



Fernando
Garzón Alonso

“El árbitro durante balón muerto”



Un partido de baloncesto dura 40 minutos siempre que no haya necesidad de disputar ningún período extra. Estos 40 minutos son el tiempo de juego, pero el lapso de tiempo desde que uno de los saltadores palmea el balón hasta que suena la señal que indica el final del cuarto período suele ser, por término medio, 1 hora y 40 minutos. Si dejamos a un lado el tiempo que los árbitros permanecen en su vestuario durante el descanso, nos encontramos con que el árbitro permanece en la pista, grosso modo, 85 minutos. Es decir, permanece sobre el terreno de juego aproximadamente el mismo tiempo con balón muerto que con balón vivo, si tenemos en cuenta las situaciones de balón vivo en las que no corre el reloj de partido (tiros libres o administración de saques).

Todo este tiempo de balón muerto exige del árbitro la misma concentración que los períodos de balón vivo, pues son bastantes las labores que debe controlar. Vamos a efectuar un repaso de ellas.

SALTO INICIAL

Durante la administración del salto inicial, el árbitro 'activo' (el que administra el salto) ha de controlar que, antes de soltar el balón, ambos saltadores tengan los dos pies dentro del semicírculo más cercano a su canasta y que al menos uno de ellos esté junto a la línea central. Por otro lado, el árbitro 'libre' tiene que estar atento a varios aspectos, entre ellos las posibles violaciones de los saltadores y de los otros ocho jugadores, así como estar concentrado para saber la dirección del saque en caso de una posible violación y estar preparado para dirigirse al fondo donde se va a desarrollar el primer ataque.

Una vez administrado el salto, normalmente el árbitro que lo ha administrado, por quedarse como árbitro de cola y, por tanto, más cerca de la mesa de oficiales, comprobará que la flecha se ha colocado en la dirección adecuada. Además, en caso de haberse señalado una violación en esos primeros instantes de encuentro, deberá prestarse atención a la dirección en que se coloca la flecha.



SAQUES

Antes de poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar un saque, el árbitro debe observar que el tiempo de posesión del dispositivo de 24 segundos es el correcto, es decir, que se ha reiniciado si así debe ser o que continúa con el tiempo restante cuando es el caso.



También debe comprobar que el jugador que va a efectuar el saque se encuentra en el lugar adecuado y siempre ha de establecer contacto visual con el compañero para saber si todo está listo para la reanudación.

Una vez entregado el balón, deberá controlar que no se viole ninguna de las disposiciones que regulan el saque.

SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA

Cuando se sanciona una situación de salto, lo primero es comprobar a qué equipo le corresponde el saque. Una vez finalizado el saque, habrá que comprobar visualmente que se cambia el sentido de la flecha, teniendo claras las disposiciones al efecto.

TRAS FALTA

El árbitro que (señala) sanciona la falta, tras haber señalizado claramente al infractor, debe salir corriendo hacia la mesa de oficiales sabiendo qué jugador ha sido sancionado y sobre qué jugador ha sido cometida la falta, aunque esta no se haya cometido sobre un jugador en acción de tiro, puesto que es posible que la penalización sean tiros libres en caso de encontrarnos en penalización de faltas de equipo.

En caso de acción de tiro o acción continuada, debe saber si el balón ha entrado en el cesto o no. En caso de duda, siempre deberá consultarlo con el compañero antes de señalizar a la mesa de oficiales. Del mismo modo, si el balón entra en el cesto, (pero) después de analizar convenientemente la acción, no precipitándose en la toma de decisión, debe comunicar de forma clara a través de la señal correspondiente, la validez o no de la canasta (el tiro no es válido, ha de efectuar de inmediato la señal correspondiente), para no dejar lugar a dudas.

Cuando se dirija a marcar a la mesa, no deberá acudir entre jugadores ni situarse cerca del banquillo si las circunstancias así lo indican.

El árbitro libre también debe recordar los números de los jugadores implicados en la acción por si se requiere su apoyo en un momento dado. También observará si el balón entra en la canasta y estará muy atento a las señales de su compañero, para comprobar si ha dado validez al cesto o si, por el contrario, lo ha anulado. En caso de que el compañero no señale nada y se trate de una clara acción continuada, debe comunicarle este hecho al compañero, no de manera ostensible, sino llamando su atención al cruzarse, mediante cualquier método acordado en la charla prepartido u observando su señalización a la mesa en última instancia.

El árbitro libre debe controlar a los jugadores mientras su compañero está marcando. Esta labor la efectuará realizando el congelado unos segundos, para posteriormente comenzar la rotación si debe efectuarse, siempre observando a los jugadores, mucho más importantes que el balón en esos instantes.

En caso de que surjan protestas, debe ser él principalmente quien se esfuerce por controlar la situación, liberando de esa carga al compañero que ya ha sancionado una infracción.



TIEMPOS MUERTOS

Durante los tiempos muertos, los árbitros se reunirán para intercambiar opiniones sobre la marcha del partido, para relajarse y respirar, para precisar aquellos ajustes que el propio encuentro nos esté pidiendo. Siempre ha de tenerse claro cómo debe reanudarse el encuentro (saque de lateral, saque de fondo, tiros libres). En caso contrario, además del error en sí y la consiguiente complicación para corregirlo, nuestra credibilidad quedará en coma. Por eso es aconsejable que lo primero que comentemos sea eso, cómo ha de reanudarse el partido. También hay que recordar desde dónde debe efectuarse el saque en caso de encontrarnos en los 2 últimos minutos de partido.



La duración de un tiempo muerto es de 60 segundos. La señal del cronometrador a los 50 segundos se emplea para indicar a los equipos que deben regresar a la pista, no es un aviso como antiguamente podíamos escuchar en las salas de cine. Por tanto, cuando suene esa señal a los 50 segundos, cada árbitro se(encaminará) dirigirá corriendo a uno de los banquillos (para comunicar que el tiempo muerto está finalizando y) para solicitarles la vuelta a la pista.

Por último, siempre hay que comprobar que cada equipo tenga 5 jugadores sobre la pista.

SUSTITUCIONES

El árbitro que administra las sustituciones debe comprobar que estas se realizan correctamente. No es necesario acudir a la mesa, pero siempre debemos estar en una posición desde la que (observemos) controlemos el procedimiento, para así saber cuántos jugadores salen y cuántos sustitutos entran, cuando un jugador en pista se convierte en sustituto y al revés. De nuevo, hay que comprobar que cada equipo dispone de 5 jugadores antes de reanudar el juego.



También es aconsejable recordar los números de los jugadores que abandonan la pista y de los que entran en juego, para controlar que siempre corra el reloj antes de que los primeros vuelvan a entrar y los últimos vuelvan al banquillo.

Aunque esta circunstancia se suele controlar desde la mesa de oficiales, (no está de más) los árbitros deben permanecer atentos a esa situación, especialmente en la parte final del partido.



TIROS LIBRES

Antes de administrar el primer o único tiro libre, el árbitro de cabeza deberá cerciorarse de que no exista una solicitud de tiempo muerto o de sustitución en el último momento. Una rápida mirada hacia la mesa es suficiente.

Los árbitros no deben tener duda alguna sobre quién es el jugador que debe lanzar los tiros libres. Caso de que las hubiera, deben cerciorarse de ello antes de entregar el balón al lanzador.

Durante los tiros libres, cada árbitro tiene una responsabilidad asignada y debe ejecutarse.



El árbitro principal (debería) deberá revisar el acta y comprobar que el resultado del marcador coincide con el del acta puesto que en caso de existir algún error, cuanto antes se identifique antes se solventa.

En el intervalo entre las dos partes, siempre comprobaremos la dirección de la flecha de posesión alterna antes de irnos al vestuario.

INTERVALOS

Los intervalos de juego nos sirven no sólo para respirar y relajarnos, sino para comentar la marcha del partido con el resto del equipo arbitral: árbitro y oficiales de mesa. Nunca nos cansaremos de subrayar la importancia de este intercambio de pareceres acerca de la marcha del partido, expresando las sensaciones que tenemos y adelantándonos a posibles cambios de rumbo en el tipo de juego.

ERROR RECTIFICABLE

Si trabajamos concentrados en todo momento, lo más probable es que no haya que recurrir a esta regla. Pero si se da el caso, lo primordial es mantener la calma y tener las ideas claras: recordar la secuencia de los acontecimientos y saber cómo actuar. Posteriormente es muy recomendable indicar a ambos entrenadores lo ocurrido y cómo se va a solucionar el error, de manera breve. En caso de que existan dudas por parte de los entrenadores, al final del partido podrán disponer de una explicación más pormenorizada.

RELACIONES

La mayor parte de las relaciones que establezcamos con los participantes se producirán durante balón muerto. No es el objetivo de este artículo profundizar en este apartado, por lo que vamos a ver, para finalizar, otros asuntos que pueden darse en un partido.

En caso de que se produzca cualquier incidencia que deba reflejarse en un informe al dorso del acta del partido, es imprescindible recordar todos los detalles que tengan una incidencia directa. En caso de que exista megafonía, speaker o mascota, debemos estar atentos a su labor, recordando la normativa vigente en cada competición. Hay otros factores a los que debemos prestar atención en caso de que tengan influencia en el desarrollo del encuentro, como pueden ser los limpiadores de la pista o el público. Recordemos que es el delegado de campo nuestro canal de comunicación con todas aquellas personas o situaciones que no sean miembros de equipo.

Como veis, son bastantes matices los que debemos trabajar con el balón muerto y no podemos despistarnos.

Relajarnos (respirar, pensar) por supuesto, pero nunca bajar la guardia, por nuestro propio bien.

