



Federació Catalana
de Basquetbol

3.4.

Guia didàctica de l'EABQ

Comitè i Escola d'Àrbitres
Novembre 2022

L'Escola d'Àrbitres és l'encarregada de captar i formar durant els seus primers passos als Àrbitres que s'incorporen a l'FCBQ. Dins d'aquest procés s'inclouen per una banda els cursos de formació, i posteriorment els processos de seguiment i avaluació dels àrbitres.

El principal objectiu de l'Escola d'Àrbitres és dotar als seus membres dels coneixements i l'experiència necessària per poder ascendir al Comitè d'Àrbitres, i per tant poder dirigir partits de més categories.

Per poder assolir aquests objectius és important que tant els àrbitres com els responsables de formar-los i avaluar-los (professors, tutors, entrenadors arbitral, etc.) disposin d'eines que els hi permetin conèixer quines són les competències requerides a cadascuna de les etapes de la formació arbitral.

Aquesta Guia pretén definir els continguts a desenvolupar durant el curs, així com les diferents competències que l'àrbitre haurà d'assolir a cada categoria de l'Escola, tant a nivell de Tècnica d'Arbitratge, com de criteri arbitral.

3.1. Tècnica de l'arbitratge per dos àrbitres FIBA

3.2. Annex de tècnica de l'arbitratge FCBQ

3.3. Criteri arbitral i els seus principis

3.4. Guia didàctica de l'EABQ

1. Guia pràctica del curs d'iniciació a l'arbitratge

1.1. Introducció

La tasca principal dels professors del curs és explicar els continguts teòrics i aplicar-los a la part pràctica del curs. Però no menys important que aquesta tasca, és traslladar als alumnes la importància de la figura de l'àrbitre.

És important que el professor aprofiti per explicar durant el curs la filosofia de l'EABQ, i del rol que assumeix l'àrbitre com a representant de l'FCBQ a les pistes de joc.

Els alumnes caldrà que segueixin una sèrie de normes a les sessions pràctiques del curs. Aquestes són les principals:

- **Uniformitat**

Els assistents al curs duran roba d'esport. Durant la part pràctica els alumnes disputen partits de bàsquet per tal que els companys els puguin arbitrar. Tots els alumnes assistiran a les classes amb roba adequada per disputar aquests partits.

Els alumnes portaran a cada sessió una samarreta clara i una altra fosca per poder distribuir els jugadors en equips. Sempre que sigui possible el professor distribuirà petos numerats per facilitar aquesta tasca.



El primer dia de classe es repartirà un xiulet amb cordill (per portar-lo penjat) a cada alumne. El model de xiulet serà el FOX 40. Cada alumne serà el responsable del seu xiulet.

- **Vestidors**

Els alumnes disposaran de vestidors per poder canviar-se i deixar els seus objectes personals. Es recomana no deixar objectes de valor als vestidors.

- **Puntualitat**

Els alumnes arribaran a la instal·lació amb temps suficient per estar canviats i preparats per iniciar les classes a l'hora establerta.

El professor del curs és el responsable d'acordar amb els gestors de la instal·lació per l'ús dels vestidors, i explicar aquesta normativa als alumnes.

- **Higiene personal**

Cal incidir a la necessitat de dutxar-se un cop finalitzades les sessions pràctiques. En el cas dels cursos en format intensiu serà obligatori dutxar-se al finalitzar les sessions pràctiques. Els alumnes únicament podran no dutxar-se quan la sessió pràctica sigui la última del dia

1.2. Avaluació de la part pràctica del curs

A la part pràctica del curs no hi ha una sessió d'examen. Per realitzar l'avaluació d'un alumne el professor valorarà els següents punts:

- **Progrés de l'alumne durant el curs.** Es valorarà la capacitat de l'alumne per assolir al llarg del curs els coneixements explicats.
- **Capacitat de progressió.** En aquells casos en que el professor pugui tenir dubtes sobre si un alumne ha de ser qualificat com APTE o NO APTE el professor valorarà la capacitat de progressió que pot tenir l'alumne.
- **Grau de maduresa.** El professor caldrà que valori la capacitat dels alumnes per enfrontar-se a les possibles situacions de pressió que es generen durant un partit. És important que traslladi aquestes reflexions a aquells alumnes als que no consideri capaços d'afrontar aquestes situacions.
- **Comportament durant el curs.** Tot i que els cursos es desenvolupen en un ambient distès, i sovint les classes de la part pràctica es fan llargues pels participants (especialment en els cursos de format intensiu) el professor és el responsable de detectar i corregir aquells comportaments poc adequats. Dificilment un alumne amb un comportament inadequat durant el curs no ho traslladarà posteriorment als partits.

El professor podrà declarar aptes als alumnes a partir de la quarta sessió pràctica, en cas que consideri que ja disposa del nivell requerit al curs. A vegades trobem casos d'alumnes amb experiència arbitrant o que mostren un molt bon nivell, i que poden ser declarats APTEs abans de finalitzar el curs.

1.3. Estructura de la part pràctica del curs

La part pràctica del curs té una durada de 16 hores. En aquest apartat trobareu el guió dels continguts de cada sessió, tot i que els professors dels cursos tenen la llibertat de modificar els temps destinats a cada tema en funció del nivell de progrés dels alumnes de cada curs.

Característiques de les sessions

- **Durada: dues hores:** Els professors establiran els descansos que considerin necessaris en funció del rendiment dels alumnes.
- **Material:** Caldrà disposar de **pilotes de bàsquet, cistelles** (preferiblement no utilitzar cistelles de minibàsquet per evitar que els alumnes puguin fer esmaixades i malmetre-les). Sempre que sigui possible el professor repartirà **petos** entre els participants a l'inici del curs i els recollirà el darrer dia. Cada alumne disposarà del seu **xiulet**.
- **Professors:** En funció del número d'alumnes es designaran professors pel curs, intentant que el ràtio no superi els 20 alumnes per professor.

Distribució de les sessions del curs:

Primera sessió

- **Utilització del xiulet.**
- **Senyalització de violacions i aspectes administratius.**
- **Senyalització de faltes.**

Cal incidir a la utilització del xiulet. És necessari aconseguir que els alumnes aconseguixin realitzar xiulades fortes i curtes. Treballar perquè després de xiular els alumnes escupin el xiulet. Fer exercicis/jocs on els alumnes hagin de xiular mentre corren, no únicament en situacions estàtiques.

És possible que a la primera sessió no es disposi de temps suficient per explicar totes les senyals de faltes. Donar especial importància en aquesta primera sessió a la senyalització dels dorsals.

Segona sessió

- **Repàs senyalització.**
- **Inici dinàmiques de partit.**

Si el nivell del grup ho permet, durant la segona sessió es començaran a disputar partits amb uns alumnes arbitrants partits disputats per la resta de companys. En cas contrari es continuarà treballant únicament la senyalització.

Exemples d'exercicis de senyalització:

- *Exercicis en grup: els alumnes fan un cercle envoltant al professor i realitzen les senyals que demana el professor.*
- *Circuits de senyalització on els alumnes hagin de fer una senyal determinada a cada estació.*
- *Treball per parelles/trios: cada alumne fa una senyal i demana quina senyal fa el següent.*

Es recomana incloure la xiulada en aquests exercicis.

Tercera sessió

- **Repàs senyalització (1 hora).**

Explicar la mecànica d'administració dels serveis de banda, tirs lliures, salts, etc.

- **Dinàmiques de partit (1 hora).**

Disputa de partits a mitja pista (formats de 3x3 o 5x5 en funció del número d'alumnes / material disponible). Insistir als alumnes que quan juguin cometin violacions, fent que els partits siguin el més similars possible al que es trobaran a la realitat (evitar que els partits es converteixen en una successió de situacions estranyes). Per agilitzar els partits llançar només l'últim tir lliure a les faltes amb tirs. Ubicar una taula imaginària i insistir als alumnes a que facin la senyalització de les faltes a la taula.

Introducció dels conceptes d'àrbitre de cap, àrbitre de cua i finestres de treball.

Quarta sessió

– **Repàs senyalització (10 minuts).**

Per iniciar la sessions i activar als alumnes es recomana començar les sessions amb un breu repàs de senyals, i fer incís en aquelles que presentin més problemes als alumnes.

– **Dinàmiques de partit, 1a part (55 minuts).**

Disputa de partits a mitja pista amb introducció del **reglament mini** (llançaments de tres punts, pilota retinguda amb possessió pel defensor).

Emfatitzar als alumnes la necessitat que cometin violacions durant els partits.

– **Dinàmiques de partit, 2a part (55 minuts).**

Disputa de partits a mitja pista. Emfatitzar als alumnes la necessitat de que realitzin faltes. Evitar que els partits es converteixin en successions d'accions violentes.

Cinquena i sisena sessió

– **Jocs (10 minuts).**

Exercicis d'escalfament i activació dels alumnes.

Exemples de jocs/exercicis

- *Recerca d'espais / arbitrar al defensor: dos alumnes juguen amb la pilota intentant robar-li un a l'altre, mentre dos alumnes intenten buscar els espais entre ells per obtenir la millor finestra possible.*
- *Roda d'entrades amb defensor: un atacant parteix de la línia de mig camp amb un defensor, i intenta fer una entrada a cistella amb oposició mentre un alumne arbitra la jugada, intentant trobar posicions adequades per sancionar.*

– **Dinàmiques de partit.**

Disputa de partits a mitja pista. Insistir amb el tema violacions, faltes i senyalització a la taula de les faltes.

Treballar la mecànica de posada en joc de la pilota, incloent les senyals de posada en marxa i aturada del temps de joc.

Setena i vuitena sessió

– **Jocs (10 minuts).**

– **Dinàmiques de partit.**

Disputa de partits a pista sencera. En el cas que hi hagi més d'un professor al curs, barrejar els alumnes per tal de poder comptar amb una segona opinió en el cas d'aquells alumnes sobre els que pugui haver-hi dubtes sobre la seva avaluació.

1.4. Conceptes a treballar durant el curs

A continuació trobareu un resum dels aspectes que cal treballar durant el curs, agrupats per conceptes:

Xiulada

Tipus de xiulada: forta, curta, amb intensitat.

Escopir el xiulet després de la xiulada, deixar-lo anar sense agafar-lo amb la mà (falta de pràctica de portar xiulet amb cordill).

El professor hauria de xiular posant l'exemple de com ha de ser la xiulada per tal que els alumnes puguin intuir per imitació si ho estan fent bé o no.

Practicar la xiulada fent un cercle i fer que un a un vagi fent sonar el xiulet donant feedback individual, especialment en els casos més insuficients. Cal deixar un espai entre alumnes, especialment si es fa en recinte tancat.

Introducció de la xiulada en cursa, adaptar respiració i xiulada.

Senyals de violacions

Tipus de senyals de violacions:

- | | |
|--------------------------------|--|
| - Passes (avançament il·legal) | - 24" / nou compte |
| - Doble regat | - Peus |
| - Acompanyar la pilota | - Camp enrere |
| - 3" | - Fora de banda |
| - 5" com és realitza el compte | - Pilota retinguda, salt i direcció de joc |
| - 8" com és realitza el compte | - Passivitat |

Mecànica de sanció de violacions: mostrar palmell de la mà amb el braç completament aixecat i recte.

Fer una demostració de cada una de les senyals de les violacions i utilitzant el mateix format que en la xiulada, enllaçar la xiulada mostrant el palmell de la mà amb el braç estirat i recte i seguidament, incorporar la senyal en concret que s'estigui treballant. Després de cada senyal, fer una passada en que cada alumne haurà de fer el senyal que s'està treballant i es faran les correccions pertinents.

Senyals administratives

Tipus de senyals administratives

Altres senyals:

- | | |
|--|---|
| - 1 punt | - Cistella de 3 |
| - 2 punts | - Cistella anul·lada |
| - Intent de 2 o senyal de no acció de tir. | - Substitució i autorització per entrar |
| - Intent de 3 | - Temps mort |

- Mecànica del servei de banda i represa del temps de joc. Recordar que és obligatori en totes les categories donar joc com si fos un partit FIBA.
- Tirs Lliures. Com s'indiquen els tirs i posició del àrbitre, anul·lació tir lliure en el cas que no sigui vàlid (circuit).
- Concessió / anul·lació de cistelles.

Primer exercici de grup. Els alumnes envolten al professor i es repeteixen les senyals de violacions.

Posteriorment, és pot realitzar treball per parelles/grups de tres. A cada grup un demana una violació i els altres fan la senyalització completa (aturada de joc, tipus de violació i direcció de joc).

Exercicis de mecànica de posada en joc de la pilota als serveis de banda.

Senyals de faltes

Tipus de senyals de violacions:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| - Us il·legal de mans | - Cop al cap |
| - Cop al braç | - Càrrega amb pilota |
| - Tractejar | - Falta d'equip amb control |
| - Bloqueig | - Falta doble |
| - Empentar | - Tècnica |
| - Moviment de colzes | - Antiesportiva |
| - Agafar | - Desqualificant |

Mecànica de sanció de faltes: mostrar puny tancat amb el braç completament aixecat i recte.

Mecànica de la sanció de faltes en acció de tir. Per una banda mecànica en el moment en que es xiula la falta, i posteriorment mecànica de senyalització a la taula.

Insistir en l'acompanyament de la senyalització amb explicacions amb veu.

Dorsals de jugadors:

- Mà dreta dorsals 1-5
- Mà dreta número gran, mà esquerra número petit (6-99)
- Desena: palmell de la mà cap a l'àrbitre / Unitat: palmell de la mà cap a la taula
- 0: mà tancada fent una rodona / 00 – el mateix amb ambdues mans simultàniament.

Nivells de senyalització:

1. Número a l'alçada dels ulls
2. Tipus de falta: alçada en funció del tipus de senyal.
3. Penalització: penalització de tirs per sobre del cap i banda amb el braç a 90 graus. Indicar direcció de joc i no de quin punt segueix el joc.

Conceptes de ritme, velocitat i volum de senyalització

Reporting area: explicar en que consisteix. Des d'on han d'assenyalar. Recerca d'espai lliure entre àrbitre i taula durant la senyalització.

Mateixos exercicis que a l'apartat de violacions però adaptats a faltes.

Circuit corrent al voltant del camp, senyalitzant violacions i faltes al sortir de la línia de fons. Quan s'assenyala falta l'àrbitre s'adreça a una imaginària taula situada a cada costat del centre de la pista.

Administració de tirs lliures.

Ubicació

Cal treballar els següents conceptes genèrics, que poden ser comuns en alguns casos tant per l'arbitratge doble com senzill:

- **Àrbitre actiu / passiu (arbitratge doble)**

L'àrbitre actiu és l'encarregat de dur a terme algun procediment (salt entre dos, senyalització, administració de serveis o tirs lliures, etc.)

L'àrbitre passiu és l'encarregat de controlar els jugadors mentre l'àrbitre actiu executa un procediment.

- **Àrbitre de cap / de cua**

L'àrbitre de cap és que es situa per endavant del joc (per darrera de la línia de fons), mentre que l'àrbitre de cua és el que es troba per darrera del joc.

Definició de les posicions de cap i cua. Explicar la preferència en arbitratge senzill per les posicions de cua, i explicar en quins moments puntuals pot ser necessari arbitrar des de cap.

Explicació de moviments bàsics tant de cap (paral·lel a la línia de fons per fora del camp) com de cua (moviment en L).

- **Àrea de responsabilitat (arbitratge doble)**

És l'àrea del terreny de joc que un àrbitre ha de controlar. Existeixen tres tipus d'àrees:

- **Principal:** les accions que succeeixen en aquesta àrea són responsabilitat en primer lloc de l'àrbitre responsable.
- **Secundària:** l'àrbitre només intervé quan el company amb responsabilitat principal no intervé, i es tracta d'una decisió important per mantenir el control del partit.
- **Compartida:** els dos àrbitres comparteixen la responsabilitat.

- **Boxing-in**

Aquest principi estableix que els deu jugadors han d'estar en tot moment dins del camp visual dels àrbitres.

- **Costat fort / dèbil**

Si es divideix la pista en dues meitats separades per la línia imaginària que uneix les cistelles, la meitat on està la pilota es considera el costat fort, mentre que l'altre meitat és el costat dèbil.

Explicar als alumnes quan pot ser necessari canviar de costat. Treballar la distància a la que xiulen (no molt a prop ni excessivament allunyat del joc)

- **Penetracions**

Moviment que l'àrbitre realitza en direcció a la cistella quan es produeix un tir, penetració o passada interior.

Explicar als alumnes quan cal fer-ho, i com realitzar-lo.

- **Recerca d'espais**

Els àrbitres han de buscar espais (finestres) entre l'atacant i el defensor per poder valorar correctament la responsabilitat de cada contacte. L'àrbitre intentarà evitar veure les esquenes dels jugadors, i no **situar-se en línia** amb els jugadors, l'objectiu del treball de mecànica sempre ha de ser trobar aconseguir un angle obert per trobar espais entre els jugadors.

- **Transicions**

Quan es facin partits a tota la pista explicar per quines zones han de realitzar les transicions i com les han de fer (evitar la part central, no córrer d'esquenes, etc.). Explicar com realitzar les transicions en funció del joc (realitzar el 8).

- **Trencar**

Moviment de l'àrbitre de cap per canviar de zona de responsabilitat d'un costat a l'altre del taulell per intentar controlar millor accions al post baix.

- **Rotació (arbitratge doble)**

Intercanvi de posicions que es produeix entre l'àrbitre de cap i el de cua en determinades situacions de pilota mort, principalment després de falta.

Durant els partits que es facin en el curs treballar aquests conceptes.

Propostes d'exercicis:

- *Un atacant bota la pilota mentre un defensor intenta prendre-li. Un o dos alumnes intenten trobar espais entre aquests jugadors. Cada 30 segons es roten les posicions. Explicar als alumnes en que consisteix la recerca d'espais i les avantatges que ofereix una bona posició per xiular.*
- *Un atacant realitza una entrada a cistella sortint des de mitja pista amb un defensor. Un alumne segueix l'entrada i sanciona en cas que hi hagi falta. Objectiu trobar espai per xiular una entrada a cistella.*
- *Quan es fan partits un alumne xiula, mentre un altre es situa a la pista i treballa per trobar bones posicions per xiular sense arribar a sancionar.*
- *A les darreres sessions introduir l'arbitratge doble. L'objectiu no és tant que els àrbitres dominin la mecànica a dos, com que cadascú xiuli més temps en aquestes sessions.*

2. Ubicació arbitratge senzill

La FIBA edita de forma regular manuals d'arbitratge per a dos i tres àrbitres. El basquetbol és un joc complex, i idealment hauria de ser dirigit per almenys dos àrbitres. A les nostres competicions molts dels partits, especialment de categories de promoció, són dirigits per un únic àrbitre.

La tècnica d'arbitratge és un conjunt d'eines que poden ajudar a l'àrbitre. En el cas dels partits amb dos i tres àrbitres la tècnica d'arbitratge és una eina bàsica per coordinar el treball dels àrbitres durant el partit.

En el cas dels partits d'arbitratge senzill, les normes d'ubicació són eines que poden ajudar als àrbitres, per tal de mecanitzar a la seva etapa de formació tot un seguit de moviments que seran necessaris a posteriors etapes.

Cal que els àrbitres aprenguin a utilitzar aquestes eines bàsiques, però que també siguin capaços de saltar-se-les quan el joc ho requereixi.

2.1. I.O.T

La FIBA ha creat les IOT (Tècniques d'Arbitratge Individual), que són un conjunt de normes i regles de mecànica que són els pilars tant de l'arbitratge individual com de dos o tres àrbitres.

Els conceptes principals d'aquesta IOT són:

- **Distància / estacionarietat**

L'àrbitre ha intentarà romandre a una distància adequada, mantenint un angle obert intentant estar aturat en el moment de sancionar. A una distància d'entre 3/6 metres es disposa d'una perspectiva adequada, i a més permet tenir més jugadors dins del camp de visió i disposar d'una visió més global de la jugada.

- **Arbitrar al defensor**

És important que l'àrbitre s'acostumi a arbitrar al defensor a la vegada que té dins del seu camp visual al jugador atacant. L'àrbitre treballarà per trobar una posició on observi l'espai entre els jugadors per poder arbitrar correctament al defensor.

- **Mentalitat activa**

L'àrbitre ha d'intentar no relaxar-se i treballar en tot moment per identificar accions il·legals.

- **45° i angle obert**

L'àrbitre farà un esforç per tenir el màxim de jugadors dins del seu camp de visió. En general això ho aconseguirà situant-se des de la part "exterior" a la jugada, amb un angle obert. Moltes vegades parlem d'aquest aspecte com "tenir els malucs encarats a la cistella".

- **Romandre amb la jugada fins que finalitzi**

En algunes situacions els àrbitres intenten avançar-se al joc i deixen de seguir una jugada abans que hagi finalitzat. Tant en situacions de tir a cistella com de rebot cal visionar la jugada sencera.

Com a conseqüència del desenvolupament d'aquests conceptes, a continuació es mostren una sèrie de pautes / consells de com l'àrbitre s'ha d'ubicar als partits d'arbitratge senzill. És important que l'àrbitre arribi a automatitzar totes aquestes pautes (igual que en el cas de la senyalització), ja que posteriorment seran la base sobre la que desenvolupar l'arbitratge doble.

2.2. Conceptes bàsics

Durant el partit l'àrbitre ocuparà una de les posicions a les cantonades del camp on s'està jugant. Les posicions de la línia de fons es denominen **d'àrbitre de cap**. Les més properes a la línia de mig camp es denominen **d'àrbitre de cua**.



Respecte a la posició a ocupar al camp, el joc determinarà la necessitat d'una o altra ubicació, amb preferència per les posicions de cua.

Zones de la pista

A nivell arbitral cada mitja pista es troba dividida en sis rectangles. Aquests rectangles ajuden a definir les zones de responsabilitat de cada àrbitre en partits d'arbitratge doble.

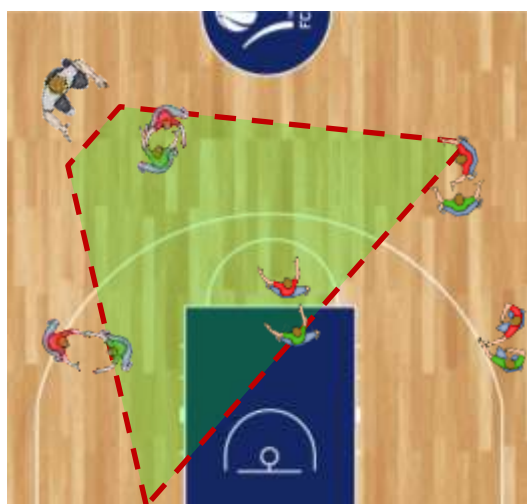
En l'arbitratge senzill aquestes zones no tenen molta transcendència, però és important que l'àrbitre les identifiqui i s'habitui a parlar d'elles.



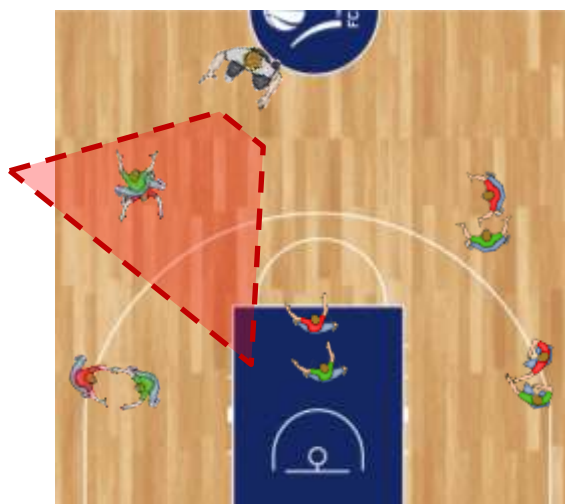
L'objectiu final del treball d'ubicació de l'àrbitre és obtenir posicions que li permetin tenir una bona perspectiva de les jugades. Els principals conceptes a desenvolupar són:

Camp de visió / Boxing-in

L'àrbitre ha de tenir dins del seu camp de visió al jugador amb pilota i al seu defensor, i cal que s'ubiqui per tal de tenir dins del seu camp de visió el màxim de jugadors possibles d'ambdós equips.



Posició adequada



Posició inadequada

Recerca d'espais

L'àrbitre intentarà buscar espais entre els jugadors per poder "arbitrar al defensor". Intentarà situar-se de forma que pugui observar l'espai que hi ha entre el jugador atacant i el seu defensor. És important que no estigui en línia amb l'atacant i el defensor ja que això dificultaria que pogués tenir una visió adequada de les accions.



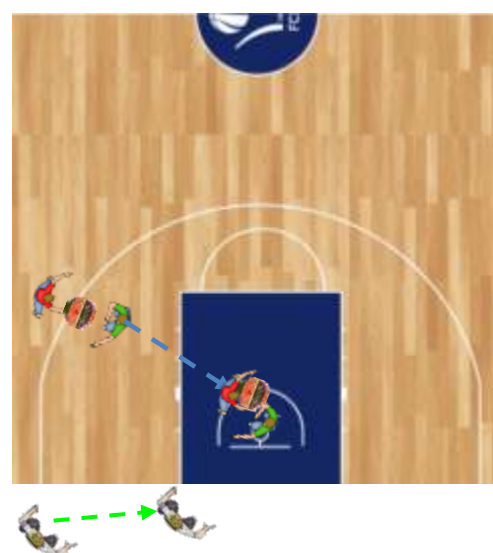
Posició adequada



Posició inadequada

Penetració

En determinades jugades (tirs a cistella, penetracions, passades interiors, etc.) l'àrbitre realitzarà un moviment per apropar-se a la pilota (penetració) tant si es troba a la posició de cap com de cua. Amb aquest moviment intentarà aconseguir una bona posició per jutjar les diferents accions.

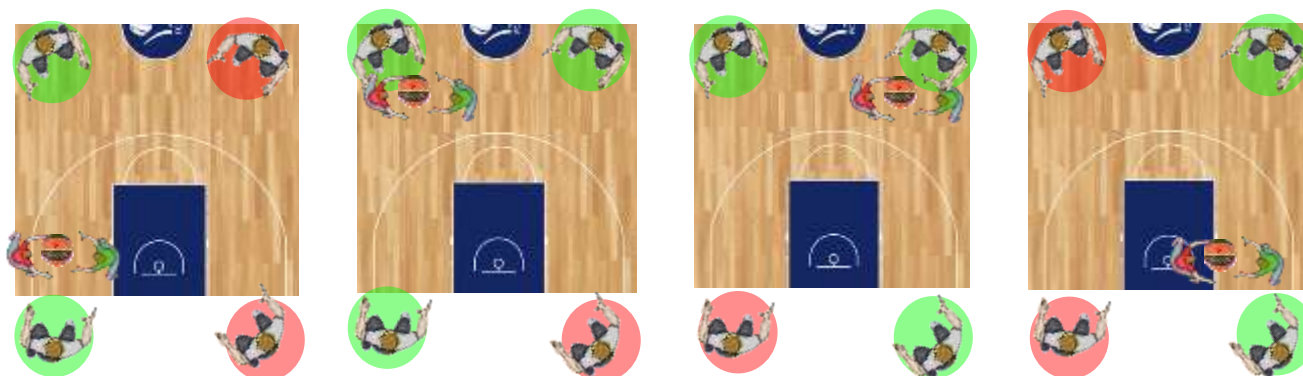


Canvi de posicions

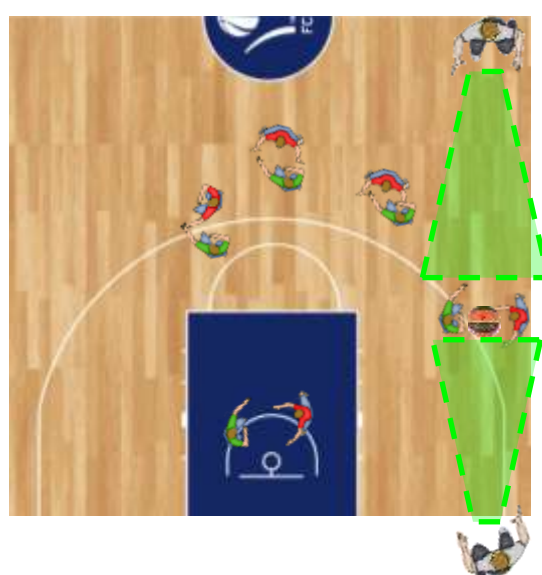
En tot moment l'àrbitre es desplaçarà per intentar trobar les posicions que li garanteixin obtenir les millors posicions possibles per valorar cada jugada.

L'àrbitre intentarà llegir el joc i anticipar-se per ocupar la posició des d'on millor pugui arbitrar.

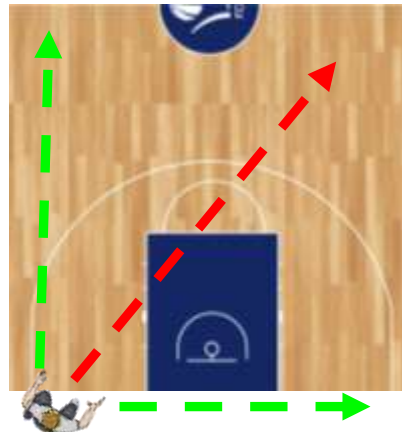
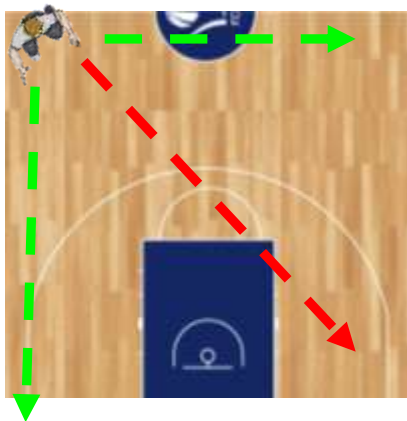
La seva posició ha d'ajustar-se a la zona on es troba la pilota. Ha d'arbitrar des de les cantonades corresponents al costat fort (costat on es troba la pilota), no intentar controlar el joc sobre la pilota des del costat dèbil (costat allunyat de la pilota).



L'àrbitre hauria d'evitar arbitrar des del "costat" dèbil, ja que en aquest cas és possible que la resta de jugadors es trobin entre l'àrbitre i el jugador amb pilota impedit obtenint un bon camp de visió.



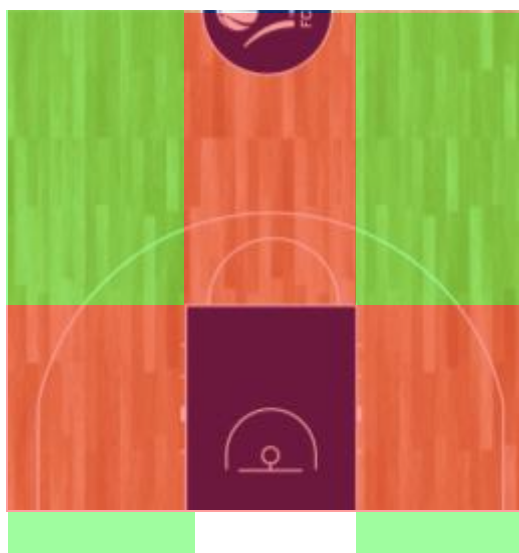
L'àrbitre podrà desplaçar-se d'una posició a una altra, però mai creuant per l'interior de la pista.



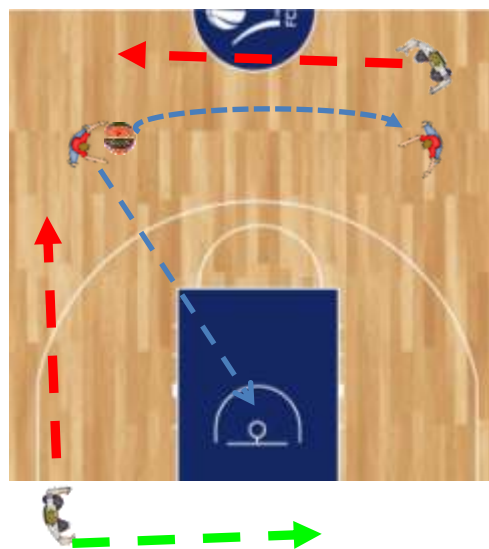
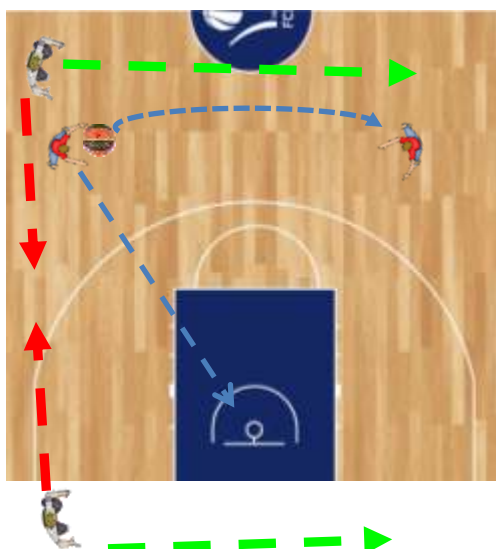
L'àrbitre sempre xiularà des d'una de les posicions a les cantonades de la pista d'atac, i evitarà en tot moment ocupar les franges centrals de la pista, tant la que uneix les dues cistelles, com l'espai a mig camí entre la línia de tirs lliures i la línia de fons.

L'àrbitre només utilitzarà aquestes franges de la pista per desplaçar-se d'una posició a una altra.

Els desplaçaments seran suaus, durant l'atac estàtic l'àrbitre evitarà fer esprints.



L'àrbitre intentarà acompanyar els moviments del joc evitarà fer desplaçaments en el sentit contrari de la pilota.



Moviment continu

Com a resum de tots els aspectes que s'han descrit a nivell general, es podria establir el concepte de "moviment continu".

En tot moment l'àrbitre es mourà per intentar obtenir les millors posicions possibles per valorar cada jugada, i intentarà aplicar els següents conceptes:

- Realitzar les transicions adaptant la velocitat a la velocitat del joc. Encara que les transicions siguin lentes, cal intentar fer-les al "trote" i no caminant.
- Els contraatacs es faran a la màxima velocitat possible, intentant arribar a la línia de tirs lliures del camp contrari el més aviat possible.
- L'àrbitre es mourà en tot moment intentant assolir finestres que li permetin tenir espais per valorar les diverses situacions.
- L'àrbitre mai s'ajup per intentar tenir espais. En cas de necessitat s'ha de moure, però mai ajupir-se.
- Als atacs estàtics els moviments seran "suaus". L'àrbitre evitarà esprintar per desplaçar-se de posició.
- Als atacs estàtics l'àrbitre intentarà tenir sempre els malucs encarats cap a la cistella.
- Els àrbitres evitaran les zones intermitges de la pista i situar-se entre mig dels jugadors, de forma que puguin entorpir les jugades.

Tot el que es descriu en aquest apartat són consells per aplicar als partits d'arbitratge senzill, cal tenir en compte que l'arbitratge senzill té una sèrie de limitacions evidents a nivell d'ubicació de l'àrbitre. El joc del bàsquet ha evolucionat de tal forma, que l'arbitratge ideal es realitza amb dos, o fins i tot tres àrbitres.

En molts casos el joc portarà a l'àrbitre a haver d'incomplir alguns dels conceptes que s'han exposat en aquest apartat. En qualsevol cas els àrbitres cal que apliquin la norma més important:

Apliqueu el sentit comú.

2.3. Ubicació a pista (àrbitre de cap – àrbitre de cua)

Àrbitre de cap



L'àrbitre de cap s'ubica a la línia de fons, els principis bàsics d'aquesta posició són els següents:

- L'àrbitre de cap s'ubica fora de la pista. Per darrera de la línia de fons, amb els malucs encarats cap a la cistella (angle de 45^a respecte a la línia de fons)
- Es mou en paral·lel a la línia de fons.
- Intenta no quedar en una posició estàtica sota la cistella.
- És important que tingui el màxim de jugadors dins del seu camp de visió.
- Intenta estar una mica separat de la línia de fons per tenir més perspectiva.
- Aquesta posició permet un millor control de la situacions de llançaments a cistella, i de les situacions de rebot.
- El principal inconvenient d'aquesta posició en arbitratge senzill pot ser la llunyania respecte a la pilota, especialment en situacions de contraatac, que obliguen a l'àrbitre a recórrer tota la pista per poder jutjar-la.



Àrbitre de cua



L'àrbitre de cua s'ubica per darrera de la línia de tres punts del Reglament FIBA, en una posició propera a qualsevol de les línies laterals. Els principis bàsics de moviment en aquesta posició són:

- L'àrbitre de cua s'ubica per darrera de la línia (real o imaginària) de 6,25, al costat de les línies laterals.
- Realitza un moviment en arc o en L per trobar espais entre jugadors.
- Quan penetra cap a la línia de fons, ho fa en paral·lel a la línia lateral, i s'atura a l'alçada de la línia de tirs lliures. Evitarà fer el moviment cap al centre de la pista.
- Quan es desplaça cap a la part central de la pista, intenta no romandre a la part central.
- Si la pilota canvia de costat, podrà desplaçar-se al nou costat fort.



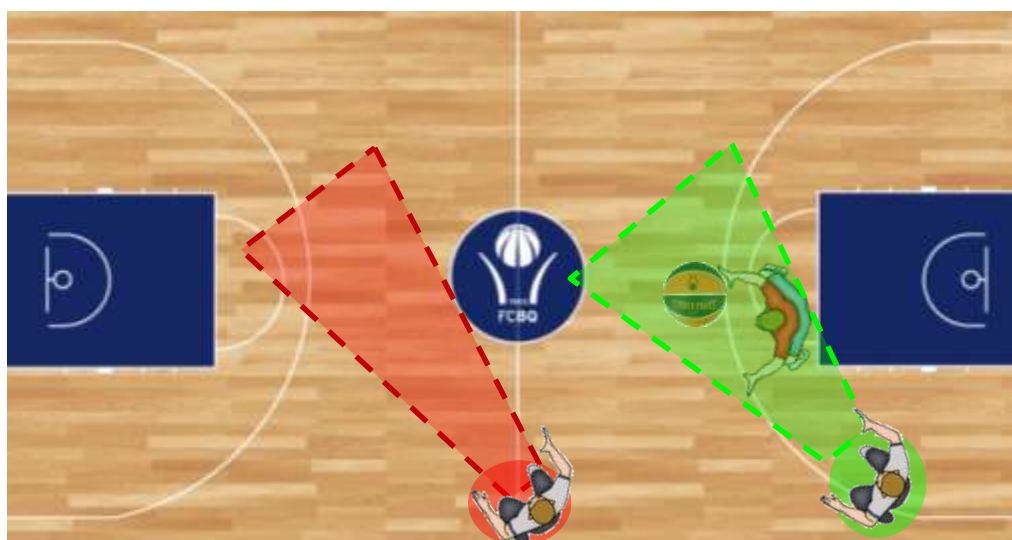
2.4. Transicions

L'àrbitre intentarà desplaçar-se per la pista, situant-se a qualsevol de les finestres de cap o cua que li permetin seguir el joc de forma adequada.

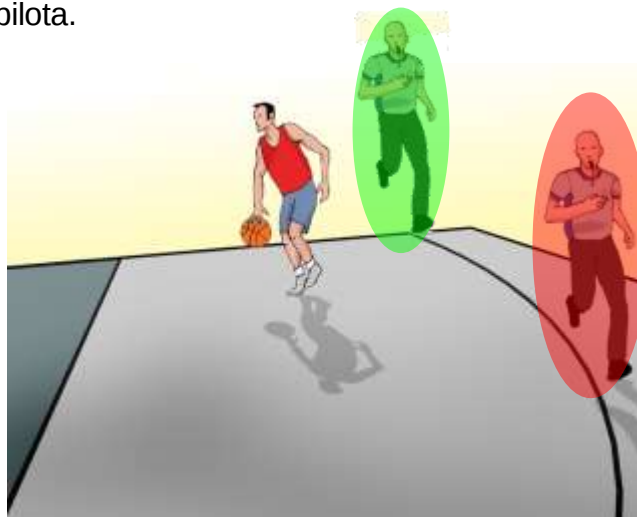
Sempre que sigui possible intentarà realitzar els desplaçaments a prop de les línies laterals per tal d'evitar interferències al joc. Com a norma bàsica **mai correrà d'esquenes**.

Transicions “lentes”

Quan un equip aconsegueix recuperar una pilota a la seva pista defensiva (servei de banda o fons, rebot defensiu o recuperació de pilota) i realitza una transició “lenta”, l'àrbitre l'acompanyarà corrent “al trote”, preferiblement per darrera del jugador que porta la pilota.



Si l'àrbitre fa la transició per davant del jugador que porta la pilota, perd el contacte visual amb aquest jugador, i això implica que per poder tenir-lo dins del seu camp de visió haurà de girar el cos, i d'aquesta forma deixa de tenir dins del seu camp de visió a la resta de jugadors que es troben per davant de la pilota.



Si l'equip recupera la pilota per realitzar un servei de fons, o després d'un rebot defensiu, i l'àrbitre es troba en posició de cua, podrà esperar a que el joc arribi a la seva alçada, sense necessitat d'anar a la línia de fons per després realitzar la transició, excepte en casos de pressió de l'equip defensor.

L'àrbitre pot aprofitar aquest moment per canviar de costat si ho considera necessari.



Una norma que han d'aplicar de forma obligatòria els àrbitres durant les transicions és realitzar-les corrent de cara.

MAI ES FARAN TRANSICIONS CORRENT D'ESQUENA.

L'àrbitre modularà la velocitat de la seva cursa per tenir el jugador amb pilota i el seu defensor dins del seu camp de visió. També intentarà tenir el màxim de la resta de jugadors en aquest camp de visió.

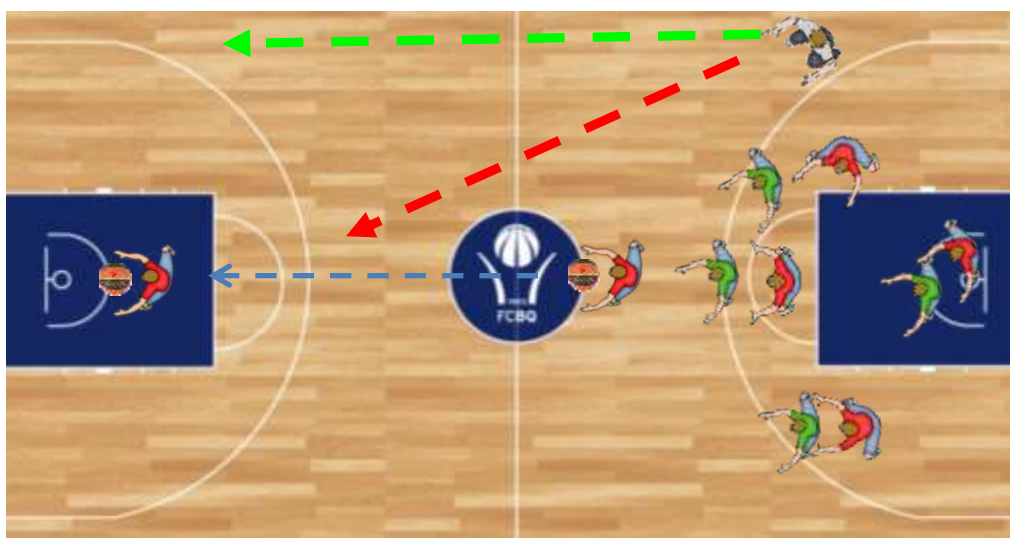


Transicions “ràpides” (contraatacs)

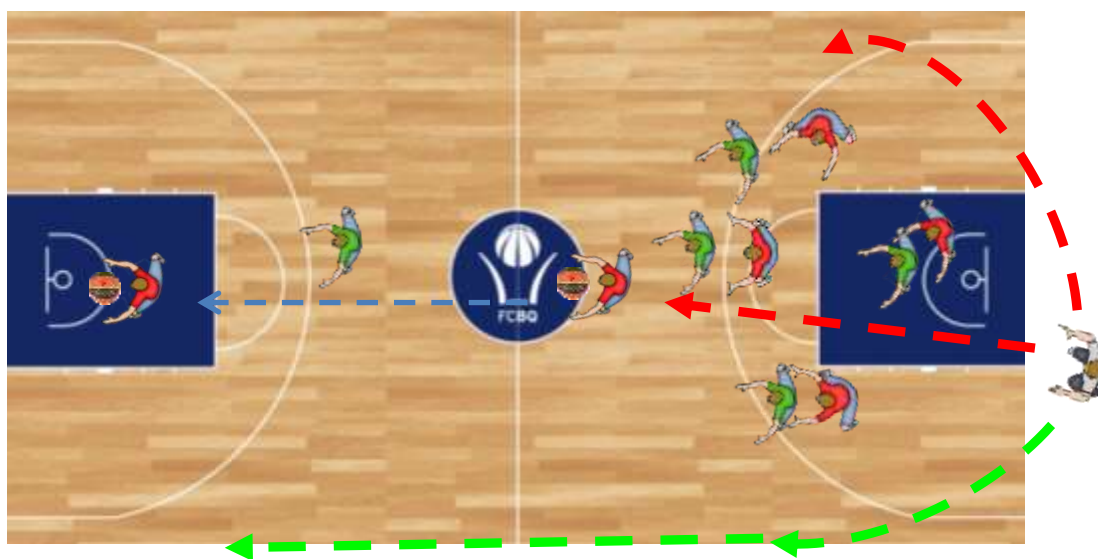
Quan un equip intenti un contraatac l'àrbitre esprintarà per arribar a l'altra pista el més aviat possible.

Evitarà fer la transició per la part central de la pista. Sempre que sigui possible es desplaçarà en paral·lel a les línies de banda.

Si la posició inicial de l'àrbitre era “cua” es girarà i esprintarà per intentar arribar fins a l'alçada de la línia de tirs lliures de la cistella contrària.



Si la posició inicial de l'àrbitre era “cap” intentarà sortir des de la línia de fons, guanyant una posició propera a la línia de banda que tingui més a prop per arribar a l'alçada de la línia de tirs lliures de la pista contrària.



Tirs lliures

- **1r tir lliure**

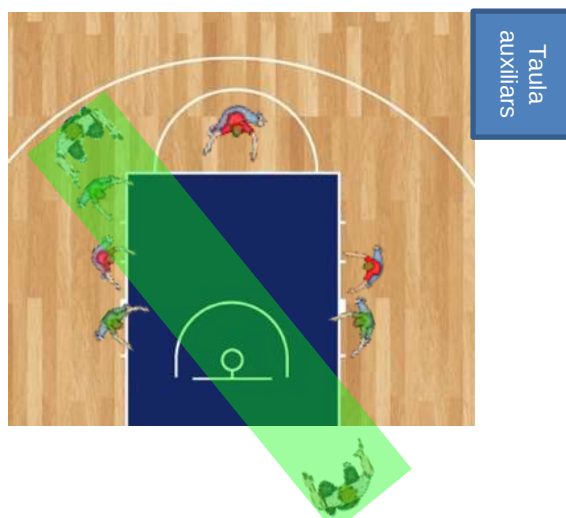
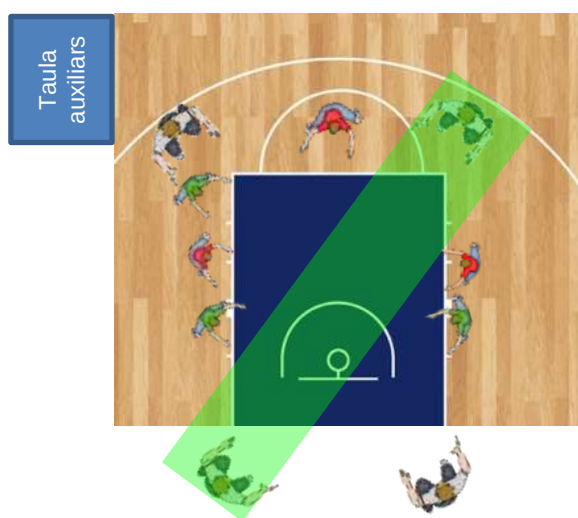
En el cas de tirs lliures que no siguin seguits d'un altre tir lliure l'àrbitre els administrarà des de la posició de cua, situant-se al costat contrari de la taula d'anotadors.



- **2n tir lliure**

En el cas de tirs lliures que van seguits de rebot, l'àrbitre ocuparà preferentment la posició de cua, però també podrà triar situar-se a la línia de fons. Aspectes com l'alçada dels jugadors, el temps restant, etc. poden ajudar a l'àrbitre a prendre aquesta decisió.

En qualsevol cas, sempre ocuparà la diagonal en funció de la ubicació de la taula, i en el cas de situar-se com àrbitre de cap, al costat contrari.



3. Ubicació arbitratge doble

En el següent enllaç hi trobareu un document amb contingut teòric, gràfic i audiovisual sobre el treball de mecànica quan els partits són arbitrats per dos àrbitres:

<https://sway.office.com/ssx6zqGXYDL8sm3Q?ref=Link>

4. Senyalització

La senyalització es podria definir com el conjunt de gesticulacions que els àrbitres fan servir per comunicar les seves decisions. Es podria dir que la senyalització és una extensió de la imatge de l'àrbitre. Una bona senyalització contribuirà a millorar la percepció que jugadors, entrenadors i públic tenen de l'àrbitre.

La senyalització és una tasca eminentment repetitiva, un hàbit que els àrbitres poden practicar tant a casa com en els partits. Cal que la senyalització sigui natural, i que aquesta naturalitat es transmeti en els nostres moviments i senyals. És important transmetre als àrbitres que s'ha de respectar les normes de senyalització i adequar-se als criteris establerts, però a la vegada evitar actuar de forma robotitzada, transmetent rigidesa i distància en els seus gestos.

Cal aconseguir que el llenguatge no verbal a la pista es converteixi en un element capaç de dulcificar quan calgui i transmetre seguretat i autoritat quan sigui necessari.

També cal transmetre als àrbitres la obligatorietat de transmetre als àrbitres la necessitat d'acompanyar la senyalització amb la verbalització de cada situació que assenyalin.



Imatges en color:
Senyalitzacions correctes



Imatges en to difuminat
vermellós:
Senyalitzacions incorrectes

4.1. Xiulada

La xiulada ha de ser forta, intensa i curta. Cal evitar fer "multixiulades". En algunes ocasions l'àrbitre pot modular la seva xiulada, per exemple xiulant més fort en alguna jugada puntual, o quan el so ambiental faci que la xiulada s'escolti amb dificultat.

Quan l'àrbitre hagi d'aturar el joc, sigui pel motiu que sigui (violació, falta, temes administratius, etc.) escopirà el xiulet.

No es traurà el xiulet de la boca amb la mà, l'escopirà i quedarà penjant de la corda a la que va lligat el xiulet.



4.2. Conceptes genèrics

L'àrbitre ha d'intentar que la seva senyalització sigui elegant i adaptada a les normatives establertes als diferents Manuals de Mecànica. Dins d'aquest marc, cadascú desenvoluparà un estil personal, basat moltes vegades en la senyalització que observa d'altres àrbitres.

És important aconseguir que els àrbitres novells arribin a "mecanitzar" els conceptes de senyalització (aturades/enceses de temps, faltes, violacions, etc), i que eliminin certs vicis, que costa més de corregir en etapes formatives més avançades.

Per tal de donar elegància a la seva senyalització, cal que l'àrbitre compregui i posi en pràctica els següents conceptes:

Volum

Les senyals que realitza l'àrbitre estan dirigides als jugadors, auxiliars de taula, públic, etc. Per aquest motiu és important que la senyalització tingui "volum", d'aquesta manera podrà ser observada per tots els participants al partit.



El volum normal vindrà determinat per la distància entre les espatlles de l'àrbitre. Intentarà realitzar els senyals sense tapar-se la cara.

La constitució física de l'àrbitre també pot condicionar el volum de les senyalitzacions.

Ritme / velocitats

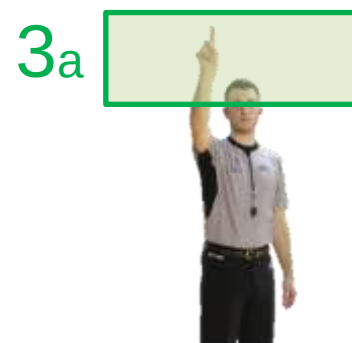
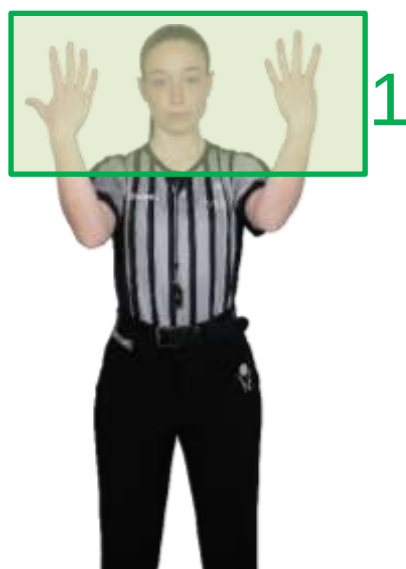
És important que la senyalització tingui un ritme adequat. Els àrbitres novells acostumen a fer la senyalització de forma accelerada. Els àrbitres han d'intentar mantenir cada senyal durant un breu espai de temps. En el cas de successions de senyals (per exemple la senyalització de les faltes a la taula) un bon exemple seria adequar el ritme dels senyals al ritme de les campanades d'un rellotge. El fet d'acompanyar la senyalització amb la veu fa que el ritme també disminueixi.

Nivells de senyalització

Cada tipus de senyal s'ha de realitzar a una alçada / nivell determinats.

	• Senyals de falta / violació. • Concedir cistelles de 3 punts • Número de tirs lliures
	• Concedir cistelles de 2 punts • Dorsals de jugadors
	• Direcció de joc (braç paral·lel al terra)
	• Tipus de falta o violació

Quan s'assenyala a la taula també cal respectar els tres nivells que es mostren a continuació (en el cas que la penalització de la falta sigui tirs lliures caldrà mostrar-los per sobre del cap)



4.3. Senyals de temps

Aturada de joc

Cada vegada que l'àrbitre faci sonar el seu xiulet caldrà que faci el senyal per aturar el rellotge del partit. En el cas de violacions o aturades per temes administratius farà el senyal aixecant el braç amb la palma de la mà estesa. En el cas de les faltes ho farà aixecant el braç amb el puny estès.

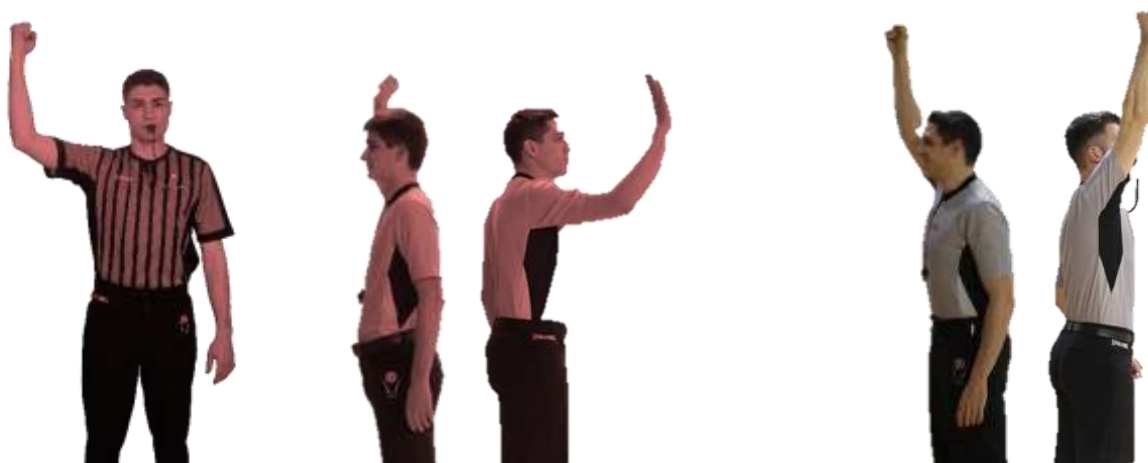
Violació



Falta



En tots dos casos cal aixecar el braç el més alt i recte possible verticalment, i aguantar aquesta senyal durant un breu espai de temps.

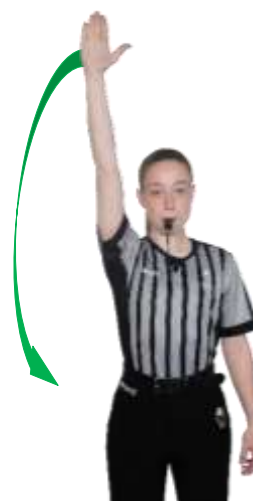


Represa del joc

Per reprendre el joc l'àrbitre controlarà el servei (és important recordar que això no vol dir tocar la pilota, i que especialment en minibàsquet l'àrbitre intentarà no tocar la pilota als serveis de banda).

Una vegada la pilota estigui a disposició del jugador que ha de realitzar un servei de banda l'àrbitre aixecarà el braç més proper al jugador que realitza el servei (com la senyal de violació) i amb l'altre braç realitzarà el compte de cinc segons dels que disposa un equip per realitzar un servei de banda.

Quan la pilota surti de les mans del jugador que fa el servei l'àrbitre deixarà de realitzar el compte de cinc segons, i quan la pilota sigui legalment tocada a pista baixarà el braç que tenia enlairat de forma ràpida i enèrgica.



Cal intentar que els comptes de temps, tant els realitzats en serveis de banda, com els que es realitzen en altres situacions del joc, es realitzin amb el braç formant un angle de 90° amb el cos.



4.4. Concessió de punts

Cistella de dos punts

En el cas de les cistelles de dos punts farà el senyal amb un cop de canell a l'alçada dels ulls.



Intent de tres punts / Cistella de tres punts

S'aixecarà per sobre del cap un dels braços per indicar els intents de llançaments de tres punts. En el cas de tirs de tres punts encistellats caldrà que mantingui el senyal durant un parell de segons, per assegurar-se que la taula d'anotadors l'ha vist correctament.



Anul·lació de cistelles / jugades

En alguns casos caldrà anul·lar cistelles (o jugades). En aquest cas caldrà fer el senyal corresponent a l'alçada de les espatlles.



4.5. Senyals administratives

L'àrbitre realitzarà els diversos senyals administratius per sota del nivell del cap.

Substitució

Després de realitzar la senyal d'aturada de temps, farà el senyal corresponent.



Autorització entrada a pista

El canvi es farà efectiu en el moment en que l'àrbitre autoritza al substitut amb aquesta senyal.



Temps mort

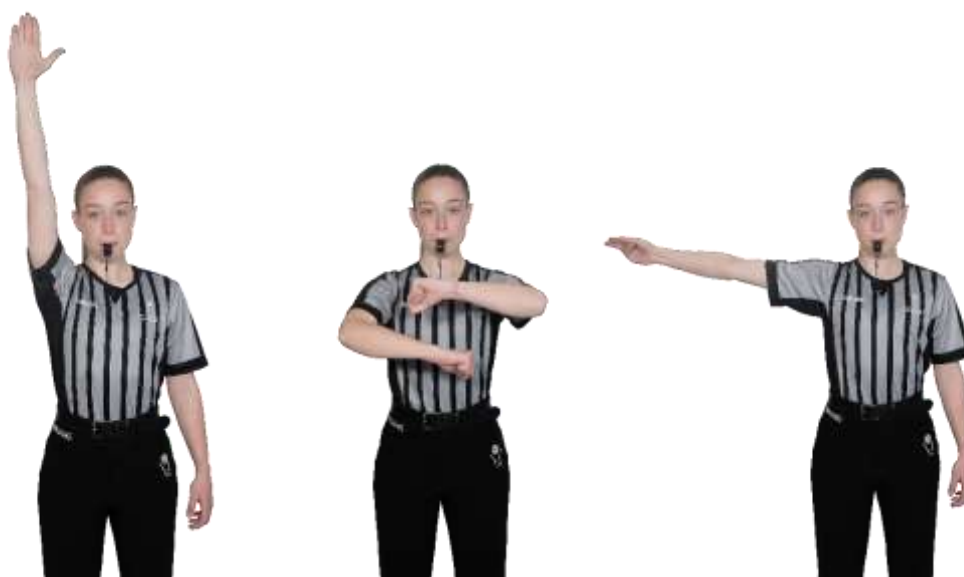
Després de realitzar la senyal d'aturada de temps, farà el senyal corresponent.



4.6. Violacions

L'àrbitre seguirà el següent ordre de senyalització:

1. Aturada de joc.
2. Tipus de violació.
3. Direcció de joc.



Aturada de joc (violacions)

L'àrbitre aixecarà el braç el més recte verticalment possible. Mostrarà la palma de la mà oberta (amb els dits enganxats).

L'àrbitre aguantarà aquesta senyal durant un breu instant.



Tipus de violació

Es realitzarà el senyal del tipus de violació, a l'alçada del pit de l'àrbitre. L'àrbitre adequarà el ritme i volum de la senyalització.

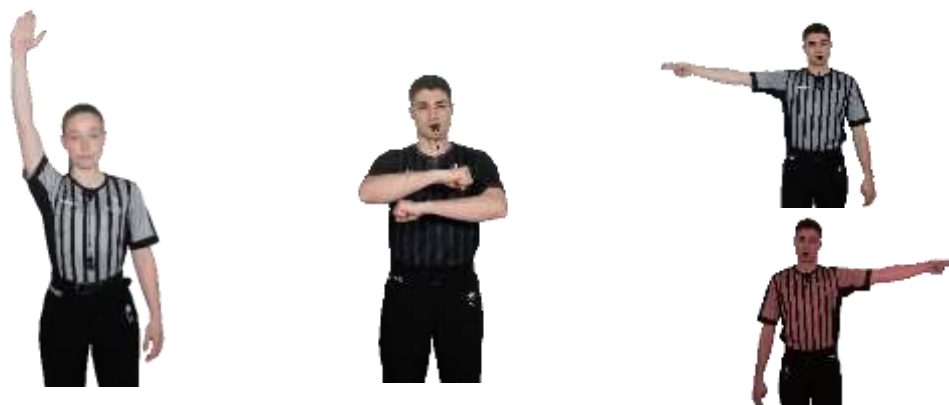


En el cas dels senyals de les violacions de temps caldrà fer-les a l'alçada dels ulls.



Direcció de joc

Indicarà la direcció de joc amb el mateix braç que fa servir per aturar el joc.



És important que l'àrbitre no creui els braços per davant del seu cos per indicar la direcció de joc.

Es pot indicar la direcció de joc amb un o dos dits però no amb la palma de la mà estesa, o fent aparèixer el dit polze (pistola).



Tipus de violacions

Avançament il·legal



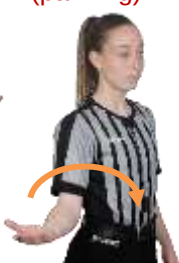
8 segons

Doble driblatge



24 segons

Acompanyar pilota (palming)

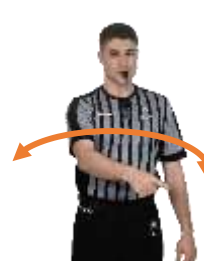
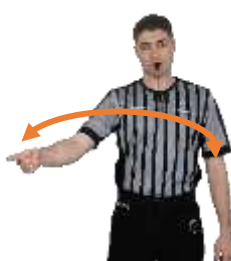


Pilota retornada a la pista del darrera

3 segons



5 segons



Violacions amb senyalitzacions específiques

- Peus:** després d'indicar el tipus de violació cal realitzar el senyal de nou compte de possessió.



- Pilota retinguda:** en primer lloc s'atura el temps de joc, es realitza el senyal de salt entre dos, i s'indica la direcció de joc (excepte en el cas que s'hagi d'administrar un nou salt entre dos)

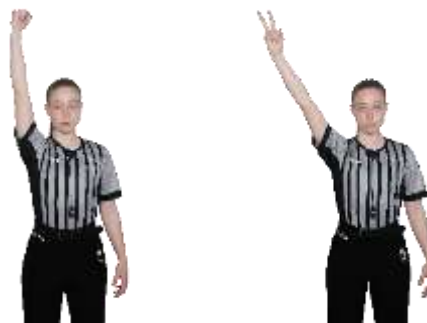


4.7. Faltes

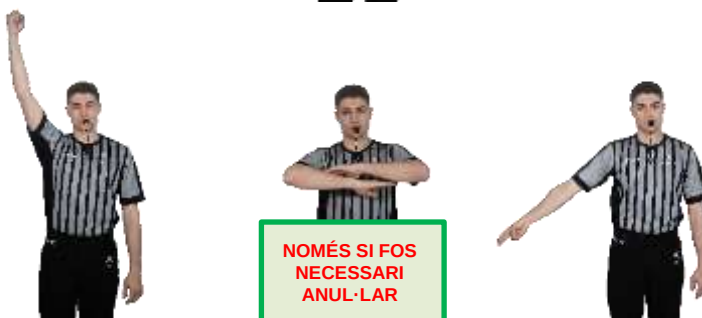
L'àrbitre seguirà el següent ordre de senyalització:

1. Aturada de joc.
2. Penalització de la falta (tirs lliures, banda o val la cistella).
3. Senyalització a la taula

Falta amb llançaments de tirs lliures



Falta amb servei de banda



Falta amb cistella vàlida



L'àrbitre intentarà aixecar el braç el més recte possible, i evitarà senyalar al jugador infractor després de xiular la falta. Podrà indicar l'infractor mitjançant la veu.



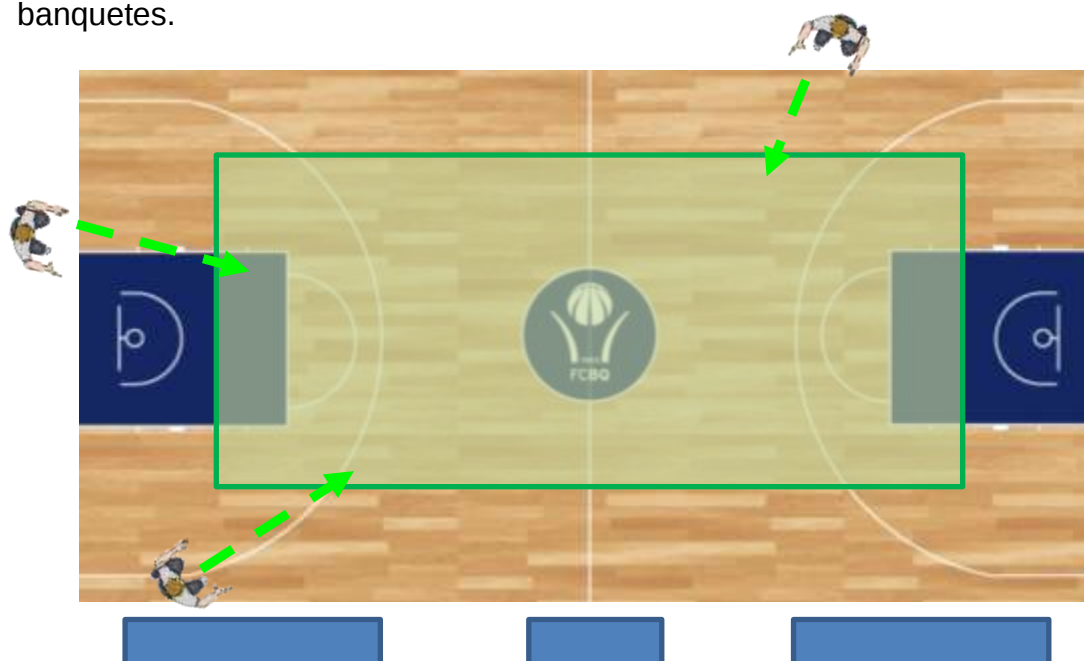
Zona de senyalització (Reporting Area)

L'àrbitre farà el senyal corresponent des del lloc on sancioni. En el cas de les faltes personals, caldrà que posteriorment indiqui a la taula el dorsal del jugador que l'ha comès la falta, el tipus i la penalització que li correspon.

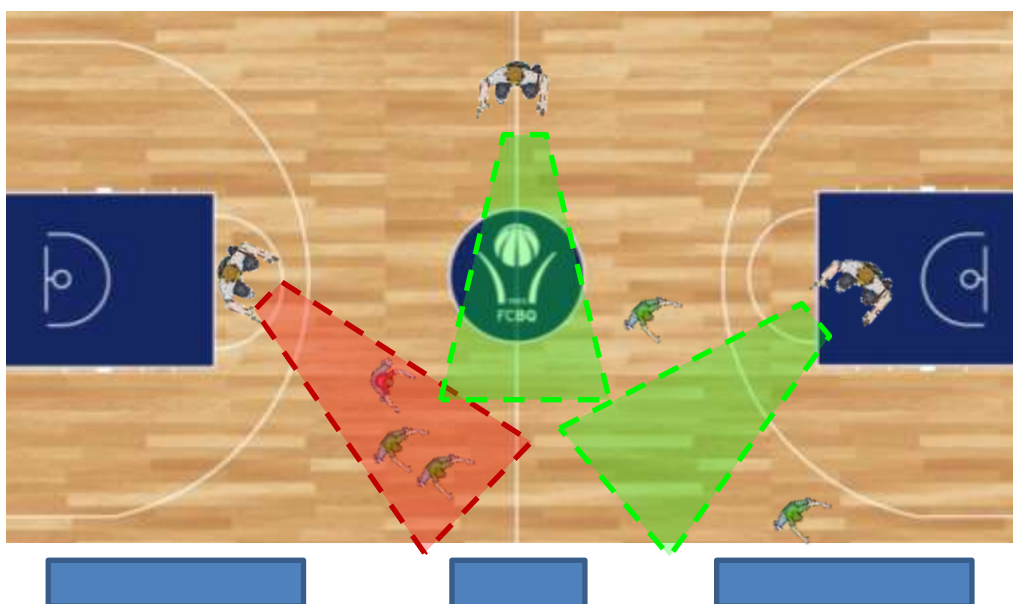
L'àrbitre caldrà que segueixi les següents indicacions per assenyalar a la taula:

- Després d'assenyalar la falta, buscarà assenyalar a la taula aproximadament des de l'àrea delimitada pel rectangle verd de la següent imatge.

En cas de trobar-se a la línia de fons s'aproparà fins la línia de tirs lliures. En cas de trobar-se a prop de la zona de banquetes, entrarà dins de la pista per allunyar-se de les banquetes.



- Quan l'àrbitre assenyali a la taula buscarà el contacte visual amb la taula, i es desplaçarà per evitar que hi hagin jugadors entre ell i la taula.

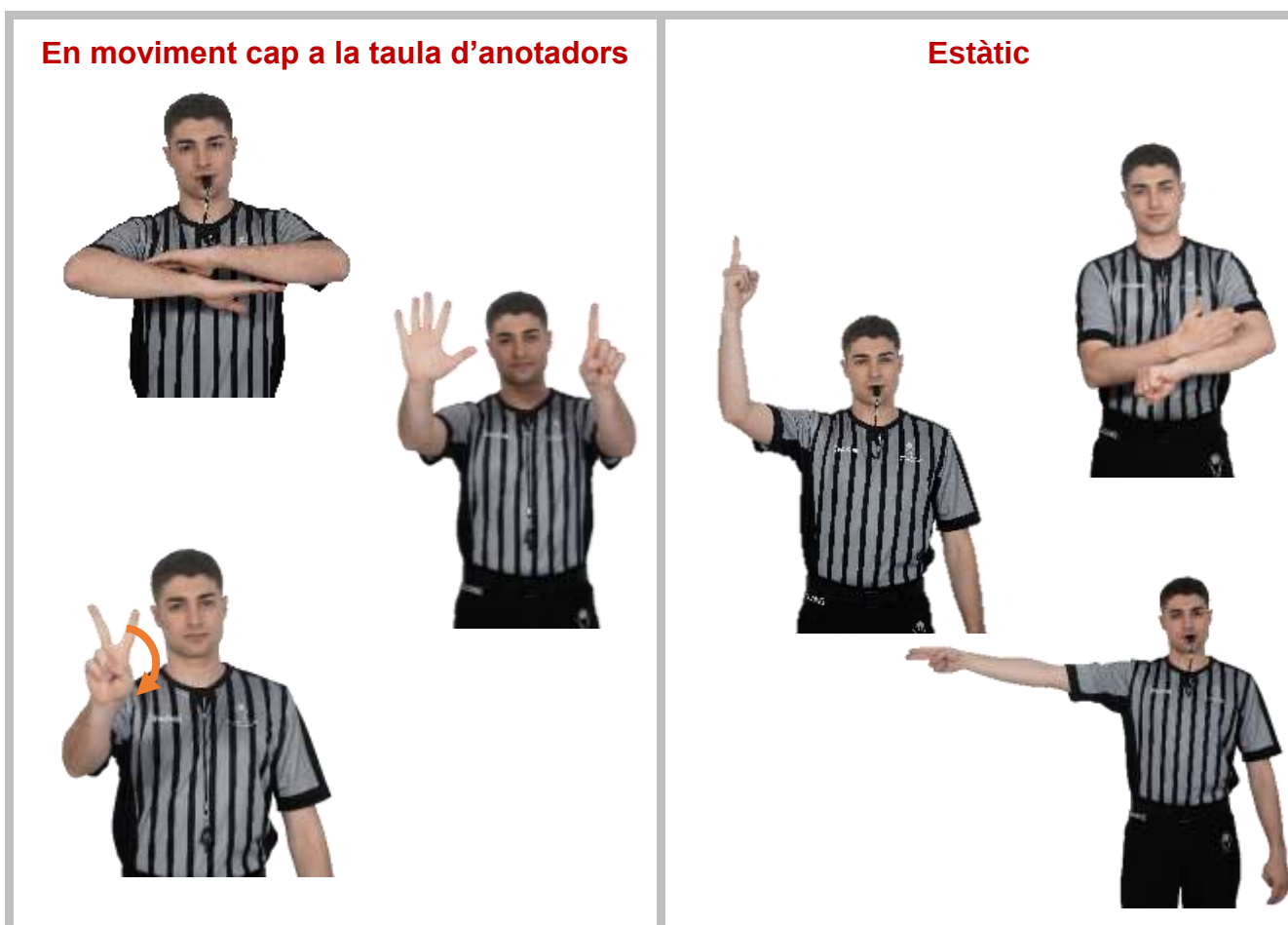


Senyalització a la taula

L'àrbitre indicarà el dorsal del jugador mentre s'apropa caminant en direcció a la taula. **Una vegada finalitzi d'indicar els dorsals, s'aturarà i indicarà el tipus de falta** i la penalització corresponent, a la vegada que acompanya la senyalització de **l'explicació amb veu.**

L'àrbitre seguirà el següent ordre de senyalització, **acompanyat de la verbalització:**

1. Concedir / anul·lar punts quan sigui necessari (en moviment cap a la taula).
2. Dorsal del jugador que ha comés la falta (en moviment cap a la taula).
3. Tipus de falta (estàtic).
4. Penalització (estàtic).
5. Reprendrà el joc el més àgilment possible (desplaçant-se ràpidament quan sigui necessari).



Dorsals dels jugadors

L'àrbitre indicarà el dorsal del jugador mentre s'apropa caminant en direcció a la taula. Farà els senyals a l'alçada de la cara sense que les mans la cobreixin, tal com s'indica a continuació:

- **Números 00 i 0**



- **Números 1 al 5**



Preferentment fer servir la mà dreta.

- **Números 6 al 10**



La mà dreta mostra el número 5, i l'esquerra la resta d'unitats de l'1 al 5.

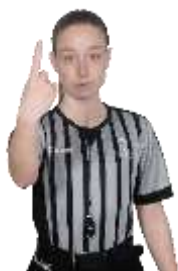
- **Números 11 al 15**



La mà dreta mostra puny tancat, i l'esquerra la resta d'unitats de l'1 al 5.

- Números més alts que el 16**

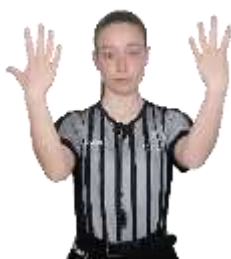
Número 19



Número 49



Número 90



Les desenes s'assenyalen amb la palma de la mà cap a l'àrbitre i les unitats amb la palma de la mà cap a la taula d'anotadors. Quan només es faci servir una mà (desenes o unitats inferiors a 5 es farà servir la mà dreta)

Tipus de faltes

Després d'indicar el dorsal del jugador s'aturarà per indicar el tipus de falta.

Agafar



Bloqueig



Empenta



Tactar



Ús il·legal de mans



Càrrega amb pilota



Contacte il·legal sobre la mà



Hooking



Balanç excessiu de colzes



Cop al cap



Altres faltes

Algunes faltes tenen senyalitzacions específiques.

Doble falta



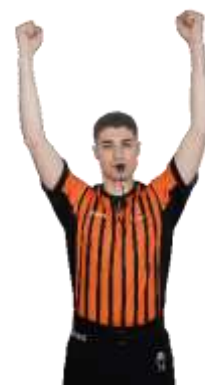
Falta Tècnica



Falta antiesportiva



Falta desqualificant



Falta d'equip amb control de pilota



Penalitzacions

Finalment indicarà la penalització. L'àrbitre restarà aturat fins que finalitzi aquesta indicació.

1 TL



2 TL



3 TL



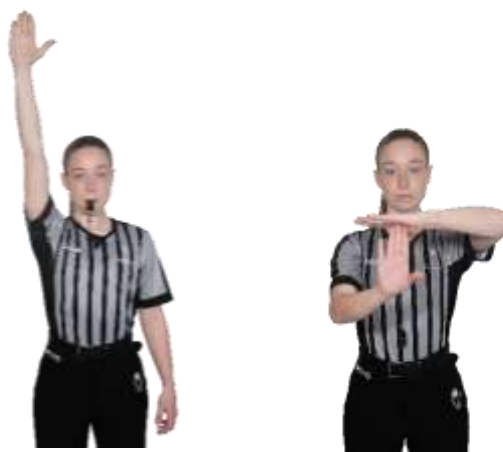
Servei de banda



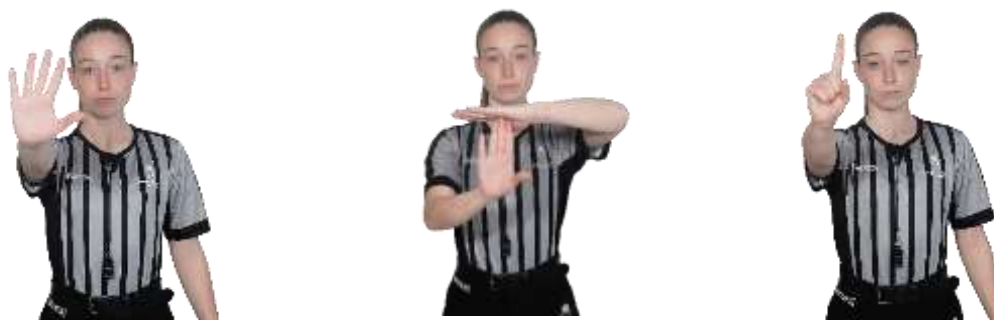
Faltes amb senyalitzacions específiques a la taula d'anotadors

- **Falta Tècnica**

En el moment de sancionar-la s'aturarà el joc amb el braç aixecat i la palma de la mà oberta.



En el moment d'indicar la falta a la taula s'indicarà el dorsal de l'infractor seguit del senyal de tècnica i es finalitzarà amb la penalització.



Si es tracta d'una falta assenyalada a l'entrenador, caldrà que en comptes del número del jugador, faci el gest d'una C amb la mà. En cas que la falta tècnica sigui a qualsevol altre membre de la banqueta, caldrà que senyali la banqueta de l'equip infractor.

En qualsevol cas, és molt important que l'àrbitre acompanyi la senyalització de la verbalització de les seves decisions.

- **Antiesportiva o desqualificant.**

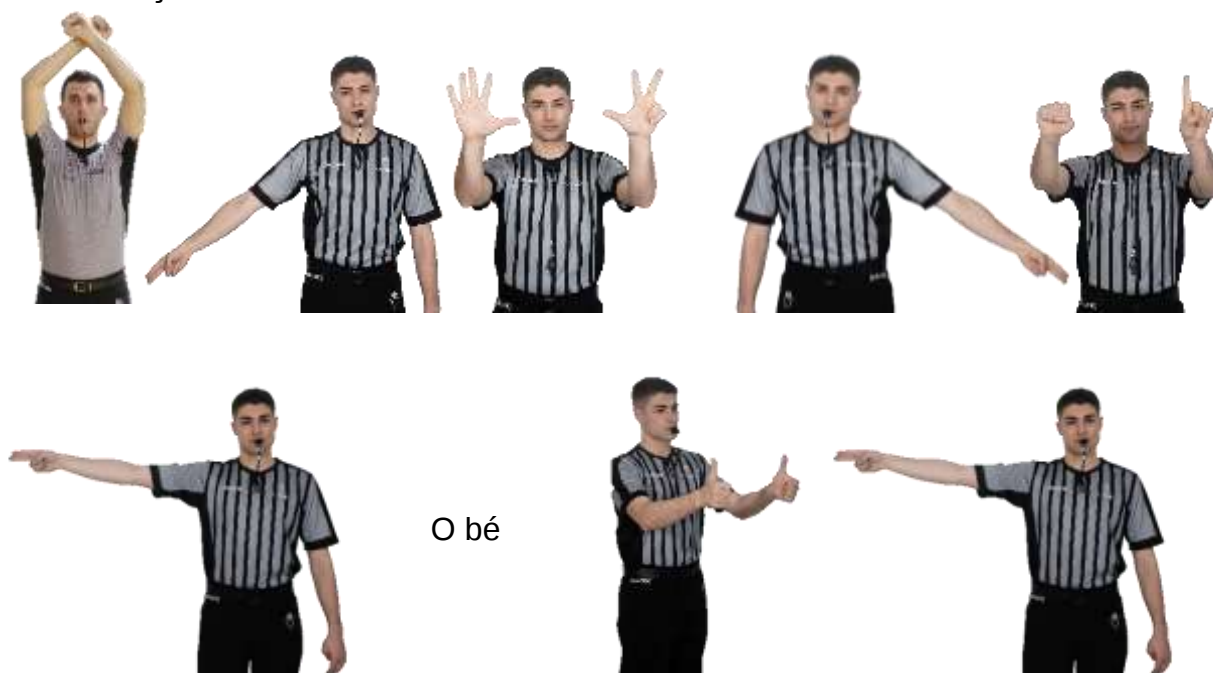
L'àrbitre aturarà el joc directament amb la senyal de falta antiesportiva o desqualificant. Quan assenyalí a la taula indicarà el dorsal de l'infractor seguit de la senyal d'antiesportiva, per finalitzar amb la penalització (tirs lliures i falta).

En el cas que la falta sigui a l'entrenador o a algun membre de la banqueta ho indicarà **verbalment**.



- **Falta doble**

L'àrbitre aturarà el joc directament amb la senyal de falta doble. Quan assenyalí a la taula realitzarà la senyal de falta doble, i posteriorment indicarà la banqueta i el dorsal de cada infractor. Té especial importància en aquest cas la **verbalització** de les senyals. Finalment indicarà la penalització, en alguns casos pot ser fruit de serveis d'alternança.



- **Val la cistella:**

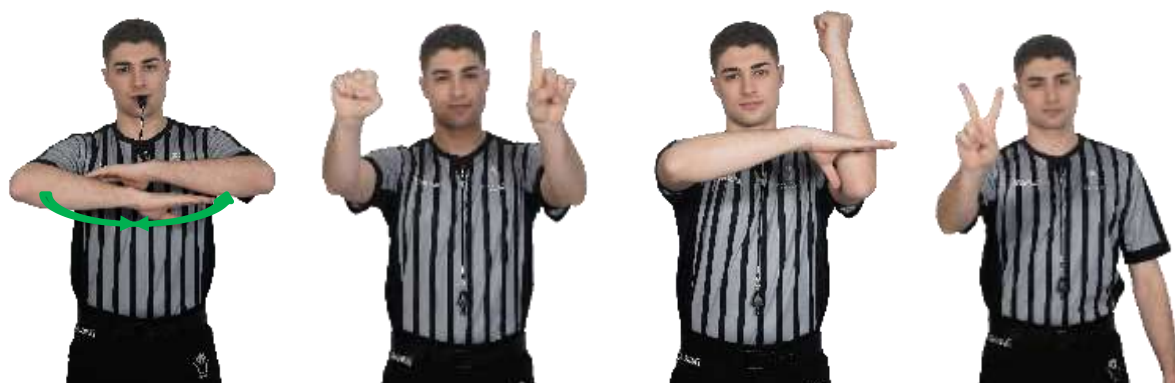
En el moment de sancionar-la l'àrbitre farà el senyal de falta, seguit del de concessió de la cistella i finalitzarà indicant que s'ha de realitzar un tir lliure.



En el moment d'indicar la falta a la taula, es en primer lloc el senyal de validesa de la cistella, seguit del procés habitual de senyalització de falta.

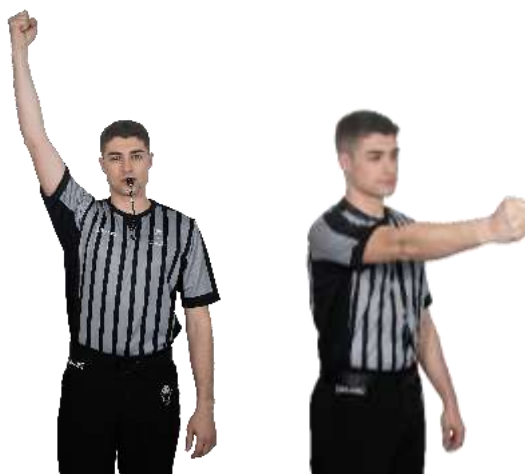


En el cas que s'anul·li la cistella es seguirà la mateixa senyalització, però substituint el senyal de concessió de cistella pel **d'anul·lar-la**.

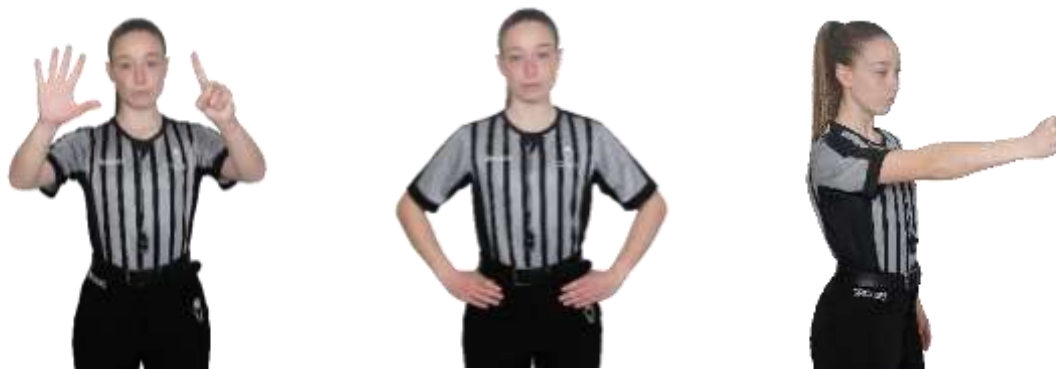


- **Falta d'equip amb control de pilota**

En el moment de sancionar-la l'àrbitre farà el senyal de falta, seguit del senyal de falta d'equip amb control de pilota.



En el moment d'indicar la falta a la taula, realitzarà la seqüència habitual de senyalització d'una falta, però en comptes de finalitzar amb el senyal de direcció de joc ho farà amb el senyal de falta d'equip amb control de pilota.



És habitual que tant àrbitres com públic confonguin els senyals de les faltes de càrrega amb pilota amb la de falta d'equip amb control de pilota (*"falta en atac"*).



Càrrega amb pilota és un tipus de falta en atac, però no totes les faltes en atac són d'aquest tipus.

Administració de tirs lliures

En el cas que la penalització d'una falta comporti tirs lliures, l'àrbitre es dirigirà al trote cap a la línia de tirs lliures on es llancin els tirs lliures i seguirà el següent protocol:

- Agafarà la pilota i es situarà fora de l'àrea restringida a l'esquerra del tirador, a mig camí entre la línia de tirs lliures i la línia de tres punts, fins que comprovi que tots els jugadors estiguin correctament ubicats als passadissos de rebot.

Si és necessari, especialment en partits de categories mini i premini, l'àrbitre indicarà als jugadors com s'han de col·locar correctament.



- Un cop els jugadors estiguin correctament situats, l'àrbitre entrarà fins al mig de la zona amb la pilota, i indicarà el número de tirs lliures que resten pendents de llançar, acompanyant-los de la verbalització.



- Després d'indicar el número de tirs lliures entregarà la pilota al llançador mitjançant un passi amb bot i retornarà a la posició inicial i farà el senyal indicant el número de tirs lliures restants.



1 tir lliure



2 tirs lliures



3 tirs lliures



- Una vegada llançat el tir lliure, indicarà a la taula des de la mateixa posició si el tir lliure és reeixit, i el número de tirs pendents de realitzar acompanyant amb la **verbalització**, i tornarà a realitzar el mateix protocol per llançar el(s) tir(s) pendent(s). En cas que no hi hagi més tirs farà el senyal de tir encistellat si el tir és reeixit, o en cas contrari seguirà el joc amb la lluita pel rebot sense cap senyal.



1r tir dins,
queden dos
més



- Si un tir lliure no és reeixit l'àrbitre només indicarà a la taula el número de tirs lliures restants, i no farà el gest d'anul·lar.



5. Valoració dels àrbitres debutants (informe de tutoria)

És important que els àrbitres sàpiguen que esperem d'ells a cadascuna de les etapes en que es troben. Els àrbitres debutants són valorats mitjançant informes de tutoria. El principal objectiu d'aquest informe és facilitar als designadors informació per prendre decisions sobre les següents designacions que rebrà l'àrbitre (pot arbitrar o no sense tutor, pot arbitrar partits de més categoria, etc.)

Què esperem d'un àrbitre debutant?

5.1. Aspectes genèrics

Els àrbitres debutants poden xiular amb la uniformitat oficial de l'FCBQ. En cas que no la tinguin poden utilitzar la samarreta d'iniciació que es facilita al finalitzar el curset, i un pantaló llarg de xandall de color fosc (preferiblement negre). Poden portar qualsevol tipus de bambes, en cas que no siguin negres el tutor els explicarà que en un futur haurien de portar-les d'aquest color, així com mitjons, cinturó, etc.

Cal incidir a aspectes com portar la samarreta per dins, tenir una imatge adequada (piercings, afaitat, etc.)

Es valorarà la puntualitat. És important incidir a la necessitat de que els àrbitres arribin a les instal·lacions amb el marge de temps suficient, per tal d'evitar que possibles incidències durant el trasllat al camp puguin provocar que el partit no comenci a l'hora prevista.

Finalment també es valorarà si l'àrbitre durant els seus primers partits acompanyat de tutor es mostra receptiu i participatiu durant les explicacions del tutor.

5.2. Senyalització

L'àrbitre ha de conèixer i aplicar les senyals. Ha de ser capaç de realitzar les senyals corresponents quan sanciona faltes o violacions i realitzar xiulades fortes i curtes.

En general els àrbitres debutants no tenen una senyalització elegant, i acostumen a fer senyalitzacions accelerades i molt a prop de la taula. És funció del tutor intentar corregir aquests aspectes amb les explicacions que realitzi durant els partits.

Un aspecte al que es dona rellevància durant el curs és l'acompanyament de la senyalització amb la verbalització de les seves decisions. Cal valorar i incidir en aquest aspecte.

5.3. Ubicació

L'àrbitre ha de seguir el joc de prop sense entorpir les jugades, i realitzar les transicions evitant la part central de la pista de joc.

El tutor donarà pautes de millora bàsiques, donant importància al treball com àrbitre de cua, i els moviments genèrics que poden ajudar a l'àrbitre a tenir bones finestres d'arbitratge i a trobar espais entre jugadors.

5.4. Criteri

L'àrbitre ha de ser capaç d'identificar les violacions i les faltes més evidents. És necessari que encerti la direcció de joc a les situacions de fora de banda. Cal que tingui un bon coneixement del reglament mini (situacions de pilota retinguda, llançaments de tres, etc.). A vegades el baix nivell tècnic dels jugadors pot dificultar la tasca de l'àrbitre.

El tutor farà reflexions sobre situacions genèriques que ajudin a l'àrbitre a controlar el partit.

5.5. Relació amb els participants / Seguretat

Donat que es tracta dels primers partits de l'àrbitre, normalment estarà nerviós. Tot i això ha de tenir la capacitat de donar explicacions als jugadors d'accions bàsiques i ajudar-los en determinades situacions (com col·locar-se als tirs lliures o als salts entre dos, des d'on fer els serveis, etc.)

És possible que l'àrbitre tingui problemes per interactuar en cas de mal comportament del públic o de les banquetes. En aquest cas el tutor intervindrà amb missatges de reforç, i si és necessari interactuarà amb públic i banquetes.

Tot i que és evident que l'àrbitre no mostrarà un alt nivell de seguretat, el tutor ha de ser capaç d'avaluar les possibilitats de l'àrbitre per poder arbitrar sense acompanyament.

6. Valoració dels àrbitres de Tercera d'EABQ

6.1. Aspectes genèrics

Un cop els àrbitres porten un trimestre arbitrants tenen la obligació de disposar de l'uniforme oficial. En el cas dels àrbitres de tercera només són obligatòries la samarreta i el pantaló.

Cal incidir a aspectes com portar la samarreta per dins, tenir una imatge adequada (piercings, afaitat, etc.) i recomanar l'ús de bambes i mitjons negres en cas que l'àrbitre no ho porti.

També es valorarà la puntualitat i la forma física de l'àrbitre, en aquest cas, en relació amb les necessitats del partit.

6.2. Senyalització

Ha de ser capaç de realitzar les senyals que correspongui quan sanciona faltes o violacions. És important que la senyalització sigui clara i entenedora per a tothom i que acompanyi amb la verbalització les seves decisions.

Cal treballar els tres nivells de senyalització, i la recerca d'espais quan es senyala a la taula.

Fer un bon ús del xiulet, modulant les xiulades quan sigui necessari i escopint el xiulet després de la xiulada.

L'àrbitre ha de tenir la capacitat de controlar els serveis de banda sense tocar la pilota.

6.3. Ubicació

L'àrbitre ha de seguir el joc de prop sense entorpir les jugades, i realitzar les transicions evitant la part central de la pista de joc. També ha de començar a mostrar una certa millora al treball de recerca d'espais, i al moviment a la pista en funció de la ubicació del joc.

6.4. Criteri

L'àrbitre ha de ser capaç de tenir el partit sota control. Cal que apliqui un criteri coherent tant a nivell de faltes com de violacions.

L'àrbitre ha de sancionar correctament les següents situacions (tenint en compte el nivell tècnic dels jugadors) per tenir una valoració positiva en aquest apartat:

- Aspectes relacionats amb el reglament de minibàsquet (pilota retinguda, tirs de tres punts, etc.)
- Passes: situacions de sortides i jugades de peu de pivot.
- Fores de banda
- Faltes en accions de tir
- Faltes per ús de mans

És imprescindible que l'àrbitre mostri un bon domini de les peculiaritats del Reglament de Minibàsquet.

6.5. Seguretat / Relació amb els participants

L'àrbitre ha de tenir la capacitat de donar explicacions als jugadors d'accions bàsiques i ajudar-los en determinades situacions (com col·locar-se als tirs lliures o als salts entre dos, des d'on fer els serveis, etc.)

Quan sigui necessari ha de poder interactuar amb els entrenadors (demanar sortides / signatures a l'inici dels períodes, donar explicacions sobre situacions puntuals, etc.)

Per rebre una valoració positiva en aquest aspecte, l'àrbitre haurà de mostrar seguretat, i capacitat per estar per sobre del nivell del partit.

7. Valoració dels àrbitres de Segona d'EABQ

7.1. Aspectes genèrics

En el cas dels àrbitres de segona categoria d'escola només són obligatòries la samarreta i el pantaló. També és obligatori portar bambes i mitjons de color negre.

També es valorarà la puntualitat i la forma física de l'àrbitre, en aquest cas, en relació amb les necessitats del partit.

7.2. Senyalització

Ha de ser capaç de realitzar les sancions que correspongui quan sanciona faltes o violacions. Ha de mostrar una certa elegància a la senyalització, aplicant els conceptes de swing, volum i ritme.

L'àrbitre mostrarà un bon domini dels nivells de senyalització, de la utilització de la reporting area.

En aquesta categoria l'àrbitre ha d'incorporar els conceptes de l'IOT, i començar a utilitzar el braç "obert" tant per aturar com per indicar la direcció del joc sense creuar els braços per davant del cos.

L'àrbitre ha de mostrar un control perfecte dels serveis de banda, sense necessitat de tocar la pilota quan no sigui necessari.

7.3. Ubicació

L'àrbitre treballarà durant el partit seguint el joc de prop però sense estar al mig dels jugadors. Cal que treballi correctament la recerca d'espais entre jugadors. També les transicions, tant ràpides com al joc de transició lent.

En aquesta categoria cal que comenci a incorporar conceptes com penetrar o buscar espais, així com conceptes d'arbitratge doble (situació de cap o de cua).

L'àrbitre ha de mostrar capacitat per decidir correctament quan canviar de costat en funció del desenvolupament del joc.

És important que no ocupi situacions a mig camí entre la posició de cap i de cua.

7.4. Criteri

A més de les situacions indicades per àrbitres de tercera categoria, l'àrbitre ha de mostrar un bon domini de les següents situacions:

- Passes: aturades de jugador en moviment.
- Situacions evidents de camp enrere.
- Tota la resta de violacions (excepte interposició / interferència)

- Empentes
- Faltes en rebot.
- Càrrega / bloqueig.

Cal transmetre el missatge que en determinades situacions (que poden ser dubtoses) es necessari que l'àrbitre sancioni. En una situació de possible falta per càrrega, on cauen a terra dos o tres jugadors, és millor que l'àrbitre sancioni falta en defensa a que no sancioni res.

7.5. Relació amb els participants

L'àrbitre ha de tenir la capacitat de relacionar-se de forma fluida amb els participants i entrenadors, sense entrar en llargs diàlegs.

7.6. Seguretat

Per rebre una valoració positiva en aquest aspecte, l'àrbitre haurà de mostrar seguretat, i capacitat per estar per sobre del nivell del partit.

8. Valoració dels àrbitres de Primera d'EABQ

La Primera Categoria de l'EABQ és la categoria que es troba immediatament per sota del Comitè d'Àrbitres, per aquest motiu el principal objectiu dels informes en aquesta categoria és avaluar la capacitat de l'àrbitre per afrontar partits disputats per jugadors/es de més edat, amb l'increment del grau de dificultat, tant a nivell de control de partit pel comportament dels jugadors/es com per l'evolució física, tècnica i tàctica que es produeix en aquestes categories.

Els àrbitres seran avaluats tant en partits d'arbitratge doble com en partits d'arbitratge senzill.

Als partits d'arbitratge doble es seguirà una plantilla d'informe idèntica a la que s'aplica als àrbitres de Comitè. Pels partits d'arbitratge senzill s'aplicarà una plantilla adaptada a les necessitats de l'arbitratge senzill.

Sempre que sigui possible els informes en partits d'arbitratge senzill es realitzaran als partits de categories Mini de Nivell A. En general es tracta de partits de bon nivell tècnic, que requereixen que l'àrbitre sigui capaç de realitzar una bona lectura del joc, amb una aplicació estricta del reglament.

8.1. Aspectes genèrics

L'àrbitre ha de portar la uniformitat oficial completa, inclosa la jaqueta. La roba ha de presentar un bon aspecte, i ser de la talla adequada. Tots els complements (bambes, mitjons, cinturó, etc.) cal que siguin de color negre.

Igualment l'àrbitre ha de presentar una bona imatge (pentinat, afaitat, etc.), i ser puntual.

Cal que l'àrbitre presenti una bona forma física, que li permeti dirigir el partit amb suficiència, i que faci preveure a l'informador que serà capaç de dirigir partits de categories sèniors.

8.2. Senyalització

Tot i que un àrbitre estarà tota la seva carrera formant-se, es pot considerar que en alguns aspectes, com és la senyalització, un cop passa de l'Escola al Comitè hauria d'estar pràcticament format.

Per aquest motiu per valorar la senyalització d'un àrbitres de Primera categoria de l'EABQ caldrà tenir en compte que el col·legiat ha de ser capaç d'aplicar correctament totes les normes de senyalització establertes a la TIA (tècnica individual d'arbitratge).

Es valorarà l'elegància de l'àrbitre en fer les senyals, la correcta utilització dels braços a l'hora d'aturar i indicar la direcció de joc, la xiulada o l'acompanyament de la senyalització amb l'explicació amb veu de les senyals.

És important recordar als àrbitres que la xiulada d'avís només es realitza als partits d'arbitratge doble (saltos entre dos d'inici de període o serveis de banda a la pista davantera) a les categories on l'àrbitre toca la pilota abans dels serveis de banda.

8.3. Ubicació

En funció de si es tracta de partits d'arbitratge senzill o doble, l'informador disposarà d'una plantilla diferent, on caldrà que avaluï la ubicació de l'àrbitre seguint els criteris establerts al següent punts.

8.3.1. Ubicació (arbitratge senzill)

Es valorarà la capacitat de l'àrbitre per seguir el joc des de posicions adequades, així com el treball a les transicions. L'àrbitre ha de ser capaç de dirigir el patit de forma preferent des del costat "fort", i canviar de costat quan sigui necessari.

Tot i tractar-se de partits d'arbitratge senzill, l'àrbitre cal que apliqui amb sentit comú conceptes de l'arbitratge doble com: arbitratge de cap/cua, encarar els malucs a la cistella, recerca d'espais entre jugadors, penetrar, cross-step, boxing, etc.

8.3.2. Ubicació (arbitratge doble)

Abans d'avaluar la mecànica d'arbitratge doble d'un àrbitre de Primera categoria de l'EABQ cal tenir present que probablement tingui una experiència reduïda a l'hora de dirigir partits amb dos àrbitres. La funció de l'informador no s'ha de reduir a la avaluadora, en aquestes situacions l'informador ha d'intentar donar importància a la vessant formadora, i oferir pautes de millora als àrbitres.

Tot i això caldrà que els àrbitres d'aquesta categoria mostrin un domini bàsic dels conceptes de l'arbitratge doble tant en el treball d'àrbitre de cap com de cua, com a les transicions; i respectin les zones de responsabilitat de cada col·legiat.

8.4. Criteri

L'àrbitre ha de ser capaç d'aplicar un criteri correcte a totes les situacions que es presentin al partit, tant a nivell de violacions com de faltes.

Independentment del format de la plantilla de l'informe (a arbitratge doble es valora cada criteri de falta o violació de forma individual, mentre a que als partits d'arbitratge senzill es valoren criteris de faltes o violacions de forma global) l'informador haurà d'avaluar la capacitat de l'àrbitre per dirigir de forma adequada partits de Comitè.

Com a resum podríem establir que l'àrbitre ha de tenir un bon coneixement de les regles, i ser capaç d'aplicar-les correctament.

En el cas dels partits de les categories Mini Nivell A l'àrbitre caldrà que apliqui un criteri rigorós a l'hora de sancionar les passes.

8.5. Control de partit

En aquest apartat s'avaluarà la capacitat de l'àrbitre per relacionar-se amb els participants de forma adequada, així com de prendre mesures disciplinàries quan sigui necessari. Tenint en compte l'edat dels participants es valorarà positivament que el col·legiat sigui capaç d'aplicar l'arbitratge preventiu, però que a la vegada es mostri ferm a l'hora de prendre mesures quan la situació ho requereixi, especialment pel que fa al comportament de les banquetes.

En aquest apartat també es valorarà la capacitat de l'àrbitre per afrontar situacions de pressió, i en general caldrà que l'informador valori la sensació de seguretat que transmeti l'àrbitre.

Finalment caldrà que l'informador ompli tota una sèrie de preguntes sobre aspectes concrets (errades a final de partit, actitud inadequada, coneixement de reglament, etc.)