



## INTRODUCCIÓN

A medida que aumenta el interés por el baloncesto, con mayor asistencia de espectadores y medios de comunicación, es muy importante que el árbitro sea muy **claro y preciso** en la forma en que ejerce sus funciones, e indique claramente lo que ha ocurrido a todos los implicados.

## PROCEDIMIENTO

1. **Señales oficiales FIBA** (*“Que lo que te distinga de otros árbitros sea la calidad de tus decisiones, no las diferencias en tus señales”*).
2. **Un único pitido fuerte y seco** con nitidez en todas nuestras pitadas. No modular. Nunca dobles pitidos (*“Las acciones hablan más fuerte que las palabras. Usa la voz sólo cuando sea imprescindible”*).
3. **Señales claras y concisas**. Te ayudará a “dar credibilidad” a la decisión. No hay necesidad de ser exagerado ni espectacular.
4. **Señales de parada del reloj claras**. Detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical:
  - a. Puño cerrado → **Falta** →
    - i. Indicar al infractor.
    - ii. Salir corriendo (ni andando ni trotando) a señalar.
    - iii. Salir a señalar intentando estar alejado de banquillos.
    - iv. No cruzar entre jugadores ni salir por medio de la zona (rodear).
    - v. Señalar parado / en estático.
    - vi. Desde 6-8 metros de distancia.
    - vii. Orden: Validez del cesto (en su caso) + Número del infractor (a la altura de los ojos aguantándolo 3´) + Naturaleza de la falta (a la altura de los hombros con energía) + Número de tiros libres o dirección del juego.
    - viii. Volver corriendo para reanudar el juego, rotando con su compañero (cuando proceda).
    - ix. En faltas de equipo con control de balón: No lanzar inmediatamente el puño en horizontal → Pauta → 1º brazo + 2º señalar al jugador infractor + 3º lanzar el puño.
    - x. En faltas de equipo sin control de balón (rebotes) o cuando dé lugar a confusión por haber muchos jugadores → Señalar banquillo infractor.
  - b. Palma abierta y los dedos juntos → **Violación** →
    - i. No dar la espalda al juego.
    - ii. Naturaleza (excepto fuera banda/fondo).
    - iii. Dirección de juego.
  - c. Señal propia de una **falta técnica, antideportiva o descalificante**, o una **situación de salto**.



## DECÁLOGO DE IMAGEN Y SEÑALIZACIÓN ARBITRAL



- d. Evitar discrepancias con el compañero (falta y pasos). Contacto visual. Siga lo establecido en el **pre-partido**. La decisión final sobre la validez de un cesto la toma quien pita la falta. El que no pita: **congelado (fotografía)** del resto de jugadores.
5. **Señales al anotador** (ver Apartado 4.a.).
6. Árbitro que controla al jugador estrechamente marcado, saque y lanzamiento de tiros libres (5''), y 8'' → **Conteo visible** (señal oficial nº 14).
7. **La calidad de tu señalización mejorará tu imagen como árbitro. Transmitirá a los demás que conoces tu trabajo y que lo estás haciendo bien. Te dará confianza.**
8. Una correcta señalización se compone de ...:
  - a. **AGILIDAD.**
  - b. **UNIFORMIDAD.**
  - c. **Nº DEL INFRACTOR.**
  - d. **UNA ÚLTIMA MIRADA.**
  - e. **PRONTITUD.**
  - f. **NATURALIDAD.**
  - g. **TOQUE PERSONAL.**
9. Pide a un amigo, familiar, etc. que vaya a verte a un partido y al final pregúntale: **¿qué imagen percibe de ti, transmites, has dado al exterior?**
10. Y recuerda... **practicar delante del espejo, “Una imagen vale más que 1000 palabras” y señalización = imagen.**

### INTERPRETACIÓN DE LA IMAGEN ARBITRAL

