


# COMPRENDE LO QUE VES

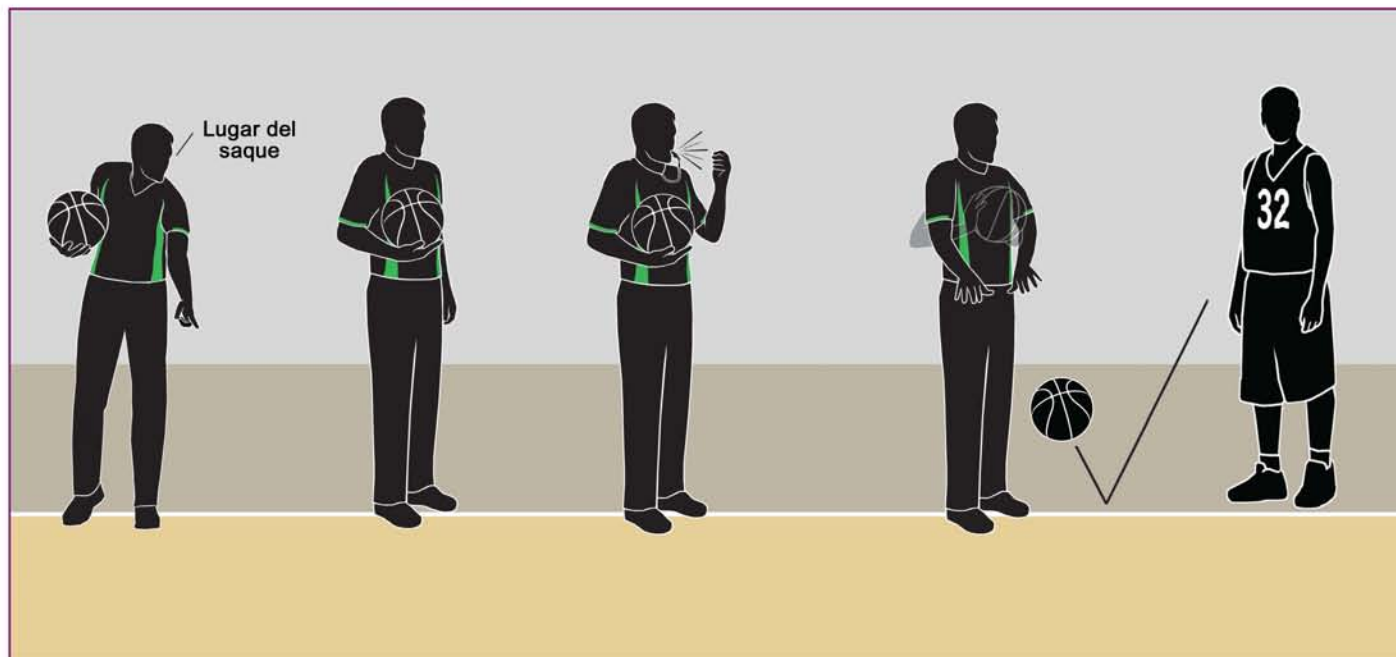
- ✓ Conoce el juego  comprende la incidencia de la acción
- ✓ Estáte preparado para el siguiente movimiento, anticipáte al contacto e identifica una falta. No anticipes una falta.

1. Señala el lugar del saque
2. Utiliza el arbitraje preventivo, por ejemplo: “en el sitio”, “mantén la posición”, “no se mueva”
3. Mantente a cierta distancia de la jugada
4. Colócate el silbato en la boca mientras sujetas el balón
5. Pasa el balón al jugador con un pase picado
6. Comienza la cuenta visual
7. Observa el saque y las acciones alrededor
8. Este proceso debe ser automático (acción del aprendizaje motor o ‘músculo de la memoria’)



## Pitido de aviso

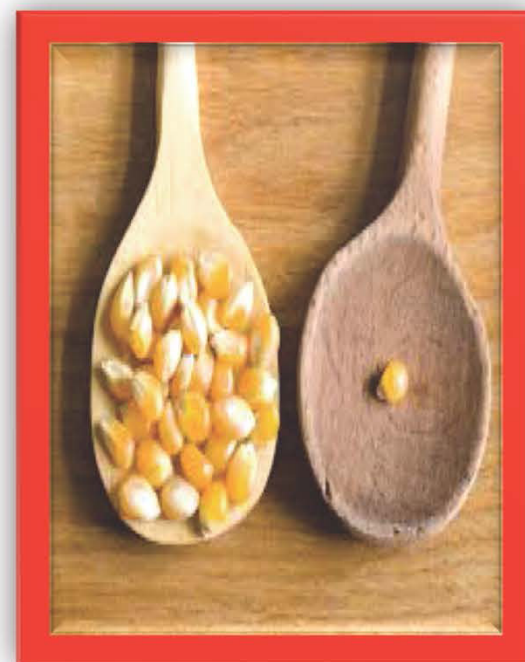
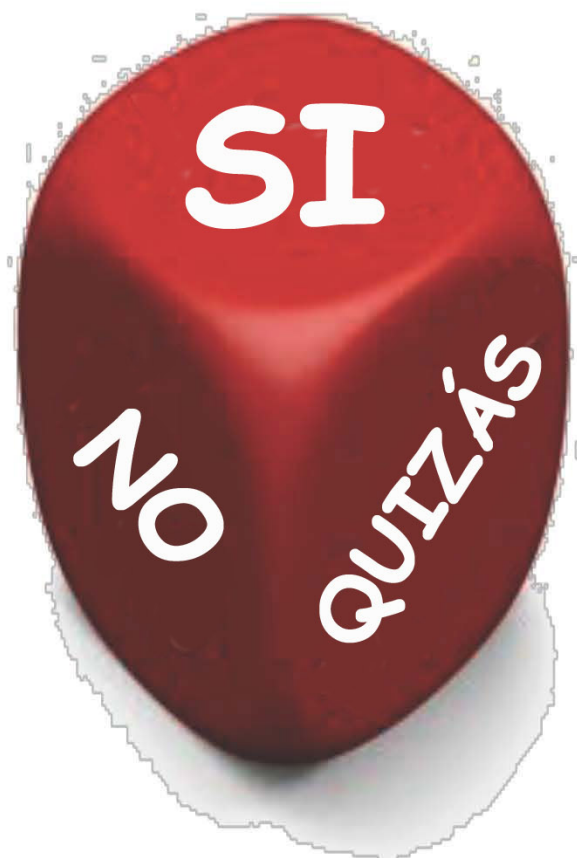
Cuando se realice un saque desde la línea de fondo de la pista delantera, el árbitro activo hará sonar su silbato antes de poner el balón a disposición del jugador para efectuar el saque.



1. Señala el lugar del saque
2. Asegúrate de que el sacador está en el lugar correcto
3. Haz sonar el silbato antes de poner el balón a disposición del jugador para el saque
4. Entrega el balón/Pásalo con un bote al jugador
5. De aplicación únicamente en la línea de fondo de la pista delantera

1. Técnica para soplar el silbato
2. Disposición para comunicarte verbalmente
3. Ritmo
4. Emplea ambas manos para indicar la dirección del juego con el fin de permanecer de cara a la pista
5. Igual en cada jugada
6. Menos es más





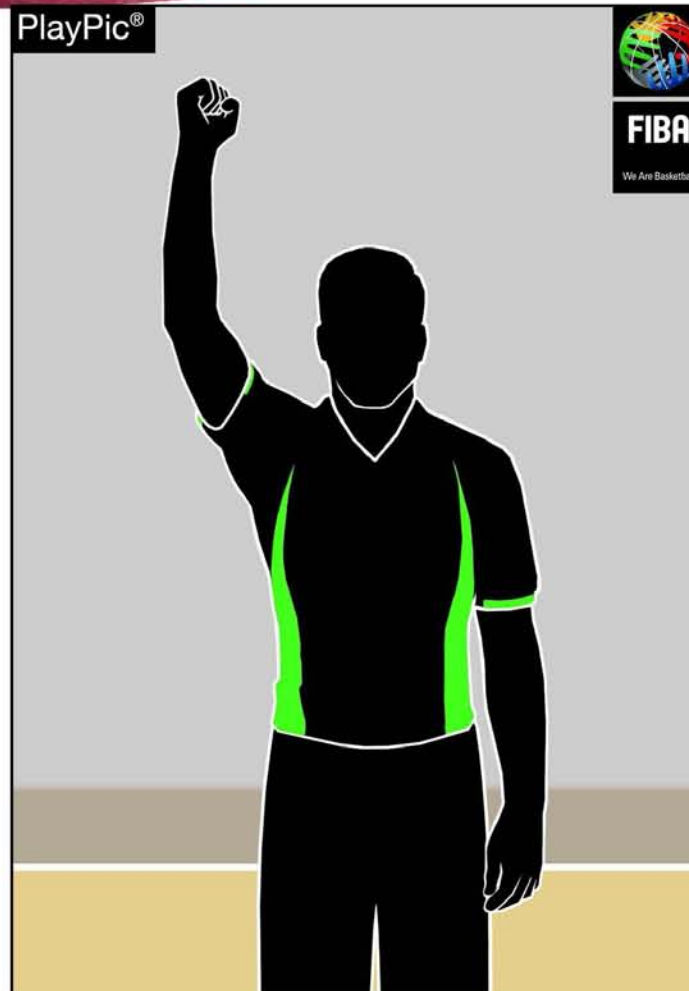
# AL SEÑALIZAR A LA MESA



1. Emplea las señales autorizadas y oficiales FIBA
2. Ritmo (empezar y parar)
3. Convincente, Elegante, Evidente y Decidido
4. Emplea ambas manos para indicar la dirección del juego con el fin de permanecer de cara a la pista
5. Igual en cada jugada
6. Al señalar la falta: CORRE, párate, ambos pies en el suelo, respira (cuerpo equilibrado)
7. La naturaleza de la falta debe ser la misma que lo que ocurrió realmente en la jugada

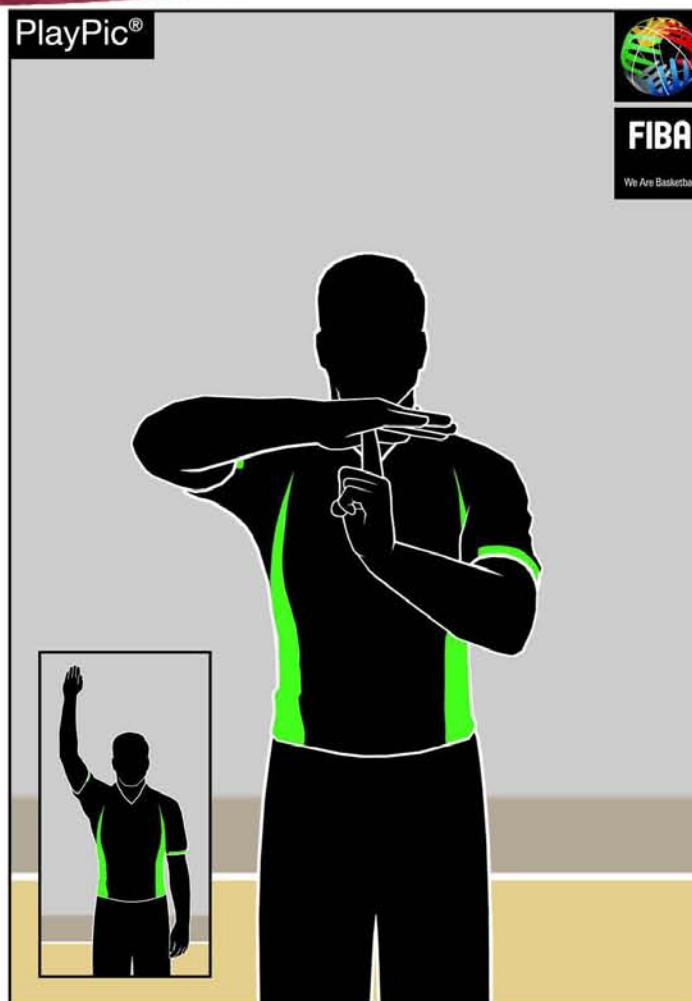


# SEÑALES / PARAR EL RELOJ POR FALTA



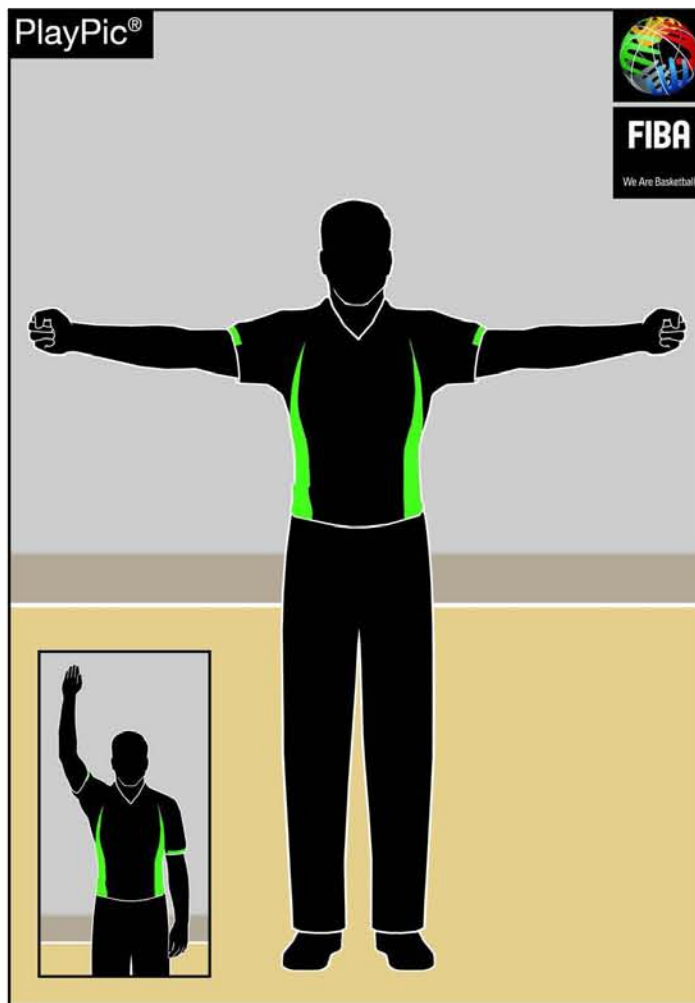
Un puño apretado





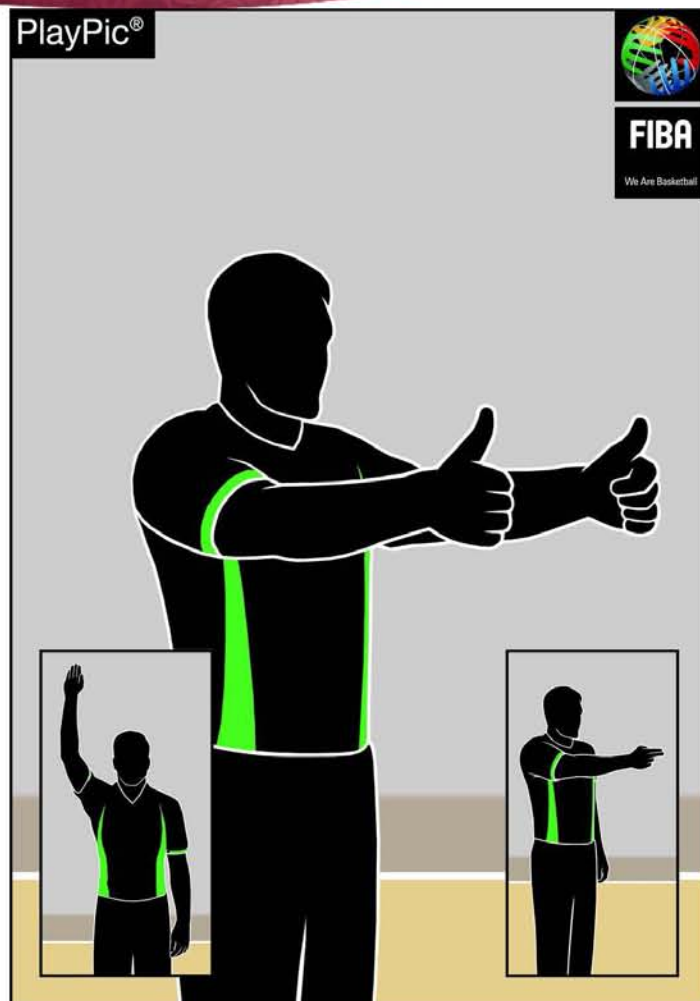
Forma de T, muestra el dedo índice

# SEÑALES / TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

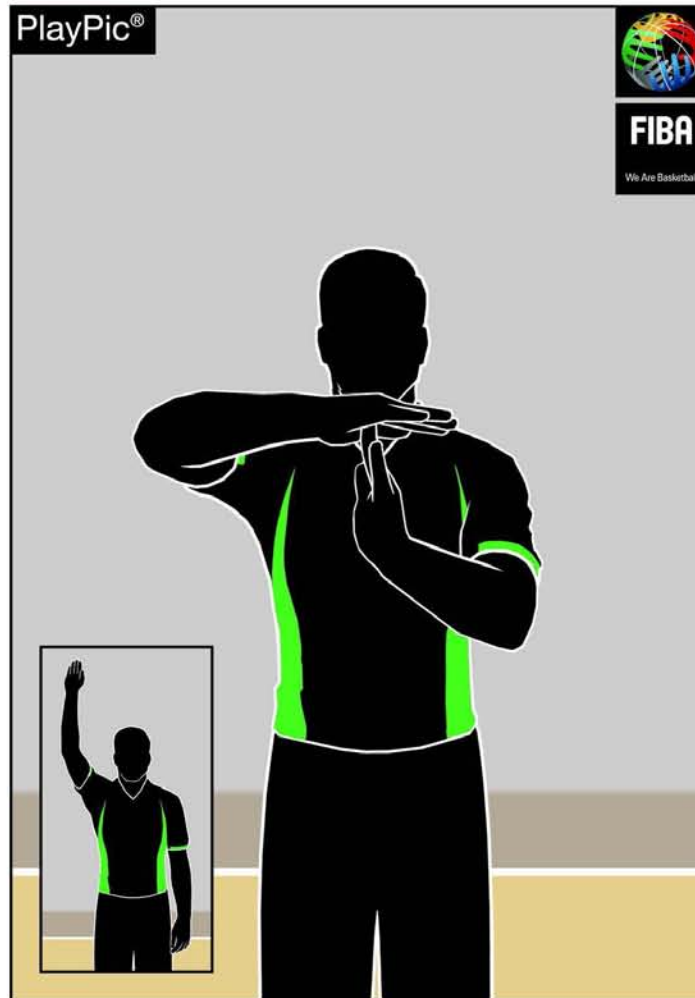


Brazos abiertos con puños cerrados

# SEÑALES / BALÓN RETENIDO - SITUACIÓN DE SALTO



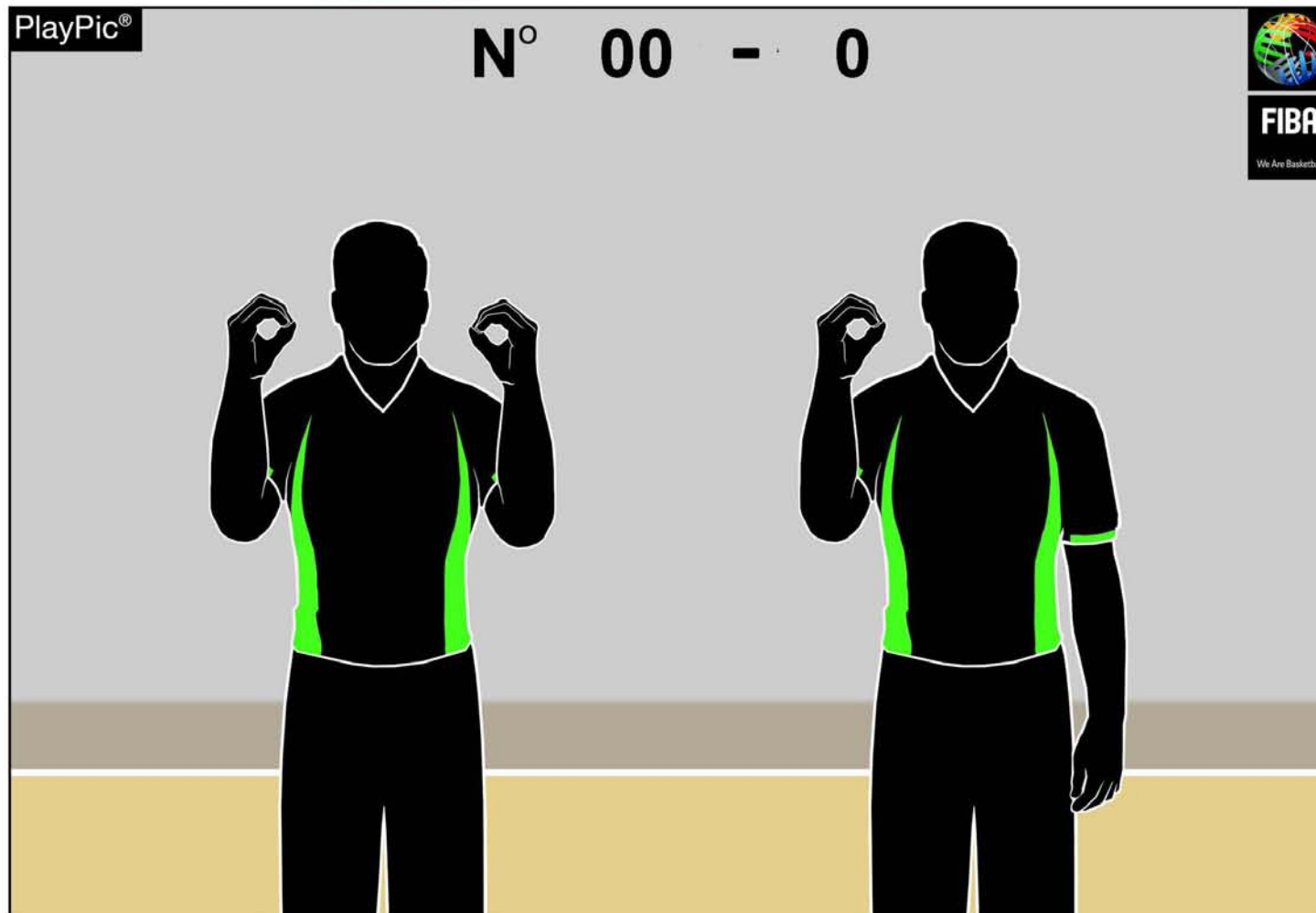
Pulgares hacia arriba seguido de la  
dirección de la flecha de posesión alterna



Forma de T, mostrando la palma



# SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



Ambas manos muestran 0

Mano derecha muestra 0

# SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



Mano derecha muestra números del 1 al 5



Mano derecha muestra el número 5,  
mano izquierda muestra números del 1 al 5

# SEÑALES / NÚMEROS DE JUGADOR



Mano derecha muestra puño cerrado,  
mano izquierda muestra números del 1 al 5



PlayPic®

## No. 16



FIBA  
We Are Basketball



Primero la mano del revés muestra el número 1 de la decena, luego ambas manos abiertas muestran el número 6 de las unidades

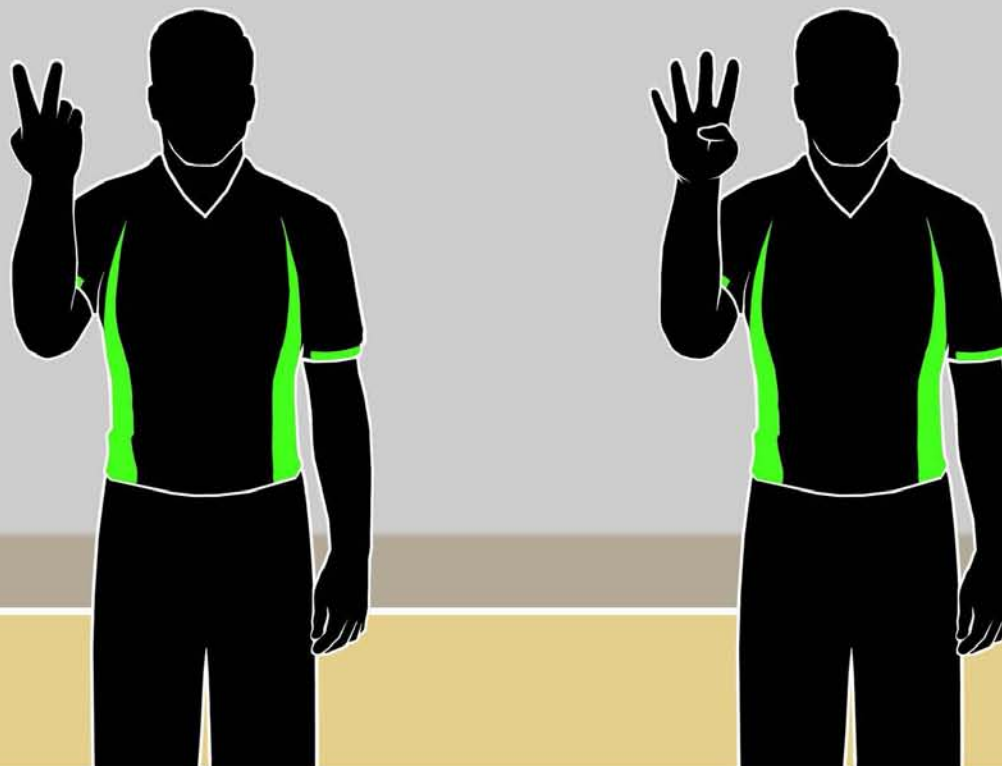
PlayPic®

## No. 24



FIBA

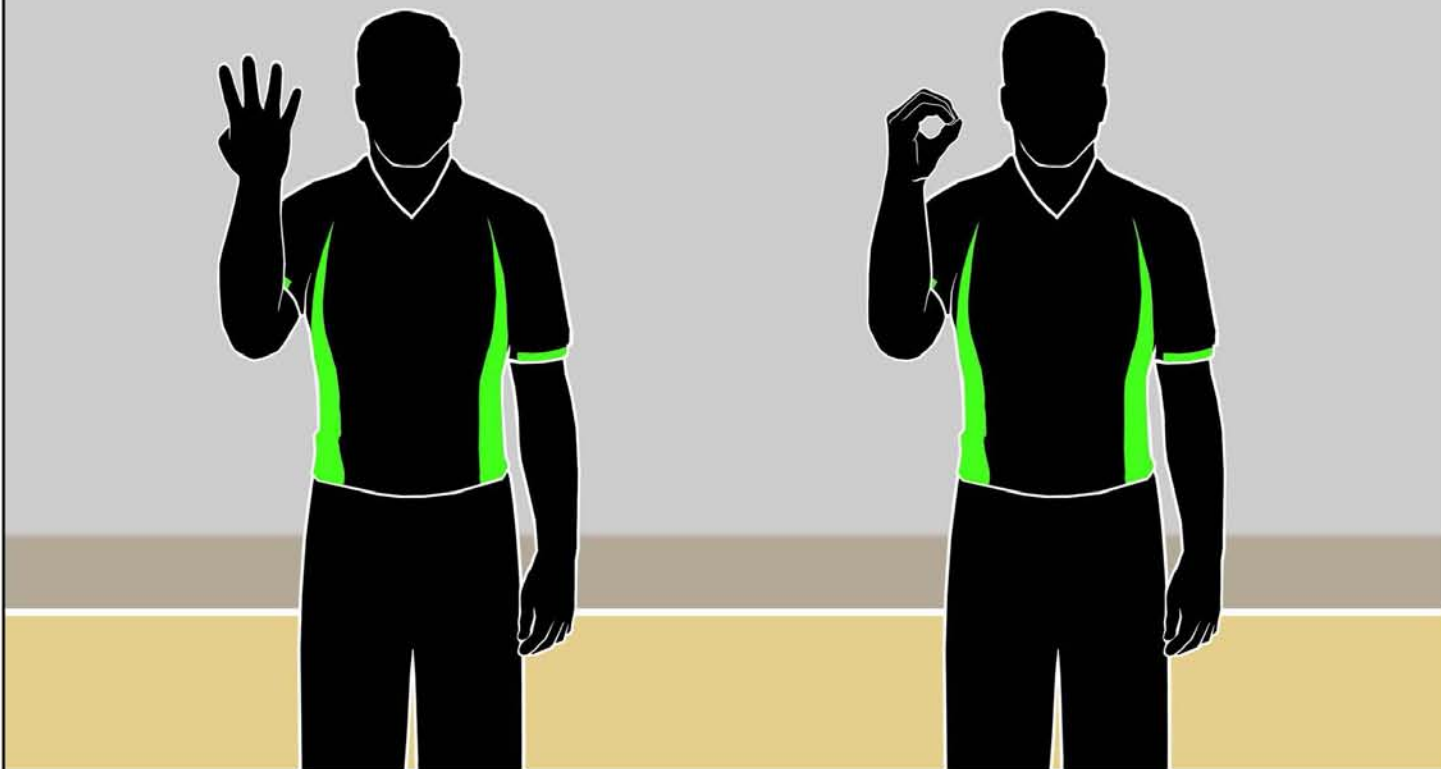
We Are Basketball



Primero la mano del revés muestra el número 2 de la decena,  
luego la mano abierta muestra el número 4 de las unidades

PlayPic®

## No. 40



Primero la mano del revés muestra el número 4 de las decenas,  
luego la mano abierta muestra el número 0 de las unidades

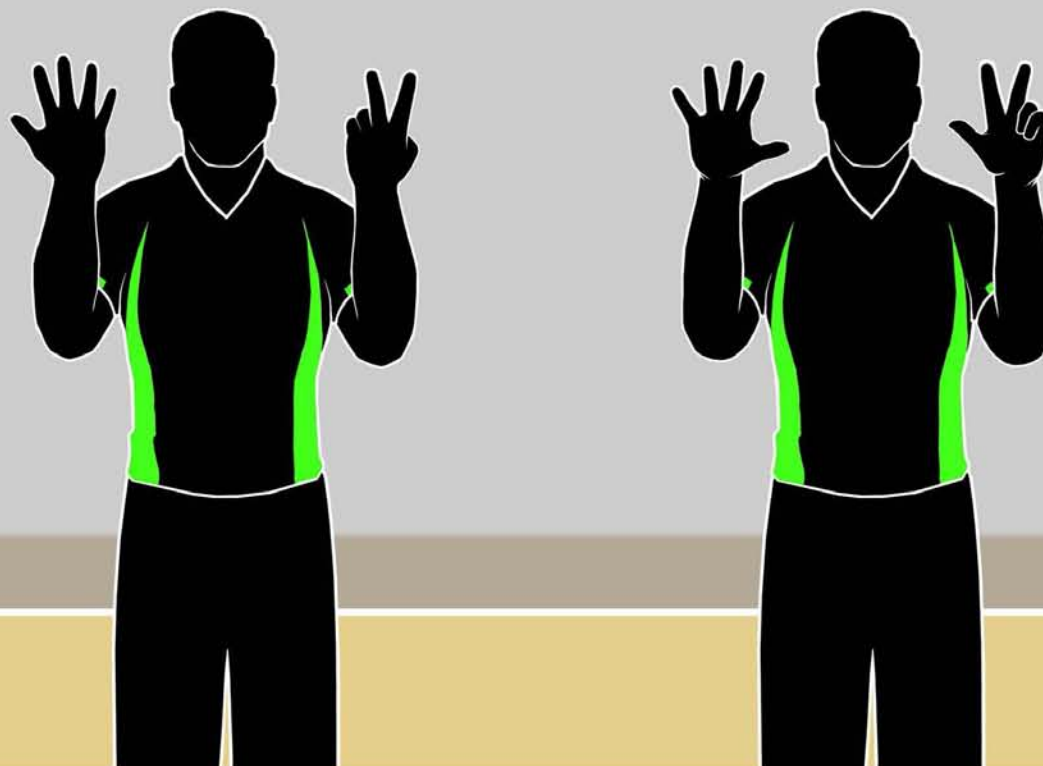
PlayPic®

## No. 78



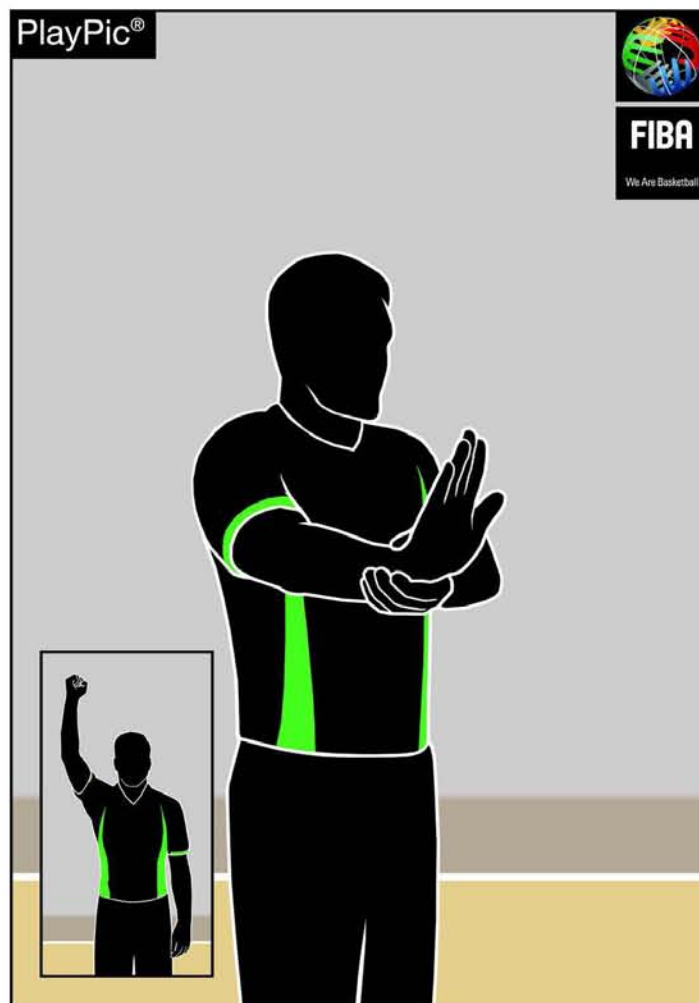
FIBA

We Are Basketball



Primero ambas manos del revés muestran el número 7 de las decenas, luego ambas manos abiertas muestran el número 8 de las unidades





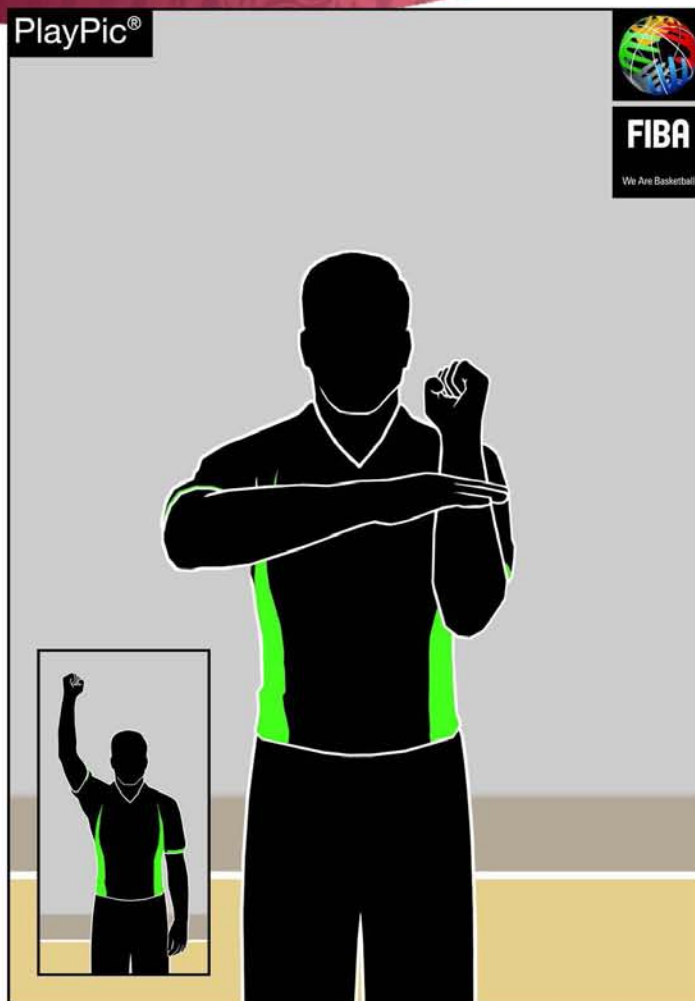
Agarrar la palma y desplazarla hacia delante



**Golpearse la muñeca**

NOTA: Se emplea normalmente para contactos a la altura de la cintura o por debajo

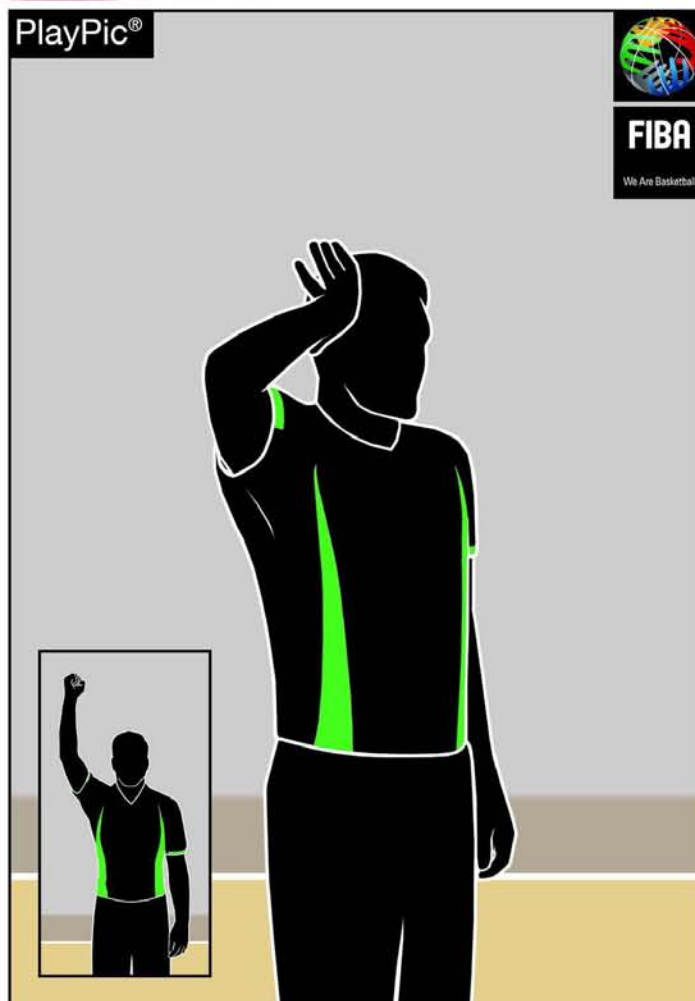
# SEÑALES / CONTACTO ILEGAL EN LA MANO



**Golpear el lateral de la mano/puño hacia el otro brazo**

NOTA: Se emplea normalmente para contactos en el brazo en acción de tiro

# SEÑALES / GOLPEAR EN LA CABEZA

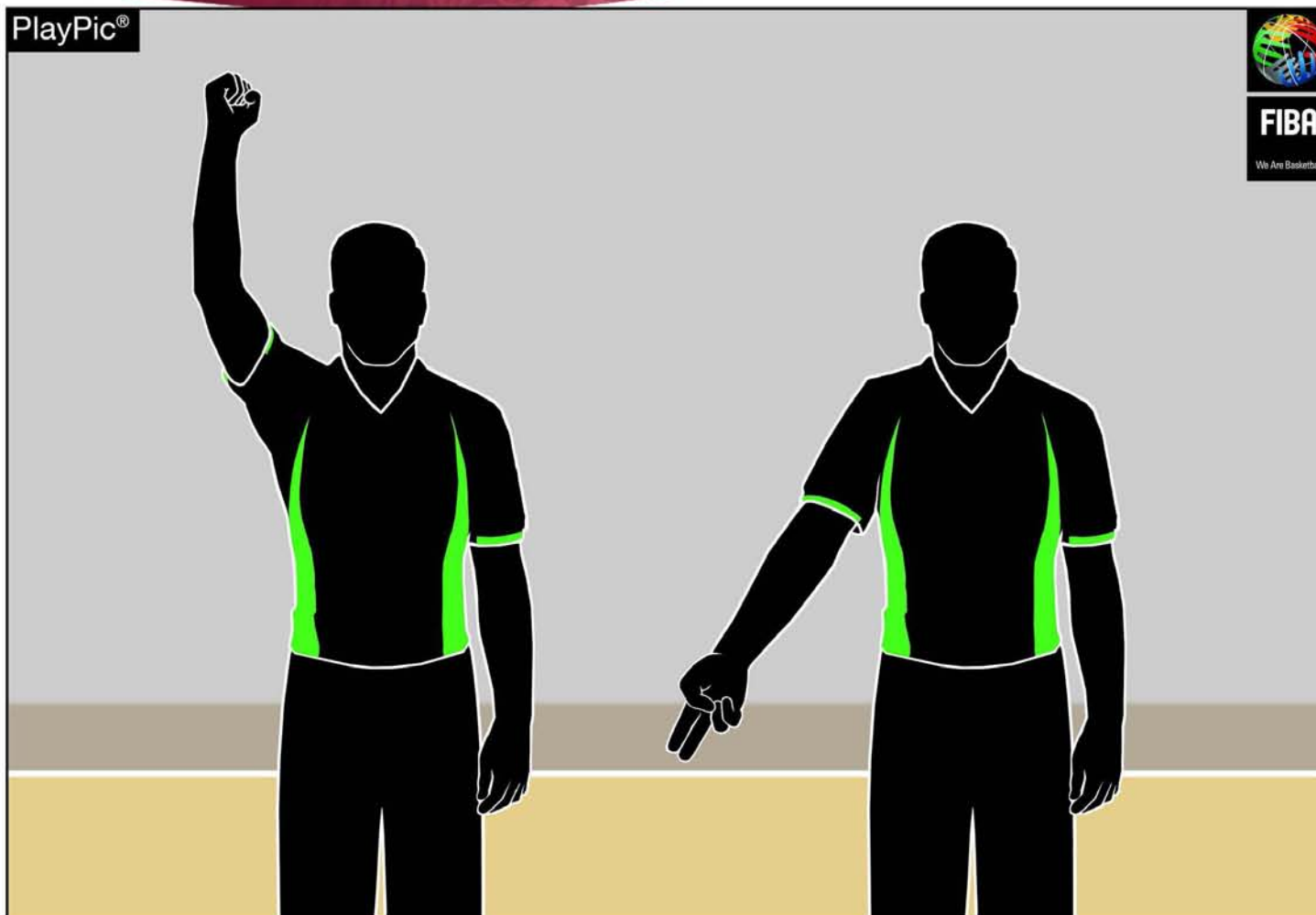


Señalar el golpe en la cabeza



Un brazo con el puño cerrado, seguido del número de tiros libres





Un brazo con el puño cerrado, señalando luego al suelo

- ✓ Cadencia y elemento sorpresa
- ✓ Los saltadores están tensionados - ¿por qué?
- ✓ Evita cualquier movimiento extra
- ✓ Estilo para lanzar el balón
- ✓ Un solo movimiento firme hacia arriba para lanzar el balón
- ✓ Altura del balón al inicio
- ✓ Velocidad y lanzamiento intenso
- ✓ En dirección de la línea central
- ✓ Elemento sorpresa - ¿cómo?



- ✓ Deja el balón en el lugar desde donde se reanudará el juego
- ✓ Excelente momento para comunicarse (juntos)
- ✓ Aprende a comunicarte
- ✓ Qué y Cómo, menos es más
- ✓ FDC y FDP
- ✓ 20": cerca de los banquillos
- ✓ Señal de 10": activa el proceso para hacer que regresen a pista





## Control de los relojes

- ▶ Nuevo control de equipo, presta atención al juego y al reloj de lanzamiento
- ▶ Contacto visual con el reloj de partido al inicio de todas las posesiones
- ▶ Emplea el reloj de partido para el reloj de lanzamiento si es necesario
- ▶ Emplea las matemáticas para resolverlo
- ▶ Identifica tus dígitos importantes (falta)
- ▶ Conoce el número (tiempos muertos y faltas)
- ▶ Comunícate con tus compañeros



# CONTROL DEL TIEMPO / DOS DÍGITOS





## Situaciones de juego más comunes

- ▶ Salto entre dos y primera posesión
- ▶ Balón que sale fuera de la pista
- ▶ Saque
- ▶ Rebote (nuevo control)
- ▶ Salvar el balón (jugada fuera de banda)



- ✓ Comunícate con tus compañeros
- ✓ Menos de 24 o 14 segundos en el reloj de partido
- ✓ La señal de “última posesión” la realiza uno y los demás la confirman haciéndola





**¡No te preocupes!**

**¡Cualquier generación  
siempre será mejor  
que la precedente!**



# STANDARD QUALITY

GLOBAL CONNECTION

