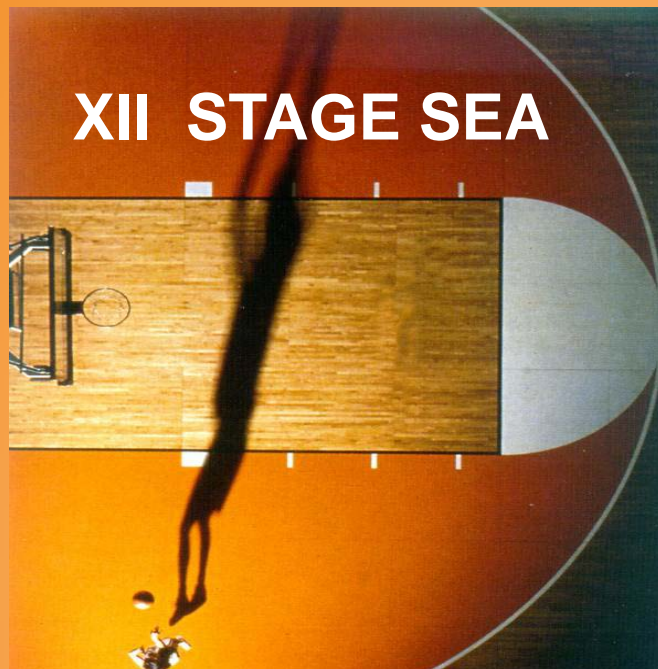


Faltas

(Aplicación de las reglas de juego)



**Federació Catalana
de Basquetbol**

FALTAS PERSONALES:

PRINCIPIOS PARA JUZGAR LOS CONTACTOS

POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA

PRINCIPIO DE VERTICALIDAD

EL JUGADOR SUSPENDIDO EN EL AIRE

MARCAJE DE UN JUGADOR CON CONTROL DEL BALÓN

MARCAJE DE UN JUGADOR SIN CONTROL DEL BALÓN

CARGA/BLOQUEO

PANTALLA

USO ILEGAL DE LAS MANOS

MARCAJE POR DETRÁS

JUGADA DE PIVOT

BALÓN LIBRE / REBOTE

FALTA ANTIDEPORTIVA / FALTA DESCALIFICANTE

DOBLE FALTA

FALTAS TÉCNICAS

Principios para juzgar los contactos

AUNQUE EL BALONCESTO ES EN TEORÍA UN DEPORTE DE “NO CONTACTOS” ES OBVIO QUE CUANDO HAY 10 JUGADORES EN UNA PISTA MOVIÉNDOSE A GRAN VELOCIDAD Y EN UN ESPACIO MUY LIMITADO, EL CONTACTO NO SE PUEDE EVITAR

**Por tanto todos los árbitros
ante estas jugadas han de :**

Aplicar EL ESPÍRITU y LA INTENCIÓN de las reglas

Ser coherentes en la aplicación del criterio DE VENTAJA/ DESVENTAJA

Utilizar el sentido común, teniendo en cuenta la individualidad de cada partido

Ser coherente en el equilibrio: CONTROL DEL PARTIDO/ RITMO DEL PARTIDO/SENTIR EL JUEGO (*feel the game*)

Principios para juzgar los contactos

Se tienen que aplicar estos principios cuando se juzgan los contactos :

Todos los jugadores han de evitar el contacto siempre que sea posible.

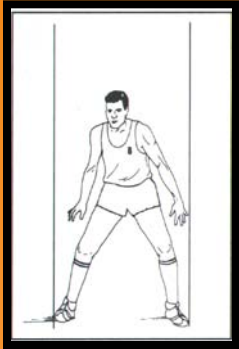
Los jugadores tienen derecho, con límites, a un espacio del terreno de juego que no esté ocupado por un adversario.

Un jugador que salta tiene derecho a caer en un lugar no ocupado previamente por los adversarios.

El contacto por detrás no es usual en el baloncesto, -el jugador de detrás es normalmente el responsable.

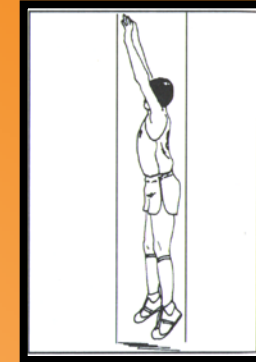
Si se produce una falta de contacto, el responsable será el que lo haya cometido.

Posición legal de defensa

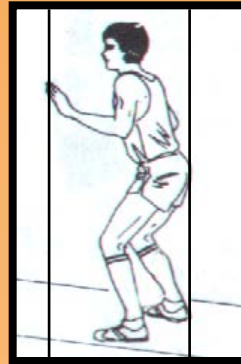


ESTÁ DE CARA AL ADVERSARIO, TIENE LOS DOS PIES EN EL SUELO EN POSICIÓN SEPARADA NORMAL.

SE CONSIDERA QUE UN JUGADOR ESTÁ EN UNA POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA SI:



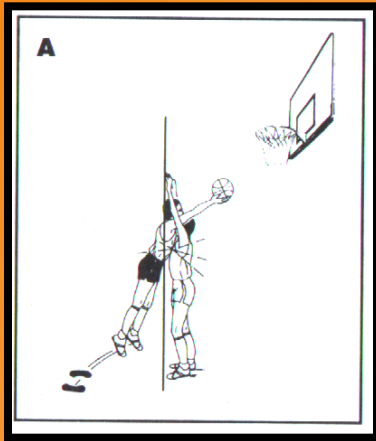
LA POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA SE ALARGA VERTICALMENTE POR ENCIMA DEL JUGADOR, PUEDE LEVANTAR LOS BRAZOS O SALTAR, PERO HA DE MANTENERSE SIEMPRE DENTRO DEL CILINDRO IMAGINARIO



LOS LÍMITES DEL CILINDRO POR DELANTE Y POR DETRÁS

La distancia entre los pies es proporcional a la estatura

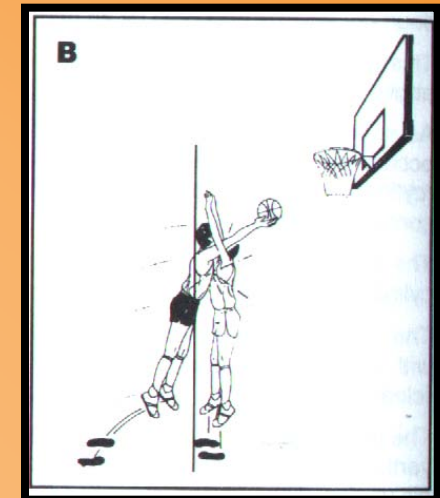
Principio de verticalidad - 1



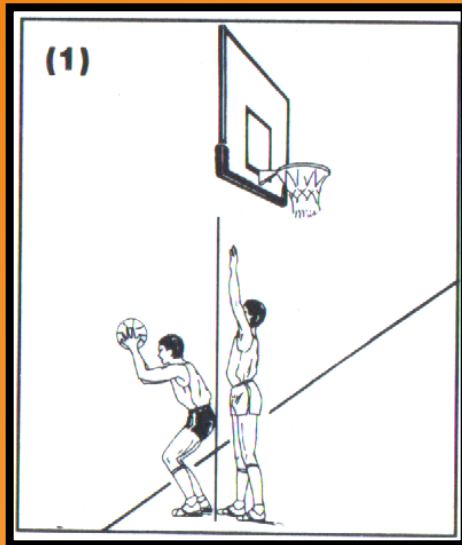
A - Si un defensor tiene una posición legal y el lanzador salta hacia delante y se produce un contacto -

FALTA DEL ATACANTE

B - El principio en A se aplica incluso si el defensor salta verticalmente, dentro del cilindro.



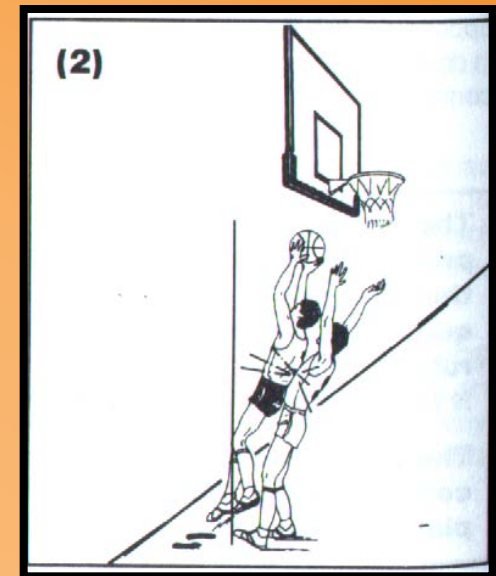
Principio de verticalidad - 1



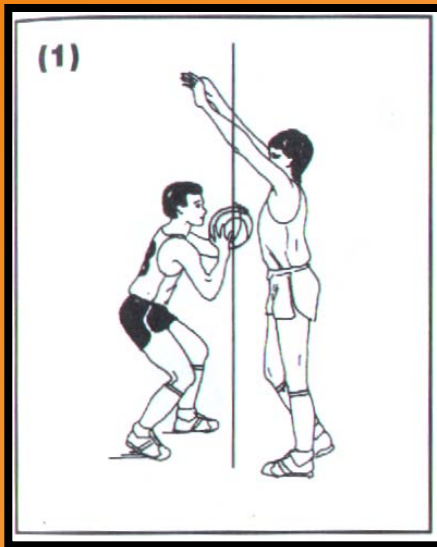
(1) Si el atacante está próximo a una línea de fondo y

(2) Salta oblicuamente para lanzar. Si se produce un contacto con un defensor en una posición legal de defensa;

FALTA DEL ATACANTE



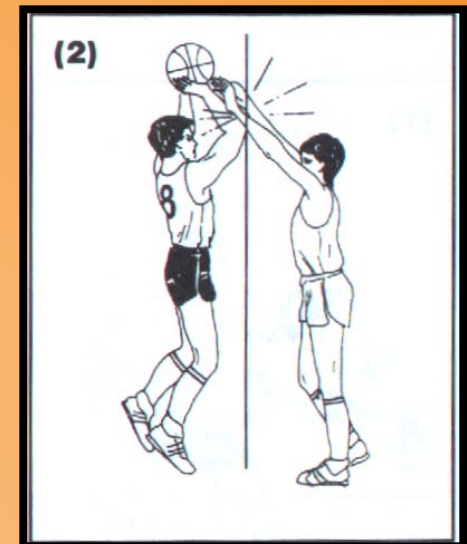
Principio de verticalidad - 2



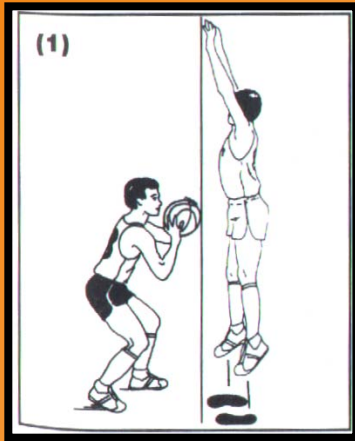
(1) Un jugador salta para un lanzamiento y el defensor tiene los brazos dentro del cilindro del lanzador

(2) Se produce un contacto cuando el jugador está saltando

FALTA DEL DEFENSOR



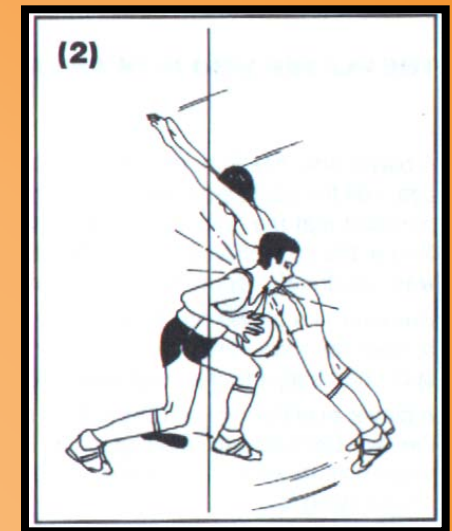
Principio de verticalidad - 2



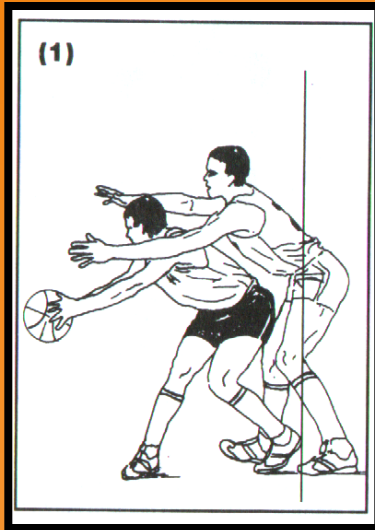
(1) El defensor hace una finta y engaña al defensor que salta verticalmente dentro de su cilindro

(2) El atacante decide driblar y entra dentro del cilindro del defensor cuando éste está en el aire, produciendo un contacto cuando está cayendo-el atacante es el responsable

FALTA DEL ATACANTE



Principio de verticalidad - 3



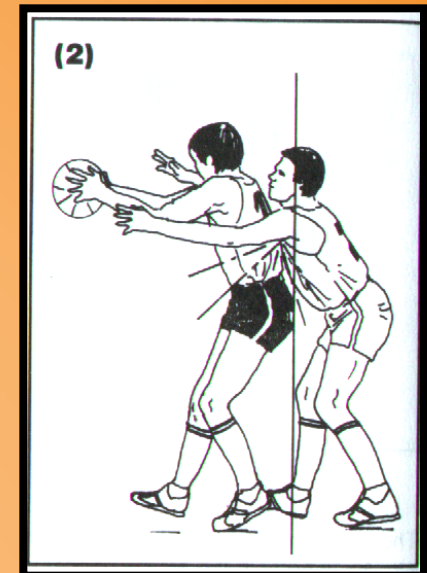
(1) El jugador atacante está pivotando y el defensor se encorva dentro de su cilindro- no hay contacto

NO ES FALTA

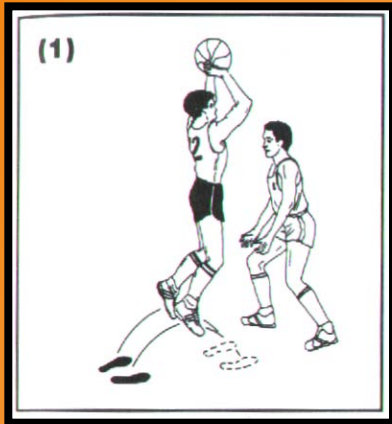
(2) Después de la acción anterior (1), el atacante se pone recto y se produce un contacto.

El defensor es el responsable porque ha violado el cilindro del atacante.

FALTA DEL DEFENSOR



Jugador en el aire - 1

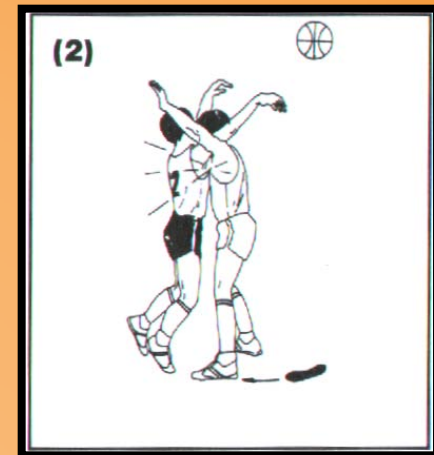


(1) Un jugador suspendido en el aire para lanzar tiene derecho a caer en un lugar no ocupado previamente.

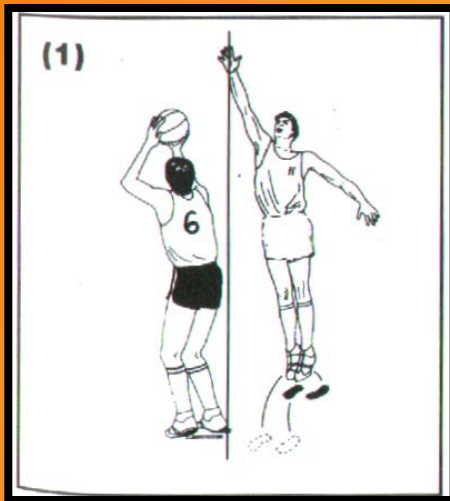
(2) El defensor avanza un paso cuando el saltador está en el aire

-
Se produce un contacto-el responsable es el defensor

FALTA DEL DEFENSOR



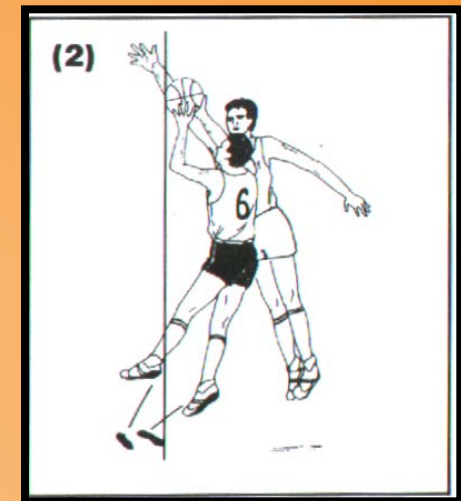
Jugador en el aire - 1



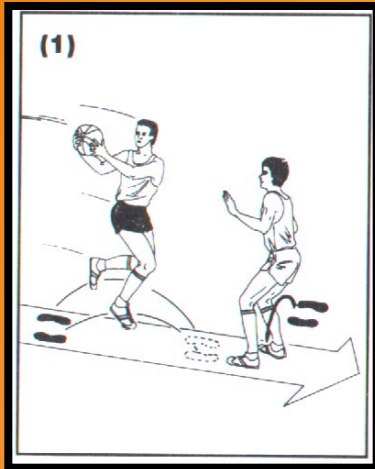
(1) El atacante simula un lanzamiento y el defensor salta, tiene derecho a caer en un lugar que no estuviera ocupado antes de dejar el suelo.

(2) El atacante salta dentro de la trayectoria del cilindro del defensor para forzar una falta personal. Contacto producido por el atacante.

FALTA DEL ATACANTE



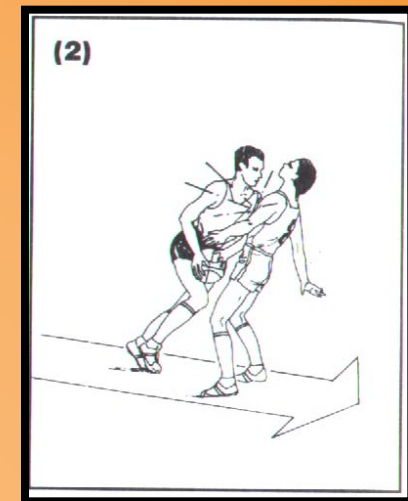
Jugador en el aire - 1



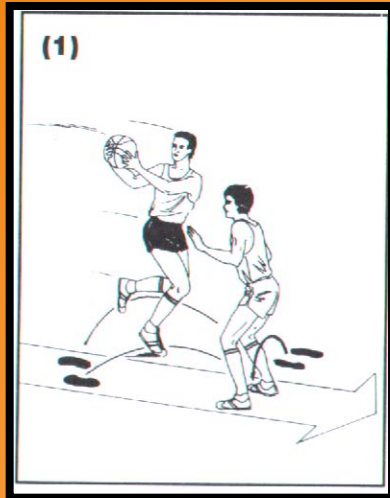
(1) El jugador atacante recibe un pase por detrás , el defensor ocupa una posición legal después de que el atacante ya haya dejado el suelo pero no le deja espacio para que caiga.

(2) Si después de caer, el atacante con el balón no puede detenerse y se produce un contacto.

EL REPONSABLE ES EL ATACANTE



Jugador en el aire - 1

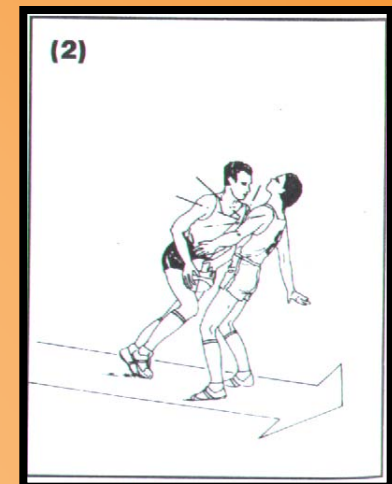


(1) El jugador atacante recibe un pase por detrás, el defensor ocupa una posición legal después de que el atacante ya haya dejado

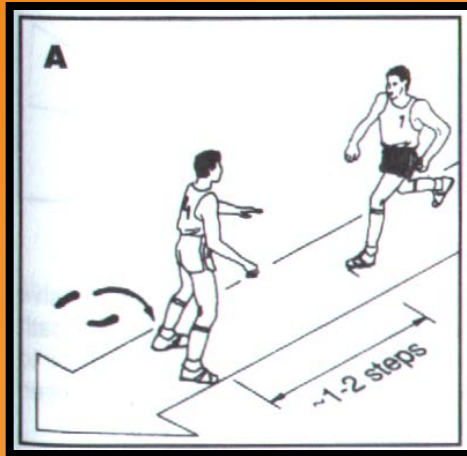
o el suelo pero no le deja espacio para que caiga.

(2) El atacante no puede detenerse y se produce un contacto.

EL RESPONSABLE ES EL DEFENSOR



Marcaje de un jugador que no controla el balón - 1

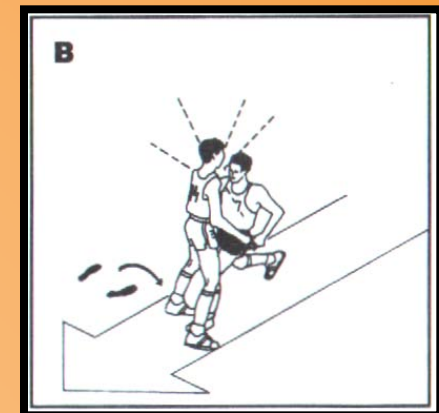


(A) Un defensor ocupa una posición legal, permitiendo que un jugador sin control del balón pueda detenerse o cambiar de dirección si hay contacto

LA RESPONSABILIDAD ES DEL ATACANTE

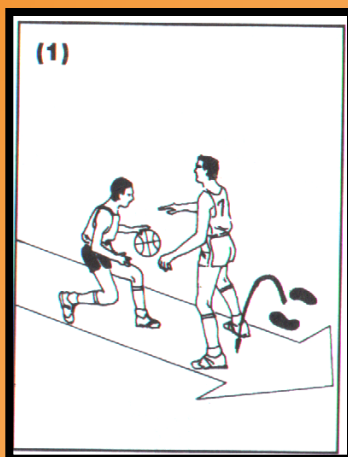
(B) Un defensor ocupa su posición demasiado tarde y no permite a su adversario la posibilidad de evitar el contacto. Si hay contacto,

LA RESPONSABILIDAD ES DEL DEFENSOR



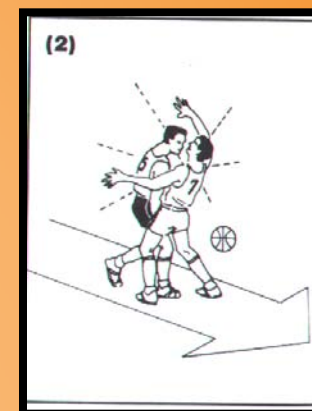
Marcaje de un jugador que controla el balón - 1

SE ESPERA QUE LOS JUGADORES CON EL BALÓN SEAN MARCADOS ESTRECHAMENTE, LOS DEFENSORES NO LES SUELEN DEJAR NI TIEMPO NI ESPACIO CUANDO ESTABLECEN LAS POSICIONES LEGALES DE DEFENSA.

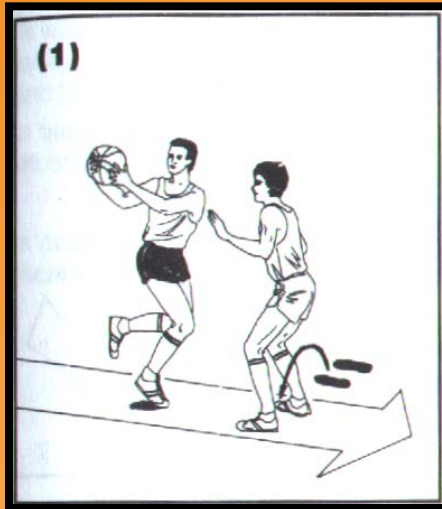


(1) UN DEFENSOR PUEDE ESTABLECER UNA POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA SOBRE UN JUGADOR QUE CONTROLA EL BALÓN PERMITIÉNDOLE TAN SÓLO UNA FRACCIÓN DE SEGUNDO Y LA DISTANCIA MÍNIMA POSIBLE.

(2) EN CASO DE CONTACTO – EL RESPONSABLE ES EL ATACANTE

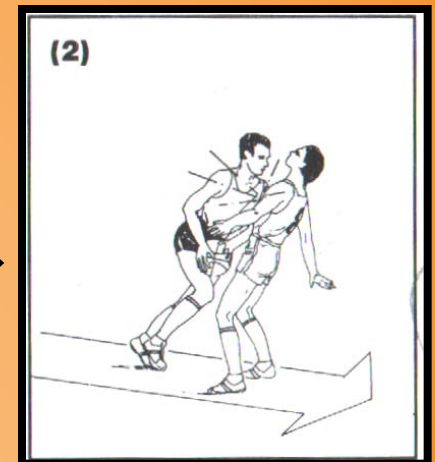


Marcaje de un jugador que controla el balón - 2



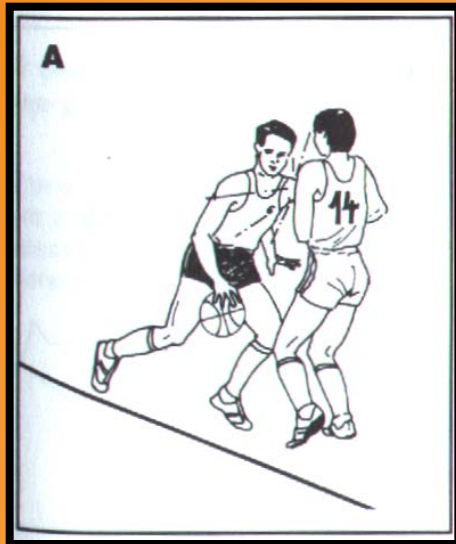
(1) Un atacante recibe un pase por detrás y el defensor establece una posición legal

(2) Si el atacante no se puede detener, NO es responsabilidad del defensor - si se produce una falta - ES FALTA DEL ATACANTE



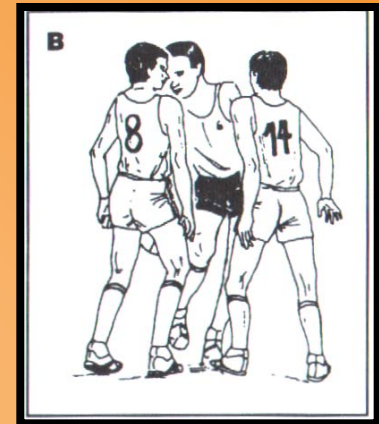
Marcaje de un jugador que controla el balón - 2

Si un driblador no tiene la posibilidad de pasar sin producir un contacto entre:



A - un adversario y la línea de demarcación

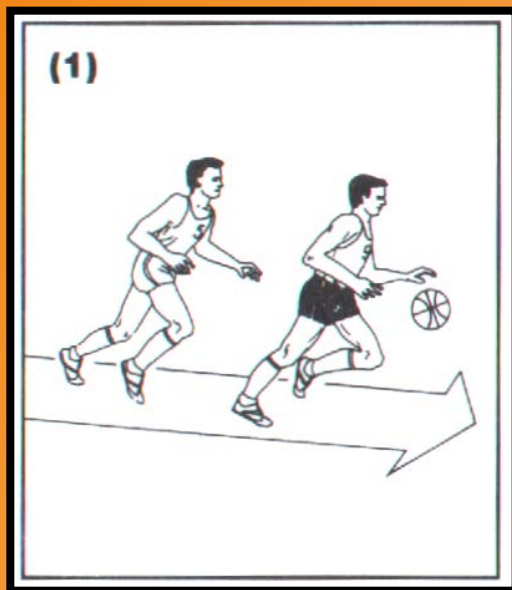
B - dos adversarios



Si se produce un contacto

RESPONSABILIDAD DEL ATACANTE

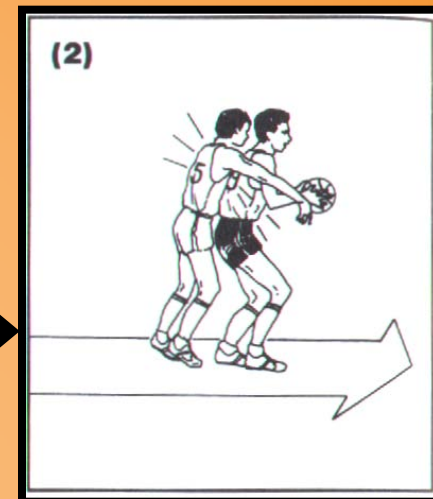
Marcaje de un jugador que controla el balón - 3



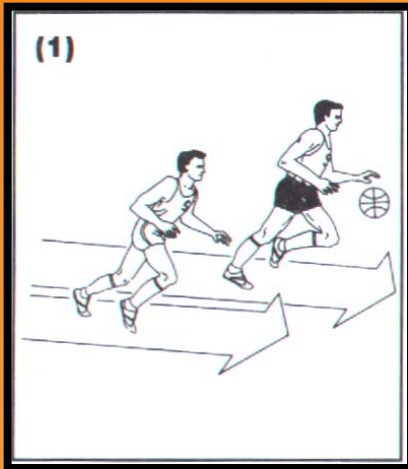
(1) Los defensores que corren detrás de los dribladores han de tener en cuenta el tiempo y la distancia para poder detenerse o cambiar de dirección si lo hace el driblador.

(2) Si no es así y se produce un contacto:

EL DEFENSOR ES EL RESPONSABLE

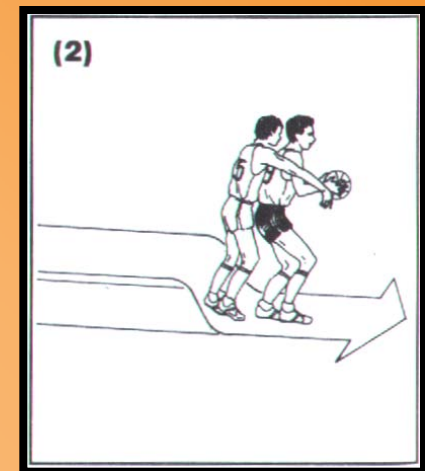


Marcaje de un jugador que controla el balón - 3



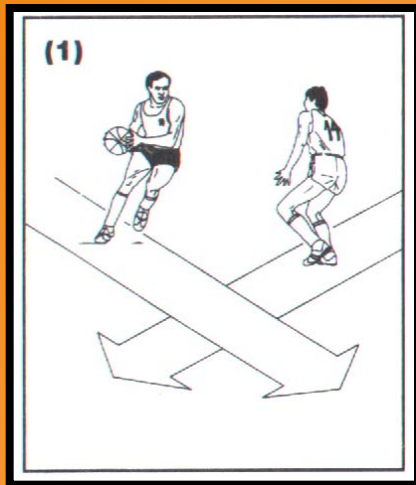
(1) Si el defensor corre detrás pero en paralelo al driblador y:

(2) Si el driblador cambia la trayectoria para intentar forzar una falta personal sin permitir ni tiempo ni distancia:



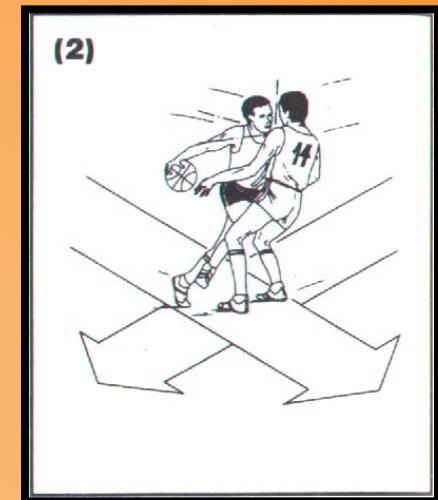
ES RESPONSABILIDAD DEL DRIBLADOR

Carga / Bloqueo



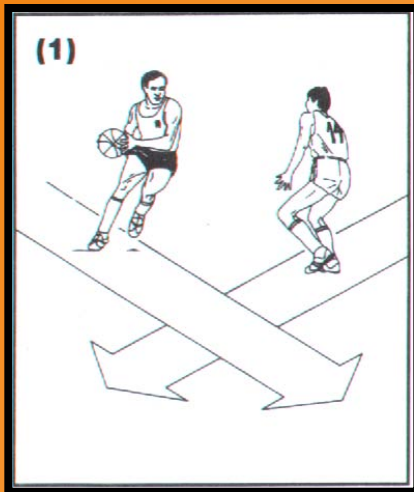
(1) Un defensor que ha establecido una posición legal de defensa puede moverse lateralmente o hacia atrás. También tiene que llegar primero al lugar y el contacto ha de ser en el torso.

(2) Los tres elementos han sido aplicados por la defensa - **CARGA**



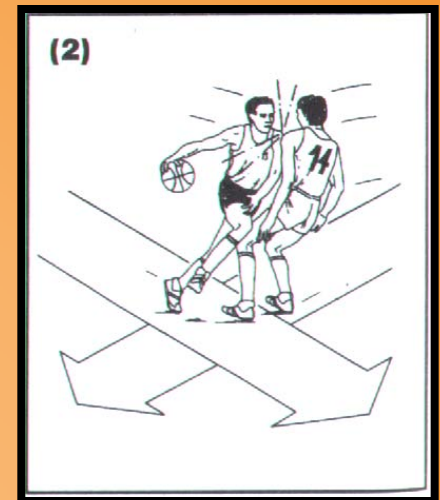
FALTA DE BLOQUEO

Carga / Bloqueo



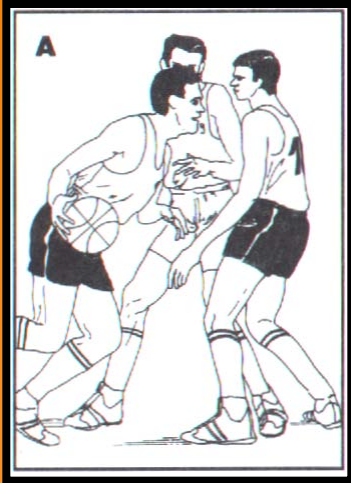
(1) El defensor ocupa una posición legal de defensa y se mueve lateralmente manteniendo la posición legal.

(2) Pero el defensor llega después del atacante al lugar y el contacto no es en el torso



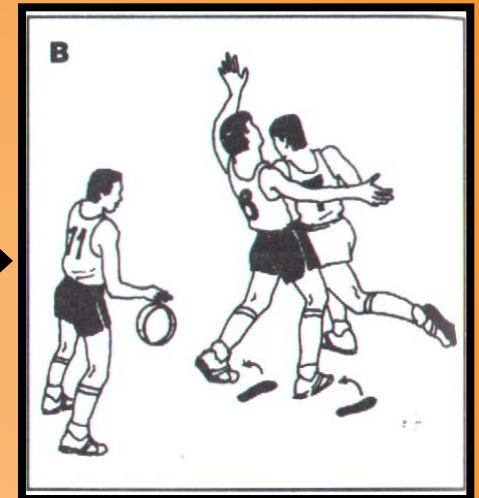
FALTA DE BLOQUEO

Carga / Bloqueo



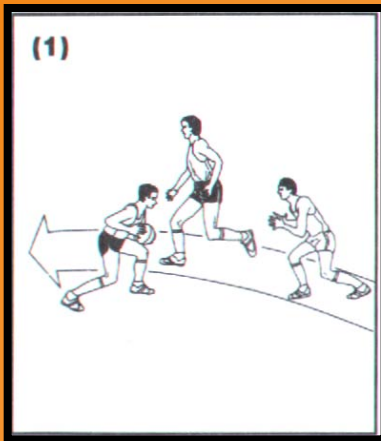
A - Se establece una pantalla legal-dentro del campo de visión del adversario. El defensor tiene que evitar el contacto ya que el jugador al que hacen la pantalla es el responsable del mismo.

B - El jugador que hace la pantalla se está moviendo- no es legal- BLOQUEO



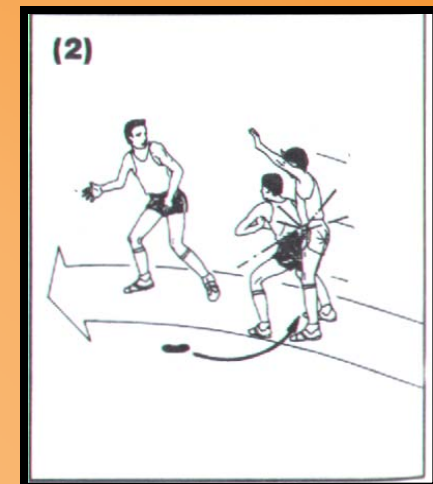
FALTA DE BLOQUEO DEL ATACANTE

Pantalla



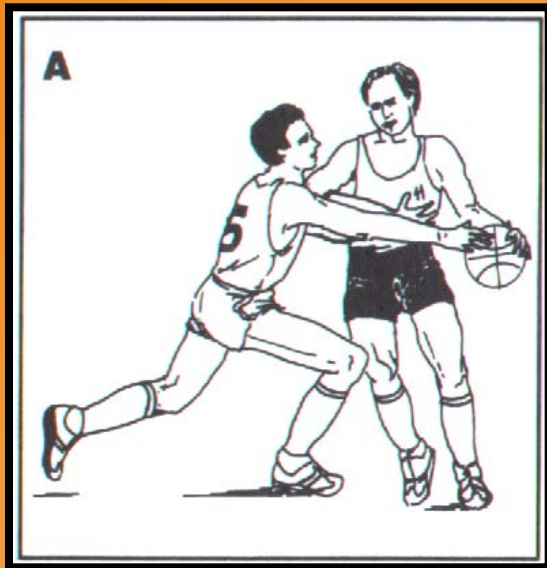
(1) El jugador con el balón establece una pantalla. Él es el responsable de cualquier contacto y ha de permitir tiempo y distancia al defensor.

(2) Si el jugador que hace la pantalla no permite ni tiempo ni distancia y se produce un contacto



FALTA DE BLOQUEO DEL ATACANTE

Uso ilegal de las manos - 1

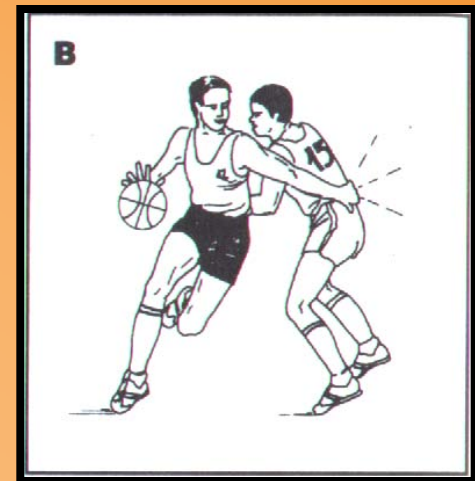


A - El defensor estira los brazos para robar el balón, si se produce un contacto, aunque se haya tocado el balón-

FALTA DEL DEFENSOR

B - Si el driblador estira los brazos para impedir que el defensor consiga una ventaja-

FALTA DEL ATACANTE



LA MANO SE CONSIDERA PARTE DEL BALÓN CUANDO ESTÁ EN CONTACTO CON EL MISMO

Uso ilegal de las manos - 1



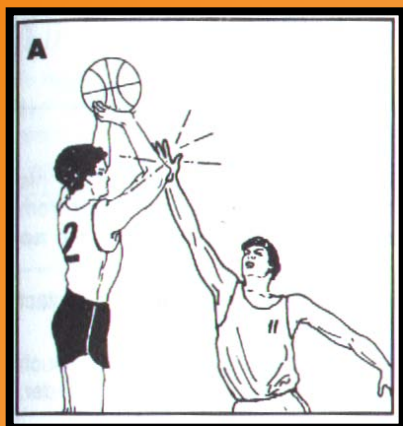
A - Un contacto accidental de este tipo **NO SE CONSIDERA FALTA**

B - **ES LEGAL** cuando al bloquear un lanzamiento se produce un contacto de la mano con el balón.



UN LIGERO GOLPE EN LA MANO DE UN ADVERSARIO SE CONSIDERA LEGAL, PERO NO SI SE TRATA DE UN GOLPE FUERTE

Uso ilegal de las manos - 2

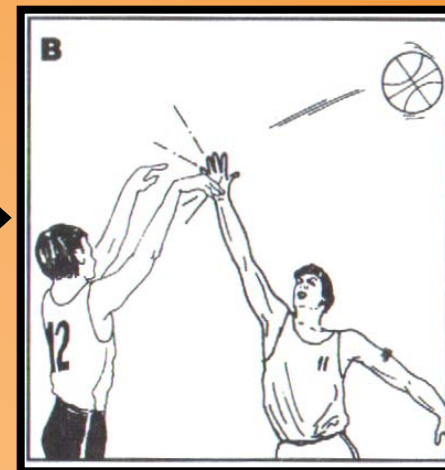


A - Si se produce un bloqueo antes de que el balón haya salido de las manos de un lanzador cuando un jugador intenta un bloqueo, éste puede afectar la precisión del lanzamiento -

FALTA DEL DEFENSOR

B - Si tiene lugar un ligero golpe en la mano del lanzador por parte de un jugador que intenta un bloqueo después de que el balón haya salido de la mano del lanzador.

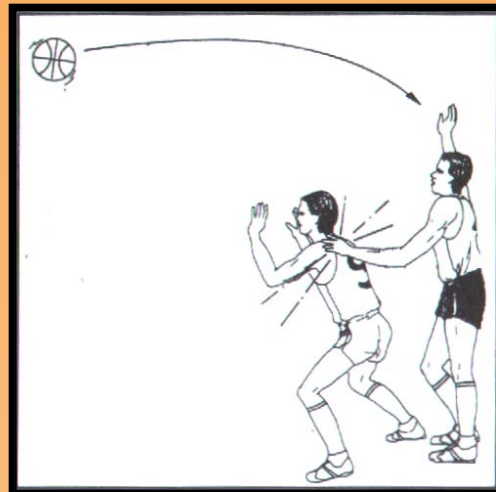
NO ES FALTA



Uso ilegal de las manos - 2

Un pivot recibe un pase bombeado y para deshacerse del defensor le empuja- el atacante consigue una ventaja injusta

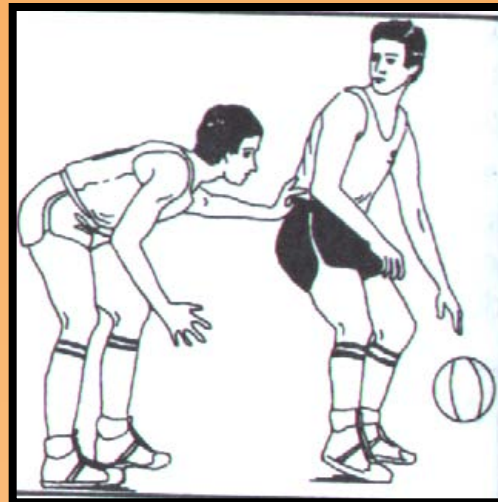
FALTA DEL ATACANT



Uso ilegal de las manos - 3

No es necesario tocar con la mano cuando se está marcando a un driblador. Los árbitros lo pueden impedir mediante una advertencia PERO si la acción impide el movimiento-

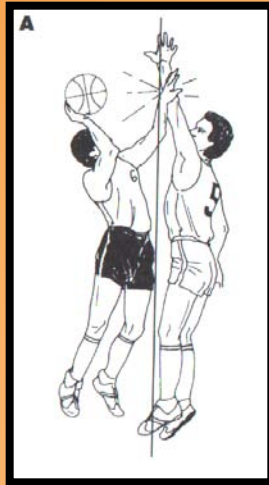
FALTA DEL DEFENSOR



Uso ilegal de las manos - 3

A. El jugador que está lanzando estira los brazos para proteger el balón e impedir un bloqueo. Los antebrazos de los dos jugadores accidentalmente contactan

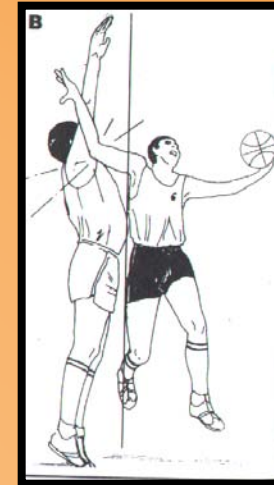
NO ES FALTA



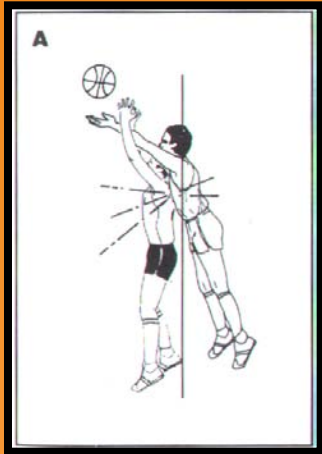
B. El lanzador suspendido en el aire estira los brazos, produce un contacto y pierde el equilibrio

DEFENSA LEGAL

FALTA DEL ATACANTE



Marcaje por detrás

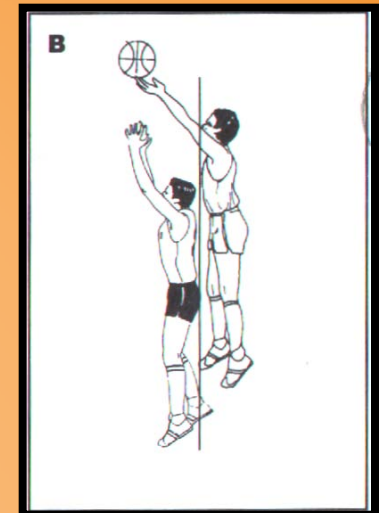


A. El pivot-recibe un pase. El adversario intenta asegurar el balón y contacta con él por detrás

EL DEFENSOR ES EL REONSABLE DEL CONTACTO

B. El defensor se estira para coger el balón por detrás pero no hay contacto

JUGADA LEGAL



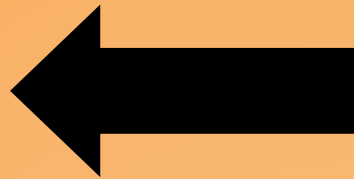
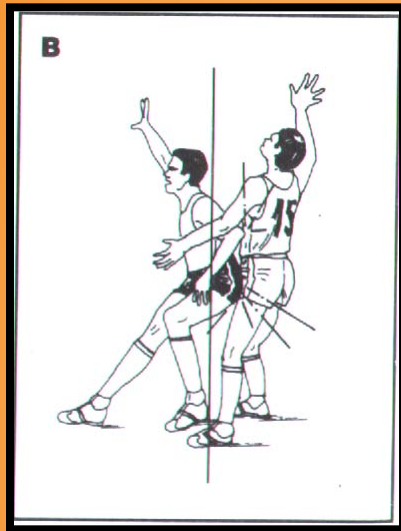
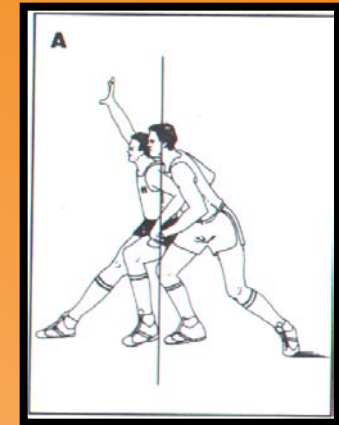
Jugada de pivot

La jugada de pivot puede ser agresiva pero no dura

A - El defensor y el atacante están luchando por la posición, cuerpo a cuerpo en igualdad de fuerzas

Los dos jugadores lo aceptan

NO ES FALTA

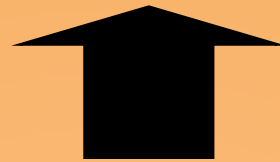


B - El atacante usa el codo para empujar al defensor- no hay igualdad de fuerzas-coloca al defensor en una desventaja.

No es aceptado por el defensor

FALTA DEL ATACANTE

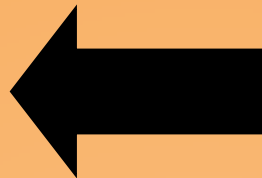
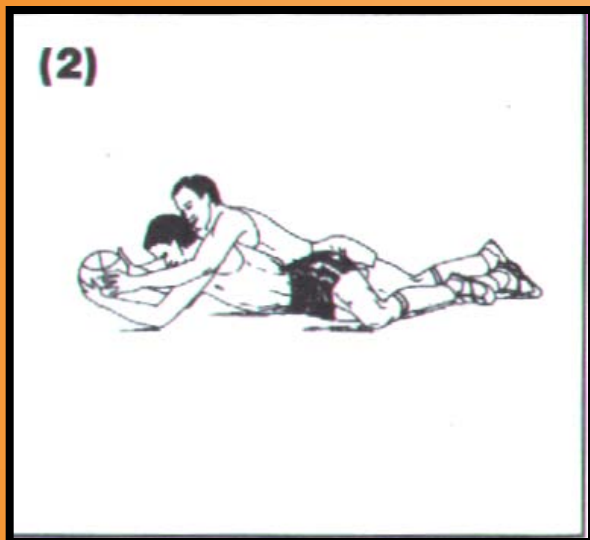
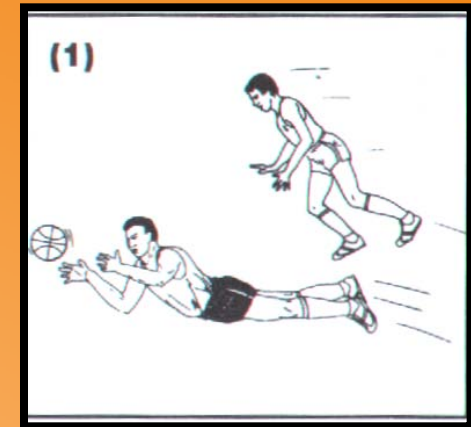
Balón libre / Rebote - 1



Un jugador puede hacerse con el control del balón por detrás de un adversario si SÓLO toca el balón y No está en contacto con el adversario.

Balón libre / Rebote - 1

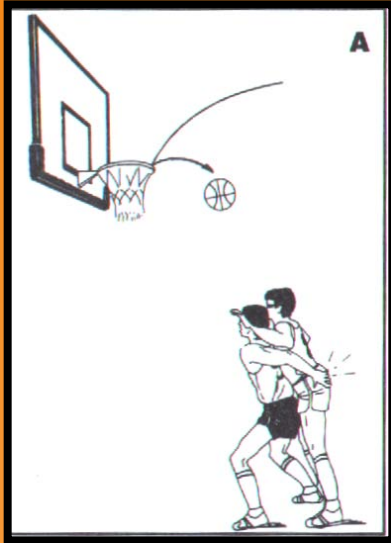
(1) Un balón suelto rueda por el suelo y los dos adversarios intentan hacerse con el control



(2) El jugador de pantalón negro está en posición más favorable y su adversario se tira encima suyo en un último intento de hacerse con el control-

FALTA DEL JUGADOR DE PANTALÓN BLANCO

Balón libre / Rebote - 2



A. Un defensor agarra a un adversario mientras le bloquea-especialmente si el balón bota hacia él.

POSICIÓN GANADA

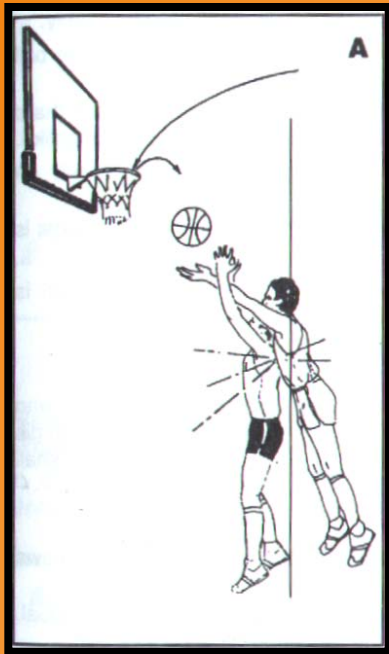
FALTA

B. El atacante empuja al defensor, bloqueándolo para ganar la posición para el rebote.

FALTA



Balón libre / Rebote - 2



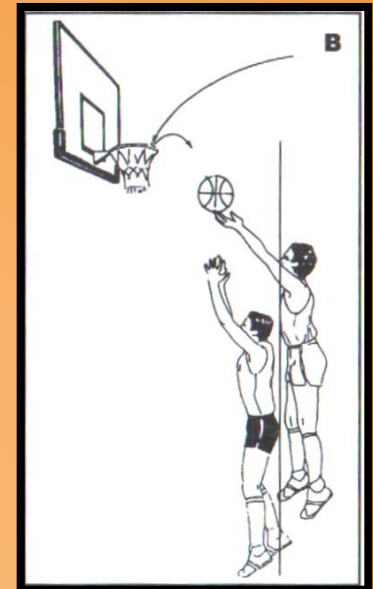
A. Un defensor intenta bloquear un rebote por detrás del atacante y se produce un contacto.

FALTA DEL DEFENSOR

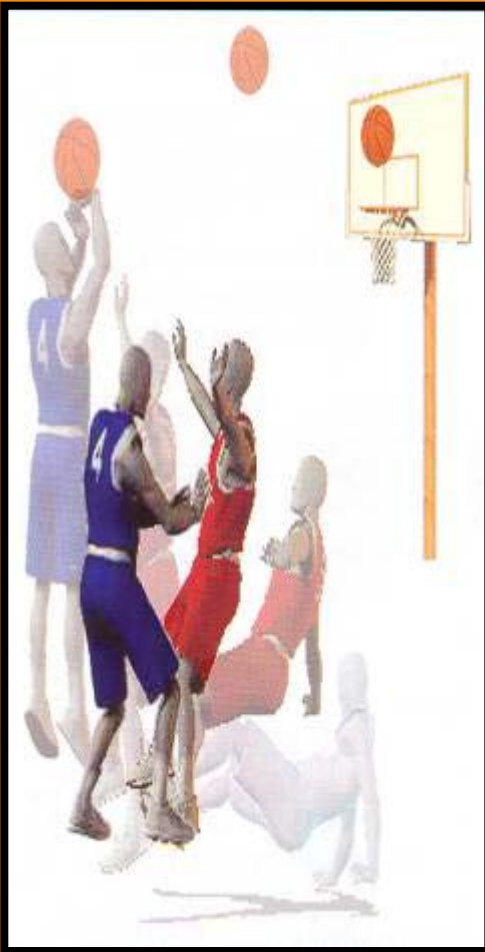
B. El defensor bloquea el balón por detrás pero por encima del atacante.

NO CONTACTO

NO ES FALTA



Simulaciones



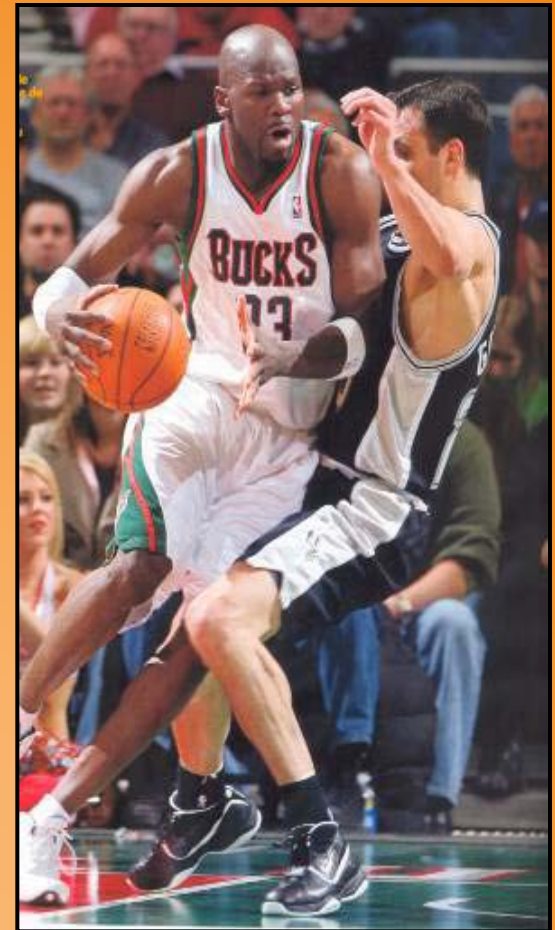
JUGADORES QUE SE TIRAN O HACEN TEATRO ENGAÑANDO A LOS ÀRBITROS

Obtener ventaja al sancionar injustamente una falta

Crear una atmosfera antideportiva para presionar a los árbitros

Simulaciones

1. Defensor en PLD o atacante que después de un contacto **no punible**, simula (se tira o hace teatro) **Aviso + FT**
2. Atacante o defensor que al simular provoca un **contacto punible**, sancionar falta.
3. Jugador que recibe una falta y después simula. **Aviso + FT**. No se ha de dejar de sancionar la falta.
4. Acción normal del juego donde un jugador cae al suelo. Dejar seguir el juego.



El aviso se debe hacer al jugador y al preparador, i este aviso servirá para todos los jugadores de este equipo

Faltas antideportivas / Faltas descalificantes - 1

**UNA FALTA ANTIDEPORATIVA SE HA DE
INTERPRETAR DE LA MISMA FORMA
DURANTE TODO EL PARTIDO**



EL ÁRBITRO HA DE JUZGAR SÓLO LA ACCIÓN

Faltas antideportivas / Faltas descalificantes - 1

SE TIENEN QUE APLICAR LOS SIGUIENTES PRINCIPIOS:

1) SI UN JUGADOR COMETE UNA FALTA MIENTRAS HACE UN ESFUERZO LEGÍTIMO POR JUGAR EL BALÓN - NO ES UNA FALTA ANTIDEPORATIVA

2) SI, EN EL ESFUERZO POR JUGAR EL BALÓN , EL JUGADOR PRODUCE UN CONTACTO EXCESIVO - FALTA ANTIDEPORATIVA

3) RETENER, GOLPEAR O EMPUJAR A UN JUGADOR QUE ESTÁ LEJOS DEL BALÓN - GENERALMENTE FALTA ANTIDEPORATIVA

4) MOVERSE PELIGROSAMENTE POR DEBAJO DE UN JUGADOR QUE ESTÁ EN EL AIRE PRODUCIENDO UN CONTACTO - GENERALMENTE FALTA ANTIDEPORATIVA

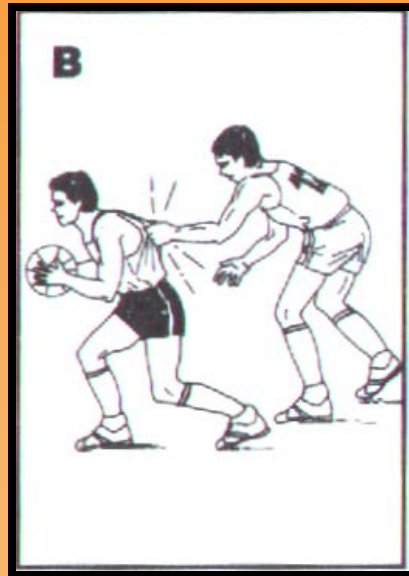
UN JUGADOR QUE COMETE DOS FALTAS ANTIDEPORATIVAS DEBE SER: DESCALIFICADO

Faltas antideportivas / Faltas descalificantes - 1

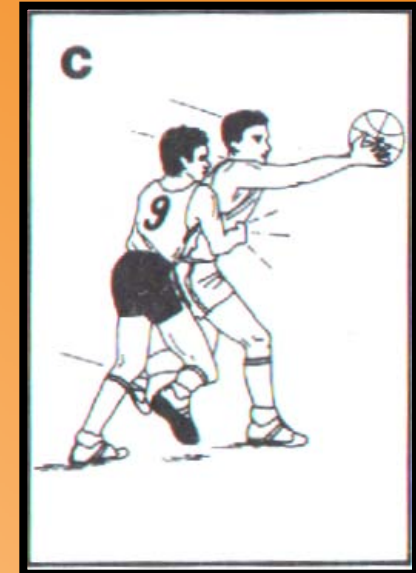
EJEMPLOS



A. Empujar por detrás a un adversario que está lanzando a canasta.



B. Agarrar por detrás a un adversario que tiene posibilidades de conseguir unar canasta.

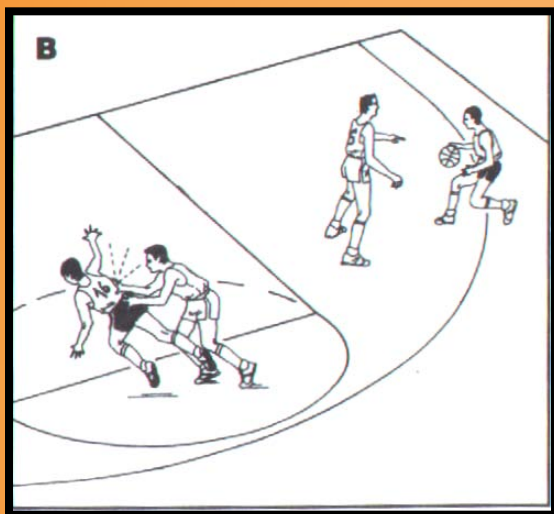
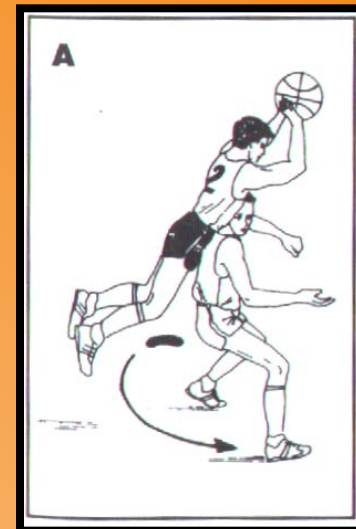


C. Agarrar a un adversario para impedir que se dirija a canasta.

Faltas antideportivas / Faltas descalificantes - 2

EJEMPLOS

A. Un *boxing-in* que produce un contacto al moverse peligrosamente por debajo de un jugador suspendido en el aire.



B. Empujar a un adversario que está lejos del balón.

Faltas antideportivas / Faltas descalificantes - 3



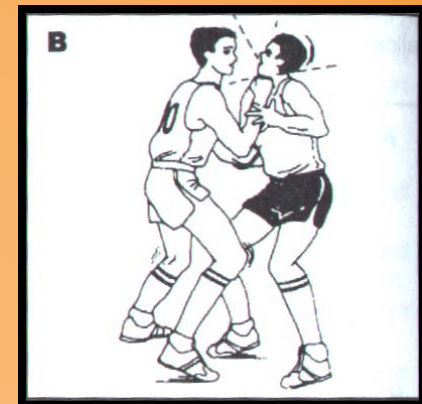
A - El defensor coge el rebote y entonces mueve los codos para deshacerse del adversario-PUEDE ser FALTA ANTIDEPORATIVA

Si es flagrante (golpea al adversario)

podría ser DESCALIFICANTE

B - Si un jugador golpea a un adversario mientras está luchando.

FALTA DESCALIFICANTE



Faltas Antideportivas - 4

Es falta antideportiva cuando:

- La **pelota se encuentra fuera del terreno** a disposición de un jugador para un servicio de banda.
- En ese momento (antes de que el jugador que saca deje ir la pelota) un jugador del **equipo defensor provoca un contacto punible** sobre un jugador atacante que también esta en la pista.

Falta Antiesportiva

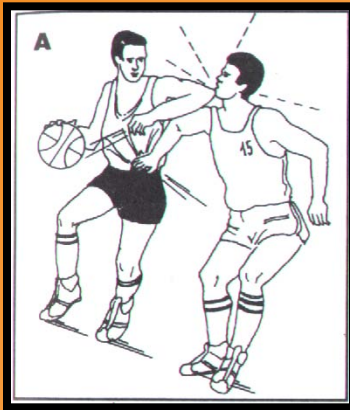


Pilota fora

Si el último defensor provoca un contacto lateral o por detrás sobre un jugador que va hacia canasta.

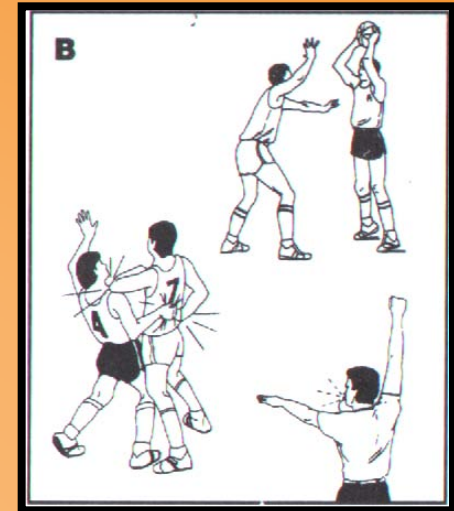
Doble falta

Es aquella jugada en la que dos adversarios se hacen falta mutuamente aproximadamente al mismo tiempo.



A. Si un jugador con el balón está implicado en una doble falta, O

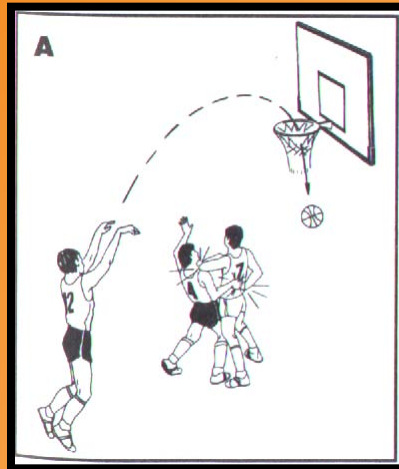
B. Si un equipo tiene el control del balón



Se anotarán las faltas y se reanudará el juego con un saque efectuado desde el lugar más próximo a la infracción para el equipo que tenía el control del balón cuando se ha producido la falta.

Doble falta

Si el balón está en el aire porque se ha producido un lanzamiento cuando la falta ocurre:

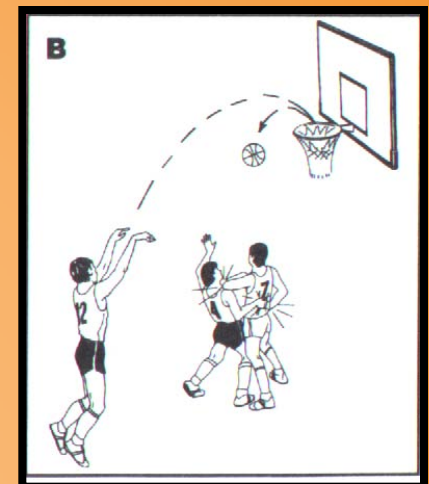


A. El balón entra - vale la canasta.

SAQUE DE FONDO DEL ADVERSARIO

B. El balón no entra - ningún equipo tiene el control del balón.

SALTO ENTRE DOS ENTRE LOS JUGADORES IMPLICADOS



Faltas técnicas - 1



A - Falta de respeto hacia el árbitro.

FALTA TÉCNICA

B-Mostrar desacuerdo públicamente.

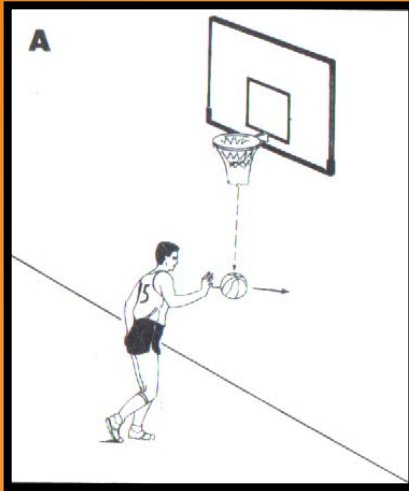
FALTA TÉCNICA



Los árbitros pueden evitar las faltas técnicas mediante una advertencia cuando se trata de infracciones menores PERO si se repiten - SE TIENEN QUE SANCIONAR

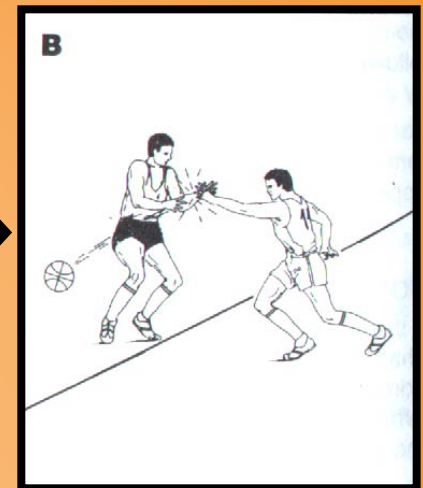
NO SON NECESARIAS LAS ADVERTENCIAS PARA LAS ACCIONES ANTIDEPORATIVAS O LA VENTAJA INJUSTA

Faltas técnicas - 1

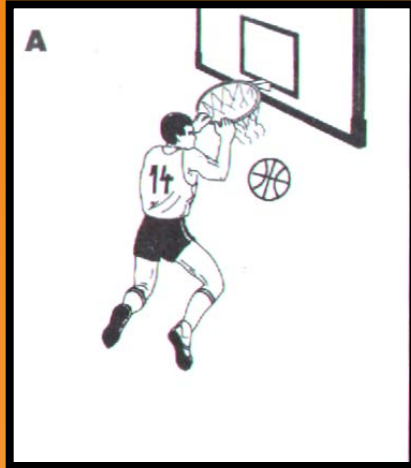


A - El jugador demora el juego lanzando el balón fuera o colocándolo en el suelo después de una canasta- la primera vez se le puede advertir, la próxima vez **TÉCNICA**

B - El jugador demora el juego cogiendo el balón de las manos de un jugador que efectúa un saque de banda - la primera vez se le puede advertir, la próxima vez **TÉCNICA**

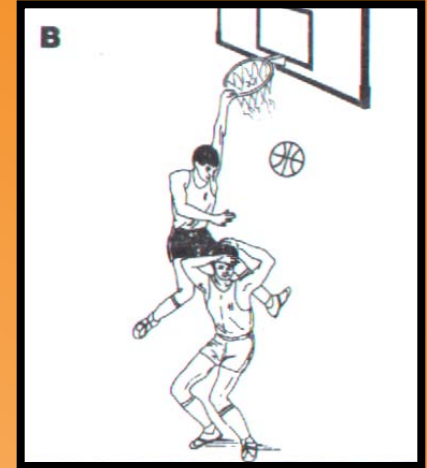


Faltas técnicas - 2



Si un jugador se cuelga del aro apoyando todo su cuerpo.

**FALTA
TÈCNICA**



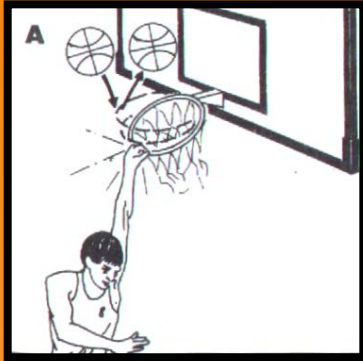
A. Cuando un jugador se cuelga momentáneamente del aro durante un mate.

IGNORAR

B. Pero si se cuelga para evitar una lesión a sí mismo o a otro.

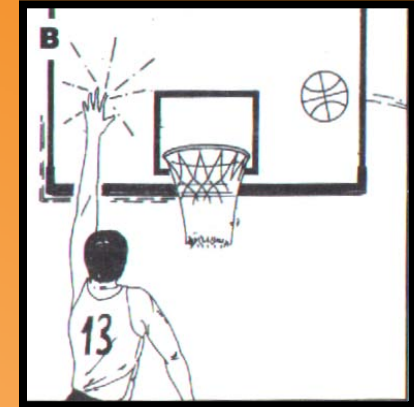
NO ES FALTA

Faltas técnicas - 2



A. Cuando el balón está en el aire si el defensor hace que el aro vibre

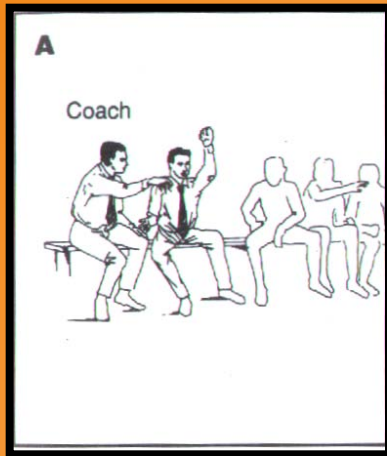
Si a criterio del árbitro esto impide que el balón entre **TÉCNICA** (la canasta no es válida a menos que haya una interposición ilegal)



B. El defensor hace que el tablero vibre

Si la canasta es válida o hay una interposición ilegal la Falta Técnica puede no ser necesaria.

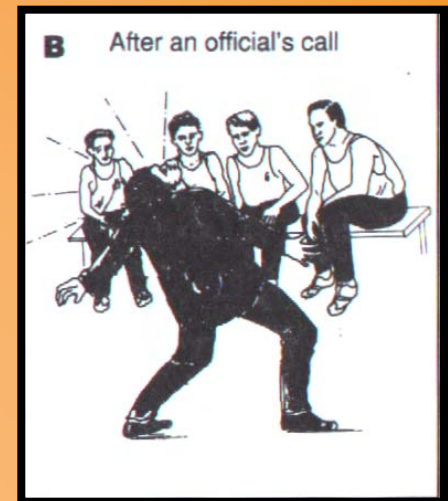
Faltas del personal del banquillo - 1



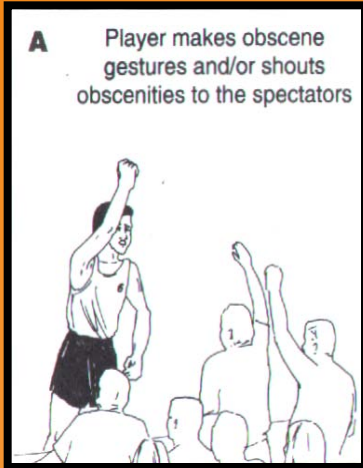
A. El entrenador es el responsable de la conducta de los miembros del banquillo.

B. El entrenador no ha de incitar a los espectadores ni puede mostrar su desacuerdo con la decisión del árbitro públicamente.

FALTA TÉCNICA



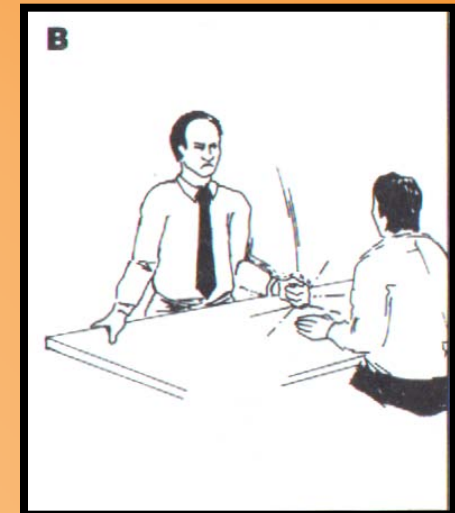
Faltas del personal del banquillo - 1



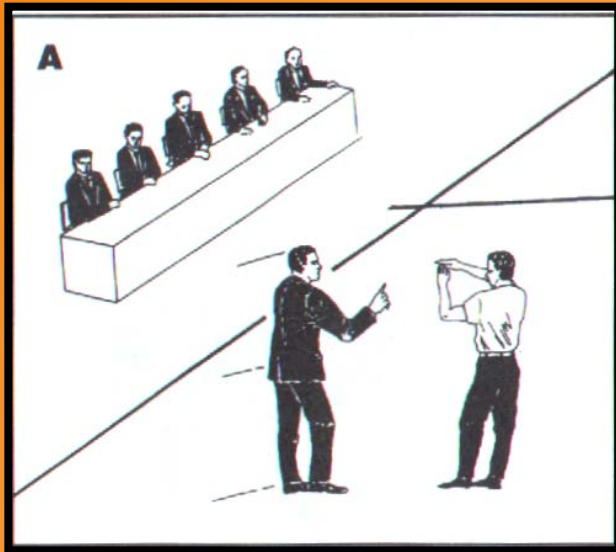
A - Los miembros del equipo NO HAN de incitar a los espectadores

FALTA TÉCNICA

B - El entrenador se ha de dirigir a la mesa de una manera deportiva - Si es descortés o agresivo
FALTA TÉCNICA



Faltas del personal del banquillo - 2



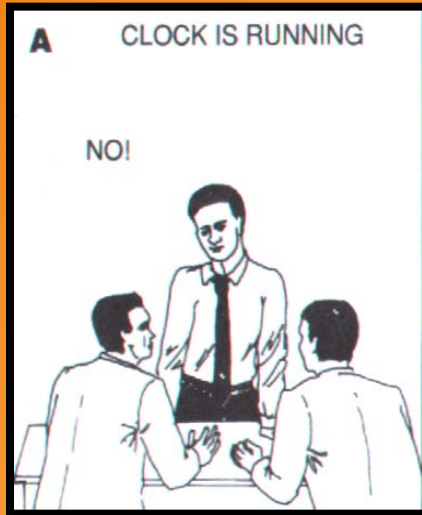
A. El entrenador entra en la pista para mostrar su desacuerdo con el árbitro.

FALTA TÉCNICA

B. Con permiso del árbitro el entrenador o los seguidores entran en la pista para atender a un jugador lesionado - LEGAL



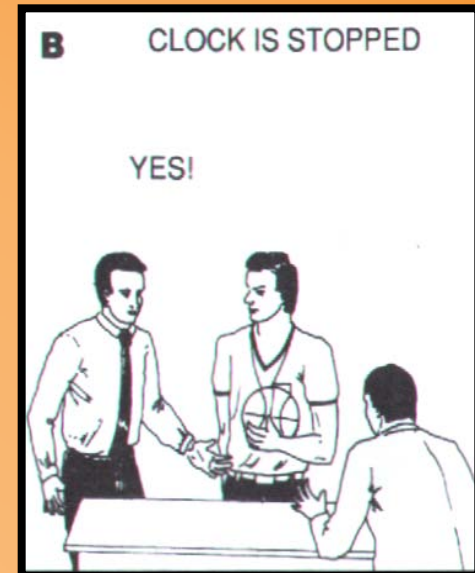
Faltas del personal del banquillo - 2



A. El personal del banquillo no puede **NUNCA** dirigirse a la mesa mientras el reloj está en funcionamiento **EXCEPTO** para pedir un tiempo muerto o una sustitución.

B. Cuando el reloj está parado el personal del banquillo **PUEDE** dirigirse a la mesa para buscar información sobre-puntuación, tiempos, número de faltas, errores rectificables **PERO...**

RESPETUOSAMENTE Y SIN INTERFERIR EN EL PROGRESO DEL JUEGO



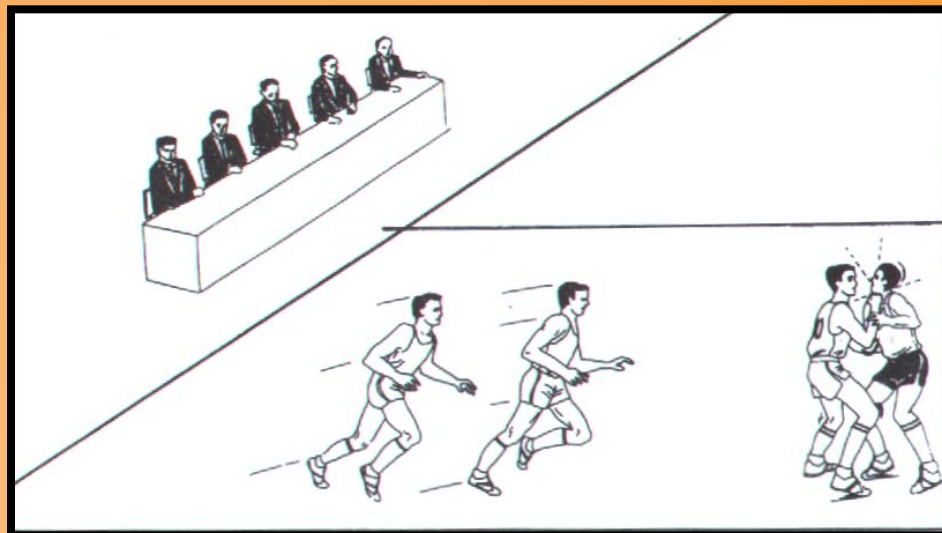
Faltas del personal del banquillo - 2

ENFRETAMIENTOS

El entrenador y su ayudante son los únicos que pueden entrar en la pista en caso de un enfrentamiento, pero sólo para ayudar a restablecer la paz

Si los substitutes o cualquier otro miembro del banquillo entran en la pista durante un enfrentamiento por cualquier motivo :

Han de ser descalificados; se concederán dos tiros libres más control del balón, no importa el número de personas que estén implicadas.



Disciplina - Consejos

- **Ignorar - las infracciones técnicas menores.**
- **Identificar las áreas problemáticas, así como los jugadores - si es necesario advertir.**
- **Vender - tus decisiones-confía en tus capacidades.**
- **Coherencia - en tu criterio y esto ayudará a mantener la disciplina.**
- **Impedir - acciones antideportivas.**

Disciplina - Consejos

- **Proteger - la imagen del deporte, los jugadores y los árbitros.**
- **Mirar - a tu compañero para pedir ayuda o ayudar.**
- **Imponer - tu autoridad con calma pero con firmeza, sancionar según las Reglas.**
- **Nunca - reacciones con desmesura- esto puede causar aún más problemas.**
- **Expulsar - a los infractores cuando sea necesario.**

MUY IMPORTANTE- DISFRUTA

Consejos para los árbitros

- **Impedir - las jugadas duras y peligrosas**
- **Asegurar - el cumplimiento del espíritu de las reglas.**
- **Actuar - con rapidez y justicia.**
- **Localizar - las posibles áreas problemáticas**
- **Pasar por alto los contactos poco importantes pero ser coherentes.**
- **Nunca - intentar compensar los errores**
- **Actuar - positivamente y con confianza**
- **Mirar a tu compañero para ofrecer recibir ayuda cuando sea necesario.**

- **Concentrarse** - principalmente en las acciones de los defensores.
- **Ocupar** - la mejor posición para ver entre las jugadas.
- **Prestar atención** - a las jugadas lejos del balón.
- **Tomar** - el control de la situación cuando sea necesario.
- **Evaluar** - los efectos de una jugada ventaja-desventaja.
- **Coherencia** - utilizar los mismos criterios durante todo el partido.
- **Cortar** - las jugadas duras y peligrosas con eficacia y rapidez.
- **Señalizar** - hacer las señales con rapidez y aplicar la sanción apropiada.

TRABAJAR EN EQUIPO