



FIBA

We Are Basketball



CONTROL Y DIRECCIÓN DE PARTIDO



*La belleza del control natural es
una confianza fundamental entre
los participantes*

- 1. Liderazgo y Gestión*
- 2. Control de partido y Dirección de Partido*
- 3. Resolución de conflictos*
- 4. Personalidad y Fracaso*
- 5. Individuo - Equipo - Partido*

Los líderes se hacen, no nacen.

¿Cómo convertirnos en líderes fuertes?



Liderazgo vs Gestión

¿Cuál es la diferencia?



Liderazgo

- Hace las cosas correctas, pero puede hacerlas de forma equivocada



Gestión

- Hace las cosas de forma correcta, pero puede hacer cosas equivocadas



Liderazgo
¿Qué?

Gestión
¿Cómo?

Resultado
deseado

- El líder inspira y motiva ; el gestor planifica, organiza y coordina.
- El lider inspira confianza; el gestor confía en el control.
- Líderes: tienen que ver con las personas.
- Gestores: tienen que ver con la tarea.

El reto del liderazgo es:

- ser fuerte, pero no maleducado;
- ser amable, pero no débil;
- ser atrevido, pero no abusón;
- ser reflexivo, pero no perezoso;
- ser humilde, pero no tímido;
- ser orgulloso, pero no arrogante;
- tener sentido del humor, pero sin tonterías.

Jim Rohn



“Mantén el mando”



“Mantén el mando con una actitud servicial”

¡Haz más fácil
el partido!



PRESENCIA EN LA PISTA



- Los equipos perciben sentimientos en la cancha.
- La **seguridad** y la **confianza** han de ser evidentes en los árbitros.
- El estado mental óptimo es: **confiado**, **decidido** y **sereno**.
- Lenguaje no-verbal: **capaz y preparado para adoptar decisiones**.
- ¡El árbitro debe **controlarse a sí mismo** en todo momento!



PROACTIVO E INVISIBLE



- Tu trabajo debe ser **proactivo** y **acorde al partido**. No hay sitio para **decisiones individuales fuera del contexto del partido**.
- El **buen** árbitro es capaz de prevenir o anticipar una posible infracción o situación conflictiva.
- El árbitro **superior** es capaz de dirigir a los equipos para que actúen en pos del objetivo señalado.



Somos buenos **directores de partido** cuando leemos **el partido con inteligencia**

- Número de faltas
- Tipo de faltas
- Conducta de los banquillos
- Ambiente del partido
- Anticiparse al juego: tendencia, qué necesitan los equipos
- Situaciones críticas: fueras, 2 o 3, antideportivas
- Ayuda a los compañeros en caso de forcejeo