



ADECUACIÓN DEL ARBITRAJE DE BALONCESTO A LAS DIFERENTES CATEGORÍAS ESCOLARES



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes

PLAN DE TECNIFICACIÓN
DEL BALONCESTO ESCOLAR
DIPUTACIÓN FORAL DE GIPUZKOA

FEDERACIÓN GUIPUZCOANA
DE BALONCESTO
(COMITÉ TÉCNICO)



ADECUACIÓN DEL ARBITRAJE DE BALONCESTO A LAS DIFERENTES CATEGORÍAS ESCOLARES



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes

PLAN DE TECNIFICACIÓN
DEL BALONCESTO ESCOLAR
DIPUTACIÓN FORAL DE GIPUZKOA

FEDERACIÓN GUIPUZCOANA
DE BALONCESTO
(COMITÉ TÉCNICO)



AUTOR:

Julián Sánchez Romero

PUBLICA:

Diputación Foral de Gipuzkoa
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes
Servicio de Deportes

TEXTOS:

Comité Técnico de la Federación Guipuzcoana de Baloncesto

DISEÑO:

typo  publicidad&multimedia

ISBN: 84-7907-345-4

D.L.: SS - 1229/01

INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVOS GENERALES DEL ARBITRAJE	8
1. Aspectos generales del arbitraje	8
2. El arbitraje en categorías escolares	8
PRIMERA PARTE	
EL ARBITRAJE SEGUN CATEGORIAS	
1. Edad 8/10 años	10
2. Edad 10/11 años	11
3. Edad 11/12 años	12
4. Edad 12/13 años	12
5. Edad 13/14 años	13
6. Cuadro sinóptico	14
CONCEPTOS FUNDAMENTALES SOBRE REGLAS	
1. Introducción sobre el Reglamento	16
2. Reglamento Mini	16
3. Reglamento Pasarela	17
SEGUNDA PARTE	
REGLAS DE JUEGO: PRESENTACION Y ANALISIS	
ORIENTADO AL ARBITRO ESCOLAR NO COLEGIADO	
1. Introducción: el árbitro no colegiado	20
2. Violaciones y faltas	20
3. Violaciones	21
3.1. Salto entre dos / Balón retenido	21
3.2. Tres segundos	21
3.3. Cinco segundos	21
3.4. Diez segundos	22
3.5. Pasividad / Treinta segundos	22
3.6. Doble regate (dobles)	22
3.7. Pasos	22
3.8. Campo atrás	23
4. Sustituciones	23
5. Tiempos muertos	24
6. Faltas	24
6.1. Falta personal	24
6.2. Falta antideportiva	25
6.3. Falta técnica	25
6.4. Falta descalificante	26
TERCERA PARTE	
MECANICA DE ARBITRAJE: SITUACION, SEÑALIZACION Y COLABORACION	
1. Introducción	28
2. Situación en el terreno de juego	28
2.1. Situación: evolución histórica	28
2.2. Arbitraje individual	29
2.3. Arbitraje doble	31
2.4. Arbitraje triple	32
3. Colaboración arbitral	32
4. Señalización	33

Dentro de la dinámica de constante evolución y mejora de las diferentes actividades técnicas en el área del mundo deportivo, el arbitraje, sea cual sea el deporte que nos ocupe, no puede quedar en un segundo orden. Sin duda, el cuerpo de cualquier deporte está formado por los diferentes colectivos que lo integran, siendo éstos, en resumen, los siguientes: entrenadores, jugadores, directivos y árbitros.

Esa evolución debe también integrar las superestructuras que organizan las competiciones donde se encuadran las actividades deportivas que realizan los diferentes colectivos, siendo éstas las Federaciones y los clubes deportivos. Tampoco debemos olvidar la existencia de organizaciones institucionales que en sus diferentes órdenes actúan y deben ordenar las actividades generales de todas las actividades deportivas.

Hoy en día, inmersos como estamos en la Ordenación deportiva de Guipúzcoa a través de la iniciativa Kirolgi, es el momento adecuado para intentar encauzar inquietudes cuyo resultado pueda ser una modesta contribución a esta nueva e ilusionante situación. Dentro de ellas encontramos el siguiente trabajo, elaborado por el Departamento Técnico del Comité Guipuzcoano de Arbitros de Baloncesto, trabajo destinado a ser una guía de referencia en el arbitraje de categorías escolares.

El objeto que nos guía es realizar una guía explicativa centrada en las acciones técnicas fundamentales que deben permitirse –o cuya sanción debe omitirse– según el momento formativo de los jugadores.

Esperamos que el presente trabajo resulte útil para el conjunto del baloncesto escolar, y deseamos que pueda ser tomado como modelo de referencia extrapolable a otros deportes pues los principios incluidos en la primera parte serán, salvadas las diferencias técnicas, sin duda muy similares.



1. ASPECTOS GENERALES DEL ARBITRAJE

Hoy en día es ya inconcebible la actividad arbitral como parte insubstituible de la actividad deportiva. En este sentido, la figura del árbitro ha experimentado una cierta mejora en los ámbitos deportivos y sociales, aunque probablemente todavía se encuentra a un rango inferior de consideración social respecto a otros colectivos deportivos como puedan ser los jugadores, entrenadores o directivos.

En cierta manera, este hecho viene dado por la actividad intrínseca del arbitraje: juzgar, decidir. Esas decisiones significan también sancionar, y, por tanto, dotadas como suelen estarlo por elementos subjetivos compuestos por el propio conocimiento de las Reglas de juego y su interpretación en décimas de segundo, vienen en cierta medida cargadas de polémica.

Esto explica que, en una sociedad extremadamente competitiva que, generalmente, premia la victoria, el éxito, la posesión de dinero por encima de otros valores éticos como la participación, la colaboración para lograr objetivos, la mejora de los propios defectos, la figura arbitral sirva de fácil excusa a la hora de justificar los propios errores.

He aquí, en cierta manera, parte de la grandeza del árbitro: debe desarrollar una labor de juicio que en demasiadas ocasiones resulta ingrata sin perder el equilibrio que le permita sobreponerse a esas influencias externas. En resumidas cuentas, **el objetivo fundamental de cualquier árbitro en cualquier deporte es ejercer y mantener el control del partido por medio de la aplicación práctica del sentido de justicia incluido en las Reglas de Juego.**

2. EL ARBITRAJE EN CATEGORÍAS ESCOLARES

La introducción anterior recoge principios fundamentales del arbitraje, pero que no pueden ser de aplicación en cualquier categoría formativa del deporte de baloncesto. ¿Por qué? Es evidente: **los períodos de formación - asimilación de principios técnicos y conductas humanas que deben realizar los entrenadores sobre sus jugadores - difieren según las edades de los participantes.**

De esa manera llegamos a una conclusión lógica: el arbitraje debe adaptarse a las categorías donde debe ejercerse. Esta certeza, comúnmente compartida por los diferentes estamentos de nuestro deporte, es el principal objeto del presente trabajo. Se trata de establecer unas reglas generales de actuación que, en buena medida, vengán estipuladas por los principales formadores de jugadores, que no son otros que los propios entrenadores.

Definamos ahora los principales objetivos de las categorías de formación en su conjunto:

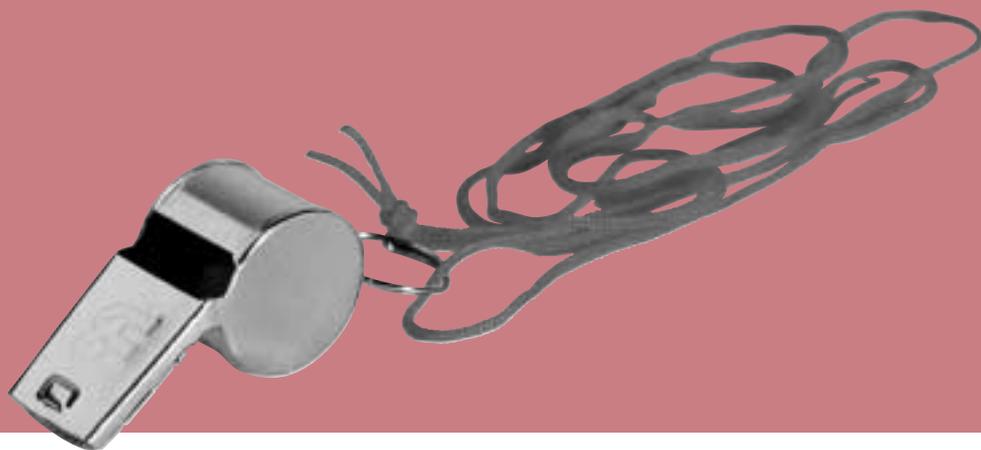
- a) Desarrollar hábitos técnicos de acuerdo con la capacidad motriz de los jugadores, capacidad que varía en función de la edad de los jugadores.
- b) Desarrollar hábitos humanos (sociales) desde la dirección de grupo: trabajo en equipo, integración de jugadores menos dotados, educación y respeto por los colectivos integrantes del juego, asumir decisiones, etc...

En realidad, durante las etapas de formación podemos llegar a una conclusión: lo importante es aprender y disfrutar, no el resultado del partido. Los aspectos competitivos quedan en un segundo plano, serán de aplicación a partir de una etapa diferente.

Desde esta perspectiva del juego, los árbitros deben llegar a convertirse en una prolongación de los entrenadores a efectos de formación aplicada de jugadores, ya que, mediante la sanción de infracciones técnicas realizadas por los jugadores, permitan a los entrenadores corregir o premiar, en la práctica de un partido, el aprendizaje técnico realizado durante los entrenamientos. **Y este aprendizaje de los jugadores es el objetivo común tanto de entrenadores como de árbitros durante la competición escolar.**

Podemos afirmar, llegados a este punto, que vamos a establecer unas pautas de actuación claras y sencillas para los arbitrajes en categorías inferiores, pautas que puedan ser asimiladas y aplicadas sin excesiva complicación. Ese es el objetivo y el reto del presente trabajo.

**EL ARBITRAJE
SEGÚN CATEGORÍAS**



Las categorías establecidas en función de las diferentes edades pueden establecerse según el siguiente cuadro:

- Benjamín...8/10 años.....(2 temporadas)
- Alevín.....10/12 años...(2 temporadas)
- Infantil.....12/14 años...(2 temporadas)

Esta es la estructura de competiciones según edades planteada actualmente por la Diputación en las competiciones escolares de Guipuzkoa. Se entiende con posibilidades de cambio; al igual que sucede en otras provincias o autonomías, donde se incluyen categoría intermedias como la preinfantil o incluso la prebenjamín.

Para evitar confusiones, **el trabajo se desarrollará en función de las edades, no de las categorías**, evitando de esta manera las posibles fluctuaciones que en este sentido pudieran llegar a darse.

En él analizaremos las acciones técnicas que deben asimilarse en función de la edad de los jugadores para, a continuación analizar el tipo de arbitraje que debe realizarse.

1. EDAD 8/10 AÑOS (CATEGORÍA BENJAMÍN)

El objetivo inicial es aproximar a los niños al juego del baloncesto. Para ello se inicia el hábito de entrenamiento semanal - normalmente un par de sesiones de 1 h. - junto al inicio en una competición no clasificatoria.

Los objetivos técnicos a alcanzar son los siguientes:

- Sujeción y dominio del balón.
- Pase de pecho y picado con ambas manos.

Son objetivos básicos centrados sobre dominio del balón. En ningún caso se habla de movimientos de pies, arrancadas o cambios de ritmo. Esto resulta muy esclarecedor sobre el verdadero objetivo de la competición en esta edad, que no es otro que iniciar el sano hábito de la competición deportiva mediante los partidos del sábado.

Por tanto, si los objetivos técnicos son tan limitados, y además no incurren en ninguna sanción estipulada en el Reglamento, la actividad arbitral queda reducida a una mera presencia testimonial.

Los árbitros únicamente deben sancionar las siguientes acciones:

- Avances con el balón exagerados; hablamos de permitir avances de hasta 4 metros sin sancionar nada, dándole tiempo al jugador a recordar que tiene que botar y al entrenador, a recordárselo. A partir de esos 4 metros, si el avance con el balón en las manos prosigue, se sancionarían pasos.
- Faltas personales; únicamente deben sancionarse fuertes contactos sobre acciones de tiro y posibles empujones sobre jugadores con control de balón. En un partido de esta edad apenas debieran sancionarse más de 10 faltas a lo largo del mismo.
- Saltos entre dos; es la acción más habitual que se sancionará durante el partido. La falta de pericia de los jugadores ocasionará un elevado número de balones perdidos que todos pugnarán por recuperar.
- Fuera de banda; de nuevo esa falta de control tendrá como consecuencia la pérdida de pases por mala realización del mismo o por defectuoso control del receptor, así como salidas del terreno de juego de jugadores con control de balón debido a la falta de ubicación espacial en el entorno.

También podemos incluir infracciones que no deben ser sancionadas:

- 3 segundos: carece de sentido en la misma filosofía de la regla.
- Doble regate: el objeto del partido es que se desplacen con el balón. En años sucesivos sí deberá ser sancionada, no ahora.

En conclusión, el arbitraje de esta edad es eminentemente no intervencionista, incluso podríamos decir contemplativo. El número de infracciones a señalar debe ser bajo, tan solo se sancionarán aquellas acciones realmente exageradas.

2. EDAD DE 10/11 AÑOS (PRIMER AÑO ALEVÍN)

En este segundo año aumentará el número de conceptos técnicos que los niños deberán asimilar, y en relación a ellos se incrementarán también las acciones que deberán ser sancionadas por los árbitros.

Veamos los objetivos técnicos:

- Posición de jugador con y sin balón.
- Protección de balón.
- Arrancadas y paradas con y sin balón.
- Cambios de dirección sin balón.
- Pases de pecho y picado con una mano.
- Bote de velocidad y de protección.
- Cambios de dirección en todas sus variantes.
- Mecánica de tiro y entradas a canasta.
- Fintas con el balón.
- Inicio a la defensa.

Como podemos comprobar, el incremento de acciones técnicas a asimilar resulta más que notable. Sin embargo, la capacidad de absorción de nuevos conocimientos a estas edades es muy notable, por lo que, mediante ejercicios en principio individuales y asociados después, buena parte de estos objetivos son plenamente asumibles por los jugadores.

La competición se convierte en estos momentos en un ejercicio práctico para aplicar y perfeccionar las acciones aprendidas durante los entrenamientos. A diferencia de la edad 8/9 años, aquí el partido en sí se transforma en una útil herramienta de trabajo donde los jugadores reciben una influencia externa a la de su entrenador, influencia plasmada en las sanciones determinadas por los árbitros ante los errores cometidos por los jugadores.

En esta edad la presencia arbitral aumenta aunque todavía no se sanciona todas las infracciones cometidas. Veamos las recomendaciones básicas:

- Avances con el balón: se reduce el margen de error concedido a los jugadores para realizar el bote en el avance. Si antes hablábamos de unos 4 metros, ahora solo les permitiremos 1 metro. Debemos recordar que uno de los principales trabajos de los entrenadores durante este año será trabajar el movimiento de los pies en ataque, por lo que aumentaremos la exigencia en este apartado concediendo todavía un pequeño margen de error. En cuanto a las paradas con el balón, podemos permitir también un pequeño margen de error similar al establecido en el avance, un paso más (movimiento de pie pivote en un paso).
- Doble regate: debemos sancionarlos. Los jugadores ya deben ser conscientes de, una vez finalizado un regate, la necesidad de pasar el balón y no iniciar un segundo regate.
- 3 segundos: Sancionaremos aquellas posibles recepciones de balón en las que el receptor permanezca un buen rato en la zona restringida contraria esperando el balón. El resto de acciones de 3" quedan reservadas a un momento formativo superior.
- Faltas: los contactos personales aumentan en criterio y en número. Esto quiere decir que se inicia un hábito defensivo al comenzar a trabajarse la posición legal de defensa así como la defensa a jugador con control de balón. También se inicia el trabajo de mecánica de tiro. Por tanto, sancionaremos más contactos personales que en el año precedente, centrados sobre todo en posibles empujones a jugadores con balón por parte de su defensor y en posibles contactos sobre el lanzador de un tiro a canasta. El resto de contactos no son importantes en esta edad, ya que apenas se producirán.

Como resumen de la actividad arbitral, podemos decir que se inicia un cierto intervencionismo relacionado con aquellas acciones técnicas básicas que los jugadores están aprendiendo, aunque todavía se conceden márgenes de errores a los jugadores con un doble objetivo: primero, comprender que son niños de 9/10 años y deben asimilar poco a poco los nuevos conocimientos; segundo, impedir que el tiempo de partido se consuma en un rosario

de sanciones que corten continuamente el ritmo de juego. Recordemos que el tiempo de partido es a reloj corrido, por lo que una excesiva detención del juego supone un consumo elevado de tiempo de juego.

3. EDAD DE 11/12 AÑOS (SEGUNDO AÑO ALEVÍN)

Durante el tercer año estos son los aspectos técnicos que los jugadores deben aprender:

- Fintas de recepción sencilla y puerta atrás.
- Pase por encima de la cabeza, por la espalda y de beisbol.
- Tiro libre.
- Entrada a canasta con apoyo lateral, a aro pasado y pérdida de paso.
- Bloqueo directo.
- Diferencia entre lado débil y fuerte.
- Ayudas defensivas.
- Rebote defensivo y palmeos.

El segundo año de alevín supone una confirmación de los conocimientos adquiridos durante el primer año, a los que hay que sumar unos nuevos apartados de carácter casi exclusivamente técnico y con poca traducción en el arbitraje. Por lo tanto, apenas se presenta variación alguna entre el arbitraje de ambos años.

- Contactos personales: la soltura de los jugadores con relación al juego es muy superior, así como su coordinación física, lo que implica una mayor actividad defensiva. Es seguro que aumentará el número de faltas personales sancionadas por partido, aunque dentro de los parámetros anteriormente enunciados. Solo veremos una posible variación en el próximo punto.
- Bloqueos: la categoría mini se rige por el reglamento del mismo nombre. En él se prohíbe la defensa zonal para fomentar al máximo el aprendizaje de los jugadores. En este contexto queremos señalar la aparición de los bloqueos directos, especialmente como manera de colaborar con el jugador del equipo encargado en ese momento de manejar el balón. Normalmente es una edad temprana para encontrarnos durante los partidos con la aplicación práctica de este concepto, pero debemos tener en cuenta su posibilidad de cara a juzgar correctamente la legalidad del contacto.
- Avance con el balón: el trabajo de fintas de recepción supone una mayor concentración arbitral en las posibles ilegalidades del mismo. Además, siendo éste el tercer año en que se realizan avances, el número de infracciones aumentará al hacerlo también la exigencia arbitral, que deberá sancionar sin dudar dos acciones fundamentales:
 - salida en regate levantando el pie pivote antes del bote y
 - detenciones con el balón en más de dos tiempos

El grado de exigencia arbitral debe ser elevado, destinado a fortalecer el aprendizaje de las normas realizado por los entrenadores.

4. EDAD DE 12/13 AÑOS (PRIMER AÑO INFANTIL)

El principal cambio consiste en el cambio de terreno de juego, que pasa a tener la dimensión del reglamento FIBA. Eso supone una reordenación espacial de los jugadores, así como un incremento del gasto físico a realizar durante los partidos.

Además, el grado de conocimientos técnicos aumenta en gran medida, de manera que el jugador comienza a conocer los principales aspectos técnicos de nuestro deporte.

Veamos las nuevas conocimientos que deberán aprender:

- Fintas de recepción con autobloqueo y reverso.
- Pase después de bote y pase de entrega.

- Bloqueo indirecto.
- Defensa del corte.
- Defensa del bloqueo directo e indirecto.
- Cambios y ayudas.
- Rebote ofensivo.

De cara al arbitraje deberemos tener en cuenta las siguientes acciones.

- Contactos personales: se incrementan en variedad y número. Los partidos alcanzan fácilmente las 50 faltas. La mayoría de contactos se producen sobre jugador con balón, aunque aumentan notablemente otros, como empujones por el rebote y acciones de bloqueo, así como contactos sobre los jugadores en movimiento que buscan la recepción del balón.

En general se produce un importante incremento del juego sin balón, con su equivalencia en diferentes faltas personales.

- Avanzar con el balón: hay que aumentar la exigencia en las sanciones al máximo. Esta es una edad fundamental, en la que los jugadores tendrán la oportunidad de corregir sus defectos técnicos en el avance. Para ello es preciso demostrarles que, sin buenos movimientos originados en un buen entrenamiento, es imposible jugar un partido de baloncesto ya que no se puede desplazar con el balón en las manos.
- Resto de Violaciones: aparecen dos nuevas violaciones incluidas en el reglamento Pasarela que no existían en el de mini, como son los 10" y la regla de pasividad. Ahora los jugadores deben no solo intentar obtener canasta, sino que además deben hacerlo en un tiempo determinado bajo pena de perder el balón. Los árbitros deben realizar cuentas de 10" y controlar los ataques excesivamente largos para aplicar la pasividad cuando sea correspondiente.

El arbitraje en esta edad infantil será **profundamente intervencionista**, sancionando todas las infracciones que se realicen. Los partidos serán largos, y en ocasiones podrán parecer aburridos... excepto a los participantes en los mismos, ya que son mucho más intensos de lo que parecen. La actividad arbitral resulta más fundamental que nunca en esta etapa de la formación.

5. EDAD DE 13/14 AÑOS (2º AÑO INFANTIL)

La mayoría de acciones técnicas ya han sido enseñadas a los jugadores. Solo queda perfeccionarlas y añadir a las mismas pequeños detalles que sirven para profundizar en jugadas más complejas, como entradas a canasta.

Veamos cuales son:

- Angulo de pase.
- Robo de paso y traspies en entrada a canasta.

En efecto, se trata únicamente de correcciones sobre jugadas que no modifican en exceso la incidencia de la actividad arbitral sobre el juego.

Durante esta edad mantendremos el criterio de arbitraje explicado en el apartado anterior. Es posible que el grado de intervención descienda, siendo esta relación inversamente proporcional a la mejora técnica que experimente los jugadores. Solo ocurrirá en aquellos casos en que la mejora técnica de los jugadores sea evidente, y no realicen avances ilegales más que en pocas ocasiones, junto a una mejor selección de las acciones defensivas que disminuya el número de faltas a sancionar.

La experiencia acumulada a lo largo de años mantiene el siguiente criterio: aunque algunos –pocos– partidos puedan desarrollarse con pocas infracciones, la mayoría mantendrán la línea de la edad anterior.

6. CUADRO SINÓPTICO

	8/10	10/11	11/12	12/13	13/14
Fueras de banda	SI	SI	SI	SI	SI
Salto entre dos	APENAS	SI	TODOS	TODOS	TODOS
Pasos	APENAS	APENAS	SI	TODOS	TODOS
Dobles	NO	APENAS	SI	TODOS	TODOS
3"	NO	APENAS	SI	SI	SI
10"	NO	NO	NO	SI	SI
30"(pasividad)	NO	NO	NO	SI	SI
Otras violaciones	NO	NO	APENAS	SI	SI
Falta sobre tirador	APENAS	SI	SI	TODAS	TODAS
Falta sobre balón	APENAS	APENAS	SI	SI	TODAS
Falta en el rebote	NO	NO	APENAS	SI	SI
Falta bloqueo	NO	NO	NO	APENAS	APENAS

Leyenda:

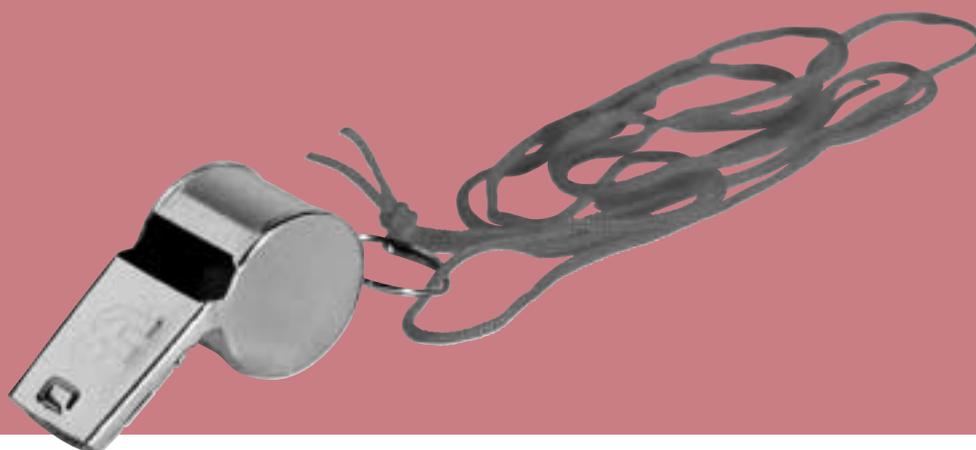
NO - no se sanciona ninguna

APENAS - se sancionan las muy evidentes

SI - se sancionan habitualmente

TODAS - deben ser sancionadas todas sin excepción

**CONCEPTOS
FUNDAMENTALES
SOBRE REGLAS**



1. INTRODUCCIÓN SOBRE EL REGLAMENTO

El Reglamento del baloncesto, como cualquier otro cuerpo normativo –conjunto de leyes–, presenta unos objetivos y se ve caracterizado por diferentes aspectos que deben ser tenidos en cuenta.

En primer lugar debemos hablar de él como un cuerpo de normas vivo, en permanente evolución. Los cambios que sufre prácticamente cada dos años están básicamente destinados a acrecentar la espectacularidad del juego, haciéndolo más atractivo tanto para los participantes en el mismo como para los espectadores.

Esto implica reconocer que el juego evoluciona a una velocidad vertiginosa, ya que las normas pretenden tanto introducir variantes sobre el juego como corregir aspectos del mismo que no se corresponden con la filosofía del mismo. El **dinamismo** del juego, basado en el equilibrio entre la fuerza y la técnica, la defensa y el ataque, entre la individualidad y el conjunto, requiere un perfecto **equilibrio** que no debe verse alterado en una u otra dirección so pena de modificar la propia esencia de nuestro deporte.

Posiblemente sea el deporte con implantación popular que más abundantes y profundos cambios realice sobre su conjunto normativo. Los legisladores de la FIBA (Federación Internacional de Baloncesto Asociados) intentar, bajo todos los medios, requerir a los diferentes interlocutores de los distintos colectivos que conforman el baloncesto para recabar opiniones y reflexiones destinadas a mejorar las Reglas.

Pero el Reglamento, pese a todas sus bondades y objetivos, no deja de ser un conjunto de normas pensadas para unas competiciones de élite muy alejadas de la práctica aficionada y de formación que conforman la gran mayoría de practicantes del baloncesto.

Para corregir en parte este claro déficit e intentar adecuar la realidad del juego a unas normas concretas surgen los reglamentos de Mini y Passarelle.

2. REGLAMENTO MINI

El reglamento Mini se aplica hasta los doce años (inclusive). Abarca las posibles categorías de benjamín y mini.

La pista donde se desarrollan los partidos es de tamaño inferior a la reglada para las competiciones FIBA. Así se adecua el tamaño de los niños a una pista más reducida donde pueden desenvolverse con menos cansancio y mayor naturalidad. En este sentido, los tableros y aros están más bajos y el balón pesa menos.

El concepto clave que preside las diferentes normas de este reglamento es el educativo o pedagógico. Y resulta importante comprobar cómo la propia introducción del reglamento hace extensivos estos conceptos a entrenadores y árbitros, comprendiendo que todos y cada uno de los participantes del mismo se encuentran en fase de formación.

En resumen, los conceptos claves son los siguientes:

- ES MAS IMPORTANTE LA PROGRESION QUE LA VICTORIA
- TODOS DEBEN JUGAR
- SE DEBE APRENDER CON DIVERSION

Uno de los principales objetivos del este reglamento consiste en fomentar la participación de todos los componentes de los equipos, independientemente de su capacidad técnica. Para ello se crea una norma de alineaciones que obliga a que todos los jugadores inscritos en el acta del partido deban jugar un mínimo de 10'. Esto permite que aquellos jugadores cuyo momento formativo sea más lento que el de sus compañeros tengan el estímulo de participar como los demás en los partidos.

No existe la Regla de los 10". Se trata de aumentar las capacidades de bote y control de balón de los jugadores sin tener la urgencia que supone el alcanzar la pista ofensiva en un margen de tiempo.

Existe la regla de pasividad, que castiga a aquellos equipo que no intentan jugar a encestar y especulan con el resultado. Cuando el árbitro advierte esto dirá en voz alta "¡Diez segundos!" e iniciará una cuenta inversa que marca el tiempo restante para realizar un tiro a canasta.

Se prohíbe taxativamente la defensa en zona. El equipo que la practique verá sancionado a su entrenador con falta técnica. El motivo es desarrollar la capacidad técnica individual de los jugadores en conceptos básicos como fintas, entradas a canasta, etc... que se veían disminuidas en su número si se permitiera la defensa en zona. En efecto, la defensa en zona es una tremenda cortapisa respecto al aprendizaje de los jugadores, y debe ser tajantemente prohibida.

El manejo del cronómetro de juego refleja nuevas diferencias. Siendo la edad de los participantes muy escasa, los partidos se desarrollan con el llamado "reloj corrido", esto es, solo se detendrá sí se sanciona un salto entre dos, una falta personal, se concede un tiempo muerto registrado, o cuando un jugador comete su quinta falta.

Otro aspecto técnico destacado en la supresión de la canasta de tres puntos. El aprendizaje del lanzamiento a canasta es independiente de la posición; los jugadores deben aprender la técnica del lanzamiento independientemente del valor que el cesto pueda suponer para su equipo. Se trata de tirar bien, no de anotar más.

3. REGLAMENTO PASARELA

El reglamento pasarela es una derivación del reglamento de mini, sobre el que se han realizado ciertas modificaciones con el objeto de realizar un puente (o pasarela) entre el juego de mini y el baloncesto. Es adecuado para aquellas edades en las que el reglamento de mini resulta superado por la progresión técnica y física de los jugadores, aunque éstos todavía no estén preparados para dar el salto a juego normal del baloncesto.

En él podremos observar la confluencia de nuevas normas cuyo objeto es permitir la adecuada progresión técnica y táctica de los jugadores, entrenadores y árbitros. Y, por vez primera, aunque aún de forma prioritaria, el concepto de trabajar unidos para vencer comienza a dejarse entrever.

Las principales diferencias son las siguientes: anulación de defensas ilegales, introducción de nuevas reglas temporales (diez y treinta segundos), e introducción de la canasta de tres puntos.

El terreno de juego es ya el habitual en el baloncesto FIBA: 28 x 15 metros. El crecimiento de los jugadores permite adecuar su aprendizaje técnico a un nuevo terreno de juego, sobre el que deberán incrementar su resistencia física y modificar los lanzamientos a canasta.

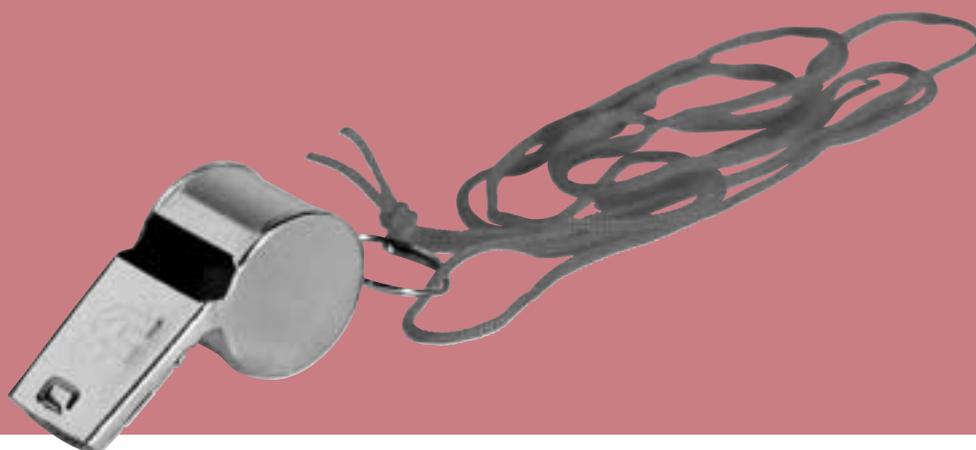
La idea de permitir la utilización de defensas zonales (antes ilegales) se debe al supuesto dominio de los jugadores en formación que acceden a este reglamento de los principales recursos técnicos descritos en la primera parte del presente trabajo. Si los recursos técnicos individuales han sido aprehendidos correctamente, parte del trabajo a desarrollar a continuación consiste en dominar los aspectos tácticos. Dentro de la táctica se trabajarán defensas, incluidas las zonales. Y el uso de las defensas zonales conlleva de manera implícita el desarrollo de una muy buena mecánica de lanzamiento, fundamental junto a las disciplina táctica de cara a las penetraciones, para obtener el mayor número posible de puntos y optar a la victoria.

De igual manera, la mecánica de lanzamiento a canasta a debido mejorar de tal manera que ya pueden realizarse tiros lejanos con garantías. La potencia muscular y la coordinación de los jugadores ha progresado, y este factor, unido a la nueva idea de vencer disfrutando, permite la adopción de la canasta de tres puntos, que permite una mayor versatilidad ofensiva a los equipos.

El siguiente aspecto a destacar es la puesta en vigor de las reglas temporales. Esa ya mencionada mejora de las capacidades técnicas individuales supone una concreción en la necesidad de cubrir unos objetivos temporales en la obtención de canastas. El primer apartado es alcanzar el campo de ataque en no más de 10"; el segundo, realizar un lanzamiento a canasta en no más de 30". Ambas reglas permiten la introducción de variantes tácticas como las defensas zonales presionantes en campo ofensivo o en toda la pista, destinadas a impedir el cumplimiento de las reglas con la sanción pertinente, o al menos incomodar a los lanzadores del equipo contrario de manera que sus porcentajes disminuyan de manera ostensible.

En resumen, la aplicación del reglamento pasarelle implica una madurez formativa de los jugadores, entrenadores y árbitros muy superior a la del reglamento mini, y con esa exigente filosofía deben aplicarse sus normas. Podría decirse que el reglamento pasarelle supone la primera aproximación cierta y real al mundo del baloncesto, y como tal debe entenderse.

**REGLAS DE JUEGO:
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS
ORIENTADO AL
ÁRBITRO ESCOLAR
NO FEDERADO**



1. INTRODUCCIÓN: EL ÁRBITRO NO COLEGIADO

En las categorías escolares del baloncesto guipuzcoano nos encontramos con que las personas encargadas de dirigir los encuentros - los árbitros - no pertenecen al Comité Provincial de Arbitros dependiente de la Federación Guipuzcoana.

Este fenómeno se debe a una conjunción de factores: el primero, una simple cuestión numérica, la carencia de árbitros formados como tales suficientes para cubrir la competición; el segundo, el hábito establecido años atrás de cubrir los arbitrajes de estas categorías con personas vinculadas a los propios equipos (padres, jugadores de categoría superior, entrenadores...).

Uno de los deseos fundamentales de la Federación consistiría en poseer una plantilla arbitral lo suficientemente amplia para poder cubrir todas las competiciones, incluyendo las escolares. Actualmente esto es inviable, pues la plantilla actual es la justa para cubrir las categorías federadas dependientes de la Federación y no el deporte escolar dependiente de la Diputación.

El ejemplo de otras provincias donde los miembros de la Escuela de Arbitros se forman a la par de los jugadores y entrenadores en las categorías de base es un ideal por el momento inalcanzable.

Sin embargo, los problemas asociados a la ausencia de árbitros no cualificados, controlados y apoyados por la Federación supone una problema menor del que cabía esperar en un deporte donde el juicio humano resulta tan importante. La correcta filosofía - con pocas excepciones - aplicada en estas categorías de formación impide que en los se produzcan conflictos, primando los aspectos formativos sobre los competitivos.

Por tanto, el árbitro escolar puede centrarse de acuerdo con el siguiente perfil:

- Persona habitualmente joven.
- Frecuentemente vinculado al mundo del baloncesto como jugador o entrenador.
- Sin formación técnica sobre reglas de juego y mecánica arbitral.

Son árbitros intuitivos, donde prima el conocimiento vivido del arbitraje sobre los aspectos técnicos del mismo. Se basan en su propia experiencia y en los deseos de ayudar a los demás, en su caso arbitrando los partidos escolares.

Los conocimientos sobre la evolución técnica de los jugadores - y por tanto de la manera adecuada de arbitrar - se deben a su propia evolución como jugadores, no a una esquema determinado y pautado por técnicos federativos.

Su dominio del lenguaje técnico es limitado; dirigirse a ellos utilizando una terminología excesivamente técnica es arriesgarse a perder el mensaje. Así mismo, el análisis de jugadas complejas - que suceden, aunque en escaso porcentaje respecto a juego en general -, no reviste utilidad alguna, pues el tiempo empleado en aprenderlas es excesivo en comparación con el resto de acciones. Su atención se debe centrar en lo habitual, lo corriente, la realidad del día a día que encontrarán en el terreno de juego, y no dispersarse en otras áreas.

Para ellos se realizan los siguientes apartados, que pretenden repasar las reglas fundamentales ya no en su aplicación en función del reglamento a utilizar, sino por sí mismas, y a ser posible, en un lenguaje adecuado al destinatario.

2. VIOLACIONES Y FALTAS

Los árbitros de baloncesto se pasan el partido pitando. Todo lo que pitan puede dividirse en dos grupos muy diferentes: faltas y violaciones.

En los dos casos, el equipo que comete violación o falta pierde la pelota, que pasa al otro equipo para un saque de banda o, según en qué casos de faltas, se le dan tiros libres al equipo contrario.

La diferencia entre ambos grupos consiste en que un jugador tiene un número tope de faltas a cometer; si completa ese cupo queda eliminado del partido. En cambio, las violaciones no tienen cupo, no eliminan a nadie del partido.

- Violaciones más corrientes: pasos, dobles, fuera de banda, tres segundos.
- Faltas más corrientes: falta personal en sus distintos tipos, falta técnica.

3. VIOLACIONES

3.1. Salto entre dos / balón retenido

El partido comienza con un salto entre dos. Cada jugador debe situarse en el lado del círculo que se corresponde con su campo de defensa, mirando hacia el aro de ataque. El árbitro entra en el círculo y lanza el balón entre los dos jugadores, **más alto de lo que puedan llegar ellos saltando**. El balón puede ser tocado cuando esté bajando.

La infracción más corriente consiste en que alguno de los jugadores toque el balón cuando está todavía subiendo. Si lo hace, su equipo pierde la pelota, que pasará al otro equipo para ser jugado desde la banda.

Otro hecho habitual es que el árbitro lance mal (torcido) el balón, dando ventaja a un jugador sobre otro. En este caso, así como en cualquier otra jugada que el árbitro no tenga clara, debe repetirse el lanzamiento.

Existe otra situación en la que se pita un salto entre dos a consecuencia de un balón retenido: cuando dos o más jugadores de diferentes equipos intentan coger un balón sin control. El árbitro debe pitar cuando es evidente que el balón está firmemente sujeto por los jugadores. En ese caso se realizará un salto entre dos en el círculo más cercano tal y como explicamos anteriormente.

3.2. Tres segundos

Esta es una regla interesante y que debe sancionarse con frecuencia en las categorías de formación. No se permite estar a los jugadores del equipo que ataca más de tres segundos en la zona del equipo que defiende. Si un jugador del equipo atacante es sancionado con tres segundos, el equipo defensor recupera la pelota.

En las categorías inferiores es habitual encontrar dos problemas:

- Los jugadores deben ubicarse espacialmente, con lo que muchas veces se quedan quietos en la zona del equipo contrario y no se dan cuenta de ello; sólo aprenderán si les sancionamos.
- Cuando juegan equipos en la misma categoría pero de distinta edad, se suelen ver casos de gran diferencia de altura entre jugadores. Estos jugadores no deben abusar del equipo defensor al quedarse muy estáticos en su ataque, deben ser sancionados inmediatamente con 3" si no salen de la zona.

Ambos problemas nos permiten deducir que tendremos que pitar muchos tres segundos, especialmente a partir de los 11/12 años. La calidad técnica del juego y los propios entrenadores nos lo agradecerán.

3.3. Cinco segundos

Un jugador que tiene la pelota tiene cinco segundos para pasarla a un compañero o botarla. Si es defendido de manera que no puede pasarla durante esos cinco segundos, el árbitro pitará y le dará el balón al equipo defensor.

Es una jugada poco habitual pero que ocurre de vez en cuando. En las categorías de formación se da en casos de jugadores aún poco formados técnicamente que no saben qué hacer con el balón cuando lo tienen en las manos.

3.4. Diez segundos

Un equipo que tiene el balón en su pista defensiva tiene 10" para llegar a su pista ofensiva. se dice que un equipo tiene el balón cuando lo tiene uno de sus jugadores en las manos o lo está botando. Justo en ese momento, el árbitro empezará a contar los 10", no antes (tocar el balón y no tenerlo cogido no sirve, debe haber sido controlado por el jugador).

Se aplicará sólo a partir de los 12/13 años, en la categoría infantil.

Es una jugada poco frecuente que suele causar problemas a los árbitros, ya que cuando el árbitro se da cuenta de las dificultades que tiene el equipo para pasara su pista ofensiva y empieza a contar, ya han pasado varios segundos. Requiere mucha atención. Una ayuda: se da en situaciones de final de período, especialmente después de tiros libres que acaban en canasta.

3.5. Pasividad / treinta segundos

Un equipo tiene que lanzar a canasta en un tiempo determinado; no es válido jugar sin intentar encestar. Puede aplicarse de dos maneras:

- Treinta segundos: el equipo que ataca tiene treinta segundos para tirar a canasta. No la controla el árbitro, la controla el anotador. Pertenece al Reglamento Pasarelle.
- Regla de pasividad: el árbitro pita pasividad cuando ve que un equipo no intenta atacar y lo único que hace es dejar que pase el tiempo. Pertenece al reglamento Mini.

Problemas: se puede pitar cuando el balón está en el aire en un tiro a canasta. Si eso ocurre y el tiro no entra hay salto entre dos; si la canasta entra, es válida.

3.6. Doble regate (dobles)

Un jugador que tiene la pelota y bota no puede volver a botar después de detenerse con ella. Veamos la jugada por orden visual:

- Un jugador coge la pelota y bota.
- El jugador se para con la pelota en las manos.
- Vuelve a botar = doble regate (dobles).

Es una jugada habitual en categorías de formación. Se pita en mayor medida cuanto más pequeños en edad son los jugadores. A efectos prácticos lo que ocurre es que el jugador, que sabe que no puede volver a botar, olvida que lo ha hecho y bota de nuevo. Se da en mayor medida en jugadores inexpertos y con pocos recursos técnicos, o de muy corta edad. En categoría cadete es muy extraño pitarlos, siendo más frecuente en categoría mini o infantil.

3.7. Pasos

La regla más compleja y de difícil enseñanza de todo el reglamento. Para su enseñanza básica al árbitro novel acudiremos de nuevo a la secuencia de jugadas, pues pretender explicar la regla como tal supondría una total pérdida de tiempo.

Definición previa necesaria para comprender la regla: Pivote. Un pivote es una acción en la que un jugador que tiene la pelota deja un pie sobre el terreno de juego y desplaza su cuerpo sobre este pie. Este pie se llamará pie de pivote.

A partir de aquí analizaremos las diversas jugadas que pueden suceder de manera habitual.

1. Un jugador con balón puede moverse con una condición: el balón debe ser botado antes de que mueva el pie pivote. Visualicemos la jugada:

- El jugador tiene la pelota.
- El jugador mueve un pie, lo que convierte al pie que no se mueve en pie de pivote.
- El jugador bota antes de mover el pie de pivote, y a partir de ahí se mueve botando = Legal.
- Si mueve el pie de pivote y después bota = Pasos.

Es una jugada típica de jugadores que penetran a canasta, especialmente en edades tempranas.

2. Un jugador que corre y recibe el balón, y que quiere seguir corriendo, debe botarlo antes de dar el segundo paso después de recibirlo. Visualicemos.

- El jugador corre y el balón va por el aire; cuando lo coge pueden ocurrir dos cosas: primera, ningún pie toca el suelo, segunda, un pie está tocando el suelo.
- En el primer caso puede dar un paso y botar, en el segundo debe botar directamente antes de poner el otro pie en el suelo. Si lo hace así = Legal.
- Si, en el primer caso, da dos pasos y bota = Pasos; si, en el segundo caso, da un paso más y bota = Pasos.

Es una jugada que le ocurre especialmente a jugadores descoordinados o grandes que reciben el balón en carrera cuando están cruzando la pista.

3. Un jugador que tiene el balón y está situado de espaldas a la canasta finta con su cuerpo - y al hacerlo pivota - para engañar a su defensor y obtener canasta. Antes de mover el otro pie debe botar. O dicho de otro modo, la finta debe realizarse con el cuerpo, no con los pies.
 - El jugador se sitúa de espaldas al aro con el balón en las manos.
 - Finta con el cuerpo y desplaza un pie en la misma dirección del cuerpo. El otro pie se convierte en pie pivote.
 - Después sale hacia el lado contrario botando antes de levantar el pie pivote = Legal.
 - Si mueve el pie pivote antes de botar = Pasos.
4. Un jugador que salta debe soltar la pelota antes que sus pies vuelvan a tocar el suelo. Le ocurre a jugadores que, casi siempre debajo de canasta, se encuentran con un defensor al que no habían visto antes de saltar y que, asustados al verlo, no tiran a canasta ni encuentran a quien pasar el balón.

Estas son las tres jugadas habituales al sancionar los pasos en estas categorías. Existen muchas más, como variantes de las enunciadas pero que son más infrecuentes y no vale la pena comentarlas a este nivel.

3.8. Campo atrás

La regla impide que, cuando un equipo ha llegado a su pista delantera, pueda volver a jugar en su pista trasera.

Ocurre cuando un equipo es bien defendido y las líneas de pase, tapadas por los movimientos de los defensores, obligan a realizar un mal pase a los atacantes. Para que pueda sancionarse campo atrás, es imprescindible que se den estas tres circunstancias:

- El jugador de un equipo llega a su pista delantera
- El jugador responsable de mandar la pelota a su pista trasera es del mismo equipo que tenía la pelota en su pista delantera.
- El jugador que coge la pelota en su pista trasera es del mismo equipo que tenía la pelota en su pista delantera .

Si todo esto ocurre se produce un campo atrás.

Visualicemos.

- El jugador atacante está en pista delantera.
- Se la pasa a un compañero; el pase es defectuoso y va a pista trasera debido a un mal control de ese mismo jugador.
- El balón es recuperado por otro compañero de su equipo = Campo atrás.
- Atención: si el que toca la pelota y hace que ésta vaya a pista trasera es un defensor, el atacante puede cogerla sin que exista violación.

Se produce en todas las categorías, aunque no es una violación frecuente. En las categorías de formación la causa principal son despistes de los jugadores más que el resultado de una buena defensa.

4. SUSTITUCIONES

En el baloncesto de base se pretende, como uno de los objetivos principales, que todos los jugadores tengan la opción de jugar, para así participar del aspecto lúdico del juego, desarrollar

la integración de los jugadores en el equipo, así como atender a los diferentes ritmos de aprendizaje que presentan los jugadores y que pueden variar sustancialmente de un caso a otro.

Para ello se ha creado una **regla de alineaciones** común tanto al reglamento de Mini como al Pasarelle. Con ella se pretende conseguir lo arriba expuesto.

La regla obliga a jugar y descansar a todos los jugadores de un equipo entre el primer y el tercer período. Ningún jugador puede jugar o descansar esos tres primeros períodos seguidos. Y el árbitro es el responsable de controlar el acta para asegurarse de que esta regla se cumple.

El número mínimo de jugadores que debe tener un equipo para poder cumplir esta regla de alineaciones es de ocho. Si tuvieran menos también se jugaría el partido, aunque se anotaría lo sucedido en el dorso del acta.

En el acta existe un casillero destinado a anotar los cinco jugadores de cada equipo que van a jugar cada período. El árbitro debe pedirle a los entrenadores antes de empezar cada período el cinco inicial y comprobar que las salidas se ajustan a la regla.

A partir de aquí se regula la **regla de sustituciones** de la siguiente manera:

- Los jugadores que juegan en los tres primeros períodos no pueden ser sustituidos, excepto si cometen su quinta falta personal, se lesionan o son descalificados.
- En el cuarto período se permiten todas las sustituciones cuando el reloj del partido está parado y el equipo va a realizar la sustitución tiene el control de balón.

5. TIEMPOS MUERTOS

Un tiempo muerto es el espacio de tiempo en que un entrenador reúne a sus jugadores para impartirles instrucciones. Dura un minuto, aunque a los 50" se avisa desde la mesa que está a punto de finalizar.

En las categorías de formación regidas por los reglamentos Mini y Pasarelle se juegan cuatro períodos de diez minutos. Cada equipo dispone de un tiempo muerto por período, y si hubiera empate, y por tanto una prórroga de cinco minutos, un nuevo tiempo muerto. Esto supone que en un partido donde no hubiera prórroga podrían llegar a concederse ocho tiempos muertos en total.

Los tiempos muertos que no se consuman no son acumulables en los siguientes períodos, es decir, se pierden.

El responsable de solicitar un tiempo muerto es el entrenador, y ninguna otra persona puede pedirlo.

Se concede de diversa manera en función del reglamento a aplicar:

- Mini: cuando el árbitro pita. Después de canasta no se conceden.
- Pasarelle: Se aplica de igual modo que el reglamento FIBA. Cada vez que el árbitro pita, y también después de canasta cuando el equipo que lo ha solicitado recibe la canasta.

6. FALTAS

Una falta es una infracción que implica un contacto entre jugadores de diferentes equipos o que sanciona un comportamiento antideportivo. Esto implica la existencia de faltas producidas por contacto, llamadas faltas personales, y faltas disciplinarias, que sancionan conductas antideportivas.

La acumulación de faltas supone la eliminación de los jugadores o de los entrenadores.

6.1. Falta personal

Es la que supone, en un contacto, la existencia de una desventaja para el jugador que la

recibe o de una ventaja para el jugador que la realiza.

Cuando el árbitro pita una falta personal debe indicar a la mesa de anotadores el número del jugador que la ha realizado, para que pueda anotarse de cara a su posible eliminación por acumulación de faltas.

Para evitar el exceso de juego brusco por parte de los equipos, se establece un número de faltas personales a partir del cual siempre se lanzarán tiros libres, en nuestro caso a partir de la séptima falta.

Las cuatro sanciones básicas posibles son:

- Si se comete sobre un jugador que no tiraba a canasta, banda.
- Si se comete sobre un jugador que tiraba a canasta, tiros libres para el lanzador, tantos como según fuera su posición de tiro (si lanza de dos, dos tiros libres, si lanza de tres, tres tiros libres). Si el tiro entra, la canasta será válida (dos o tres puntos) y se concederá un tiro libre más al tirador.
- Si la falta la comete un jugador del equipo que tiene el balón, lo pierden y pasa al otro equipo. Aquí nunca hay tiros libres, se saca siempre de banda.
- Si el equipo lleva más de siete faltas personales, siempre se concederán dos tiros libres al jugador que recibe la falta.

Existen una serie de principios que rigen el contacto personal. Estos principios están perfectamente definidos en el reglamento, pero su análisis resulta excesivo para este trabajo. Sin embargo, y pese a la imposibilidad real de transcribir en palabras qué debe pitarse, si pretendo exponer las principales situaciones de conflicto que pueden darse en el terreno de juego, con el objeto de orientar en lo básico al lector del presente trabajo. Son las siguientes:

- Juego sobre el balón. Resulta evidente que el manejador del balón es la persona sobre la que mayor responsabilidad recae en el seguimiento del juego. Además, dentro de la evolución natural de los jugadores, en edades comprendidas entre los 8 y 14 años, el balón se convierte en un imán difícilmente evitable. La madurez del juego sin balón, clave en el desarrollo del baloncesto moderno, comienza su aprendizaje a los 14/15 años. Por eso, para los jugadores escolares el juego equivale a tener el balón, no a realizar bloqueos o preparar situaciones de 1x1, 2x2 o 3x3. Este conjunto de circunstancias implica que sobre el jugador que lleva el balón se concentrará el 80% del juego y, por tanto, del trabajo del árbitro. Las faltas más comunes serán empujones y agarrones sobre el jugador que lleva la pelota, ya sea cuando bota o cuando tira a canasta.
- Juego de postes. En el análisis del presente trabajo nos centraremos en mayor medida en el juego de postes con balón que en el de aquellos que no tienen el balón. El objeto principal del arbitraje será pitar aquellos empujones que se realicen sobre el jugador atacante, sobre todo cuando esté de espaldas al defensor.

6.2. Falta antideportiva

Es aquella falta en la que el jugador no intenta jugar el balón (se hace una zancadilla, se agarra la camiseta) o se produce un contacto violento sobre el jugador contrario (un jugador va hacia canasta y es golpeado con demasiada fuerza para que no pueda obtener canasta).

Es una falta poco habitual; en categorías formativas es prácticamente inexistente.

Se sanciona con dos tiros libres + banda para el jugador que recibe la falta. Si cuando recibe la falta estaba tirando, los tiros libres serán tres si lanzaba desde la zona de tres puntos. Si obtiene canasta ésta será válida y tendrá un tiro libre + banda.

6.3. Falta técnica

Sanciona una conducta antideportiva de un jugador o de un entrenador. Se pueden cometer diferentes tipos de falta técnica, aunque la principal es dirigirse irrespetuosamente a un árbitro o hacer o decir gesto o palabras soeces.

A juicio del departamento técnico de la Federación Guipuzcoana de Baloncesto, es una falta que reglamentariamente puede sancionarse, estando contemplada en los reglamentos de mini

y pasarelle. Sin embargo, que una persona llegue al extremo de ser sancionado por motivos conductuales en estas categorías supone un despropósito de proporciones notables.

El objeto fundamental del juego en formar personas en sus diferentes aspectos sociales, deportivos, lúdicos, a la par de crear hábitos sanos que sirvan como referente futuro a los jóvenes y contribuyan a su formación humana. En este sentido, la presencia de un árbitro debe ser entendida como una persona que **ayuda** a los jugadores y entrenadores en ese difícil proceso.

A la par, el juicio humano atribuible a la acción arbitral conlleva la posibilidad intrínseca de cometer errores, algunos leves, otros significativos, pero en todo caso desprovistos de malicia. En los aciertos y en los errores, los entrenadores y los jugadores deben entender la vocación de un árbitro aficionado y que de manera voluntaria contribuye a la realización de un partido que sin él sería imposible. Eso supone aceptar también sus errores, como en la vida deberemos aprender a aceptar los errores de las personas de nuestro entorno y nuestros propios errores.

No somos perfectos para exigir la perfección de los demás. Por ello, la necesidad de protestar decisiones es absurda dentro de las categorías de formación, y todavía más absurda llegar a extremos que supongan la sanción de faltas disciplinarias como la falta técnica.

Hacemos votos para que esta filosofía, siempre presente en los cursos de formación de la Federación, se extiendan y generalicen cuanto antes mejor. Por fortuna, las conductas a sancionar son escasas y queremos creer que van disminuyendo.

La sanción de una falta técnica son dos tiros libres.

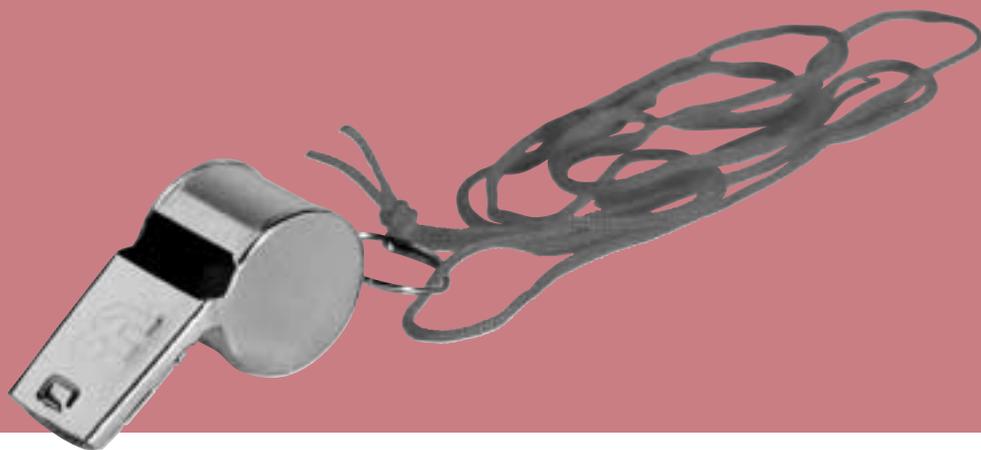
6.4. Falta descalificante

Es una versión agravada de la falta técnica. Cuando la conducta a sancionar es extrema o se produce de manera reiterada, en lugar de pitar una falta técnica se sanciona una falta descalificante.

Su necesidad resulta aún más aberrante que el de la falta técnica. Afortunadamente, en las categorías de formación es casi inexistente.

Su sanción es de dos tiros libres + banda, con idénticas variedades que las ya explicadas en la falta antideportiva.

**MECÁNICA DE ARBITRAJE:
SITUACIÓN,
SEÑALIZACIÓN
Y COLABORACIÓN**



1. INTRODUCCIÓN: LA MECÁNICA DEL ARBITRAJE

La mecánica de arbitraje es un conjunto de normas destinadas a ayudar al árbitro en la difícil tarea de juzgar en apenas décimas de segundos acciones que transcurren a gran velocidad.

Se divide en tres grandes apartados: situación, señalización y colaboración. Sus tres partes forman un todo en el que se expresan diferentes necesidades de los árbitros en su trabajo y que requieren un mínimo de atención para poder realizar un arbitraje globalmente correcto.

Por tanto, la mecánica de arbitraje es una **herramienta** destinada a ayudar, no un fin en sí mismo tal y como en ocasiones pueda creerse. Deben conocerse tanto las reglas de juego como la posición adecuada para ver el desarrollo del mismo, así como la manera de colaborar con un compañero al repartirse el trabajo o el sistema de comunicación a emplear para la adecuada comprensión de las decisiones arbitrales.

La mecánica de arbitraje ha ido evolucionando de manera paralela al juego, intentando en todo momento adaptarse a la rápida evolución que constantemente experimenta nuestro nada estático deporte. En cada uno de los respectivos apartados intentaremos resumir también esta evolución con el objeto de profundizar en la perspectiva global del arbitraje y del juego.

2. SITUACIÓN EN EL TERRENO DE JUEGO

Enseña la correcta manera de situarse para tener la mejor perspectiva del juego. En este sentido, un conocido axioma arbitral indica que

UNA BUENA POSICION EQUIVALE A UNA BUENA DECISION.

En efecto, se ha comprobado que la gran mayoría de errores de los árbitros no se fundamentan tanto en el criterio (que va mejorando paulatinamente según el árbitro adquiere experiencia) como en la equivocada percepción de lo que verdaderamente está ocurriendo en el terreno de juego. ¿Cuántas veces hemos observado, en el transcurso de un partido televisado, una decisión incomprensible por parte del árbitro? Seguro que nos ha ocurrido muchas veces y, sin embargo, cuando se produce un cambio de cámara y la jugada se repite desde la posición del árbitro en la pista, podemos observar cómo ha habido alguna circunstancia que ha influido en ese error: normalmente, estar tapado por otros jugadores, estar alejado de la jugada, o estar en movimiento mientras se arbitra son los principales errores que se pueden cometer.

Intentaremos profundizar en la mecánica partiendo de la evolución histórica de la misma.

2.1. Situación: evolución histórica

Las primeras reglas elaboradas por Naismith, creador del juego del baloncesto, eran muy primarias y partían del principio de un juego sin contactos, lo que limitaba y simplificaba en gran medida la labor arbitral.

Y hoy en día las ligas más importantes del mundo, la NBA y nuestra ACB, están siendo arbitradas por tres personas debido a la terrible complejidad actual del juego. ¿Cómo ha evolucionado de tal manera, sobre todo en comparación con la mayoría de otros deportes? En principio puede decirse que el juego actual del baloncesto no tiene nada que ver con el juego original creado por Naismith: los primitivos once artículos se han transformado en diez reglas divididas en 61 artículos, más todo un cuerpo legislativo anexo al reglamento sobre mecánica de arbitraje, confección de actas, procedimientos de reclamación, señalización...

El baloncesto original se bastaba con un árbitro para aplicar esas escasas normas, un árbitro que al igual que los de Tenis no tenían necesidad alguna de moverse para realizar sus funciones.

A mediados de los años cincuenta el juego comienza a experimentar una notable evolución, modificándose tácticas de juego a una notable velocidad. Hasta ese momento, los arbitrajes son realizados por una sola persona. Sin embargo, la velocidad con que ahora se practica el juego es muy superior a la de entonces, lo que implica la necesidad de introducir la figura de un segundo árbitro para colaborar con el primero en las labores de dirección del partido. Esa introducción no es regulada por ninguna norma escrita: en esa época, el juego sin balón es casi inexistente, por lo que ambos árbitros se centran exclusivamente en el juego sobre el balón. Se sitúan en el terreno de juego en las esquinas del medio campo, donde no estorben las evoluciones de los jugadores, y apenas se mueven de esas posiciones excepto para cambiar de campo. Únicamente se cambia la posición al sancionar faltas personales o saltos entre dos para que los equipos no se sientan perjudicados al verse sancionados siempre por el mismo árbitro, lo que ocurriría de no mediar este cambio.

El juego evoluciona vertiginosamente en los siguientes años, incrementándose la resistencia física de los jugadores y acelerándose el juego. Cada vez se producen más contactos entre los jugadores por lo que la posición estática de los árbitros comienza a resultar insuficiente. Incluso la táctica de juego evoluciona, cobrando importancia contactos que anteriormente eran anecdóticos.

Así, mediados los años ochenta, se regula por vez primera la mecánica de arbitraje al dividirse el terreno de juego en seis cuadrículas que sirven, en función de la posición del balón, para determinar las áreas de responsabilidad de los árbitros.

Y mediados los noventa, el arbitraje triple asoma tímidamente la cabeza para acabar revelándose como la gran apuesta de futuro para el arbitraje mundial.

2.2. Arbitraje individual

Pese a ser reconocido por todos la superioridad del arbitraje doble sobre el individual, en la mayoría de partidos de categoría escolar se utiliza éste último, debido sobre todo a la carencia de árbitros que permitan emplear el arbitraje doble. Esto supone una dificultad añadida a la dificultad intrínseca del arbitraje: también los árbitros que arbitran en categorías escolares son aprendices, careciendo por tanto de la tan importante experiencia. En la mayoría de encuentros esto no supone problema alguno, aunque en un pequeño porcentaje (aquellos que puedan ser decisivos para la clasificación o el campeonato) sí resulta una dificultad añadida.

Por si ello no fuera suficiente, además no existe ninguna mecánica de arbitraje individual estudiada como tal. Aquí vamos a recoger algunos principios fundamentales que pueden regir esta mecánica individual y que, en buena parte derivan de la mecánica de arbitraje doble y de la simple lógica.

1. Una vez se realiza el salto inicial, el árbitro adoptará una posición en cualquiera de las cuatro esquinas del campo donde se está jugando. Podrá moverse, pero solo para desplazarse hacia esas esquinas. El sentido de esta situación es colocarse donde no estorbe a los jugadores. Figura 1.

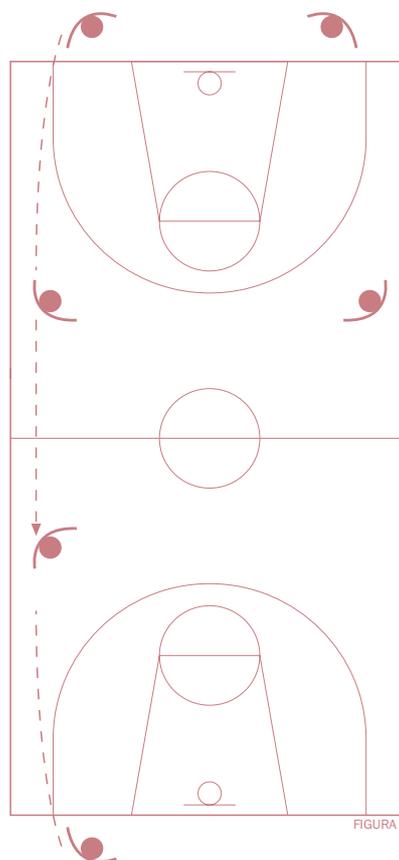


FIGURA 1

2. El árbitro tiene la obligación de entregar el balón a los jugadores que deben ponerlo en juego desde la banda o la línea de fondo. Una vez lo haya hecho deberá buscar una de las esquinas. Figura 2.

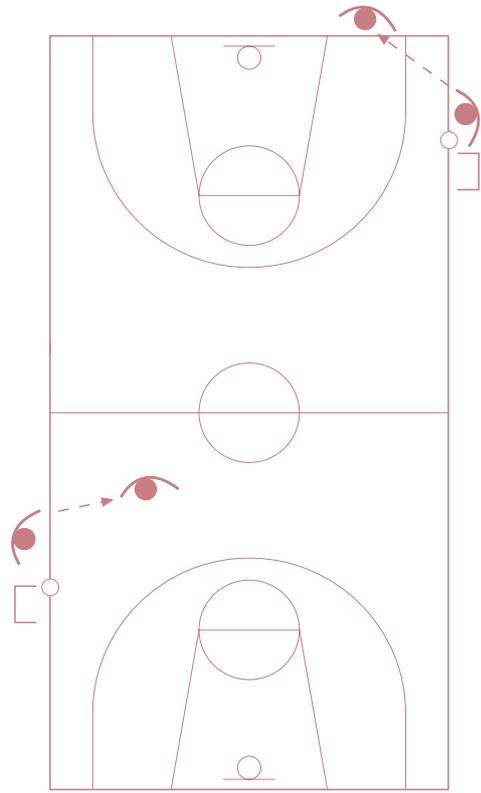


FIGURA 2

3. Su posición debe ajustarse a la zona donde se encuentre el balón. Debe arbitrar desde las esquinas correspondientes al lado fuerte (lado donde se encuentra la pelota), no intentar controlar el juego sobre el balón desde el lado débil (lado alejado del balón). Figuras 3 y 4.

Con estas sencillas tres reglas puede asegurarse que la mayoría de situaciones serán controladas por un árbitro ya que serán vistas con comodidad. Y una buena posición equivale a una buena decisión.

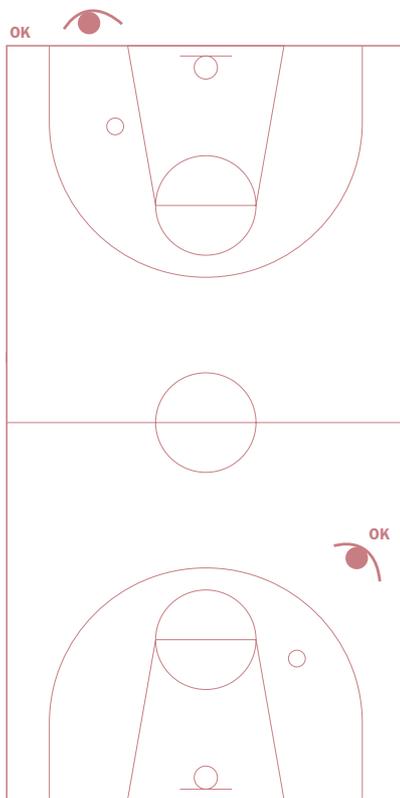


FIGURA 3

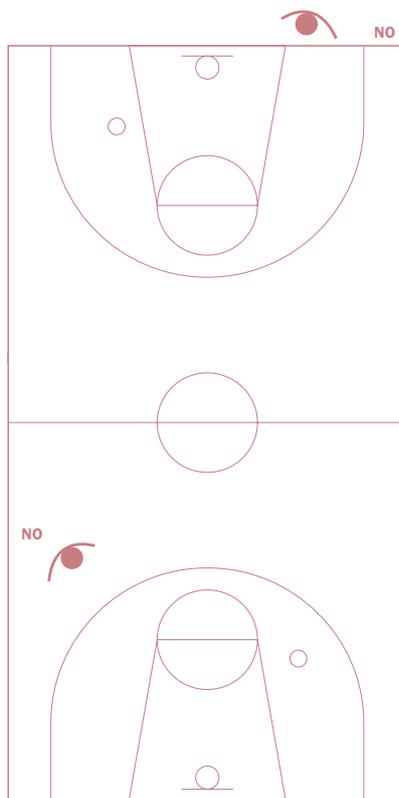


FIGURA 4

2.3. Arbitraje doble

Su mecánica está perfectamente estipulada por la FIBA dentro del manual de arbitraje. Aquí intentaremos realizar un esbozo de los principios más importantes.

En primer lugar deben definirse los árbitros: existe un principal y un auxiliar. Su potestad sancionadora es idéntica, aunque la responsabilidad psicológica de controlar el partido recae sobre el principal, a quien se supone más veterano o experto que a su compañero. Eso implica que el principal es el árbitro que debe ser capaz de controlar el ritmo del arbitraje.

Una segunda definición fundamental en la mecánica del arbitraje doble es la de árbitro de cabeza, el situado en la línea de fondo, y el árbitro de cola, el situado cerca del medio campo.

Veamos las principales reglas sobre la posición arbitral en el arbitraje doble:

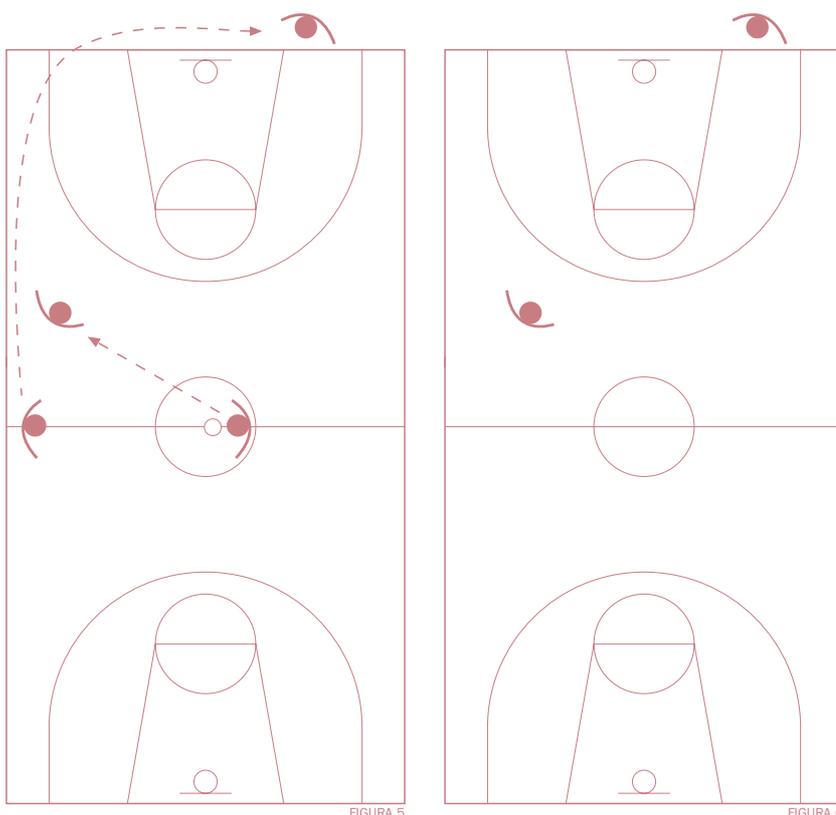


FIGURA 5

FIGURA 6

- 1. Salto inicial:** el principal realizará el salto de cara a la mesa de anotadores mientras el auxiliar se dirige en la dirección del balón. El auxiliar se situará, al llegar a la línea de fondo, en el costado de su izquierda (árbitro de cabeza), mientras el principal se situará en diagonal con su compañero, colocándose también hacia la línea de banda de su izquierda (árbitro de cola). Figuras 5 y 6.
- 2.** Esta posición inicial es la que debe realizarse a lo largo del partido. Los árbitros siempre estarán en diagonal. El objeto de esta regla es permitir realizar el llamado principio del encajonamiento. Este principio pretende que todos los jugadores queden bajo el control visual de los árbitros a lo largo del partido.
- 3.** El principio del encajonamiento otorga una posición básica para profundizar en la mecánica de arbitraje. Una vez encajonados los jugadores, los árbitros mirarán a diferentes zonas en función de la posición del balón. Nunca mirarán simultáneamente el balón salvo en muy contadas excepciones.

4. Se establecen seis zonas de influencia dependiendo de la posición del balón (Figura 7).
5. El árbitro de cola controlará el balón cuando éste se encuentre en las zonas 1, 2, 3 y 6. Cuando el balón se encuentre en la zona 5 compartirá la responsabilidad de su control con el árbitro de cabeza. Cuando el balón se encuentre en la zona 4, su trabajo consistirá en controlar el resto de zonas donde no se encuentre la pelota.
6. El árbitro de cabeza controlará el juego sobre el balón en las zonas 4 y 5, compartiendo la responsabilidad de ésta última con el árbitro de cola. Cuando el balón se encuentre en las zonas 1, 2, 3 y 6 se dedicará a controlar el juego sin balón que se produzca en las zonas 4 y 5.
7. Cada vez que se sancione una falta personal, los árbitros cambiarán su posición.

En resumen, los árbitros deben controlar tanto la zona con balón como la zona sin balón. Para ello deben aplicar la mecánica de arbitraje doble de manera que siempre haya un árbitro mirando la pelota y otro mirando al resto de los jugadores. Recordemos que hoy en día, en el baloncesto moderno es tremendamente importante el desarrollo del juego en la zona débil, ya que genera gran cantidad de situaciones destinadas a simplificar las situaciones de ataque, y por tanto posee la capacidad de crear gran número de situaciones conflictivas.

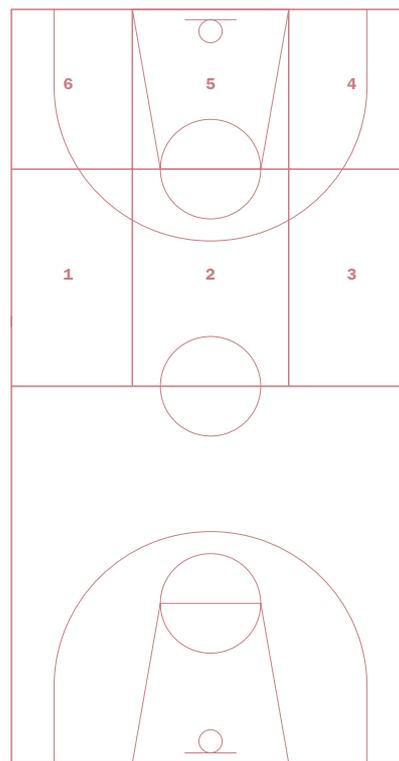


FIGURA 7

2.4. Arbitraje triple

En la actualidad se aplica únicamente en las ligas NBA y ACB, aunque está siendo estudiada su implantación en otras ligas profesionales y ya ha sido reconocido como válido por la FIBA, autorizándose su empleo en las competiciones mayores FIBA.

Únicamente diremos aquí que su misión es aumentar el control sobre las acciones del juego, especialmente sobre la confluencia de las zonas 3 y 4 de arbitraje doble, donde la lejanía de los árbitros generaba situaciones de conflicto que ahora se ven minimizadas por la presencia de este tercer árbitro.

3. COLABORACIÓN ARBITRAL

Las mecánicas de arbitraje doble y triple suponen la existencia de varios árbitros simultáneamente sobre el terreno de juego. Partiendo de la base de la potestad de sancionar de todos ellos en igualdad, existe la necesidad de coordinar su tarea para que no existan colisiones tanto personalistas como de criterio que puedan contribuir a entorpecer y confundir la labor de jugadores y de entrenadores.

La base fundamental para realizar una buena colaboración es comprender cuál es el papel de cada árbitro en el partido. Para ellos retomaremos una definición anterior: el árbitro principal, el más veterano o experto del equipo, será el encargado de realizar las tareas de coordinación del mismo.

Para ello realizará la llamada charla prepartido, verdadero primer paso de la colaboración. En ella deberá hablarse de los siguientes temas:

- El partido en sí, su importancia clasificatoria, problemas propios de los equipos, presencia

de jugadores o entrenadores conflictivos, jugadores especialistas (sobre todo en defensa), conflictos entre clubes... Todo aquello que pueda influir sobre el desarrollo del juego.

- La mecánica de arbitraje. Deberán siempre, por sabidos que se supongan los conceptos, realizarse un somero repaso de los movimientos y de las posiciones de los árbitros.
- El estado mental y físico de los árbitros, así como el papel que deben realizar los mismos en el partido. Es importante crear un clima de convivencia y diálogo que permita fomentar la mutua confianza entre los árbitros. Cada partido es diferente, y el trabajo anterior, ya fuera bueno o malo, no sirve en el presente. Siempre se parte de cero. Para ello hace falta sinceridad y buena disposición.

Partiendo de esta base se hablará del CRITERIO, el objeto final del arbitraje. O dicho de otro modo, de qué se sanciona y qué no se sanciona. Es curioso, pero para poder llegar al verdadero objeto del arbitraje se debe pasar inexorablemente por los pasos previos. Cuando eso no ocurre acaban por aparecer problemas.

Las situaciones que pueden presentar problemas son, básicamente, las siguientes:

- Sancionarse de manera simultánea diferentes penalizaciones. Ocurre en zonas donde las responsabilidades se comparten. El contacto visual entre los árbitros es fundamental. Cuando se pita debemos mirar a nuestros compañeros (mirar, no escuchar, ya con mucho público esto último resulta imposible) para ver si han sancionado algo. Y esto debemos hacerlo pitemos lo que pitemos, desde un intrascendente fuera de banda hasta una importante personal. En el caso de pitadas dobles (o incluso triples), el árbitro responsable de la jugada es aquel hacia el que se dirigía el balón. Y recordemos aquí que cada árbitro debe pitar en su zona y no fuera de ella.
- Mantener diferente criterio sobre jugadas idénticas. Aquí entremos en el reino de la sutileza, donde se distingue a los buenos árbitros. Es fundamental para el desarrollo equilibrado del partido que los árbitros realicen una lectura similar del juego, adaptándose al mismo y no dejándose llevar por los numerosos cambios de ritmo que se producen en diferentes fases del partido. Los partidos están vivos, sufren alteraciones, son irregulares, y no se puede pretender pitar siempre con la misma intensidad (intensidad, no criterio). Para ello hay que **leer** el partido, sabiendo captar los cambios cuando se producen o incluso antes. El más leve desequilibrio en esta faceta es capaz de generar verdaderos problemas para los árbitros.
- Pretender realizar un papel diferente al que nos corresponde. Los árbitros jóvenes deben asumir que en determinados aspectos - especialmente los disciplinarios - están en una situación de inferioridad respecto a los más veteranos, que gozan de mayor credibilidad. Es conveniente que descarguen en éstos las responsabilidades disciplinarias.

Como resumen final, podríamos decir que la clave de la buena colaboración reside en la sana disposición a realizar un buen trabajo desde el conocimiento de las propias virtudes y limitaciones, con comprensión hacia los compañeros y hacia el juego, y muchas ganas de escuchar y de compartir.

4. SEÑALIZACION

La señalización es el sistema de señales que utilizan los árbitros para transmitir la información de las violaciones y faltas que sancionan.

Consiste en un sistema de señales que recoge las diferentes faltas y violaciones incluidas en el reglamento. En el reglamento encontramos un total de 57 señales oficiales. Las señales fundamentales que empleará el árbitro en categorías de formación son las siguientes:

- 1.** Falta, levantar el brazo con el puño cerrado, para a continuación señalar con la otra mano al jugador infractor.

Después de señalar al jugador, el árbitro se acercará a la mesa e indicará el número del jugador que cometió la falta, el tipo de falta que cometió y la sanción que proceda (banda,

indicando con el índice la dirección del juego, o tiros libres).

Los tipos de falta habituales son, señalados siempre a la altura del pecho, los siguientes:

- Golpear, usar un brazo golpeando el otro.
- Agarrar, cogerse una mano con la otra.
- Empujar, extender ambos brazos hacia adelante con las palmas abiertas.
- Bloqueo, golpearse con ambas manos simultáneamente en la cintura.

La falta en ataque será inmediatamente señalizada en la pista, extendiendo el brazo hacia adelante con el puño cerrado.

La falta antideportiva se señaliza cogiendo una mano la muñeca de la otra por encima de la cabeza.

La falta técnica se marca realizando una "T" con ambas manos.

2. Violación, el árbitro levantará la mano con la palma abierta, para a continuación indicar el tipo de violación cometida. Estas pueden ser:
 - Pasos, realizar un molinillo con los brazos a la altura del pecho.
 - Dobles, extender los brazos hacia adelante y moverlos alternativamente de arriba hacia abajo.
 - Fuera de banda, indicar la dirección de juego.
 - Salto entre dos, levantar ambas manos hacia arriba con los puños cerrados a excepción de los pulgares.
3. Otras señales habituales son las de tiempo muerto, donde también se realiza una "T" aunque solo se emplea el índice, y la de sustitución, donde se cruzan ambos brazos frente al pecho con la manos abiertas.

I. TANTEO



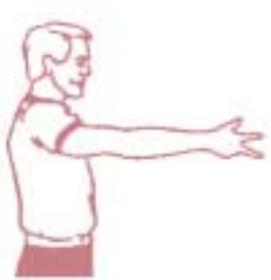
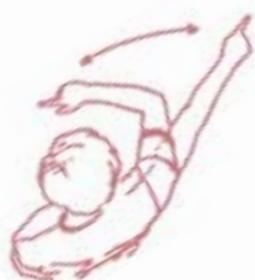
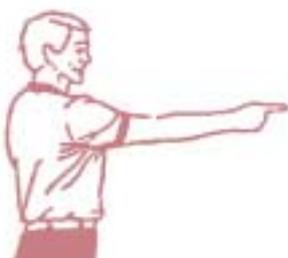
II. RELACIONADAS CON EL TIEMPO



III. ADMINISTRATIVAS

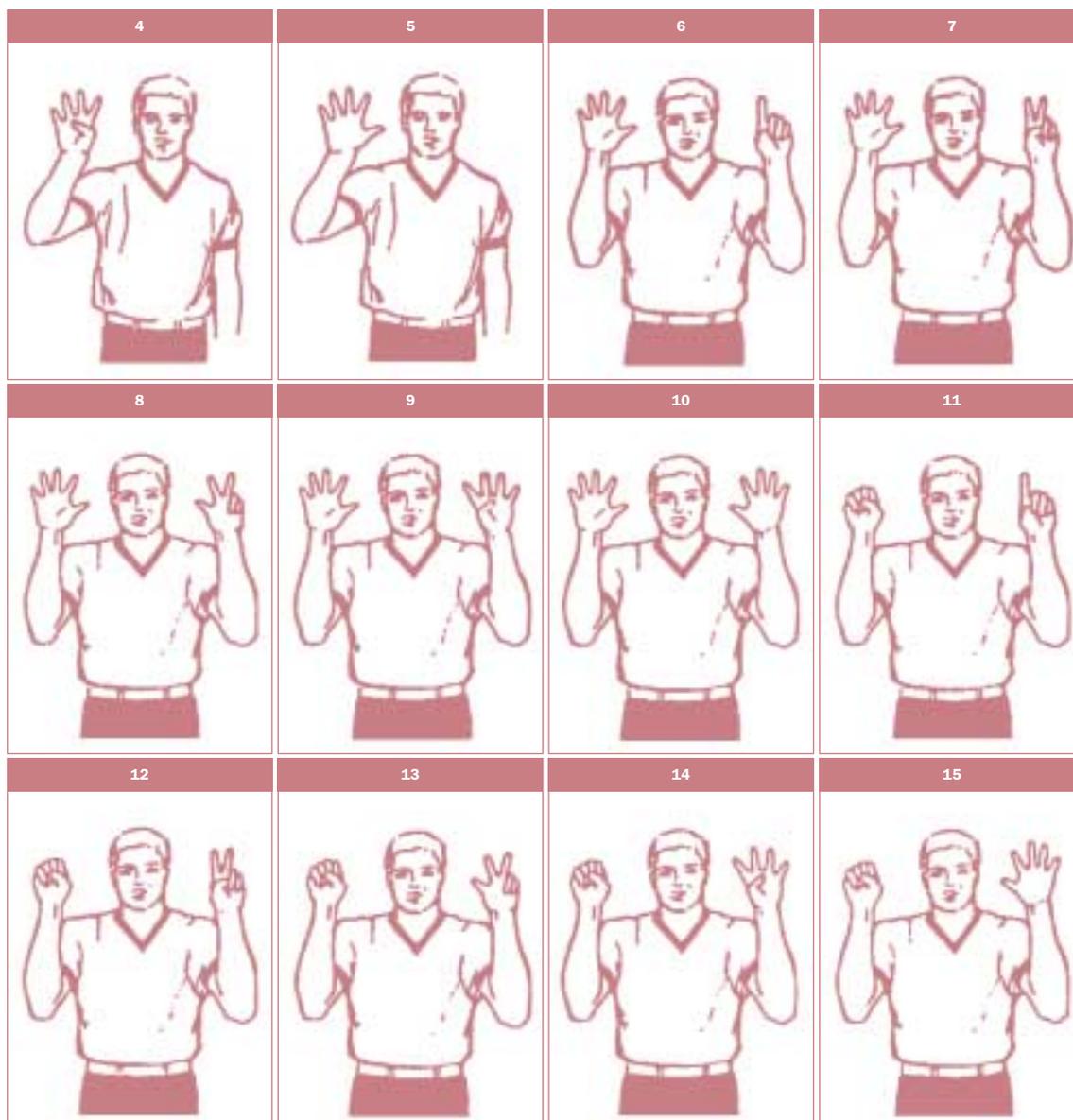
SUSTITUCIÓN	AUTORIZACIÓN	TIEMPO MUERTO REGISTRADO	COMUNICACIÓN ENTRE LOS ÁRBITROS Y LOS ÁRBITROS DE MESA
			
Cruzar los antebrazos.	Mover la mano abierta hacia el cuerpo.	Formar una T mostrando un dedo.	Pulgar hacia arriba.

IV. VIOLACIONES

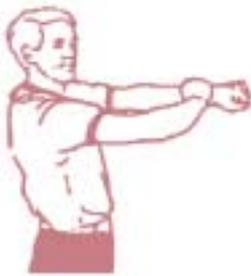
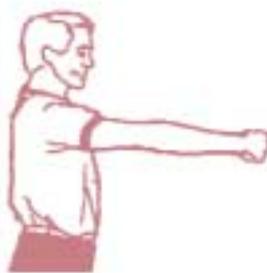
PASOS	REGATE ILEGAL O DOBLE REGATE	ACOMPANAR EL BALÓN CON LA MANO	VIOLACIÓN DE LOS 3 SEGUNDOS
			
Rotación de los puños.	Batir los brazos intermitentemente.	Rotar la mano media vuelta hacia adelante.	Brazo estirado mostrando 3 dedos.
VIOLACIÓN DE LOS 5 SEGUNDOS	VIOLACIÓN DE LOS 10 SEGUNDOS	VIOLACIÓN DE LOS 30 SEGUNDOS	RETORNO DEL BALÓN A LA ZONA DE DEFENSA
			
Mostrar 5 dedos.	Mostrar 10 dedos.	Dedos tocando el hombro.	Dedo extendido.
PIE INTENCIONADO	FUERA DE BANDA Y/O SENTIDO DEL JUEGO	SALTO ENTRE DOS	
			
El dedo apuntando hacia el pie.	Apuntando con un dedo paralelamente a las líneas laterales.	Pulgares alzados.	

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DE ANOTADORES

1º Etapa: Número del jugador



2º Etapa: Tiro de falta

<p>USO ILEGAL DE MANOS</p>  <p>Golpear la muñeca.</p>	<p>BLOQUEO (EN ATAQUE O EN DEFENSA)</p>  <p>Las dos manos en las caderas.</p>	<p>MOVIMIENTO EXCESIVO DE LOS CODOS</p>  <p>Mover el codo hacia atrás.</p>	<p>AGARRAR</p>  <p>Agarrar la muñeca.</p>
<p>EMPUJAR O CARGAR SIN EL BALÓN</p>  <p>Simular un empujón.</p>	<p>CARGAR CON EL BALÓN</p>  <p>El puño cerrado golpea la mano abierta.</p>	<p>FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN</p>  <p>El puño cerrado señala la canasta del equipo infractor.</p>	<p>DOBLE FALTA</p>  <p>Agitar los puños cerrados.</p>
<p>FALTA TÉCNICA</p>  <p>Formar una T mostrando la palma.</p>	<p>FALTA ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca.</p>	<p>FALTA TÉCNICA ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca y, a continuación, formar una T mostrando la palma.</p>	<p>FALTA DESCALIFICANTE</p>  <p>Los dos puños cerrados.</p>

3º Etapa: Número de tiros libres concedidos

<p>UN TIRO LIBRE</p>  <p>Alzar 1 dedo.</p>	<p>DOS TIROS LIBRES</p>  <p>Alzar 2 dedos.</p>	<p>TRES TIROS LIBRES</p>  <p>Alzar 3 dedos.</p>
--	--	--

Dirección del juego



VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES

1º Etapa: Dentro del área restringida



2º Etapa: Fuera del área restringida





**Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa**

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes