

Área técnica

PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA MECÁNICA DE UN ÁRBITRO

Miguel Orgaz CARRILLO, árbitro del Grupo 2 y monitor de la Escuela de Árbitros, nos muestra en este texto las pautas básicas de arbitraje sencillo, especialmente dirigido para los árbitros de la Escuela de Árbitros, que dirigen sus competiciones con esta modalidad de arbitraje.



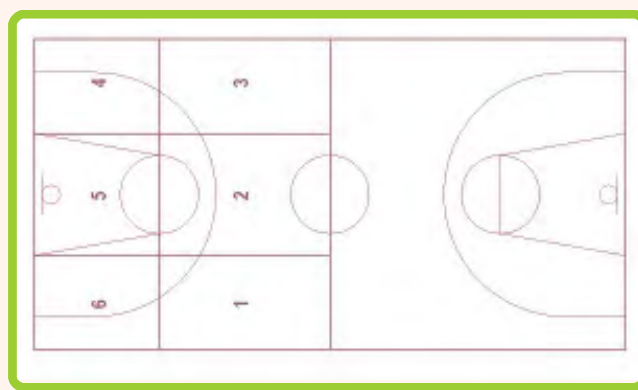
Por Miguel Orgaz.

Cuando terminamos el curso de árbitros, en nuestros primeros partidos, lo más normal es que vayamos sin compañero y, sobre todo al principio, tenemos dudas de cómo movernos por el campo.

Disponemos del reglamento para repasar las reglas, pero de mecánica sólo está escrito el manual sobre el arbitraje doble, por lo que vamos a repasar algunos principios básicos para cuando nos toque arbitrar solos.

Como norma indispensable tenemos que tener claro que hay que trabajar y no podemos ser conformistas. Al principio, como arbitramos a niños pequeños, creemos que estemos donde estemos lo vamos a ver todo. Hay que tener en cuenta que ellos están constantemente en movimiento, y si no realizamos un buen trabajo físico, estaremos tapados en muchas ocasiones, así que debemos ser exigentes con nosotros mismos y buscar ventanas durante todo el encuentro. Ahora bien, ¿por dónde nos movemos en la pista para encontrar esos espacios entre jugadores?

Para que nos sea más fácil entender las distintas posiciones, recordemos que dividíamos la mitad de la pista en 6 rectángulos:



La mayoría de las jugadas las empezaremos como árbitro de cola. Vamos a quedarnos con cuatro puntos importantes para cuando estemos en esta posición:

- No colocarnos por delante del jugador con balón, debemos estar a su altura o un paso por detrás.
- No ir por el medio de la pista, hay que moverse por los rectángulos 1 ó 3, por fuera de los jugadores para tenerlos a todos encuadrados. Esto no implica que nos quedemos pegados a la línea, tendremos que movernos en función de donde esté el balón.
- Evitar meternos en la zona de 2 puntos ni ir más allá de la prolongación de la línea de tiros libres. Una vez que el jugador con balón pase estos límites, cogemos la jugada por detrás o, si no vemos bien, cortamos a cabeza.
- Acercarnos hasta la línea de 3 puntos en penetraciones a canasta y lanzamientos para controlar el posible rebote.

Área técnica

Aunque muchas jugadas las podremos controlar estando de árbitro de cola, habrá situaciones en las que tengamos que ir hacia la posición del árbitro de cabeza, como por ejemplo cuando el balón se establece cerca de la línea de fondo o si nos quedamos muy alejados estando de cola. En cualquier caso, debemos ser conscientes de que la mayor parte de las jugadas suelen acabar cercanas al aro, por lo que es importante que estemos predispuestos a ir a cabeza para poder recibir las jugadas de cara y que nos sea más fácil encontrar ventanas.

Cuando estemos en la posición del árbitro de cabeza debemos tener en cuenta:

- Situarnos en el lado que está el balón, encuadrando a todos los jugadores. No podemos controlar una jugada en rectángulo 4 estando en el 6.
- No quedarnos debajo del tablero. Salvo situaciones puntuales este debe ser un lugar de paso para ir de un lado del fondo al otro.
- No meternos dentro de la pista, ya que podríamos estorbar a los jugadores y no nos va a ayudar a encontrar ventanas. Podemos alejarnos o acercarnos a la línea dependiendo de si los jugadores están más cerca o lejos de la misma, para tener un mejor ángulo de visión.
- Acercarnos hasta la línea que delimita la zona restringida para controlar el posible rebote y otras acciones.
- En jugadas de contraataque, si nos es posible, tenemos que correr hasta la línea de fondo y

llegar por delante de los jugadores para recibir la jugada de cara.

Otras situaciones

- En situaciones de 2 contra 1 debemos acercarnos rápidamente a la jugada, partamos de la posición que partamos, porque si no, al haber menos espacio, nos será difícil encontrar una buena ventana.
- Los saques de banda los daremos siempre detrás del jugador, para poder controlar el saque y a todos los jugadores. Los de fondo los daremos entre el jugador y la canasta si el equipo que saca tiene que atacar en la canasta de ese mismo fondo; o por fuera del jugador si el equipo que saca ataca en la canasta del fondo opuesto.
- Cuando tengamos que administrar 2 tiros libres, el primero lo daremos desde la posición del árbitro de cola (a la izquierda del lanzador), y el segundo (o si sólo hay 1 tiro libre) como árbitro de cabeza, a la derecha del lanzador.

Debemos recordar que la mecánica nos ayuda a situarnos en el campo, pero no es una doctrina de fe que haya que seguir en el 100 % de los casos, ya que lo verdaderamente importante es encontrar los espacios entre los jugadores. Como dice el manual de la mecánica doble:

“Arbitrar es estar en el lugar correcto en el momento adecuado para adoptar la decisión correcta.”

