lado de la pista donde se encuentra el balón.

Lado débil: el lado de la pista donde no se encuentra el balón.



Lado
Fuerte

Lado
Débil

Rectángulo

Se refiere a la pista delantera, que se ha dividido en 6 partes con el fin de poder definir las áreas de responsabilidad.



Diagonal Base



Diagonal Inversa

Área de acción

El Área de Acción puede implicar a jugadores con o sin el balón. El conocimiento de distintas situaciones de juego (bloqueo, pantalla, juego de poste, rebotes) ayudará a los árbitros a identificar las Áreas de acción principales, o cuándo ampliar o expandir la cobertura. Son áreas donde se producen o se van a producir acciones de juego que deben ser controladas.

Cobertura. Boxing-in

La visión que deben tener los dos árbitros; una buena cobertura significa que los árbitros tienen dentro de su campo visual, entre ellos, a todos los jugadores con y sin balón.



Cobertura primaria

Área de responsabilidad y acciones que el árbitro debe cubrir siempre en su área de acción.



Cobertura compartida

Es el área de responsabilidad y las acciones en las que dos árbitros tienen responsabilidades primarias superpuestas en la misma zona

Cobertura secundaria





Área de responsabilidad y acciones que el árbitro puede cubrir después de asegurarse de que tiene cubierta su zona primaria



Cobertura extendida

Un árbitro tiene que ser capaz de extender su cobertura a dos situaciones de juego diferentes al mismo tiempo y así apoyar, colaborar con su compañero.



-  Cobertura primaria
-  Cobertura secundaria
-  Cobertura compartida
-  Cobertura extendida

Dar una ayuda

Un árbitro ofrece una ayuda fuera de su área primaria y toma una decisión correcta después de permitir a su compañero que tome la decisión en su zona de responsabilidad primaria.

Mecánica arbitral 2PO

Los aspectos técnicos del arbitraje, es decir, cómo se mueven los árbitros, la cobertura, las señales, la administración de tiros libres, las situaciones de salto, los saques de banda, etc.

Técnicas Individuales de Arbitraje

Los aspectos técnicos del arbitraje individual sobre cómo arbitrar una jugada utilizando las técnicas adecuadas como, la distancia, estar estacionario, arbitrar al defensor, mentalidad activa, permanecer con la jugada, ajustarse para mantener el ángulo abierto, etc....

Imagen del árbitro

Es la imagen que los demás perciben del árbitro. Por ejemplo, si el árbitro tiene un aspecto descuidado, la imagen que crea puede hacer pensar a los jugadores y entrenadores que su arbitraje será descuidado. La imagen de un árbitro es "Adecuada, Decisiva y Accesible".

Angulo 45

Los árbitros normalmente estarán de cara a la canasta y mantendrán un ángulo de 45° , caderas hacia el juego, para mantener una mejor visión en el campo y poder ver a tantos jugadores como sea posible.

Búsqueda de ventana

Trabajar los ángulos; es decir, intentar mantener una línea visual en la que el árbitro pueda ver entre los jugadores y así poder mantener la visión en las áreas de mayor contacto potencial.

Anticipación de la jugada

Describe la situación cuando un árbitro es capaz de leer la jugada y anticipar los siguientes movimientos que se avecinan y es capaz de ajustar su posición/ ángulo adecuadamente antes de cubrir la próxima jugada.

Angulo cerrado

Tener una vista superpuesta o en línea recta en la zona de la acción en su área de cobertura primaria/secundaria de un árbitro. No poder mantener la visión en las áreas de mayor contacto potencial.

Ángulo abierto

Mejorar la visión dentro de la zona de responsabilidad primaria/secundaria de un árbitro.

Extremo de la jugada

Como árbitro de cabeza es muy importante ajustar la posición acorde al balón y estar en línea con los jugadores exteriores para mantenerlos a todos dentro del campo visual y teniendo una visión abierta. Cuando está en extremo de la jugada, un árbitro puede ver más jugadores y anticiparse mejor a las próximas situaciones de juego. Esta posición está vinculada con el término "ángulo de 45°".



Paso cruzado

Cuando se produce una penetración en una dirección y el árbitro responsable de ella camina en la dirección opuesta. Este ajuste se puede realizar en ambas posiciones.

Permanecer en la jugada

Se refiere a la IOT en la que el árbitro debe mantener los ojos y la atención en la jugada hasta que termine.



- Angulo 45
- Búsqueda de ventana
- Anticipación de la jugada
- Angulo cerrado
- Angulo abierto
- Paso cruzado
- Permanecer en la jugada

Cilindro

El espacio dentro de un cilindro imaginario vertical, ocupado por un jugador en el suelo. Los jugadores tienen derecho a ocupar un lugar en el suelo y también el cilindro que está encima de ellos.



Sentir el juego

La capacidad del árbitro para percibir lo que sucede en la pista: ritmo, contactos, ánimos. Un árbitro con un buen sentido del juego está en la mejor posición para mantener el control del partido

Espíritu e intención de las Reglas

Las reglas no fueron escritas para ser interpretadas literalmente, sino más bien para impedir que los jugadores obtengan ventaja empleando métodos ilegales. Por ello, no todo contacto es una falta personal, solamente el contacto que hace que un jugador se ponga en desventaja por otro que ha iniciado ese contacto. Por lo tanto, cada incidente necesita ser juzgado por el efecto que tiene sobre el juego y no de manera completamente aislada. Lo que necesita es una interpretación flexible de las reglas, arbitrando el partido mediante el “espíritu y la intención” de las reglas.

Juego fluido

Se refiere a la velocidad o tempo a la que se juega un partido. Esto lo determinan los equipos y los árbitros, en la medida de lo posible, deben intentar no interrumpirlo.



Control de partido

Se dice que un árbitro controla un partido cuando el juego se desarrolla sin contratiempos bajo las reglas establecidas, y además, se aplican las reglas de la deportividad de manera estricta pero justa. Es diferente a la gestión del partido.



Arbitraje preventivo

Se refiere a las acciones de los árbitros que impiden que se produzcan problemas al comunicarse con jugadores y/o entrenadores. Puede suceder durante un balón vivo (juego de postes, de perímetro) así como durante un balón muerto.



Arbitraje al defensor

La prioridad al arbitrar a un jugador con balón es centrar la atención en la ilegalidad que pueda cometer el jugador defensor, mientras se tiene al jugador con balón dentro del mismo campo de visión.



- Arbitraje preventivo
- Arbitraje al defensor
- Consistencia
- Simulación
- Contacto flagrante
- Jugada obvia
- Contacto marginal

- No pitada
- Paciencia para pitar
- Pitada rápida
- Pitada inventada

Consistencia

Se dice de un árbitro que interpretar las situaciones de juego y los criterios exactamente de la misma forma en todo momento, es consistente.

Simulación

Cualquier acción simulada, pretendida o exagerada por parte de un jugador con o sin el balón: caerse hacia atrás, dejarse caer, mover la cabeza, etc., simulando el contacto de un oponente de una manera antinatural sin ser tocado o recibiendo un mínimo contacto.

Contacto flagrante

Implica un contacto violento o duro, como golpear con el puño o el codo, dar una patada, golpear con la rodilla o moverse debajo de un jugador que está en el aire, o agacharse o saltar de una manera que pueda causar una seria lesión a un oponente.

Jugada obvia

Jugadas que son claramente visibles para la mayoría de los participantes en el juego, incluidos árbitros, entrenadores, jugadores y espectadores. Los árbitros deben acertar en este tipo de situaciones el 100% del tiempo sin posibilidad de error

Contacto marginal

Es imposible que los jugadores se muevan por la pista sin que se produzcan contactos entre sí. Si se observa que el contacto afecta a la jugada, entonces se debe señalar una falta. Otro contacto que no tiene ningún efecto en el juego se considera marginal y se puede ignorar

No pitada

Algunas de las mejores decisiones que un árbitro puede tomar implican abstenerse de hacer sonar el silbato, cuando esté juzgando una posible falta o violación que no contraviene el espíritu e intención de las reglas.

Paciencia para pitar

Cuando el árbitro es capaz de analizar toda la jugada (al inicio/en mitad/al final) antes de realizar una pitada.

Pitada rápida

Cuando un árbitro no es capaz de analizar la jugada antes de sancionar. A veces, las pitadas rápidas provocan pitadas innecesarias.

Pitada inventada, de fantasía

Describe la situación cuando un árbitro sanciona una falta y en realidad no hubo ni siquiera contacto en la acción. Problema de disciplina: *"No veo, no pito"*. Es diferente a un contacto marginal que se pita incorrectamente como falta por un problema en el criterio.

Congelado

En caso de que se produzca una pitada, el árbitro con menos responsabilidad sobre la acción (normalmente el árbitro más alejado de la acción) debe permanecer parado momentáneamente (congelado) para permitir que su compañero vaya hacia la acción, comience a administrarla mientras él controla jugadores en pista.



- Arbitraje preventivo
- Arbitraje al defensor
- Consistencia
- Simulación
- Contacto flagrante
- Jugada obvia
- Contacto marginal

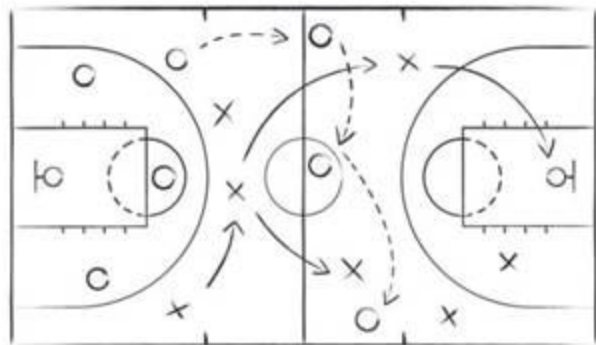
- No pitada
- Paciencia para pitar
- Pitada rápida
- Pitada inventada

Vender pitada

Poner énfasis en una pitada una pitada más potente, y voz más fuerte además de hacer las señales ligeramente más demostrativas. Sólo debe hacerse en situaciones cercanas para ayudar a que la decisión tenga más credibilidad.

Salvar el partido

Tomar una decisión importante y correcta por el árbitro independientemente de su posición en el campo o de su área de responsabilidad al final de un partido, la cual es crucial para proteger la integridad del mismo y que de no ser tomada esa decisión, podría generar que un equipo no ganara un partido que merecía ganar.



“El poder hablar el mismo lenguaje, garantiza una comunicación clara, minimiza el riesgo de mala interpretación y pérdida de información.”

Carlos Fadrique. Instructor Arbitral



“Cierra brechas, construye conexiones”
Temporada 2024/2025

