

Área técnica

SITUACIONES DE MECÁNICA ARBITRAL

José M^a Valle IGLESIAS, árbitro de Grupo 2 y Coordinador de 1^a Autonómica y 1^a Nacional nos da unas muy útiles pautas de mecánica arbitral de dos árbitros. Toma buena nota de sus consejos.

Por José M^a Valle.



A la hora de tratar la mecánica arbitral, creo que es importante tener claro que se trata de una herramienta que nos ayuda a tomar mejores posiciones en la pista. Ello nos dará una mejor visión de la jugada, y por tanto, una mayor posibilidad de acierto.

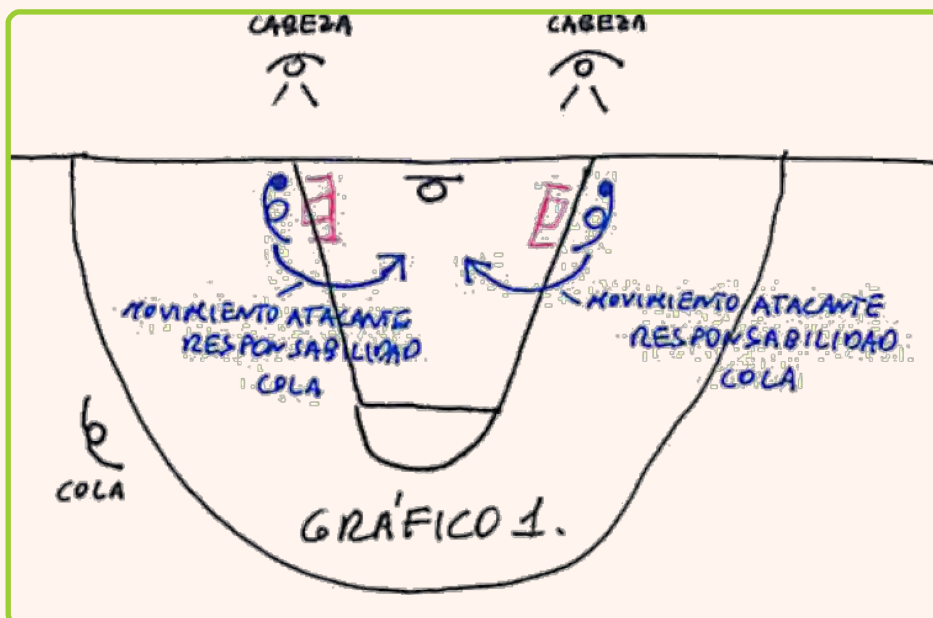
La mecánica debe de ser flexible: "vete donde tengas que ir para ver lo que tengas que ver", pero siempre bajo unas directrices principales que no podemos olvidar ni dejar de lado.

En este artículo voy a comentar algunas situaciones de juego, principalmente desde el punto de vista del árbitro cabeza, en las que los árbitros deben tener claras sus responsabilidades.

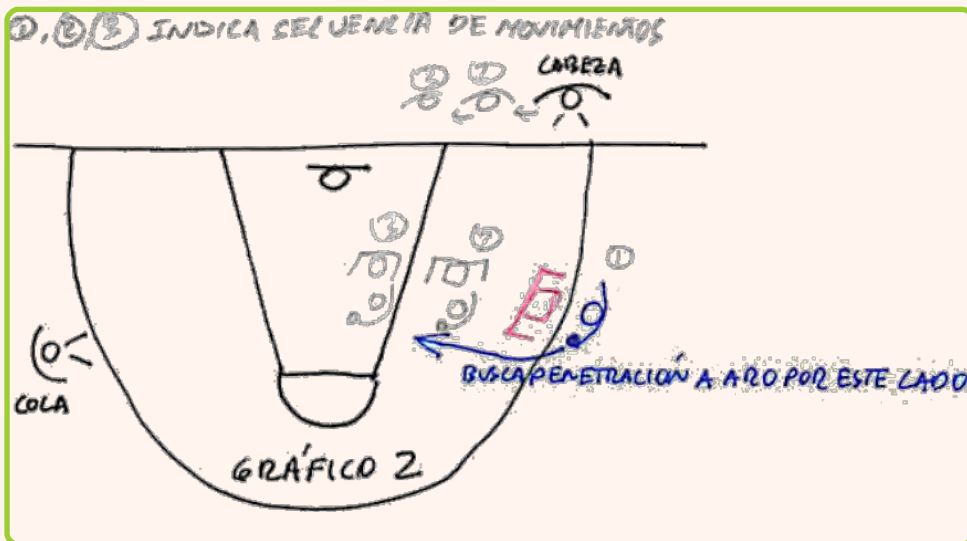
Es importante conseguir que el árbitro de cabeza disminuya su número de errores por partido. La mayor parte de los mismos se cometen desde esta posición al intervenir en jugadas en las que el árbitro de cabeza no es responsable. Dicho

árbitro debe de ser capaz de asumir que en determinadas situaciones, a pesar de que esté más cerca de la jugada que el árbitro de cola, su posición es mucho peor.

¿Y cuáles son esas situaciones? Por ejemplo, aquellas jugadas de 1x1 que se inician en los postes bajos en las que el jugador atacante decide ir hacia el centro de la zona. En esta situación, el defensor, al intentar defender a su oponente, normalmente se mueve dando la espalda al árbitro de cabeza. A partir de ese momento, el árbitro pierde la posibilidad de observar el espacio entre jugadores, condición indispensable para poder valorar adecuadamente. Es importante tener claro que en este tipo de situaciones, el atacante puede decidir atacar el aro por línea de fondo (responsabilidad cabeza) o con un movimiento hacia el centro de la zona (responsabilidad cola). (Gráfico 1)



Área técnica



Otra situación en la que el árbitro de cabeza no ha de pitar por no tener ventana (espacio entre jugadores) es en aquellas jugadas en las que el movimiento de atacante y defensor es en paralelo a la línea de fondo, ya que el único que puede ver el espacio entre jugadores es el árbitro de cola. (Gráfico 2)

En situaciones de R-3-4 en las que jugador atacante decide salir con mano izquierda y hacia el centro de la zona, normalmente deberá ser el árbitro de cola de nuevo quien decida. En cambio, en situaciones parecidas o más centradas (R-2-3) en las que la salida hacia canasta se da con la mano derecha, deberá

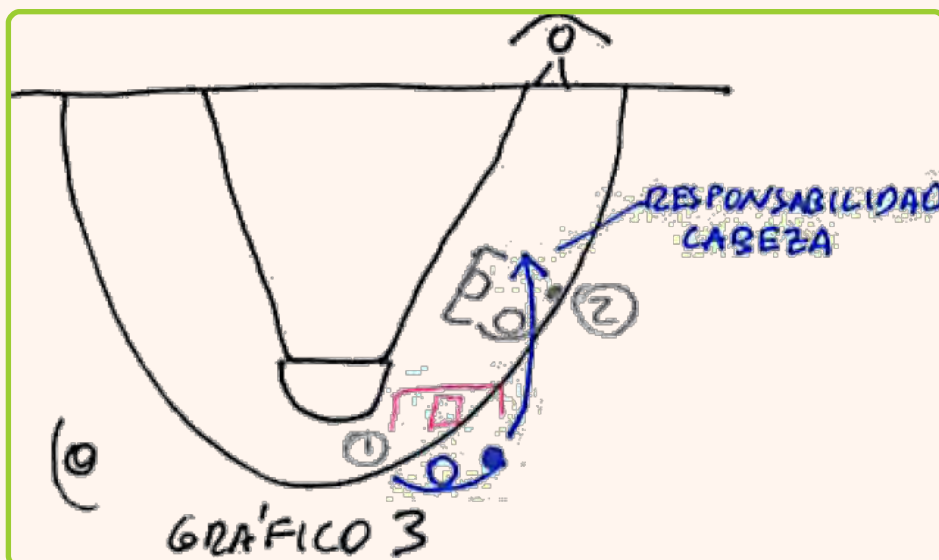
sancionar el árbitro de cabeza. (Gráfico 3).

Si la falta se produce por uso ilegal de manos justo en la arrancada hacia canasta, el árbitro de cola podrá sancionar porque en ese instante tiene la ventana y cabeza lo normal es que sólo vea espaldas.

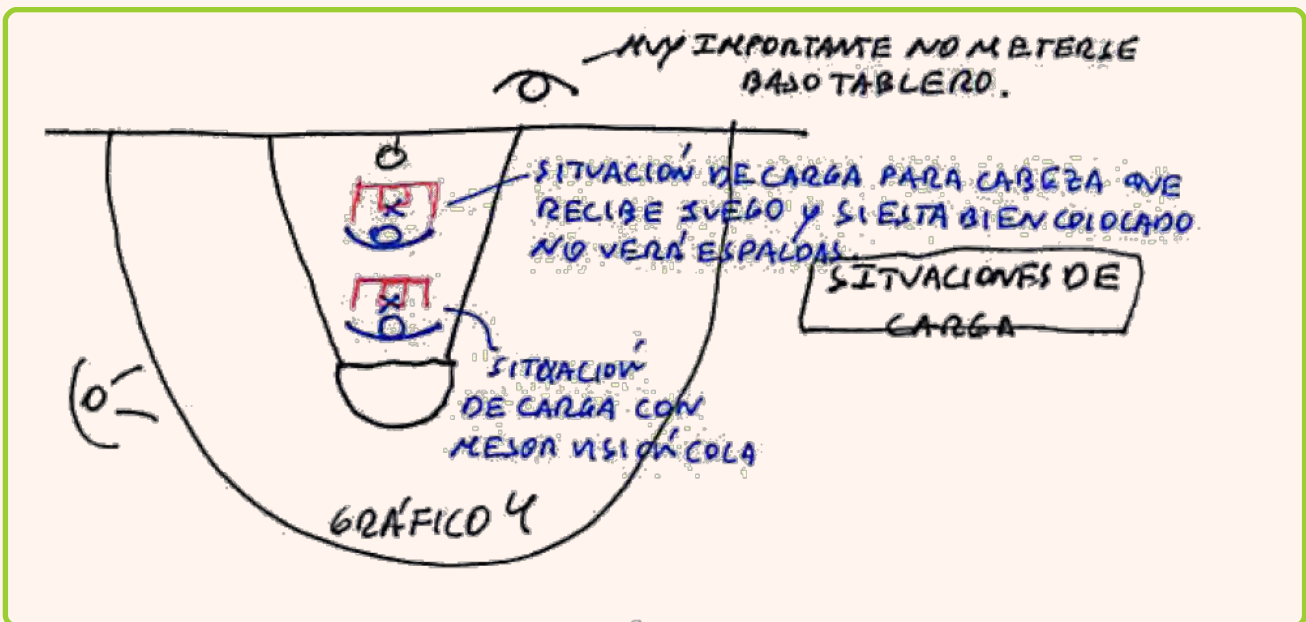
En situaciones de carga en R-5 el árbitro de cabeza no debe intervenir en aquellas que se den en la parte alta del rectángulo, ya que salvo que esté muy abierto no podrá nunca tener ventana. Si, en cambio, la carga se produce más cerca de la canasta, y cabeza no ha tomado una posición bajo tablero que no le permita ver el espacio entre los jugadores, será este árbitro el que debiera intervenir. (Gráfico 4).

En situaciones de penetración desde el R-4 por línea de fondo, el árbitro de cabeza debe penetrar con la jugada para mantener la ventana hasta el final de la misma. El problema

es que, en muchos casos, se anticipa y se adelanta, corriendo el riesgo de perder la ventana y quedar algo tapado por la propia espalda de defensor. Por tanto, es importante penetrar con las jugadas que van hacia aro, pero también saber frenar y parar cuando corresponda.



Área técnica

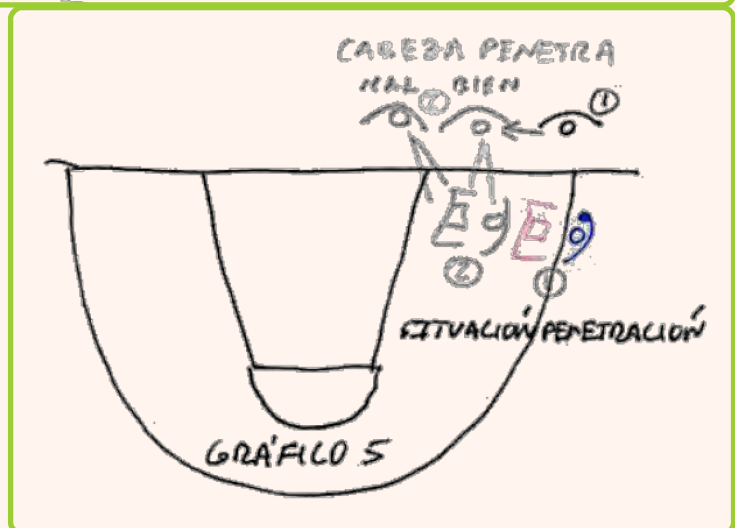


No se pueden hacer todos los movimientos de forma automatizada, en cada situación el árbitro debe hacer una correcta lectura de juego para mantener siempre el espacio entre jugador atacante y defensor. (Ver gráfico 5).

En situaciones de penetración desde el R-6 o desde R-5-6 hacia aro, el árbitro de cabeza deberá moverse acorde al juego y dar unos pasos a su derecha para intentar recibir de cara la penetración.

Así, si al final es necesario que intervenga, lo hará de la forma menos cruzada posible y viendo el espacio entre jugadores. Normalmente, cuanto más cruzado interviene el árbitro de cabeza, más responsabilidad había en esa jugada del árbitro de cola. (Ver gráfico 6).

En definitiva, casi todo se reduce a no intervenir en aquellas situaciones en las que el árbitro no ve el espacio entre jugadores, independientemente de su cercanía o lejanía al juego.



Solamente con que un árbitro sea capaz de no intervenir si ve espaldas, de no intuir, conseguirá dar un gran salto de calidad en su arbitraje.

