

Fédération Internationale  
de Basketball



**FIBA**

We Are Basketball

International Basketball  
Federation

# Reglas Oficiales de Baloncesto 2010

## Manual del Árbitro Mecánica de 2 árbitros

Aprobadas por el  
Comité Central de la FIBA  
En San Juan, Puerto Rico, el 17 de abril de 2010

De aplicación a partir del 1 de octubre de 2010



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO**



## INDICE DE CONTENIDOS

<b>1</b>	<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Preparación previa al partido .....</b>	<b>6</b>
2.1	Llegada a las instalaciones .....	6
2.2	Reunión de los árbitros.....	7
2.3	Preparación física.....	8
2.4	Deberes pre-partido.....	9
<b>3</b>	<b>Comienzo de los períodos .....</b>	<b>13</b>
3.1	Mecánica antes del comienzo de un período .....	13
3.2	Salto inicial.....	14
3.3	Movimiento de los árbitros.....	15
<b>4</b>	<b>Posiciones y responsabilidades de los árbitro .....</b>	<b>17</b>
4.1	Técnica de arbitraje.....	17
4.2	División de responsabilidades en la pista .....	18
4.3	Árbitro de cola – posición y responsabilidades .....	19
4.4	Árbitro de cola – consejos prácticos.....	24
4.5	Árbitro de cabeza – posición y responsabilidades .....	25
4.6	Árbitro de cabeza – consejos prácticos.....	30
4.7	Árbitro de cola y árbitro de cabeza – más consejos prácticos .....	33
4.8	Defensas presionantes .....	34
4.9	Saques con defensas presionantes .....	36
4.10	Defensas ‘dos contra uno’ .....	36
<b>5</b>	<b>Situaciones de fuera y saques .....</b>	<b>38</b>
5.1	Responsabilidad sobre las líneas .....	38
5.2	Saques .....	39
5.3	Dispositivo de veinticuatro segundos .....	45
5.4	Balón devuelto a pista trasera .....	46
<b>6</b>	<b>Situaciones de tiro .....</b>	<b>47</b>
6.1	Trayectoria del balón .....	47
6.2	Interposiciones e interferencias .....	48
6.3	Lanzamientos de tres puntos .....	49
6.4	Final de un período o período extra.....	52
<b>7</b>	<b>Señales y procedimientos .....</b>	<b>53</b>
7.1	Señales .....	53
7.2	Violaciones .....	54
7.3	Faltas.....	55
7.4	Rotación después de una falta .....	56
7.5	Falta del equipo con control de balón.....	56
7.6	Falta y cesto convertido .....	58
7.7	Doble falta .....	60
7.8	Posición de los árbitros después de una falta .....	62
7.9	Falta sancionada por ambos árbitros .....	64

8	<b>Tiros libres</b> .....	66
8.1	Árbitro de cola .....	66
8.2	Árbitro de cabeza.....	67
8.3	Tiros libres sin rebote .....	69
9	<b>Tiempos muertos y sustituciones</b> .....	70
9.1	Administración del tiempo muerto .....	71
9.2	Tiempo muerto después de cesto convertido o un único o último tiro libre.....	72
9.3	Administración de la sustitución.....	73
10	<b>Final del tiempo de juego</b> .....	74
10.1	Revisión del acta.....	74
11	<b>Recapitulación</b> .....	76
12	<b>Conclusión</b> .....	77

# Manual del Árbitro

## Arbitraje de 2 árbitros

Cualquier referencia que se haga en este "Manual del Árbitro – Arbitraje de 2 árbitros" a jugadores, entrenadores, árbitros, etc. en género masculino también se refiere al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas.

### 1. Introducción

La mecánica de arbitraje es un método práctico de trabajo concebido para facilitar la labor de los árbitros en el terreno de juego. Está pensada para ayudarles a obtener la mejor posición posible, y así conseguir que las decisiones relativas a las infracciones de las reglas se adopten de modo correcto.

El sentido común es una condición previa de gran importancia en un buen árbitro. Es absolutamente esencial una comprensión clara y profunda no sólo de las Reglas Oficiales de Juego, sino también del espíritu del juego. Penalizando cada infracción técnica que se cometa, el árbitro sólo logrará disgustar a espectadores, jugadores y entrenadores.

Este manual se ha elaborado para unificar el trabajo de mecánica y preparar árbitros para el juego actual.

Nuestro objetivo es añadir uniformidad y consistencia a la experiencia ya adquirida por los diferentes árbitros.

Todos los árbitros deben seguir estos principios fundamentales. El resto depende de ti.

## 2. Preparación previa al partido

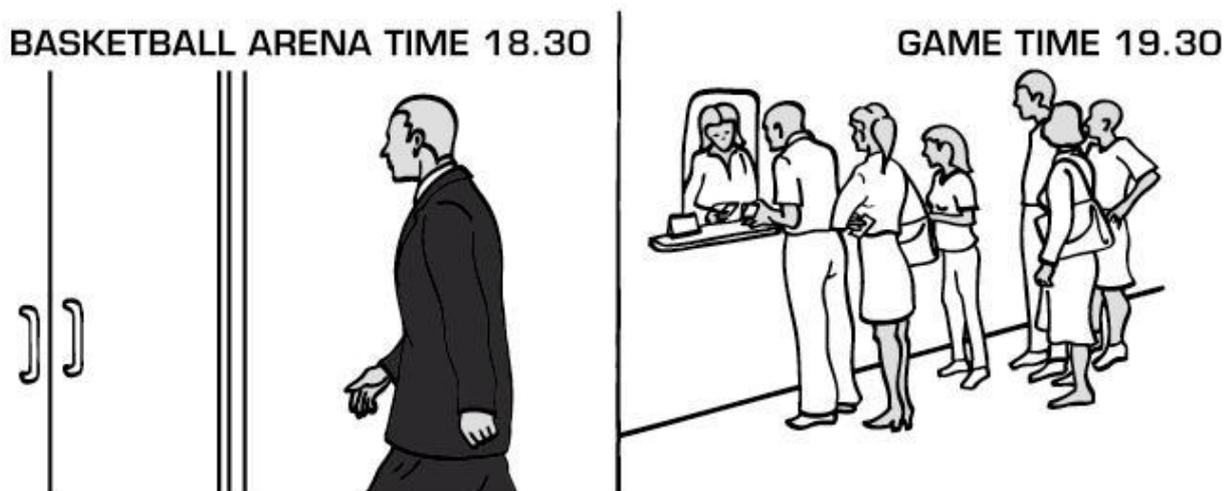


Diagrama 1

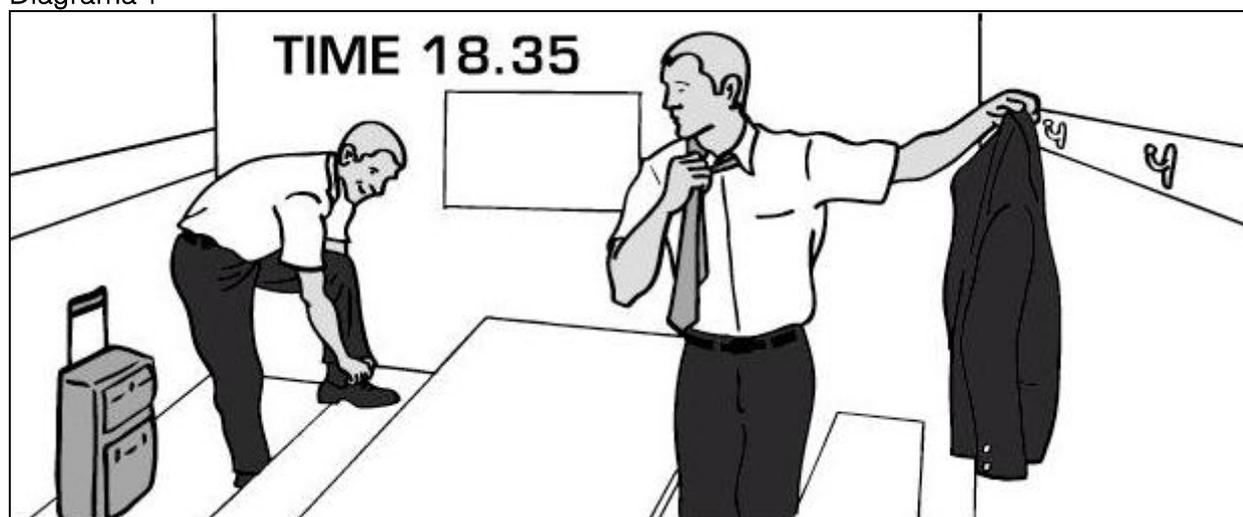


Diagrama 2

### 2.1 Llegada a las instalaciones

Es fundamental que los árbitros preparen sus desplazamientos de modo que lleguen a su destino con la antelación necesaria. En caso de mal tiempo, deben adelantar su salida para evitar llegar tarde al partido. Se recomienda encarecidamente que los árbitros lleguen a las instalaciones donde se vaya a celebrar el encuentro al menos con una (1) hora de antelación sobre el horario de inicio previsto y que, al llegar, se presenten al organizador o al comisario, si se halla presente.

Deben prepararse adecuadamente para cada encuentro, es decir, estar en las mejores condiciones físicas y mentales posibles. La última comida debe haber finalizado al menos 4 horas antes del inicio del encuentro y no debería consumirse alcohol el día del partido.

La apariencia personal es muy importante. Los árbitros deben estar orgullosos de su imagen y vestirse adecuadamente antes de un encuentro. Se espera que los hombres vistan traje (o chaqueta de sport) y corbata a la llegada a las instalaciones. El uniforme de arbitrar debe estar en buen estado, limpio y bien planchado. Los árbitros no deben llevar reloj, muñequera u otro tipo de joyas durante el encuentro.

En resumen, queremos que nuestros árbitros tengan una apariencia profesional, dentro y fuera de la cancha.

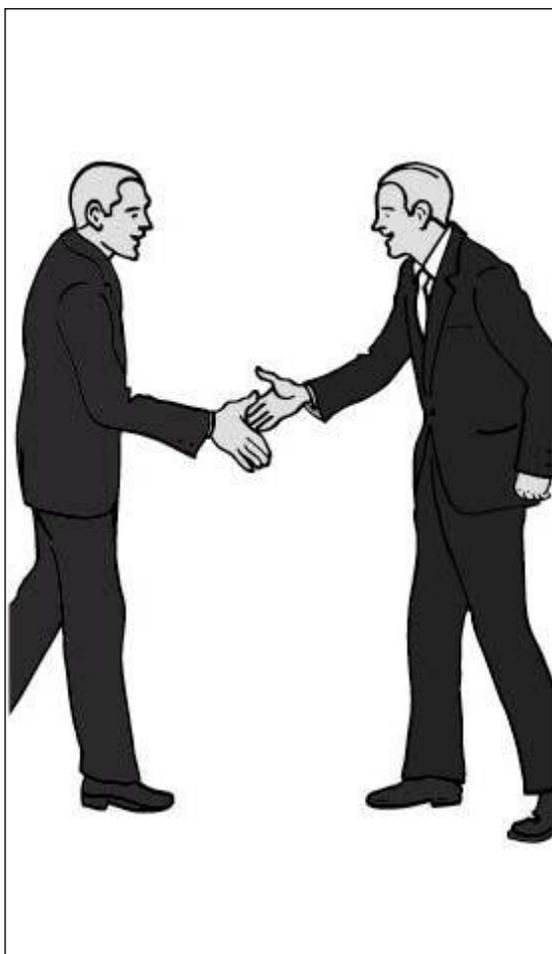


Diagrama 3



Diagrama 4

## 2.2 Reunión de los árbitros

Tras llegar a las instalaciones, ambos árbitros deben reunirse y prepararse para la labor que les aguarda. Son un equipo y deben hacer todo lo posible para fortalecer esa unidad.

El diálogo pre-partido es sumamente importante.

Los temas que deben tratar incluyen:

1. Situaciones especiales: situaciones de salto y su procedimiento, faltas técnicas, tiros libres, tiempos muertos para TV, etc.
2. Cooperación y trabajo en equipo, especialmente en lo casos de doble pitada.
3. Lanzamientos de tres puntos.
4. Sentir el juego.
5. Principio de ventaja/desventaja.
6. Colocación y responsabilidades en jugadas concretas.
7. Cobertura del juego sin balón.
8. 'Dos contra uno' y defensas presionantes.
9. Final del tiempo de juego de un período o período extra.
10. Resolución de problemas provocados por los participantes o los espectadores.
11. Métodos de comunicación:
  - Entre ambos árbitros.
  - Con los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera.



Diagrama 5

## 2.3 Preparación física

Tras cambiarse, cada árbitro se prepara de manera diferente para un encuentro. No obstante, deben recordar que el baloncesto actual exige una capacidad física de primer nivel no sólo de los jugadores, sino también de los árbitros.

Independientemente de la edad y la experiencia del árbitro, es necesaria la preparación física previa al encuentro. Se recomienda encarecidamente estirar, con diferentes ejercicios, para evitar o, al menos, reducir el riesgo de lesión. También proporciona beneficios psicológicos que posibilitan al árbitro permanecer mentalmente alerta y en buen estado para la acción que se avecina.

Se necesita un alto grado de motivación y entusiasmo. Esto sólo puede surgir del propio árbitro.

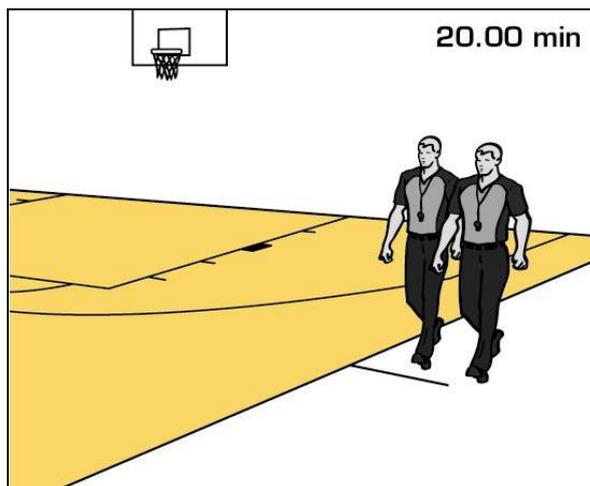


Diagrama 6

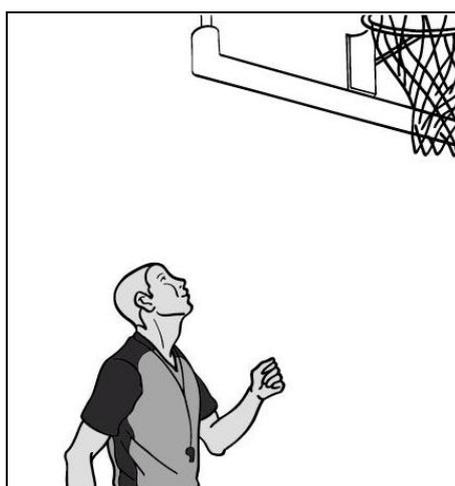


Diagrama 7



Diagrama 8

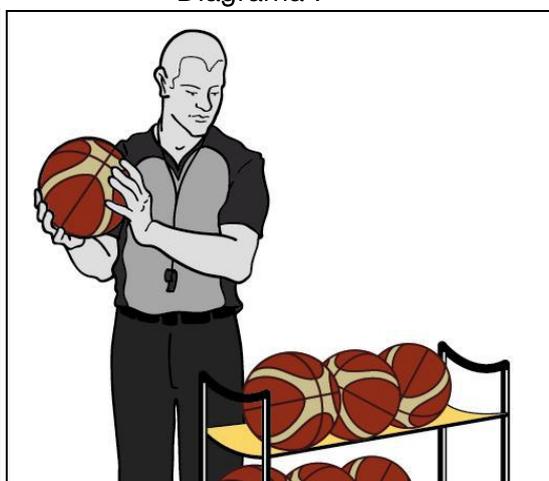


Diagrama 9

## 2.4 Deberes pre-partido

Los árbitros deben llegar juntos al terreno de juego **al menos veinte (20) minutos** antes del inicio del encuentro y no más tarde de cinco (5) minutos antes del inicio de la segunda parte.

Éste es el tiempo mínimo necesario para inspeccionar adecuadamente las instalaciones y supervisar el calentamiento de los equipos.

El árbitro principal es el responsable de la aprobación del terreno de juego, del reloj de partido y de todo el equipamiento técnico, incluyendo el acta (y las licencias de los jugadores si no hay comisario).

También elegirá el balón de juego, uno usado, y lo marcará de manera clara. Una vez que se ha elegido, no se pondrá a disposición de ninguno de los equipos para el calentamiento previo al encuentro.

El balón de juego debe estar en buen estado y conforme a las Reglas.

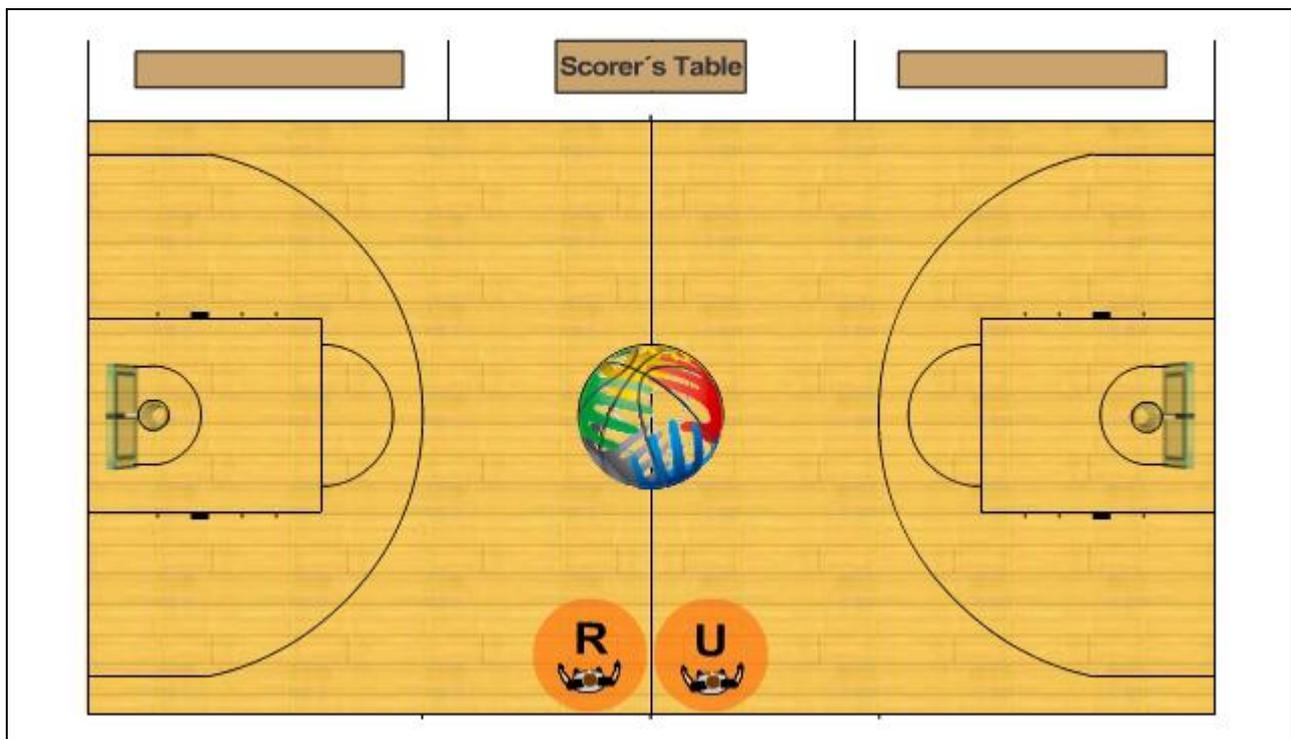


Diagrama 10



Diagrama 11

Los árbitros adoptarán una posición enfrente de la mesa de oficiales y observarán los calentamientos de ambos equipos antes del encuentro y durante el descanso por si se produce cualquier acción que pueda deteriorar el equipamiento de juego. No debe permitirse que ningún jugador se agarre del aro de manera que pueda provocar daños al aro o al tablero.

Si los árbitros observasen tal conducta antideportiva, deben avisar inmediatamente al entrenador del equipo infractor. Si se repitiera tal conducta, se sancionará una falta técnica a la persona implicada.

El árbitro principal también debe comprobar que el anotador haya preparado correctamente el acta oficial y asegurarse de que, **diez (10) minutos antes del comienzo del encuentro**, los entrenadores hayan confirmado que están de acuerdo con los nombres y números de los componentes del equipo y los entrenadores, firmando el acta e indicando su cinco inicial. A continuación, el árbitro principal regresará a su posición frente a la mesa de oficiales.

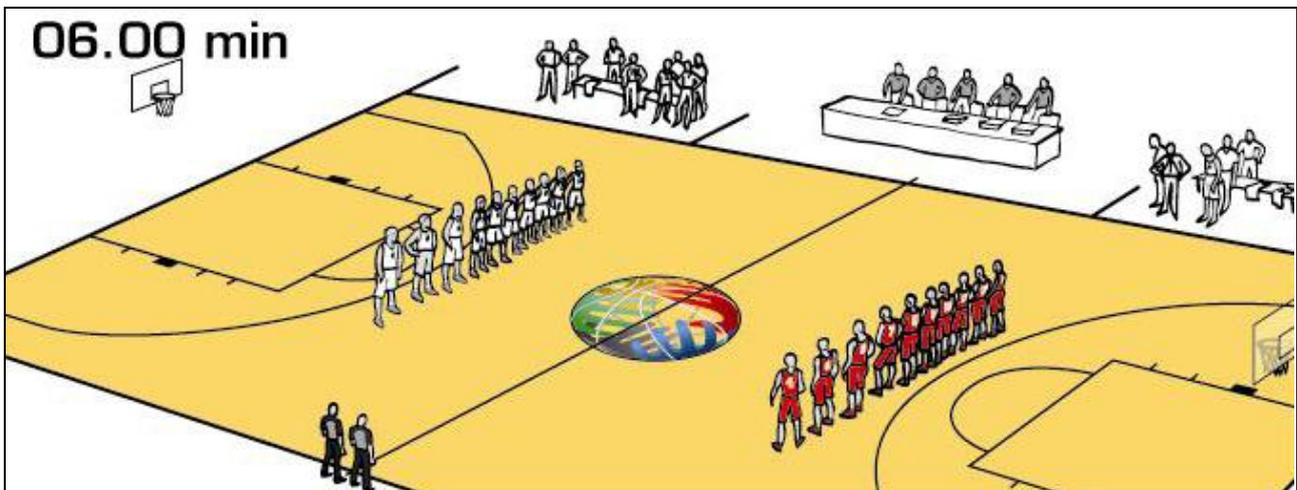


Diagrama 12



Diagrama 13

Diagrama 14

Es práctica habitual que los jugadores, entrenadores y árbitros sean presentados al público.

Siempre que tenga lugar dicha presentación, se recomienda que comience seis (6) minutos antes del inicio del partido. El árbitro principal hará sonar su silbato y se asegurará de que todos los jugadores cesen el calentamiento y de que se dirijan a sus respectivas zonas de banco de equipo.

Cuando los jugadores, entrenadores y árbitros hayan sido presentados, el árbitro principal hará sonar su silbato e indicará que quedan tres (3) minutos para el comienzo del partido. Los jugadores pueden comenzar en ese momento la fase final de su calentamiento (Diagrama 13).

Dos (2) minutos antes del inicio del partido, los árbitros se acercarán a la mesa de oficiales.

Cuando quede un minuto y treinta segundos (1:30) para el inicio del partido, el árbitro principal hará sonar su silbato y se asegurará de que todos los jugadores finalizan el calentamiento y regresan a sus respectivas zonas de banco (Diagrama 14).



Diagrama 15

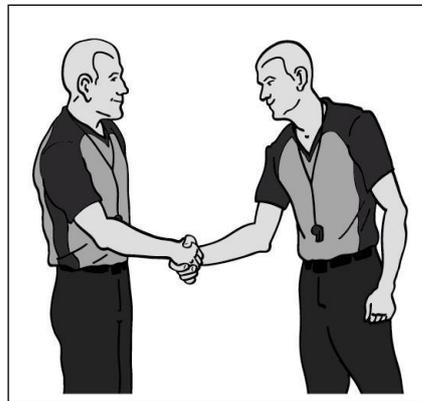


Diagrama 16

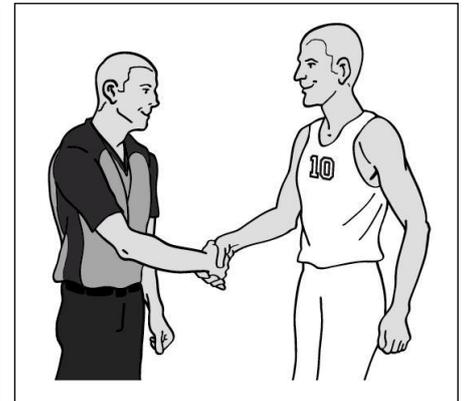


Diagrama 17

El árbitro principal debe comprobar que todos los participantes están preparados para el comienzo del partido y que ningún jugador utiliza equipación ilegal.

El árbitro principal debe identificar al capitán en cancha de cada equipo. Lo normal es hacerlo mediante un apretón de manos. Indicar con claridad a los dos capitanes será de gran ayuda para su compañero.

### 3. Comienzo de los periodos

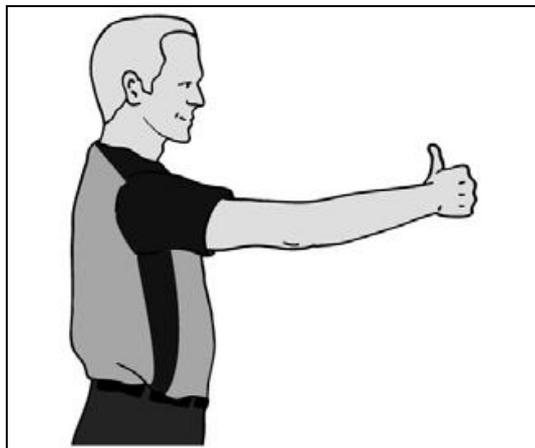


Diagrama 18

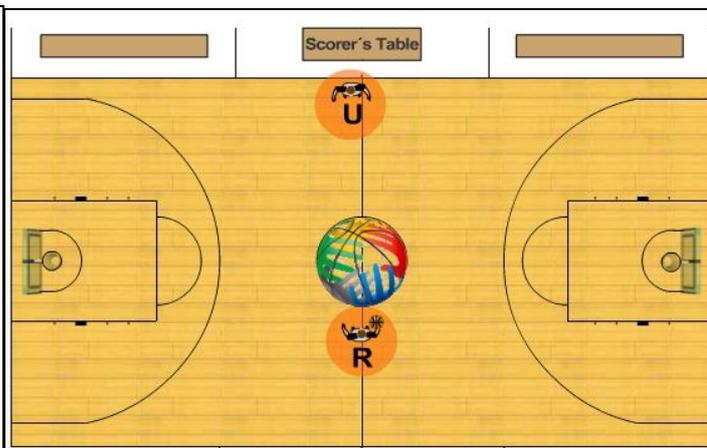


Diagrama 19

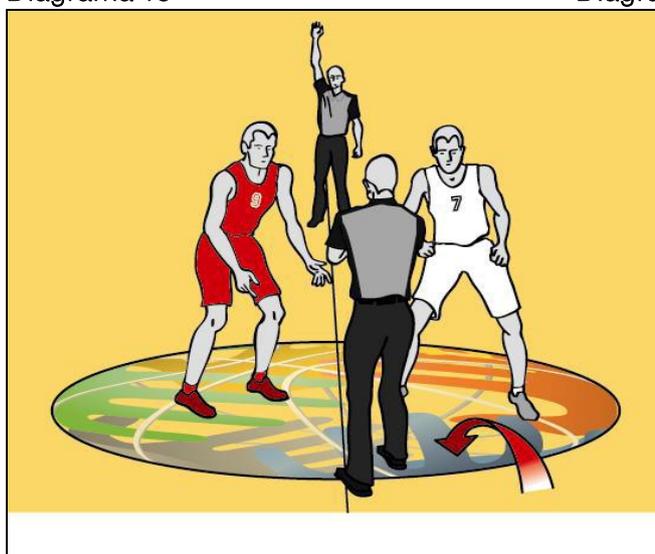


Diagrama 20

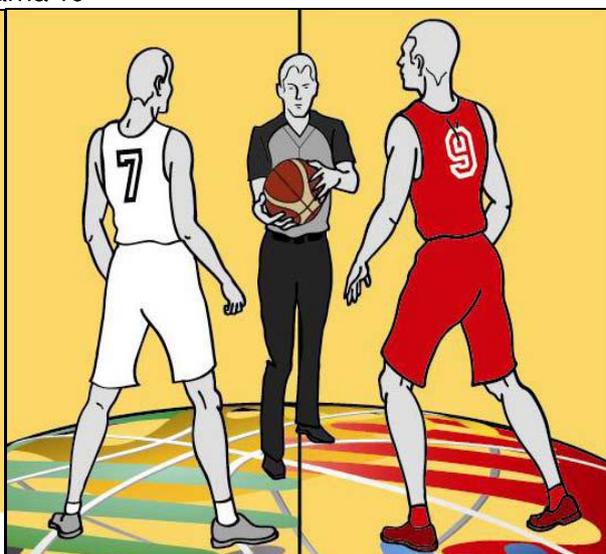


Diagrama 21

#### 3.1 Mecánica antes del comienzo de un período

Antes de entrar en el círculo central para administrar el salto entre dos al comienzo del primer período y antes de administrar el saque al comienzo de los demás períodos, el árbitro principal comprobará que su compañero está preparado y, a través de este, que los oficiales de mesa también lo están. Utilizarán la señal de 'pulgar hacia arriba' para efectuar este proceso (Diagrama 18)

El árbitro principal retrasará el salto inicial o el saque hasta que esté completamente seguro de que todo está en orden.

Al principio del primer período, el árbitro auxiliar se situará cerca de la línea central, en el lateral más cercano a la mesa de oficiales. Es el árbitro libre, es decir, no está implicado en la administración del salto pero está preparado para moverse por delante del juego una vez que se haya palmeado el balón (Diagramas 19 a 21)

El árbitro principal se colocará en el lateral contrario, de cara a la mesa de oficiales, preparado para entrar en el círculo central y administrar el salto inicial.

Para administrar el saque al comienzo de los demás períodos, el árbitro principal se colocará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en la pista trasera del jugador que efectúe el saque. El jugador que efectúa el saque colocará un pie a

cada lado de la prolongación de la línea central. El árbitro auxiliar se situará en la otra línea lateral, a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, en la pista delantera del equipo que realiza el saque, con el fin de encajonar a todos los jugadores.

Para el movimiento del árbitro principal y el árbitro auxiliar después del saque que da inicio a todos los períodos, con excepción del primero, véase el Art. 5.2.

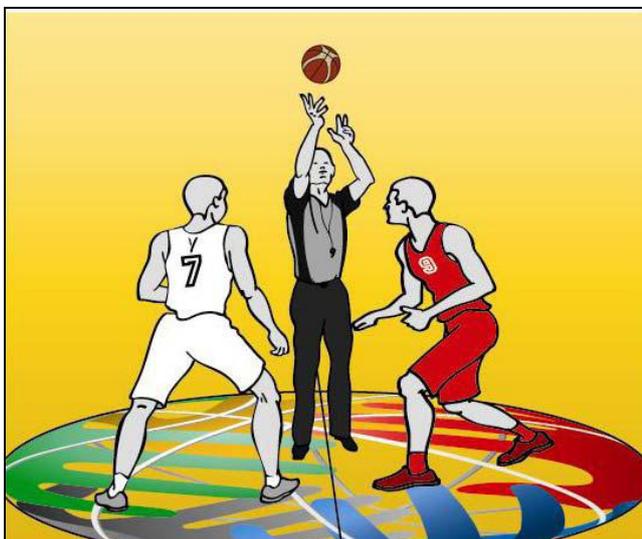


Diagrama 22



Diagrama 23



Diagrama 24



Diagrama 25

### 3.2 Salto inicial

Antes de lanzar el balón, el árbitro principal debe comprobar que ambos jugadores estén preparados y que tengan los dos pies dentro del semicírculo más cercano a su propia canasta, con un pie cerca de la línea central.

El balón debe lanzarse verticalmente hacia arriba entre los dos (2) adversarios hasta un altura mayor de la que puedan alcanzar saltando (Diagrama 22)

Se recomienda que el árbitro principal permanezca quieto tras el lanzamiento, esperando a ver la dirección en que se desarrolla el juego, hasta que el balón y los jugadores se hayan alejado del círculo.

No debe intentar retroceder tras soltar el balón pues este movimiento afectaría a la precisión del lanzamiento.

El árbitro auxiliar debe comprobar que el balón sea palmeado legalmente, es decir, que haya alcanzado su máxima altura antes de ser palmeado y que el movimiento de los ocho (8) jugadores restantes sea reglamentario (Diagramas 23 y 24).

En cuanto el balón sea palmeado, el árbitro auxiliar dará la señal de tiempo de juego y se moverá en la dirección del juego, por delante del balón, para ocupar la posición de árbitro de cabeza (Diagrama 25).

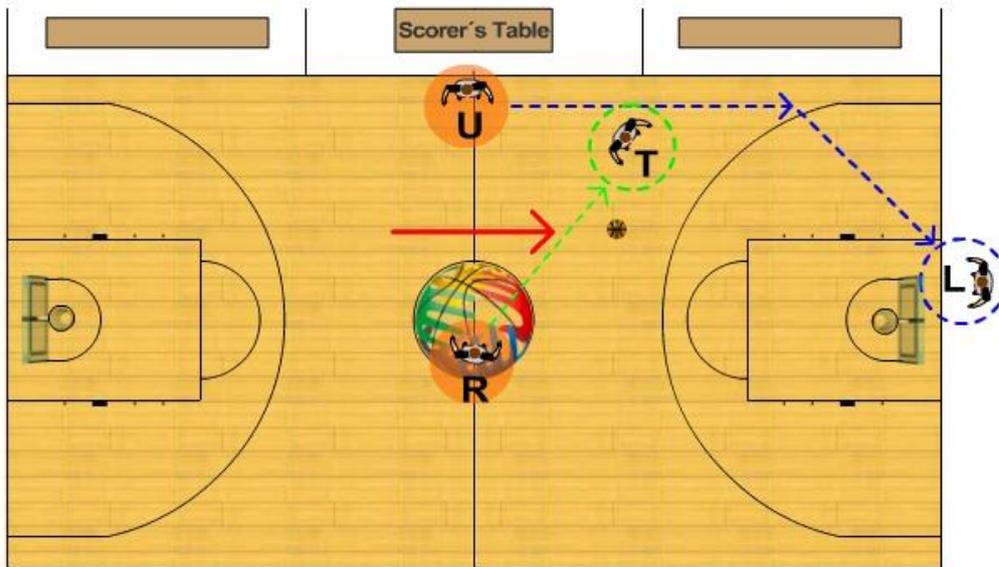


Diagrama 26

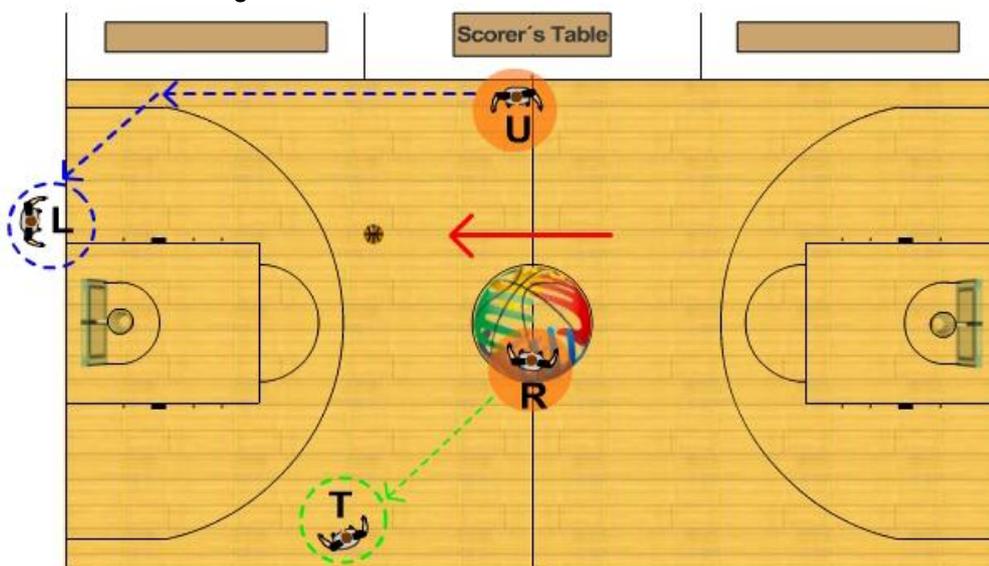


Diagrama 27

### 3.3 Movimiento de los árbitros

Si el balón es palmeado hacia la derecha del árbitro libre, este se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza (Diagrama 26).

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá su posición en el círculo, observando el juego. Una vez que el juego se haya alejado de la zona de medio campo, ocupará la posición de árbitro de cola junto a la línea lateral (Diagrama 26).

Siempre que cambie el equipo que controla el balón y, por tanto, cambie la dirección del juego, ambos árbitros ajustarán sus posiciones. Mantendrán su responsabilidad sobre las mismas líneas, intercambiando sus posiciones de árbitro de cabeza y de cola.

Si el balón es palmeado hacia la izquierda del árbitro libre, este se moverá en la misma dirección que el balón, por delante del juego y llegando hasta la línea de fondo, estableciendo su posición como árbitro de cabeza (Diagrama 27).

El árbitro principal, tras administrar el salto, mantendrá momentáneamente su posición. Así permitirá que el juego se aleje y podrá cruzar la pista hacia la mesa de oficiales sin estorbar a los jugadores para ocupar la posición de árbitro de cola (Diagrama 27).

#### 4. Posiciones y responsabilidades de los árbitros

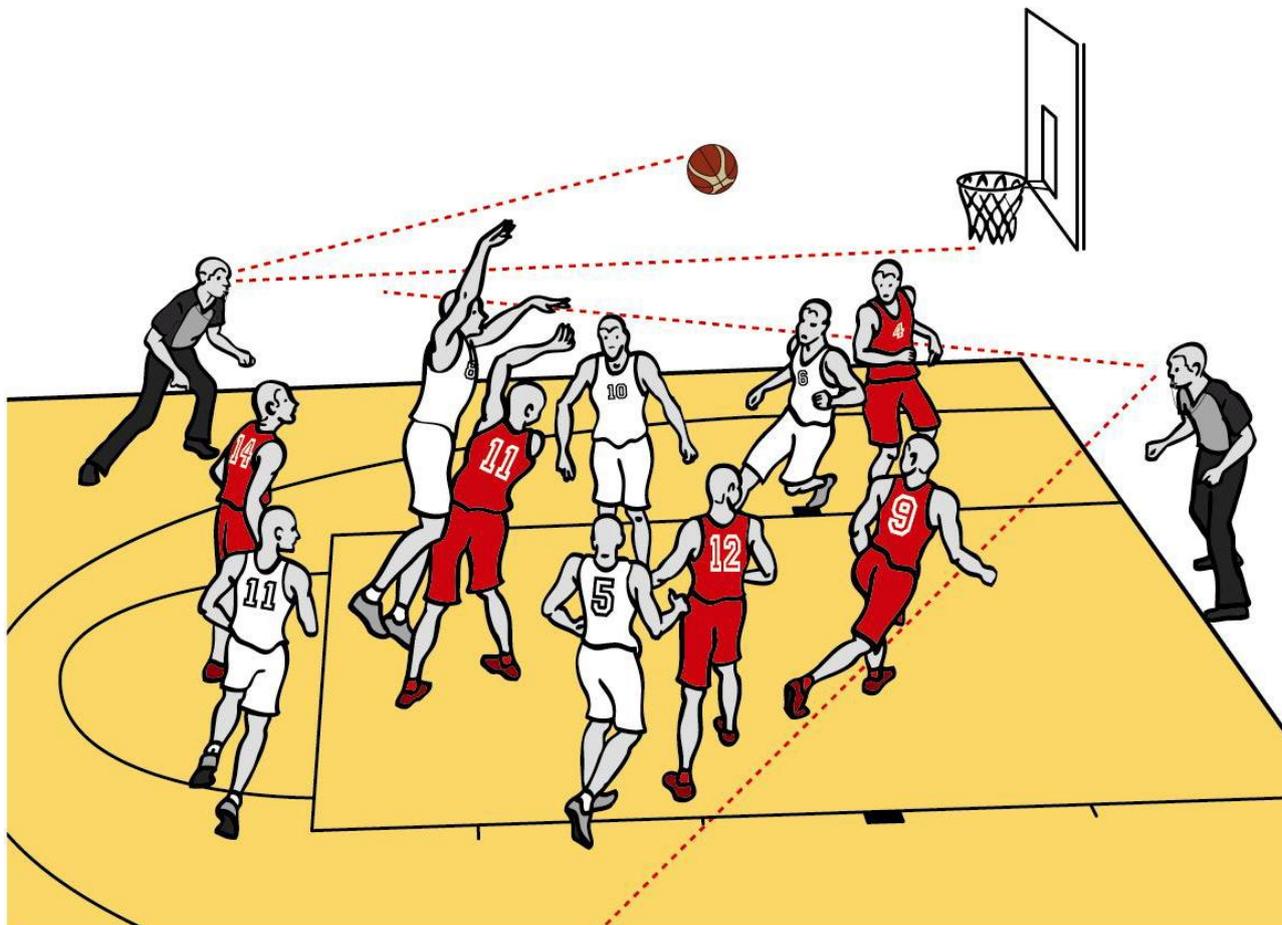


Diagrama 28

##### 4.1 Técnica de arbitraje

Los ojos de los árbitros deben moverse constantemente, para intentar cubrir todo el terreno de juego y saber siempre dónde están situados los diez (10) jugadores.

En función de la posición del balón, uno de los árbitros deberá observar las acciones alejadas del mismo.

**Saber dónde está el balón no es lo mismo que estar mirándolo.**

Siempre que ambos árbitros hagan sonar sus silbatos simultáneamente, **lo normal es que el más cercano al juego asuma la responsabilidad de adoptar la decisión.** Establecer contacto visual entre ambos ayudará a evitar dos decisiones diferentes. Si ambos hacen sonar su silbato para señalar una falta, no debe hacerse ningún movimiento inmediato. Cada uno prestará atención al compañero por si ha adoptado una decisión distinta.

No hay ninguna diferencia entre el árbitro principal y el auxiliar en cuanto a las decisiones sobre faltas o violaciones. Los árbitros más jóvenes o menos experimentados tienen la misma autoridad para tomar decisiones que sus compañeros más veteranos. La cooperación y el trabajo en equipo son fundamentales. Cada uno marca su pauta asumiendo sus responsabilidades.



Diagrama 29

#### 4.2 División de responsabilidades en la pista

El arbitraje actual exige que los dos (2) árbitros colaboren entre sí, uno asumiendo la responsabilidad del juego cerca del balón y el otro la del juego lejos del balón.

Para lograr una cobertura adecuada, ambos árbitros deben intentar conseguir la mejor posición posible para juzgar el juego, empleando la mecánica que recoge este manual como directriz.

Para una mejor comprensión, cada pista se ha dividido en rectángulos, numerados del uno (1) al seis (6) (Diagrama 29).

En primer lugar nos centraremos en la posición del árbitro de cola en relación al balón, indicando los casos en los que es el principal responsable del juego cerca o lejos del balón, así como en explicar ciertas técnicas de arbitraje.

A esto lo seguirá un análisis de la posición que debe ocupar el árbitro de cabeza y sus responsabilidades.

El capítulo final repasará el trabajo de ambos árbitros y sus respectivas responsabilidades y deberes.

### 4.3 Árbitro de cola – posición y responsabilidades

En circunstancias normales, el árbitro de cola debe estar detrás del juego. Debe ocupar una posición ligeramente por detrás y a la izquierda del balón aproximadamente a una distancia de 3-5 metros.

En los diagramas 30 y 31, el balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cola es responsable del control del juego cerca del balón, en particular del jugador que bota, lanza o pasa el balón, y del jugador o jugadores que lo defienden. Cuando el balón esté en esta zona de la pista, el árbitro de cola es el principal responsable del juego con balón.

En los diagramas 32 y 33, con el balón en el rectángulo 2, el árbitro de cola sigue siendo responsable del juego cerca del balón.

En el diagrama 34, el balón está en el rectángulo 3, a la derecha y lejos del árbitro de cola. Este sigue siendo el principal responsable del juego cerca del balón. No obstante, en esta situación, tendrá que buscar la mejor posición posible para observar la acción y también deberá adoptar la decisión cuando el balón salga del terreno de juego en la zona más cercana a él por la línea lateral de su derecha.

En el diagrama 35, el balón está en el rectángulo 3 cerca de la línea de tres puntos. En la mayor parte de los casos, el balón penetrará hacia los rectángulos 4 o 5 en un tiro, pase o regate. **Para adelantarse a la acción, el árbitro de cola debe moverse hacia su izquierda y así cubrir el juego lejos del balón.**

A veces necesitará la ayuda del árbitro de cabeza en los lanzamientos de tres puntos, en especial cuando el jugador defensor dificulte su ángulo de visión. Si un jugador situado en la prolongación de la línea de tiros libres (rectángulos 3 y 4) intenta un lanzamiento de tres puntos, el árbitro de cola será el responsable del lanzamiento.

El árbitro de cola no es el principal responsable de la línea de fondo ni de la línea de lateral situada a su derecha, pero en ocasiones deberá ayudar a su compañero a la hora de señalar la dirección del saque cuando el balón salga fuera del terreno de juego.



Diagrama 30



Diagrama 31



Diagrama 32



Diagrama 33

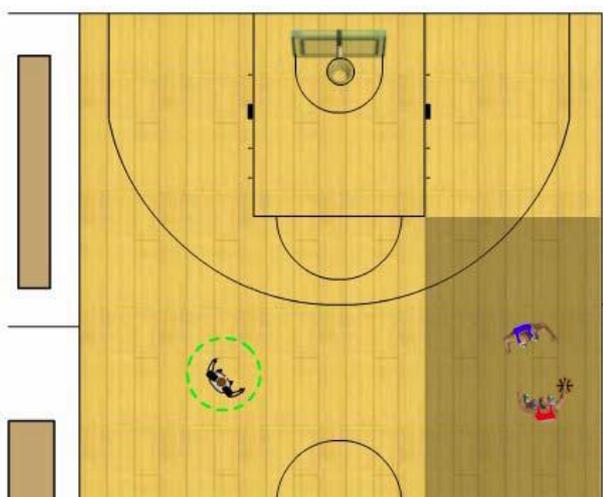


Diagrama 34

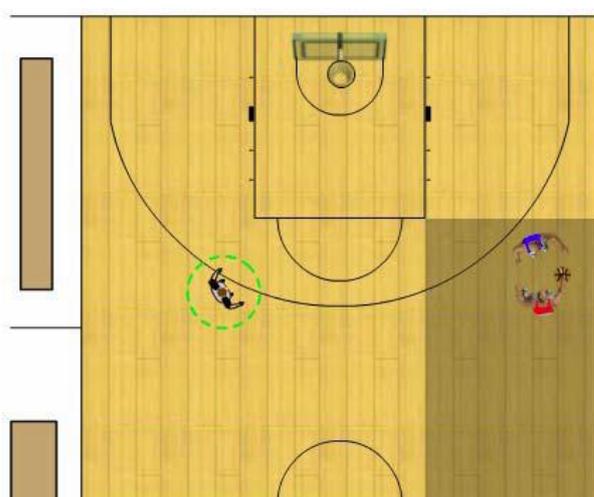


Diagrama 35

## Posición del árbitro de cola

Cuando el balón esté en el rectángulo 4, en la esquina más alejada a su derecha (Diagramas 36 y 37), entre la prolongación de la línea de tiros libres y la línea de fondo, el árbitro de cola no tiene ninguna responsabilidad sobre el balón ni el juego alrededor del mismo.

### **Su labor principal es vigilar las acciones lejos del balón.**

Su principal responsabilidad es la zona del poste bajo en el lado débil (el más alejado del balón), prestando especial atención a las posibles situaciones de pantalla ilegal.

**El principio más importante es que el árbitro de cola debe penetrar hasta la prolongación de la línea de tiros libres (aproximadamente) cuando el balón se acerca a la canasta o la línea de fondo durante un pase, un regate o un tiro, con el fin de buscar mejor los espacios entre jugadores.**

En los Diagramas 38 y 39, el balón está en la zona restringida (rectángulo 5). Esta es la única ocasión en la que ambos árbitros deben mirar el juego cerca del balón, especialmente en las situaciones de lanzamiento.

El árbitro de cola asume la responsabilidad sobre la trayectoria del balón, controlando si entra en el cesto, así como las posibles interposiciones e interferencias defensivas u ofensivas. Su trabajo también comprende vigilar las situaciones de rebote, prestando especial atención a los jugadores exteriores que puedan intentar conseguir el balón desde una posición desfavorable.

En el Diagrama 40, el balón está en el rectángulo 6, en la zona de dos puntos. El árbitro de cola es el principal responsable del balón. Sin embargo, si el balón se acerca al cesto, especialmente por la línea de fondo, el árbitro de cabeza asumirá la responsabilidad del juego cerca del balón. Debe prestar especial atención a los postes alto y bajo.

En el Diagrama 41, el balón sigue en el rectángulo 6, en la zona de tres puntos. El árbitro de cola vigila el balón y el juego cerca del mismo, especialmente cuando se efectúa un lanzamiento.

El árbitro de cola también es responsable de marcar la dirección del juego después de que el balón haya salido del terreno de juego por la línea lateral situada a su izquierda.

Es especialmente importante establecer, en todo momento, una estrecha colaboración entre ambos árbitros, más aún cuando el balón esté en el rectángulo 6. Se recomienda encarecidamente que, siempre que el balón pase de un rectángulo a otro y se produzca un cambio de responsabilidades en la cobertura del juego con balón, el árbitro de cola ajuste su posición conforme a la de su compañero.



Diagrama 36



Diagrama 37



Diagrama 38



Diagrama 39



Diagrama 40



Diagrama 41

## Posición del árbitro de cola

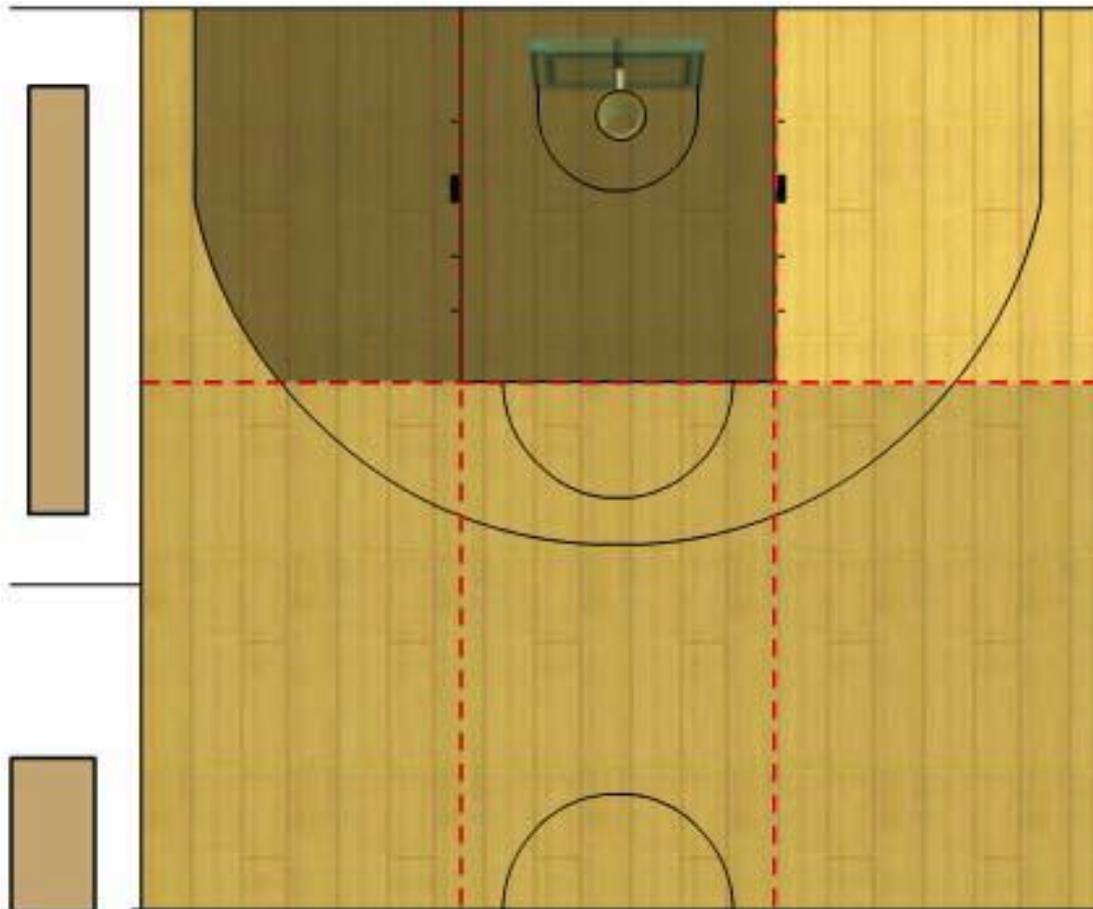


Diagrama 42

El árbitro de cola es responsable del juego con balón cuando este se halle en las zonas sombreadas (Diagrama 42). Las zonas sombreadas más oscuras indican la zona de responsabilidad compartida con el árbitro de cabeza.

### Los deberes principales del árbitro de cola comprenden:

1. Lanzamientos de dos y tres puntos, valorando también si el tiempo ha expirado al final del tiempo de juego de un período o período extra o si se ha cometido una violación de 24 segundos.
2. Interposiciones e interferencias.
3. Situaciones de rebote, especialmente las situaciones 'por la espalda'.
4. Poste bajo, especialmente en el lado débil (lejos del balón).
5. Faltas cometidas lejos del árbitro de cabeza.
6. Violaciones de avance ilegal (el árbitro de cola tiene el mejor ángulo de visión)
7. Reloj de veinticuatro (24) segundos.

## Recuerda los principios de la mecánica:

1. El árbitro de cola debe moverse siempre que se mueva el balón.
2. Encajonar, es decir, mantener a todos los jugadores en el campo de visión de los dos (2) árbitros.
3. Penetrar cuando el balón penetre más allá de la línea de tiros libres en un tiro, pase o regate.
4. **Buscar los espacios** entre jugadores.

### 4.4 Árbitro de cola – consejos prácticos.

1. Cuando el juego vaya en transición hacia pista delantera, mantente un poco por detrás y a la izquierda del balón (aunque a veces debas situarte a la derecha), a una distancia aproximada de entre tres (3) y cinco (5) metros, buscando los espacios entre jugadores. Esto te ayudará a conservar un ángulo de visión del juego más amplio y a mejorar tu cobertura de la pista.
2. Eres responsable de la línea lateral situada a tu izquierda, de la línea central (posibilidad de que el balón vuelva a la pista trasera) y del reloj de veinticuatro (24) segundos. Presta especial atención al reloj de veinticuatro (24) segundos siempre que el balón salga fuera del terreno de juego.
3. Informa a los equipos de los segundos que les quedan en caso de que el equipo atacante disponga de menos de ocho (8) segundos para pasar el balón a su pista delantera durante un saque desde su pista trasera.
4. **Si el balón en la transición a pista delantera sube por la parte derecha, muy alejado de ti, y el jugador que lo controla está estrechamente defendido, debes acercarte cuanto sea necesario para observar adecuadamente al jugador.** Vuelve a tu posición normal de árbitro de cola en cuanto la situación lo permita.
5. Eres el principal responsable de la trayectoria del balón en las situaciones de lanzamiento, incluyendo las interposiciones e interferencias. Vigila los pies del lanzador en los lanzamientos de tres puntos, especialmente cuando estén cerca de la línea de tres. Asegúrate de que miras entre los jugadores para determinar el responsable en los posibles contactos.
6. **Siempre que el balón penetre** hacia la línea de fondo o la canasta durante un lanzamiento, regate o pase, **tú también debes penetrar** (pero no más allá de la prolongación de la línea de tiros libres). Esto te permitirá ayudar a tu compañero, en especial con los jugadores que saltan por detrás de sus adversarios para obtener ilegalmente un rebote.
7. Cuando se pase el balón o se efectúe un lanzamiento, observa las acciones del defensor antes de mirar el balón.
8. Cuando tu compañero busque ayuda en un fuera de banda, estate preparado para dársela inmediatamente. Estableced el método de comunicación para tal situación en el diálogo pre-partido.

9. Durante la transición de cola a cabeza, no gires la cabeza hacia el frente, desentendiéndote del juego, ni mires hacia abajo; mantén siempre la vista en el juego y los jugadores mirando por encima del hombro.
10. Cuando seas responsable del juego con balón, especialmente en las situaciones de uno contra uno, busca los espacios entre jugadores.

**“Vete a donde tengas que ir para ver lo que tengas que ver”**

#### 4.5 Árbitro de cabeza – posición y responsabilidades

El árbitro de cabeza, en circunstancias normales, debe estar situado por delante del juego. Debe dirigirse a la línea de fondo lo más rápido posible para permitir que el juego avance hacia él. **El árbitro de cabeza debe estar siempre en movimiento.**

Tras alcanzar la línea de fondo, se moverá normalmente entre la línea de tres puntos situada a su izquierda y, **como mucho**, el extremo más alejado de la zona restringida a su derecha. No hay necesidad de moverse más allá de estos parámetros.

En la **mayoría** de las situaciones, los árbitros deben usar el principio del **encajonamiento**, lo que significa tener siempre a los diez (10) jugadores dentro de su campo de visión. Los árbitros **no** tienen que ocupar posiciones opuestas en diagonal.

En los diagramas 43 y 44, el balón está en el rectángulo 1. El árbitro de cabeza se sitúa de tal modo que los diez (10) jugadores estén entre su compañero y él. Su principal responsabilidad es el juego lejos del balón. Debe prestar especial atención a las posibles pantallas ilegales.

En los diagramas 45 y 46, el balón está en el rectángulo 2. El árbitro de cabeza sigue siendo el principal responsable del juego sin balón. Manteniendo sus caderas hacia el juego (los pies en línea con la línea de fondo), podrá anticiparse a cualquier movimiento del balón hacia la canasta.

Cuando el balón está en el rectángulo 3 (diagramas 47 y 48), el árbitro de cabeza sigue controlando el juego sin balón. Debe saber en todo momento dónde se encuentra el balón para poder ayudar a su compañero, cuando sea necesario, en los lanzamientos de tres puntos. No hay necesidad de moverse más allá de la línea de tres puntos a su izquierda. Con el balón en el rectángulo 3, el árbitro de cabeza mirará a los jugadores del poste bajo.

El juego actual implica contacto entre jugadores en el poste bajo. Es deber del árbitro de cabeza asegurarse de que dichos contactos no se vuelvan excesivos ni violentos, lo que provocaría que el juego se descontrolase. Cuando se evita ilegalmente que un jugador ocupe una nueva posición sobre el terreno de juego se comete una falta.

En estos diagramas, que muestran el balón en los rectángulos 1, 2 y 3, entre la línea central y la prolongación de la línea de tres libres, el árbitro de cabeza **encajona** a los jugadores, y es el principal responsable del juego sin balón.

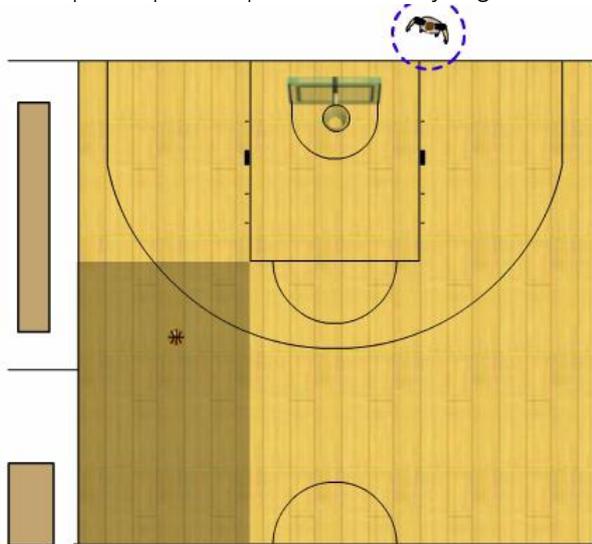


Diagrama 43

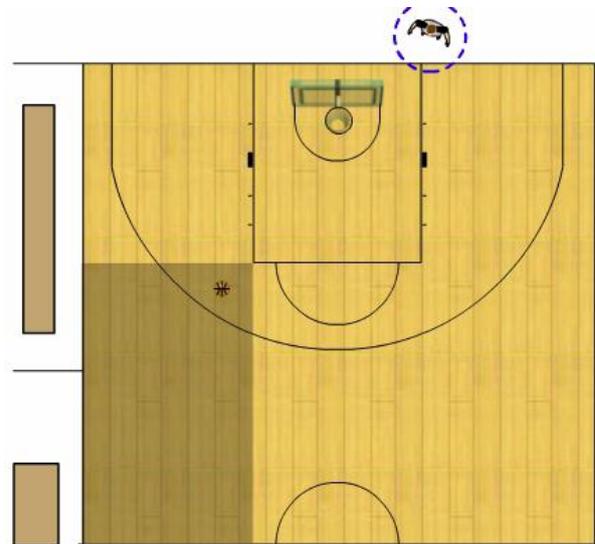


Diagrama 44



Diagrama 45



Diagrama 46



Diagrama 47



Diagrama 48

## Posición del árbitro de cabeza

En los diagramas 49 y 50, el balón está en el rectángulo 4. El árbitro de cabeza se coloca con las caderas hacia el juego (terreno de juego) y es el responsable del juego cerca del balón.

No debe moverse a su izquierda más allá de la línea de tres puntos.

Desde esta posición seguirá estando bien situado para tomar decisiones cuando el balón salga fuera del terreno de juego por la línea lateral situado a su izquierda. También podrá indicar a su compañero cuando se efectúe un lanzamiento de tres puntos desde esta zona.

Aunque es responsable del juego con balón, su deber secundario mientras el balón estén el rectángulo 4, es vigilar a los jugadores situados en el poste bajo del lado fuerte.

Cuando el balón penetra en la zona restringida, rectángulo 5 (diagramas 51 y 52), el árbitro de cabeza se encarga directamente del juego cerca del balón.

Normalmente, deberá vigilar al defensor en todas las situaciones de lanzamiento y de 'uno contra uno'.

Como árbitro de cabeza, y el más cercano al juego, está en una posición inmejorable para decidir sobre los contactos entre el lanzador y su defensor. Debe ignorar los contactos propios del juego, en particular cuando un jugador se dirige hacia canasta y encesta. No es su deber controlar la trayectoria del balón.

En el diagrama 53, con el balón dentro de la zona de dos puntos en el rectángulo 6, el árbitro de cabeza se desplaza para controlar el juego cerca del balón, pero siempre con las caderas hacia el juego (terreno de juego).

No necesita moverse más allá del borde de la zona restringida situado a su derecha.

Sin embargo, cuando el balón está en la zona de tres puntos del rectángulo 6 (diagrama 54), el árbitro de cabeza tiene como tarea principal la cobertura del juego lejos del balón. En concreto, vigilará las zonas de poste bajo, así como al resto de jugadores lejos del balón, en especial a los implicados en situaciones de pantalla.

El árbitro de cabeza es responsable del juego con balón cuando éste se encuentre en los rectángulos 4 y 5. También es responsable cuando el balón esté en el rectángulo 6 en la zona de poste bajo o el jugador con balón progresa hacia la canasta. El árbitro de cabeza debe arbitrar al defensor cuando un atacante con balón se encuentre en estas zonas e intente lanzar o regatear.

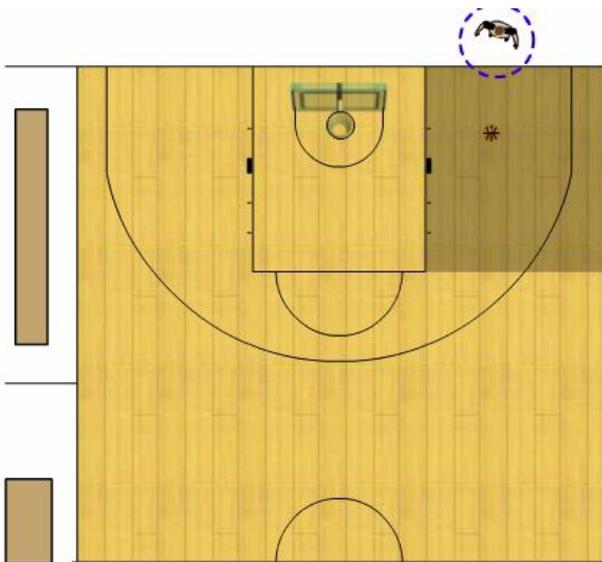


Diagrama 49

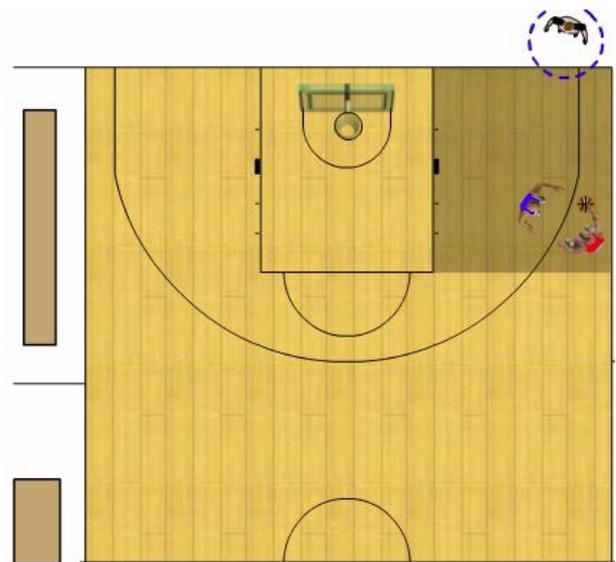


Diagrama 50



Diagrama 51



Diagrama 52



Diagrama 53



Diagrama 54

## Posición del árbitro de cabeza

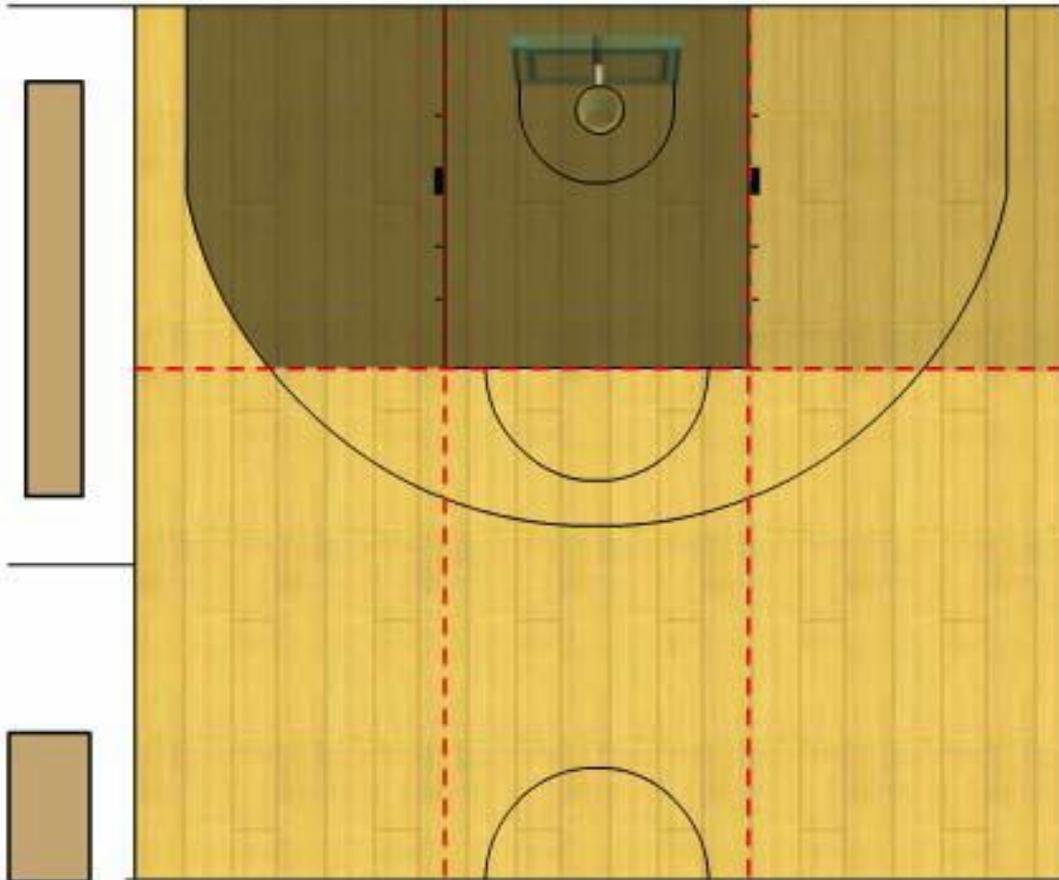


Diagrama 55

El árbitro de cabeza es responsable de la cobertura del juego cerca del balón cuando este se encuentre en las zonas sombreadas (diagrama 55). La zona sombreada más oscura indica el área de responsabilidad compartida con el árbitro de cola.

### Los deberes principales del árbitro de cabeza comprenden:

1. Juego de pivot /postes.
2. Juego debajo del cesto.
3. Faltas que se producen lejos del árbitro de cola.
4. Regates hacia canasta en la zona de la pista del árbitro de cabeza.

### Recuerda los principios de la mecánica:

1. Muévete **siempre** que se mueva el balón.
2. Encajona a todos los jugadores en el campo de visión de los árbitros.
3. Busca los espacios entre jugadores.
4. Aléjate de la línea de fondo para obtener un mejor ángulo de visión.

#### 4.6 Árbitro de cabeza – consejos prácticos

1. Deberás alcanzar la línea de fondo lo más rápido posible para permitir que el juego avance hacia ti. Mantente siempre en movimiento. Esfuérzate por buscar la mejor posición.  
Debes saber siempre dónde está el balón, incluso cuando debas estar más atento al juego lejos del balón.
2. Eres responsable de la línea de fondo y la línea lateral a tu izquierda. Estate preparado para ayudar en las situaciones de veinticuatro (24) segundos.
3. Estate preparado para ayudar a tu compañero en los lanzamientos de tres puntos, en particular cuando el balón está cerca del rectángulo 4.  
Establece siempre contacto visual con tu compañero.
4. Presta especial atención al juego de poste y al grado de contacto que vas a tolerar. El juego brusco es responsabilidad tuya y debes penalizarlo. Identifica si un jugador está intentando alcanzar una nueva posición o si un oponente se lo impide de manera ilegal.
5. Intenta mantenerte alejado de la línea de fondo (dos metros si es posible) para obtener el mejor ángulo de visión posible. Un ángulo más amplio implica una mejor visión y, en consecuencia, mejores decisiones. Para lograrlo, debes estar en **constante** movimiento. Acércate hacia la canasta cuando un jugador con balón penetra desde el rectángulo 4 al 5 o 6. Observa el 'comienzo' y el 'final' del regate.
6. Al finalizar el tiempo de un juego de un período o período extra no indiques si la canasta es válida o no. El principal responsable de esa decisión es el árbitro de cola.
7. Evita sancionar contactos intrascendentes que no afecten al juego, en especial cuando un jugador regatea hacia canasta y encesta. Del mismo modo, no sanciones falta al atacante porque un defensor **haga teatro y caiga al suelo**.  
Las sanciones deben limitarse a los contactos que tengan un efecto directo en el juego (a menos que sean antideportivos).
8. Cuando tu compañero solicite ayuda en una jugada de fuera de banda, estate preparado para dársela de inmediato. Estableced el método de comunicación para dichas situaciones durante el diálogo pre-partido.
9. En defensas presionantes cuando tres (3) o más defensores permanezcan en la pista trasera del equipo adversario, debes ayudar al árbitro de cola a cubrir el juego.

En esta situación, retrasa tu avance hacia la línea de fondo para ayudarle.

**“Vete a donde tengas que ir para ver lo que tengas que ver”**



Diagrama 56

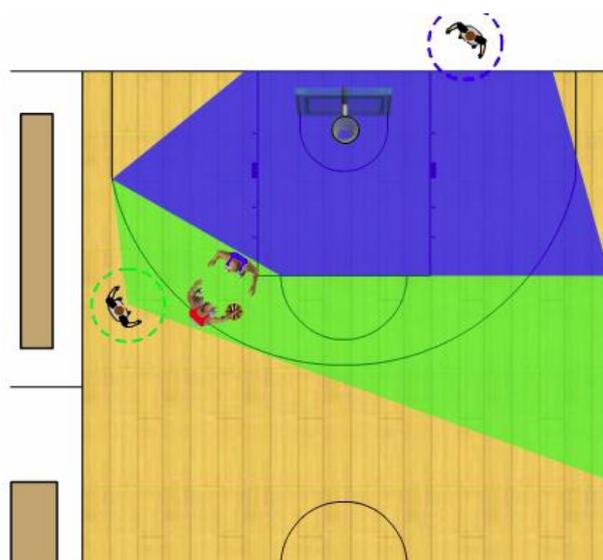


Diagrama 57



Diagrama 58



Diagrama 59



Diagrama 60



Diagrama 61

Posición de los dos árbitros

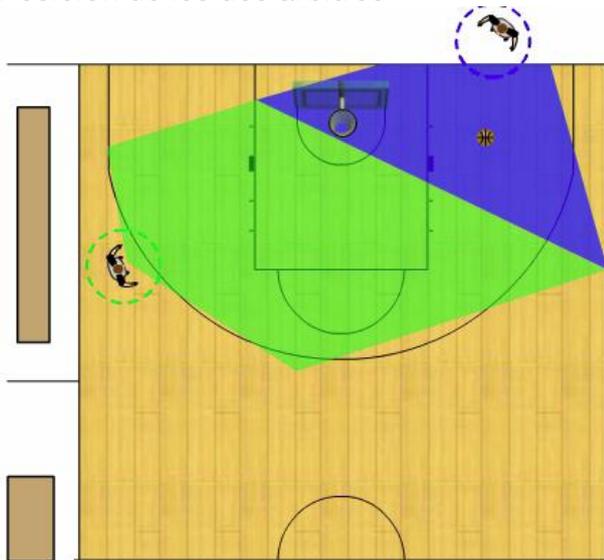


Diagrama 62

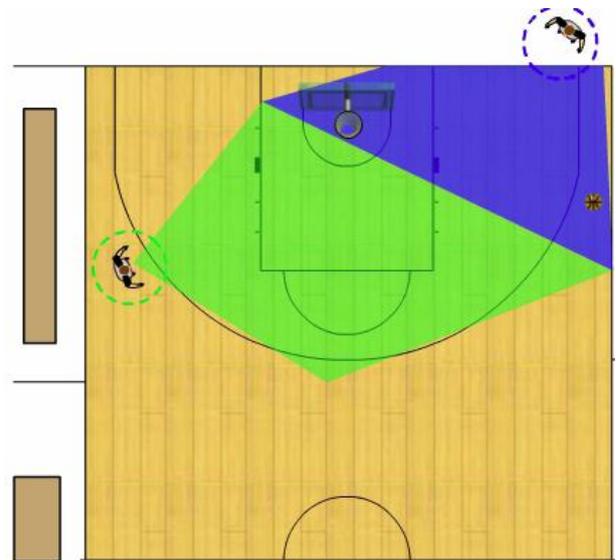


Diagrama 63



Diagrama 64



Diagrama 65



Diagrama 66



Diagrama 67

Posición de los dos árbitros

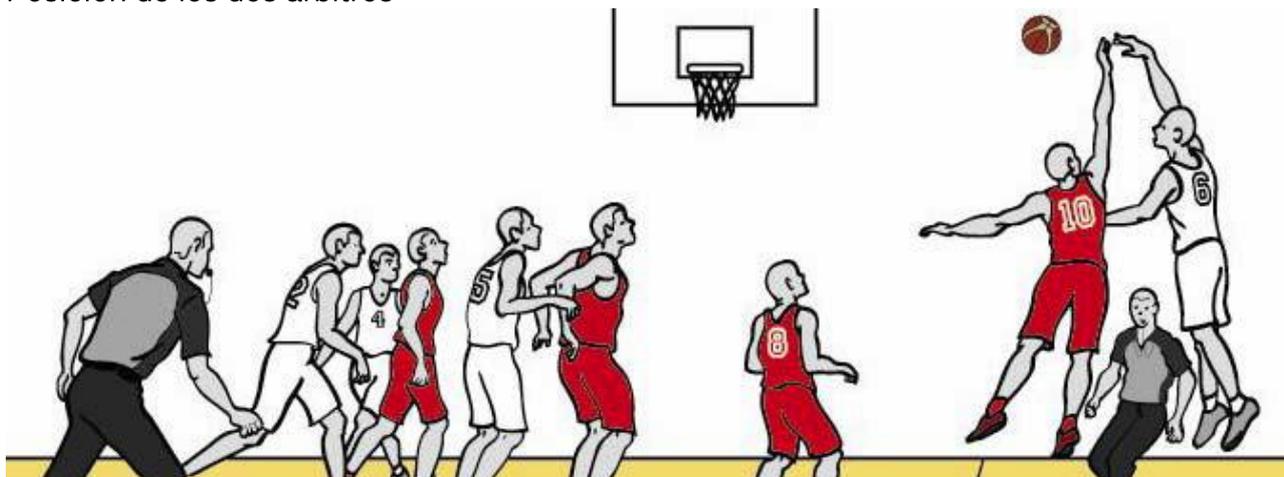


Diagrama 68

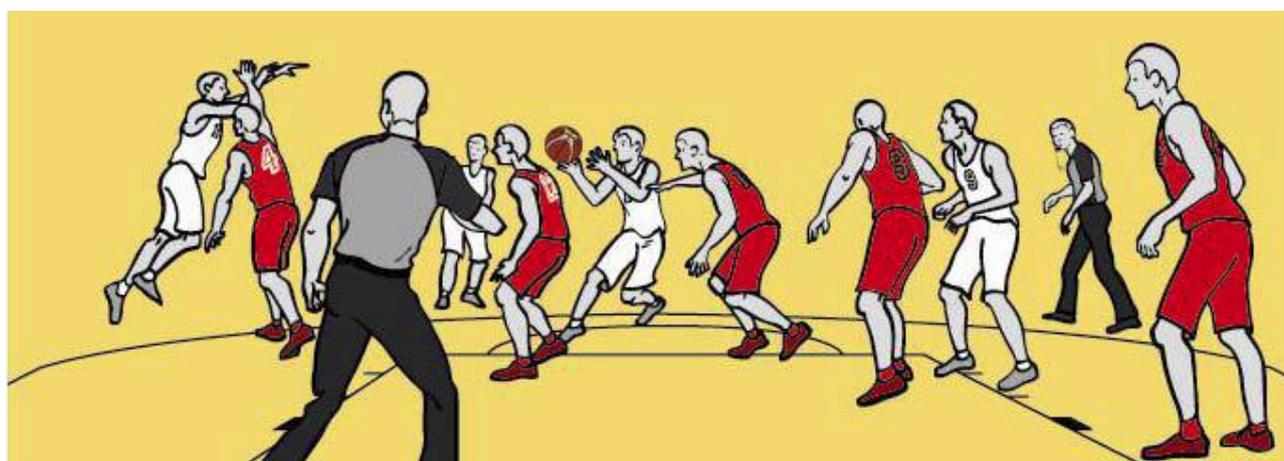


Diagrama 69

4.7 Árbitro de cola y árbitro de cabeza – Más consejos prácticos

1. Mira las manos y brazos de los jugadores durante un lanzamiento. Recuerda el principio del cilindro y los derechos de ambos jugadores.  
No deben sancionarse los contactos incidentales con el cuerpo y que no afecten al juego. Asegúrate de ver toda la acción.
2. En el juego de poste, recuerda que el defensor tiene el mismo derecho a una posición legal que el atacante. Se debe sancionar una falta cuando el contacto tenga un efecto directo en el juego. El uso de codos, empujar con la espalda o con las manos, mantener al adversario alejado con las manos o codos constituye una falta. Demasiado juego rudo y violento en el juego de poste puede provocar que los árbitros pierdan el control del partido.
3. En las pantallas, asegúrate de que el jugador que la realiza está estático cuando se produce el contacto. Presta especial atención a las piernas, rodillas o codos extendidos.  
Algunos jugadores intentan simular faltas cayéndose a propósito de manera espectacular tras un contacto intrascendente.  
Asegúrate de que sancionas lo que realmente has visto.

Los deberes principales de ambos árbitros comprenden:

1. Cobertura del juego sin balón.
2. Pantallas cerca y lejos del balón.
3. Uso ilegal de manos.
4. Acciones en el área restringida.

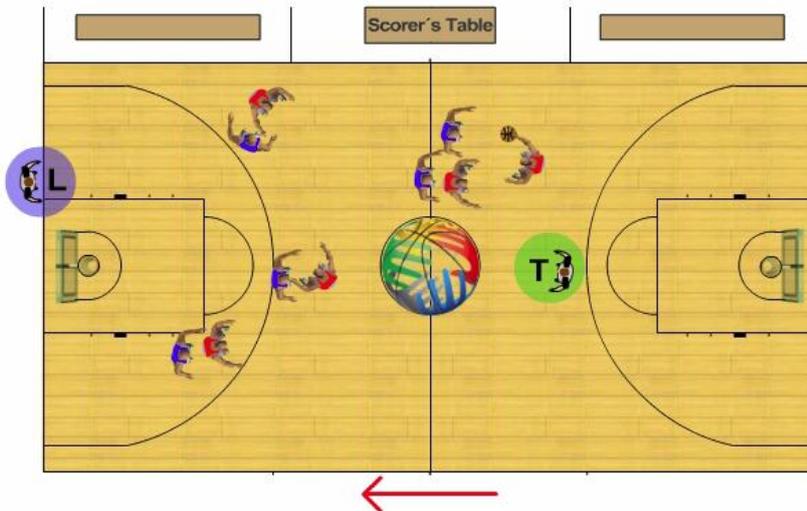


Diagrama 70

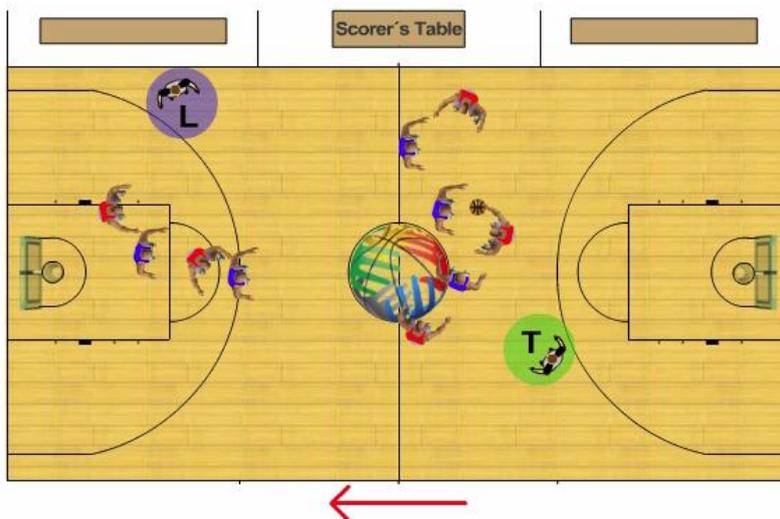


Diagrama 71

#### 4.8 Defensas presionantes

Las defensas presionantes pueden ocasionar dificultades a los árbitros; implican una alteración de su cobertura habitual del terreno de juego y les exige gran concentración y cooperación.

Si hay tres (3) o más defensores en la pista trasera del equipo adversario durante una defensa presionante, el árbitro de cabeza deberá retrasar su intento de alcanzar la línea de fondo para ayudar a su compañero a cubrir la jugada.

Tan pronto como el balón pase a la pista delantera, el árbitro de cabeza ocupará su posición normal en la línea de fondo.

El diagrama 70 muestra la cobertura durante una defensa individual presionante. Sólo hay un (1) defensor en la pista trasera del equipo adversario y, por tanto, el árbitro de cabeza debe vigilar a todos los jugadores situados en la mitad del terreno de juego más cercana a él.

El árbitro de cola debe acercarse a la jugada todo lo que haga falta, prestando atención a las posibles faltas y violaciones.

En el diagrama 71, hay tres (3) defensores en la pista trasera de los adversarios. Para ayudar a su compañero a cubrir adecuadamente esta situación de presión, el árbitro de cabeza retrasará su avance y permanecerá junto a la línea lateral hasta que el balón atraviese la línea central.

Los árbitros deben hacer todo lo posible para asegurarse de que cualquier robo de balón (cambio de posesión) después de un defensa presionante ha sido fruto de una defensa legal. Los contactos ilegales siempre deben sancionarse con falta.



Diagrama 72

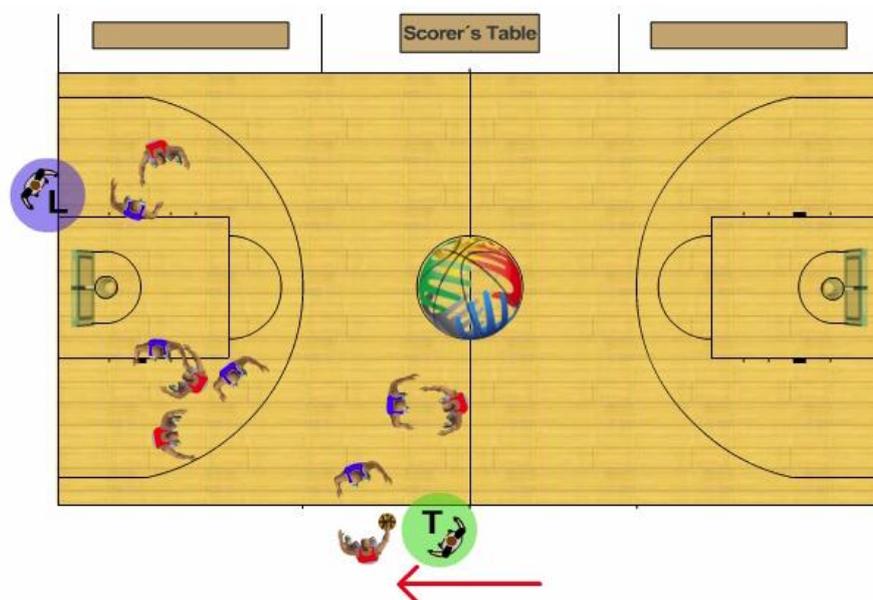


Diagrama 73

#### 4.9 Saques con defensas presionantes

En el diagrama 72, el equipo atacante se enfrenta a una defensa presionante.

El árbitro de cabeza, después de poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, se desplaza hasta una posición en la línea de fondo desde la que pueda observar a todos los jugadores que se encuentran en las proximidades del lugar donde se va a realizar el saque, incluyendo al que lo realiza.

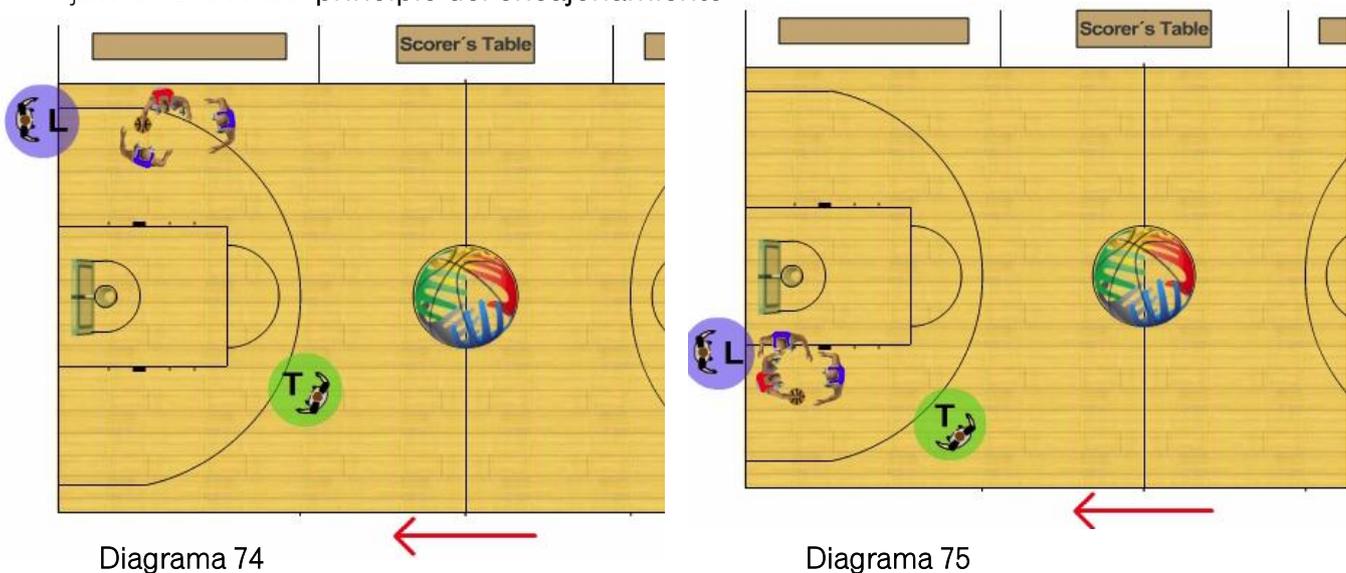
Este árbitro está directamente involucrado en el juego de poste, la presión defensiva y otras acciones en las proximidades de los posibles receptores del pase más próximos a él. También debe asegurarse de que se cumplen las disposiciones relativas al saque.

El árbitro de cola debe penetrar porque el balón está en una posición interior y debe observar a los jugadores más alejados del balón.

En el diagrama 73, el árbitro de cabeza asume la responsabilidad del juego de poste y las posibles pantallas, observando el juego lejos del balón.

El árbitro de cola, tras poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, observa el juego cercano a este y a los posibles receptores del pase más cercanos a él.

Fíjate en el uso del **principio del encajonamiento**.



#### 4.10 Defensas 'dos contra uno'

La regla de 'Jugador estrechamente marcado' premia el buen juego defensivo.

Cuando un jugador estrechamente marcado (a una distancia menor de un paso normal del jugador defensor) sostiene el balón durante cinco (5) segundos sin pasarlo, lanzarlo o botarlo, comete una violación.

Todos los árbitros deben estar familiarizados con los tipos de defensa en los que se establece una superioridad numérica sobre el jugador que sostiene el balón.

En los diagramas 74 y 75, el árbitro de cabeza es responsable de las acciones cerca del jugador que sostiene el balón.

El árbitro de cola observa el juego lejos del balón, pero siempre debe estar preparado para ayudar a su compañero en cualquier acción de 'dos contra uno'.



Diagrama 76



Diagrama 77

En los diagramas 76 y 77, el árbitro de cola se acerca al juego tanto como sea necesario, atento a las posibles faltas o violaciones.

El árbitro de cabeza, aplicando el principio del 'encajonamiento', observa el juego lejos del balón.

#### 4. Situaciones de fuera y saques



Diagrama 78



Diagrama 79

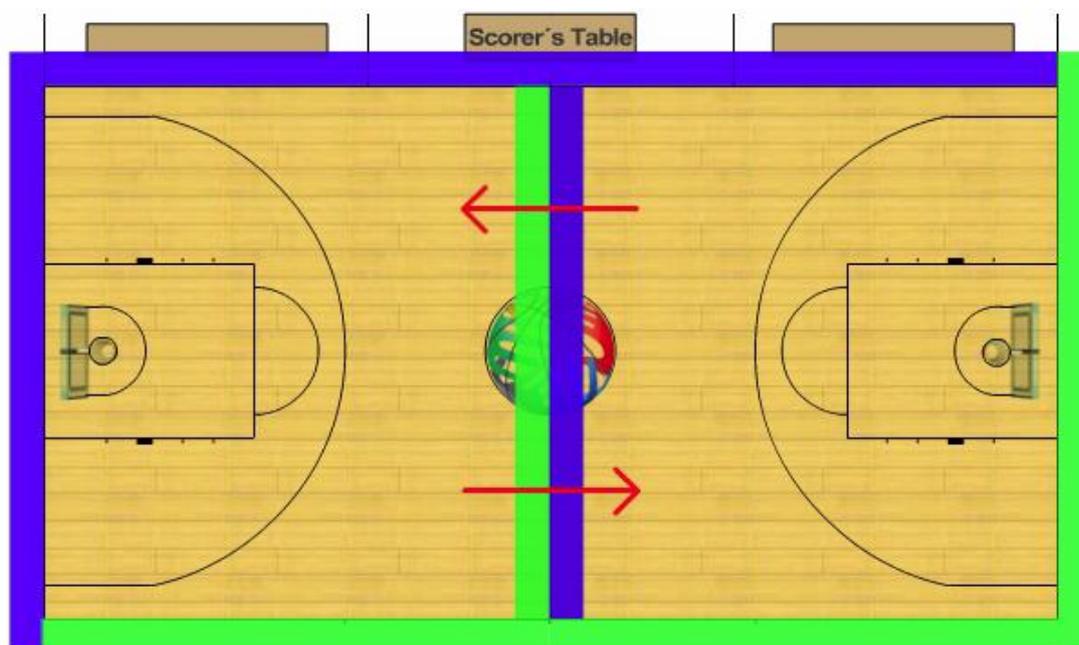


Diagrama 80

##### 5.1 Responsabilidad sobre las líneas

Generalmente (diagramas 78 y 79), el principal responsable de las decisiones cuando el balón sale del terreno de juego es:

- Árbitro de **cabeza**: línea de fondo y línea lateral a su izquierda.
- Árbitro de **cola**: línea central y línea lateral a su izquierda.

Cuando el balón está en transición desde la pista trasera a la delantera las responsabilidades se dividen (diagrama 80).

Normalmente, el otro árbitro no debe interferir en estas decisiones, a menos que su compañero necesite ayuda. Así se evitarán decisiones contradictorias y situaciones de salto.

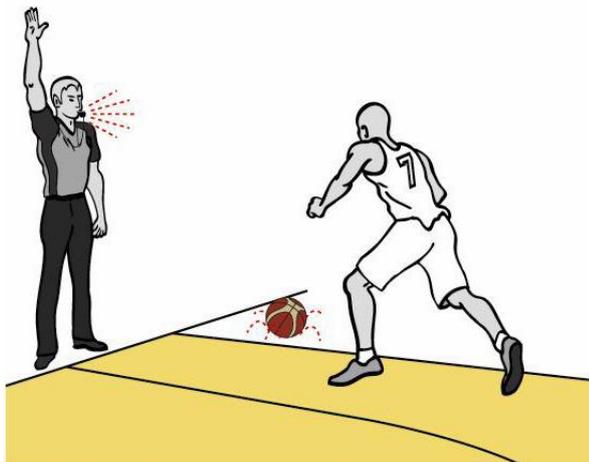


Diagrama 81

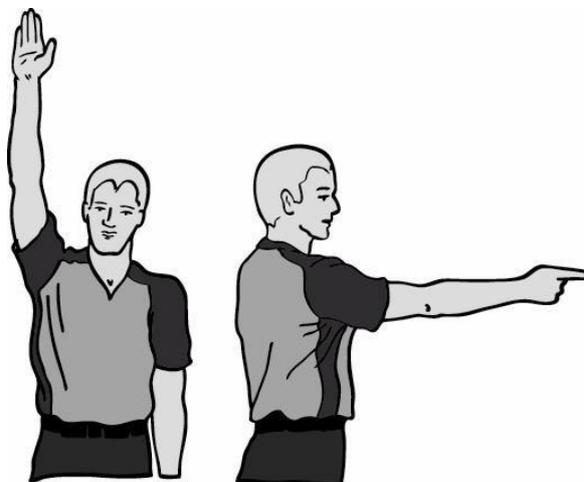


Diagrama 82



Diagrama 83

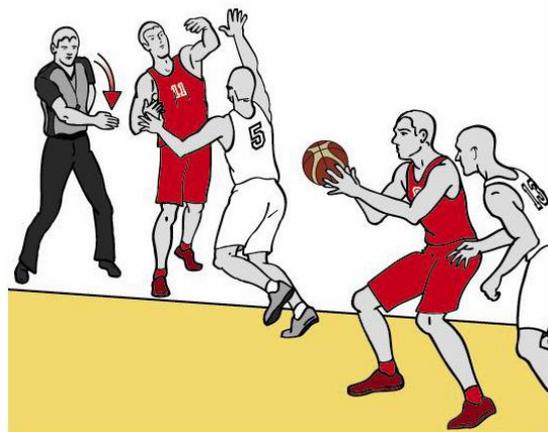


Diagrama 84

## 5.2 Saques

Cuando el balón sale del terreno de juego:

1. El árbitro responsable de esa línea lateral o de fondo hará sonar su silbato una vez y, al mismo tiempo, levantará la mano extendida, con los dedos juntos, para detener el reloj de partido (diagrama 81)
2. Indicará claramente la dirección del juego, señalando hacia la canasta de los adversarios del equipo que realizará el saque (diagrama 82)
3. Indicará al jugador que vaya a realizar el saque el punto desde donde deba administrarse.
4. El árbitro entregará el balón al jugador que vaya a efectuar el saque, se lo pasará picándolo o lo pondrá a su disposición y comprobará que no da más de un (1) paso normal desde el lugar designado (diagrama 83).

5. Después de un cesto válido o de un último o único tiro libre conseguido, el árbitro debe entregar, efectuar un pase picado o poner el balón a disposición del jugador que va a realizar el saque:
  - cuando al hacerlo, el juego pueda reanudarse con mayor rapidez.
  - después de un tiempo muerto o sustitución.
  - después de una interrupción válida por parte de un árbitro.
6. El árbitro hará la señal de puesta en marcha del reloj de partido, con un movimiento de corte con la mano, cuando el balón toque por primera vez a un jugador que esté en el terreno de juego después del saque (diagrama 84).

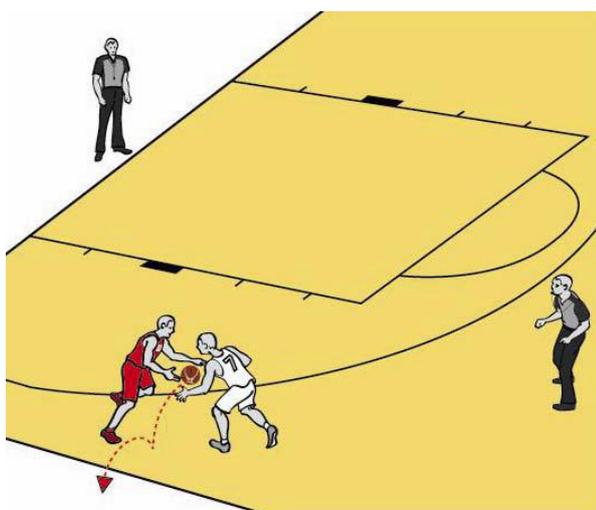


Diagrama 85

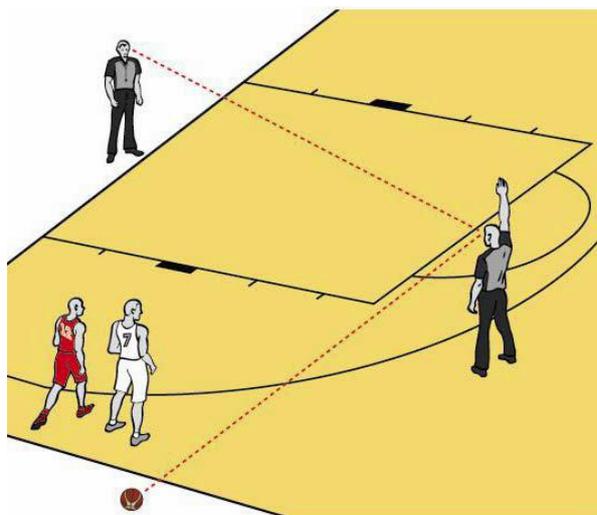


Diagrama 86

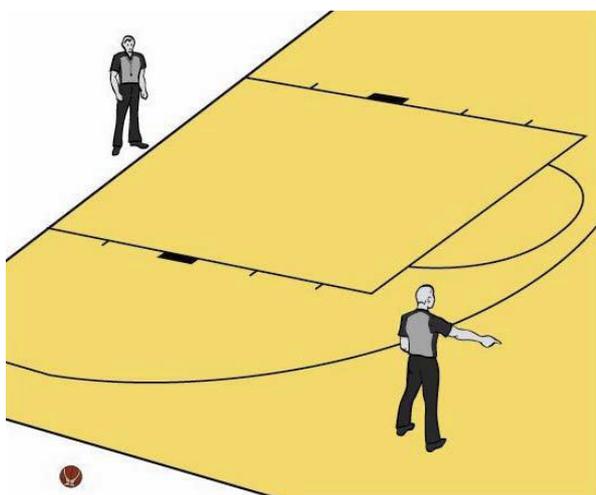


Diagrama 87

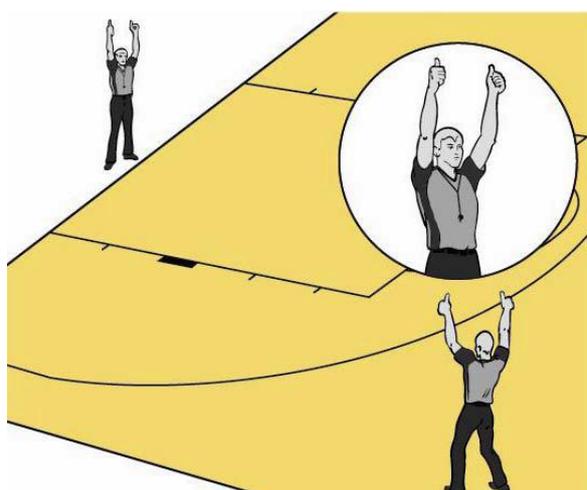


Diagrama 88

Cuando el balón salga del terreno de juego y el árbitro responsable de esa línea no esté seguro de qué jugador fue el último en tocar el balón (diagrama 85), hará sonar su silbato, hará la señal de parada del reloj de partido y mirará a su compañero para solicitarle ayuda (diagrama 86).

Si el otro árbitro sabe qué jugador fue el último en tocar el balón, indicará la dirección del juego según el método de comunicación adoptado en el diálogo pre-partido, sin hacer sonar el silbato. El árbitro responsable de esa línea indicará entonces la dirección del juego (diagrama 87).

En el diagrama 88, ambos árbitros dudan de qué equipo debería realizar el saque. En este caso, ambos deben hacer la señal de situación de salto, seguida de la dirección de juego.

El saque por posesión alterna se efectuará desde el lugar más cercano al punto a donde el balón salió del terreno de juego.

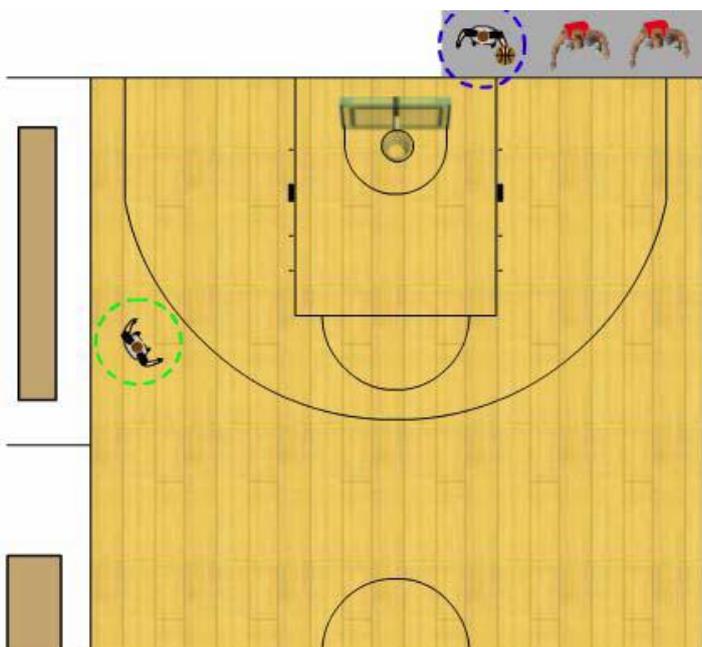


**Diagrama 89**

Después de cualquier infracción o parada del juego tras la que este deba reanudarse con un saque, el mismo se realizará desde el punto más cercano a donde se cometió la infracción o donde se detuvo el juego.

Si dicho punto se encuentra en los rectángulos 4, 5 o 6, se determinará dibujando dos líneas imaginarias entre las esquinas de la pista y los bordes de la línea de tiros libres (diagrama 89)

Todos los saques realizados en esta zona se deberán efectuar desde el punto de la línea de fondo más cercano, **excepto directamente detrás del tablero.**



**Diagrama 90**

Cuando el saque deba realizarse desde un punto entre la esquina situada a la izquierda del árbitro y el borde más cercano del tablero, el árbitro de cabeza entregará el balón al jugador con su mano izquierda y luego dará uno (1) o dos (2) pasos hacia la zona restringida/canasta (diagrama 90).

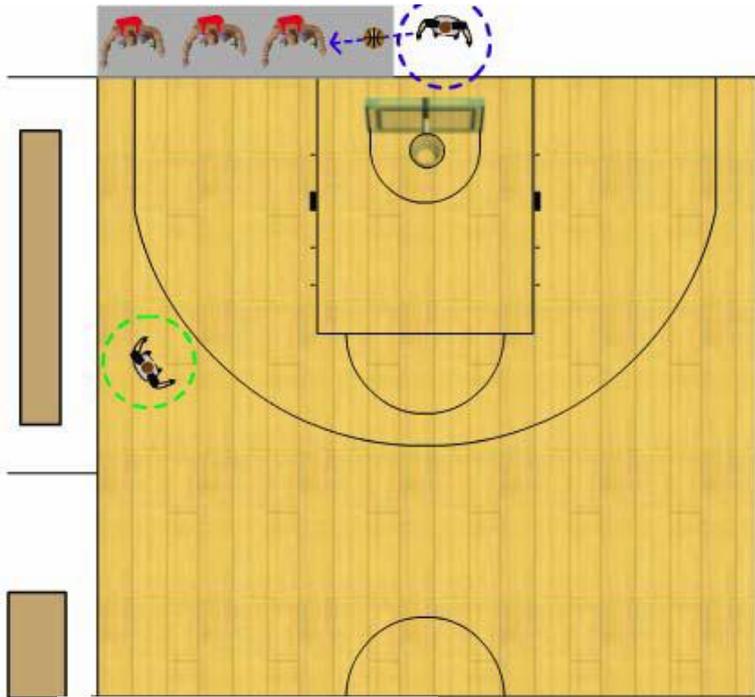


Diagrama 91

Si el saque debe realizarse desde el borde más alejado del tablero y la línea situada a la derecha del árbitro de cabeza, este entregará el balón, o efectuará un pase picado, al jugador y volverá a su posición de encajonamiento (diagrama 91).

En cualquier caso, el árbitro de cola se situará en una posición adelantada para observar el juego lejos del balón.

Recuerda:

Si el balón **entra** en la canasta pero el tiro libre o el cesto **no** es válido, el saque posterior deberá efectuarse desde la línea lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.



Diagrama 92



Diagrama 93

Cuando se concede un saque en la línea lateral de la pista delantera, el árbitro que lo administra entregará el balón, efectuará un pase picado o pondrá el balón a disposición del jugador que vaya a realizar el saque.

El árbitro directamente implicado en la administración del saque es responsable de comprobar que se cumplen las normas relativas al saque y de dar la señal de puesta en marcha del reloj de partido cuando el balón toque o sea tocado por primera vez a un jugador dentro del terreno de juego.

**Deberá comprobar que su compañero está preparado, estableciendo contacto visual con él, antes de poner el balón a disposición del jugador.**

En el diagrama 92, el árbitro de cabeza, responsable del saque en la línea lateral situada a su izquierda desde la prolongación de la línea de tiros libres hasta la línea de fondo, tiene que **entregar el balón o efectuar un pase picado** al jugador. Debido a que va a mantener su posición como árbitro de cabeza tras el saque, se lo confirma a su compañero permaneciendo en el lado del jugador más próximo a la línea de fondo.

El diagrama 93 muestra al árbitro de cola entregando el balón al jugador. El árbitro de cola debe permanecer a la derecha del jugador, puesto que continuará en posición de cola. El árbitro de cabeza se colocará de modo que todos los jugadores queden **encajonados**.

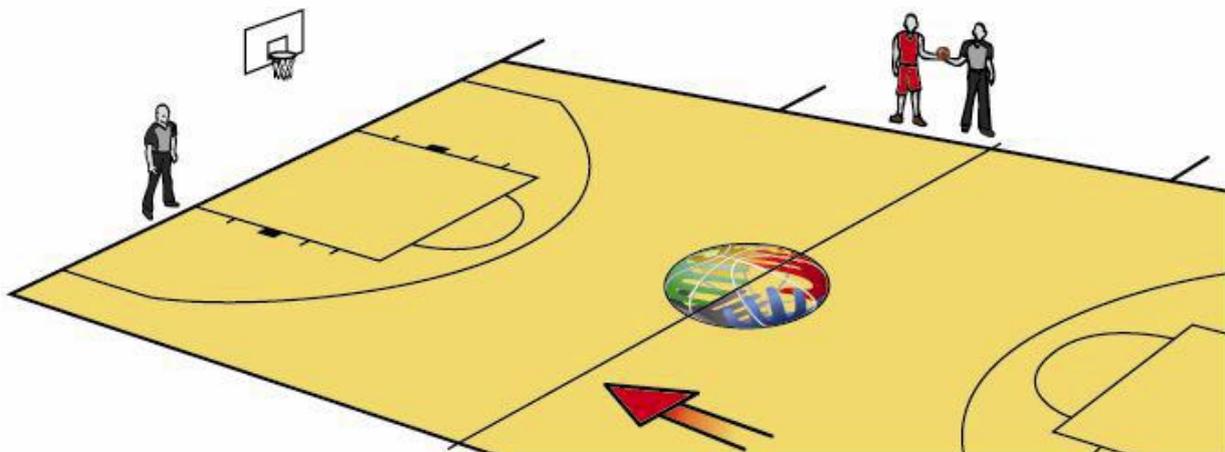


Diagrama 94

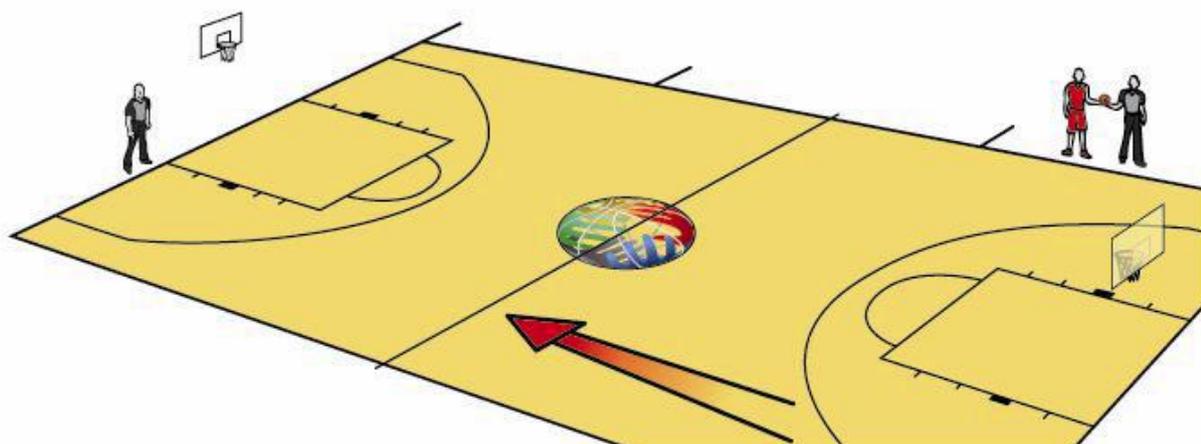


Diagrama 95



Si la zona libre de obstáculos que rodea al terreno de juego es menor de dos (2) metros, ningún jugador de ninguno de los dos equipos se situará a menos de un (1) metro del jugador que realiza el saque.

El árbitro responsable de la administración del saque controlará esta situación.

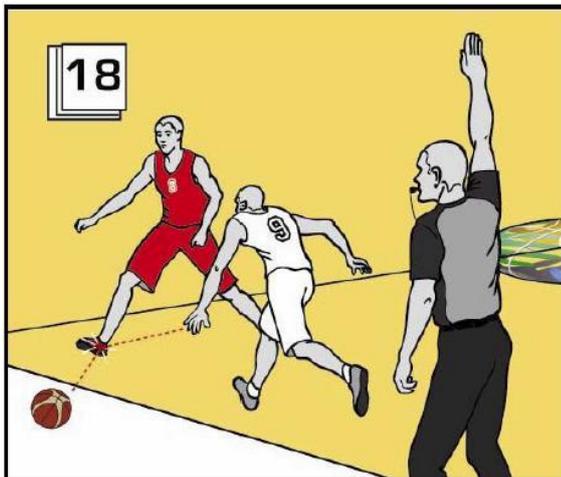


Diagrama 98

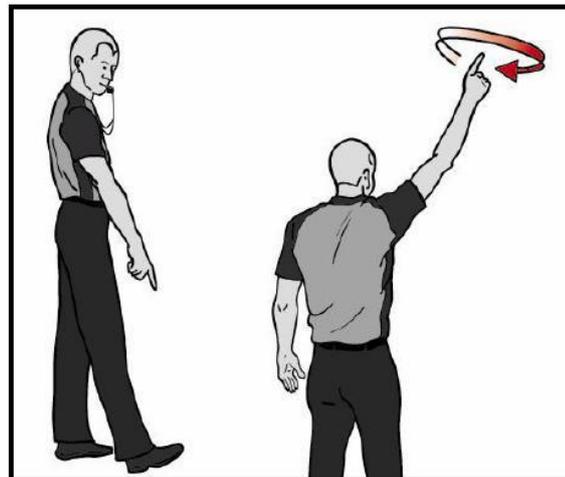


Diagrama 99

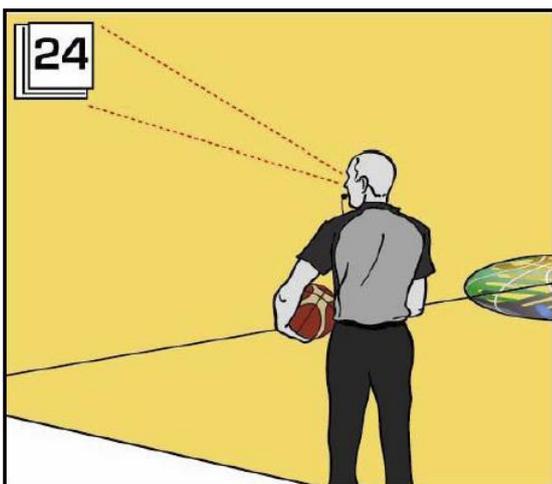


Diagrama 100

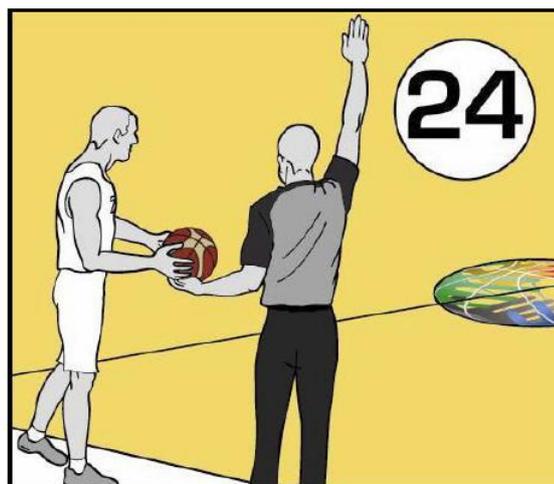


Diagrama 101

### 5.3 Dispositivo de veinticuatro segundos

El dispositivo de veinticuatro (24) segundos se detiene siempre que el balón abandona el terreno de juego.

No se inicia una nueva cuenta cuando el balón es palmeado fuera de banda. La cuenta continuará desde donde se paró una vez que cualquier jugador toca legalmente el balón o es tocado por él sobre el terreno de juego.

En el diagrama 98, el jugador defensor, en su pista delantera, golpea el balón con el pie intencionadamente cuando quedan dieciocho (18) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos. Se trata de una violación. En consecuencia, el árbitro efectúa la señal de 'nueva cuenta' al operador de veinticuatro (24) segundos (diagrama 99). El árbitro se asegurará de

que el reloj de veinticuatro (24) segundos muestre “24” (diagrama 100) antes de poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque (diagrama 101).

En las demás situaciones, el árbitro se asegurará de que el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra la cifra correcta antes de administrar cualquier saque, es decir, se muestra el tiempo correcto o el reloj de veinticuatro (24) segundos ha vuelto a “14” en pista delantera.

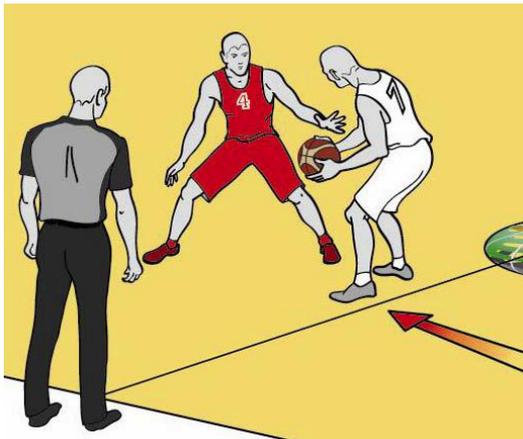


Diagrama 102



Diagrama 103

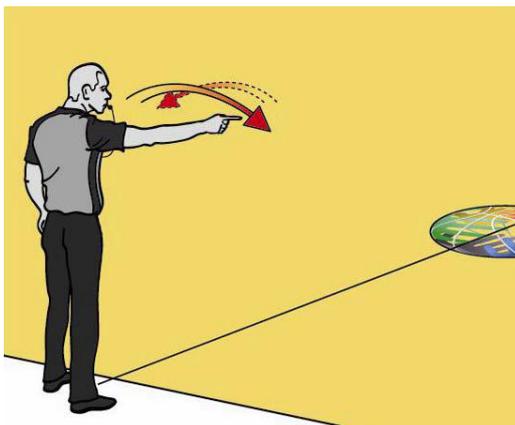


Diagrama 104



Diagrama 105

#### 5.4 Balón devuelto a pista trasera

En los diagramas 102 y 103, un jugador que tiene el control del balón en su pista delantera hace que este vuelva a su pista trasera, lo que constituye una violación.

El árbitro de cola es responsable de la línea central y, por tanto, hará sonar su silbato una vez, hará la señal para detener el reloj de partido y, después, la señal de 'balón devuelto a pista trasera' e indicará la dirección de juego.

#### Recuerda:

El balón ha sido devuelto a pista trasera cuando:

1. Toca la pista trasera.
2. Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.
3. Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

## 6. Situaciones de tiro

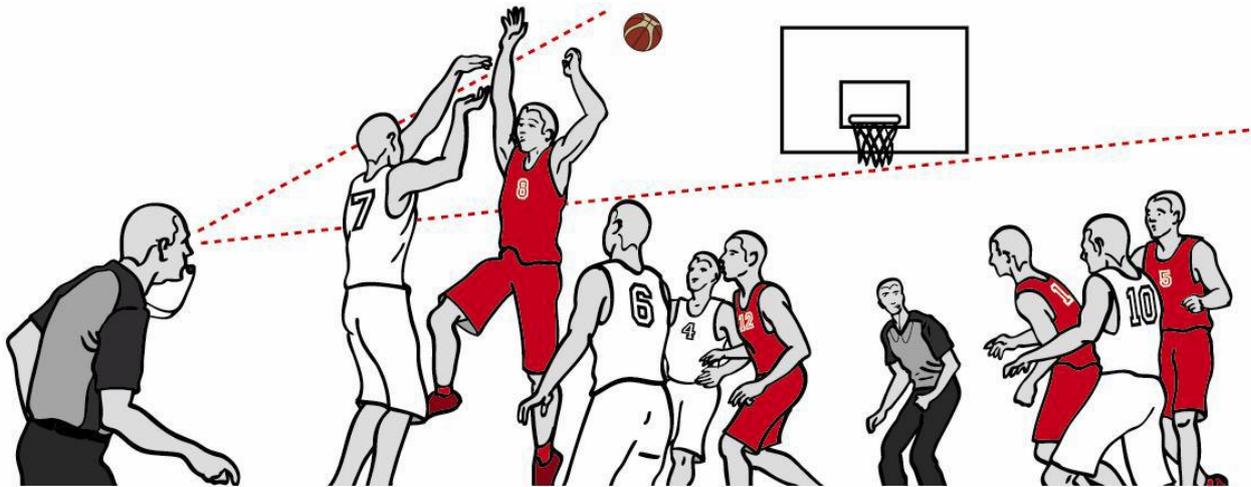


Diagrama 106



Diagrama 107

### 6.1 Trayectoria del balón

El árbitro de cola es el principal responsable de la trayectoria del balón. Debe determinar si el balón ha entrado en la canasta señalándolo a la mesa de oficiales. El árbitro de cabeza se centra en las situaciones lejos del balón.

Sin embargo, **es siempre el árbitro que sanciona la falta (cabeza o cola) quien decide si un cesto es válido.**

Independientemente de qué árbitro haya sancionado una falta, es fundamental que el árbitro de cola observe la trayectoria del balón hacia la canasta, así como a los jugadores implicados en la falta.

El equipo que ha conseguido una canasta no debe retrasar el juego impidiendo que se realice el saque con rapidez. Ningún jugador de ese equipo tiene por qué tocar el balón.

Sólo se avisará una (1) vez al equipo y, en algunos casos, se puede sancionar una falta técnica en la primera ocasión en que se produzca este hecho.

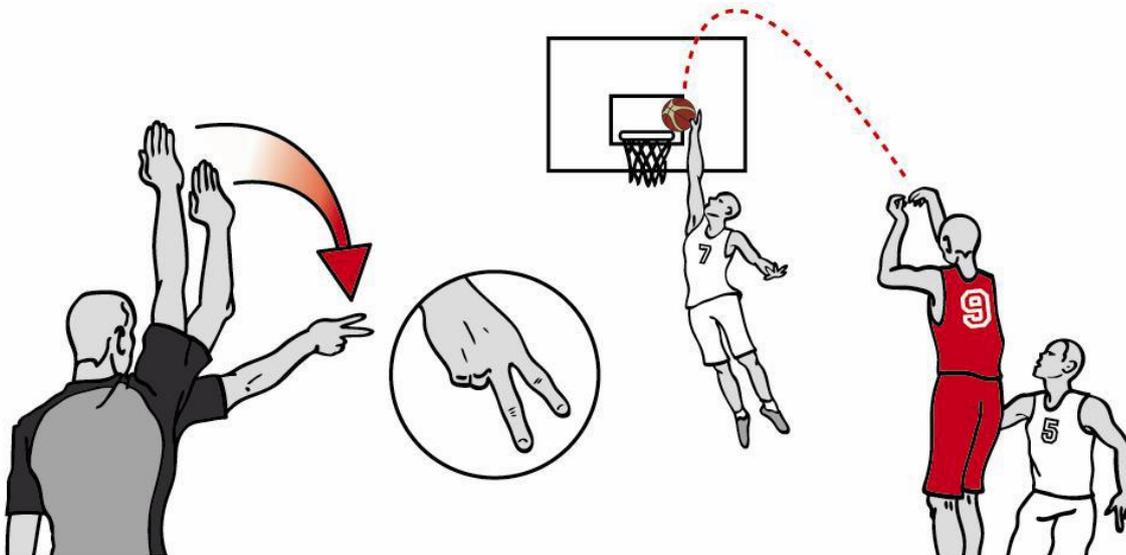


Diagrama 108

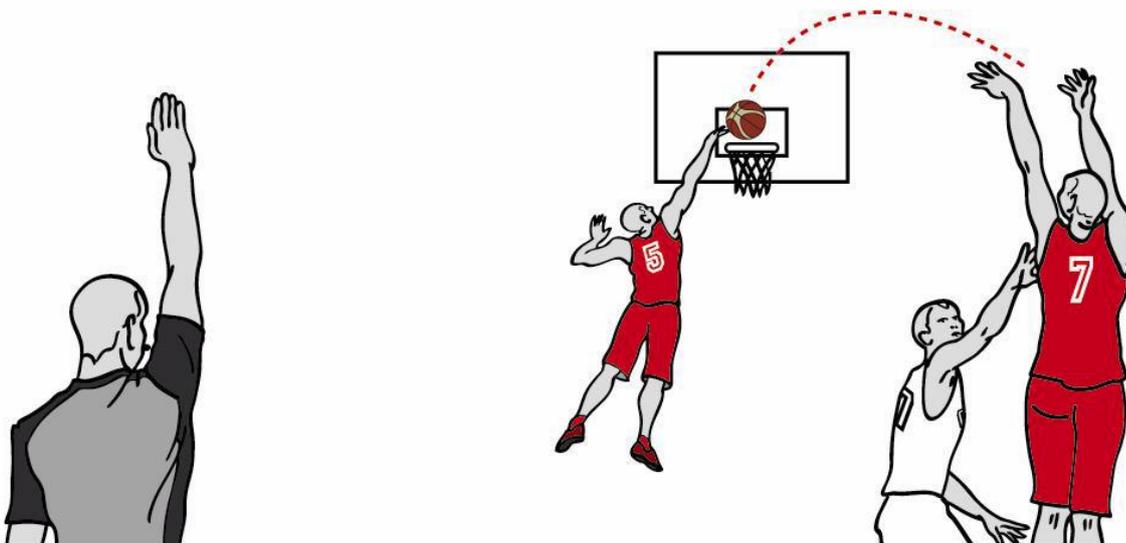


Diagrama 109

## 6.2 Interposiciones e interferencias

El árbitro de cola es el responsable de observar la trayectoria del balón durante un tiro y por consiguiente debe tomar las decisiones relativas a las interposiciones e interferencias.

Durante un lanzamiento a cesto de dos (2) puntos, un **defensor** toca el balón mientras está en trayectoria descendente totalmente por encima del nivel del aro, antes de que el balón toque el aro o sea evidente que no lo hará. El árbitro de cola hará sonar su silbato e indicará que se conceden dos (2) puntos al equipo que efectuó el lanzamiento (diagrama 108).

El árbitro de cola es también el responsable de las interposiciones e interferencias ofensivas. Si, en un lanzamiento a canasta, el balón está completamente por encima del

nivel del aro, en trayectoria descendente, un jugador **atacante** no puede tocar el balón hasta que éste haya tocado el aro o sea evidente que no lo hará (diagrama 109). El árbitro de cola hará sonar su silbato, realizará la señal para detener el reloj de partido, anulará la jugada e indicará la nueva dirección de juego.

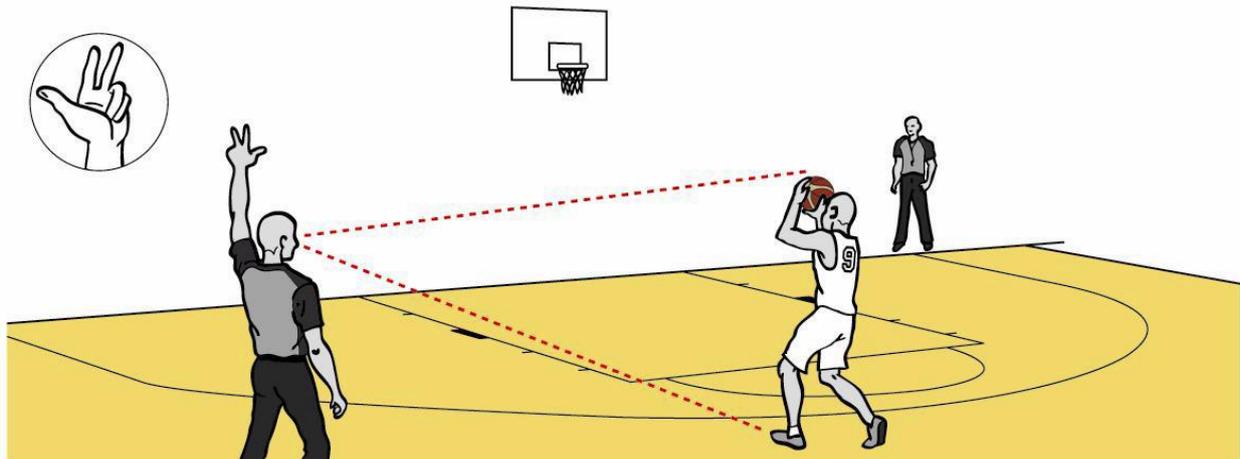


Diagrama 110

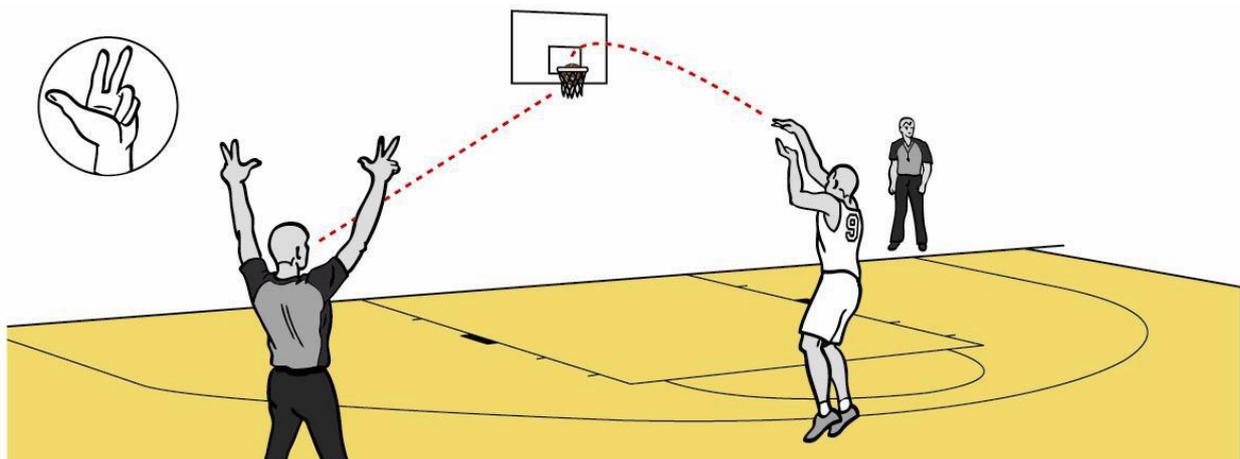


Diagrama 111

### 6.3 Lanzamientos de tres puntos

El árbitro de cola es el responsable de señalar todos los lanzamientos de tres (3) puntos.

Observará los pies del lanzador para asegurarse de que el lanzamiento se haya efectuado desde la zona de tres puntos.

Una vez establecido que el lanzamiento es de tres puntos, el árbitro de cola levantará un brazo con tres dedos extendidos: el pulgar, el índice y el corazón (diagrama 110).

Si se transforma el lanzamiento, el árbitro de cola confirmará que se han convertido tres puntos levantando ambos brazos con esos tres dedos extendidos (diagrama 111).

El árbitro de cola mantendrá esta señal hasta estar seguro de que el anotador haya tenido tiempo suficiente para identificarla.

Es importante que el árbitro de cola no dé la espalda al juego en la transición de cola a cabeza.

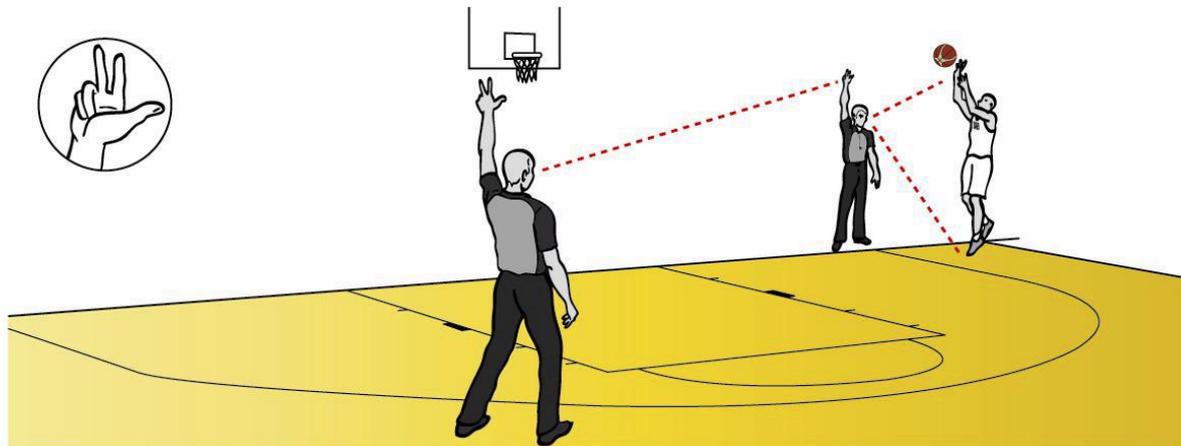


Diagrama 112

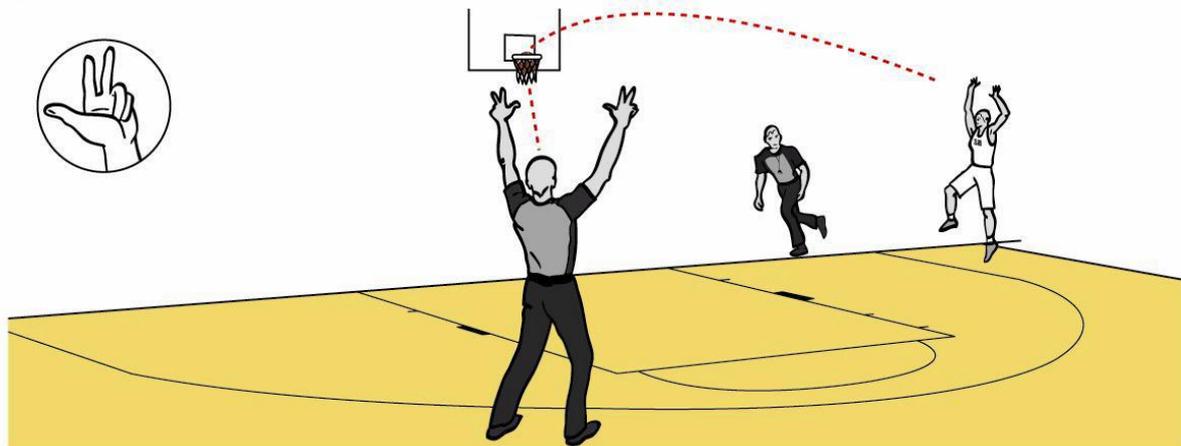


Diagrama 113

El árbitro de cola no puede ver con claridad todos los lanzamientos de tres puntos.

Especialmente se produce esta situación cuando los lanzamientos se efectúan desde la esquina más alejada de su posición (rectángulo 4). El árbitro de cabeza está más cerca del juego y es responsabilidad suya ayudar a su compañero.

Cuando se produzca el lanzamiento de tres puntos, el árbitro de cabeza levantará un brazo con los tres dedos extendidos. El árbitro de cola debe identificar y repetir esta señal (diagrama 112).

Si se convierte el cesto de tres puntos, **sólo** el árbitro de cola se lo confirmará al anotador levantando ambos brazos con los tres dedos extendidos (diagrama 113).

Es absolutamente esencial una estrecha colaboración entre ambos árbitros.

Si el jugador que efectúa el lanzamiento está situado en la línea imaginaria que separa los rectángulos 3 y 4, el árbitro de cola debe controlar esta situación desde una posición más centrada.



Diagrama 114

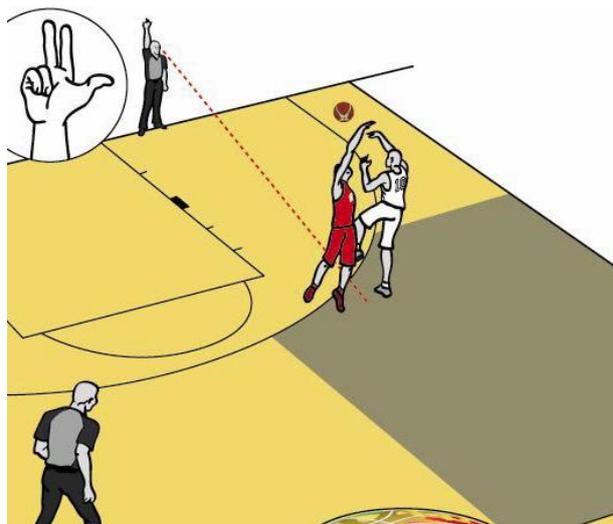


Diagrama 115

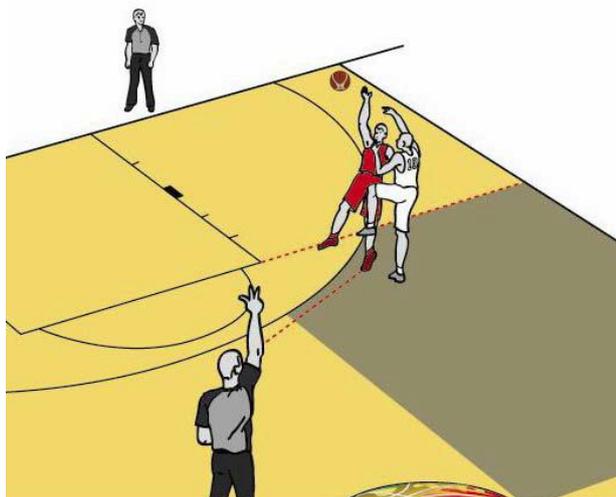


Diagrama 116

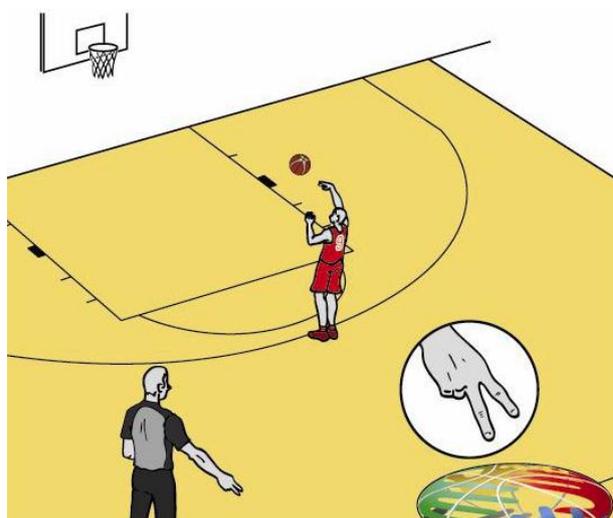


Diagrama 117

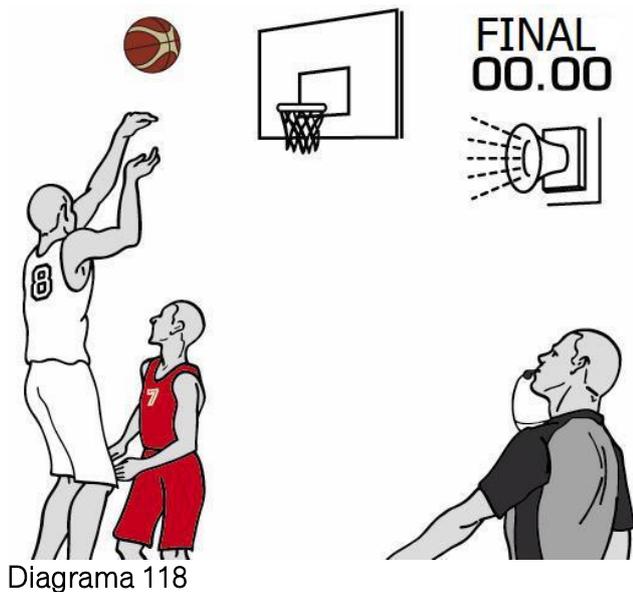
El diagrama 114 muestra cuál de los dos árbitros debe indicar un lanzamiento de tres puntos. El árbitro de cola es el responsable de la zona sombreada y el de cabeza, de la zona rayada.

La posición del defensor(es) y del lanzador, así como los respectivos ángulos de visión de ambos árbitros, determina cuál de ellos indica primero la señal de lanzamiento de tres puntos (diagramas 115 y 116).

Es imprescindible una buena cooperación y un estrecho contacto visual entre los árbitros en los lanzamientos de tres puntos y en los lanzamientos cercanos a la línea de tres puntos.

En ocasiones, en lanzamientos de dos puntos cercanos a la línea de tres, el árbitro de cola puede indicar inmediatamente al anotador con dos dedos que el lanzamiento, si se transforma, valdrá dos puntos (diagrama 117). Esto puede evitar una presión adicional por parte de espectadores, entrenadores y jugadores.

La línea de tres puntos no forma parte de la zona de tres puntos.



#### 6.4 Final de un período o período extra

Los lanzamientos realizados cerca del final del tiempo de juego pueden crear dificultades a los árbitros, especialmente si hay mucho público y la señal no se puede oír con facilidad.

La decisión debe tomarse lo antes posible.

El árbitro de cola es el principal responsable de indicar si el cesto es válido o no. Normalmente, el árbitro de cabeza, aunque sea el árbitro principal, aceptará la decisión de su compañero y hará todo lo posible para apoyarla.

Cuando queden 24 segundos o menos para el final de un período o período extra, el árbitro de cola señalará que esa jugada puede ser la última, levantando un brazo con el dedo índice extendido y mantendrá esta señal hasta que el árbitro de cabeza le devuelva la misma señal.

Sin embargo, hay veces en que la situación puede no ser clara y ambos árbitros deban consultarse antes de que el principal adopte una decisión definitiva. Si fueran necesarias más consultas, el árbitro principal consultará al auxiliar, al comisario, si estuviera presente, y/o a los oficiales de mesa. No obstante, **el árbitro principal tomará la decisión definitiva.**

## 7. Señales y procedimientos

### 7.1 Señales

A medida que aumenta el interés por el baloncesto, con mayor asistencia de espectadores y medios de comunicación, es muy importante que el árbitro sea muy claro y preciso en la forma en que ejerce sus funciones. Es fundamental que los árbitros indiquen claramente lo que ha ocurrido a todos los implicados, incluidos los espectadores.

1. Solo se **deben** utilizar las señales oficiales FIBA.
2. Debe emplearse un pitido fuerte y seco. Debe hacerse sonar una sola vez y con nitidez en todas las faltas y violaciones.
3. Las acciones hablan más alto que las palabras. Solo debe hablarse cuando sea necesario.
4. Las señales deben ser claras y concisas. Habrá ocasiones en que te ayudará a vender la decisión. No hay necesidad de ser exagerado ni espectacular.
5. Las señales de parada del reloj de partido deben ser claras.

Los árbitros **deben** detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical, con el puño cerrado si se trata de una falta, con la palma abierta y los dedos juntos si se trata de una violación y con la señal propia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, o una situación de salto.

6. Todas las señales que se hagan al anotador:
  - a) **Deben** hacerse desde una distancia aproximada de seis (6) a ocho (8) metros de la mesa de oficiales. El reloj de partido estará parado, por lo que no hay que apresurarse.
  - b) **Deben** hacerse a la altura de los ojos y separadas del cuerpo.
  - c) **Deben** hacerse siguiendo esta orden si se trata de una falta:
    1. Número del jugador.
    2. Tipo de falta.
    3. Número de tiros libres o dirección de juego.

Nota: La concesión o anulación de puntos **debe preceder** a las señales anteriormente citadas.

7. El árbitro responsable de controlar al jugador estrechamente marcado, el saque y lanzamiento de tiros libres y la cuenta de ocho (8) segundos, debe efectuar un conteo visible (señal oficial n° 14).

La calidad de la señalización del árbitro mejorará su imagen como árbitro. Transmitirá a los demás que conoce su trabajo y que lo está llevando a cabo correctamente.

Le dará confianza al árbitro.



Diagrama 120



Diagrama 121

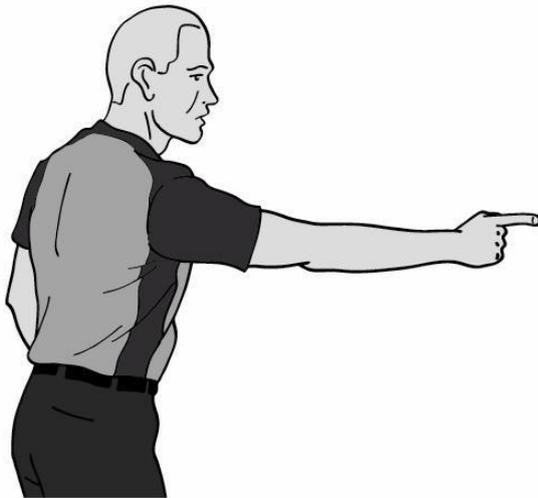


Diagrama 122

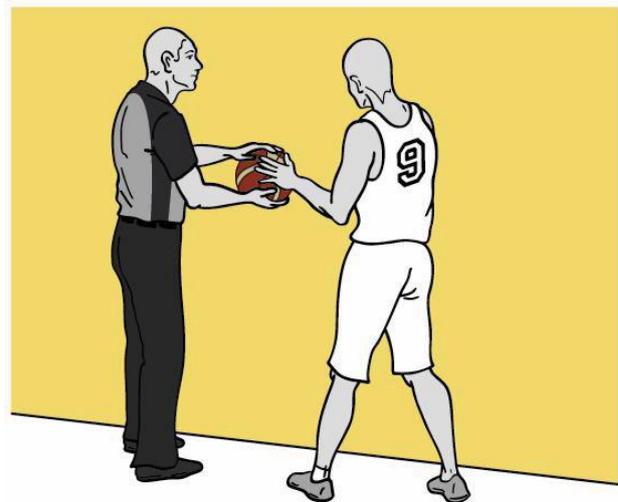


Diagrama 123

## 7.2 Violaciones

Siempre que se produce una violación el árbitro responsable de la jugada debe:

1. Hacer sonar el silbato una sola vez y al mismo tiempo detener el reloj de partido extendiendo el brazo en vertical (no dejándolo doblado), con la palma abierta y los dedos juntos (diagrama 120).
2. Indicar claramente la naturaleza de la violación (diagrama 121 – avance ilegal). No es violación que el balón salga del terreno de juego.
3. Indicar aún más claramente, usando el mismo brazo, la dirección de juego (diagrama 122).

4. En todos los casos, el árbitro debe entregar el balón o pasarlo picado (diagrama 123).
5. El orden de las señales en caso de violación es:
  - a) Detener el reloj de partido.
  - b) Naturaleza de la violación.
  - c) Dirección de juego.

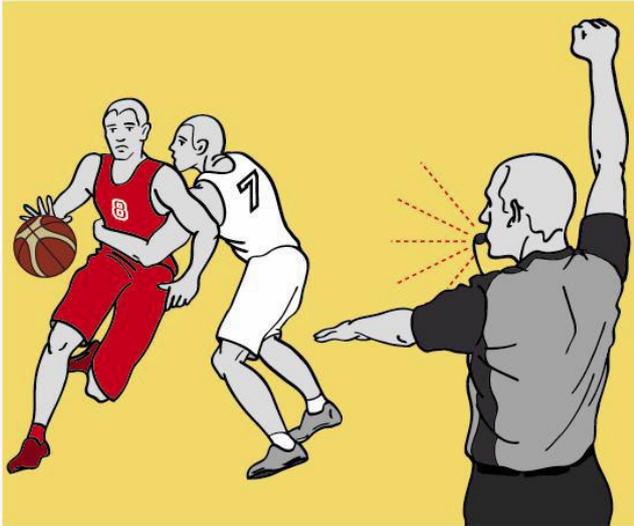


Diagrama 124



Diagrama 125

### 7.3 Faltas

Si se produce una falta, el árbitro responsable de la jugada debe:

1. Hacer sonar su silbato una sola vez y, simultáneamente, parar el reloj de partido con el brazo extendido en vertical (no doblado) y el puño cerrado (diagrama 124).
2. Asegurarse de que el jugador se ha dado cuenta de que ha sido sancionado con una falta, señalándolo a la altura de la cintura con el brazo extendido y la palma de la mano hacia el suelo. En situaciones controvertidas en que se concedan tiros libres, debe indicar cuántos.

3. **Correr** hacia la mesa de oficiales y **detenerse**, en un lugar tal que el anotador lo vea claramente y sin obstáculos, aproximadamente a una distancia de entre seis (6) y ocho (8) metros.
4. Efectuar todas las señales estando parado. Señalar con mucha claridad y lentamente el número del jugador que ha cometido la falta. Es aconsejable 'congelar' la señal durante un par de segundos, puesto que es fundamental que el anotador anote el número correcto.
5. A continuación, indicar la naturaleza de la falta.
6. Completar la comunicación indicando el número de tiros libres o la dirección de juego y **correr** hasta su nueva posición.
7. Tras completar la señalización, los árbitros, en principio, intercambiarán sus posiciones.

#### 7.4 Rotación después de una falta

En circunstancias normales, los árbitros rotarán (intercambiarán) sus posiciones después de cada falta.

Sin embargo, los árbitros **no intercambiarán sus posiciones** cuando:

- El árbitro de cabeza sancione una falta en ataque, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y el árbitro de cola pasará a ser el árbitro de cabeza en la otra línea de fondo.
- El árbitro de cola sancione una falta en defensa, es decir, después de señalar la falta a la mesa de oficiales, permanecerá como árbitro de cola y el árbitro de cabeza permanecerá como árbitro de cabeza en la línea de fondo.

#### 7.5 Falta del equipo con control de balón

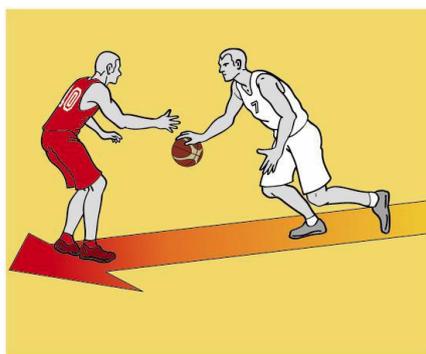


Diagrama 126

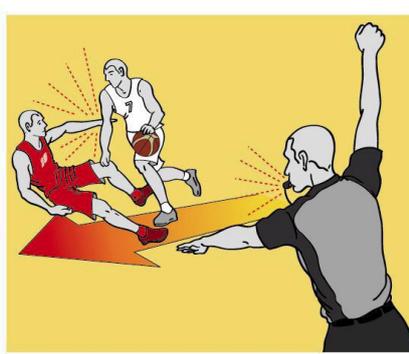


Diagrama 127



Diagrama 128

El jugador atacante que está efectuando un regate carga contra un adversario que había establecido una posición legal de defensa (diagramas 126 y 127).

El árbitro responsable del juego con balón hará sonar su silbato y simultáneamente levantará el puño en vertical para detener el reloj de partido.

Inmediatamente después de hacer la señal de falta personal, el árbitro hará la señal de falta de equipo con control de balón, con el puño cerrado señalando a la canasta del equipo que ha cometido la falta (diagrama 128).



Diagrama 129



Diagrama 130

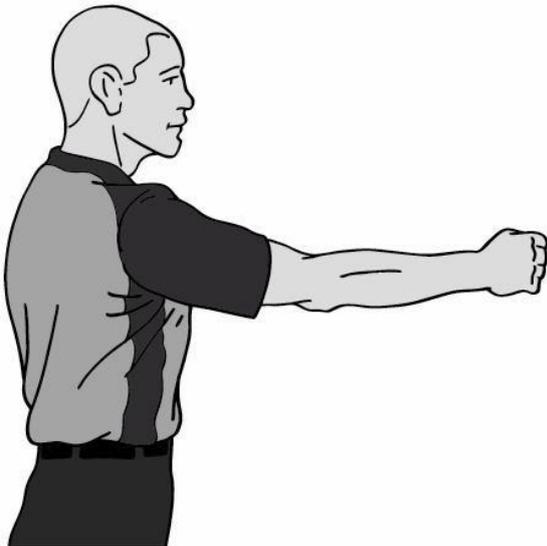


Diagrama 131

El árbitro que sancionó la falta se desplazará hasta un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis (6) y ocho (8) metros de la mesa de oficiales, para señalizarla.

Indicará el número del jugador, en este caso el número 7 (diagrama 129) y la señal de carga con control de balón (diagrama 130).

Finalizará la señalización indicando la nueva dirección de juego mediante la señal de falta de equipo con control de balón (diagrama 131).

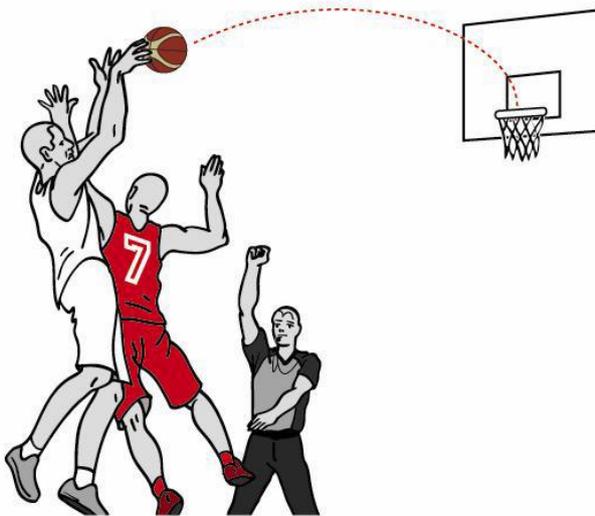


Diagrama 132

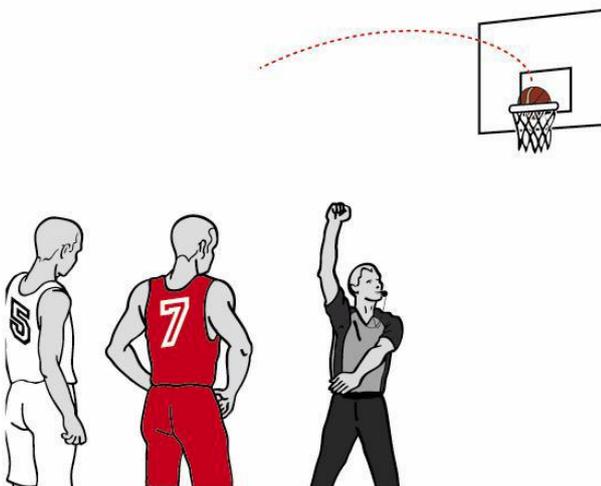


Diagrama 133

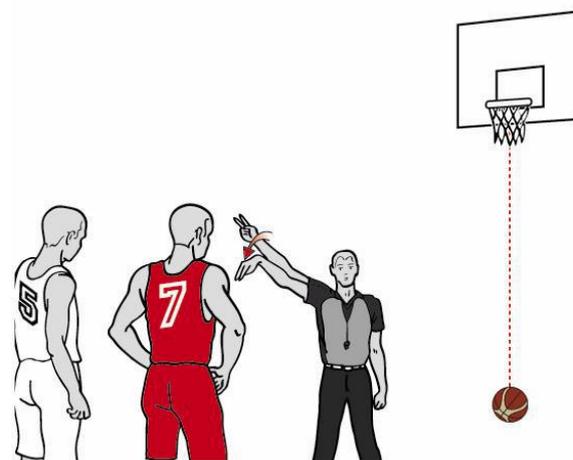


Diagrama 134

## 7.6 Falta y cesto convertido

Un jugador es objeto de falta en acción de tiro y la canasta es convertida (diagrama 132).

El árbitro de cabeza ha hecho sonar su silbato y detenido el reloj de partido (diagrama 133).

A continuación debe indicar a todos los participantes y espectadores si la canasta es válida o no y los puntos concedidos. Esta señal es la primera que debe realizarse, para evitar presiones adicionales del público, entrenadores y jugadores (diagrama 134).

Si el árbitro que sancionó la falta no está seguro de si el balón entró en la canasta, deberá confirmarlo con su compañero empleando los métodos de comunicación acordados en el diálogo pre-partido.

La decisión definitiva sobre la validez de un cesto la debe tomar el árbitro que sancionó la falta.



Diagrama 135



Diagrama 136

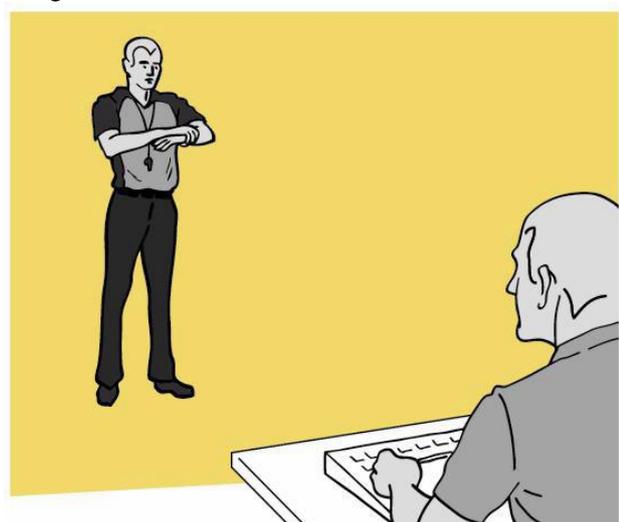


Diagrama 137



Diagrama 138

El árbitro correrá hasta alcanzar un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis (6) y ocho (8) metros de la mesa de oficiales, y **se detendrá**.

Desde esta posición estática, primero confirmará la validez del cesto. En el diagrama 135, el árbitro indica que se deben conceder dos (2) puntos al equipo que realizó el lanzamiento.

Después, el árbitro deberá indicar el número del jugador que cometió la falta (diagrama 136) y la naturaleza de la falta (agarrar) (diagrama 137).

Para finalizar la señalización, el árbitro indicará que se debe lanzar un (1) tiro libre (diagrama 138).



Diagrama 139

### 7.7 Doble falta

El árbitro que sanciona la falta hará sonar su silbato y simultáneamente hará la señal de doble falta (diagrama 149).

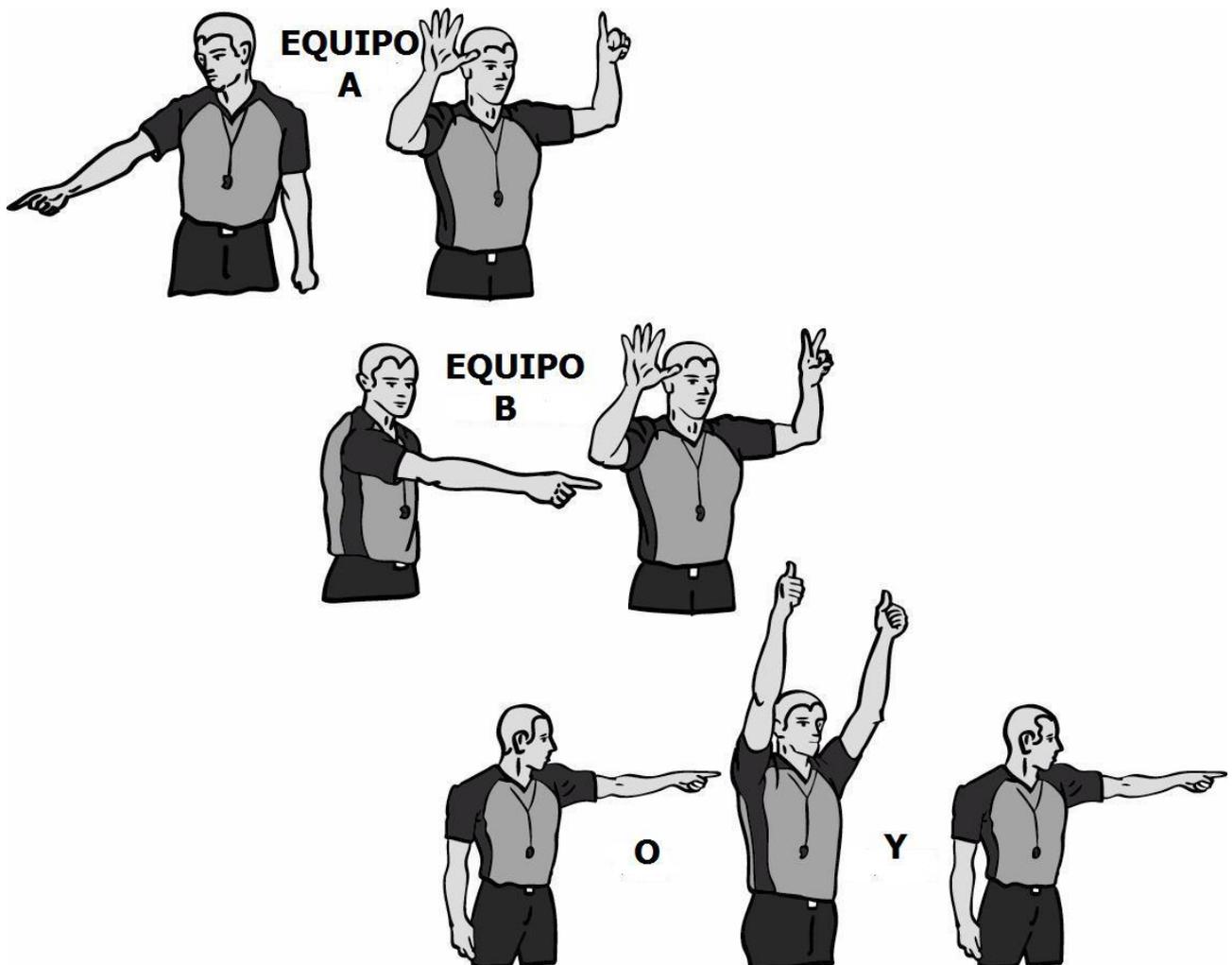


Diagrama 140

El árbitro correrá hasta alcanzar un espacio libre de jugadores, aproximadamente entre seis (6) y ocho (8) metros de la mesa de oficiales. Después indicará claramente el primer equipo señalando en la dirección del banco de dicho equipo y luego marcará el número del jugador (6).

En estos casos es fundamental que el anotador registre correctamente el número del jugador.

Después indicará al segundo equipo señalando en la dirección del banco de equipo y luego marcará el número del jugador (7).

Para finalizar, el árbitro indicará que se ha producido una situación de salto, seguido de la señal de dirección de juego.

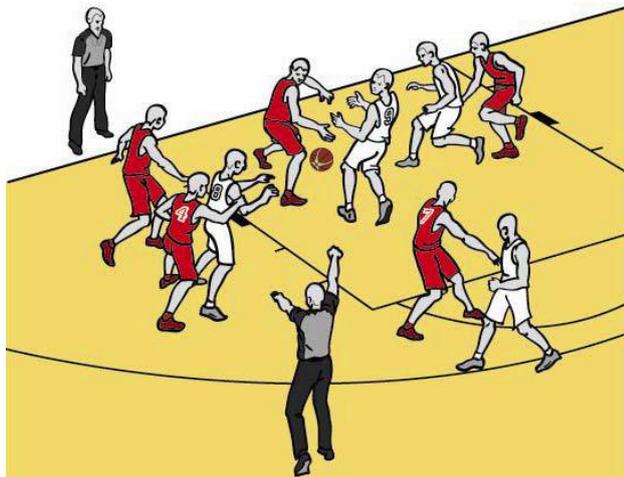


Diagrama 141

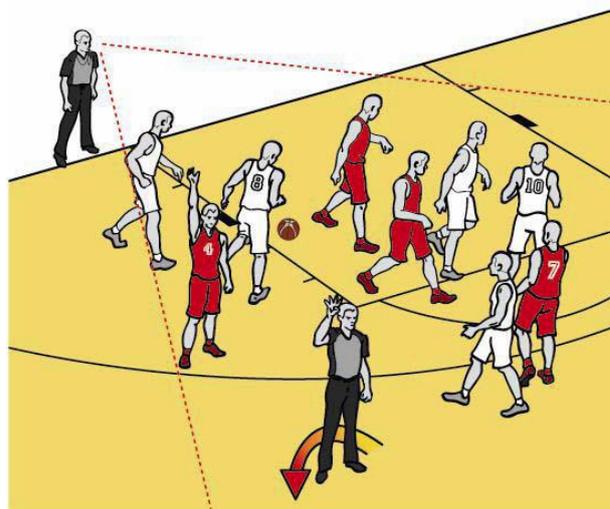


Diagrama 142

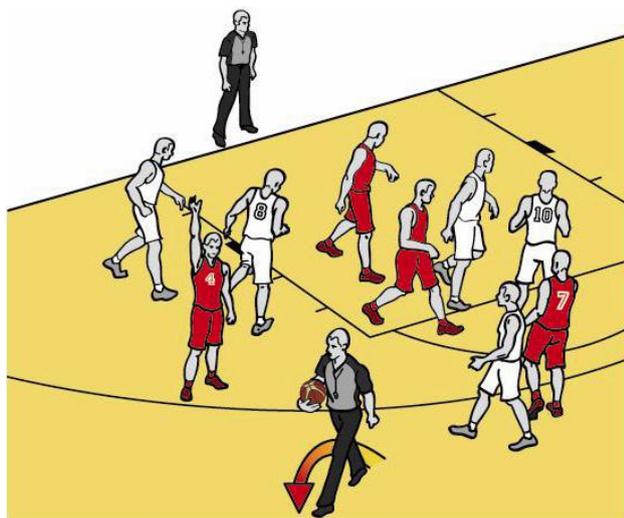


Diagrama 143

## 7.8 Posición de los árbitros después de una falta

Un defensor comete una falta sobre un adversario que está efectuando un pase.

El árbitro de cola hace sonar su silbato y hace la señal de falta levantando el puño cerrado con el brazo extendido (diagrama 141).

El árbitro de cabeza (que no ha sancionado la falta) debe permanecer estático un momento y centrar su atención en los jugadores que están en pista.

En este momento es el único árbitro que puede observar a los jugadores puesto que el árbitro que señaló la falta está señalizándosela al anotador (diagrama 142).

Los árbitros no intercambiarán sus posiciones (diagrama 143).



Diagrama 144



Diagrama 145

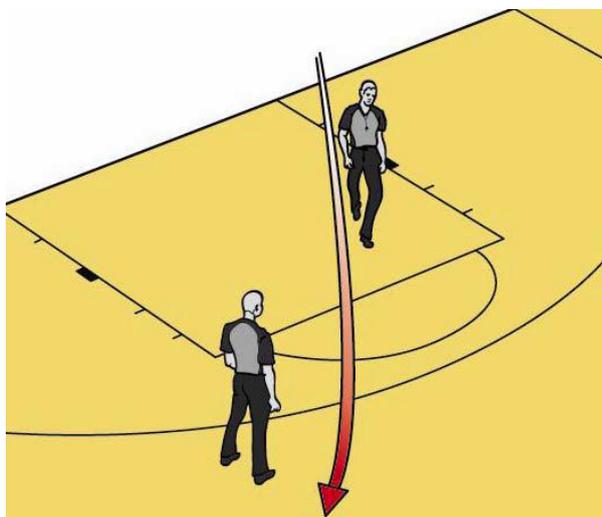


Diagrama 146



Diagrama 147

Un defensor comete una falta sobre un adversario en acción de tiro. El tiro no se convierte (diagramas 144 y 145).

El árbitro de cabeza, responsable del juego con balón, hace sonar su silbato para indicar la falta en defensa.

**El árbitro de cola (que no ha sancionado la falta) debe permanecer estático un momento y centrar su atención en los jugadores** (diagramas 145 y 146).

Tan pronto como su compañero haya iniciado la señalización de la falta, el árbitro de cola se desplazará hacia el lugar desde el que se vaya a reanudar el juego, en este caso la línea de tiros libres, manteniendo la vista en los jugadores (diagrama 147). El árbitro de cabeza se convertirá en el nuevo árbitro de cola.

El nuevo árbitro de cabeza será el responsable de la administración de todos los tiros libres.

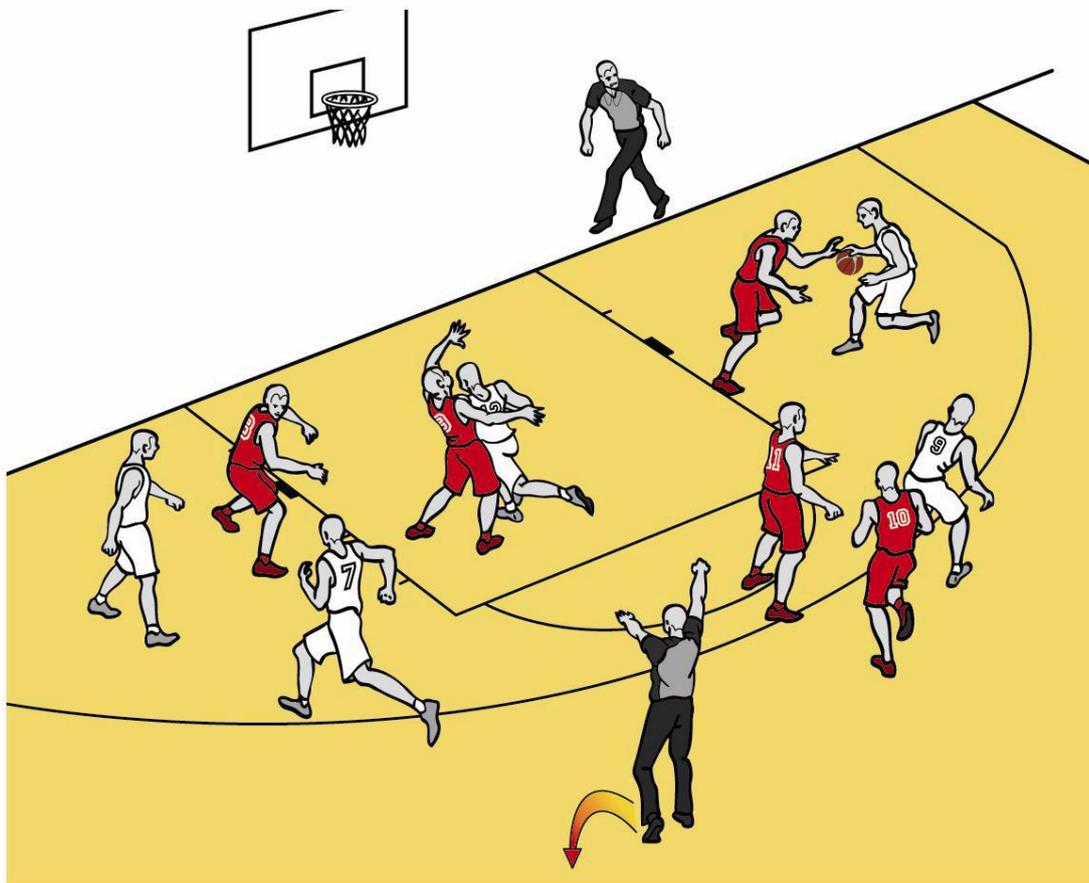


Diagrama 148

Se produce una falta del equipo con control de balón lejos del balón.

El árbitro de cola es el responsable de la acción, hace sonar su silbato para sancionar la falta de ataque y la señala a la mesa de oficiales.

El árbitro de cabeza permanece estático momentáneamente y observa a los jugadores. Después de que su compañero haya finalizado la señalización de la falta, intercambiarán sus posiciones.

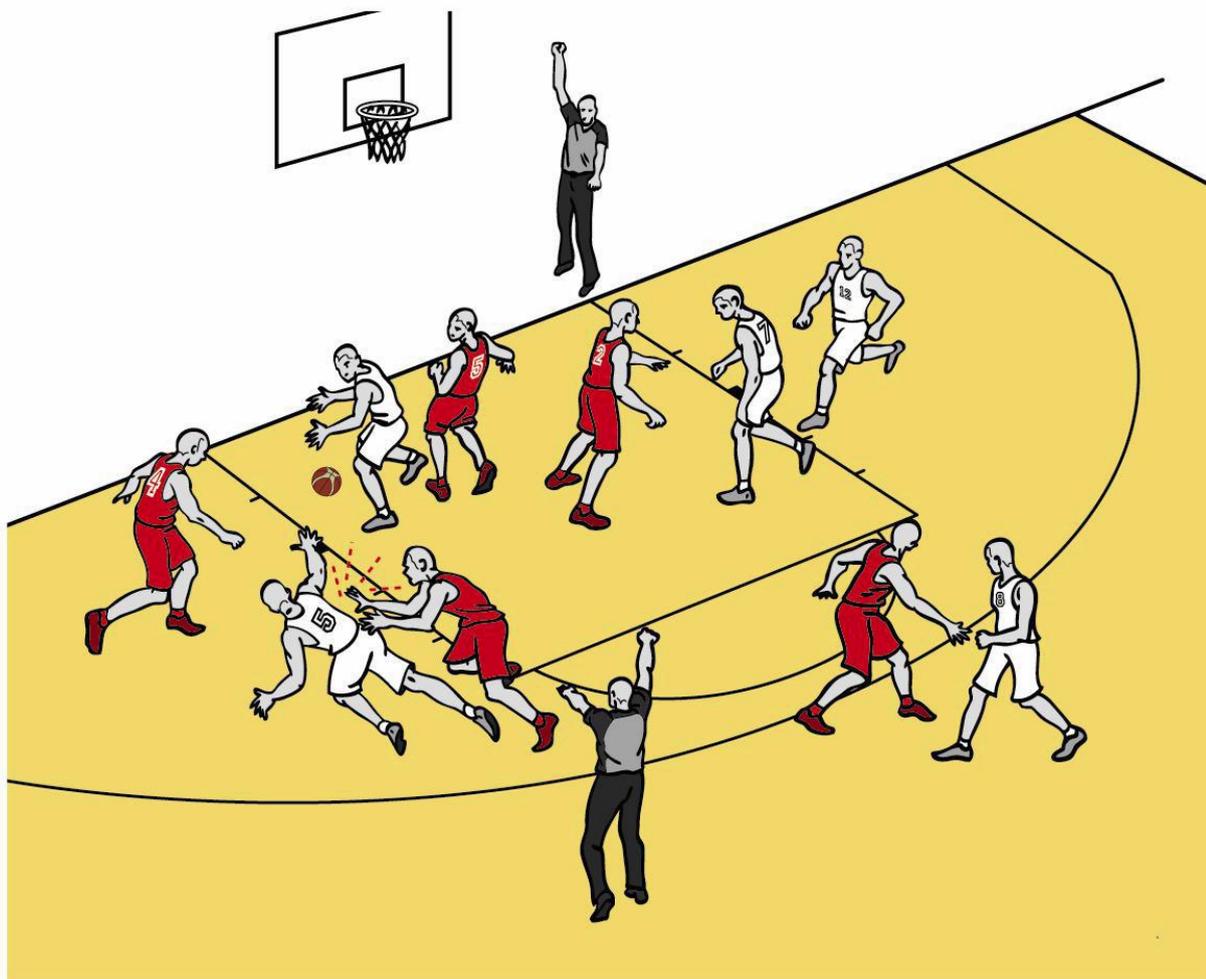


Diagrama 149

### 7.9 Falta sancionada por ambos árbitros

Habrán casos en que ambos árbitros hagan sonar el silbato aproximadamente al mismo tiempo (doble pitada). Siempre que ocurra esto, los dos árbitros deben establecer contacto visual inmediato entre ellos para comprobar la decisión. Es muy importante una estrecha cooperación entre ambos.

En este caso, ambos árbitros han señalado falta en defensa.

El árbitro más próximo o aquél hacia el que se dirige el juego será el que se haga cargo de la decisión para evitar decisiones contradictorias.

Como esta falta se ha producido más cerca del árbitro de cola, será él el encargado de señalarla.

El árbitro de cabeza observará a todos los jugadores mientras el de cola esté señalizando la falta a la mesa de oficiales.

Los árbitros no intercambiarán sus posiciones.

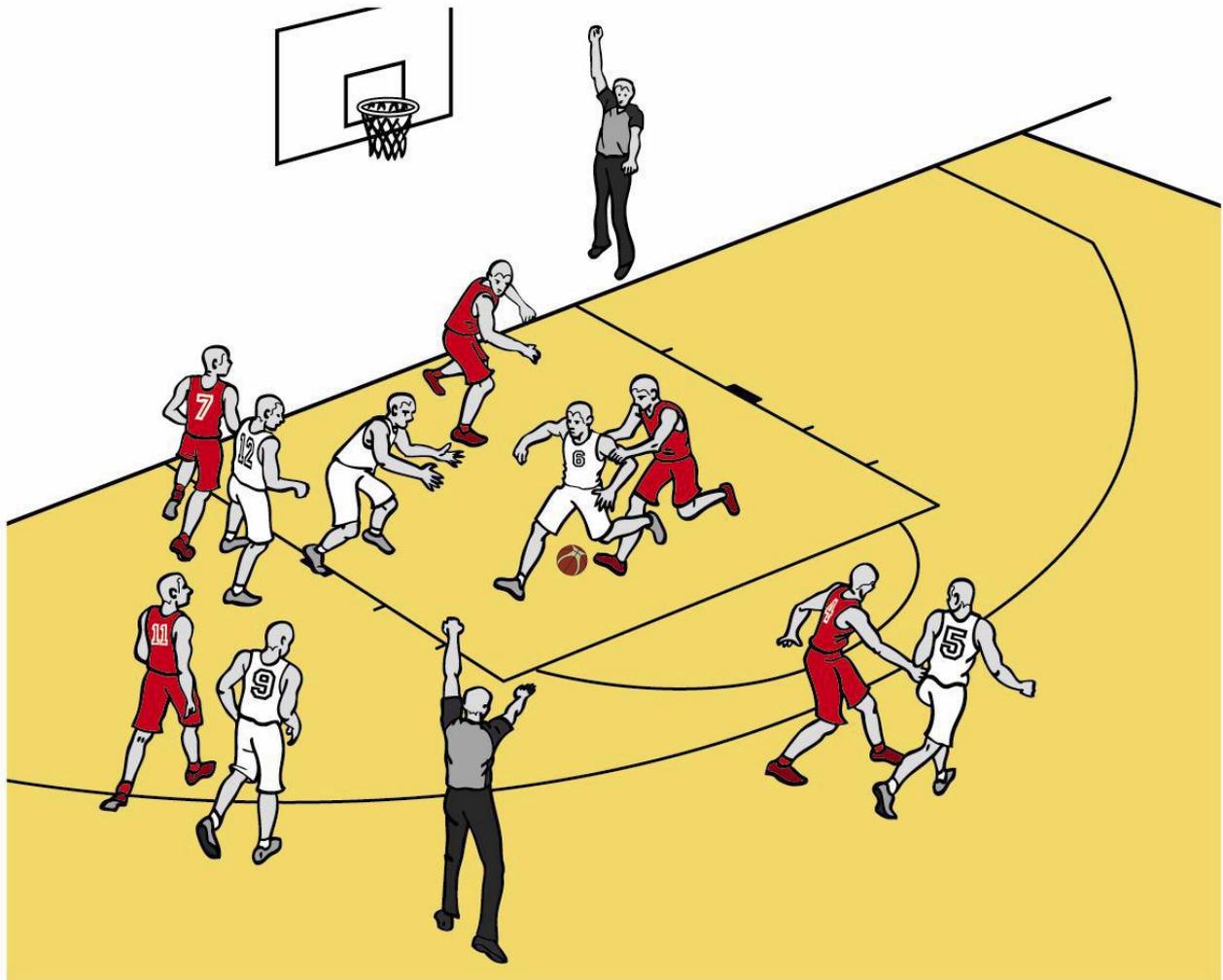


Diagrama 150

Ambos árbitros hacen sonar el silbato para sancionar una falta en defensa aproximadamente a la vez. No está claro qué árbitro está más cerca de la jugada.

**El árbitro hacia el que se dirige el juego señalará la falta** a menos que el otro árbitro haya observado alguna falta o violación anterior a la doble pitada.

En este caso, el árbitro de cola asumirá la responsabilidad de señalar la falta.

**Una vez más, es muy importante el contacto visual entre ambos árbitros.** La buena cooperación es una cualidad a la que deberían aspirar todos los árbitros, especialmente cuando se produce una doble pitada en la misma jugada.

De nuevo el árbitro de cabeza observará a los jugadores cuando su compañero haya comenzado el procedimiento de señalización.

Los árbitros no intercambiarán sus posiciones.

## 8. Tiros libres



Diagrama 151

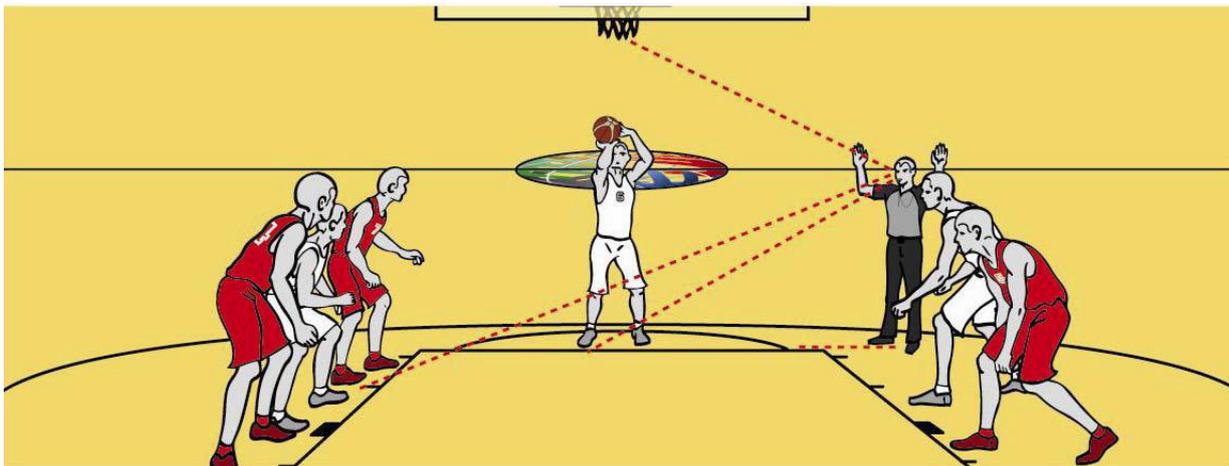


Diagrama 152

### 8.1 Árbitro de cola

Se ha sancionado una falta con tiros libres.

El **nuevo árbitro de cola** se desplaza al punto en que se cruzan la prolongación de la línea de tiros libres con la línea de tres puntos, a la izquierda del lanzador de tiros libres.

Una vez que el árbitro de cabeza haya indicado a los jugadores el número de tiros libres, se convertirá en el nuevo árbitro de cola y señalará el número de tiros libres levantando su(s) brazo(s) (diagrama 152).

Es el responsable de:

1. Observar al lanzador.
2. Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres **frente** a él.
3. Llevar la cuenta de cinco (5) segundos.
4. Observar la trayectoria del balón y el balón en contacto con el aro.
5. Confirmar si el tiro libre es válido.

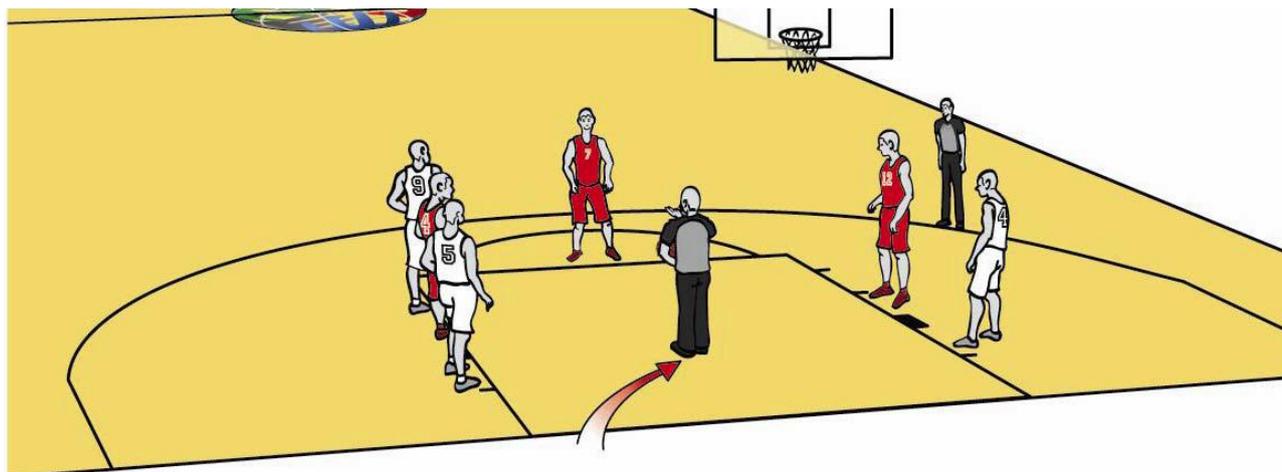


Diagrama 153

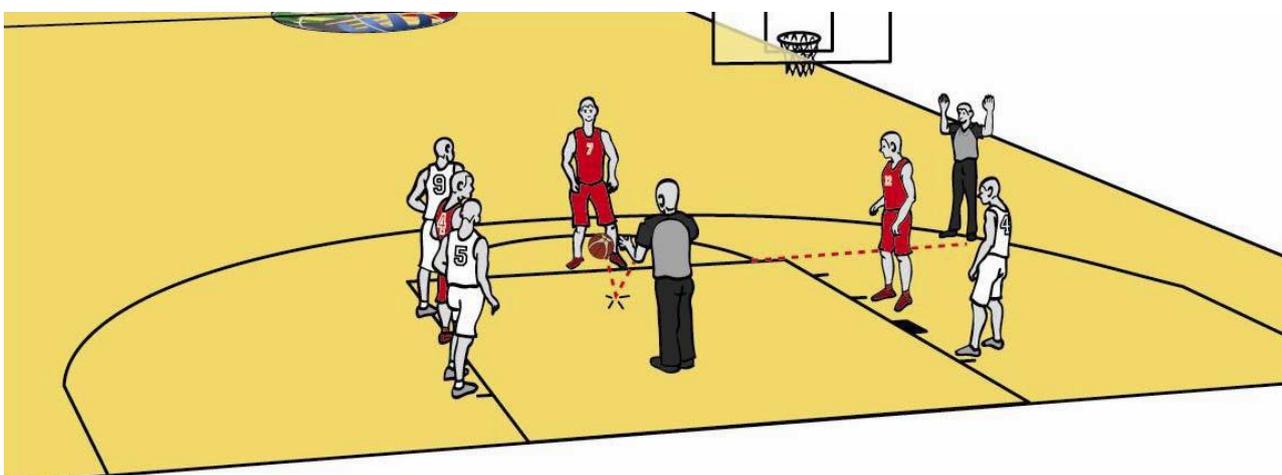


Diagrama 154

## 8.2 Árbitro de cabeza

El árbitro de cabeza ocupará una posición debajo del tablero con el balón en sus manos y administrará todos los tiros libres desde esa posición.

Cuando los jugadores estén correctamente situados, el árbitro de cabeza entra en el área restringida y señala el número de tiros libres que deben lanzarse (diagrama 153). Luego mira hacia la mesa de oficiales y a continuación pasa el balón con un bote al lanzador de los tiros libres (diagrama 154). Es el responsable de recoger el balón después de cada tiro libre.

Después de cada tiro libre, ocupará una posición alejada de la canasta con un pie a cada lado de la prolongación de la línea de la zona restringida y por detrás de la línea de fondo, sin levantar los brazos.

Después de que el balón salga de las manos del lanzador en el último o único tiro libre, dará un paso a su **derecha** para lograr una mejor perspectiva de la acción de rebote.

Es el responsable de:

1. Observar a los jugadores situados en el pasillo de tiros libres frente a él.
2. Vigilar las situaciones de contacto y las posibles violaciones del tiro libre cometidas por jugadores que entran en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos del lanzador.

**Nota:** Una vez que el balón está a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, no se concederán sustituciones ni tiempos muertos a menos que se convierta el último tiro libre o deba ser seguido por un saque desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales.



Diagrama 155



Diagrama 156



Diagrama 157

### 8.3 Tiros libres sin rebote

La sanción para todas las faltas técnicas (diagrama 155), antideportivas o descalificantes es de tiros libres y posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales.

Al no existir oportunidad de rebote cuando finalicen los tiros libres, los jugadores no se situarán en los pasillos de tiros libres (diagrama 156).

El árbitro que no sanciona la falta será el responsable de administrar los tiros libres.

El árbitro que sanciona la falta permanecerá cerca de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, preparado para administrar el saque en cuanto finalicen los tiros libres. El jugador que vaya a realizar el saque tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central y tendrá derecho a pasar el balón a cualquier compañero situado en cualquier parte del terreno de juego (diagrama 157).

## 9. Tiempos muertos y sustituciones

Siempre que alguno de los equipos solicite un tiempo muerto, el anotador se lo comunicará a los árbitros haciendo sonar su señal cuando el balón esté muerto, el reloj de partido detenido y, si el árbitro está señalizando una falta, cuando haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.

El árbitro que esté más cerca de la mesa de oficiales hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto.

Después, los árbitros ocuparán una posición enfrente de la mesa de oficiales (diagrama 159) para observar a los jugadores, sustitutos y entrenadores de los equipos y para mantener contacto visual con la mesa de oficiales. Cuando hayan transcurrido cincuenta (50) segundos desde el inicio del tiempo muerto, el cronometrador hará sonar su señal y el árbitro principal hará sonar su silbato para que los equipos vuelvan al terreno de juego inmediatamente y reanudar el partido. Los jugadores no pueden regresar al terreno de juego antes de estas señales.

Si se trata del último tiempo muerto de un equipo en una de las partes, el árbitro principal informará al entrenador de este hecho a la finalización de dicho tiempo muerto.



Diagrama 158



Diagrama 159



Diagrama 160

## 9.1 Administración de un tiempo muerto

El balón sale del terreno de juego por la línea lateral más alejada de la mesa de oficiales y lo sanciona el árbitro de cola (diagrama 158).

El árbitro de cabeza está más cerca de la mesa de oficiales y por tanto será quien administre el tiempo muerto.

Ambos árbitros se colocarán de manera similar a la posición del pre-partido, enfrente de la mesa de oficiales con el fin de observar tanto la mesa como a los equipos (Diagrama 159).

Cuando haya finalizado el tiempo muerto, los árbitros volverán a sus posiciones originales.

De nuevo, es necesaria una estrecha cooperación entre los árbitros.

Cuando todos estén preparados, se pondrá el balón a disposición del jugador que vaya a efectuar el saque. El árbitro que lo administra efectuará la señal de puesta en marcha del reloj de partido cuando el balón sea tocado o toque por primera vez a un jugador en el terreno de juego (diagrama 160).



Diagrama 161

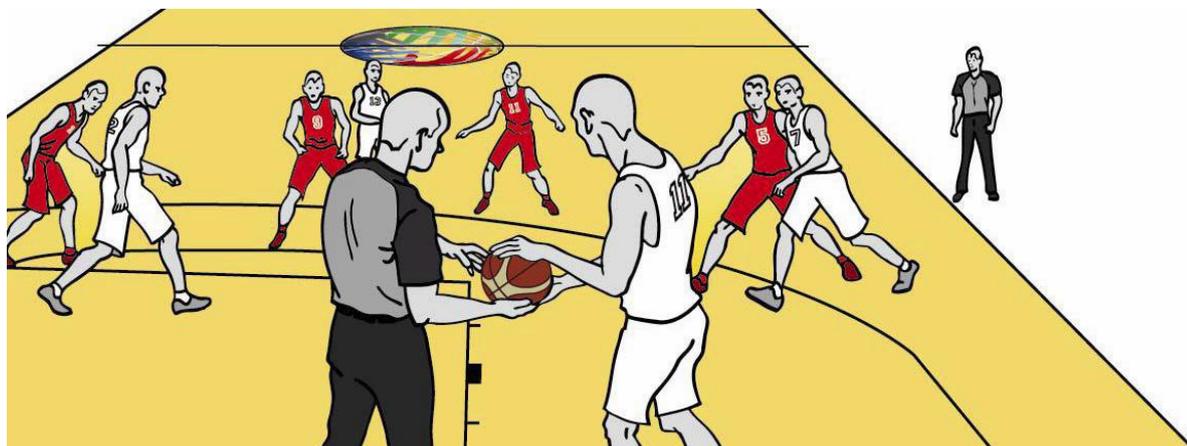


Diagrama 162

## 9.2 Tiempo muerto después de un cesto convertido

Se puede conceder un tiempo muerto a un entrenador si después de su solicitud sus adversarios logran un cesto de campo y su solicitud se efectuó antes de que el balón estuviese a disposición del jugador que va a efectuar el saque (diagrama 161).

El cronometrador detendrá el reloj de partido o lo mantendrá parado y el anotador indicará a los árbitros que se ha solicitado un tiempo muerto.

El árbitro de cola hará sonar su silbato y efectuará la señal de tiempo muerto.

Ambos árbitros se colocarán de manera similar a la posición del pre-partido, enfrente de la mesa de oficiales con el fin de observar tanto la mesa como a los equipos (Diagrama 159).

Cuando todos los jugadores de ambos equipos hayan regresado a la pista y después de que los árbitros hayan establecido contacto visual, el nuevo árbitro de cola entregará el balón al jugador que vaya a realizar el saque desde la línea de fondo (diagrama 162).

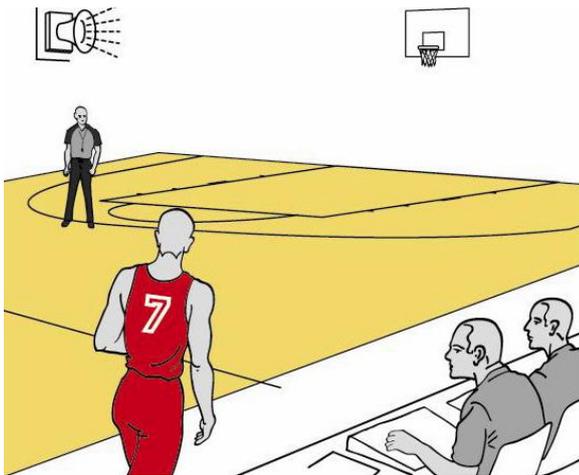


Diagrama 163



Diagrama 164



Diagrama 165

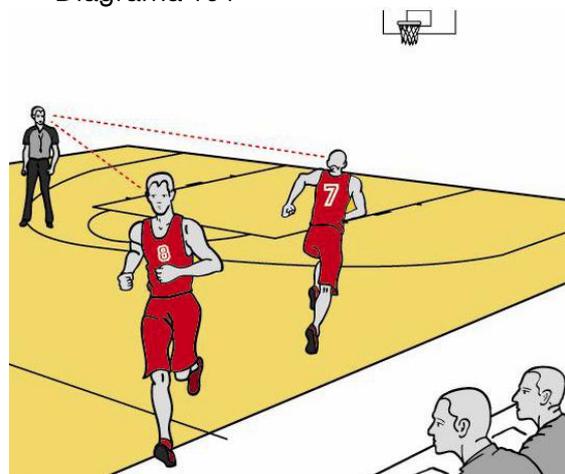


Diagrama 166

### 9.3 Administración de una sustitución.

Cuando comienza una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal e indicará a los árbitros dicha solicitud. El árbitro más cercano a la mesa de oficiales aceptará la solicitud de sustitución haciendo sonar su silbato, realizando la señal de sustitución (diagrama 164) y autorizando al nuevo(s) jugador(es) a entrar en el terreno de juego. Un simple movimiento de la mano por parte del árbitro es suficiente (diagrama 165) ya que es importante no retrasar el juego.

La principal responsabilidad de tener cinco jugadores en el campo tras la sustitución recae en el entrenador, **no** en los árbitros.

Los jugadores que se retiran del terreno de juego no deben informar al anotador y pueden dirigirse directamente a su banco de equipo (diagrama 166).

Los árbitros siempre deben tener presente que el juego debe reanudarse con la mayor rapidez posible.

El juego debe mantener su ritmo y por tanto:

- Bajo ningún concepto deberían producirse demoras en la reanudación a causa de un movimiento defectuoso de los árbitros sobre la pista, en especial después de que se haya detenido el reloj de partido y el balón esté muerto.
- Bajo ningún concepto debería darse la situación de que los jugadores estén preparados para reanudar el juego (tiros libres, saques) y los árbitros no estén aún situados para la reanudación.
- En todas las situaciones en las que el reloj de partido esté parado y el balón muerto, si los árbitros deben desplazarse, lo harán con rapidez.

## 10. Final del tiempo de juego



Diagrama 167



Diagrama 168



Diagrama 169

### 10.1 Revisión del acta

Cuando suene la señal de final del tiempo de juego, a menos que las circunstancias aconsejen lo contrario, ambos árbitros deben dirigirse hacia la mesa de oficiales.

Después de que el anotador haya terminado el acta, se asegurará de que el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de veinticuatro (24) segundos han registrado sus nombres en letra mayúscula..

Después de que el anotador también haya inscrito su nombre, se la presentará al árbitro principal para que la verifique.

Una vez que el árbitro principal haya dado su conformidad al acta, la firmarán el árbitro auxiliar y después el principal.

Con la firma de acta por parte del árbitro principal termina la administración y la relación de los árbitros con el partido.



Diagrama 170

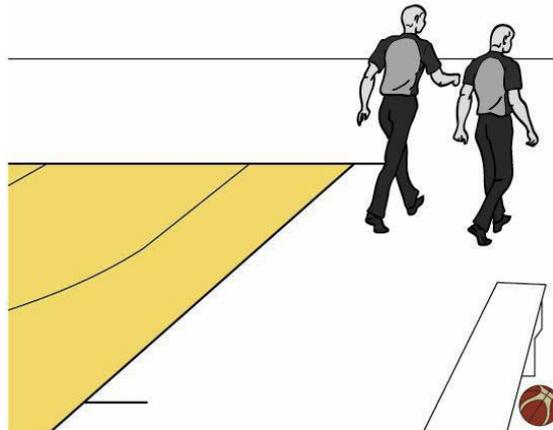


Diagrama 171



Diagrama 172



Diagrama 173

Es costumbre agradecer a los oficiales de mesa y al comisario, si lo hubiera, su esfuerzo, ya que forman parte del equipo arbitral. Lo habitual es un apretón de manos.

Ambos árbitros deben abandonar juntos el terreno de juego.

**Si el tanteo ha estado apretado, en ocasiones es más prudente revisar y firmar el acta en la intimidad del vestuario arbitral.**

En estos casos es imprescindible que los árbitros se busquen con la mirada al finalizar el partido e intenten, en lo posible, abandonar la pista juntos, dirigiéndose directamente al vestuario.

Si esto fuera necesario, los árbitros evitarán toda discusión con los entrenadores, jugadores y espectadores. En cualquier circunstancia, los árbitros deben mostrarse educados.

Los árbitros han hecho un gran esfuerzo. Han rendido al máximo como equipo:

“Yo no era el árbitro principal.  
Yo no era el árbitro auxiliar.  
Éramos un equipo.”

## 11. Recapitulación

El diálogo pre-partido es imprescindible.

1. Conoce tus áreas de responsabilidad en el terreno de juego y evita que los dos árbitros miren al mismo tiempo al balón y a los jugadores a su alrededor.
2. Arbitra el juego lejos del balón cuando sea tu principal responsabilidad.
3. En caso de doble pitada, establece contacto visual con tu compañero antes de señalar nada.

**Recuerda: el árbitro más cercano a la jugada o hacia el que se dirija es el principal responsable**

4. Presta ayuda siempre que sea necesario en las situaciones en que el balón salga del terreno de juego, pero únicamente cuando te lo pida el compañero. Acostúmbrate a establecer contacto visual con él.
5. Procura saber en todo momento no sólo dónde está el balón y los jugadores, sino también dónde está tu compañero.
6. En situaciones de contraataque, especialmente si los atacantes están en superioridad numérica, deja que el árbitro más cercano decida si debe sancionar el contacto. Evita la tentación de sancionar desde diez (10) o más metros de distancia.
7. **Haz sonar tu silbato para sancionar una falta sólo si tiene efecto directo en el juego.** Los contactos propios del juego deben ignorarse. Busca las acciones que merezcan sancionarse.
8. **No debe** permitirse un uso excesivo de las manos. Un simple toque no constituye falta, pero si restringe la libertad de movimiento del jugador que busca una nueva posición es falta.
9. **Deja claro tu criterio desde el principio del partido.** Será más fácil controlarlo. El juego duro y excesivamente agresivo siempre debe sancionarse. Los jugadores se adaptarán al juego que les permitas desarrollar.
10. Estate atento en las situaciones de rebote. Si un jugador que está en una posición desfavorable obtiene una ventaja injusta, comete una falta. **Debe ignorarse el contacto que no sea intencionado y no afecte al juego.**
11. Mantente en movimiento cuando el juego se dirija hacia ti e intenta mantener la mejor posición posible así como un amplio ángulo de visión entre los jugadores atacantes y defensores. Estate encima del juego cuando sanciones algo.

12. Asegúrate de saber dónde está el balón cuando sancionas una violación de tres (3) segundos y **de haberlos contado después de haber visto al jugador dentro** de la zona restringida.
13. **No detengas el juego para advertir a un jugador o entrenador** por su conducta. Si la amonestación es necesaria, hazlo con el reloj de partido parado y el balón muerto. **Si es necesario interrumpir el partido, debe sancionarse una falta técnica.**
14. No debe permitirse que los entrenadores se conviertan en el centro de atención con gestos teatrales y protestas continuas. No debe tolerarse este comportamiento. Los árbitros deben atajarlo de inmediato. No temas sancionar una falta técnica cuando el entrenador trata de intimidarte o acosarte.
15. Cuando señales una falta y esté levantado el indicador de faltas de equipo, confirma con el anotador si se trata de la cuarta (4ª) o quinta (5ª) falta de equipo antes de indicar la penalización.
16. Haz más lenta tu señalización al anotador, especialmente al marcar el número del jugador.
17. Trabaja en equipo con tu compañero. Esfuérzate al máximo por cooperar. **Establece contacto visual antes de entregar el balón a un jugador para un saque.**
18. Llegáis al terreno de juego juntos. Por tanto, siempre que sea posible, intentad abandonarlo juntos.
19. **No dejes de moverte. Ajusta tu posición cuando se mueva el balón. También tú eres un atleta**

## 12. Conclusión

A los árbitros se les encomienda observar que el juego transcurra dentro del marco y pautas establecidas en las Reglas. Deben adoptar decisiones instantáneas.

Es inevitable que algunas decisiones tomadas con rapidez carezcan, a veces, de razonamiento y que, en ocasiones, puedan incluso ser erróneas.

'Ningún árbitro es perfecto.' Nunca habrá un partido tras el que el árbitro pueda recordar diciendo: 'Estuve perfecto.' Las actividades humanas exigen juicios humanos.

El baloncesto es competitivo. Es un juego cargado de emoción, donde los ánimos se exaltan y los roces pueden ser frecuentes, especialmente si la diferencia en el resultado es reducida. Los árbitros siempre **deben** mantener el partido bajo control, lo que significa que siempre deben mostrar firmeza, decisión y no dejarse influenciar.

Los árbitros deben comprender a los jugadores y entrenadores y ser conscientes de lo que los irrita y de cómo actúan. Ningún árbitro puede tener un partido excelente sin una cooperación razonable por parte de los jugadores y entrenadores.

Los árbitros deben conocer el juego, un cierto conocimiento de las aspiraciones y objetivos de las maniobras tácticas de jugadores y entrenadores, así como comprender las tensiones y presiones que los afectan. Los árbitros deben comprender las frustraciones de jugar y de entrenar. Los jugadores, entrenadores y árbitros están juntos, no son miembros de diferentes bandos.

La concentración es fundamental para los árbitros. Suele aprenderse de la peor de las maneras. Mientras los jugadores tienen la oportunidad de relajarse cuando no están directamente implicados en el juego con balón, el árbitro sólo puede relajarse por unos momentos durante los tiempos muertos y las sustituciones. La concentración disminuye al aparecer la fatiga, cuando el juego se acerca a sus últimas fases.

**La preparación física y psicológica es cada vez más importante.** No se trata de anticiparse a lo que ocurre, sino de prepararse para los sucesos más probables. Dicho con sencillez, consiste en darse cuenta de cuál es la mejor posición posible para observar el juego e intentar llegar a ella.

**Arbitrar es estar en el lugar correcto en el momento adecuado para adoptar la decisión correcta. La posición es el factor clave.**

**Hay una gran correlación entre la posición del árbitro y la precisión de sus decisiones.**

Arbitrar no es tarea fácil. Los jugadores son grandes y rápidos, el ritmo del juego es intenso. Es difícil controlar o incluso ver todo lo que pasa. Los buenos árbitros intentan seguir el juego lejos del balón, pero, por supuesto, siempre existe la tendencia a centrarse en las jugadas de canasta más espectaculares.

La mayor virtud de un árbitro es la consistencia. Es importante intentar sancionar la misma jugada de la misma forma, independientemente del momento del partido u otras presiones.

Los mejores árbitros ejercen su autoridad con sencillez, mantienen una relación fluida con los jugadores y entrenadores, saben mantener la calma y la presencia en las circunstancias más exigentes, tienen una amplia comprensión del juego y buenas dotes de observación. Son personas inteligentes en excelente condición física.

El baloncesto es un juego apasionante, de dedicación y entrega, que exige árbitros **que sientan el juego.**

Cuando has sido árbitro, nunca volverás a ver un partido como un simple espectador.

Pese a todo, sigue siendo un juego y todos deberían disfrutarlo.

**Incluso los árbitros saben sonreír.**