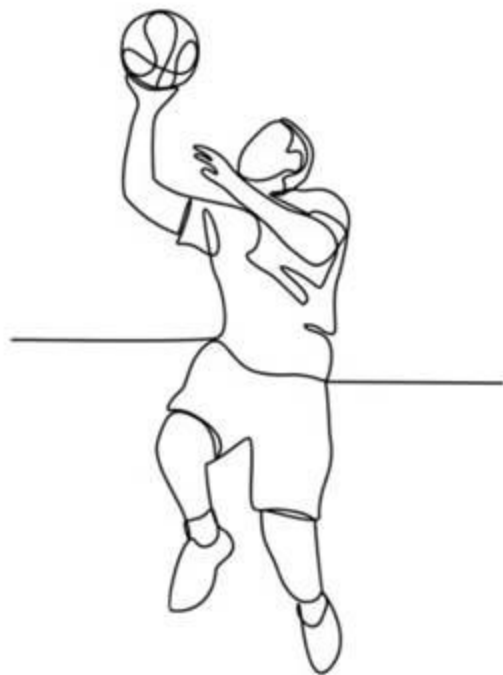


2PO. Responsabilidad. Check In-Check Out. Penetraciones



Sesión Sala

Jueves 24 de octubre 2024

Residencia Fuerte Principe
Pamplona. Navarra


Julen Hormeño Ciordia
Árbitro FEB Grupo 3

Zonas de responsabilidad. Aspectos generales

La pista delantera se divide imaginariamente en 6 rectángulos, fundamentales para definir las áreas de responsabilidad en función de la posición del balón y del resto de jugadores.

Diagramas Manual 2PQJDT Comité Vasco Árbitros

Los ojos de los árbitros deben estar siempre en acción, tratando de cubrir la integridad de la pista y sabiendo en todo momento dónde están los 10 jugadores y su compañero.

Dependiendo de la posición del balón en cada uno de los rectángulos uno de los árbitros debe estar SIEMPRE mirando al juego alejado del balón. 




DIAGONAL BASE

DIAGONAL INVERSA

Los rectángulos definen quién es el árbitro responsable primario en cada acción. Concepto distinto del de ÁREA DE ACCIÓN.

Zonas de responsabilidad. Mecánica e IOT

Ve donde necesites ir para ver lo que necesitas ver.

- Ajustar posición para mantener **ángulo abierto** (concepto clave para definir quién debe decidir en áreas de responsabilidad compartida y dar ayudas) 
- Cross-step.
- Boxing-in.
- Búsqueda de la ventana.
- Distancia adecuada.
- Anticipación para estar estacionario al momento de tomar la decisión.
- Mentalidad activa.
- Romper mecánica si es necesario para acercarse al 1c1 activo en situaciones de final de reloj de lanzamiento o periodos.



Diagonal base



Diagonal inversa

Responsabilidades. Árbitro de Cola y Cabeza



Árbitro de Cola

- Canasta de 2 o 3 puntos.
- Violaciones de reloj de lanzamiento (salvo R4) y fin de periodos.
- Juego por encima del aro, interferencias e interposiciones.
- Balón devuelto a pista trasera.
- Línea central y lateral más cercana a su posición (charla prepartido)
- **Penetraciones desde su lado fuerte.**
- Control del perímetro exterior del rebote.

Árbitro de Cabeza

- Juego de postes
- Jugadas bajo el aro.
- **Penetraciones desde lado fuerte.**
- Líneas de fondo y lateral más cercanas a su posición. Controlar violaciones por balón o jugador sobre líneas.
- Asegurar la libre circulación de jugadores sin balón (arbitraje preventivo).
- Control de rebotes.

Check-In, Check-Out

Concepto dinámico. No solo limitado a R3-R4

CHECK-IN, CHECK-IN, CHECK-OUT

Puntos especialmente sensibles:

- Penetraciones
- Protección al lanzador (tiros 45°)
- Pantallas

Aspecto ESENCIAL a tratar en la charla prepartido.



Recomendación: manda cabeza. Necesario contacto visual y protocolo de comunicación no verbal.

Penetraciones. Consideraciones generales

Criterio

- Jugador en acción de tiro (AOS)
- Contactos (principios de cilindro y verticalidad)
- Ventaja/desventaja. RSBQ
- Avance ilegal
- Doble regate
- Semicírculo de no-carga
- Ayudas defensivas
- Interferencias e interposiciones
- Simulaciones

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA NO EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo



Lado Fuerte

Lado Débil



Diagrama 5 Posición de un jugador dentro/fuera de la zona del semicírculo de no-carga

Mecánica e IOT

- Responsabilidad lado fuerte
- Ángulo abierto
- Arbitraje al defensor
- Distancia adecuada
- Cross-step
- Estacionario
- Permanecer con la jugada
- Anticipación
- Lectura de juego
- Conocimiento jugadores (mano fuerte, tirador-penetrador...)

Penetraciones. Árbitro de Cola

- Controla inicio de las penetraciones que partan desde sus zonas de responsabilidad primaria (R1-2-3-6). Tacteos, carga-bloqueo, avance ilegal, pantallas, etc.
 - Una vez iniciadas, responsabilidad primaria en función de lado débil-fuerte.
 - Distancia. **IMPORTANTE** penetrar con la jugada hasta línea de 6,75.
 - Uso del cross-step. En situaciones R1 a 45° habitualmente tenemos que decantarnos por uno de los dos lados. Regla general: tomarlo por el lado más cercano a línea de banda. Excepciones: tiradores y jugadores marcadamente zurdos o diestros.
 - Anticipación y estacionario.
- Dificultades: penetraciones por R6 muy hundido y uso de manos en ángulo cerrado.
 - CLAVE colaboración de cabeza en estas situaciones.
 - NO INTUIR.



Penetraciones. Árbitro de Cabeza

- Ha de controlar ÍNTEGRAMENTE las penetraciones que parten desde su zona de responsabilidad primaria (R4).
- Distancia. Adaptarla en función de los jugadores.
- Cross-step. Más excepcional que en cola. Penetraciones R4 paralelas a línea de fondo y juego de postes.
- Anticipación y actividad. Zona de contacto potencial.
- Necesario saber dónde se encuentra el balón constantemente para situarse en relación a él.
- Lectura de juego.
- CLAVE: Colaboración en uso ilegal de manos. No limitado a R5. Trabajar para ángulo y anticiparnos a las penetraciones. Sancionar incluso fuera de las áreas de responsabilidad compartida (pitada retrasada SIEMPRE y 100% seguro). Colaboración con Cola. No intuir.
- Dificultades: Empujones por detrás en lado fuerte. Buen uso del cross-step o ayuda de cola.





“Cierra brechas, construye conexiones.”
Temporada 2024/2025

