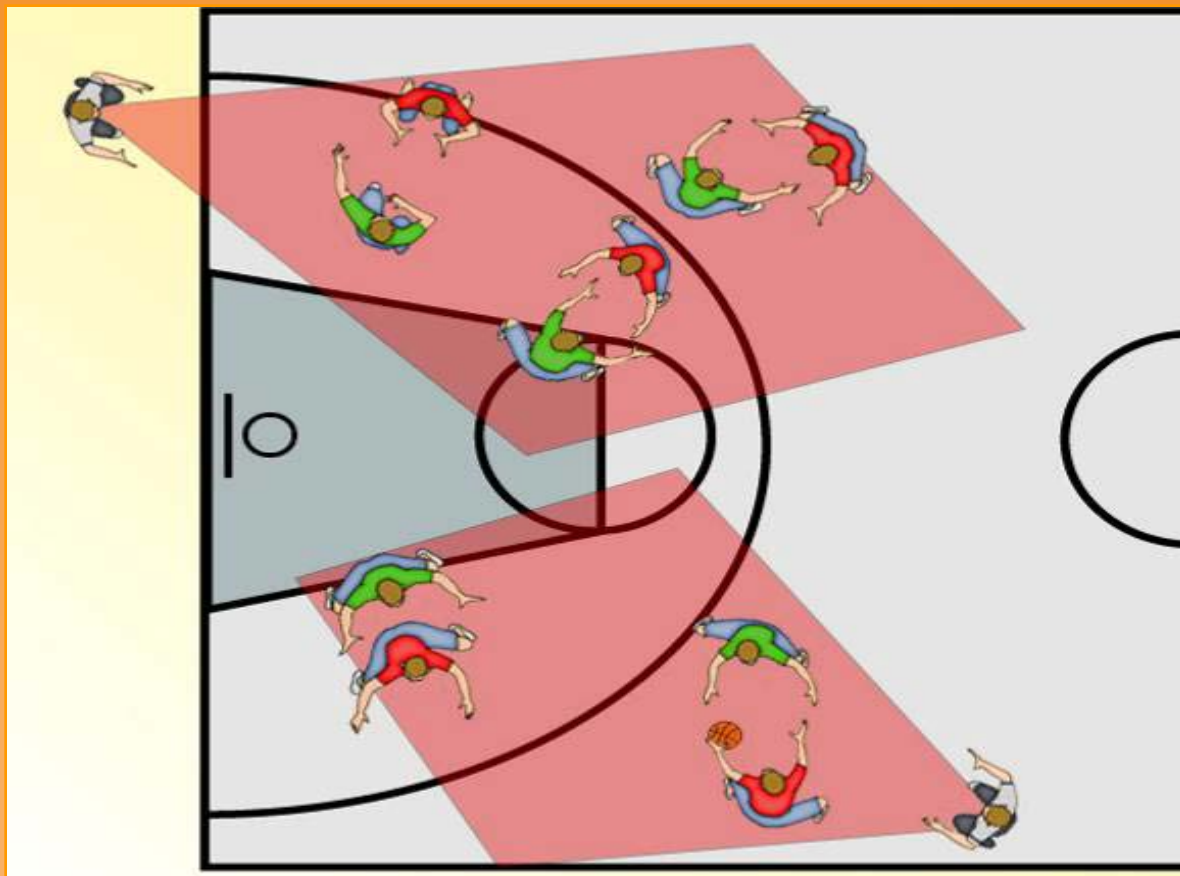


# PUNTOS DE ÉNFASIS TÉCNICA DE ARBITRAJE



# PARTES DE LA TÉCNICA DEL ÁRBITRO

## I) MECÁNICA

Uso del silbato

Señalización

Señalización a la mesa



## II) UBICACIÓN

Principios generales

Árbitro de cabeza

Árbitro de cola



## III) COLABORACIÓN

Antes

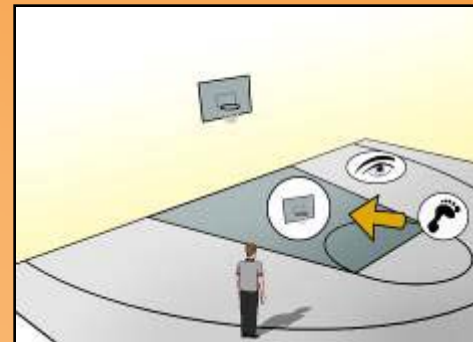
Durante

Después



# PRINCIPIOS GENERALES

- **Utiliza los materiales que se te ofrecen.**
- **Trabaja de acuerdo con el Manual**
- **Adáptate al juego.**
  - Muévete constantemente y trabaja para buscar el espacio



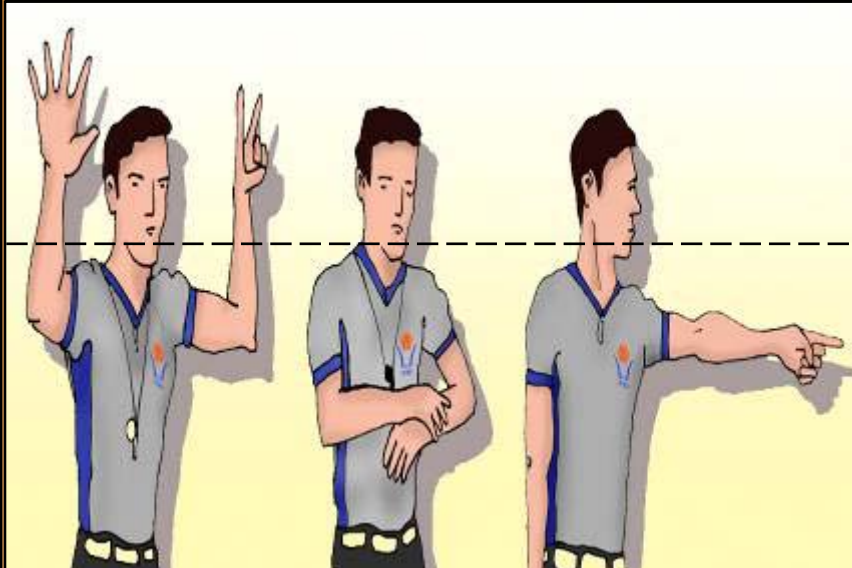
- Corre menos para moverte más.
- Trabaja en equipo, crea y utiliza canales de comunicación con tu compañero.

# SEÑALIZACIÓN: ERRORES

- SEÑALIZACIÓN SIN DIFERENCIA DE NIVELES.



**NIVEL 1 FALTA PERSONAL Y VALIDEZ DE LA CANASTA**



**NIVELL 2  
NÚMERO DEL  
INFRACOR**

**NIVELL 3  
TIPO DE FALTA**

# SEÑALIZACIÓN: ERRORES

- **MALA INTERPRETACIÓN DEL CONCEPTO DE VOLUMEN.**
- **SEÑALIZACIÓN DE LOS NÚMEROS CON LAS MANOS DOBLADAS.**



# SEÑALIZACIÓN: ERRORES

- **NO HACER LA SEÑAL DE DETENER EL RELOJ PARA INDICAR LAS VIOLACIONES.**
- **BRAZO DOBLADO AL SEÑALIZAR LAS FALTAS PERSONALES.**

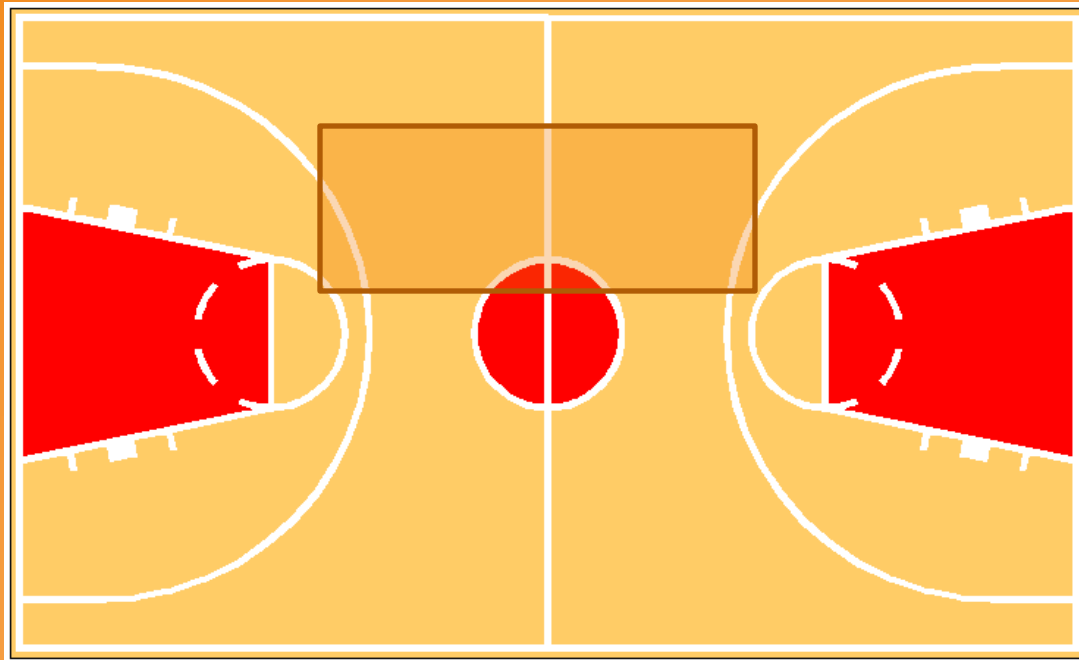
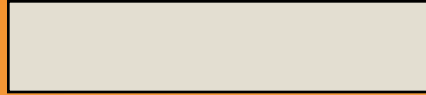


# SEÑALIZACIÓN: ERRORES

- **NO INDICAR CON EL DEDO LAS FALTAS**
- **NO CONTAR LOS 5 SEGUNDOS CON LOS DEDOS**
- **CONTAR 8 SEGUNDOS EN UN ANGULO DE 45 GRADOS**



# ZONA DE SEÑALIZACIÓN



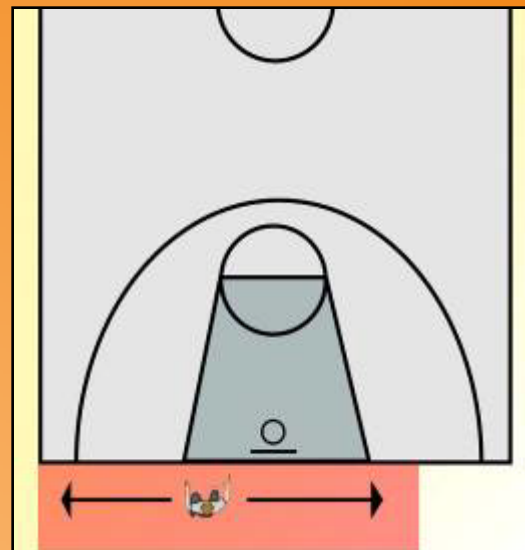
DESPUÉS DE SANCIONAR UNA FALTA:

- Correr hacia la mesa de auxiliares y detente dentro de la zona de señalización de manera que, sin obstáculos, os podáis comunicar.



# TRABAJO DE CABEZA : ERRORES

NO ROMPER CUANDO LA PELOTA SE ENCUENTRA EN EL POSTE BAJO, ZONA 6.

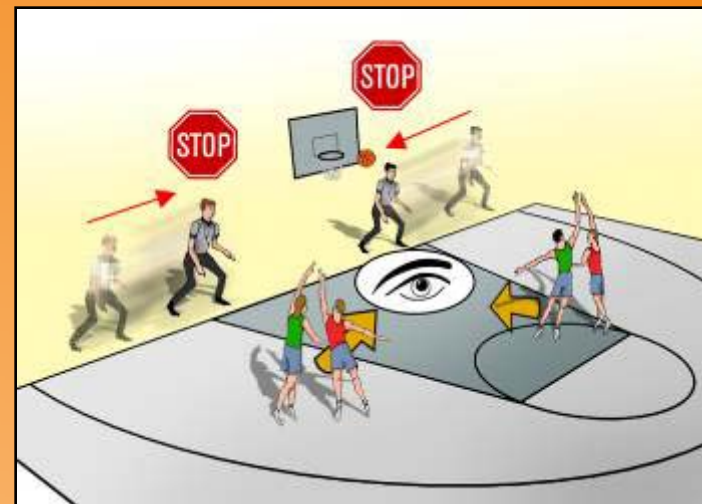


TRABAJAR PEGADO A LA LÍNEA



# TRABAJO DE CABEZA : ERRORES

NO ESTAR PARADO PARA VALORAR  
CORRECTAMENTE LAS  
VERTICALIDADES.



POSICIÓN  
FUERA-DENTRO



# TRABAJO DE CABEZA : ERRORES

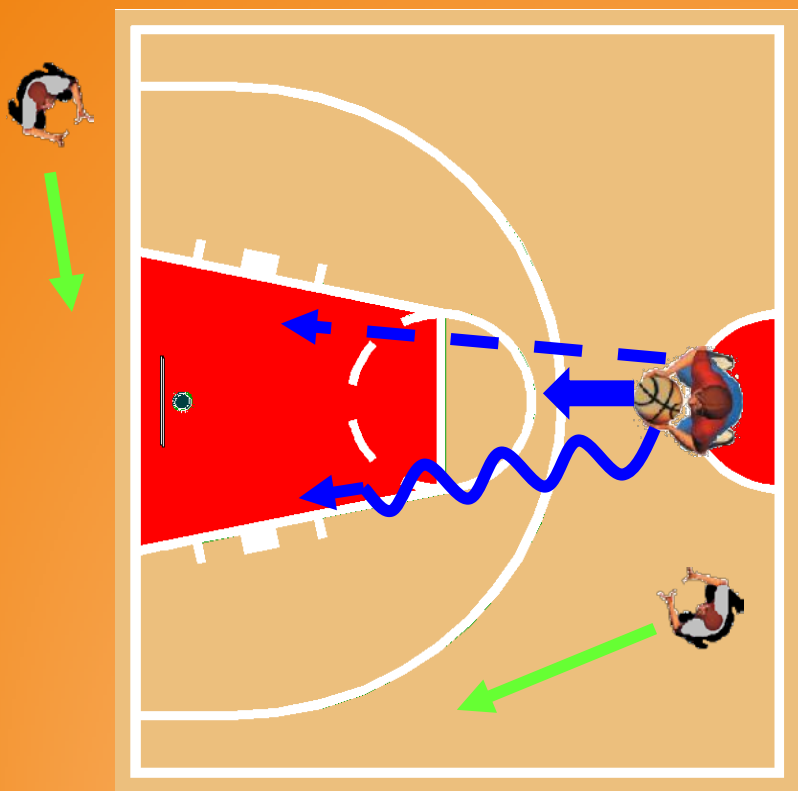


**NO LEER CORRECTAMENTE LOS MOVIMIENTOS DE LOS JUGADORES DEFENSORES CUANDO VAN A LAS AYUDAS EN LAS PENETRACIONES HACIA LA CANASTA.**

**NO BUSCAR LOS ESPACIOS EN LAS SITUACIONES DE REBOTES DE FORMA CORRECTA.**



# TRABAJO DE CABEZA : ERRORES

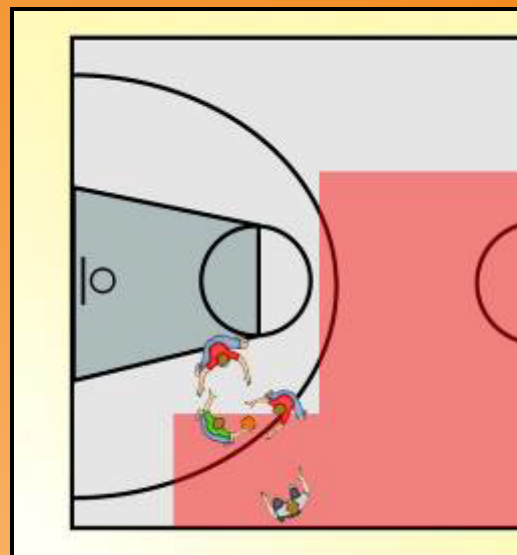


EL ÁRBITRO DE CABEZA TAMBIEN TIENE QUE PENETRAR

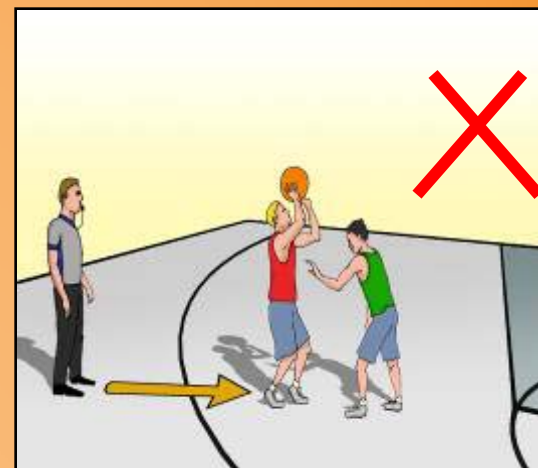
1. LANZAMIENTO A CANASTA
2. PASE INTERIOR
3. PENETRACIÓN DEL JUGADOR CON BALON HACIA CANASTA

# TRABAJO DE CABEZA: ERRORES

FALTA DE MOVIMIENTO O  
MALA LECTURA DE LOS  
MISMOS DENTRO DEL ÁREA DE  
TRABAJO DEL ÁRBITRO DE  
CABEZA



NO ARBITRAR EN  
SITUACIONES DE  
"TRES EN RAYA"  
NO BUSCAR  
ESPACIOS



# TRABAJO DE COLA: ERRORES

AVANZARSE A LAS TRANSICIONES DE CABEZA A COLA, DEJANDO EL JUEGO CON PELOTA POR DETRÁS

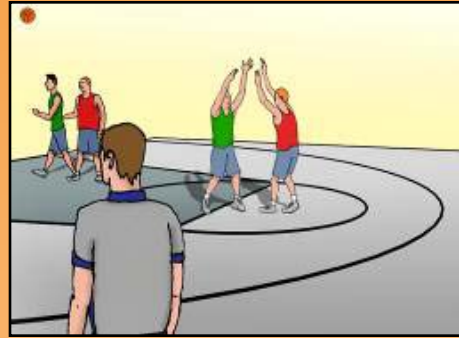


SANCIONAR DESDE POSICIONES MUY LEJANAS Y/O SIN TENER LOS ESPACIOS PARA VER LAS ACCIONES.

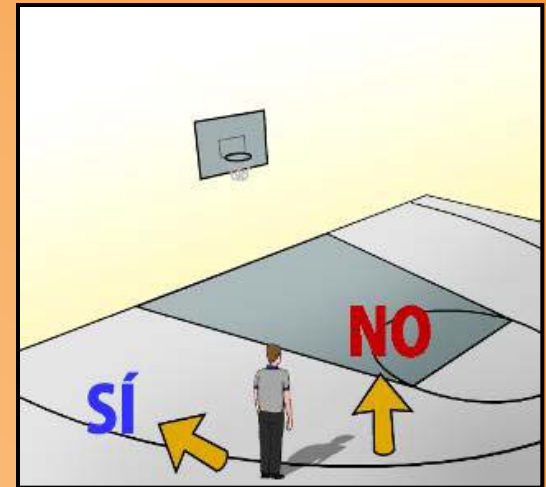
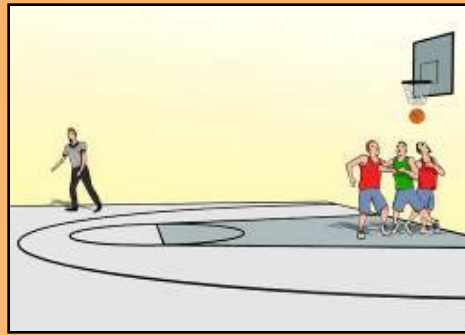
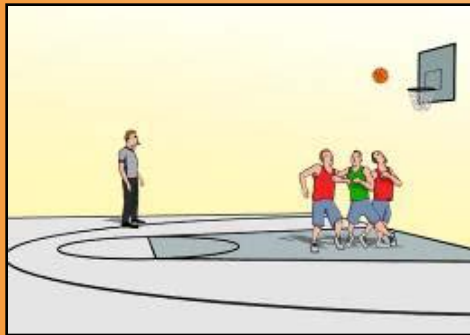


# TRABAJO DE COLA : ERRORES

NO PENETRAR,  
PENETRAR EN LA DIRECCIÓN ERRÒNEA  
O INCLÚSO ALEJARSE



1. LANZAMIENTO
2. PASE INTERIOR.
3. PENETRACIÓN.

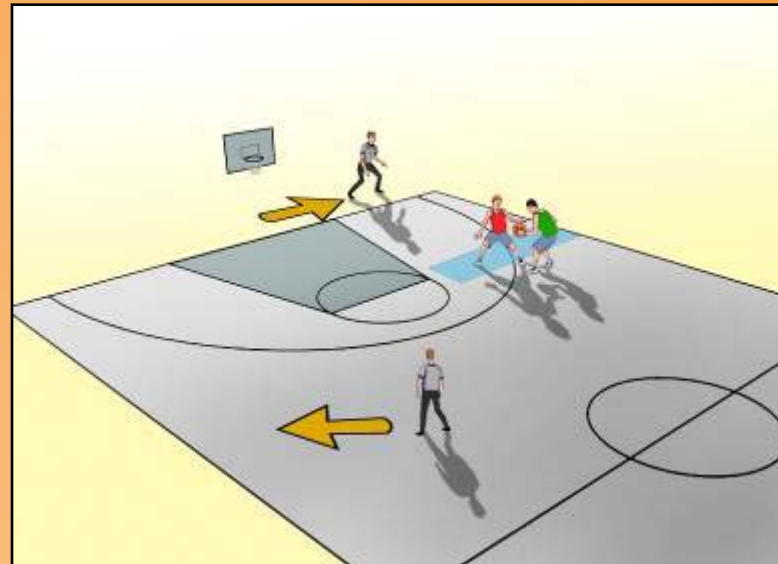


# COMPETENCIA ARBITRAL

## NO RESPETAR LAS ZONAS DE INFLUENCIA

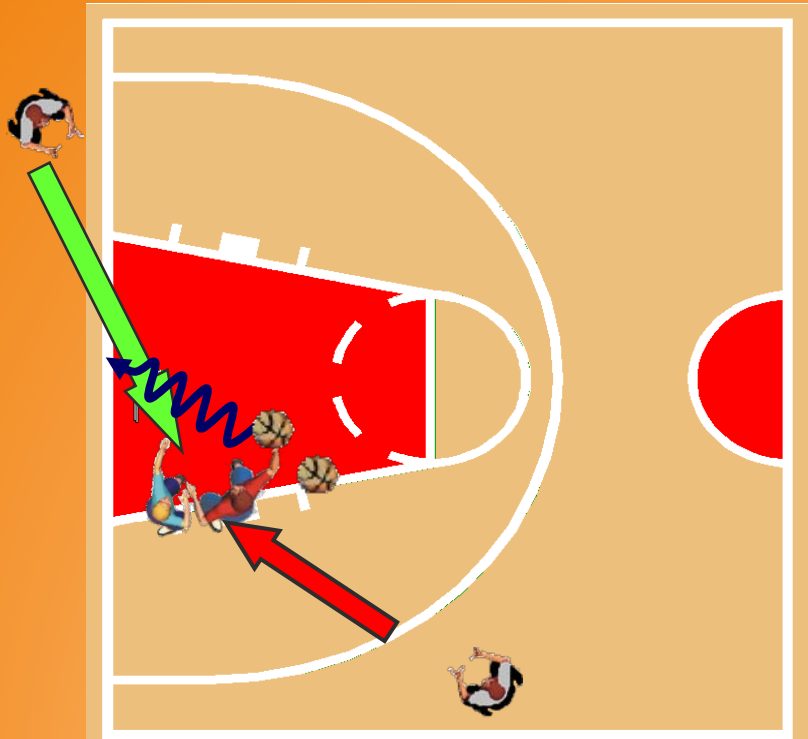
A MENUDO EL ÁRBITRO DE COLA INVADIRÍA, SIN MOTIVO, INTERVIENIENDO EN LA Z-4 EN ESPACIOS QUE NO SÓN DE SU RESPONSABILIDAD

## CONFIA EN TUS COMPAÑEROS



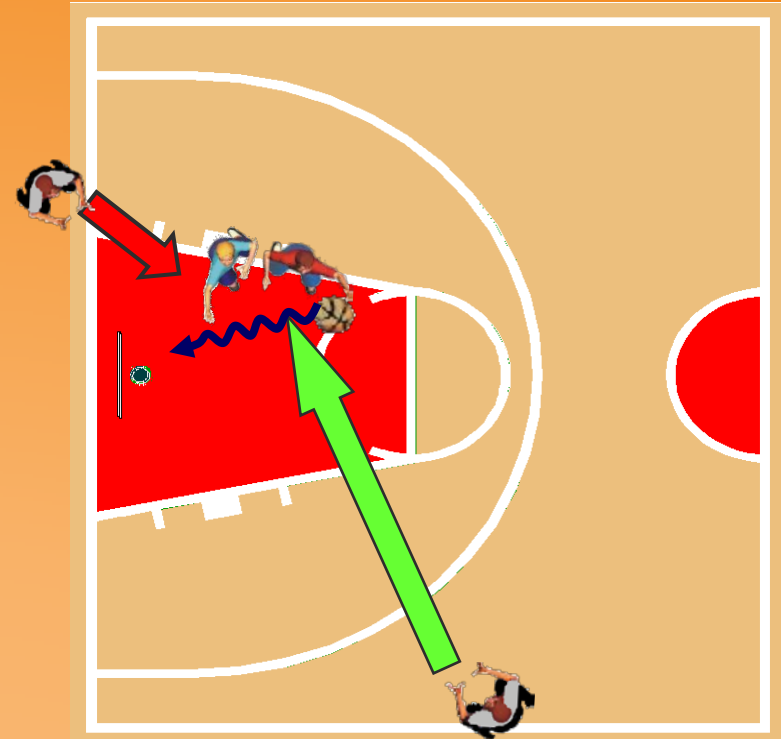


# TRABAJO EN EQUIPO



## ARBITRO DE CABEZA

Puede ver mejor la acción cuando ésta se dirige hacia él.



## ARBITRO DE COLA

Puede ver mejor la acción, ya que la jugada esta dentro de su "ventana".

# RECORDATORIO

## PRINCIPALES ERRORES QUE PROVOCAN DECISIONES INCORRECTOS

- No conocer el juego o hacer una mala lectura.
- Falta de esfuerzo a la hora de buscar espacios.
- Intervención fuera del área de responsabilidad.
- Uso de la intuición en vez de la visión.
- Intervenciones sin ángulo de visión.
- Colaboración arbitral incorrecta.
- No penetrar cuando debes hacerlo.
- Falta de trabajo en equipo.