

## 3.2 Definiciones

Para poder comprender mejor las normas de ubicación, colaboración y señalización que a continuación vamos a ir exponiendo, es necesario previamente que comprendas la terminología que vamos a utilizar. Además, solo si entendemos y asimilamos estos términos, podremos en el futuro comunicarnos (hablando y escuchando) con nuestros compañeros árbitros, oficiales de mesa y técnicos. Iremos explicando los diferentes términos en orden alfabético para que te sea más fácil encontrarlos posteriormente si es necesario.

### ÁRBITRO ACTIVO / ÁRBITRO PASIVO

El árbitro activo es el que está llevando a cabo alguna acción (señalar a la mesa, administrar tiros libres, lanzar el salto inicial...). Cuando uno de los árbitros es activo, el otro se denomina árbitro pasivo, lo que no significa que no haga nada, sino que controla la pista y las acciones que pudieran producirse.

### ÁRBITRO DE CABEZA

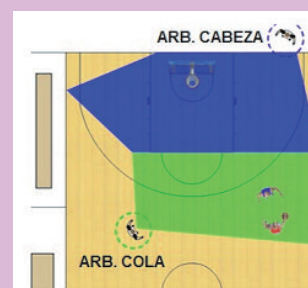
Es el árbitro que se encuentra en la línea de fondo.

### ÁRBITRO DE COLA

Es el árbitro que se encuentra más próximo a la línea del centro del campo.

### ÁREA DE RESPONSABILIDAD

Es el área de la pista cuyo control recae bajo la responsabilidad de un árbitro. Puede ser área de responsabilidad **PRINCIPAL** (las acciones que en ella ocurran son responsabilidad principal de uno de los árbitros), **SECUNDARIA** (las acciones que se produzcan en ella suelen ser responsabilidad del compañero) y **COMPARTIDA** (los dos árbitros son responsables de las acciones). Aunque por lo general la zona de responsabilidad está ligada a la proximidad de uno u otro árbitro, no siempre es así, como iremos viendo.



**Congelado:** mantener la posición controlando a los jugadores mientras el compañero va a marcar a la mesa.

## BOXING-IN

El principio de boxing-in (o encajonamiento) establece que los diez jugadores deben estar dentro del campo visual de ambos árbitros.

## BUSCAR ESPACIOS

El árbitro no tiene que ver espaldas. Para poder valorar correctamente las diferentes acciones del juego, debe siempre encontrar el espacio entre atacante y defensor para poder valorar correctamente, en caso de contacto, quién es responsable del mismo y si es punible (penalizabile) o no.

## CHARLA PREPARTIDO

Antes del partido, los árbitros deben hablar sobre diferentes aspectos de modo que el arbitraje sea uniforme. Entre estos aspectos se encuentran: cambios de reglas, interpretaciones, situaciones especiales, dobles pitadas, control de los 24 segundos, situaciones de altercados...

## CONTACTO VISUAL

Al mismo tiempo que el árbitro debe seguir el juego en su área de responsabilidad, siempre debe saber dónde se encuentra el compañero y establecer contacto visual para poder transmitir un mensaje con la mirada o con un gesto. Arbitrar es trabajar en equipo, por lo que es fundamental siempre mantener abierto ese canal de comunicación con el compañero. En la charla prepartido debe acordarse un lenguaje visual y gestual común para ambos árbitros.

## DOBLE PITADA

Por doble pitada entendemos aquellas situaciones en las que los dos árbitros hacen sonar su silbato, bien para indicar lo mismo o acciones distintas aproximadamente al mismo tiempo.

## ESTAR EN LÍNEA

Como hemos dicho, el árbitro no debe ver espaldas ni quedarse en línea con atacante y defensor (tres en raya), pues no podrá ver los espacios entre jugadores.

## LADO 'DÉBIL' / LADO FUERTE

Si dividimos el campo en dos mitades mediante una línea imaginaria que va de aro a aro, la mitad en la que se encuentra el balón se denomina lado fuerte. La otra mitad es el lado débil.

## MOVIMIENTO CONTINUO

Hemos dicho que el árbitro debe buscar espacios. Por tanto, a un movimiento de los jugadores debe seguir un movimiento del árbitro. Es decir, el árbitro siempre está en movimiento realizando los ajustes de posición necesarios, a veces mediante aceleraciones, a veces simplemente 'bailando' (parecido al movimiento del árbitro de boxeo).

## PENETRAR

Siempre que se produce un lanzamiento a canasta, una entrada a canasta o un pase hacia las proximidades de la canasta, los árbitros deben acercarse a la canasta para tener mejor visión.

Debemos estar en continuo movimiento para valorar correctamente las acciones del juego

Todos los jugadores deben estar dentro del campo visual de los dos árbitros



### POSTE ALTO / MEDIO / BAJO

Es la zona en la que juegan generalmente los pivots y coincide con la línea de la zona restringida (zona de tres segundos). Se denomina poste **ALTO** al espacio cercano a la línea de tiros libres y poste **BAJO** al espacio más cercano a la línea de fondo. El poste **MEDIO** está, como su nombre indica, entre el poste alto y el poste bajo.

### RECTÁNGULOS

La pista delantera se divide en 6 rectángulos imaginarios, fundamentales para definir las áreas de responsabilidad dependiendo de la posición del balón.

### ROMPER

Es el movimiento que realiza el árbitro de cabeza, abandonando su zona de trabajo normal para adoptar otra posición al otro lado del tablero con el fin de controlar mejor algunas acciones de poste bajo.

### ROTAR

La rotación es el intercambio de posiciones de los árbitros (cabeza pasa a ser cola y cola pasa a ser cabeza) que se produce en determinadas situaciones.

### SEÑALAR A LA MESA

Cada vez que un árbitro sanciona una falta, debe dirigirse a señalar dicha falta para que el anotador la registre en el acta.

### SWING

Estilo elegante a la hora de señalar.

El terreno de juego se divide en seis rectángulos para definir las responsabilidades de los árbitros



## TRANSICIÓN

Es el movimiento de los jugadores y árbitros hacia el lado contrario al que se estaba jugando. Las transiciones pueden ser de cabeza a cola y de cola a cabeza, pues el árbitro al desplazarse a la pista contraria junto con el juego, cambia su posición.

## VOLUMEN

Es la amplitud que mostramos a la hora de señalar consiguiendo transmitir el mensaje de manera efectiva y sólida.

## ZONA DE SEÑALIZACIÓN

Es la parte del terreno de juego en la que el árbitro activo se sitúa para señalar a la mesa.

## ZONA DE TRABAJO

Es la parte del terreno de juego por la que se mueve el árbitro (de cola o cabeza) como norma general.

En las transiciones los árbitros cambian de posición: cabeza pasa a ser cola y viceversa

¡Saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo!

