



STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION



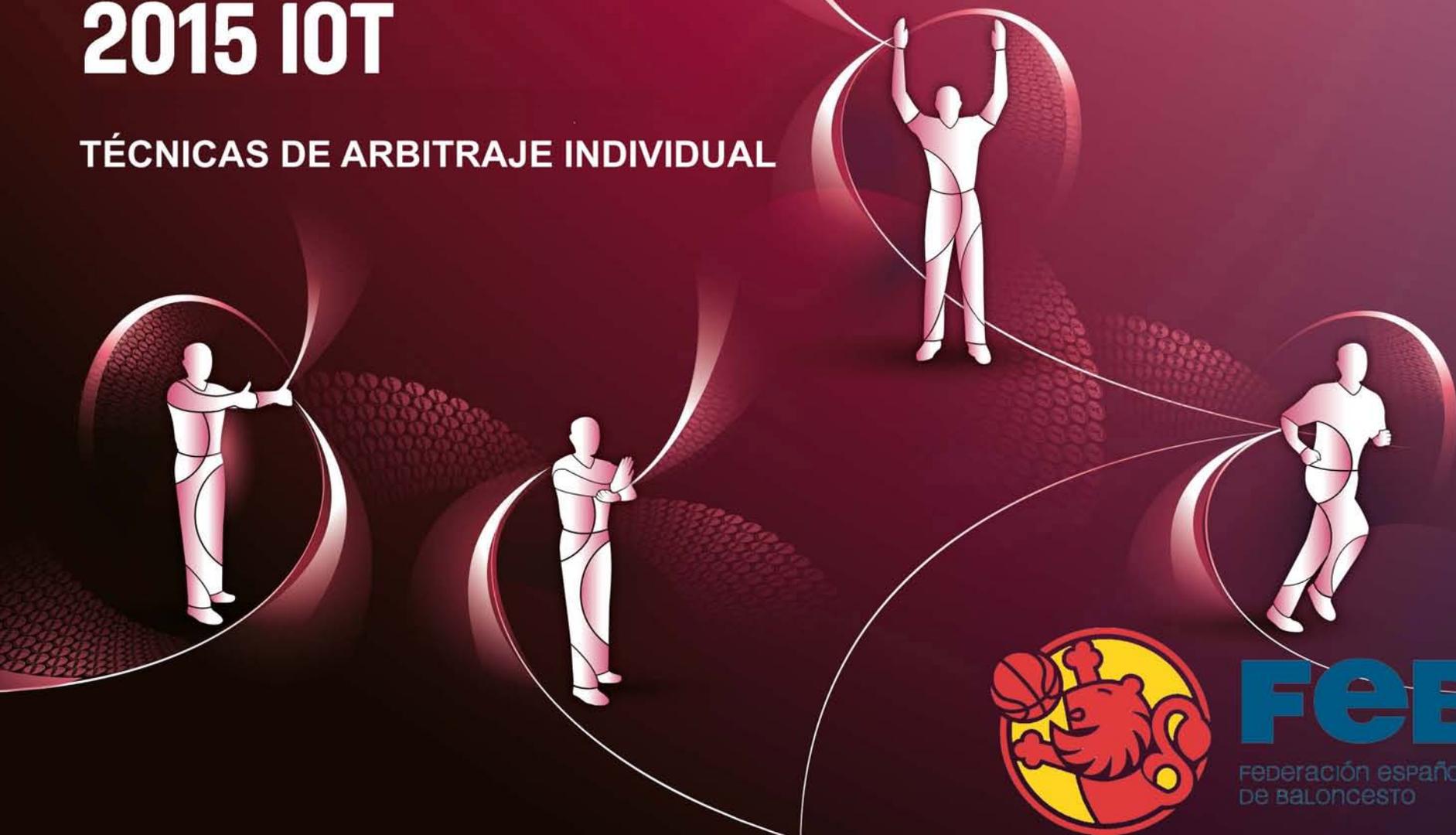
FEB

Federación española
de BALONCESTO



2015 IOT

TÉCNICAS DE ARBITRAJE INDIVIDUAL



FEB
FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE BALONCESTO



Hay **UN** partido,
DOS/TRES árbitros,
pero sigue habiendo
UN solo equipo **arbitral**.



1. Terminología
2. Herramientas para la toma de decisiones
3. Técnicas Individuales
4. Control del Reloj y Faltas

TAI	Técnicas de Arbitraje Individual
Jugada evidente (JE)	Jugada que debe cubrirse correctamente en todos los casos (sin excusas)
Cobertura primaria (CP)	Área de responsabilidad y acciones que el árbitro debe ser capaz de cubrir siempre
Cobertura Doble (CD)	Área de responsabilidad y acciones en que dos árbitros tienen responsabilidad primaria solapada en la misma área o jugada
Cobertura Secundaria (CS)	Área de responsabilidad y acciones que el árbitro es capaz de cubrir tras asegurarse de que se cubre la cobertura primaria
Cobertura Extendida (CE)	En el nivel más alto del arbitraje, un árbitro ha de ser capaz de extender la cobertura a dos situaciones de juego distintas al mismo tiempo

Dar una ayuda (DA)	Árbitro que ofrece una ayuda fuera de su área primaria y adopta la decisión correcta tras permitir que el compañero adopte su decisión en su área primaria
Pitada normal (PN)	Se considera la pitada normal del árbitro adecuado (sin ayuda)
Arbitrar al Defensor (AD)	La prioridad al arbitrar el balón es centrar la atención en el movimiento legal del defensor mientras se mantiene al atacante dentro del campo de visión
Ángulo Abierto (AA)	Visión clara de la acción en la zona de cobertura primaria/secundaria del árbitro. Nunca abandones un ángulo abierto
Ángulo Cerrado (AC)	Una visión de la acción en línea o con muchos jugadores en la zona de cobertura primaria/secundaria del árbitro
Paso Cruzado (PC)	La jugada comienza a progresar en una dirección y el árbitro adecuado da un paso en la dirección contraria



RVER	Definición de Ritmo, Velocidad, Equilibrio y Rapidez
Área de Trabajo (AT)	Área donde el árbitro trabaja normalmente la mayor parte del tiempo en esa posición
Área de Acción (AA)	El área de acción puede implicar a jugadores con o sin balón. El conocimiento de diversas situaciones de juego (bloqueo y continuación, juego de postes, rebotes) ayudará a los árbitros a identificar las áreas de acción en su área primaria
FDC	Final del Cuarto
FDP	Final del Partido

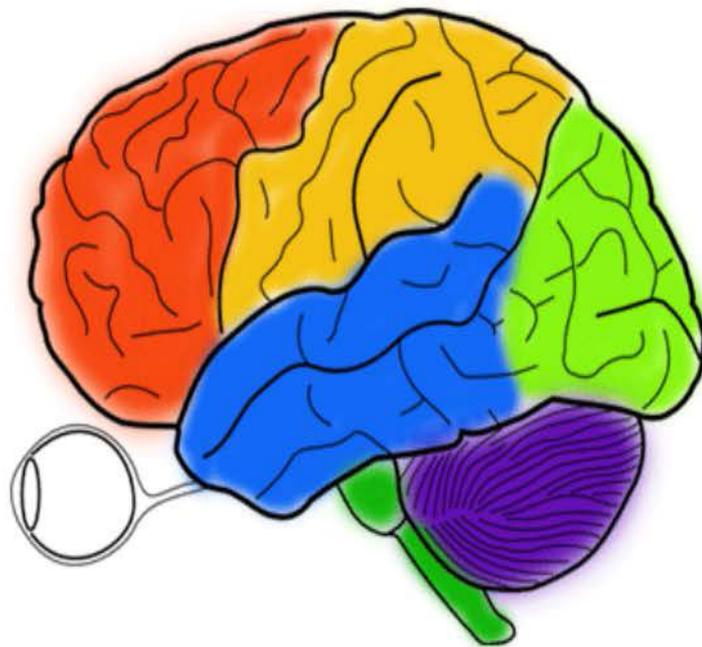
TOMA DE DECISIONES ANALÍTICA O DECISIÓN EMOCIONAL



- Toma de decisiones analítica vs. Decisión emocional
- Elevar el nivel de decisiones de calidad
- Elevar el nivel de decisiones rápidas de calidad

Toma de Decisiones

Decisión Natural



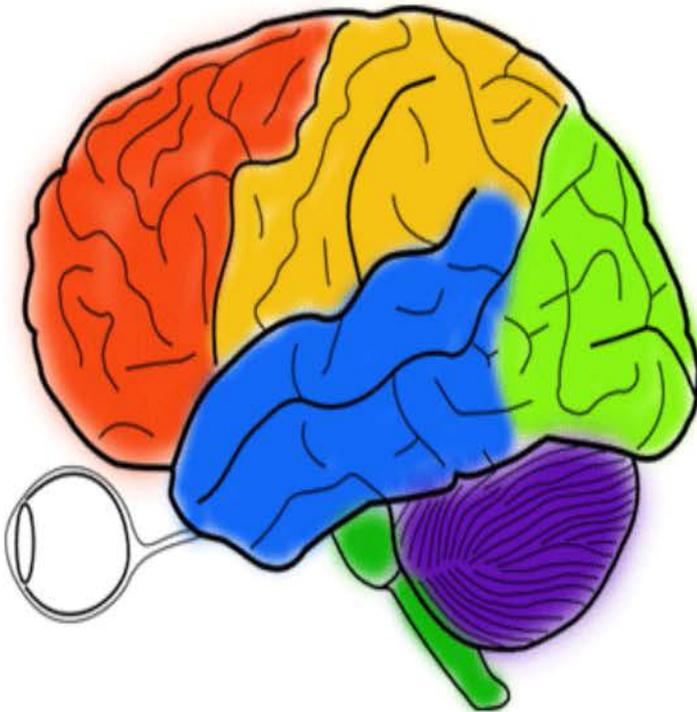
“Simplemente decidimos sin pensar demasiado en el proceso de la toma de decisión.”

Toma de decisiones

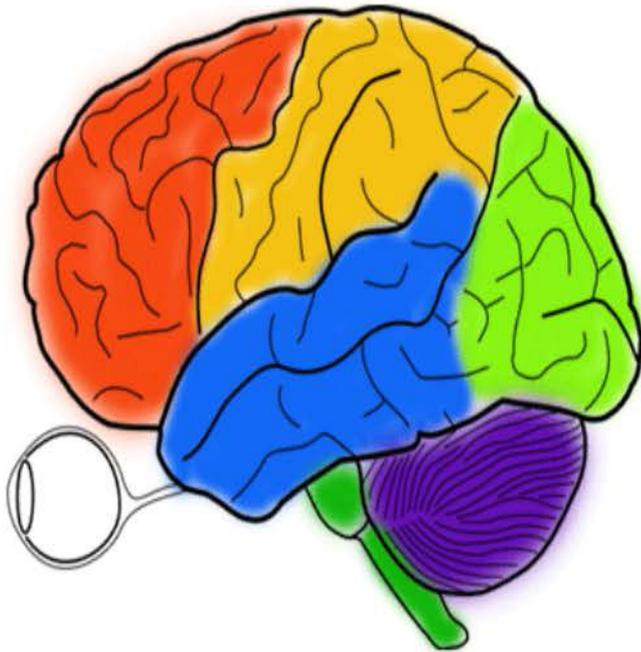
El 'cara o cruz' es una pseudofilosofía según la cual todas las decisiones se adoptan lanzando una moneda al aire.

Realmente no es necesaria una moneda: se puede utilizar un dado o cualquier otro método aleatorio para adoptar las decisiones.

Se puede ver el método 'a cara o cruz' como una teoría normativa de la decisión, aunque no cumple el criterio de racionalidad.



Toma de Decisiones



Cuando se repite un movimiento a lo largo del tiempo, se genera un aprendizaje motor a largo plazo para dicha tarea, que finalmente permite que se lleve a cabo sin un esfuerzo consciente.

Este proceso reduce la necesidad de atención y crea una eficacia máxima dentro de los sistemas motor y memorístico.



- **Asegúrate de que tu tono de voz es claro y nítido, pero no agresivo.**
- **Has de saber de lo que hablas, no te alargues en explicaciones.**
- **Practica palabras clave, cómo empezar a hablar y a utilizarlas.**



Fuerte

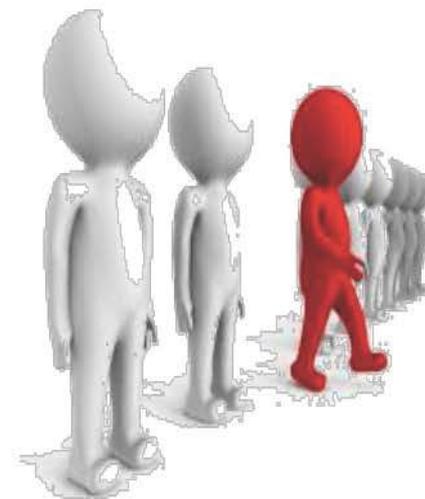


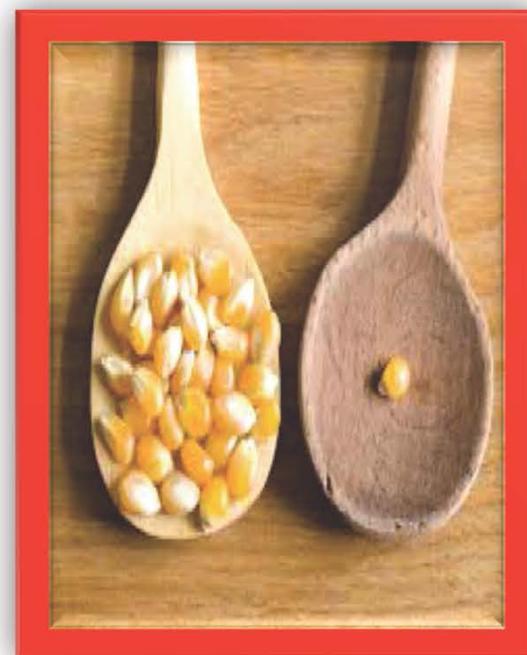
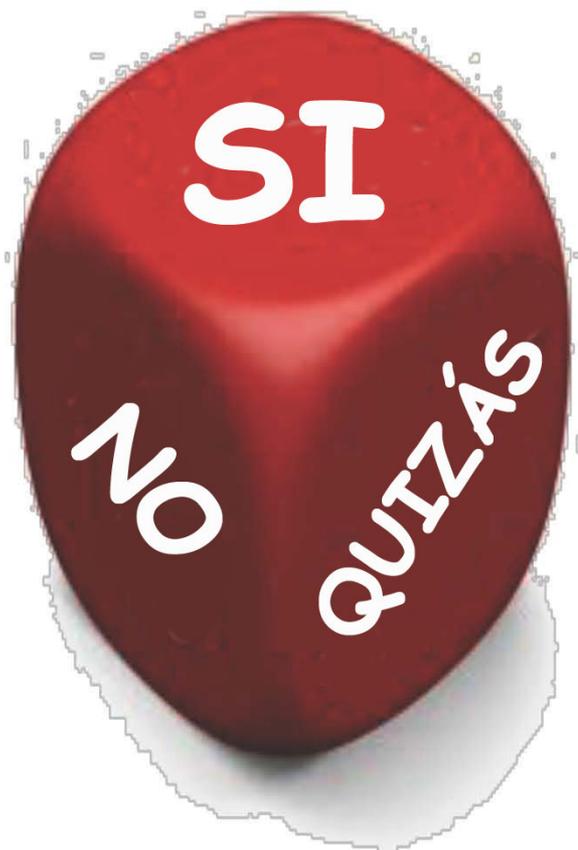
Decidido



Accesible

- Estándar = siempre igual = aburrido = gris
- Estándar = según las expectativas (satisfacción del cliente) pero todavía puede ser “original” y característico
- Estándar, pero todavía capaz de reaccionar a los cambios que se produzcan durante el partido
- Buscamos árbitros con personalidad así como con un enfoque absolutamente profesional al mismo tiempo





Recabar Información y Analizar

Inicio de la Jugada



Mitad de la Jugada



Final de la Jugada

Actitud Activa

Entreno Imagen Mental

**Legal
Illegal**

DECISIÓN

¡Nada de fotogramas!

¡Mira la película completa!



Actitud Activa Diálogo Interior

Busca razones para sancionar

Recabar Información y Analizar

Inicio de la
Jugada



Mitad de
la Jugada



Final de la
Jugada

Actitud
Activa

Entreno
Imagen
Mental

Legal
Illegal

DECISIÓN

¿Ocupado en la Mecánica o el Juego?

Recabar Información y Analizar

Inicio de la
Jugada



Mitad de
la Jugada



Final de la
Jugada

Actitud
Activa

Entreno
Imagen
Mental

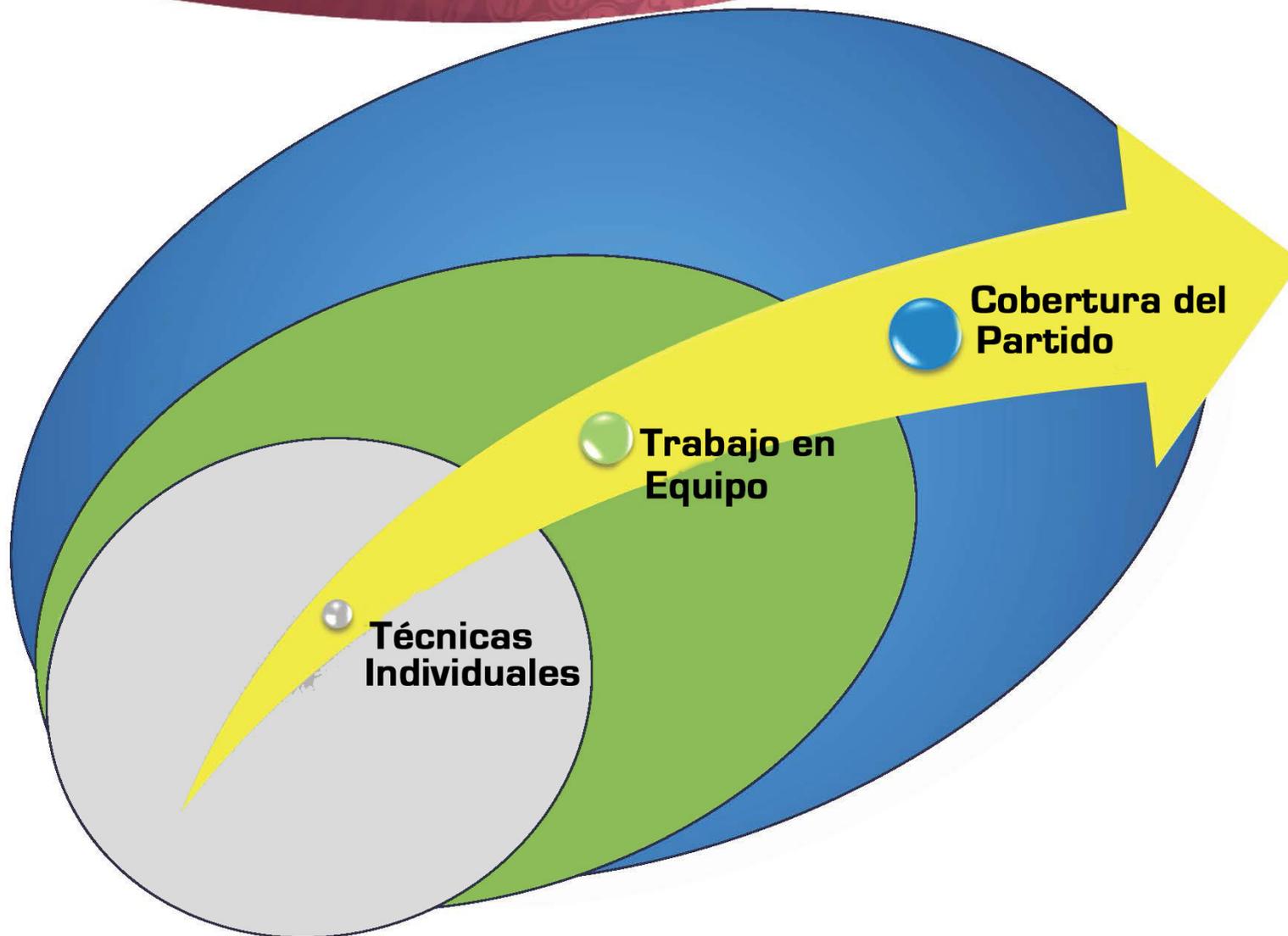
Legal
Illegal

DECISIÓN

Prioridad: Cobertura Primaria en Jugadas Evidentes

PITADA POR INTUICIÓN





1. Distancia y Parado
2. Seguir la jugada
3. Posición eficaz (ángulo abierto)
4. Ajustar posiciones (manteniendo el ángulo abierto)
5. Arbitrar al defensor
6. Saber qué mirar
 - actitud activa
 - entreno mental de la imagen
 - visualizar
7. Comprender lo que ves (conocer el juego, anticiparse)
8. Administrar el saque (general y desde la línea de fondo de pista delantera)



8. Sancionar y comunicar
 - soplar el silbato
 - comunicación verbal
 - señalización
9. Señalizar a la mesa (señales y voz)
10. Salto entre dos (lanzar el balón)
11. Tiempos muertos
12. Reloj de Partido y Reloj de Lanzamiento
13. Control del Reloj y Faltas

DISTANCIA

- ✓ Al arbitrar la jugada, mantente a una distancia apropiada de la jugada
- ✓ Si estás demasiado cerca de la jugada, pierdes perspectiva y parece muy rápida
- ✓ Si estás demasiado cerca de la jugada, aumenta la posibilidad de una “pitada emocional” o una reacción
- ✓ Observa el cuadro completo

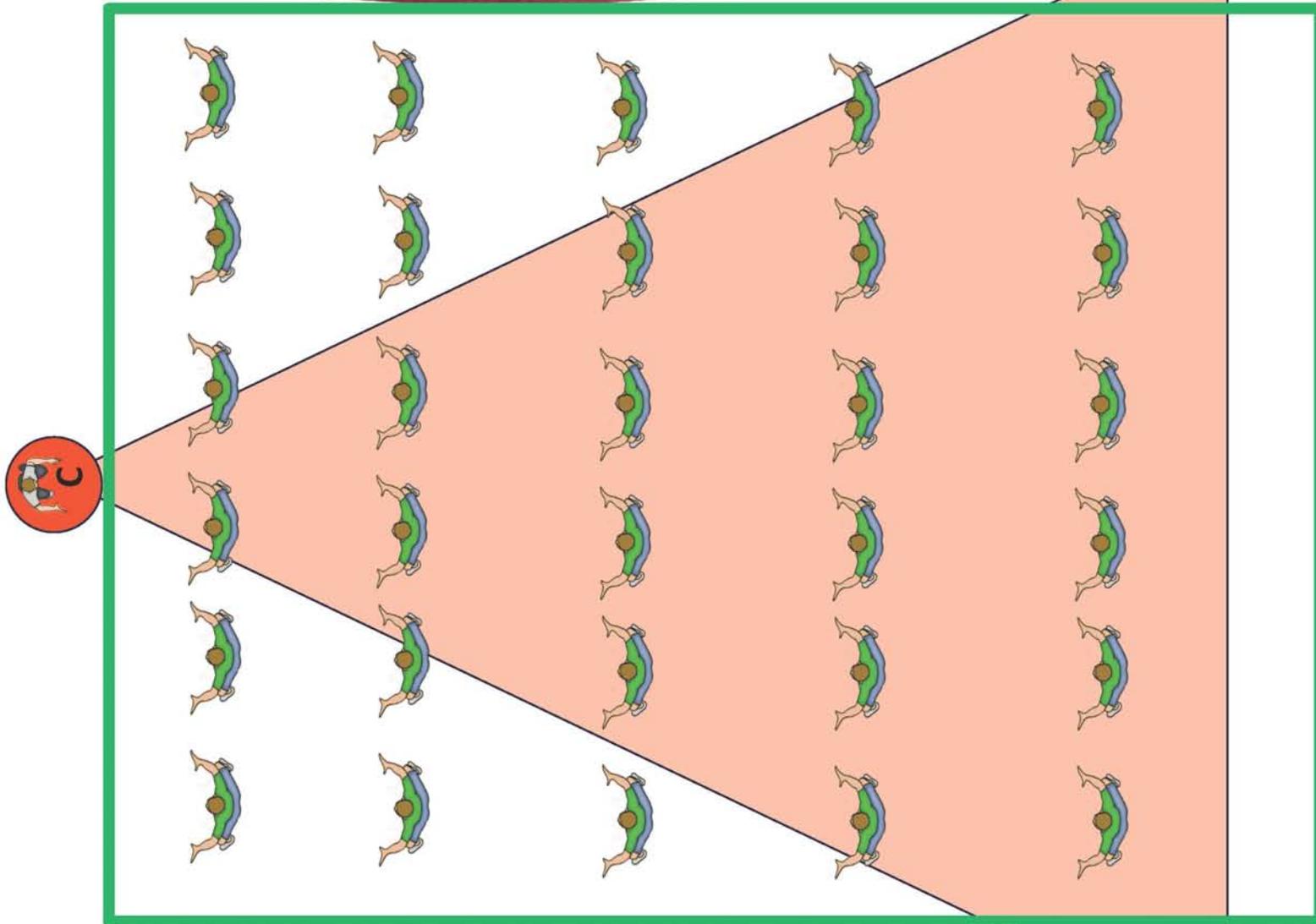
ESTÁTICO

- ✓ Al adoptar una decisión, permanece estático; los ojos rebotan y la concentración disminuye cuando se mueven los pies
- ✓ Es probable una decisión correcta cuando estás estático al aumentar la atención y la concentración
- ✓ Pero debes moverte para estar en la posición correcta
- ✓ Muévete, Detente, Observa y Decide

DISTANCIA



FIBA
We Are Basketball



19

Sigue la jugada hasta el final de la acción

- ✓ Mentalmente - no dejes de arbitrar
- ✓ Físicamente - no te “vayas apagando” ni te desentiendas de la jugada

<p>✓ Con balón - Primaria</p>	<p>Capaz de ver al jugador defensor (arbitrar al defensor)</p>
<p>✓ Sin balón - Primaria</p>	<p>Capaz de ver el juego sin balón en el área primaria</p>
<p>✓ Con balón - Extendida</p>	<p>Capaz de ver cualquier otra jugada en progresión fuera del área primaria (posible próxima jugada, ángulo abierto)</p>
<p>✓ Sin balón - Extendida</p>	<p>Capaz de ver el mayor número de jugadores fuera del área primaria (sin centrarse en todos ellos)</p>

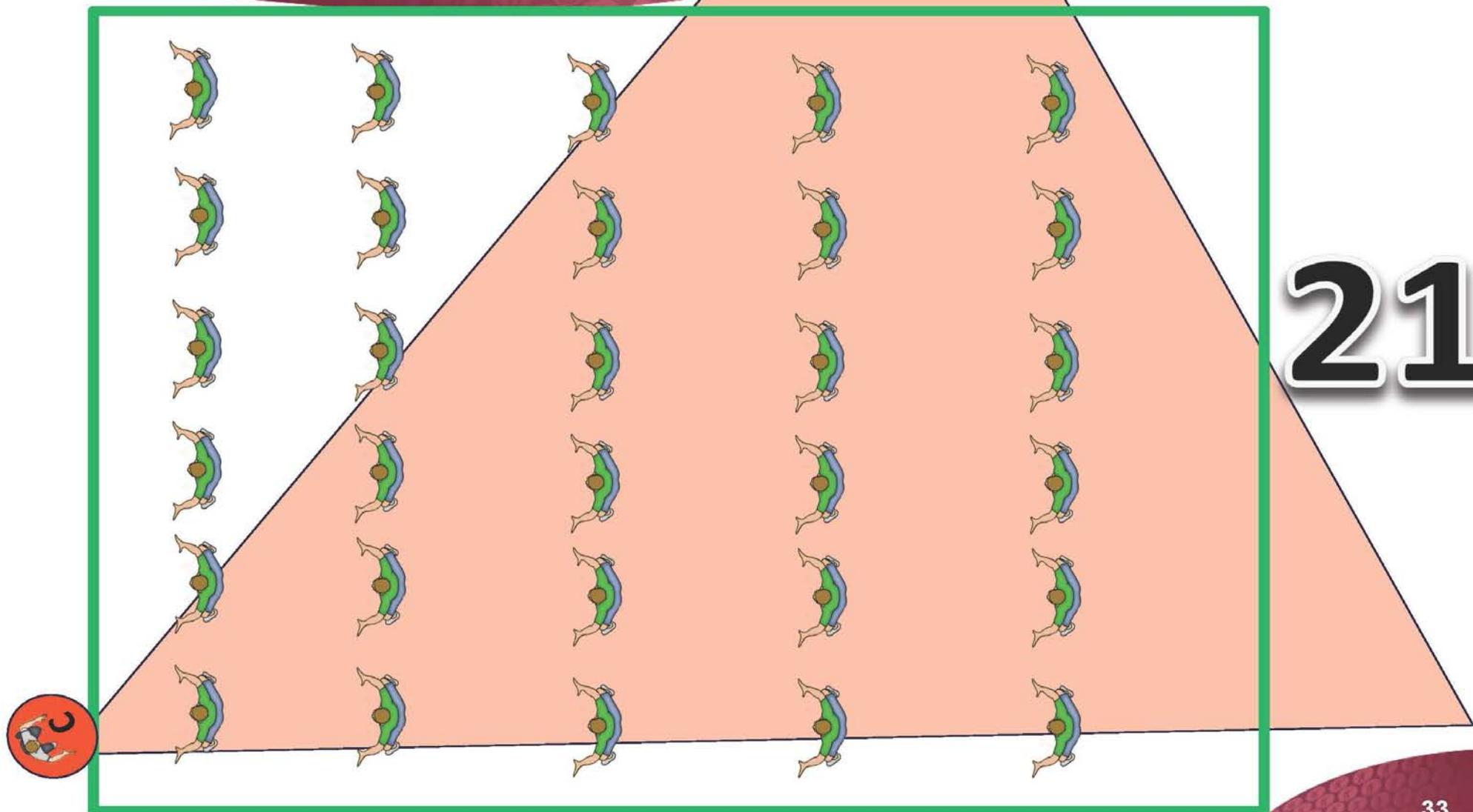


- ✓ Muévete para mantener un ángulo abierto -
Anticípate a donde debas estar - Ajusta tu posición a la jugada (un paso a un lado, un paso a otro)
- ✓ Muévete con sentido - vete donde tengas que ir para arbitrar la jugada (diferente al área de trabajo)
- ✓ Si la posición inicial es correcta - menos necesidad de moverse - diferente a permanecer estático

ÁNGULO ABIERTO Y 45° AL BORDE DE LA JUGADA



FIBA
We Are Basketball





SABER QUÉ MIRAR

- ✓ Estudia y visualiza los posibles resultados de diversas situaciones de juego
- ✓ Analiza a los jugadores para estar en la posición correcta (diestro/zurdo, tirador...)
- ✓ Conoce qué puede ocurrir después, identifica el segundo movimiento que pueda suceder
- ✓ Sigue la jugada en tu área primaria hasta el final de la acción (no dejes la jugada demasiado pronto)