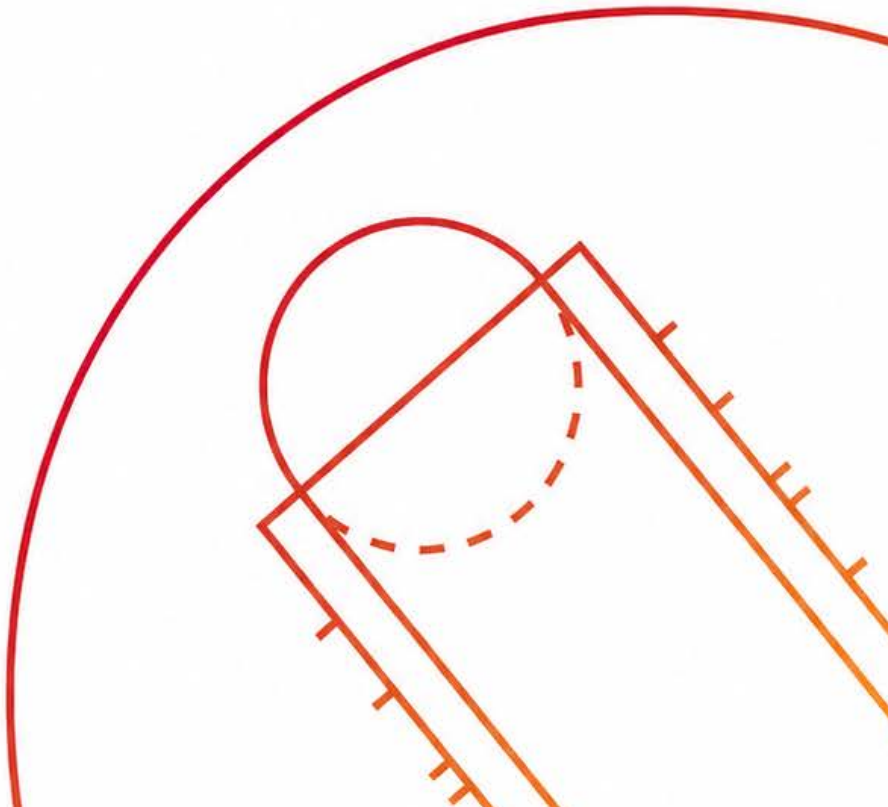
FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE BALONCESTO

MANUAL DEL ÁRBITRO

MECÁNICA 2PO AVANZADA

ÁREA DE ÁRBITROS - 2026



CAPÍTULO 0 – PRESENTACIÓN DEL MANUAL 7

CAPÍTULO 1 – INTRODUCCIÓN A LA MECÁNICA 2PO 8

1.1 Qué es la mecánica 2PO 8
1.2 Evolución y utilidad de la mecánica 2PO 8
1.3 La mecánica 2PO avanzada 8
1.4 Mecánica, criterio y adaptación 9
1.5 Valor formativo y estructura del manual 9

CAPÍTULO 2 – PRINCIPIOS DE APLICACIÓN DE LA MECÁNICA 10

2.1 Ver, procesar y decidir 10
2.2 El mejor ángulo como prioridad 10
2.3 Responsabilidad, ayuda y trabajo en equipo 11
2.4 Flexibilidad sin improvisación 11

CAPÍTULO 3 – OBJETIVOS DEL MANUAL 12

CAPÍTULO 4 – PRINCIPIOS GENERALES DEL ARBITRAJE 2PO 13

4.1 Responsabilidad sobre el juego con balón y sin balón 13
4.2 Diagonal 1 y Diagonal 2 13
4.3 Arbitrar al defensor 14
4.4 Ángulo abierto, 45º, box-in y campo visual 14
4.5 Posiciones iniciales, reajustes y transferencia 15
4.6 Cobertura secundaria y extendida 15
4.7 Timing de la pitada 16
4.8 Comunicación y trabajo en equipo 17

CAPÍTULO 5 – TERMINOLOGÍA Y DEFINICIONES 18

5.1 Sistema y roles arbitrales 18
5.2 Referencias espaciales y diagonales 19
5.3 Coberturas y responsabilidades 20
5.4 Posicionamiento y técnica individual 21
5.5 Criterio, contacto y toma de decisiones 22
5.6 Comunicación, procedimientos y conceptos de juego 23

CAPÍTULO 6 – SIMBOLOGÍA GRÁFICA 25

6.1. Criterio de representación 25
6.2. Código de colores 25
6.3. Leyenda visual básica 26

CAPÍTULO 7 – PREPARACIÓN PREVIA AL PARTIDO 29

7.1. Llegada al recinto deportivo 29
7.2. Contacto con los oficiales de mesa 30
7.3. La charla prepartido 30
7.4. Preparación física e hidratación 31
7.5. Preparación mental 31
7.6. Deberes prepartido y revisión del equipamiento 31
7.7. Normas específicas de competición 32

CAPÍTULO 8 – CHARLA PREPARTIDO 33

8.1. Estructura de la charla: las 4 Cs 33
8.2. Primera C: **CONTEXTO** 33
8.3. Segunda C: **COBERTURA** 34
8.4. Tercera C: **CRITERIO** 35
8.5. Cuarta C: **CONTROL** 35
8.6. Conclusiones 36

CAPÍTULO 9 – DEBERES PREPARTIDO 37

9.1. Principios generales 37
9.2. Acceso a pista antes del partido 37
9.3. Posición y control prepartido 38
9.4. Presentación de equipos, si procede 39
9.5. Minutos finales antes del inicio 39
9.6. Posiciones 40
9.7. Cuestiones finales 41

CAPÍTULO 10 – INICIO DE PARTIDO, CUARTOS Y PRÓRROGAS 42

10.1. Principios generales 42
10.2. Administración del salto inicial 42
10.3. Posiciones después del salto inicial 43
10.4. Inicio de los cuartos posteriores 44
10.5. Inicio de las prórrogas 45
10.6. Control y comunicación previa 46

CAPÍTULO 11 – POSICIONES Y RESPONSABILIDADES 47

11.1. Principios generales de cobertura 47
11.2. Diagonal 1 y Diagonal 2 47
11.3. Zonas de trabajo habitual y no habitual 48
11.4. Reparto de responsabilidades 49
11.5. Posiciones generales en pista 52
11.6. Árbitro de Cola / Trail 52
11.7. Árbitro de Cabeza / Lead 57
11.8. Juego con balón, sin balón, cerca y lejos del balón 57
11.9. Ángulo abierto, ventana y espacio visual 57
11.10. Box-in y campo de visión 58
11.11. Reajustes y transferencia de responsabilidad 59

CAPÍTULO 12 – TRANSICIONES Y PRESIÓN DEFENSIVA 60

12.1. Concepto de transición y filosofía 60
12.2. Cabeza en transición 61
12.3. Cola en transición 63
12.4. Box-in en campo abierto 65
12.5. Defensa presionante 66
12.6. Situaciones de 2 contra 1 68
12.7. Reajustes, ayudas y control 69

CAPÍTULO 13 – LÍNEAS Y ADMINISTRACIÓN DE SAQUES 70

13.1. Responsabilidad sobre líneas 70
13.2. Ayudas, contacto visual y señalización 71
13.3. Principios de administración 72
13.4. Administración según ubicación del saque 73
13.5. Saques tras interrupción del juego 76
13.6. Saque rápido 76

CAPÍTULO 14 – SWITCHING Y POSICIÓN DE CONTROL 78

14.1. Concepto de switching 78
14.2. Árbitro activo, pasivo y procedimiento 78
14.3. Posición de control pasivo 79
14.4. Switching tras falta defensiva u ofensiva 80
14.5. Mantenimiento de roles y cambio de diagonal 83
14.6. Eficiencia y control del procedimiento 83

CAPÍTULO 15 – SUSTITUCIONES Y TIEMPOS MUERTOS 85

15.1. Principios comunes 85
15.2. Sustituciones: solicitud y autorización 85
15.3. Tiempos muertos: solicitud y concesión 86
15.4. Posición de los árbitros durante el tiempo muerto 87
15.5. Reanudación tras sustitución o tiempo muerto 88
15.6. Situaciones específicas 88

CAPÍTULO 16 – COMUNICACIÓN Y SEÑALES 90

16.1. Principios generales de comunicación 90
16.2. Comunicación de faltas a la mesa 90
16.3. Función del compañero durante la comunicación 91
16.4. Comunicación con participantes 91
16.5. Comunicación con oficiales de mesa 92
16.6. Gestión de errores, mesa y relojes 93
16.7. Señales arbitrales 95
16.8. Claridad, pausa y credibilidad 99

CAPÍTULO 17 – FALTAS: CRITERIOS MECÁNICOS 100

17.1. Principios mecánicos para sancionar faltas 100
17.2. Responsabilidad, ángulo y disciplina visual 100
17.3. Responsabilidad en juego con balón 102
17.4. Responsabilidad en juego sin balón 103
17.5. Transferencia y responsabilidad compartida 104
17.6. Doble pitada y decisión común 106

CAPÍTULO 18 – COBERTURA DE ACCIONES DE TIRO 107

18.1. Principios generales 107
18.2. Inicio y final de la acción de tiro 107
18.3. Up-Down-Rebound 108
18.4. Responsabilidad sobre el lanzamiento 108
18.5. Puntos de contacto y legalidad 110
18.6. Lanzamientos exteriores 111

18.7. Protección del lanzador 111
18.8. Ayudas en lanzamientos 112
18.9. Señalización de la acción de tiro 112

CAPÍTULO 19 – COBERTURA DEL REBOTE 113

19.1. Principios generales 113
19.2. Del lanzamiento al rebote 113
19.3. Reajuste de posición 114
19.4. Emparejamientos de rebote 114
19.5. Responsabilidad de Cabeza y Cola 115
19.6. Contactos en el rebote 116
19.7. Rebote largo y nueva posesión 117
19.8. Ayudas en el rebote 117

CAPÍTULO 20 – TIROS LIBRES 118

20.1. Principios generales 118
20.2. Número de tiros libres y comunicación inicial 118
20.3. Posiciones y responsabilidades 118
20.4. Tres focos de control 119
20.5. Administración del tiro libre 120
20.6. Último o único tiro libre con rebote 121
20.7. Violaciones, contactos y ventaja-desventaja 121
20.8. Prevención, comunicación y procedimiento 122
20.9. Incidencias y final de partido 123

CAPÍTULO 21 – VIOLACIONES: PRINCIPIOS MECÁNICOS 124

21.1. Principios generales 124
21.2. Responsabilidad, ángulo e información 124
21.3. Violaciones del jugador con balón 125
21.4. Violaciones de tiempo y conteos 126
21.5. Balón devuelto a pista trasera 127
21.6. Interposición e interferencia 128
21.7. Ayudas en violaciones 128
21.8. Procedimiento tras una violación 129

CAPÍTULO 22 – SITUACIONES ESPECIALES 130

22.1. Principios generales 130
22.2. Arbitraje del balón muerto 130
22.3. Faltas de categoría especial y acciones peligrosas 131
22.4. Secuencia de hechos y decisión común 132
22.5. Conflictos y control de participantes 132
22.6. Incidencias, errores administrativos y reanudación 133

CAPÍTULO 23 – FINAL DE CUARTO Y FINAL DE PARTIDO 135

23.1. Principios generales y comunicación previa 135
23.2. Última posesión y responsabilidades 135
23.3. Lanzamiento sobre la bocina y faltas en últimos segundos 136
23.4. Final de cuarto e intervalos 137
23.5. Final de partido y cierre administrativo 138

RECAPITULACIÓN PRÁCTICA 139

1. La mecánica está al servicio de la decisión 139
2. Ángulo, box-in y campo visual 140
3. Responsabilidades de Cabeza y Cola 141
4. Juego con balón, sin balón y ayudas 141
5. Timing, faltas y violaciones 142
6. Procedimiento, comunicación y balón muerto 142
7. Situaciones críticas del partido 144
8. Ideas que el árbitro debe llevar a pista 144

ANEXOS PRÁCTICOS 146

Anexo práctico 1 – Checklist de charla prepartido 147
Anexo práctico 2 – Checklist de responsabilidades Cabeza-Cola 148
Anexo práctico 3 – Checklist antes de reanudar 149
Anexo práctico 4 – Checklist de tiros, rebotes y tiros libres 150
Anexo práctico 5 – Checklist de violaciones y ayudas 151
Anexo práctico 6 – Checklist de situaciones especiales y balón muerto 152
Anexo práctico 7 – Checklist de final de cuarto y final de partido 153

ANEXOS TERMINOLÓGICOS (ESPAÑOL-INGLÉS) 154

1. Sistema y roles arbitrales 155
2. Posiciones arbitrales y referencias espaciales 156
3. Cobertura, responsabilidades y campo visual 157
4. Posicionamiento, ángulo y técnica individual 158
5. Criterio, timing y toma de decisiones 159
6. Administración y procedimientos 160
7. Relojes, posesión y control administrativo 161
8. Tiros, rebotes y acciones de juego 162
9. Violaciones, faltas y situaciones especiales 163

REFERENCIAS 165

Capítulo 0 – Presentación del Manual

El presente **Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada** establece una referencia común para la aplicación de la mecánica de arbitraje de dos personas en las competiciones organizadas, tuteladas o coordinadas por la Federación Española de Baloncesto.

Está dirigido a árbitros, técnicos arbitrales, informadores, responsables de formación y escuelas arbitrales, y podrá utilizarse como documento de apoyo para la formación inicial, la actualización de árbitros en activo y la homogeneización de criterios entre competiciones.

La mecánica arbitral es un método de trabajo que ayuda a los árbitros a situarse correctamente, conocer sus responsabilidades, obtener mejores ángulos, comunicarse con eficacia y decidir con mayor seguridad las acciones del partido.

Ámbito de aplicación

Este documento será de aplicación en aquellas competiciones, categorías o encuentros en los que la designación arbitral esté compuesta por dos árbitros.

Su contenido toma como referencia los principios generales de la mecánica FIBA, pero se orienta a la realidad competitiva de la FEB y a las instrucciones técnicas que puedan establecerse para sus competiciones.

El manual incorpora el enfoque de la mecánica 2PO avanzada, en la que los árbitros pueden trabajar tanto en Diagonal 1 como en Diagonal 2, siempre con el objetivo de mejorar la cobertura del juego, la coordinación arbitral y la calidad de la decisión.

Relación con las Reglas Oficiales

Este manual es un documento técnico de mecánica arbitral. No sustituye a las Reglas Oficiales de Baloncesto, a las Interpretaciones Oficiales, a las bases de competición ni a cualquier otra normativa aplicable.

Las Reglas Oficiales y sus Interpretaciones constituyen la referencia normativa para la toma de decisiones arbitrales. La mecánica proporciona el método de trabajo que ayuda a los árbitros a estar en la mejor posición posible para aplicarlas correctamente.

En caso de discrepancia, prevalecerán siempre las Reglas Oficiales, las Interpretaciones Oficiales y las instrucciones emitidas por el organismo competente.

Enfoque técnico del Manual

La mecánica no debe entenderse como una norma rígida ni como un fin en sí misma. Es una herramienta al servicio del juego, orientada a mejorar la ubicación, la cobertura, la comunicación y la toma de decisiones.

El Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada desarrolla una mecánica adaptada al contexto FEB, basada en el trabajo en equipo, el control del juego con y sin balón, la búsqueda de buenos ángulos, la valoración de la legalidad del defensor y la capacidad de adaptación.

El objetivo final es que los árbitros estén mejor preparados para dirigir el juego con seguridad, coherencia y uniformidad.

Capítulo 1 – Introducción a la Mecánica 2PO

1.1 Qué es la mecánica 2PO

La mecánica de arbitraje de dos personas, conocida internacionalmente como **2PO —Two-Person Officiating**—, es el sistema de trabajo que organiza la actuación coordinada de dos árbitros durante un partido de baloncesto.

Su finalidad es facilitar que ambos árbitros sepan dónde situarse, qué responsabilidades asumir, qué acciones controlar y cómo obtener los mejores ángulos posibles para observar, procesar y decidir.

En la mecánica 2PO, los árbitros trabajan como un equipo. Uno de ellos actúa como **Cabeza / Lead**, situado por delante del ataque y próximo a la línea de fondo en juego posicional. El otro actúa como **Cola / Trail**, situado por detrás del ataque y más próximo a la línea central.

Ambos árbitros deben mantener una relación de trabajo en diagonal que permita controlar el juego con balón, el juego sin balón y a los diez jugadores dentro de su campo visual siempre que sea posible.

1.2 Evolución y utilidad de la mecánica 2PO

La mecánica arbitral surge como respuesta a la necesidad de ordenar el trabajo de los árbitros en una pista cada vez más dinámica.

El baloncesto actual exige árbitros capaces de leer el juego, anticipar acciones, ajustar su posición, mantener buenos ángulos y decidir con información suficiente. El aumento del ritmo de juego, el crecimiento del tiro exterior, las transiciones rápidas, las defensas presionantes y la complejidad de los contactos obligan a que la mecánica también evolucione.

La utilidad de la mecánica no está en cumplir movimientos de forma automática, sino en ayudar al árbitro a estar en el lugar adecuado, en el momento adecuado y con el ángulo adecuado.

Una buena mecánica permite:

- distribuir responsabilidades;
- mejorar la cobertura del balón y del juego sin balón;
- controlar emparejamientos competitivos;
- favorecer la comunicación entre árbitros;
- mantener el control global del partido;
- tomar decisiones más seguras, coherentes y creíbles.

1.3 La mecánica 2PO avanzada

La mecánica 2PO avanzada mantiene el principio básico del trabajo en diagonal entre Cabeza y Cola, pero incorpora una mayor capacidad de adaptación al juego.

Esta adaptación se basa en dos ideas principales: la posibilidad de trabajar tanto en Diagonal 1 como en Diagonal 2, y la necesidad de que cada árbitro identifique en todo momento si debe arbitrar el juego con balón, el juego sin balón o una situación de ayuda secundaria.

Ambas diagonales son válidas dentro de la mecánica 2PO avanzada. Los árbitros adoptarán una u otra en función del desarrollo del juego, la administración de saques, las acciones posteriores a una falta, las transiciones y la mejor cobertura disponible.

La prioridad no es fijar una diagonal concreta, sino mantener el control del juego, conservar buenos ángulos, respetar las responsabilidades de cada árbitro y realizar los ajustes de forma natural y coordinada.

1.4 Mecánica, criterio y adaptación

La mecánica debe aplicarse con criterio. No se trata de moverse por obligación, sino de desplazarse para ver mejor, controlar mejor y decidir mejor.

Adaptarse no significa improvisar. Significa aplicar los principios del sistema con inteligencia, comunicación y coordinación.

La mecánica 2PO avanzada exige que ambos árbitros comprendan:

- dónde está el balón;
- dónde están los jugadores;
- qué árbitro tiene la mejor visión;
- qué responsabilidades corresponden a cada uno;
- cuándo mantener o ajustar la diagonal;
- cuándo intervenir, confiar o ayudar;
- cómo comunicarse con el compañero.

La clave no es la posición aislada de un árbitro, sino la relación de trabajo entre ambos.

1.5 Valor formativo y estructura del manual

La mecánica 2PO avanzada también tiene un valor formativo para la progresión hacia la mecánica 3PO, ya que ayuda al árbitro a interpretar el juego desde ambos lados de la pista, trabajar con el balón a su derecha o a su izquierda y desarrollar flexibilidad espacial, lectura del juego y capacidad de adaptación.

Los capítulos posteriores desarrollan de forma específica las posiciones de Cabeza y Cola, las áreas de responsabilidad, la Diagonal 1, la Diagonal 2, las transiciones, los saques, las situaciones de tiro, el rebote, las faltas, las violaciones, las situaciones especiales y los procedimientos de comunicación.

El objetivo final es que la mecánica ayude al árbitro a tomar mejores decisiones y a ofrecer una actuación más segura, coherente y uniforme.

Capítulo 2 – Principios de aplicación de la mecánica

La mecánica arbitral es una herramienta para ayudar al árbitro a tomar mejores decisiones. Su finalidad no es cumplir movimientos de forma automática, sino situar a los árbitros en posiciones que les permitan observar correctamente el juego.

Una buena mecánica debe facilitar:

- mejor visión de la acción;
- correcta identificación de responsabilidades;
- comunicación eficaz entre árbitros;
- control del juego con balón y sin balón;
- decisiones más seguras, coherentes y creíbles.

La posición del árbitro debe estar siempre al servicio de la decisión.

2.1 Ver, procesar y decidir

El proceso arbitral debe seguir una secuencia clara: **ver, procesar y decidir**.

Cada acción de juego tiene un inicio, un desarrollo y un final. La decisión arbitral debe producirse después de procesar la acción completa, valorando la legalidad de los jugadores implicados y el impacto real que la acción tiene sobre el juego.

El árbitro debe evitar decisiones reactivas o anticipadas. No se trata solo de ver un contacto, sino de comprender quién lo genera, si existe ilegalidad y si produce una ventaja o desventaja que deba ser sancionada.

Este proceso está directamente relacionado con el timing de la pitada. En función de la acción, el árbitro deberá aplicar una pitada paciente, una pitada rápida o una pitada con cadencia.

El principio práctico es:
ver la acción completa, procesar su impacto y decidir con el timing adecuado.

2.2 El mejor ángulo como prioridad

En mecánica arbitral, el mejor ángulo es más importante que la proximidad.

Estar cerca de una acción no garantiza verla correctamente si el árbitro queda en línea con los jugadores, tapado o sin espacio visual entre atacante y defensor. Por ello, el árbitro debe ajustar su posición para buscar una ventana de visión clara.

El objetivo es evitar arbitrar espaldas, contactos ocultos o acciones sin información suficiente. Un árbitro bien situado puede observar el inicio, desarrollo y final de la jugada, aplicar una pitada paciente y distinguir entre un contacto marginal y una acción que afecta realmente al juego.

El principio práctico es:
ir donde sea necesario para ver lo que se necesita ver.

2.3 Responsabilidad, ayuda y trabajo en equipo

En 2PO, ningún árbitro controla el partido por sí solo. Cada árbitro debe conocer su responsabilidad principal, mantener su cobertura y confiar en el compañero.

Cuando una acción pertenece a la responsabilidad primaria de un árbitro, ese árbitro debe tener la primera opción para decidir. El compañero solo deberá intervenir cuando tenga información clara, concreta y necesaria, especialmente si el árbitro principal no ha podido ver la acción o si la decisión es necesaria para el control del partido.

En las áreas compartidas o de transferencia, debe prevalecer el mejor ángulo sobre la cercanía. La prioridad no es quién está más próximo, sino quién tiene mejor información.

El trabajo en equipo exige contacto visual, comunicación clara, disciplina en las ayudas y confianza. Una buena mecánica permite que ambos árbitros no miren siempre lo mismo, sino que completen la cobertura del juego.

2.4 Flexibilidad sin improvisación

La mecánica debe aplicarse con flexibilidad, pero no de forma improvisada.

El juego puede obligar al árbitro a ajustar su posición, retrasar un desplazamiento, ampliar su ángulo, mantener una disposición diferente o trabajar en **Diagonal 1** o **Diagonal 2** si eso mejora la cobertura.

Adaptarse al juego no significa abandonar la mecánica. Significa aplicar sus principios con criterio, manteniendo el trabajo en diagonal, el box-in, la coordinación con el compañero y una correcta distribución de responsabilidades.

La mecánica será eficaz cuando permita al equipo arbitral controlar el balón, el juego sin balón, las transiciones, los saques, las situaciones de tiro, el rebote y las posibles situaciones de conflicto.

El principio práctico es:
adaptarse al juego sin abandonar los principios.

Capítulo 3 – Objetivos del Manual

El objetivo de este manual es ofrecer una referencia común para aplicar la mecánica 2PO avanzada en las competiciones FEB, facilitando una actuación arbitral más uniforme, coordinada y adaptada al baloncesto actual.

La finalidad práctica del manual es que el árbitro sea capaz de:

- situarse correctamente en función del juego;
- identificar sus responsabilidades principales, secundarias y compartidas;
- diferenciar cuándo debe arbitrar el juego con balón y cuándo debe arbitrar el juego sin balón;
- valorar prioritariamente la legalidad del defensor;
- mantener ángulo abierto, box-in y campo visual;
- reajustar su posición cuando el juego lo exija;
- aplicar el timing adecuado de la pitada;
- ayudar solo cuando la acción sea clara, obvia y necesaria;
- comunicarse con el compañero, la mesa y los participantes de forma clara y profesional;
- controlar el balón muerto, las reanudaciones y las situaciones especiales.

Este manual también tiene una finalidad formativa. Debe ayudar al árbitro a desarrollar hábitos de posicionamiento, lectura del juego, comunicación, control emocional y toma de decisiones, tanto en partidos como en entrenamientos específicos de mecánica.

La mecánica 2PO avanzada, mediante el uso de Diagonal 1 y Diagonal 2, favorece además una mejor comprensión del espacio, una mayor flexibilidad arbitral y una transición formativa más natural hacia la mecánica 3PO.

El resultado esperado es que el árbitro no solo conozca dónde debe colocarse, sino que comprenda qué debe observar, a quién debe arbitrar, cuándo debe intervenir, cuándo debe ayudar y con qué timing debe hacerlo.

El principio práctico es:
colocarse mejor, observar mejor y decidir mejor.

Capítulo 4 – Principios generales del arbitraje 2PO

4.1 Responsabilidad sobre el juego con balón y sin balón

Una de las primeras responsabilidades del árbitro es reconocer si debe arbitrar el juego con balón o el juego sin balón.

La cobertura no depende únicamente de la proximidad a la acción, sino de la ubicación del balón, del área de responsabilidad, de los emparejamientos competitivos y del mejor ángulo disponible.

Cobertura del juego con balón

El árbitro que tiene el balón en su área de responsabilidad primaria debe arbitrar el juego con balón.

Su prioridad es valorar la legalidad del defensor, manteniendo al atacante con balón dentro de su campo de visión. No se trata solo de seguir el balón, sino de controlar la relación entre atacante y defensor, el espacio entre ambos, el inicio, desarrollo y final del contacto y el impacto real sobre el juego.

El árbitro responsable del balón también debe controlar los emparejamientos competitivos cercanos al juego con balón dentro de su área primaria, especialmente pantallas, ayudas defensivas, continuaciones, cortes próximos y contactos inmediatos alrededor de la acción principal.

Cobertura del juego sin balón

El árbitro que no tiene el balón en su área de responsabilidad primaria debe arbitrar el juego sin balón.

Su prioridad es valorar la legalidad de los emparejamientos competitivos que se producen en su área primaria. Esto incluye pantallas, cortes, poste bajo, ayudas defensivas, rebote anticipado, lado débil y contactos alejados del balón que puedan afectar al desarrollo del juego.

El árbitro que arbitra sin balón debe estar preparado para tomar decisiones sobre defensores secundarios, especialmente cuando un atacante se desplaza hacia el aro y aparece un defensor que ayuda, se coloca, se mueve o absorbe un contacto.

En 2PO, ambos árbitros no deben mirar siempre la misma acción. Mientras uno controla el juego con balón, el otro debe controlar aquello que el balón no permite ver.

4.2 Diagonal 1 y Diagonal 2

El principio básico del arbitraje 2PO es que los dos árbitros trabajen en diagonal.

En la mecánica 2PO avanzada, esta diagonal puede organizarse como Diagonal 1 o Diagonal 2. En ambos casos, el objetivo es el mismo: mantener una relación eficaz entre Cabeza y Cola, controlar el juego desde ángulos complementarios y evitar que ambos árbitros observen la misma acción desde posiciones similares:

- **Diagonal 1**: disposición en la que el árbitro de Cola se sitúa a la izquierda del ataque y el árbitro de Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.
- **Diagonal 2:** disposición en la que el árbitro de Cola se sitúa a la derecha del ataque y el árbitro de Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

Ambas diagonales son válidas dentro de la mecánica 2PO avanzada. La elección de una u otra dependerá de la situación del juego, la administración correspondiente, la transición y la cobertura que permita al equipo arbitral controlar mejor la acción.

En Diagonal 1 o Diagonal 2, los árbitros deben mantener:

- box-in;
- ángulo abierto;
- contacto visual;
- reparto claro de responsabilidades;
- control del juego con balón y sin balón;
- capacidad de ajustar la diagonal cuando el juego lo requiera.

La prioridad no es fijar una diagonal concreta, sino mantener el control del juego, conservar buenos ángulos y asegurar una distribución clara de responsabilidades.

4.3 Arbitrar al defensor

El principio básico de la valoración arbitral es **arbitrar al defensor**. El árbitro debe valorar la posición, los movimientos y las acciones del defensor. Si el defensor no realiza nada ilegal, no debe ser penalizado únicamente porque exista contacto con el atacante.

En acciones hacia canasta pueden producirse contactos en piernas, caderas, manos, brazos o tronco que sean responsabilidad del atacante. También puede ocurrir que un defensor absorba contacto sobre su cuerpo mientras mantiene una posición legal.

El árbitro debe determinar:

- si el defensor llegó legalmente a la posición;
- si mantiene la verticalidad;
- si se desplaza legalmente;
- si usa ilegalmente manos, brazos, caderas o piernas;
- si el atacante genera el contacto;
- si el contacto produce una ventaja o desventaja real.

No todo contacto debe ser sancionado. La decisión debe basarse en la legalidad de la acción defensiva y en su impacto sobre el juego.

4.4 Ángulo abierto, 45°, box-in y campo visual

Para arbitrar correctamente al defensor, el árbitro debe buscar un ángulo abierto.

El ángulo abierto permite ver la relación entre atacante y defensor y valorar la legalidad de la acción. No se trata de arbitrar espacios o ventanas como objetivo en sí mismo, sino de utilizar el espacio visual entre jugadores para arbitrar correctamente al defensor.

El posicionamiento debe mantener, siempre que sea posible:

- una referencia aproximada de 45° respecto al juego;
- el principio de box-in;
- una visión clara del defensor;
- una posición estable para procesar la acción.

El árbitro debe evitar colocarse en línea con los jugadores, arbitrar espaldas o adelantar su posición hasta quedar cerrado. El objetivo no es estar en el centro de la acción, sino obtener el mejor ángulo sin perder la cobertura global del juego.

Arbitrar de fuera hacia dentro significa trabajar desde una posición exterior que permita mantener a los jugadores dentro del campo visual y conservar el box-in. Arbitrar de dentro hacia fuera aumenta el riesgo de perder jugadores, ver tarde el inicio de la acción, duplicar la cobertura del compañero o dejar sin control emparejamientos alejados.

4.5 Posiciones iniciales, reajustes y transferencia

Los árbitros deben comenzar las acciones ofensivas posicionales desde posiciones cómodas y óptimas, que les permitan leer el juego y anticipar los ajustes necesarios.

En juego posicional, Cabeza y Cola deben partir de una estructura que favorezca:

- box-in;
- ángulo aproximado de 45°;
- visión del juego con balón y sin balón;
- control de emparejamientos competitivos;
- capacidad de reajuste.

Como referencia general, Cabeza debe situarse en línea con el último defensor. Cuando el balón se sitúe en R3 o R4, podrá tomar como referencia la línea del balón para mejorar su ángulo y la cobertura del juego interior.

Cola debe proteger su línea lateral. Su área habitual de trabajo estará en R1, pero deberá ajustar su posición si existen jugadores o actividad en R6, abriendo su ángulo para mantenerlos dentro de su campo visual.

El reajuste no debe realizarse por inercia. El árbitro solo debe modificar su posición cuando el balón, los defensores, los atacantes o el desarrollo de la acción le obliguen a mejorar su ángulo, mantener el box-in o conservar la cobertura.

Cuando el balón abandona el área primaria de un árbitro, la responsabilidad no desaparece de forma automática. El árbitro que tenía la cobertura debe mantenerla hasta que el compañero esté preparado para asumirla con mejor información.

El principio práctico es:
no abandonar una responsabilidad hasta que el compañero pueda aceptarla.

4.6 Cobertura secundaria y extendida

Cuando un árbitro no tenga emparejamientos competitivos ni actividad relevante en su responsabilidad primaria, deberá ampliar su cobertura.

Esta cobertura puede dirigirse hacia una zona secundaria, una acción compartida o una cobertura extendida, siempre sin abandonar sus responsabilidades principales si estas vuelven a activarse.

La intervención desde una responsabilidad secundaria o extendida debe limitarse a acciones claras, obvias y necesarias para el control del partido.

El árbitro no debe invadir sistemáticamente la primaria del compañero. Debe ayudar cuando tenga información clara, cuando la acción requiera una intervención necesaria y cuando el compañero no haya podido verla o procesarla.

En situaciones de transferencia, penetraciones, acciones en R5, rebote o últimos segundos, el mejor ángulo y la mejor información deben prevalecer sobre la proximidad.

4.7 Timing de la pitada

El árbitro debe controlar el tiempo de su pitada respecto a la acción de juego.

El timing no consiste únicamente en pitar antes o después, sino en intervenir en el momento adecuado según la naturaleza de la acción, la responsabilidad del árbitro, el ángulo disponible y la necesidad de control del partido.

Una buena pitada debe producirse cuando el árbitro ha visto la acción, ha procesado su impacto y dispone de información suficiente para decidir. Pitar demasiado pronto puede impedir valorar la secuencia completa. Pitar demasiado tarde puede generar incertidumbre cuando la acción exige una respuesta inmediata.

En función de la acción, pueden distinguirse tres tipos de pitada:

Pitada paciente

Es la pitada estándar en acciones normales de juego. Se aplica cuando el árbitro necesita procesar el inicio, desarrollo y final de la acción antes de decidir.

Permite diferenciar entre contacto marginal y contacto ilegal con impacto real, identificar quién genera el contacto y valorar si existe ventaja o desventaja. No es una pitada tardía, sino una pitada con información.

Debe utilizarse especialmente en:

- penetraciones;
- contactos en poste;
- pantallas;
- acciones de tiro con contacto progresivo;
- rebotes;
- situaciones en las que el contacto necesita ser procesado.

Pitada rápida

Se utiliza en acciones claras, obvias, excesivas o de impacto inmediato.

Aporta control cuando la ilegalidad, el riesgo o el efecto sobre el juego son evidentes desde el primer momento. No debe confundirse con una pitada precipitada: se pita rápido porque la acción ya ofrece información suficiente y requiere intervención inmediata.

Puede aparecer en:

- contactos duros;
- choques fuertes;
- empujones o agarrones evidentes;
- acciones peligrosas;
- infracciones claras que afectan de forma inmediata al juego.

Pitada con cadencia

Es una pitada deliberadamente retardada desde una posición secundaria o de ayuda.

Su finalidad es respetar la responsabilidad primaria del compañero y evitar pitadas superpuestas, sin dejar sin sancionar una acción clara, obvia y necesaria para el control del partido.

Puede utilizarse cuando el árbitro primario no interviene y el compañero dispone de información clara sobre una acción relevante, especialmente en:

- zonas de transferencia;
- defensores secundarios;
- rebotes;
- pantallas alejadas del balón;
- acciones en las que el compañero queda cerrado o sin ángulo.

No debe utilizarse para invadir la primaria del compañero ni para sancionar contactos dudosos desde secundaria. La pitada con cadencia no es una segunda opinión: es una ayuda con información.

4.8 Comunicación y trabajo en equipo

La mecánica 2PO exige comunicación permanente entre ambos árbitros.

Esta comunicación incluye contacto visual, lenguaje corporal, señales claras, aceptación de responsabilidades, ayudas en situaciones obvias, control de dobles pitadas, coordinación en Diagonal 1 y Diagonal 2 y comunicación preventiva en situaciones de conflicto.

El contacto visual es especialmente importante en:

- dobles pitadas;
- ayudas;
- cambios de responsabilidad;
- administraciones;
- situaciones de duda;
- cambios de diagonal;
- conflictos o situaciones especiales.

La clave no es que cada árbitro trabaje de forma aislada, sino que ambos formen una única estructura de cobertura.

Un buen equipo arbitral controla el balón, controla el juego sin balón, mantiene el box-in, utiliza el mejor ángulo disponible y aplica el timing adecuado para decidir correctamente.

Capítulo 5 – Terminología y definiciones

La utilización de una terminología común es esencial para que árbitros, técnicos arbitrales, informadores y responsables de formación compartan el mismo lenguaje. En este manual, los términos no se utilizan como definiciones teóricas aisladas, sino como referencias prácticas para aplicar correctamente la mecánica 2PO avanzada.

Cada concepto debe ayudar al árbitro a responder tres preguntas:

- ¿Dónde debo estar?
- ¿Qué debo controlar?
- ¿Cuándo debo intervenir?

La terminología de este capítulo se completa con el anexo terminológico español-inglés, que permite relacionar los conceptos utilizados en el contexto FEB con la terminología internacional habitual.

5.1 Sistema y roles arbitrales

2PO. Sistema de arbitraje de dos personas, Two-Person Officiating, en el que dos árbitros trabajan de forma coordinada durante el partido, alternando funciones de Cabeza y Cola según la dirección del juego, la administración de procedimientos y las responsabilidades de cobertura.

Árbitro principal / Crew Chief. Árbitro que asume las funciones de dirección del equipo arbitral y las responsabilidades administrativas establecidas por las Reglas Oficiales y las normas de competición.

Árbitro auxiliar / Umpire. Árbitro que forma parte del equipo arbitral junto al principal. Ambos árbitros tienen facultad para tomar decisiones sobre las infracciones de las reglas dentro de sus responsabilidades.

Árbitro activo. Árbitro que realiza un procedimiento concreto: administrar un saque, administrar tiros libres, efectuar el salto inicial o comunicar una falta a la mesa.

Árbitro pasivo. Árbitro que no administra el procedimiento. Su responsabilidad principal es controlar jugadores, banquillos, mesa, entorno y posibles situaciones de conflicto mientras el compañero realiza su función.

Posición de control pasivo. Posición que adopta el árbitro pasivo durante el balón muerto, manteniendo control visual de los participantes mientras el compañero comunica una decisión o administra el procedimiento correspondiente.

Árbitro de Cabeza / Lead / L. Árbitro situado por delante del ataque. En juego posicional trabaja normalmente próximo a la línea de fondo y tiene responsabilidades relacionadas con juego interior, penetraciones, rebotes, línea de fondo y acciones cercanas al aro.

Árbitro de Cola / Trail / T. Árbitro situado por detrás del ataque. En juego posicional trabaja normalmente más próximo a la línea central y tiene responsabilidades relacionadas con perímetro, línea lateral, lanzamientos exteriores, reloj de lanzamiento, transiciones y acciones alejadas de Cabeza.

Árbitro de Centro / Center / C. Posición propia de la mecánica 3PO. En este manual se cita únicamente como referencia formativa para comprender la progresión desde la mecánica 2PO avanzada.

5.2 Referencias espaciales y diagonales

Trabajo en diagonal. Principio básico del arbitraje 2PO por el que Cabeza y Cola se sitúan en lados opuestos del juego para obtener ángulos complementarios y mantener a los jugadores dentro del campo visual conjunto.

Diagonal 1. Disposición en la que el árbitro de Cola se sitúa a la izquierda del ataque y el árbitro de Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

Diagonal 2. Disposición en la que el árbitro de Cola se sitúa a la derecha del ataque y el árbitro de Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

Mecánica 2PO avanzada. Aplicación de la mecánica 2PO que permite trabajar tanto en Diagonal 1 como en Diagonal 2. Ambas diagonales son válidas y se utilizarán en función del juego, la administración, la transición y la mejor cobertura disponible.

Cambio de diagonal. Modificación de la disposición espacial entre Cabeza y Cola, sin que necesariamente exista switching. Debe realizarse con naturalidad, comunicación y control de responsabilidades.

Lado balón. Lado de la pista donde se encuentra el balón.

Lado débil. Lado opuesto al balón. En este lado pueden producirse pantallas, cortes, ayudas defensivas, contactos alejados del balón y situaciones que deben ser controladas por el árbitro sin balón.

Lado mesa y lado opuesto. Lado del terreno de juego más próximo a la mesa de oficiales y lado situado enfrente de la mesa.

Pista delantera y pista trasera. Referencias espaciales que identifican el campo de ataque y el campo defensivo del equipo con control de balón.

Rectángulos. Divisiones de referencia del terreno de juego utilizadas para organizar áreas de responsabilidad. En este manual se utilizan referencias como R1, R2, R3, R4, R5 y R6 para ubicar balón, jugadores y coberturas.

R1-R6. El rectángulo 1 es aquel en el que se encuentra ubicado el árbitro de Cola en la diagonal de trabajo. El resto se numera consecutivamente en sentido antihorario en Diagonal 1 y en sentido horario en Diagonal 2.

Área de trabajo habitual. Espacio en el que un árbitro se mueve de forma natural dentro de su posición de Cabeza o Cola para cubrir el juego con balón, sin balón y los emparejamientos competitivos de su responsabilidad.

Área de trabajo no habitual. Extensión puntual del área de trabajo habitual utilizada para mejorar la cobertura en situaciones concretas, siempre que no provoque pérdida de control en otras zonas.

5.3 Coberturas y responsabilidades

Área de responsabilidad. Zona del terreno de juego o conjunto de acciones cuyo control corresponde a un árbitro. Puede ser primaria, secundaria, compartida o extendida.

Responsabilidad primaria. Responsabilidad directa de un árbitro sobre una zona, acción o emparejamiento. El árbitro en primaria tiene la primera opción para decidir.

Responsabilidad secundaria. Responsabilidad de ayuda sobre una zona o acción que pertenece principalmente al compañero. La intervención desde secundaria debe realizarse solo cuando la acción sea clara, obvia y necesaria.

Responsabilidad compartida. Situación en la que ambos árbitros pueden tener información útil sobre una acción. En estos casos debe prevalecer el mejor ángulo sobre la cercanía.

Cobertura extendida. Ampliación temporal de la cobertura hacia una zona secundaria o hacia el lado contrario cuando no existe actividad relevante en la responsabilidad primaria. No debe suponer una invasión sistemática de la primaria del compañero.

Cobertura del juego con balón. Cobertura que realiza el árbitro cuando el balón está en su responsabilidad primaria. Su prioridad es valorar la legalidad del defensor, manteniendo al atacante con balón dentro de su campo de visión.

Cobertura del juego sin balón. Cobertura que realiza el árbitro cuando el balón no está en su responsabilidad primaria. Su prioridad es valorar la legalidad de los emparejamientos competitivos dentro de su área.

Juego cerca del balón. Acciones que se producen alrededor del jugador con balón o en su entorno inmediato.

Juego lejos del balón. Acciones alejadas del balón que pueden tener impacto en el juego: pantallas, cortes, emparejamientos competitivos, contactos interiores, rebote anticipado o situaciones de ventaja ilegal.

Área de acción. Zona en la que se está desarrollando o puede desarrollarse una acción relevante, con o sin balón.

Transferencia de responsabilidad. Proceso por el que una acción pasa de un árbitro a otro. La responsabilidad no debe abandonarse hasta que el compañero esté preparado para asumirla.

Aceptación de responsabilidad. Momento en el que un árbitro está en posición y preparado para asumir la cobertura de una acción que entra en su primaria.

Ayuda secundaria. Intervención del compañero desde una responsabilidad secundaria cuando existe información clara, concreta y necesaria para el control del partido.

Emparejamiento competitivo. Relación activa entre atacante y defensor en la que puede producirse una acción relevante: defensa del jugador con balón, pantalla, corte, poste, rebote, ayuda defensiva o contacto potencialmente sancionable.

Emparejamiento no competitivo. Relación entre atacante y defensor sin interacción relevante para el juego, normalmente por distancia, ubicación o ausencia de acción inmediata.

5.4 Posicionamiento y técnica individual

Ángulo abierto. Posición que permite observar la relación entre atacante y defensor, especialmente la legalidad defensiva y el espacio de contacto entre ambos.

Ángulo cerrado. Posición en la que el árbitro no puede ver correctamente la relación entre jugadores, bien porque queda tapado, alineado o sin espacio visual suficiente.

En línea. Situación en la que el árbitro queda alineado con atacante y defensor, perdiendo profundidad y capacidad para valorar quién genera el contacto. Estar en línea suele producir un ángulo cerrado.

Ventana. Espacio visual entre atacante y defensor. No es un objetivo aislado: es una herramienta para arbitrar correctamente al defensor.

Posición estable. Situación en la que el árbitro ha ajustado previamente su posición y está equilibrado en el momento de observar y decidir.

Box-in / encajonamiento. Principio por el que los dos árbitros mantienen, siempre que sea posible, a los diez jugadores dentro de su campo visual conjunto.

Posición a 45°. Referencia de posicionamiento que ayuda al árbitro a mantener ángulo abierto, evitar quedar en línea y conservar visión sobre el resto de los participantes.

Arbitrar de fuera hacia dentro. Trabajar desde una posición exterior hacia el juego, manteniendo a los jugadores dentro del campo visual y conservando el box-in.

Arbitrar de dentro hacia fuera. Situación no deseada en la que el árbitro se adelanta al balón o deja jugadores fuera de su campo visual, viéndose obligado a recuperar información tarde.

Reajustar la posición. Movimiento técnico para crear o mantener un ángulo abierto dentro de la responsabilidad del árbitro. El reajuste debe tener siempre un propósito: ver mejor, arbitrar mejor al defensor y mantener la cobertura.

Penetración arbitral. Reajuste de posición hacia la línea de fondo, el aro o el interior del área de trabajo para mejorar ángulo y cobertura. No debe realizarse de forma automática.

Atacar el juego. Técnica individual, especialmente del árbitro de Cola, que consiste en orientar cuerpo, peso corporal y foco hacia la acción para mantener compromiso visual y mental hasta su finalización.

Cross-step. Reajuste de posición en dirección contraria al movimiento de los jugadores para crear o mantener un ángulo abierto sin perder visión del defensor.

Distancia adecuada. Separación que permite perspectiva, ángulo y campo visual suficientes para valorar correctamente la acción.

5.5 Criterio, contacto y toma de decisiones

Arbitrar al defensor. Principio por el que el árbitro debe valorar prioritariamente la posición, movimientos y acciones del defensor. Si el defensor no realiza nada ilegal, no debe ser penalizado únicamente porque exista contacto.

Legalidad del defensor. Valoración de si el defensor ha obtenido y mantiene una posición legal, si se desplaza de forma permitida, si respeta la verticalidad y si utiliza legalmente su cuerpo, manos, brazos, caderas y piernas.

Defensor primario. Defensor directamente implicado en el emparejamiento principal, normalmente el jugador que defiende al atacante con balón o al atacante que recibe, corta, juega una pantalla o participa en una acción inmediata.

Defensor secundario. Defensor que no participa inicialmente en el emparejamiento principal, pero interviene mediante una ayuda, colocación o desplazamiento hacia la trayectoria del atacante.

Contacto ilegal. Contacto producido por un jugador que no respeta una posición legal, invade ilegalmente el espacio del adversario o utiliza de forma irregular su cuerpo, manos, brazos, caderas o piernas.

Contacto incidental. Contacto que se produce de forma natural dentro del juego y que no genera una ventaja o desventaja real.

Contacto marginal. Contacto de baja entidad que puede producirse dentro de una acción legal o ilegal, pero que no afecta de forma significativa al juego.

Impacto en el juego. Efecto real de una acción sobre el desarrollo del juego. Un contacto o infracción debe valorarse según su influencia en la ventaja, desventaja, control, libertad de movimiento o seguridad de los jugadores.

Ventaja / desventaja. Criterio por el que el árbitro valora si una acción ilegal genera un beneficio indebido o perjudica injustamente al adversario.

RSBQ. Referencia utilizada para valorar si un contacto afecta al ritmo, velocidad, equilibrio o rapidez del jugador.

Pitada paciente. Pitada estándar en acciones normales de juego. El árbitro procesa la acción completa —inicio, desarrollo y final— antes de decidir.

Pitada rápida. Pitada inmediata ante acciones claras, obvias, excesivas o de impacto directo en el juego.

Pitada con cadencia. Pitada deliberadamente retardada desde una responsabilidad secundaria. Permite respetar la primaria del compañero antes de intervenir en una acción clara, obvia y necesaria.

No pitada. Decisión de no intervenir cuando no existe infracción sancionable o no hay información suficiente para sancionar.

Mantenerse con la acción. No abandonar visual ni mentalmente una acción hasta que termina o hasta que el compañero la asume con mejor ángulo.

Doble pitada. Situación en la que ambos árbitros hacen sonar el silbato sobre una misma acción o sobre acciones simultáneas. Requiere calma, contacto visual y comunicación breve para evitar decisiones contradictorias y construir una única decisión final.

Pitada inventada / invención. Decisión tomada sin información suficiente, normalmente por mala posición, falta de ángulo, anticipación, reacción emocional o interpretación del resultado de la acción sin haber procesado su inicio, desarrollo y final.

5.6 Comunicación, procedimientos y conceptos de juego

Charla prepartido. Reunión previa entre árbitros para acordar criterios, comunicación, ayudas, responsabilidades, dobles pitadas, situaciones especiales, mecánica y relación con oficiales de mesa.

Contacto visual. Comunicación no verbal esencial en dobles pitadas, ayudas, cambios de responsabilidad, cambios de diagonal, situaciones de conflicto y procedimientos posteriores a una falta.

Señalización. Uso de señales oficiales para comunicar decisiones a jugadores, entrenadores, oficiales de mesa y público.

Comunicación de falta / reporting. Procedimiento por el que el árbitro comunica una falta a los oficiales de mesa, indicando número del jugador, tipo de falta y penalización correspondiente.

Administración. Acción realizada por el árbitro para poner el balón a disposición de un jugador en un saque, tiro libre u otro procedimiento.

Switching. Procedimiento por el que los árbitros modifican sus posiciones después de determinadas faltas o administraciones, de acuerdo con la mecánica establecida.

Rotación. Movimiento propio de la mecánica 3PO. No debe confundirse con el switching ni con el cambio de diagonal en 2PO.

Romper. Movimiento puntual por el que un árbitro abandona temporalmente su lado habitual de trabajo para mejorar la cobertura de una acción concreta, sin modificar permanentemente la estructura ni obligar al compañero a cambiar de diagonal.

Arbitraje del balón muerto. Control de jugadores, banquillos, mesa, entorno y procedimiento después de una pitada o interrupción del juego.

Reanudación. Puesta en juego tras una interrupción. Debe realizarse solo cuando el equipo arbitral ha confirmado balón, jugadores, mesa, relojes y administración correspondiente.

Juego posicional. Fase del juego que se establece en pista delantera una vez completada la transición o tras un saque, cuando el equipo atacante organiza sus acciones y el equipo defensor estructura su defensa.

Poste bajo, medio y alto. Referencias del juego interior próximas a la zona restringida, utilizadas para identificar emparejamientos, contactos y responsabilidades de cobertura.

Pantalla. Acción de un jugador que ocupa una posición para obstaculizar legalmente el desplazamiento de un defensor. Su legalidad dependerá de posición, tiempo, distancia, movimiento e impacto.

Secuencia de tiro / Up-Down-Rebound. Proceso técnico de cobertura del lanzamiento: controlar la elevación, mantener la cobertura de la caída y transferir después la atención al rebote.

Rebote. Situación posterior a un lanzamiento no convertido en la que atacantes y defensores intentan obtener el control del balón. La cobertura debe centrarse en emparejamientos competitivos, no solo en zonas.

Transición. Cambio de fase del juego tras cambio de posesión, rebote, robo, saque rápido u otra acción que desplaza el juego de una pista a otra. Exige lectura, carrera, box-in y ajuste de responsabilidades.

Capítulo 6 – Simbología gráfica

La simbología gráfica permite interpretar de forma uniforme los diagramas, iconos y pictogramas utilizados en el Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada.

Su objetivo es identificar de forma rápida las posiciones arbitrales, los jugadores, el balón, los desplazamientos, las responsabilidades, el campo de visión y el foco de atención de cada árbitro.

6.1. Criterio de representación

El manual utilizará dos tipos de representación gráfica:

- Iconos, para explicar posiciones, zonas, responsabilidades, desplazamientos y estructuras generales de trabajo.
- Pictogramas, para representar situaciones de juego, orientación corporal, gestos arbitrales, campo visual, foco de atención y relaciones entre participantes.

6.2. Código de colores

Árbitros y responsabilidades

- El color azul se asociará al árbitro de Cabeza / Lead (L).
- El color verde se asociará al árbitro de Cola / Trail (T).

Estos colores podrán utilizarse en áreas de responsabilidad, campos de visión, focos de atención, etiquetas o líneas de cobertura.

Los árbitros podrán aparecer representados con camiseta negra, gris o rosa, y mediante pictogramas masculinos o femeninos. El color de la camiseta no determina la función mecánica.

La función se identificará mediante la etiqueta L / Cabeza o T / Cola, y mediante el color azul o verde cuando corresponda.

Equipos

- El equipo atacante se representará en amarillo.
- El equipo defensor se representará en rojo.

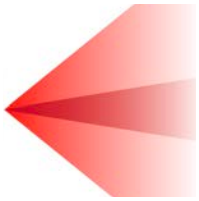
Cobertura visual

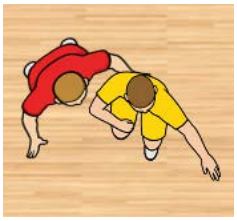
- El color verde podrá utilizarse para representar una cobertura visual correcta, tanto en el campo de visión como en el foco de atención.
- El color rojo podrá utilizarse para representar una cobertura visual incorrecta, deficiente o no recomendable.

Cuando se utilicen estos colores para valorar la cobertura, no identificarán la función mecánica del árbitro, sino la calidad de su posición visual.

6.3. Leyenda visual básica

Gráfico	Descripción
	Árbitro que se sitúa por delante del juego, representado en color azul en los diagramas - La base del triángulo representa la orientación hacia la que mira. El color azul siempre se refiere al árbitro de Cabeza / Lead (L)
	Árbitro que se sitúa por detrás del juego, representado en color verde en los diagramas - La base del triángulo representa la orientación hacia la que mira. El color verde siempre se refiere al árbitro de Cola / Trail (T)
	Árbitro principal del encuentro. Se utilizará esta referencia cuando sea necesario diferenciar funciones administrativas o de procedimiento.
	Árbitro auxiliar del encuentro. Sus funciones en pista son equivalentes a las del árbitro principal, salvo las responsabilidades administrativas específicas.
	Dirección de juego
	Dirección de desplazamiento del árbitro de Cabeza (azul)
	Dirección de desplazamiento del árbitro de Cola (verde)
	Área de trabajo habitual (azul liso) y área de trabajo no habitual (rayada) correspondiente al árbitro de Cabeza / Lead (L)
	Área de trabajo habitual (verde liso) y área de trabajo no habitual (rayada) correspondiente al árbitro de Cola / Trail (T)
	Área de responsabilidad primaria (azul claro liso) y área de responsabilidad compartida (rayada) correspondiente al árbitro de Cabeza / Lead (L)
	Área de responsabilidad primaria (verde claro liso) y área de responsabilidad compartida (rayada) correspondiente al árbitro de Cola / Trail (T)
	Pictograma que representa a una árbitra (figura femenina) en posición estable en la que ha ajustado previamente su posición y está equilibrada en el momento de observar y decidir.
	Pictograma que representa a un árbitro (figura masculina) en posición estable en la que ha ajustado previamente su posición y está equilibrado en el momento de observar y decidir.

	Pictograma de árbitra señalizando una falta con el puño levantado.
	Pictograma de árbitro señalizando una falta con el puño levantado.
	Pictograma de árbitra señalizando la detención del reloj con la mano abierta levantada.
	Pictograma de árbitro señalizando la detención del reloj con la mano abierta levantada.
	Pictograma de árbitro orientado hacia la acción, manteniendo compromiso corporal y visual con el juego.
	Pictograma de árbitro en desplazamiento dinámico.
	Pictograma de árbitro señalizando un intento de lanzamiento de tres puntos mientras mantiene la orientación hacia el juego.
	**Campo de visión**: Área semitransparente que representa la zona que el árbitro puede controlar visualmente desde su posición y orientación corporal. En color verde indica una cobertura adecuada; en color rojo, una cobertura deficiente o no recomendable.
	**Foco de atención**: Zona, jugador, emparejamiento o acción sobre la que el árbitro concentra su valoración principal dentro de su campo de visión. En color verde indica un foco correcto; en color rojo, un foco incorrecto, tardío o mal orientado.

	Pictograma de jugador atacante en posición activa.
	Pictograma de jugador defensor en posición activa.
	Pictograma que representa atacante en una posición dinámica en el aire, que se muestra finalizando una acción ofensiva en forma de lanzamiento a canasta.
	Pictograma que representa atacante en una posición dinámica en el aire, que se muestra finalizando una acción ofensiva en forma de bandeja o mate.
	Pictograma de defensor con ambos pies en el suelo y brazo levantado en vertical dentro de su cilindro.
	Pictograma de atacante con ambos pies en el suelo y brazo levantado en diagonal dentro de su cilindro.
	Pictograma que representa un emparejamiento competitivo: Relación activa entre atacante y defensor con incidencia directa en el juego o en un área de acción.
	Pictograma que representa un emparejamiento no competitivo: Relación entre atacante y defensor sin disputa inmediata por el balón, el espacio o una ventaja relevante.

Cada gráfico representa una idea principal. Si una situación requiere explicar varias fases, se utilizará una secuencia de diagramas en lugar de una imagen sobrecargada.

Los iconos y pictogramas son referencias visuales para representar de forma clara las situaciones y acciones propias del baloncesto actual.

Capítulo 7 – Preparación previa al partido

La preparación previa al partido tiene como objetivo que el equipo arbitral llegue al encuentro en las mejores condiciones técnicas, físicas y mentales.

Una buena preparación permite iniciar el partido con seguridad, imagen adecuada, conocimiento del contexto competitivo y coordinación con los oficiales de mesa.

7.1. Llegada al recinto deportivo

Los árbitros deberán llegar al recinto con antelación suficiente y, siempre que sea posible, de forma conjunta. Desde la llegada, el equipo arbitral debe actuar con profesionalidad, discreción y buena imagen, evitando situaciones que puedan afectar a la percepción de neutralidad, concentración o control.

Se recomienda que los árbitros lleguen a las instalaciones donde se vaya a celebrar el encuentro al menos con setenta y cinco (75) minutos de antelación sobre el horario de inicio previsto y que, al llegar, se presenten al organizador o al personal de la instalación. Por recomendación médico-deportiva, la comida previa al encuentro debe haber finalizado al menos 4 horas antes de la hora programada.

La llegada al recinto debe permitir:

- localizar vestuarios y accesos;
- comprobar horarios;
- identificar a los oficiales de mesa;
- revisar posibles incidencias;
- disponer de tiempo suficiente para los deberes prepartido.

Imagen y apariencia

La imagen del árbitro forma parte de la preparación del partido. El uniforme deberá estar limpio, en buen estado y ajustado a las normas de la competición correspondiente.

El árbitro deberá revisar que dispone de:

- camisetas oficiales, pantalón negro, chaqueta de calentamiento, si procede;
- calcetines negros;
- calzado deportivo negro;
- silbatos (al menos uno de reserva);
- cualquier otro material auxiliar necesario.

La imagen debe transmitir seriedad, preparación y respeto por el partido.



Esquema 1 – Línea temporal en la preparación del partido

7.2. Contacto con los oficiales de mesa

Los árbitros deberán contactar con los oficiales de mesa desde que estén disponibles. Se hará una breve reunión en el vestuario sesenta (60) minutos antes del comienzo del partido.

Este contacto debe servir para crear un clima de trabajo común, resolver dudas operativas y establecer una comunicación clara durante el partido.

Antes del inicio del encuentro deberán confirmarse, entre otros aspectos:

- funcionamiento de relojes y marcador;
- control de faltas y tiempos muertos;
- procedimiento de sustituciones;
- comunicación verbal y visual;
- posibles incidencias del acta;
- normas específicas de la competición o nuevas reglas.

Los árbitros y los oficiales de mesa forman una unidad de trabajo, todos ellos forman el equipo arbitral.

7.3. La charla prepartido

La preparación previa al partido culmina con la charla prepartido, en la que los árbitros concretan los criterios técnicos, mecánicos y de comunicación que aplicarán durante el encuentro.

Cuando no exista alojamiento o no sea posible realizarla con anterioridad, la charla prepartido se llevará a cabo aproximadamente treinta (30) minutos antes del inicio del partido, con los árbitros ya uniformados y preparados para salir a pista.

Cuando la competición lo permita y los árbitros dispongan de alojamiento, la charla prepartido podrá realizarse durante la mañana, en un lugar tranquilo y privado, para tratar con tiempo todos los aspectos relevantes del partido. En el recinto deportivo, el equipo arbitral podrá realizar un breve repaso de lo acordado previamente o comentar cualquier aspecto nuevo surgido antes del encuentro.

La charla prepartido se desarrollará de forma específica en el capítulo 8.

7.4. Preparación física e hidratación

La preparación previa también incluye llegar al partido en condiciones físicas adecuadas.

El árbitro deberá cuidar la hidratación antes y durante el encuentro, especialmente en partidos de alta intensidad, instalaciones con temperatura elevada o jornadas con varios encuentros.

Antes del partido, los árbitros deben disponer del tiempo necesario para activarse físicamente y estar preparado para responder al ritmo del juego desde el inicio. Dicha activación puede darse tanto en el vestuario como posteriormente en el terreno de juego.

7.5. Preparación mental

El árbitro debe iniciar el partido con concentración, estabilidad emocional y disposición para trabajar en equipo. La preparación mental incluye:

- conocer el contexto del partido;
- anticipar posibles situaciones de dificultad;
- mantener una actitud calmada;
- evitar distracciones externas;
- reforzar la comunicación y confianza con el compañero;
- asumir que pueden producirse errores arbitrales y que forman parte del desempeño;
- afrontar el partido con seguridad y responsabilidad.

7.6. Deberes prepartido y revisión del equipamiento

Antes del inicio del encuentro, el equipo arbitral deberá comprobar que el partido puede desarrollarse en condiciones adecuadas. Esta revisión debe realizarse con antelación suficiente y, siempre que sea posible, antes de acceder definitivamente a la pista para el calentamiento oficial de los equipos.

Los árbitros deberán revisar, según corresponda:

- terreno de juego, canastas, aros, tableros y redes;
- balón oficial de juego;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento;
- marcador y señales acústicas;
- funcionamiento de LEDs, si están disponibles;
- acta o sistema digital;
- licencias y componentes de los equipos;
- zonas de banquillo;
- mesa de oficiales;
- cualquier otra instalación o elemento necesario para el desarrollo del partido.

El balón de juego será elegido por el equipo arbitral. Una vez seleccionado, no deberá ponerse a disposición de ninguno de los equipos para el calentamiento previo.

Cualquier incidencia deberá comunicarse y resolverse antes del inicio del partido siempre que sea posible. La ubicación y actuación de los árbitros desde el acceso a pista hasta el inicio del encuentro se desarrollará en el Capítulo 9.

7.7. Normas específicas de competición

Los árbitros deberán conocer las normas propias de la competición que van a dirigir.

Además de las Reglas Oficiales y sus Interpretaciones, cada competición puede establecer instrucciones específicas sobre procedimientos, tiempos, descansos, equipamiento, acta, protocolo o comunicación.

Los árbitros deben mantenerse actualizados sobre las reglas de juego, sus modificaciones y adaptaciones, especialmente cuando FIBA, FEB o el organismo competente introduzcan nuevas reglas o instrucciones.

También deberán conocer las Bases de Competición para saber cómo actuar ante incidencias, reclamaciones, alineaciones, equipamiento no permitido, suspensión del partido u otras situaciones que deban reflejarse en el acta.

En el baloncesto de promoción pueden existir normas específicas que adapten determinados aspectos del reglamento general. Los árbitros deberán conocerlas antes del partido para aplicarlas correctamente.

El contenido del presente Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada forma parte de la preparación técnica que los árbitros deben conocer, dominar y aplicar.

El conocimiento de reglas, interpretaciones, bases de competición y normas específicas evita errores administrativos, mejora el control del partido y refuerza la credibilidad del equipo arbitral.

Capítulo 8 – Charla prepartido

La charla prepartido es la reunión técnica previa que realiza el equipo arbitral antes del encuentro. Su finalidad es preparar el partido de forma conjunta, alinear criterios, concretar la aplicación de la mecánica y establecer pautas de comunicación entre los árbitros y con los oficiales de mesa.

Debe ser una charla concreta, útil y adaptada al partido que se va a dirigir, y no una clase magistral.

8.1. Estructura de la charla: las 4 Cs

La charla prepartido se estructura en cuatro bloques principales: Contexto, Cobertura, Criterio y Control.

Esta estructura permite ordenar la preparación del partido de forma sencilla y recordar los aspectos esenciales que deben tratarse antes de salir a pista siguiendo una secuencia lógica:

1. **Contexto**: saber qué partido se va a arbitrar.
2. **Cobertura**: acordar cómo se va a cubrir el juego.
3. **Criterio**: establecer qué acciones deben sancionarse.
4. **Control**: preparar la gestión global del partido.

Este orden ayuda a que los árbitros entren a la pista con una idea común de partido, un plan de trabajo compartido y una línea de actuación coherente.

8.2. Primera C: CONTEXTO

El contexto sitúa al equipo arbitral ante el tipo de partido que va a dirigir.

Permite identificar las características del encuentro, las posibles exigencias competitivas y cualquier información relevante que pueda ayudar a preparar mejor la actuación arbitral.

En este bloque pueden tratarse aspectos como:

- categoría y nivel competitivo;
- características de los equipos;
- importancia del partido;
- momento de la competición;
- antecedentes relevantes;
- jugadores o entrenadores a tener en cuenta;
- estilo de juego previsible;
- ritmo e intensidad esperada;
- normas específicas de competición;
- nuevas reglas o actualizaciones;
- situación personal o física de cada árbitro.

Conocer el contexto no significa arbitrar con prejuicios. Significa estar preparado para responder mejor a las necesidades reales del partido.

8.3. Segunda C: COBERTURA

La cobertura define cómo va a trabajar el equipo arbitral para controlar el juego.

En este bloque se concretan los aspectos de mecánica, posicionamiento, responsabilidades y comunicación que permitirán a los árbitros obtener buenos ángulos y cubrir correctamente el juego con balón y sin balón.

Los árbitros deberán acordar cómo van a trabajar:

- Diagonal 1 y Diagonal 2;
- responsabilidades de Cabeza y Cola;
- cobertura del juego con balón;
- cobertura del juego sin balón;
- cobertura compartida, secundaria y extendida;
- transferencia de responsabilidad en áreas compartidas R5 y R3-R4;
- ayudas entre árbitros;
- dobles pitadas;
- contacto visual y lenguaje corporal;
- transiciones;
- saques;
- tiros libres;
- presión defensiva;
- poste bajo;
- tiros exteriores;
- rebotes.

Una buena cobertura es la base de una buena decisión. El objetivo es que cada árbitro sepa qué debe controlar, cuándo debe intervenir y cuándo debe confiar en su compañero.

Dobles pitadas y ayudas

Dentro del bloque de cobertura, los árbitros deberán acordar cómo actuar ante dobles pitadas y situaciones de ayuda:

- En las dobles pitadas debe prevalecer la calma, el contacto visual y la información de mejor calidad para no dar información contradictoria.
- Se pueden dar situaciones de ayuda en fueras y en acciones que ocurren a la altura del aro para determinar si un cesto ha entrado o si ha habido posibles violaciones posteriores a una sanción.

El principio práctico es:
pitada, contacto visual, decisión común y comunicación clara.

Las intervenciones desde secundaria deberán realizarse solo cuando la acción sea clara, obvia y necesaria para el control del partido.

La pitada con cadencia puede utilizarse como recurso para respetar la responsabilidad primaria del compañero antes de intervenir desde una posición secundaria.

8.4. Tercera C: CRITERIO

El criterio establece la línea común y coherente de arbitraje.

En este bloque, los árbitros deben compartir cómo van a valorar las acciones del juego y cómo van a aplicar las directrices técnicas marcadas por el Área de Árbitros o el comité correspondiente.

Pueden tratarse aspectos como:

- contactos ilegales, incidentales o marginales;
- ventaja / desventaja;
- timing de la pitada;
- uso de manos y brazos;
- verticalidad;
- carga / bloqueo;
- acción de tiro y protección del lanzador;
- rebote;
- pantallas;
- juego sin balón;
- transiciones;
- faltas disruptivas;
- violaciones.

El objetivo no es anticipar decisiones, sino establecer una misma línea de intervención.

El principio básico debe ser:
sancionar aquello que tenga impacto real en el juego y resulte necesario para el control del partido.

8.5. Cuarta C: CONTROL

El control del partido es consecuencia de una buena cobertura, un criterio coherente y una comunicación eficaz.

En este bloque se tratarán los aspectos relacionados con la gestión del partido, la relación con los participantes, la coordinación con los oficiales de mesa y la actuación ante situaciones especiales.

Los árbitros deberán acordar cómo actuar ante:

- comunicación con jugadores y entrenadores;
- gestión de banquillos;
- protestas, gestos o comentarios inapropiados;
- simulaciones o exageraciones;
- juego físico creciente;
- situaciones de tensión;
- conatos de conflicto;
- jugadores que escalan el conflicto;
- enfrentamientos;
- faltas flagrantes o descalificantes;
- faltas técnicas - categorías 1-2;
- finales de cuarto;
- últimos segundos de posesión;

- tiempos muertos;
- sustituciones;
- errores de reloj;
- errores de mesa;
- protocolo de comunicación con oficiales de mesa;
- administración de sanciones múltiples.

El control no se construye solo con sanciones. Se construye con presencia, prevención, coherencia, comunicación y credibilidad.

El principio práctico es:

prevenir cuando sea posible, intervenir cuando sea necesario y controlar siempre.

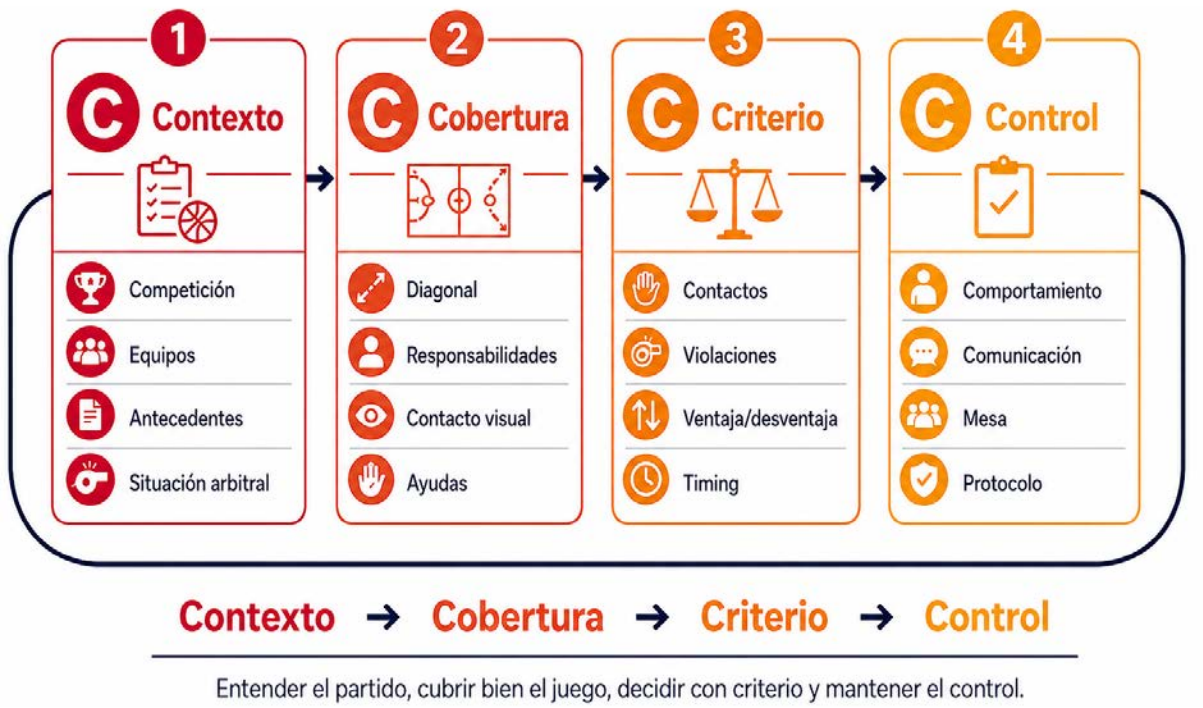
8.6. Conclusiones

La charla prepartido no debe ser una repetición automática de conceptos.

Debe servir para activar los aspectos clave del partido, reforzar la confianza entre árbitros y construir una actuación común desde el primer minuto.

El objetivo final es sencillo:

entender el partido, cubrir bien el juego, decidir con criterio y mantener el control.



Esquema 2 – Estructura práctica de la charla prepartido.

Capítulo 9 – Deberes prepartido

Los deberes prepartido, de descanso e intervalos permiten al equipo arbitral mantener el control visual de la pista, supervisar el calentamiento de los equipos y preparar correctamente el inicio o la reanudación del juego. Estas actuaciones deben transmitir presencia, coordinación, neutralidad y disponibilidad para intervenir ante cualquier incidencia.

9.1. Principios generales

Antes del inicio del partido, durante el descanso y en los intervalos, los árbitros no están en una posición pasiva. Aunque el balón no esté en juego, el equipo arbitral mantiene responsabilidad sobre el entorno del partido. Durante estas fases, los árbitros deberán:

- permanecer visibles y correctamente ubicados;
- mantener una imagen arbitral adecuada;
- controlar el calentamiento de los equipos;
- observar posibles incidencias en jugadores, banquillos o equipamiento;
- mantener comunicación con los oficiales de mesa;
- preparar el inicio o la reanudación del juego.

9.2. Acceso a pista antes del partido

Los árbitros deberán acceder juntos al terreno de juego al menos veinte (20) minutos antes del inicio del encuentro.

Este tiempo debe permitir revisar las instalaciones, comprobar el equipamiento principal del partido, supervisar el calentamiento de los equipos y resolver posibles incidencias antes del inicio.

Desde su acceso a pista, el equipo arbitral deberá comprobar, según corresponda:

- terreno de juego;
- canastas, aros, tableros y redes;
- balón oficial de juego;
- reloj de partido;
- reloj de lanzamiento;
- marcador y señales acústicas;
- funcionamiento de LEDs, si están disponibles;
- acta o sistema digital;
- licencias y componentes de los equipos;
- zonas de banquillo;
- mesa de oficiales;
- cualquier otra instalación o elemento necesario para el desarrollo del partido.

El balón de juego será elegido por el equipo arbitral. Una vez seleccionado, no deberá ponerse a disposición de ninguno de los equipos para el calentamiento previo.

Cualquier incidencia deberá comunicarse y resolverse antes del inicio del partido siempre que sea posible.

9.3. Posición y control prepartido

Una vez realizadas las comprobaciones iniciales, los árbitros se situarán preferentemente en el lado opuesto a la mesa de oficiales.

Desde esta posición deberán observar el calentamiento de ambos equipos, controlar el uso correcto del equipamiento y detectar cualquier conducta que pueda afectar al desarrollo normal del partido.

Los árbitros podrán mantenerse próximos entre sí o separados de forma funcional, siempre que ambos mantengan una visión adecuada de la pista y puedan comunicarse entre ellos.

Durante este tiempo, los árbitros podrán realizar una activación física con desplazamientos, movilidad y estiramientos, siempre manteniendo el control del calentamiento y del entorno del partido.

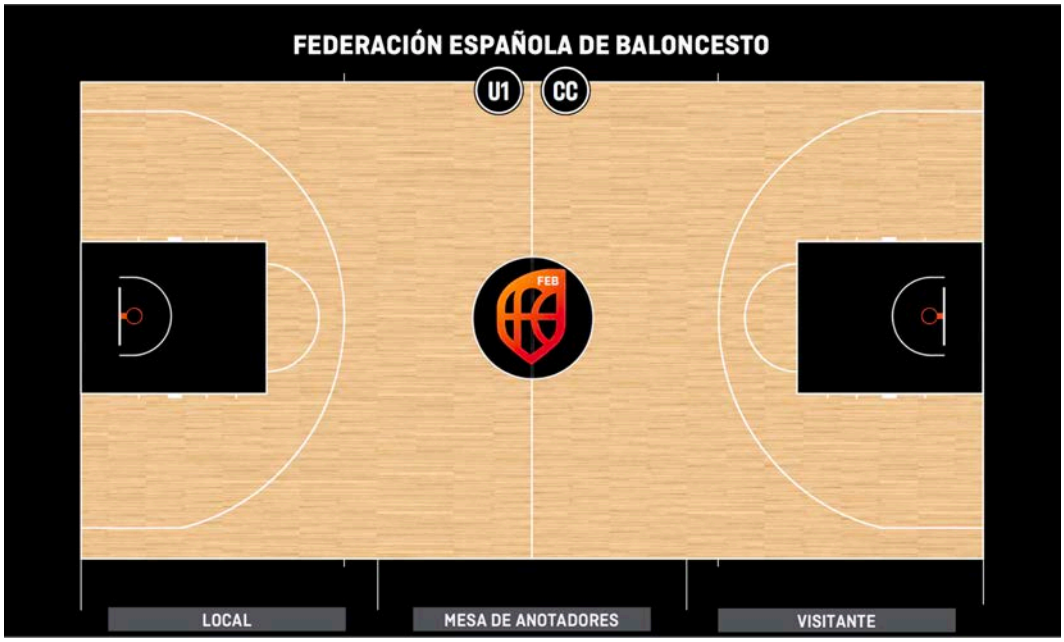


Diagrama 3 – Posición de los árbitros durante calentamiento prepartido

Durante el calentamiento, los árbitros deberán controlar especialmente:

- el uso correcto del equipamiento;
- el estado de canastas, aros, redes y tableros;
- posibles acciones sobre el aro que puedan dañar el equipamiento;
- la conducta de jugadores y entrenadores;
- la ocupación de la pista;
- la presencia de personas no autorizadas;
- el equipamiento no permitido.

No debe permitirse que ningún jugador se agarre del aro de manera que pueda provocar daños al aro o al tablero. Si los árbitros observan esta conducta, deberán advertir inmediatamente al entrenador del equipo infractor. Si la conducta se repite, se sancionará conforme a lo establecido en las Reglas Oficiales y normas de competición aplicables.

Comprobación del acta y quintetos iniciales

El árbitro principal deberá comprobar que el anotador ha preparado correctamente el acta oficial o sistema digital diez (10) minutos antes del comienzo del encuentro, y que los entrenadores han firmado el acta confirmando los componentes del equipo, los números, los entrenadores y los quintetos iniciales, según el procedimiento establecido. Tras esta comprobación, el árbitro principal regresará a su posición de control frente a la mesa de oficiales.

9.4. Presentación de equipos, si procede

Cuando exista presentación oficial de jugadores, entrenadores y árbitros, se recomienda que comience aproximadamente seis (6) minutos antes del inicio del partido, salvo que la organización establezca un procedimiento diferente. El árbitro principal hará sonar su silbato cuando se establezca y se asegurará de que todos los jugadores cesen el calentamiento y se dirijan a sus respectivas zonas de banquillo.

Una vez finalizada la presentación, los jugadores podrán reiniciar entonces el calentamiento en su fase final previa al inicio del partido.

9.5. Minutos finales antes del inicio

En los minutos finales antes del partido, el equipo arbitral deberá actuar de forma coordinada y visible.

Como referencia general:

- -3:00: el árbitro principal indica que restan tres minutos para el inicio del encuentro.
- -2:00: los árbitros se acercan a la mesa de oficiales para realizar las últimas comprobaciones.
- -1:30: el árbitro principal hace sonar su silbato para finalizar el calentamiento y los equipos regresan a sus zonas de banquillo.

Inicio del partido: los árbitros comprueban que jugadores, entrenadores, oficiales de mesa, relojes y equipamiento están preparados para comenzar.

Antes del salto inicial, los árbitros identificarán al capitán en pista de cada equipo y comprobarán que ningún jugador utiliza equipamiento no permitido.



Esquema 4 – Línea temporal desde T-20 hasta inicio.

9.6. Posiciones

Antes del salto inicial

Antes del salto inicial, el árbitro principal se situará en el círculo central para administrar el salto. El árbitro auxiliar adoptará una posición de control que le permita observar a los jugadores no saltadores, verificar que los quintetos iniciales son correctos y confirmar con los oficiales de mesa que todo está preparado.

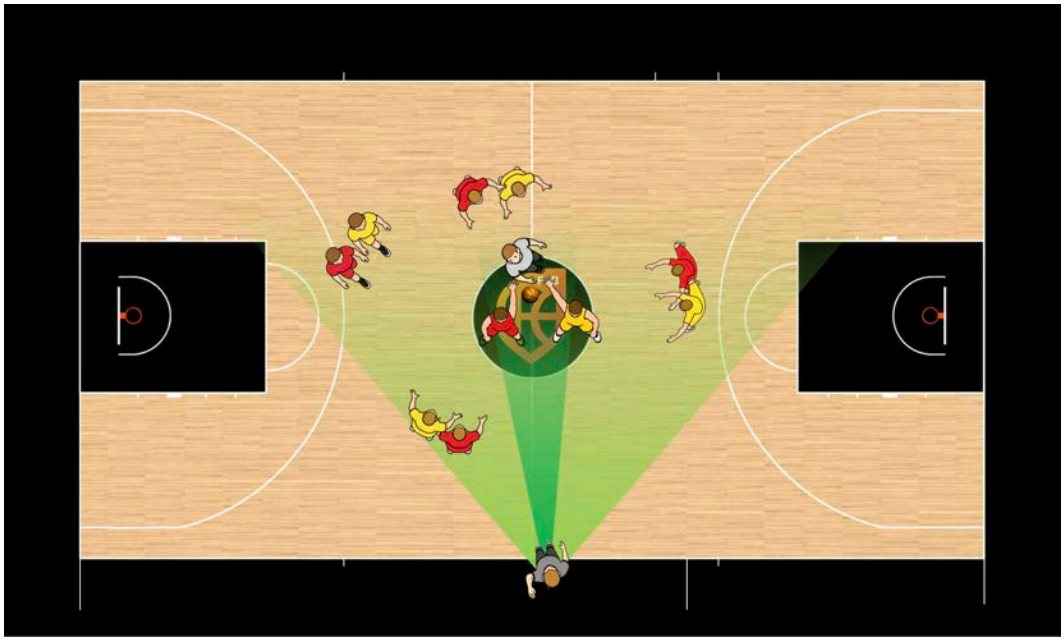


Diagrama 5 – Posición del árbitro principal y auxiliar para el salto inicial.

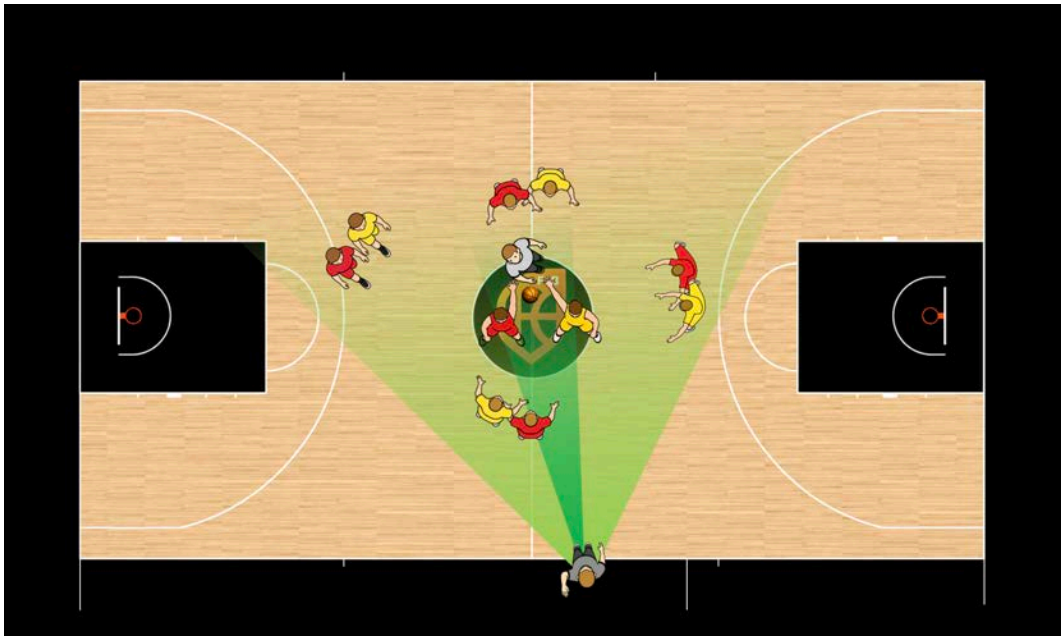


Diagrama 6 – Adaptación de la posición del árbitro auxiliar para controlar el salto.

Durante el descanso

Durante el descanso, los árbitros deberán mantener el control del entorno del partido hasta abandonar la pista o acceder al vestuario, según las características de la competición y de la instalación.

Antes del inicio del tercer cuarto, los árbitros deberán regresar a la pista con antelación suficiente para supervisar el calentamiento de los equipos y comprobar que todo está preparado para reanudar el juego.

Como referencia, los árbitros se situarán de nuevo en el lado opuesto a la mesa de oficiales, manteniendo una posición similar a la utilizada durante el calentamiento prepartido (Diagrama 3).

En intervalos entre cuartos

Durante los intervalos entre cuartos, los árbitros deberán adoptar posiciones que les permitan:

- controlar a los jugadores;
- observar las zonas de banquillo;
- mantener comunicación con la mesa;
- preparar la administración de inicio del siguiente cuarto;
- comprobar dirección de juego y saque correspondiente;
- evitar pérdidas de control en balón muerto.

El árbitro activo preparará la administración correspondiente. El árbitro pasivo mantendrá el control de jugadores, banquillos y posibles situaciones de conflicto.

Situaciones previas al inicio de cuartos

Antes de iniciar cualquier cuarto o prórroga, los árbitros deberán comprobar:

- que los cinco jugadores de cada equipo están preparados;
- que los oficiales de mesa están listos;
- que el reloj de partido y el reloj de lanzamiento son correctos;
- que el balón está disponible;
- que la dirección de juego es correcta;
- que no existe ninguna incidencia pendiente.

El inicio o la reanudación de cada cuarto debe realizarse únicamente cuando el equipo arbitral haya confirmado que todos los elementos del juego están preparados.

9.7. Cuestiones finales

Las posiciones prepartido, de descanso e intervalos no son posiciones decorativas.

Son posiciones de control. Su finalidad es garantizar que el partido se inicia o se reanuda en tiempo y forma, con seguridad, orden y plena preparación del equipo arbitral.

Capítulo 10 – Inicio de partido, cuartos y prórrogas

El inicio del partido, de los cuartos y de las prórrogas exige una administración clara, coordinada y segura por parte del equipo arbitral.

El objetivo es poner el balón en juego únicamente cuando jugadores, oficiales de mesa, relojes, dirección de juego y equipo arbitral estén preparados.

10.1. Principios generales

Antes de iniciar el partido o cualquier otro cuarto, los árbitros deberán comprobar:

- que los cinco jugadores de cada equipo están en pista;
- que los oficiales de mesa están preparados;
- que el reloj de partido y el reloj de lanzamiento son correctos;
- que el balón está disponible;
- que la flecha de posesión alterna está correctamente indicada, cuando proceda;
- que no existe ninguna incidencia pendiente.

El inicio del juego debe realizarse con control, comunicación visual y presencia arbitral.

Árbitro activo y árbitro pasivo

En todo inicio de cuarto debe diferenciarse entre árbitro activo y árbitro pasivo.

El árbitro activo es quien administra la puesta en juego: salto inicial o saque correspondiente. El árbitro pasivo es quien no administra el procedimiento y mantiene el control de jugadores, oficiales de mesa, banquillos y posibles situaciones de conflicto.

El árbitro activo administra. El árbitro pasivo controla.

10.2. Administración del salto inicial

El partido se inicia mediante salto entre dos en el círculo central. El árbitro principal será el responsable de administrar el salto inicial. Antes de lanzar el balón, deberá comprobar que:

- los saltadores están correctamente situados;
- los jugadores no saltadores respetan sus posiciones;
- los oficiales de mesa están preparados;
- los relojes están correctamente ajustados;
- el árbitro auxiliar está en posición de control.

El lanzamiento del balón deberá ser vertical, con altura suficiente y sin favorecer a ninguno de los saltadores. Por otro lado, el árbitro pasivo deberá adoptar una posición que le permita controlar a los jugadores no saltadores, posibles invasiones del círculo, contactos previos y la dirección inicial del juego.

También deberá mantener contacto visual con el árbitro principal y estar preparado para iniciar su desplazamiento cuando se establezca el control de balón o la dirección clara de la primera posesión.

Su prioridad es controlar lo que el árbitro activo no puede ver mientras administra el salto.

Incidencias o violaciones en el salto inicial

El equipo arbitral deberá intervenir cuando el salto inicial no se realice correctamente o se produzca una infracción. Deberá repetirse el salto si el lanzamiento del balón es inadecuado según las Reglas de Juego (OBR – Art 12).

Si se sanciona una violación antes de que exista control de balón, los árbitros deberán comprobar la dirección del saque, el reloj de partido, el reloj de lanzamiento y la flecha de posesión alterna, según corresponda.

10.3. Posiciones después del salto inicial

Tras el salto inicial, una vez definida la primera dirección de juego, el árbitro principal (CC) permanecerá por detrás de la jugada y asumirá la posición de Cola. El árbitro auxiliar (U1) correrá hacia la línea de fondo del campo de ataque y asumirá la posición de Cabeza.

Si la primera posesión se dirige hacia la derecha de la mesa de oficiales, el equipo arbitral iniciará el trabajo en **Diagonal 1**: el CC quedará como Cola a la izquierda del juego y el U1 se situará como Cabeza en la línea de fondo.

Si la primera posesión se dirige hacia la izquierda de la mesa de oficiales, el equipo arbitral iniciará el trabajo en **Diagonal 2**: el CC quedará como Cola a la derecha del juego y el U1 se situará como Cabeza en la línea de fondo.

En ambos casos, la prioridad es que ambos árbitros se conviertan rápidamente en Cabeza y Cola, mantengan el juego dentro de su campo visual y adopten de forma natural la diagonal asociada a la dirección inicial de la primera posesión.

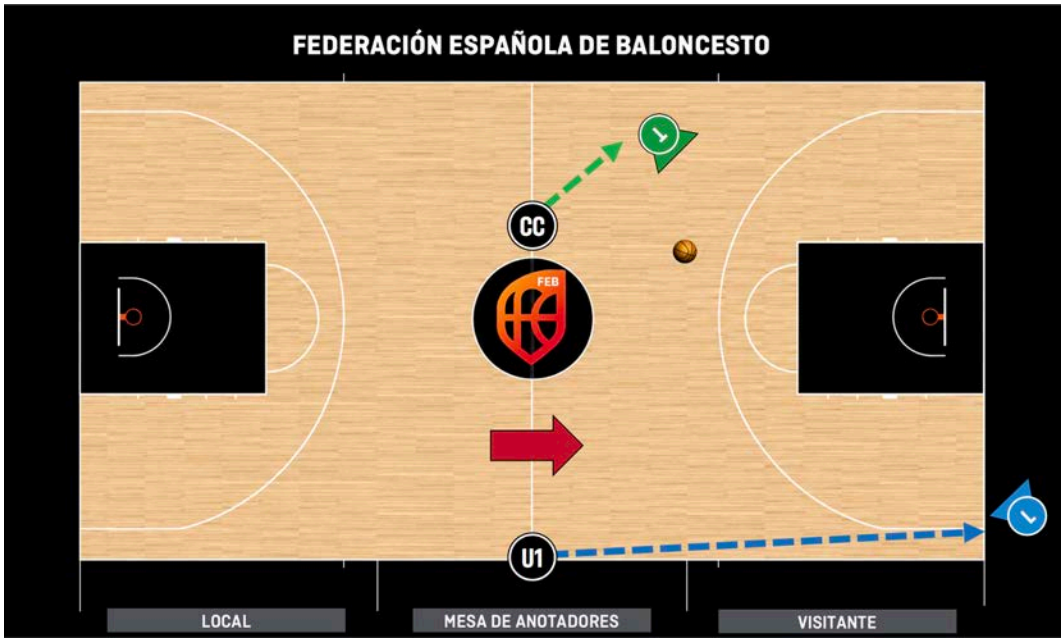


Diagrama 7 – Posiciones cuando el juego se define hacia la derecha.

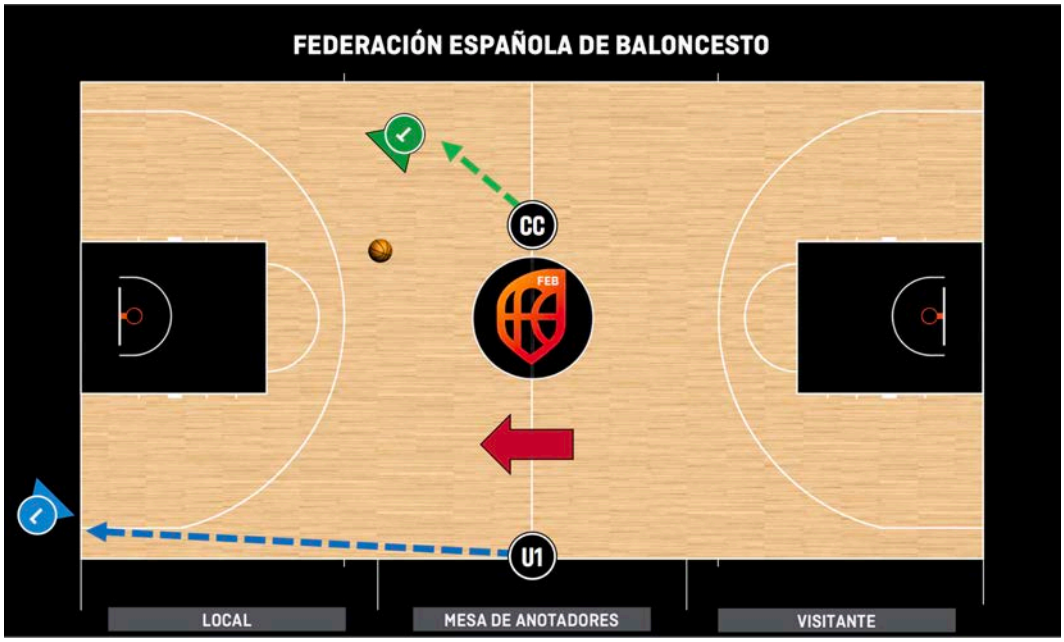


Diagrama 8 – Posiciones cuando el juego se define hacia la izquierda.

La importancia de una buena primera impresión

El inicio del partido, de cada cuarto o prórroga debe realizarse con calma, claridad y control.

Un buen inicio exige que el árbitro activo administre correctamente la puesta en juego y que el árbitro pasivo mantenga el control global del entorno.

La puesta en juego no es un trámite. Es el primer acto de control de los árbitros en pista.

10.4. Inicio de los cuartos posteriores

Los cuartos posteriores al primero se iniciarán mediante el procedimiento de puesta en juego que corresponda según las Reglas Oficiales y la posesión alterna.

Antes de administrar el saque, el árbitro activo deberá confirmar el equipo con derecho a saque, la ubicación correcta del saque y la disponibilidad del árbitro pasivo.

El árbitro pasivo controlará a los jugadores alejados del balón, posibles conflictos, banquillos y comunicación con la mesa.

En los inicios de cuarto mediante saque, el árbitro activo entregará o pondrá el balón a disposición del jugador que debe realizar el saque. Antes de hacerlo, deberá hacer sonar el silbato para indicar que el juego va a reanudarse.

El árbitro pasivo deberá confirmar visualmente que todo está preparado antes de que el balón sea puesto a disposición.

Una vez el balón esté vivo, ambos árbitros deberán asumir de forma inmediata sus responsabilidades de Cabeza y Cola, manteniendo box-in, ángulo abierto y control del juego con balón y sin balón.

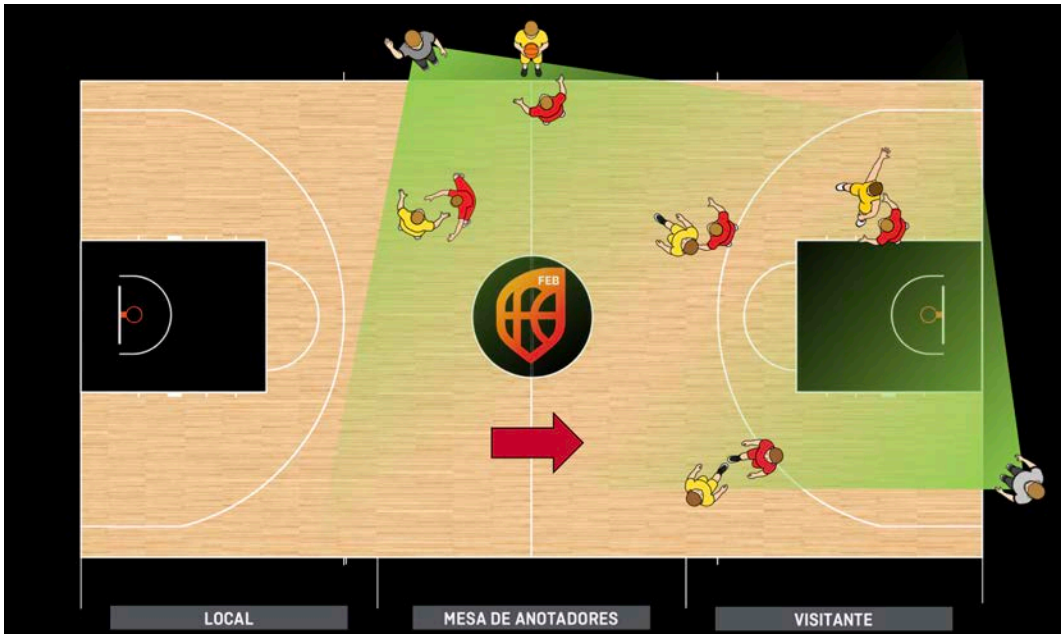


Diagrama 9 – Posiciones de inicio del resto de cuartos: Dirección de juego 1

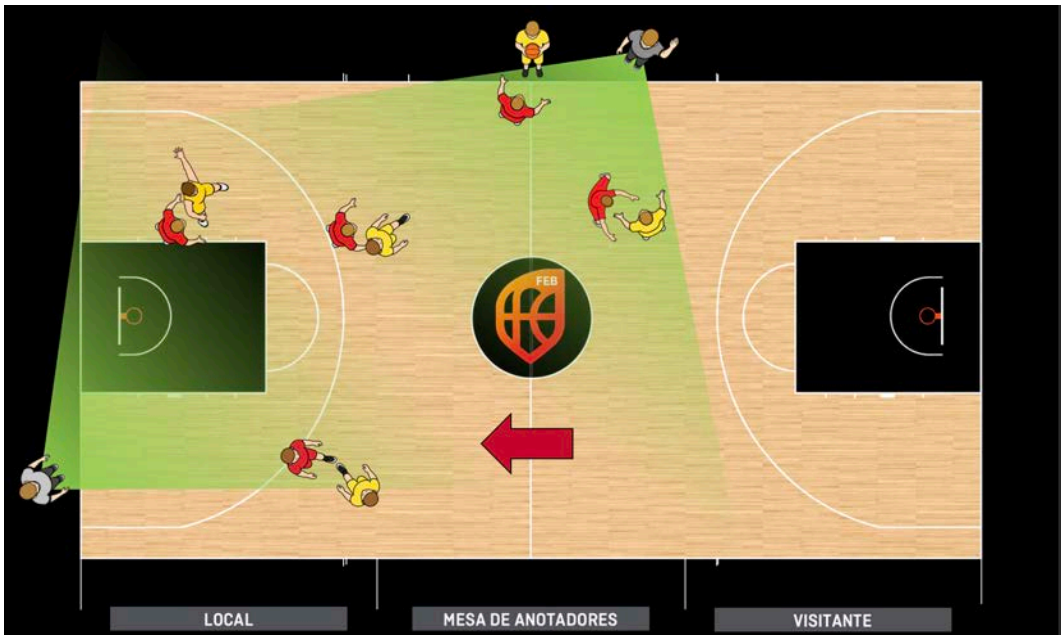


Diagrama 10 – Posiciones de inicio del resto de cuartos: Dirección de juego 2

10.5. Inicio de las prórrogas

Las prórrogas presentan una particularidad respecto al inicio de los demás cuartos: se iniciarán mediante salto entre dos en el círculo central.

La flecha de posesión alterna no se utilizará para iniciar la prórroga. Mantendrá su dirección para las futuras situaciones de posesión alterna que puedan producirse durante la prórroga.

Los equipos continuarán atacando hacia las mismas canastas que en el último cuarto.

Antes de iniciar una prórroga, el equipo arbitral deberá actuar con calma y comprobar cuidadosamente con los oficiales de mesa:

- tanteo del partido;
- faltas de equipo;
- faltas personales de jugadores;
- jugadores eliminados por faltas;
- acumulación de faltas técnicas, flagrantes, disruptivas o descalificantes;
- situaciones especiales pendientes;
- avisos o advertencias realizadas a los equipos;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento;
- quintetos en pista;
- dirección de juego.

El inicio de la prórroga no debe precipitarse. Los árbitros deberán tomarse el tiempo necesario para confirmar que el acta, los relojes, los jugadores, la dirección de juego y cualquier situación administrativa o disciplinaria pendiente están correctamente controlados.

Una vez realizadas las comprobaciones, el árbitro principal administrará el salto entre dos y el árbitro auxiliar adoptará una posición cercana a la mesa de oficiales que le permita controlar a los jugadores no saltadores.

La prórroga debe iniciarse únicamente cuando el equipo arbitral haya confirmado que todos los elementos del juego están preparados.

10.6. Control y comunicación previa

La comunicación con los oficiales de mesa es esencial antes de iniciar o reanudar cualquier cuarto.

Antes de poner el balón en juego, los árbitros deberán confirmar, según corresponda:

- tiempo de partido;
- reloj de lanzamiento;
- dirección de juego y flecha de posesión alterna, cuando proceda;
- quintetos en pista;
- incidencias o penalizaciones pendientes;
- disponibilidad del anotador, cronometrador y operador de reloj de lanzamiento.

Si existe cualquier duda, el inicio o la reanudación deberá retrasarse hasta que la situación quede resuelta.

Antes del salto inicial o saque de inicio de cuarto, los árbitros deberán controlar:

- ubicación de los jugadores;
- distancia y posibles contactos previos;
- equipamiento no permitido;
- conducta de jugadores y banquillos;
- jugadores que entran tarde a pista;
- posibles situaciones de tensión en balón muerto.

El juego no debe iniciarse si existe una situación que pueda afectar al control, seguridad o correcta administración del partido.

Capítulo 11 – Posiciones y responsabilidades

Este capítulo establece los principios generales de posicionamiento, responsabilidad y cobertura durante el juego.

El objetivo es que Cabeza y Cola trabajen de forma coordinada, mantengan buenos ángulos, controlen el juego con balón y sin balón, y conserven a los jugadores dentro de su campo visual siempre que sea posible.

11.1. Principios generales de cobertura

En mecánica 2PO, los dos árbitros deben trabajar como una única estructura de cobertura.

Cada árbitro debe conocer:

- dónde está el balón;
- dónde están los jugadores;
- qué acción se está desarrollando;
- qué emparejamientos son competitivos;
- qué responsabilidad le corresponde (con o sin balón);
- cuándo debe intervenir;
- cuándo debe confiar en el compañero;
- cuándo debe ofrecer ayuda.

El objetivo no es que ambos árbitros miren y sigan siempre el balón, sino que el equipo arbitral controle el juego en su conjunto priorizando su atención sobre los defensores.

Una buena cobertura exige que Cabeza y Cola trabajen en diagonal, mantengan box-in, busquen ángulos abiertos, repartan responsabilidades y se comuniquen de forma permanente.

La mecánica será eficaz cuando permita al equipo arbitral controlar el juego con balón, el juego sin balón y los emparejamientos competitivos relevantes.

11.2. Diagonal 1 y Diagonal 2

El principio básico de la mecánica 2PO es que Cabeza y Cola trabajen en diagonal.

En la mecánica 2PO avanzada, el equipo arbitral puede trabajar en Diagonal 1 o en Diagonal 2:

La **Diagonal 1** es la disposición en la que Cola se sitúa a la izquierda del ataque y Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

La **Diagonal 2** es la disposición en la que Cola se sitúa a la derecha del ataque y Cabeza en la parte opuesta de la diagonal.

Ambas diagonales son válidas. La elección de una u otra dependerá del juego, la administración, la transición, la ubicación del balón, la distribución de los jugadores y la mejor cobertura disponible.

La prioridad no es fijar una diagonal concreta, sino mantener el control del juego, buenos ángulos y una distribución clara de responsabilidades.

Distribución de rectángulos

Para facilitar la identificación de zonas y responsabilidades, el terreno de juego se divide en seis rectángulos de referencia: R1, R2, R3, R4, R5 y R6.

Estos rectángulos no son zonas rígidas, sino referencias espaciales que ayudan a describir la ubicación del balón, de los jugadores y de las responsabilidades arbitrales.

El R1 será siempre el rectángulo donde se encuentra ubicado el árbitro de Cola.

A partir de R1, el resto de los rectángulos se numerarán de forma consecutiva según la diagonal de trabajo:

- en Diagonal 1, la numeración seguirá en sentido antihorario;
- en Diagonal 2, la numeración seguirá en sentido horario.

De este modo, la referencia de rectángulos se adapta a la posición real de Cola y permite mantener una lectura coherente de las responsabilidades en ambas diagonales.

El uso de rectángulos ayuda a:

- localizar el balón;
- identificar emparejamientos competitivos;
- definir responsabilidades principales y secundarias;
- explicar ajustes de posición;
- describir situaciones de ayuda o cobertura extendida;
- unificar el lenguaje técnico entre árbitros, técnicos e informadores.

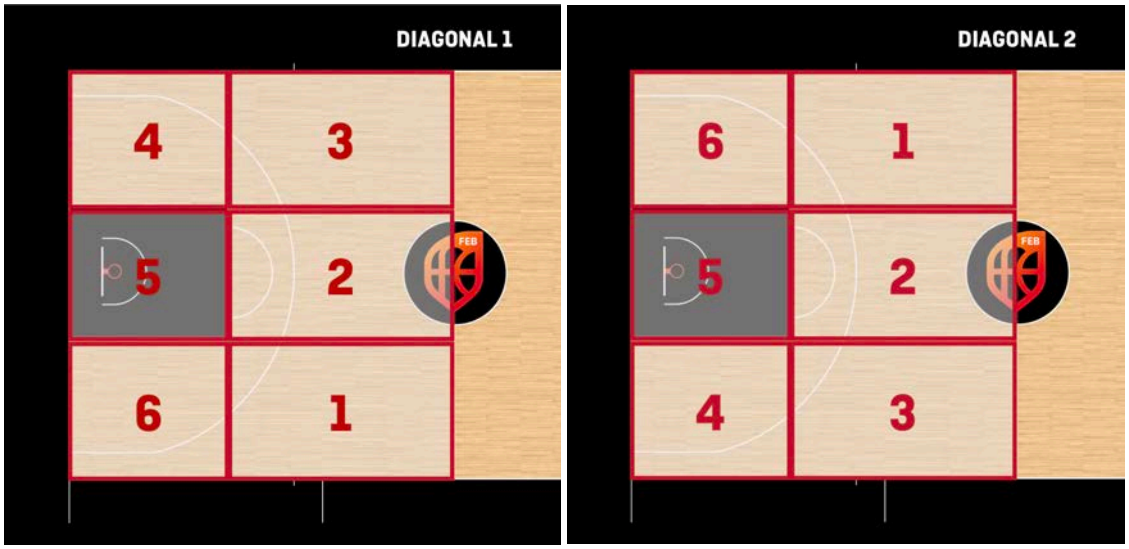


Diagrama 11 – Distribución de rectángulos para Diagonal 1 y Diagonal 2.

11.3. Zonas de trabajo habitual y no habitual

Las zonas de trabajo describen el espacio de la pista en el que se desplaza cada árbitro durante el juego posicional para obtener buenos ángulos y controlar sus responsabilidades. No deben entenderse como límites rígidos, sino como referencias de posicionamiento que ayudan a ordenar la cobertura y los reajustes.

La **zona de trabajo habitual** es el espacio en el que un árbitro se mueve de forma natural dentro de su posición de Cabeza o Cola. En esta zona, el árbitro debe poder cubrir el juego con balón, el juego sin balón y los emparejamientos competitivos propios de su responsabilidad, manteniendo un ángulo abierto y una posición equilibrada.

La **zona de trabajo no habitual** es una extensión puntual de la zona habitual que el árbitro puede utilizar cuando el juego lo requiere. Puede ser necesaria ante defensas presionantes, alta concentración de jugadores, situaciones con más de un emparejamiento competitivo relevante o acciones que exijan una mejor cobertura.

El uso de esta zona debe tener siempre un propósito técnico: mejorar el ángulo, mantener el box-in, controlar un emparejamiento competitivo o evitar una pérdida de información.

El árbitro no debe desplazarse a una zona no habitual de forma automática. Debe hacerlo solo cuando la acción lo justifique y sin abandonar responsabilidades que sigan activas.

11.4. Reparto de responsabilidades

La cobertura en pista se organiza mediante responsabilidades principales, secundarias, compartidas y extendidas:

- La **responsabilidad principal** corresponde al árbitro que debe controlar directamente una zona, acción o emparejamiento.
- La **responsabilidad secundaria** permite ayudar al compañero cuando la acción es clara, obvia y necesaria para el control del partido.
- La **responsabilidad compartida** se produce cuando ambos árbitros pueden tener información sobre una acción. En estos casos debe prevalecer el mejor ángulo sobre la cercanía.
- La **cobertura extendida** permite ampliar temporalmente la observación hacia una zona secundaria cuando no existe actividad relevante en la responsabilidad principal.



Diagrama 12 – Zonas de trabajo habitual y no habitual en Diagonal 1.

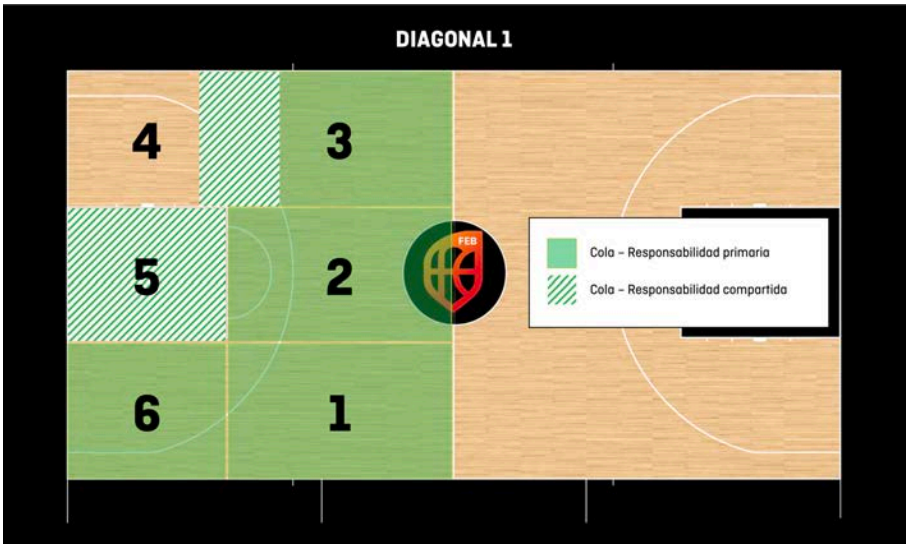


Diagrama 13 – Responsabilidad principal y compartida de Cola en Diagonal 1.

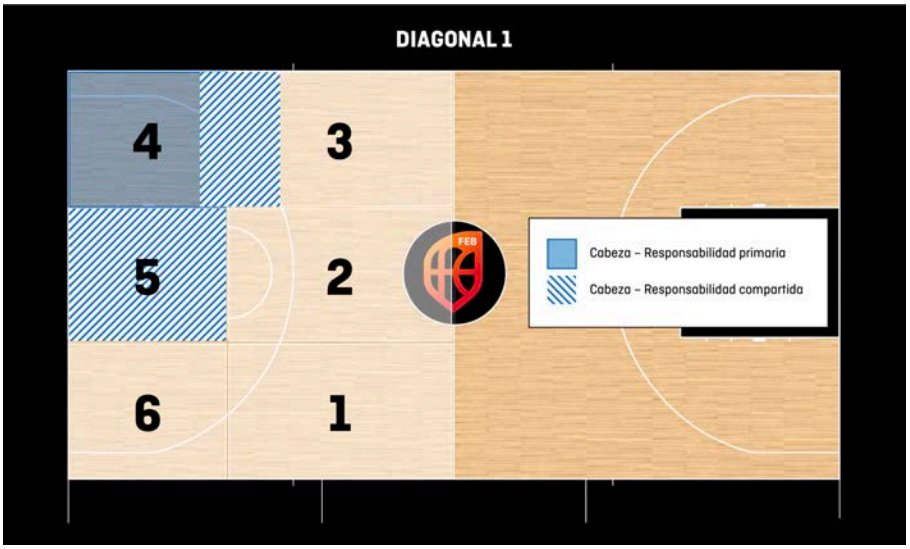


Diagrama 14 – Responsabilidad principal y compartida de Cabeza en Diagonal 1.

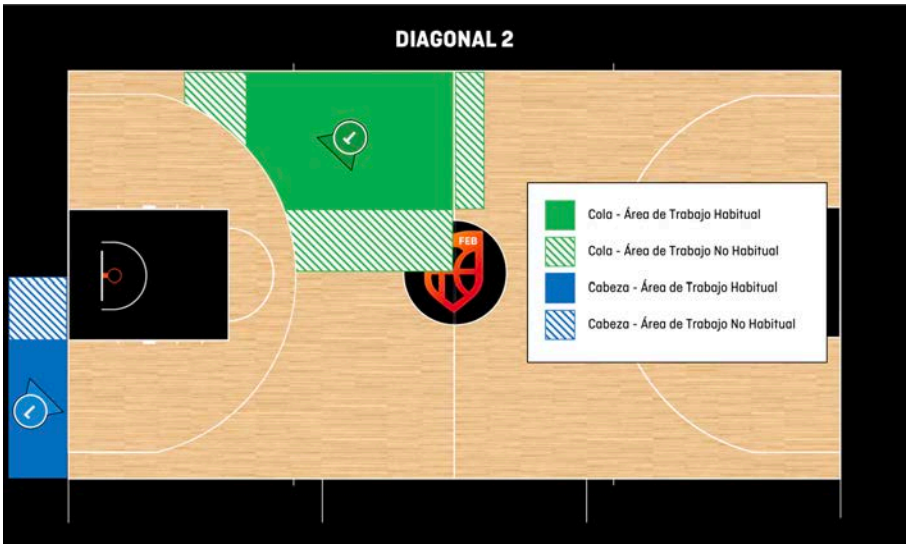


Diagrama 15 – Zonas de trabajo habitual y no habitual en Diagonal 2.

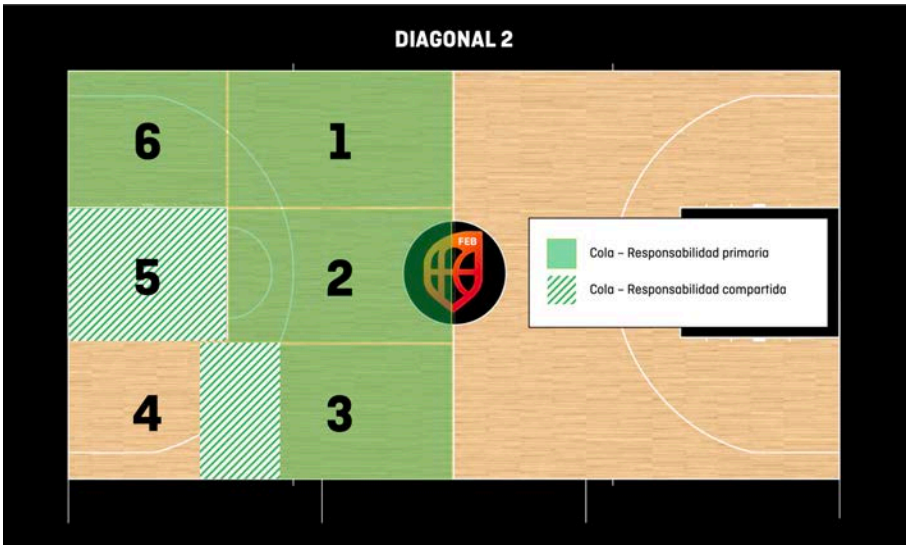


Diagrama 16 – Responsabilidad principal y compartida de Cola en Diagonal 2.

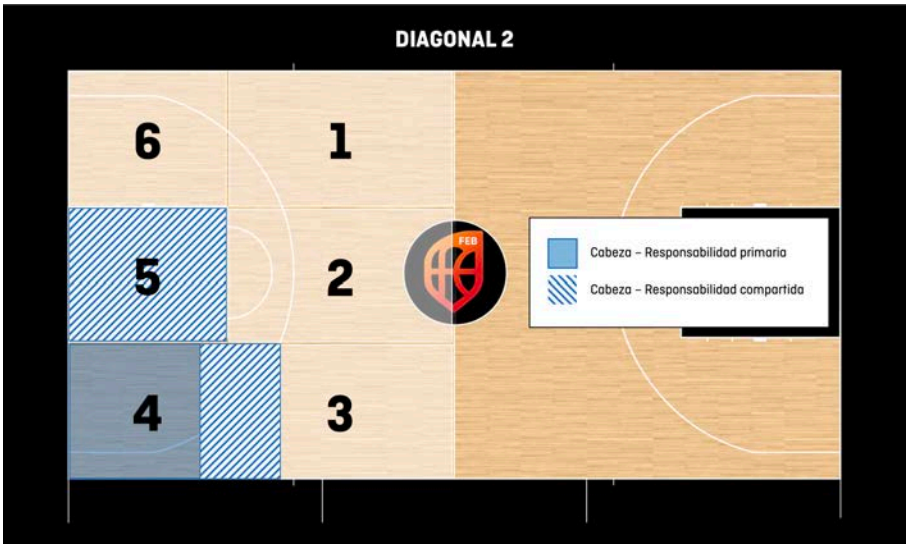


Diagrama 17 – Responsabilidad principal y compartida de Cabeza en Diagonal 2.

11.5. Posiciones generales en pista

Durante el juego posicional, los árbitros trabajan habitualmente en las posiciones de Cabeza y Cola.

El árbitro de Cabeza se sitúa por delante del ataque, normalmente próximo a la línea de fondo.

El árbitro de Cola se sitúa por detrás del ataque, normalmente más próximo a la línea central y en relación diagonal con Cabeza.

Ambos árbitros deben mantener una posición que favorezca:

- box-in - encajonamiento;
- referencia aproximada de 45°;
- ángulos abiertos;
- control del juego con balón;
- control del juego sin balón;
- comunicación visual con el compañero.

La posición de cada árbitro no estará determinada únicamente por su responsabilidad principal o por el emparejamiento competitivo que deba priorizar. También dependerá de la ubicación y distribución del resto de jugadores, de los espacios ocupados y de la evolución de la acción.

Por ello, las posiciones representadas en los diagramas del manual deben entenderse como referencias de trabajo y no como ubicaciones absolutas. Una misma acción puede exigir posiciones diferentes en función de dónde se encuentren el balón, los defensores, los atacantes y los demás emparejamientos competitivos.

El árbitro deberá adaptar su posición para obtener el mejor ángulo posible sobre su responsabilidad, sin perder el campo visual, el box-in ni el control global de los participantes.

11.6. Árbitro de Cola / Trail

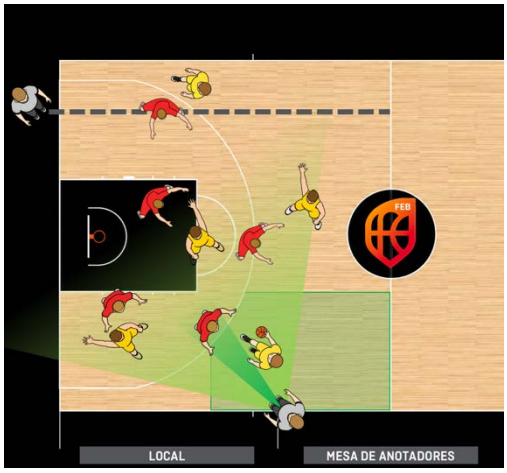
El árbitro de Cola trabaja por detrás del ataque y debe mantener una posición que le permita controlar el juego exterior, la línea lateral, la línea central, el reloj de lanzamiento y las acciones de tiro.

Sus responsabilidades habituales incluyen:

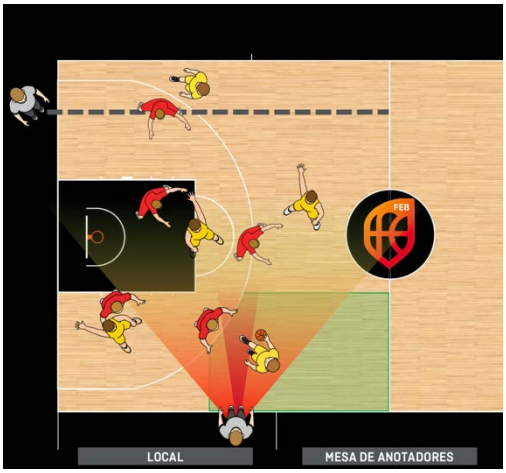
- juego con balón en su primaria;
- lanzamientos exteriores;
- intentos de tres puntos;
- violaciones de reloj de lanzamiento;
- violaciones de campo atrás;
- línea lateral de su lado;
- línea central;
- emparejamientos competitivos cercanos al balón;
- ayudas necesarias en acciones que Cabeza no pueda controlar.

Cola debe proteger su línea lateral, mantener un ángulo abierto y evitar abandonar prematuramente la acción hacia pista trasera antes de que finalice el lanzamiento o se defina el rebote.

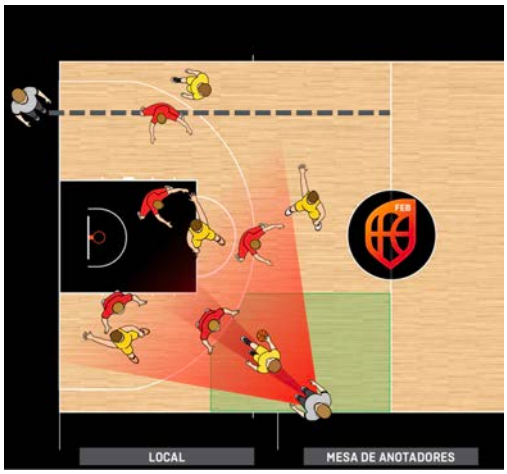
ÁRBITRO DE COLA – BALÓN EN RECTÁNGULO 1



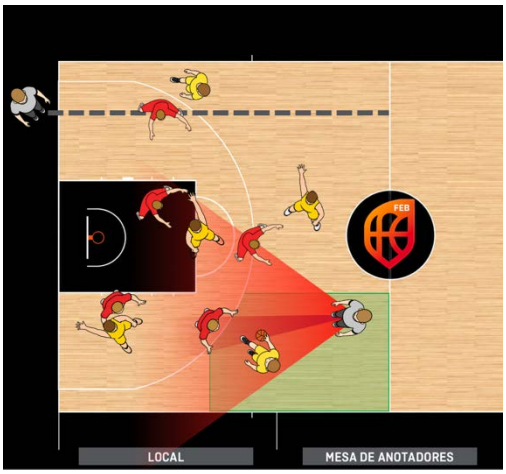
D18 – El balón se sitúa en R1, la posición de Cola queda por detrás del juego, protegiendo la línea de banda y pudiendo tener un ángulo abierto al emparejamiento con balón manteniendo el box-in con el resto de los jugadores (Outside-In).



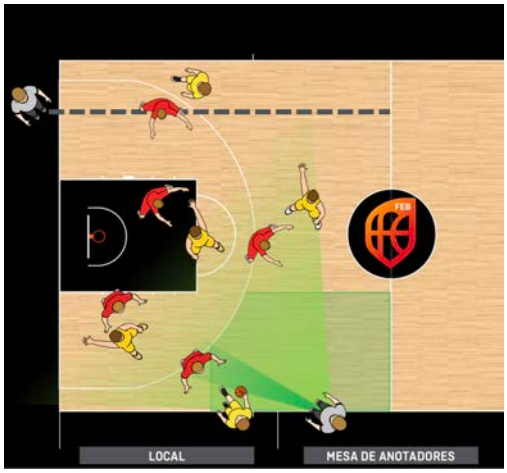
D19 – La posición de Cola ha bajado en exceso ubicándose por delante del balón, encontrándose en la bisectriz (Inside-Out). El ángulo sobre su emparejamiento directo no es óptimo ya que hipoteca el control del resto de jugadores y compromete el box-in.



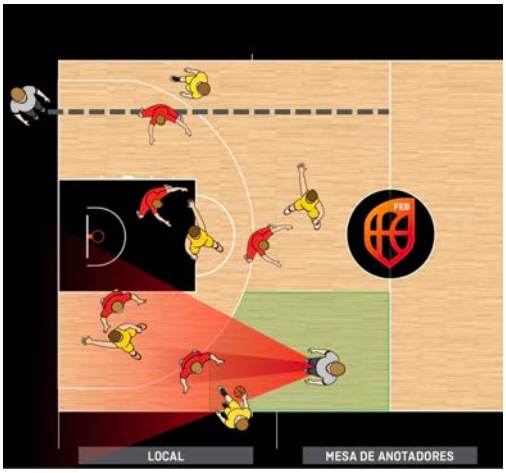
D20 – Pese a tener prácticamente un box-in, la posición del árbitro de Cola no le permite cubrir el emparejamiento con balón en su primaria, teniendo un ángulo cerrado o estando en línea.



D21 – Cola consigue un ángulo abierto, pero su posición dentro del campo le limita el box-in (Inside-Out) y así, también puede interferir en el juego en caso de robo-transición.

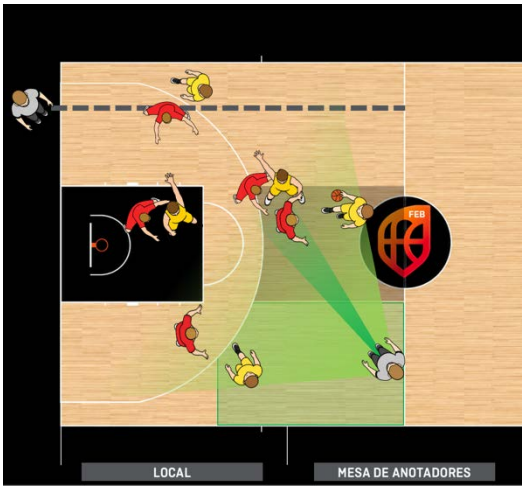


D22 – Cuando el jugador con balón esté cerca de la línea de banda, Cola podrá trabajar por dentro del campo, pero respetando los 45° y el box-in de jugadores. Con ello, dispone de ángulo abierto.

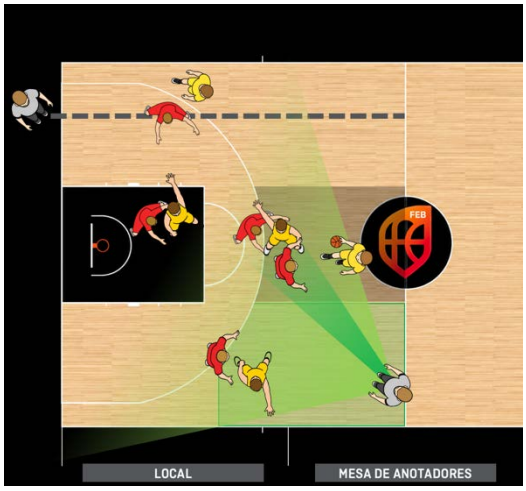


D23 – Cuando se trabaja dentro del campo, se debe evitar estar en paralelo a la línea de fondo abandonando los 45°. Cola debe proteger su línea de banda y evitar posiciones que puedan interferir en el juego.

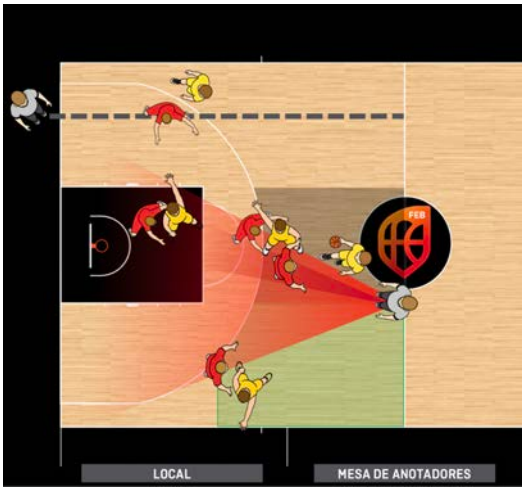
ÁRBITRO DE COLA – BALÓN EN RECTÁNGULO 2



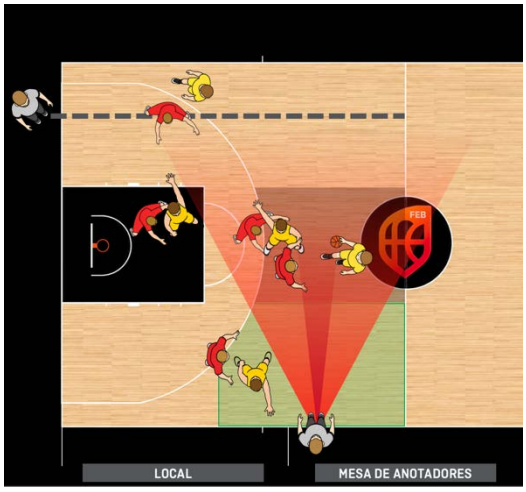
D24 – El balón se sitúa en R2, la posición del árbitro de Cola debe adaptarse priorizando en focalizar al defensor del jugador con balón, sin abandonar el resto de las responsabilidades en su primaria.



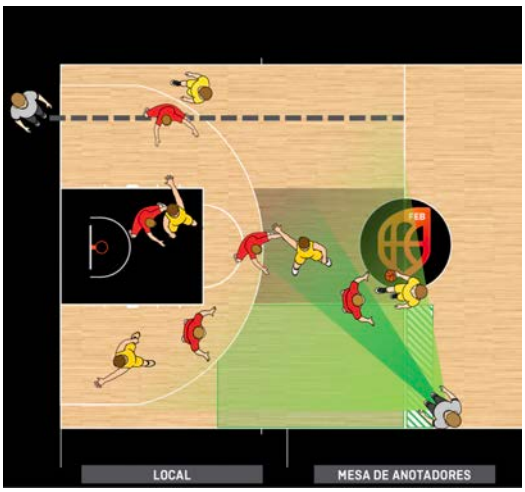
D25 – El balón se mantiene en R2, el árbitro de Cola adapta de nuevo su posición, quedando por detrás del juego y reconociendo otros emparejamientos competitivos en su primaria.



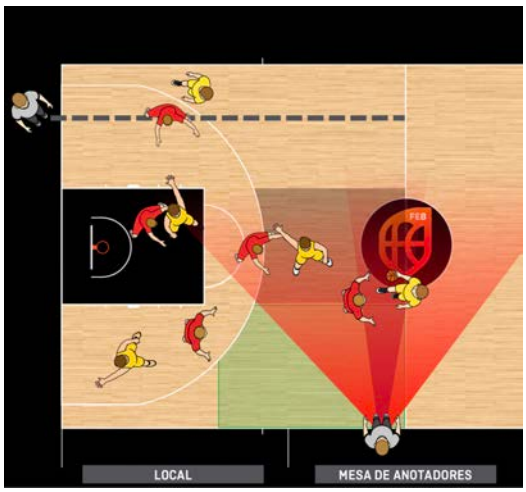
D26 – La posición de Cola está demasiado cerca del juego y queda comprometida ya que puede interferir en situaciones que vayan hacia pista trasera, además de haber abandonado los 45° y box-in.



D27 – Ejemplo de bisectriz con el balón en R2 estando en paralelo a la línea de banda (sin 45° ni box-in). Es una posición adelantada que le compromete en cualquier acción hacia pista trasera.

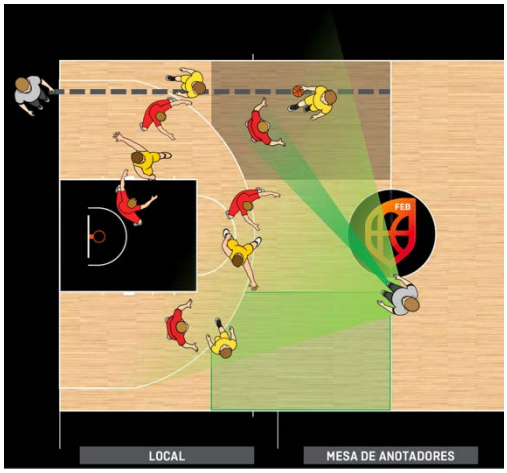


D28 – Cuando el balón se sitúa cerca de la línea central, el árbitro de Cola debe mantener una posición por detrás del juego (45° y box-in), y en este caso, ubicarse en la zona de trabajo no-habitual.

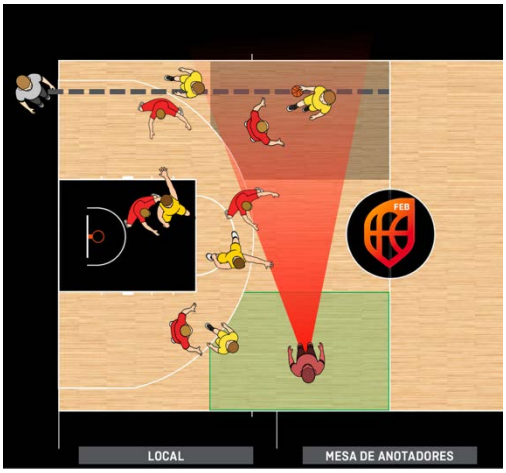


D29 – El árbitro de Cola se adelanta quedando en paralelo a la banda (sin 45° ni box-in), dificultando la posibilidad de ver jugadores que se desplacen o entren en su área de acción, o controlar la línea central.

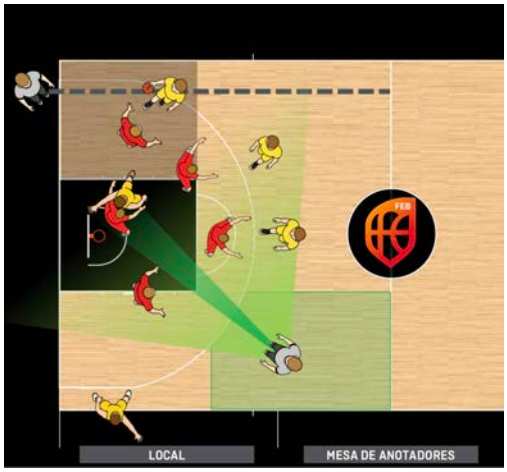
ÁRBITRO DE COLA – BALÓN EN RECTÁNGULO 3, 4 Y 5



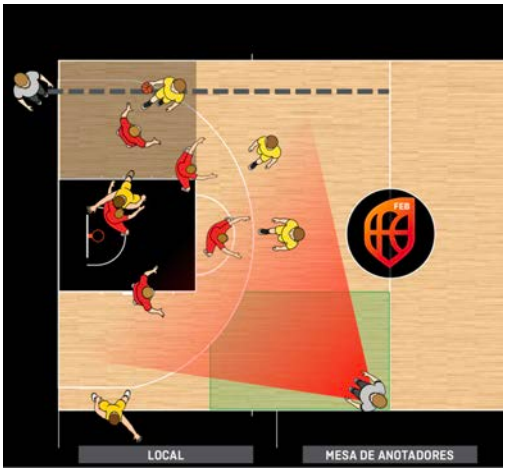
D30 – Siguiendo los principios básicos de posicionamiento en pista, ahora el balón se sitúa en R3, para ello el árbitro de Cola ajusta su posición para cubrir su primaria con box-in y 45°.



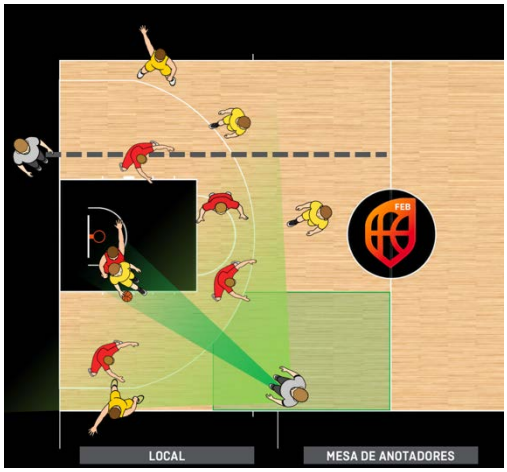
D31 – Esta posición de Cola, compromete a la cobertura del juego global y si los jugadores situados en R1 o R2 intervinieran, su ubicación no favorece a una buena lectura y control de estos.



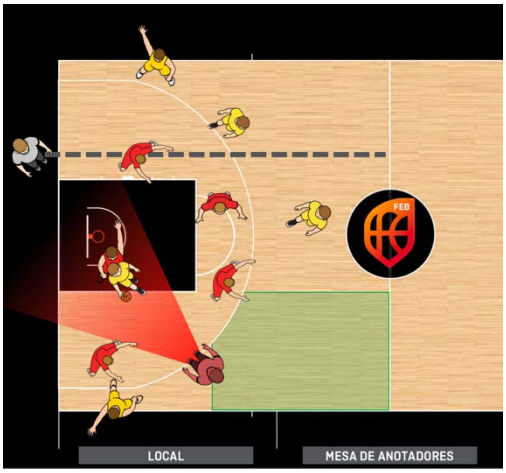
D32 – Con el balón en R4, Cola sigue respetando los principios de posicionamiento, trabajando a 45° y haciendo box-in. Extenderá su cobertura al emparejamiento competitivo que pueda cubrir.



D33 – Con el balón en R4, aunque desde esta posición pueda tener 45° y box-in, se trata de una posición muy alejada del juego y por ello, denota una falta de compromiso con la cobertura del juego.

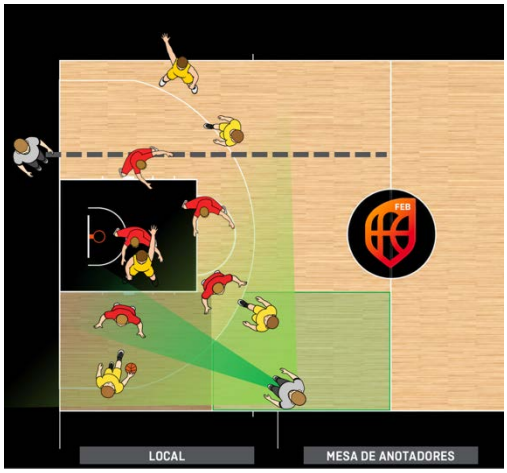


D34 – Con el balón en R5, el árbitro de Cola debe mantener una distancia que le permita controlar el juego con balón, pero también mantener 45° y box-in.

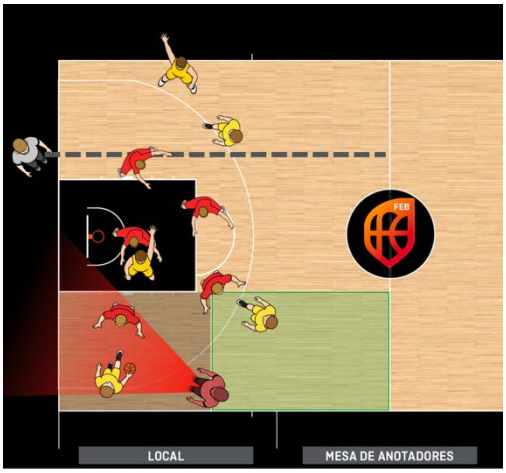


D35 – El árbitro de Cola se acerca en exceso al juego y hace que únicamente controle un 1c1, dejando desatendido parte de su primaria y cierra su campo de visión no obteniendo el box-in.

ÁRBITRO DE COLA – BALÓN EN RECTÁNGULO 6



D36 – Con el balón en R6, Cola debe situarse en una posición que le permita focalizar en la legalidad del defensor, pero a su vez, que su campo de visión siga encajonando al resto de jugadores.



D37 – El árbitro no puede desentenderse del resto de jugadores y hundirse tanto en la banda orientando su cuerpo al 1c1, esta posición no le permite hacer una cobertura óptima del juego.

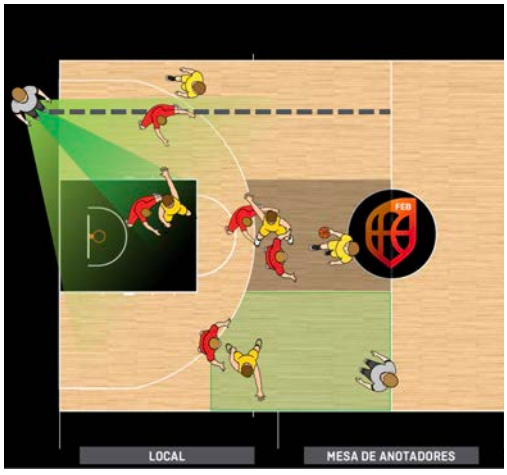
ÁRBITRO DE CABEZA – BALÓN EN RECTÁNGULO 2, 3, 4 Y 6



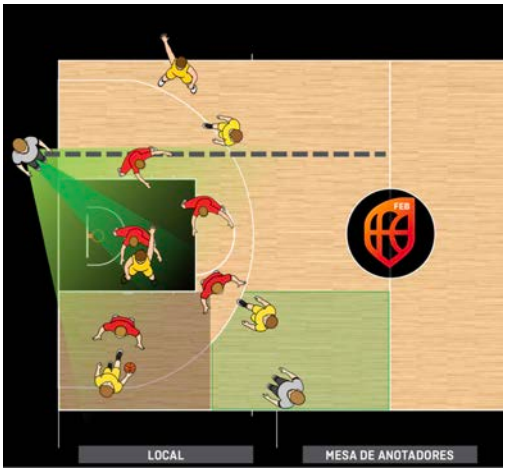
D38 – Con el balón en R4, el árbitro de Cabeza deberá mantener su posición a la altura del balón focalizando sobre el defensor primario y con un campo de visión abierto a 45° que le permita el box-in.



D39 – Con el balón en R3, Cabeza sigue estando en la altura del balón, pero en este caso, ya no focaliza sobre ese emparejamiento competitivo, sino que controla el que tiene en su primaria.



D40 – Con el balón en R2, el árbitro de Cabeza se posicionará a la altura del último defensor que queda a su izquierda, y con ángulo abierto trabajará para focalizar sobre el emparejamiento en R5.



D41 – Con el balón en R6, el árbitro de Cabeza seguirá adaptando su posición al último defensor, y tendrá que focalizar sobre el emparejamiento competitivo dentro de su primaria.

11.7. Árbitro de Cabeza / Lead

El árbitro de Cabeza trabaja por delante del ataque, próximo a la línea de fondo, y debe mantener una posición que le permita controlar el juego interior y las acciones cercanas al aro.

Sus responsabilidades habituales incluyen:

- juego de poste;
- acciones bajo el aro;
- penetraciones hacia canasta en su lado;
- contactos en el área restringida;
- línea de fondo;
- línea lateral de su lado;
- emparejamientos competitivos sin balón en su primaria;
- ayudas en lanzamientos o acciones próximas al aro cuando proceda.

Cabeza debe mantener una posición activa, tomando como referencia al último defensor o la línea del balón cuando el juego lo requiera, evitando quedar alineado con atacante y defensor.

11.8. Juego con balón, sin balón, cerca y lejos del balón

El **juego con balón** se produce cuando el balón está dentro de la responsabilidad principal del árbitro y comprende la acción sobre el jugador con balón y los emparejamientos competitivos próximos.

El **juego sin balón** se produce cuando el balón no está en su responsabilidad principal. Puede desarrollarse **cerca del balón**, en acciones próximas a la acción principal, o **lejos del balón**, en acciones alejadas que siguen teniendo impacto: pantallas, cortes, poste bajo, ayudas defensivas, rebote anticipado y emparejamientos en lado débil.

Este reparto evita que ambos árbitros sigan únicamente el balón y permite una cobertura más completa del juego.

11.9. Ángulo abierto, ventana y espacio visual

El árbitro debe buscar un ángulo abierto para valorar correctamente la relación entre jugadores y arbitrar al defensor. La ventana o espacio visual entre ambos jugadores es un recurso que permite ver mejor la acción, especialmente la posición y los movimientos del defensor. No debe entenderse como un objetivo aislado, sino como una herramienta para arbitrar mejor al defensor.

El árbitro no arbitra espacios ni ventanas. Utiliza el espacio visual para valorar la legalidad del defensor, los contactos y su impacto en el juego.

Para obtener buena información, el árbitro debe evitar quedar en línea con atacante y defensor. Cuando el árbitro queda alineado con los jugadores, pierde profundidad, ve peor el inicio del contacto y aumenta el riesgo de decidir por el resultado de la acción, no por su desarrollo.

También debe evitar colocarse en bisectriz. La bisectriz es una posición adelantada y aparentemente equidistante entre atacante y defensor, desde la que el árbitro puede sentirse cerca de la acción, pero que puede reducir su campo visual, dejar jugadores fuera de cobertura y romper el principio de arbitrar de fuera hacia dentro.

La prioridad no es estar en el centro de la acción, sino situarse en el mejor ángulo posible para valorar la legalidad del defensor, mantener el box-in y conservar el control global del juego.

El reajuste de posición debe tener siempre un propósito técnico: **abrir el ángulo, mejorar la ventana visual, controlar al defensor y mantener la acción dentro del campo visual hasta su finalización.**

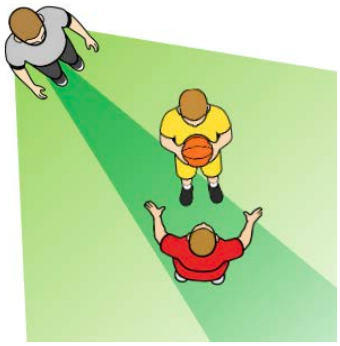


Diagrama 42 – Ángulo Abierto

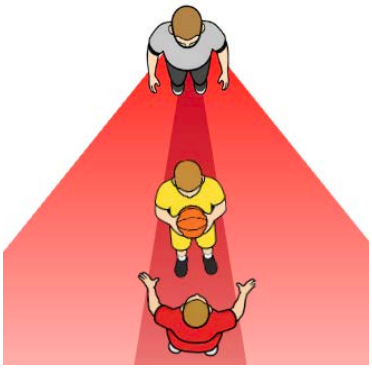
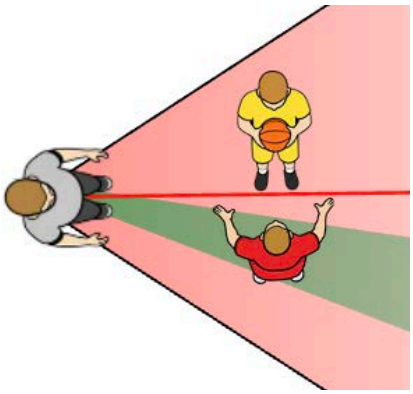


Diagrama 43 – Ángulo Cerrado



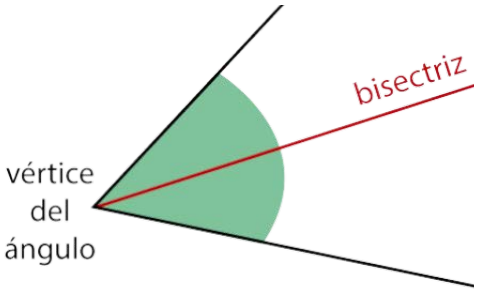


Diagrama 44 – Posición adelantada no recomendable

11.10.Box-in y campo de visión

El box-in es el principio por el que los árbitros procuran encajonar a los jugadores dentro del campo de visión conjunto entre Cabeza y Cola.

No se trata únicamente de que los árbitros estén situados en lados opuestos del juego, sino de que sus posiciones y orientaciones corporales permitan mantener una cobertura global de los diez jugadores.

El box-in está directamente relacionado con el campo de visión. Un buen box-in permite controlar el juego con balón, el juego sin balón, los emparejamientos competitivos, las ayudas defensivas, los cortes, las pantallas, el rebote y posibles situaciones de conflicto.

Mantener el box-in ayuda a:

- controlar a los diez jugadores;
- evitar jugadores fuera del campo visual;
- reducir duplicidad de cobertura;
- mejorar el control del juego sin balón;
- anticipar conflictos;
- reforzar la comunicación entre árbitros.

El box-in no significa permanecer inmóvil ni ocupar siempre posiciones fijas. Los árbitros deben reajustar su posición cuando el juego lo requiera, siempre con el objetivo de mantener a los jugadores dentro de su campo visual y conservar la cobertura global.

Cuando un árbitro se desplaza, debe valorar si ese movimiento mejora su ángulo sin dejar jugadores fuera de control. Un buen reajuste no solo permite ver mejor la acción principal, sino que también mantiene la estructura de cobertura con el compañero.

El principio práctico es:

encajonar el juego, mantener a los jugadores dentro del campo visual y no olvidar las acciones fuera del balón.



Diagrama 45 – Ejemplos de un box-in incorrecto como Cabeza y Cola

11.11. Reajustes y transferencia de responsabilidad

Los árbitros deben reajustar su posición cuando el movimiento del balón, de los jugadores o de los emparejamientos competitivos lo exija.

El reajuste debe tener un propósito: crear o mantener un ángulo abierto, mejorar la cobertura y seguir arbitrando la acción hasta su finalización.

Cuando una acción abandona la responsabilidad principal de un árbitro, la responsabilidad no desaparece de forma automática. Debe mantenerse hasta que el compañero esté preparado para asumirla.

El principio práctico es:

no abandonar una responsabilidad hasta que el compañero pueda aceptarla.

Una buena posición no es la más cercana a la acción, sino la que permite ver mejor, procesar mejor y decidir mejor.

Capítulo 12 – Transiciones y presión defensiva

12.1. Concepto de transición y filosofía

La transición es la fase del juego en la que se produce un cambio de posesión, un cambio de dirección o una reorganización rápida de los equipos entre ataque y defensa.

Puede producirse de ataque a defensa, cuando un equipo pierde el control del balón y debe reorganizarse defensivamente, o de defensa a ataque, cuando un equipo recupera el balón e inicia una acción ofensiva hacia la canasta contraria.

En mecánica 2PO, la transición no debe entenderse únicamente como una carrera hacia nuevas posiciones. Es una fase de cobertura en movimiento, en la que pueden producirse contactos, pérdidas de balón, violaciones, situaciones de ventaja, emparejamientos competitivos, acciones de carga/bloqueo o contactos alejados del balón.

Durante la transición, el juego puede organizarse visualmente en tres carriles de referencia: un carril central y dos carriles laterales.

El carril central es el espacio de progresión que conecta los rectángulos R5-R2-R2-R5 en el desplazamiento de una canasta a otra.

Los carriles laterales son los espacios de progresión situados a ambos lados del carril central. Su responsabilidad dependerá de la diagonal adoptada previamente, de la ubicación del balón, de los jugadores implicados y de la posición de Cabeza y Cola durante la transición.

Estos carriles no son zonas rígidas, sino referencias espaciales que ayudan a identificar por dónde progresa el balón, dónde se generan los emparejamientos competitivos y qué árbitro puede tener mejor ángulo sobre el punto de contacto.

La calidad de la transición arbitral dependerá, en gran medida, de la posición previa de ambos árbitros. Una buena posición de Cola durante el ataque permitirá reaccionar mejor ante el cambio de posesión y convertirse en nuevo Cabeza. Una buena posición de Cabeza, manteniendo box-in y campo visual, permitirá salir como nuevo Cola sin dejar jugadores ni emparejamientos competitivos fuera de control.

El cambio de posesión no debe provocar que ambos árbitros miren únicamente el balón. El equipo arbitral debe mantener una cobertura global, identificar el nuevo sentido de juego y adaptar sus desplazamientos a la velocidad, al número de jugadores y a los emparejamientos competitivos que se generen.

En transición seguirán aplicándose los principios generales de la mecánica: arbitrar al defensor, mantener ángulos abiertos, conservar el box-in, controlar defensores primarios y secundarios, evitar decisiones precipitadas y procesar el impacto real del contacto sobre el juego.

La prioridad arbitral en transición es:
correr, ver, procesar y decidir sin perder el control global del juego.

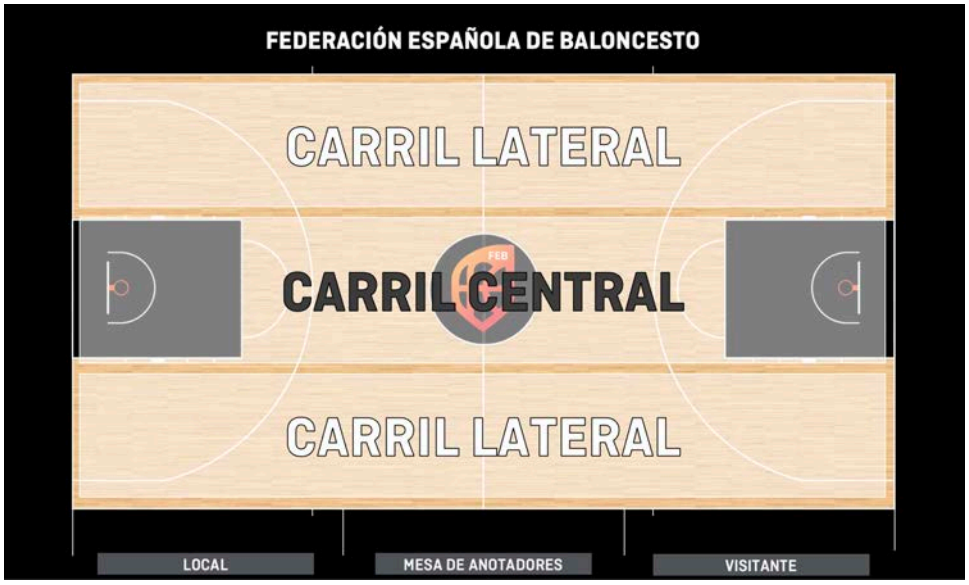


Diagrama 46 – Carriles de transición

12.2. Cabeza en transición

El árbitro de Cabeza en transición debe llegar por delante del juego.

Su prioridad es alcanzar la línea de fondo antes que la acción, recibir el juego de cara y estar preparado para valorar los defensores que puedan intervenir en la finalización.

Para conseguirlo, es fundamental que el árbitro haya adoptado previamente buenas posiciones como Cola. Una posición correcta por detrás del juego permite reaccionar al cambio de posesión, arrancar con ventaja y convertirse en Cabeza sin perder la acción.

El desplazamiento de Cabeza debe realizarse en una trayectoria recta y paralela a la línea de banda, evitando hacer curva hacia dentro o hacia la canasta.

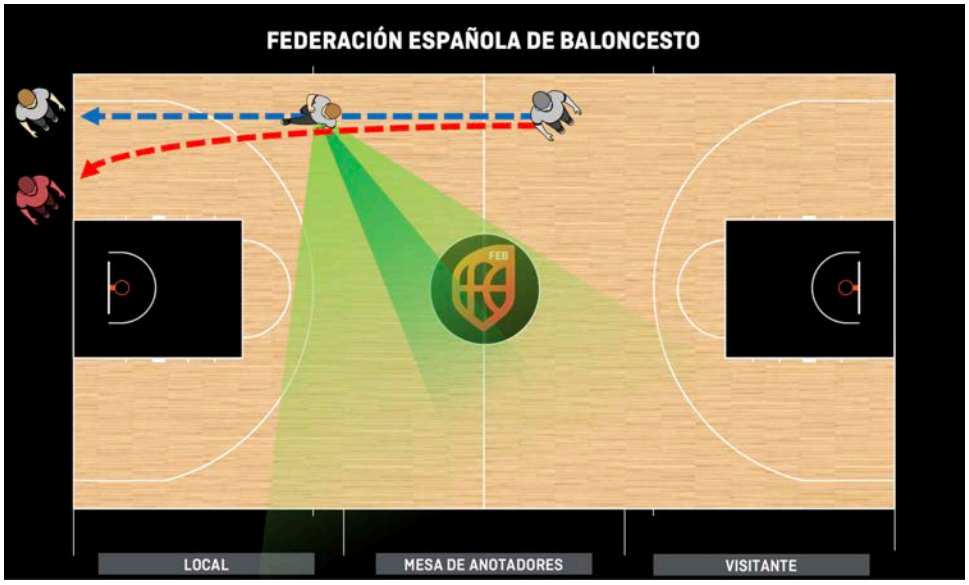


Diagrama 47 – Trayectoria de Cabeza en transición

Cabeza debe correr mirando el juego siempre que sea posible, con la barbilla hacia el hombro, sin perder la referencia del balón, los jugadores adelantados y los defensores que puedan influir sobre la acción.

Si el balón progresa por el carril por el que corre Cabeza, el árbitro podrá adaptar su velocidad para mantener una cobertura adecuada de los defensores y atacantes implicados. Llegar antes a la línea de fondo es prioritario, pero no debe hacerse a costa de perder la acción principal que se desarrolla en su trayectoria.

Cuando Cabeza recibe el juego de cara y el balón está adelantado en su responsabilidad primaria, deberá focalizar su atención en:

- el defensor primario;
- defensores secundarios que puedan ayudar;
- contactos en carrera;
- situaciones de carga/bloqueo;
- finalizaciones cerca del aro;
- acciones sobre el tirador o jugador que penetra;
- posibles contactos posteriores a la finalización.



Diagrama 48 – Cabeza adapta su velocidad cuando el balón sube por su carril

Cuando Cabeza no tiene responsabilidad primaria sobre la subida del balón, deberá controlar los emparejamientos competitivos que se generen por delante, especialmente defensores que traten de frenar la progresión de un oponente.

Si no hay actividad relevante en su responsabilidad y llega a la línea de fondo con tiempo, podrá realizar tareas de control del partido: comprobar el reloj de lanzamiento, el reloj de partido, el tanteo, las faltas de equipo, el estado de los banquillos y cualquier elemento externo que pueda afectar al juego.

La prioridad de Cabeza es:
llegar por delante del juego, recibir la acción de cara y mantener capacidad de decisión sobre los defensores que intervienen.

12.3. Cola en transición

El árbitro de Cola en transición recoge el juego por detrás.

Su responsabilidad principal es controlar la salida del balón, los jugadores que quedan retrasados y los emparejamientos competitivos que puedan generarse durante la progresión hacia pista delantera.

Para realizar una buena transición como Cola, el árbitro debe partir de una posición previa óptima, haber mantenido box-in como Cabeza y reaccionar al cambio de posesión sin girar la espalda al juego.

Durante la transición, Cola deberá adaptar su carrera al carril por el que progresa el balón:

- Si el balón sube por su carril lateral o por el carril central, priorizará una trayectoria paralela a su línea lateral, ajustando su velocidad y distancia a la progresión del balón, a la competitividad de los emparejamientos y a la posible defensa presionante (Diagrama 49).
- Si el balón sube por el carril lateral opuesto, podrá adaptar su línea de carrera hasta situarse próximo al límite entre el carril lateral y el carril central, siempre que mantenga dentro de su campo visual a los jugadores más avanzados y a los emparejamientos competitivos activos (Diagrama 50).
- Cola no debe oscilar en zigzag siguiendo el movimiento del balón ni adentrarse innecesariamente en el campo. Debe mantener una trayectoria constante, equilibrada y paralela a la línea de banda, buscando ángulos abiertos y cobertura global.

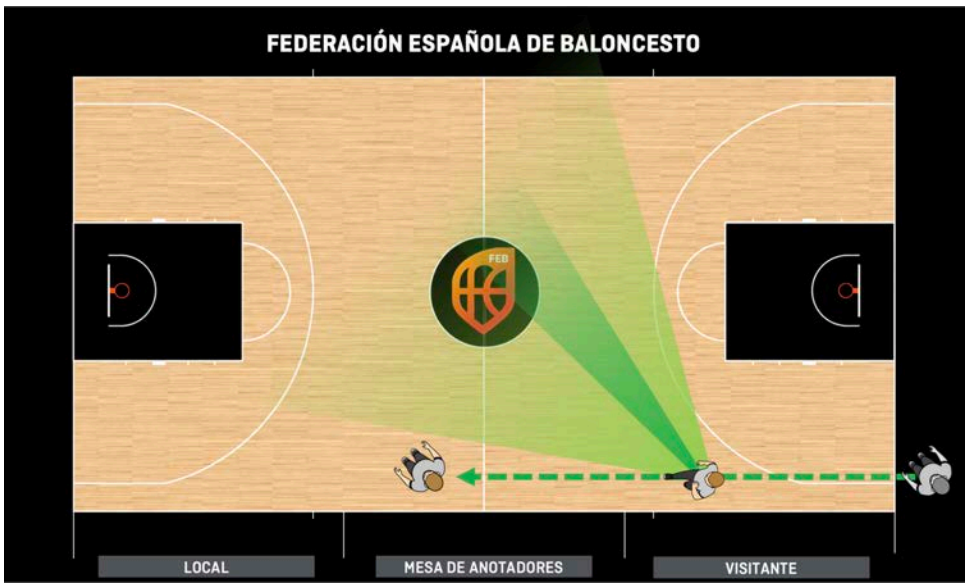


Diagrama 49 – Trayectoria de Cola en transición

Durante la salida del balón, Cola deberá:

- proteger su línea lateral;
- mantener el juego dentro de su campo visual;
- evitar dejar jugadores por detrás sin control;
- identificar emparejamientos competitivos activos;
- valorar defensores que intentan frenar la progresión;
- controlar posibles contactos con el cuerpo;
- valorar situaciones de carga/bloqueo;
- ayudar en violaciones de campo atrás cuando proceda;
- controlar la cuenta de ocho segundos cuando sea su responsabilidad.

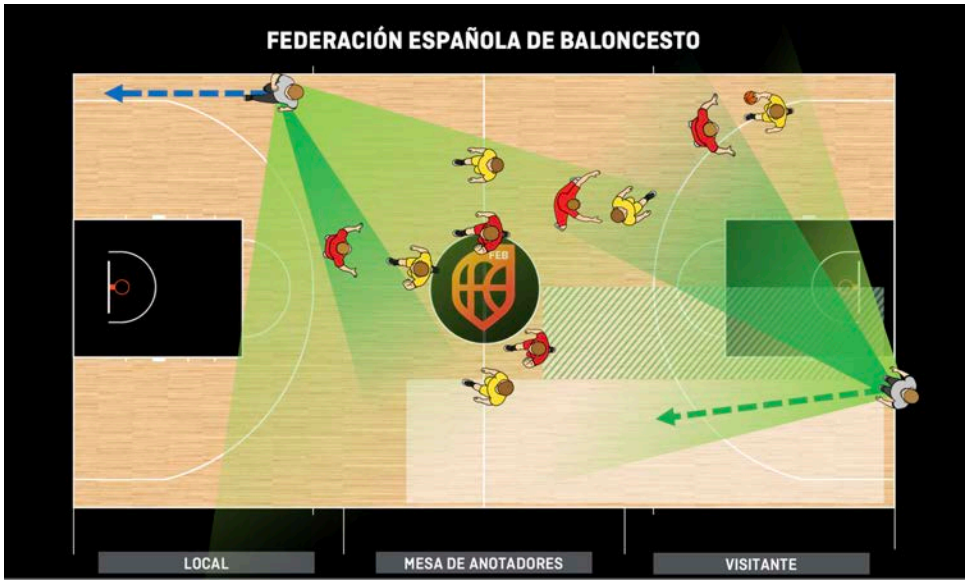


Diagrama 50 – Cola adapta su posición y trayectoria cuando el balón sube por el carril lateral opuesto

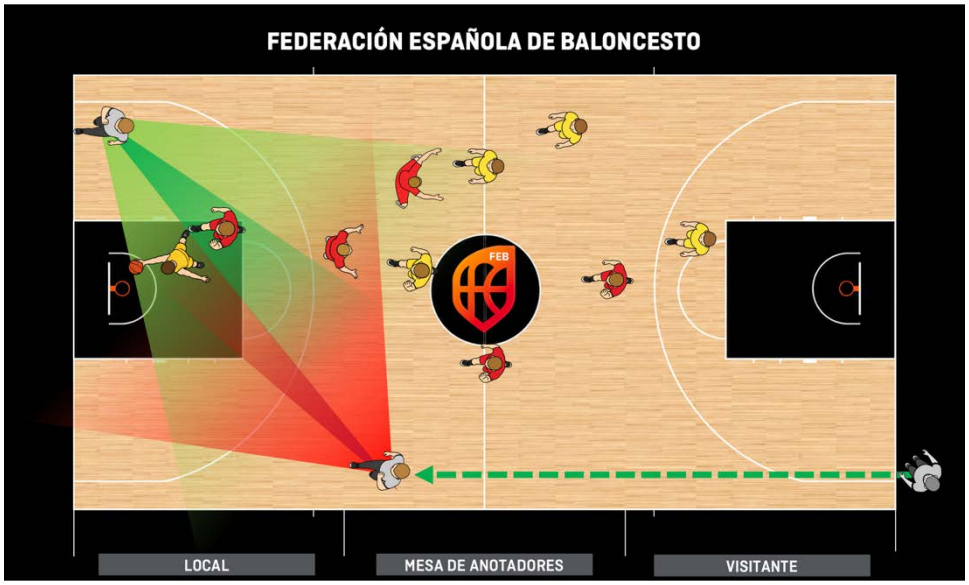


Diagrama 51 – Incorrecta e innecesaria cobertura de Cola en transición

Cola no debe correr de forma excesiva hacia la nueva pista delantera si con ello abandona jugadores o emparejamientos competitivos que siguen activos por detrás del balón (Diagrama 51).

Su función no es perseguir el balón sin más, sino recoger el juego, mantener la cobertura global y llegar a la nueva posición de Cola con información suficiente.

En situaciones de transición rápida, especialmente 1c0 o 1c1, Cola deberá ser ágil para acompañar la acción, pero sin invadir una responsabilidad que el nuevo Cabeza pueda recibir de cara y con mejor ángulo.

Cola deberá valorar los movimientos de los defensores, especialmente cuando puedan obtener posición legal defensiva en situaciones de carga/bloqueo o cuando se produzcan contactos con el cuerpo durante la progresión del atacante.

La paciencia es esencial. No todo contacto en transición debe ser sancionado. El árbitro deberá procesar si el contacto afecta realmente al ritmo, velocidad, equilibrio o rapidez del atacante, o si se trata de un contacto incidental propio de la acción.

La prioridad de Cola es:
llevar el juego por detrás, proteger su línea lateral y no dejar jugadores fuera de su campo visual.

12.4. Box-in en campo abierto

Durante la transición, el box-in no desaparece. Se transforma.

El equipo arbitral debe intentar mantener a los jugadores dentro del campo visual conjunto mientras se desplaza hacia la nueva pista delantera.

En campo abierto, el riesgo principal es que ambos árbitros corran hacia el balón y dejen jugadores fuera de control. También puede ocurrir que un árbitro se adelante demasiado y el otro no pueda recoger los emparejamientos competitivos que quedan por detrás.

Para mantener el box-in en transición, los árbitros deberán:

- conservar el juego delante siempre que sea posible;
- evitar correr de espaldas a jugadores activos;
- mantener una distancia útil con la acción;
- abrir el campo visual hacia el interior de la pista;
- evitar duplicar la cobertura del balón;
- controlar jugadores que quedan retrasados;
- identificar defensores primarios y secundarios;
- mantener contacto visual cuando sea posible.

La transición debe leerse en función del número de jugadores, la velocidad del balón, los carriles ocupados y el lugar donde puede producirse el siguiente contacto.

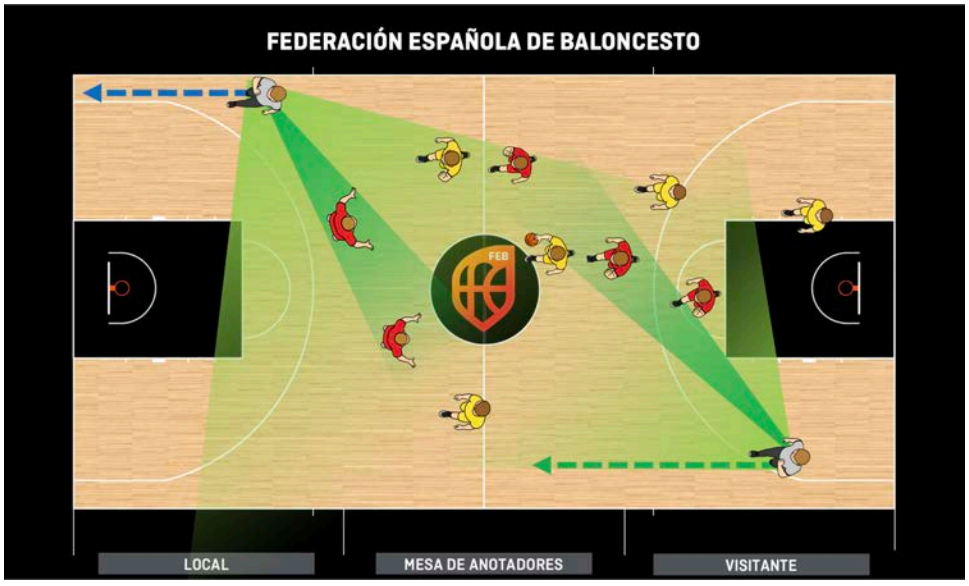


Diagrama 52 – Box-in en campo abierto
Los árbitros en carrera mantienen a los jugadores dentro del campo visual conjunto.

El punto de contacto es una referencia esencial. Algunas acciones se producen por delante y Cabeza las recibe de cara. Otras se producen por detrás o lateralmente y pueden ser mejor valoradas por Cola.

El mejor ángulo debe prevalecer sobre la proximidad.



Diagrama 53 – Punto de contacto y mejor ángulo
Acción recibida de cara por Cabeza, que valora con ángulo abierto, mientras Cola no tiene un punto de contacto.

12.5. Defensa presionante

La defensa presionante modifica la cobertura habitual de la transición porque concentra un mayor número de jugadores en pista trasera.

En estas situaciones, el árbitro de Cola puede necesitar ayuda para controlar la subida del balón, los emparejamientos competitivos, los traps, las líneas, los contactos y la cuenta de ocho segundos.

Como referencia, si existen tres defensores en pista trasera, puede generarse una concentración de hasta seis jugadores en esa zona. En ese caso, el nuevo Cabeza deberá valorar la necesidad de retrasar su desplazamiento hacia la línea de fondo para ayudar en la cobertura.

Esta referencia no debe entenderse como una regla automática. El criterio principal será el volumen de jugadores, la presión real sobre el balón, la existencia de emparejamientos competitivos y la capacidad de Cola para controlar la acción.

Cola puede cubrir con garantías situaciones de 1c1, 1c2, 2c1 o incluso 2c2, siempre que mantenga buen ángulo y campo visual. Cuando el número de jugadores aumenta o aparecen varios focos competitivos, la presencia de Cabeza puede ser necesaria.

Si Cabeza retrasa su carrera hacia la línea de fondo, deberá ajustar su posición y orientación corporal para mantener el box-in. Su cuerpo deberá abrirse hacia el terreno de juego, aproximadamente a 90° respecto a la línea lateral, para ampliar su campo visual y no dejar jugadores fuera de control.

En defensa presionante, Cabeza no debe quedarse por detrás del juego sin propósito. Su ayuda debe responder a una necesidad concreta de cobertura.

El principio práctico es:

si la presión concentra jugadores y supera la capacidad de control de Cola, Cabeza ayuda; si la presión se resuelve, Cabeza corre a línea de fondo.

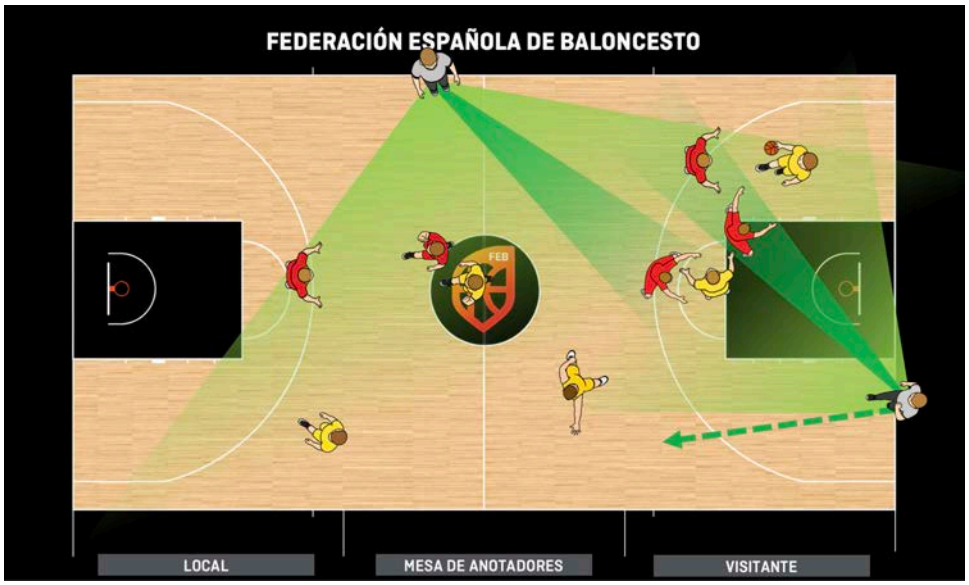


Diagrama 54 – Defensa presionante con tres defensores en pista trasera
Volumen alto de jugadores, Cola necesita asistencia y Cabeza retrasa su desplazamiento.



Diagrama 55 – Presión resuelta
Cabeza acelera hacia línea de fondo; Cola sigue recogiendo el juego por detrás.

La intervención desde ayuda debe producirse solo cuando la acción sea clara, obvia y necesaria para el control del partido.

12.6. Situaciones de 2 contra 1

Las situaciones de 2 contra 1 pueden producirse en campo abierto, en presión defensiva o cerca de las líneas.

El objetivo arbitral es identificar qué defensor o defensores intervienen, qué atacante mantiene el control del balón y dónde puede producirse el contacto relevante.

El árbitro responsable deberá valorar:

- posición legal de los defensores;
- desplazamientos laterales o hacia atrás;
- uso de manos, brazos, caderas o piernas;
- contactos con el cuerpo;
- ocupación del espacio;
- posibles situaciones de carga/bloqueo;
- pérdida de control del balón;
- efecto real del contacto sobre el ritmo, velocidad, equilibrio y rapidez del atacante.

En situaciones de 2c1, no todo contacto debe sancionarse. Los árbitros deberán procesar si el contacto afecta realmente al RSBQ del atacante o si se trata de un contacto incidental propio de una situación de presión. La paciencia es esencial. Una decisión precipitada puede penalizar una defensa legal o sancionar un contacto que no ha tenido impacto real en la acción.

Cuando el 2c1 se produce cerca de la línea lateral o de la línea central, Cola deberá proteger su línea y valorar posibles violaciones, fueras de banda o campo atrás. Cabeza podrá ayudar si tiene un mejor ángulo o si la concentración de jugadores exige una cobertura compartida.

También se podrá valorar la necesidad de utilizar una zona de trabajo no habitual o de romper de forma puntual para mejorar la cobertura, siempre que el movimiento tenga un propósito técnico, permita controlar mejor el juego y no genere una pérdida de información en otras zonas.



Diagrama 56 – Situación de 2 contra 1 cerca de línea lateral-central
Cola protege línea lateral y controla defensor primario, contacto y posibles violaciones

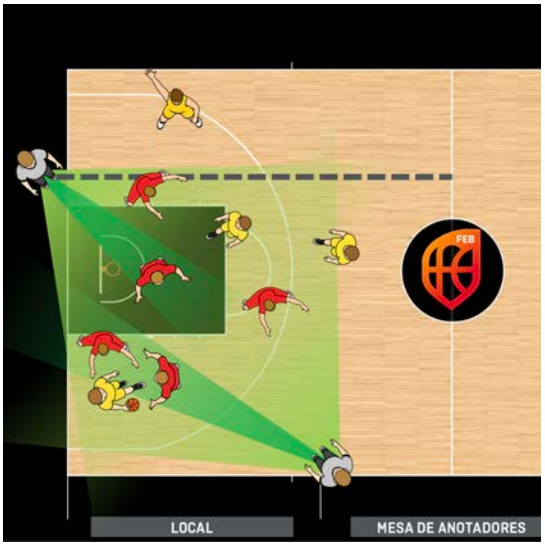


Diagrama 57 – Situación de 2c1 en R6
Cola protege la línea lateral con box-in.

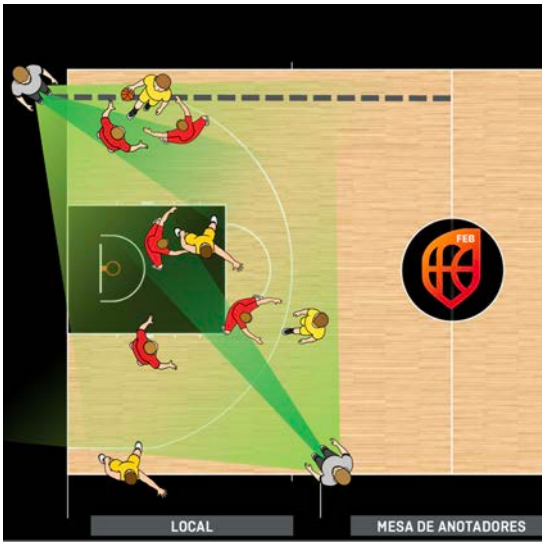


Diagrama 58 – Situación de 2c1 en R4. Cabeza hace espejo con último defensor o altura del balón.

12.7. Reajustes, ayudas y control

En transición y presión defensiva, los reajustes deben tener un propósito técnico.

Los árbitros no deben moverse por inercia ni por deseo de estar cerca del balón, sino para mejorar el ángulo, mantener el campo visual, conservar el box-in y controlar los emparejamientos competitivos.

El árbitro que tiene la mejor información sobre el defensor y el contacto debe asumir la responsabilidad de la decisión.

Cuando una acción cambia de carril o de responsabilidad, la transferencia no debe producirse de forma automática. El árbitro que controla la acción debe mantenerla hasta que el compañero pueda recibirla con mejor ángulo.

En transiciones rápidas, Cabeza debe evitar detenerse innecesariamente si el juego ya ha superado la presión y avanza hacia canasta. En transiciones con presión o alta concentración de jugadores, Cabeza puede retrasar su llegada a línea de fondo para ayudar a Cola.

Cola debe evitar abandonar jugadores retrasados o emparejamientos competitivos por intentar llegar antes a la nueva pista delantera.

El control de la transición depende de tres ideas:

- Cabeza debe llegar por delante del juego cuando la acción lo permita.
- Cola debe recoger el juego por detrás sin perder jugadores.
- Ambos árbitros deben mantener ángulos abiertos, campo visual y paciencia en la toma de decisiones.

La transición estará bien arbitrada cuando el equipo arbitral sea capaz de correr, ver, procesar y decidir sin perder el control global del juego.

Capítulo 13 – Líneas y administración de saques

13.1. Responsabilidad sobre líneas

La responsabilidad sobre líneas forma parte del control básico del partido. Cada árbitro debe conocer qué líneas debe controlar en función de su posición, la diagonal de trabajo, la ubicación del balón y la situación de juego.

Como principio general, el árbitro responsable de la línea deberá valorar si el balón o un jugador ha tocado fuera del terreno de juego. En situaciones compartidas o dudosas, debe prevalecer el mejor ángulo sobre la proximidad. En mecánica 2PO, Cola controlará habitualmente su línea lateral, la línea central y las acciones próximas a su área de responsabilidad. Cabeza controlará habitualmente la línea de fondo y la línea lateral de su lado, especialmente en pista delantera.

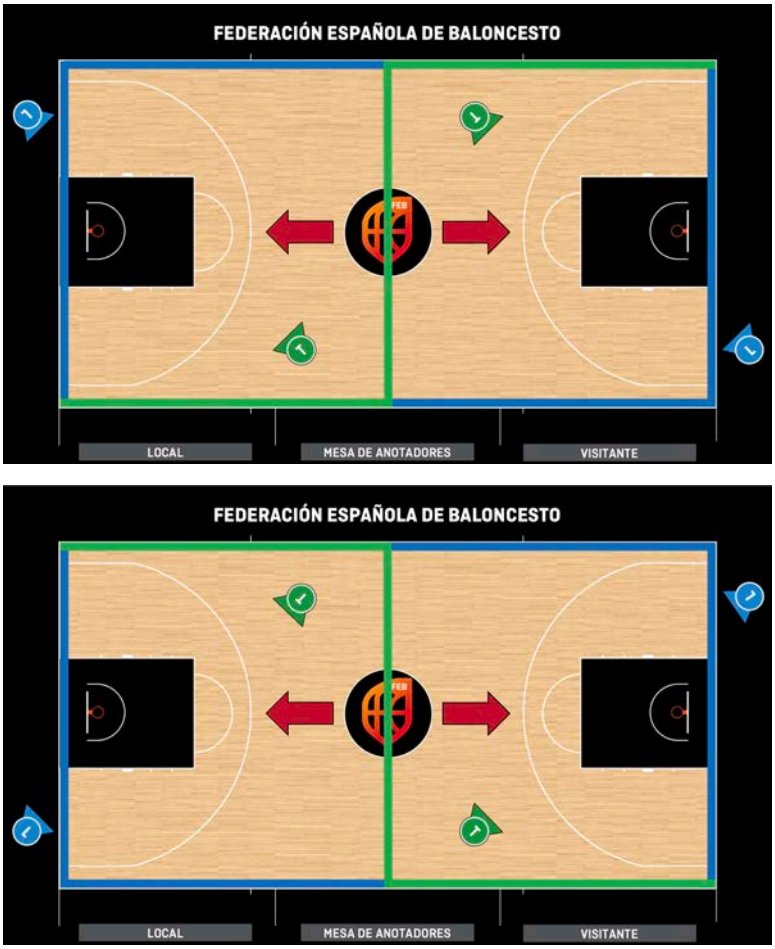


Diagrama 59 – Responsabilidad sobre líneas laterales en Diagonal 1 y Diagonal 2

La responsabilidad sobre líneas no debe entenderse de forma aislada. El árbitro debe controlar la línea, pero también el último contacto con el balón, la legalidad de los defensores, la ubicación de los jugadores antes y después de que el balón salga fuera, y la posible continuidad de la acción.

Cuando el balón sale fuera del terreno de juego, el árbitro responsable deberá detener el juego, indicar la dirección del saque y confirmar que la administración posterior se realiza desde el lugar correcto.

13.2. Ayudas, contacto visual y señalización

La ayuda en situaciones de fuera de banda o de fondo debe ser clara, útil y necesaria.

El árbitro que tiene la responsabilidad principal sobre una línea debe tomar la decisión cuando ha visto la acción con claridad. No debe decidir por intuición, suposición o interpretación del resultado de la acción.

El compañero solo deberá intervenir cuando tenga información clara, obvia y necesaria, especialmente si la acción procede de un área de responsabilidad secundaria, si el árbitro principal ha quedado tapado, si no ha podido ver el último toque o si solicita ayuda mediante contacto visual.

Antes de señalar una dirección dudosa, el árbitro deberá buscar contacto visual con su compañero. Cuando se solicite ayuda, la comunicación debe ser breve, discreta y eficaz. El objetivo no es debatir la acción, sino obtener la información necesaria para tomar una decisión correcta.

Como principio general, los árbitros deberán evitar reunirse para decidir una dirección de juego cuando la ayuda pueda ofrecerse de forma directa. Si, tras el contacto visual, el compañero tiene información clara, deberá señalar con determinación la dirección del saque.

La ayuda no debe darse con gestos ambiguos, movimientos de cabeza, señales tímidas u orientaciones corporales poco claras. La información debe ser visible, firme y comprensible.

El procedimiento en situaciones de fuera será el siguiente:

- si el árbitro responsable tiene información, decidirá;
- si no tiene información suficiente, buscará ayuda;
- si el compañero tiene información clara, la ofrecerá con determinación;
- si ninguno tiene información concluyente, se aplicará el procedimiento que corresponda según las Reglas Oficiales, considerándose una situación de salto entre dos y aplicándose la posesión alterna cuando proceda.

Una vez tomada la decisión, ambos árbitros deberán mostrar la misma dirección y evitar señales contradictorias.

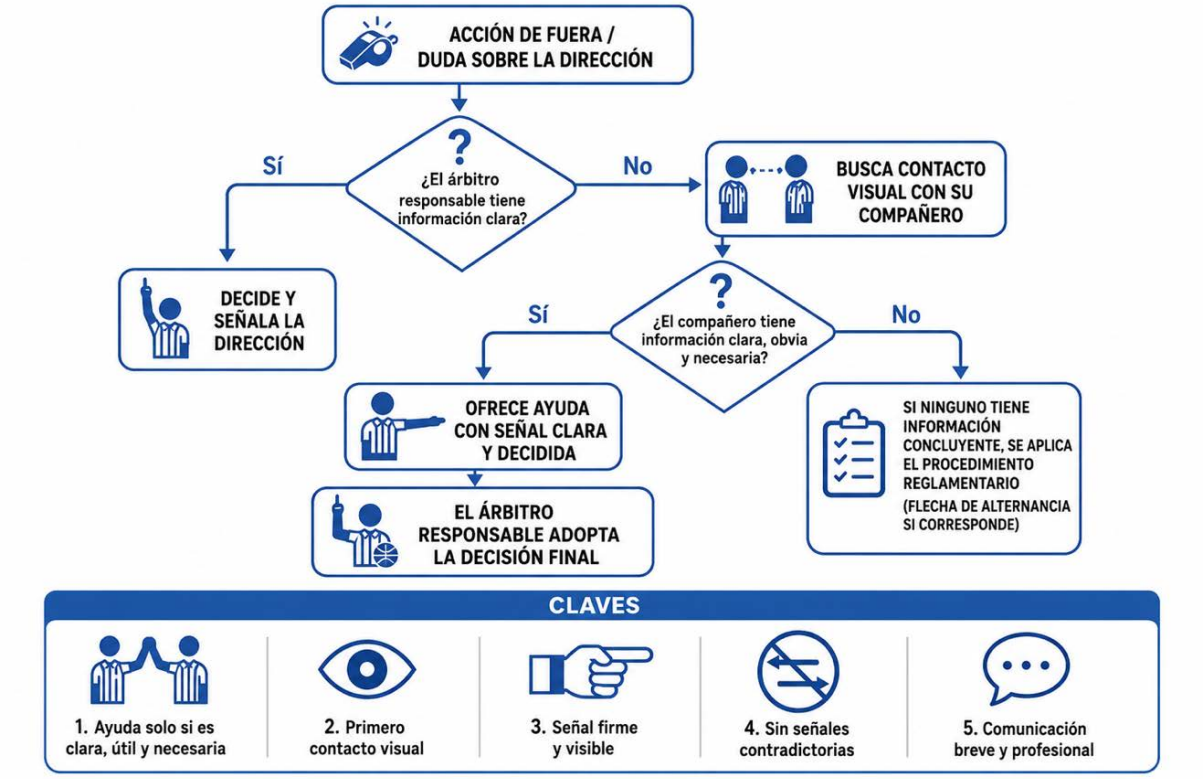
Cuando un árbitro haya tomado una decisión incorrecta en su responsabilidad principal y el compañero disponga de información clara y obvia, podrá ofrecer ayuda para corregir la decisión.

En este caso, la reunión deberá ser muy breve. El árbitro que ofrece la ayuda deberá comunicar de forma clara qué jugador tocó el balón en último lugar, indicando, cuando sea necesario, el número del jugador y el color del uniforme del equipo. No debe haber debate ni preguntas innecesarias. La decisión se adoptará con la información aportada por el árbitro que ofrece la ayuda, quien asumirá la responsabilidad de la corrección.

Los árbitros deberán evitar taparse la boca, hablarse al oído o utilizar formas de comunicación que transmitan inseguridad. La comunicación verbal debe realizarse a una distancia adecuada, con lenguaje profesional y con la mayor discreción posible.

Estas situaciones afectan directamente a la credibilidad del equipo arbitral. Por ello, los árbitros deben mostrar coordinación, trabajo en equipo, claridad y determinación.

Cuando un árbitro toma una decisión directa en una situación dudosa, el compañero no deberá ofrecer ayuda salvo que disponga de información clara y obvia. Del mismo modo, no corregirá a distancia una dirección de juego si la acción no es evidente. Cualquier corrección deberá realizarse mediante una comunicación verbal breve, clara y profesional.



Esquema 60 – Procedimiento de ayudas en fueras

13.3. Principios de administración

La administración de un saque debe realizarse con control, claridad y pausa.

Antes de poner el balón a disposición del jugador, los árbitros deberán comprobar:

- equipo con derecho al saque;
- lugar correcto de administración;
- dirección de juego;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento;
- posición de los jugadores;
- distancia legal del defensor;
- disponibilidad del compañero;
- posibles sustituciones, tiempos muertos o incidencias pendientes.

El balón no debe ponerse a disposición del jugador hasta que ambos árbitros estén preparados y el juego pueda reanudarse con seguridad.

13.4. Administración según ubicación del saque

La administración de saques debe realizarse con control, claridad y criterio técnico.

Como principio general, de acuerdo con las Reglas Oficiales, el juego se reanudará mediante saque desde el punto más cercano al lugar donde se produjo la falta, la violación o la interrupción del juego, salvo las excepciones reglamentarias previstas.

Cuando dicho punto se encuentre en los rectángulos 4, 5 o 6, el lugar de saque se determinará mediante dos líneas imaginarias trazadas desde las esquinas donde el límite de la zona de dos puntos se une con la línea de tres puntos hasta los extremos de la línea de tiros libres (Diagrama 61).

Todos los saques correspondientes a esta zona se administrarán desde el punto más cercano de la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero.

Antes de reanudar el juego, el equipo arbitral deberá identificar correctamente el lugar del saque, el equipo con derecho al balón, la dirección de juego y la situación de los relojes.

El **árbitro activo** será el encargado de administrar el saque cuando corresponda. Su responsabilidad será controlar al sacador, la línea correspondiente, la distancia del defensor y la legalidad de la puesta en juego.

El **árbitro pasivo** deberá mantener una posición que le permita controlar el juego sin balón, los emparejamientos competitivos alejados del saque, la mesa de oficiales, los banquillos y cualquier situación que pueda afectar a la reanudación.

La administración del saque no es un trámite. Debe permitir que el equipo arbitral conserve el box-in, mantenga ángulos abiertos y quede preparado para asumir de forma inmediata la siguiente acción de juego.

13.4.1. Saques en pista trasera

En los saques en pista trasera, el equipo arbitral deberá asegurar que la puesta en juego se realiza desde el lugar correcto y con la dirección adecuada.

Cuando exista administración arbitral en pista trasera, el árbitro de Cola será quien administre el saque y determinará la diagonal de trabajo para la siguiente acción. En consecuencia, el árbitro de Cabeza actuará como árbitro pasivo y deberá colocarse en la posición correspondiente para formar dicha diagonal antes de que el balón quede vivo. Esa posición le permitirá controlar posibles presiones defensivas y el inicio de la progresión hacia pista delantera (Diagrama 62).

No obstante, no todos los saques en pista trasera serán administrados por los árbitros. En determinadas situaciones, especialmente tras una violación, podrá aplicarse la regla del saque rápido cuando proceda.

En pista trasera, será especialmente importante controlar:

- la presión sobre el sacador;
- los posibles contactos antes de recibir el balón;
- las pantallas o retenciones alejadas del saque;
- la ubicación de jugadores cercanos a línea lateral o línea de fondo;
- el reloj de lanzamiento;
- la cuenta de ocho segundos cuando corresponda;
- una posible violación de campo atrás tras la puesta en juego.

La administración debe facilitar que el equipo arbitral conserve el box-in desde el inicio de la acción y permita una transición clara hacia la siguiente disposición de Cola y Cabeza.

13.4.2. Saques en pista delantera

En los saques en pista delantera, la prioridad es controlar el punto de saque, los emparejamientos competitivos próximos y las acciones sin balón que se generan antes de la recepción, debido a la proximidad al cesto y al impacto inmediato que puede tener la puesta en juego. Por ello, el saque deberá administrarse desde una posición que permita mantener ángulo abierto, box-in y comunicación visual.

Como criterio general, el árbitro de Cola será el árbitro activo en la administración de los saques de línea lateral en pista delantera cuando el balón haya salido por R1 o R6, en su propia línea lateral, o por R3, en la línea lateral contraria a su posición. En este último caso, Cola ajustará su posición y modificará la diagonal de trabajo, de modo que el rectángulo donde se ubique pasará a ser R1. En consecuencia, Cabeza deberá situarse en la posición correspondiente para formar la nueva diagonal antes de que el balón quede vivo (Diagrama 63-64).

En las situaciones de saque de banda en rectángulo 4, por debajo de la prolongación de la línea de tiros libres, el árbitro de Cabeza podrá administrar el saque como árbitro activo. En ese caso, el árbitro de Cola actuará como árbitro pasivo y controlará el juego sin balón (Diagrama 65).

Excepción R4

Cuando el balón salga por la línea lateral opuesta al árbitro de Cola, en una zona próxima a R3 o R4, los árbitros podrán optar por una administración con cambio de posiciones Cabeza-Cola, siempre que haya sido acordado en la charla prepartido (Diagrama 66).

Esta opción puede utilizarse cuando Cabeza llevaba el control del juego con balón y se encuentra en mejores condiciones para administrar el saque de forma inmediata y controlada. En ese caso, Cabeza administrará el saque y pasará a ocupar la función de Cola.

El árbitro que estaba en Cola se desplazará como nuevo Cabeza, adaptándose a la nueva diagonal antes de que el balón quede vivo.

Esta tercera posibilidad, aplicable tanto en Diagonal 1 como en Diagonal 2, solo deberá utilizarse si agiliza la puesta en juego, no genera dudas y mantiene box-in, campo visual y control de jugadores.

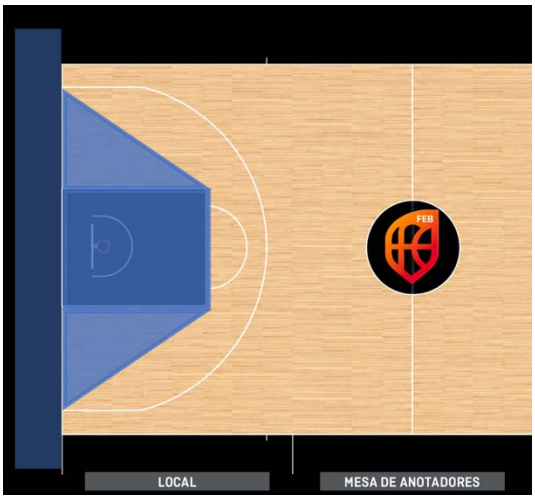
Saques de fondo

El árbitro de Cabeza administrará habitualmente el saque situándose por fuera del juego. Como excepción, si el saque se realiza próximo a la esquina, a la altura de la línea de tres puntos, el árbitro de Cabeza podrá entregar el balón situándose por dentro del juego (Diagrama 67-68).

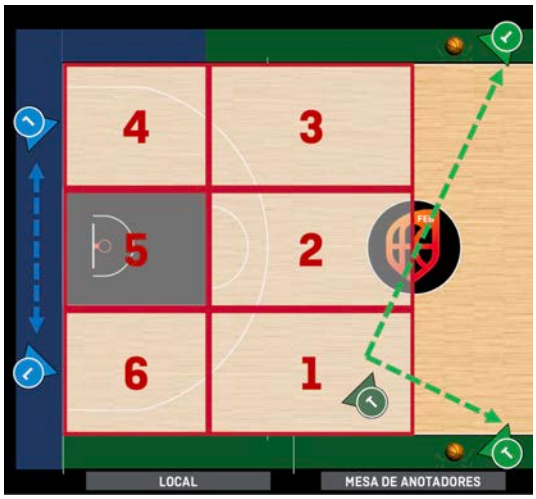
El árbitro activo deberá colocarse de forma que pueda controlar al sacador, la línea, la distancia del defensor y la primera acción cercana al balón.

El árbitro pasivo deberá controlar los cortes, pantallas, emparejamientos en poste, acciones en lado débil y posibles contactos alejados de la puesta en juego.

En pista delantera, los saques suelen generar acciones rápidas hacia canasta, pantallas indirectas, continuaciones, recepciones interiores o lanzamientos inmediatos. Por ello, ambos árbitros deberán estar preparados para asumir responsabilidades de forma inmediata una vez el balón quede vivo.



D61 – Toda infracción dentro de la zona delimitada se reanudará con un saque desde la línea de fondo más cercana, evitando siempre la administración directamente detrás del tablero.



D62 – En los saques administrados en pista trasera, el árbitro de Cola administra el saque. El árbitro de Cabeza adapta su posición a la diagonal correspondiente.



D63 – Cuando el balón sale por la línea lateral en R1 o R6, el árbitro de Cola administra el saque manteniendo la diagonal de trabajo.



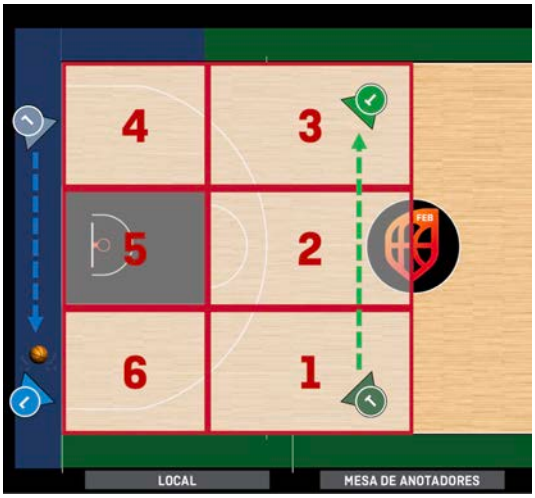
D64 – Cuando el balón sale por la línea lateral en R3, el árbitro de Cola administra el saque y ajusta su posición, modificando la diagonal de trabajo. El árbitro de Cabeza adapta su posición.



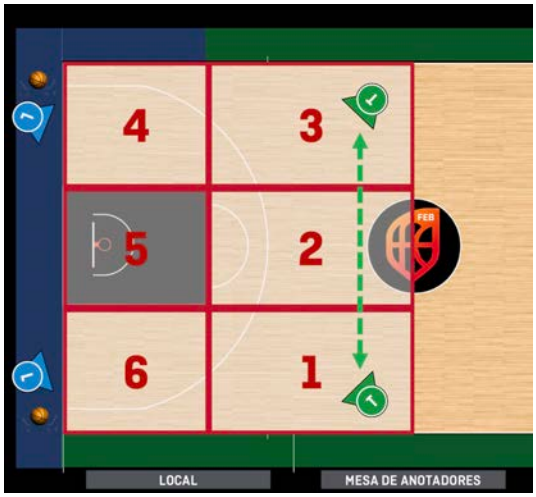
D65 – Cuando el balón sale por la línea lateral en R4, el árbitro de Cabeza podrá administrar el saque, y el árbitro de Cola actuará como árbitro pasivo.



D66 – Excepcionalmente, en situaciones de fuera por R3-R4, Cabeza podrá administrar el saque y pasar a Cola. El árbitro que estaba en Cola se desplazará como nuevo Cabeza, adaptándose a la nueva diagonal.



D67 – Cuando el balón sale por la línea de fondo en R6, el árbitro de Cabeza administra el saque por fuera del juego. Cola adapta su posición a la nueva diagonal.



D68 – Cuando el balón sale por la línea de fondo en R4 o R6, cerca de las esquinas, el árbitro de Cabeza podrá administrar por dentro del juego. Cola adaptará su posición a la diagonal determinada por Cabeza.

13.5. Saques tras interrupción del juego

El procedimiento de administración puede variar según el saque se produzca tras falta, violación, situación de salto o tiempo muerto:

- Tras una violación, el equipo arbitral deberá identificar el lugar correcto del saque, el equipo con derecho a la puesta en juego, la dirección de juego y la situación de los relojes.
- Tras una situación de salto entre dos, además de lo anterior, deberá identificarse la dirección de la flecha de alternancia y, una vez reanudado legalmente el juego, comprobar que la flecha se cambia para indicar la próxima posesión alterna del equipo contrario.
- Tras una falta, los árbitros deberán completar la señalización correspondiente, comunicar correctamente con la mesa de oficiales y confirmar el lugar de reanudación antes de poner el balón en juego.
- Tras un tiempo muerto, los árbitros deberán comprobar que ambos equipos están preparados, que los cinco jugadores de cada equipo están en pista, que los relojes son correctos y que no existe ninguna incidencia pendiente.

La puesta en juego debe realizarse únicamente cuando el equipo arbitral haya confirmado que la situación está correctamente controlada.

13.6. Saque rápido

El saque rápido es una adaptación a las Reglas Oficiales aplicable en las competiciones de la Federación Española de Baloncesto. Consiste en una reanudación del juego en pista trasera que permite al equipo con derecho al balón ponerlo en juego sin administración directa por parte del árbitro, cuando la propia regla lo permita.

Su finalidad es favorecer la continuidad del juego, evitando interrupciones innecesarias cuando la situación está clara y no existe necesidad de control adicional.

El saque rápido no elimina la responsabilidad arbitral. Los árbitros deberán confirmar que el saque se realiza desde el lugar correcto, por el equipo correcto y en la dirección adecuada.

En estas situaciones, el árbitro más cercano asumirá las responsabilidades propias del árbitro activo y deberá controlar la legalidad de la puesta en juego, la ubicación del sacador, la línea correspondiente y la posible presión defensiva inmediata.

El compañero deberá mantener el control del juego sin balón, los emparejamientos competitivos, la progresión posterior del balón y cualquier situación que pueda afectar al desarrollo de la acción.

En las situaciones de saque rápido no habrá cambio de diagonal. Se mantendrá la diagonal existente, con una buena cobertura y coordinación entre ambos árbitros.

Las situaciones de saque rápido requieren una buena colaboración entre árbitros. El árbitro que controla el saque deberá intervenir si observa que no se cumple alguna condición de legalidad. Del mismo modo, si el árbitro pasivo observa cualquier situación ilegal que genere ventaja al sacador, deberá intervenir.

Si el balón es tocado por el público o por personal no acreditado, no se permitirá el saque rápido y el saque será administrado por los árbitros como un saque estándar, aunque manteniendo las condiciones del saque rápido: no será una oportunidad de sustitución o tiempo muerto si no fue solicitada antes de que el balón saliera del terreno de juego.

Se realizará un saque estándar cuando sea necesaria cualquier comunicación con la mesa de oficiales, por ejemplo, en los siguientes casos:

- una situación de salto entre dos para determinar la dirección de la flecha de posesión alterna,
- una falta del equipo con control de balón,
- la cancelación de una canasta convertida tras una violación del equipo atacante.

El saque rápido no debe permitirse si existe duda sobre el equipo con derecho al balón, el lugar del saque, la dirección de juego, los relojes, una sustitución, un tiempo muerto, una comunicación necesaria con la mesa de oficiales o cualquier incidencia pendiente.

Cuando el saque rápido sea correcto, los árbitros deberán adaptarse inmediatamente a la nueva situación de juego, manteniendo box-in, campo visual y responsabilidades claras.

Capítulo 14 – Switching y posición de control

14.1. Concepto de switching

El switching es el procedimiento por el que los árbitros modifican sus posiciones después de determinadas faltas o administraciones. Su finalidad no es cambiar por cambiar, sino ordenar la comunicación de la falta, mantener el control de jugadores, evitar pérdidas de cobertura y preparar correctamente la siguiente reanudación.

Después de una falta, el equipo arbitral deberá identificar quién comunica, quién controla, si debe existir switching, si se mantienen los roles y qué disposición permitirá administrar correctamente la siguiente acción.

El switching debe realizarse con calma, contacto visual y eficiencia. Un procedimiento lento, confuso o innecesario afecta al ritmo del partido y puede generar pérdidas de control durante el balón muerto.

El objetivo es que, tras la comunicación de la falta, el equipo arbitral quede correctamente situado para reanudar el juego con control, buena cobertura y responsabilidades claras.

14.2. Árbitro activo, pasivo y procedimiento

Después de sancionar una falta, el árbitro que comunica la decisión a la mesa de oficiales actúa como árbitro activo. Su responsabilidad inmediata es completar la comunicación de la falta con claridad, indicando el jugador infractor, el tipo de falta y la penalización correspondiente.

El árbitro que no comunica actúa como árbitro pasivo. Su responsabilidad principal es mantener el control de jugadores, banquillos, posibles conflictos, reacciones posteriores a la falta y preparación de la siguiente administración.

El principio práctico es:
el árbitro activo comunica; el árbitro pasivo controla.

Primero el procedimiento

Después de sancionar una falta, los árbitros deberán aplicar el principio de "primero el procedimiento": cumplir en primer lugar la responsabilidad inmediata que corresponde a cada árbitro y, posteriormente, atender la comunicación con los jugadores cuando sea oportuno.

El árbitro activo deberá priorizar la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. El árbitro pasivo deberá priorizar el control de jugadores, posibles reacciones, banquillos y la preparación de la siguiente administración.

Durante el balón muerto, los jugadores pueden acercarse para consultar o interaccionar con los árbitros por sus decisiones anteriores. Los árbitros deben ser proactivos, evitar quedar rodeados y posponer la interacción cuando todavía no se ha completado la responsabilidad principal.

Atender a un jugador no debe impedir comunicar correctamente una falta, controlar una situación de tensión o preparar la reanudación del juego.

El criterio práctico es:
primero el procedimiento, después la explicación.

Arbitraje con balón muerto

El principio de "Primero el procedimiento" debe aplicarse con inteligencia arbitral. No significa actuar con prisa, sino identificar cuál es la responsabilidad prioritaria en cada momento.

En faltas aparatosas, contactos fuertes, acciones cerca de la cara, cuello u otras zonas sensibles, o situaciones que puedan generar una reacción inmediata del jugador que recibe el contacto, la prioridad inicial puede ser el control del entorno antes de comunicar la falta a la mesa de oficiales.

En estos casos, el árbitro debe mantener presencia, observar a los jugadores implicados, controlar posibles reacciones y evitar que una situación de tensión escale a un conflicto. La comunicación con la mesa se realizará cuando la situación esté bajo control y el equipo arbitral pueda completar el procedimiento con seguridad.

Este trabajo forma parte del arbitraje con balón muerto. Durante el balón muerto, los árbitros no deben desconectarse, relajarse en exceso ni centrar su atención únicamente en el balón. Deben observar a los participantes, anticipar posibles reacciones y mantener una actitud activa, serena y profesional.

Los árbitros deberán evitar salir corriendo hacia el balón, perseguirlo o tomarlo sin estar encarados al juego, especialmente si todavía existen jugadores próximos a la acción o signos de tensión. El balón debe recuperarse cuando la situación esté controlada y sin perder información relevante del entorno.

El criterio práctico es:
controlar primero la situación, comunicar después y reanudar solo cuando el partido esté preparado.

El árbitro debe esperar lo inesperado, leer el partido con sentido común y actuar con presencia antes de que una situación aparentemente resuelta pueda convertirse en un problema de control.

14.3. Posición de control pasivo

La posición de control pasivo es la ubicación que adopta el árbitro que no comunica la falta mientras su compañero se dirige a la mesa de oficiales.

Esta posición debe permitir:

- controlar a los jugadores implicados en la acción;
- observar posibles reacciones o enfrentamientos;
- mantener el campo visual sobre el mayor número de participantes;
- controlar banquillos y mesa de oficiales cuando proceda;
- identificar el lugar de reanudación;
- preparar la siguiente administración.

El árbitro pasivo no debe seguir al compañero hacia la mesa ni mirar únicamente la señalización. Su tarea es congelar la situación, mantener presencia arbitral y asegurar que el partido permanece bajo control durante el balón muerto.

La posición de control pasivo será variable. Dependerá del lugar de la falta, de los jugadores implicados, de la tensión de la acción, de la ubicación de los banquillos y de la administración posterior.

La necesidad de preparar la reanudación no debe llevar al árbitro pasivo a desplazarse de forma automática hacia el balón. Antes de moverse, deberá comprobar que la situación está controlada y que no pierde campo visual sobre los jugadores implicados ni sobre posibles focos de tensión.

Cuando varios jugadores se acerquen para consultar o protestar, el árbitro en posición de control pasivo deberá mantener distancia, presencia y lenguaje corporal firme. Su prioridad será conservar el control del entorno antes de iniciar cualquier explicación.

14.4. Switching tras falta defensiva u ofensiva

La decisión de realizar switching dependerá del tipo de falta, del árbitro que sanciona, de la dirección posterior de juego y de la administración que corresponda.

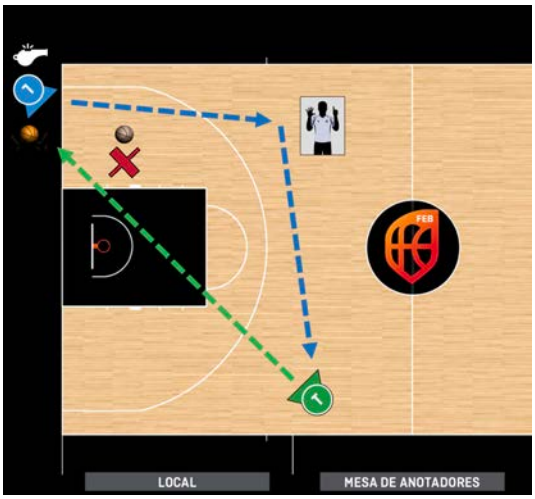
Como criterio general, después de una falta defensiva se realizará switching cuando sea necesario para que el árbitro que ha sancionado comunique la falta y el equipo arbitral quede correctamente situado para la siguiente reanudación.

Si la **falta defensiva** es sancionada por Cabeza y existe cambio de posiciones, Cabeza se dirigirá a comunicar la falta y, una vez finalizado el procedimiento, asumirá la posición de Cola.

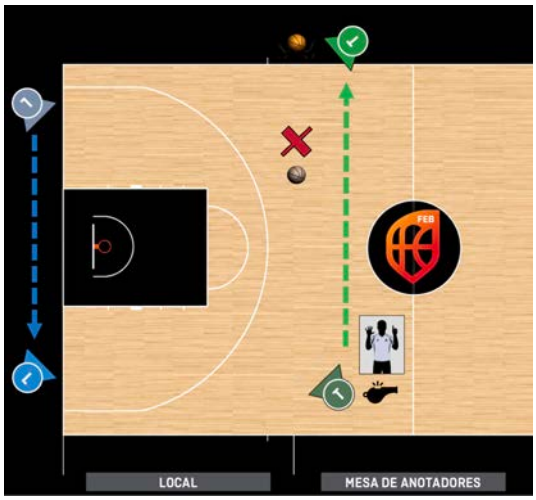
El árbitro que estaba en Cola adoptará la posición de control pasivo y posteriormente se ubicará como Cabeza o asumirá la administración que corresponda.

Si la falta defensiva es sancionada por Cola y no resulta necesario cambiar posiciones, Cola podrá comunicar la falta y regresar a su posición de trabajo, siempre que el procedimiento sea más eficiente y no afecte a la cobertura ni a la administración posterior.

FALTAS DEFENSIVAS EN PISTA DELANTERA



D69 – Tras sancionar una falta defensiva en R4 o R5, el árbitro de Cabeza se mueve a un punto donde pueda tener contacto visual con los oficiales de mesa, y ocupa la posición de Cola. Por su parte, el árbitro de Cola cambia su posición a la línea de fondo para administrar el saque como nuevo Cabeza.



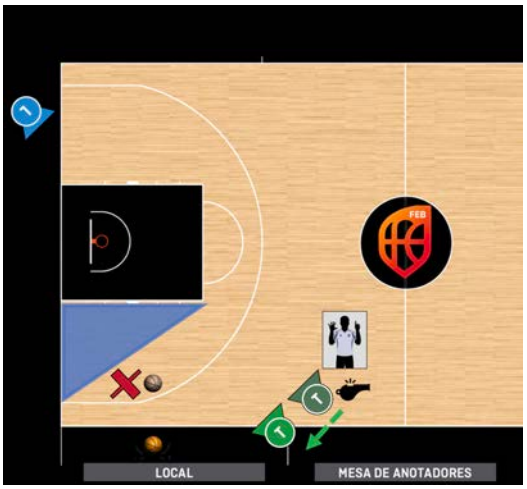
D70 – El árbitro de Cola sanciona una falta defensiva en R2 o R3, por lo que se gira para comunicarse con la mesa de oficiales, y posteriormente se desplaza a la línea de lateral contraria que es el punto de saque más cercano a la infracción. En este caso, se mantienen los roles pero cambia la diagonal.



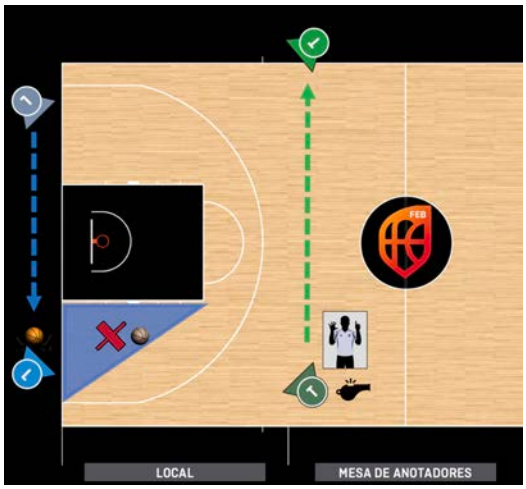
D71 – El árbitro de Cola sanciona una falta en R2, y después de comunicarse en el mismo sitio e indicar el infractor, vuelve a su misma banda para administrar el saque.



D72 – El árbitro de Cola sanciona una falta en R5, y el saque corresponde hacerlo en la línea de fondo. Ambos árbitros mantienen su posición. Cabeza administra el saque.



D73 – Cola sanciona una falta en R6 y el saque corresponde que se administre desde la línea de lateral. Después de señalar, se mantendrá de Cola en la misma banda y administrará el saque.



D74 – En este caso, el saque corresponde desde la línea de fondo. Después de señalar, Cola se mantiene, pero cambiará de diagonal. El árbitro de Cabeza administra el saque de fondo.

Las **faltas ofensivas** exigen una atención específica porque implican cambio de dirección de juego.

Cuando Cabeza sanciona una falta ofensiva, no será necesario realizar switching si, tras un pequeño ajuste, puede comunicar la falta y quedar preparado para administrar el saque desde el punto más cercano al lugar de la falta. En esta situación, ambos árbitros mantendrán sus posiciones iniciales adaptadas a la nueva dirección de juego (Diagrama 75).

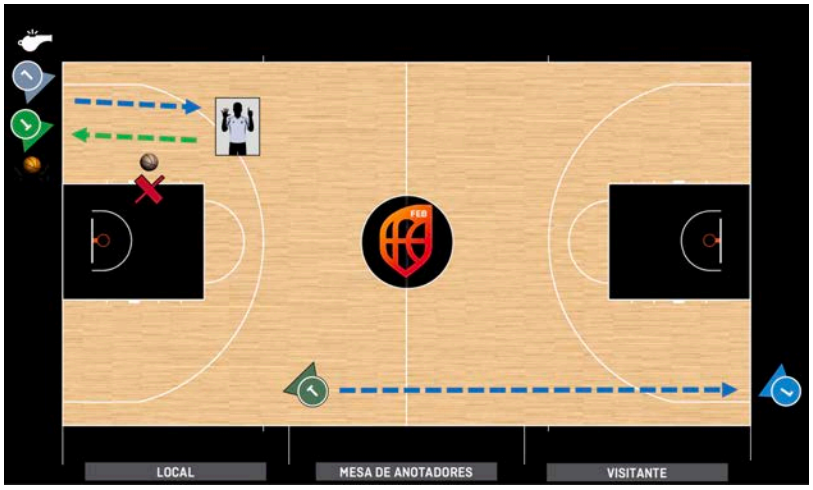
Cuando Cola sanciona una falta ofensiva, deberá valorar si debe convertirse en nuevo Cabeza aplicando el principio de box-in. En ese caso, el nuevo Cola administrará el saque y recuperará su posición de trabajo conforme el juego lo permita.

La decisión de cambiar o mantener posiciones debe responder a tres criterios:

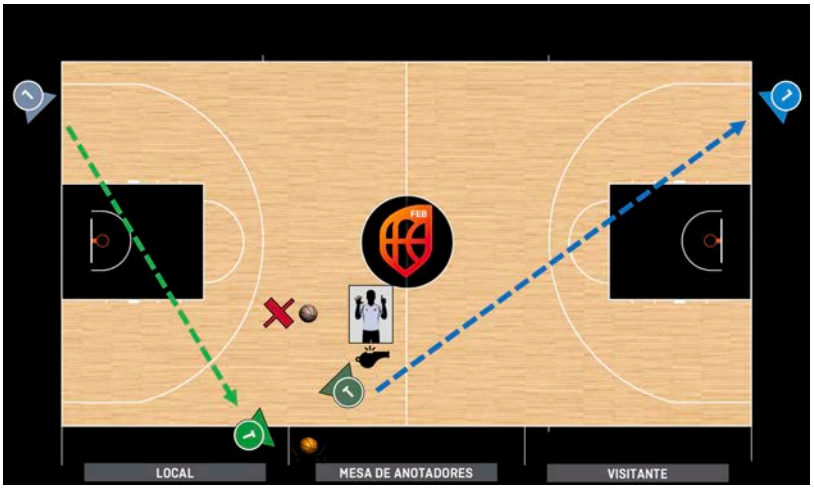
- eficiencia del procedimiento;
- correcta administración posterior;
- mantenimiento del box-in y del control de jugadores.

El switching no debe provocar movimientos innecesarios ni retrasar la reanudación del juego.

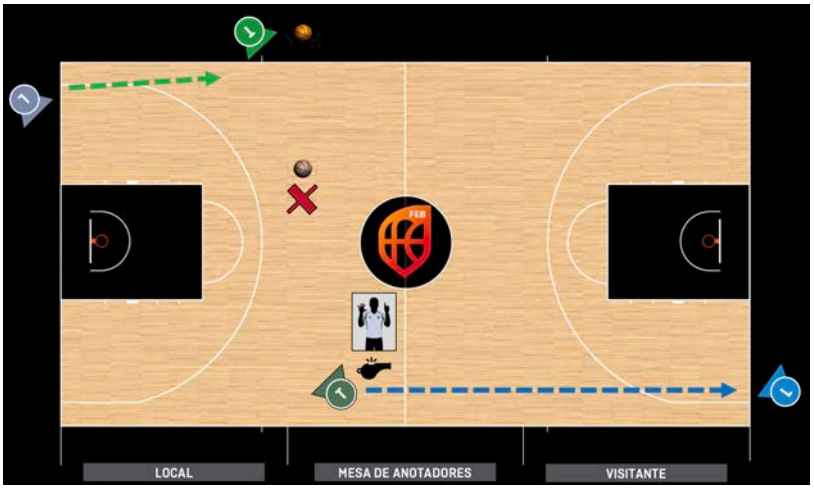
FALTAS OFENSIVAS EN PISTA DELANTERA



D75 – Cuando Cabeza sanciona una falta con control de balón en R4 o R5, buscará un lugar para comunicarse con la mesa y permanecerá para administrar el saque. No hay switching, pero por el cambio de dirección quedará como nuevo árbitro de Cola..



D76 – Cuando Cola sanciona una falta con control de balón en una zona que corresponda el saque en su misma banda (R1, R2 o R6), el árbitro de Cola se comunicará con la mesa y posteriormente, ocupará la posición de nuevo Cabeza para recibir el juego desde el lado contrario. Cabeza se convierte en árbitro de Cola para administrar el saque.



D77 – Cuando Cola sanciona una falta con control de balón en una zona que corresponda el saque en la banda contraria (R3), el árbitro de Cola se comunicará con la mesa y posteriormente, ocupará la posición de nuevo Cabeza desde la misma banda que se encontraba. Cabeza se convierte en árbitro de Cola para administrar el saque.

14.5. Mantenimiento de roles y cambio de diagonal

Que no exista switching no significa necesariamente que no pueda existir cambio de diagonal.

En algunas situaciones, los árbitros pueden mantener sus funciones de Cabeza y Cola, pero modificar la diagonal de trabajo en función del lugar de la falta y de la administración posterior.

Por ejemplo, si Cola sanciona una falta en R3 y, tras comunicarla a la mesa de oficiales, debe administrar el saque en el lado contrario, seguirá siendo Cola, pero la siguiente acción podrá iniciarse en la otra diagonal. En consecuencia, Cabeza deberá adaptar su posición para formar la nueva diagonal antes de que el balón quede vivo.

En estos casos no hay cambio de roles entre Cabeza y Cola, pero sí una adaptación de la estructura de trabajo.

El criterio práctico es diferenciar entre:

- **switching**, cuando los árbitros cambian sus funciones de Cabeza y Cola;
- **cambio de diagonal**, cuando los árbitros mantienen sus funciones, pero modifican la disposición espacial de trabajo.

Esta distinción evita desplazamientos innecesarios y permite preparar la siguiente administración con mayor claridad.

El switching o el cambio de diagonal deberán facilitar que la reanudación se realice desde el lugar correcto y que Cabeza y Cola queden en la disposición adecuada para controlar el juego con balón y sin balón.

14.6. Eficiencia y control del procedimiento

El switching debe ser claro, coordinado y eficiente.

La eficiencia no significa precipitación. Significa que cada árbitro sabe qué debe hacer, dónde debe situarse y qué debe controlar.

Para que el procedimiento sea eficaz, los árbitros deberán:

- establecer contacto visual después de la falta;
- identificar rápidamente quién comunica y quién controla;
- aplicar el principio de primero el procedimiento;
- mantener presencia durante el balón muerto;
- evitar duplicar funciones;
- evitar cruces o desplazamientos innecesarios;
- preparar la administración posterior;
- reanudar el juego solo cuando ambos estén preparados.

En situaciones de doble pitada, especialmente en espacios de transferencia o responsabilidad compartida, deberá priorizarse que comunique la falta el árbitro que haya recibido la acción con mejor ángulo abierto y mejor información sobre el contacto.

Si esta decisión exige modificar posiciones para mantener una administración correcta y una buena cobertura posterior, se aplicará el switching que corresponda.

El procedimiento específico de doble pitada se desarrollará en el capítulo dedicado a los criterios mecánicos de faltas.

Un buen switching se reconoce porque el partido se detiene, la falta se comunica, los jugadores permanecen controlados y la reanudación se produce sin confusión ni pérdida de cobertura.

Capítulo 15 – Sustituciones y tiempos muertos

15.1. Principios comunes

Las sustituciones y los tiempos muertos son interrupciones reglamentarias que deben administrarse con claridad, coordinación y presencia arbitral.

Durante estas situaciones, el equipo arbitral deberá mantener el control del balón muerto, atender la comunicación de la mesa de oficiales, controlar a los participantes y preparar la reanudación posterior.

El procedimiento debe ser visible y seguro. Cada árbitro debe conocer su responsabilidad: quién autoriza, quién controla el entorno, quién mantiene el control o la referencia visual del balón y quién prepara la siguiente puesta en juego.

El principio práctico es:
autorizar, controlar y reanudar solo cuando el procedimiento esté cerrado.

15.2. Sustituciones: solicitud y autorización

La sustitución debe solicitarse a través de la mesa de oficiales y solo podrá efectuarse cuando exista una oportunidad de sustitución.

El sustituto debe estar preparado para entrar, situado en la zona correspondiente y disponible para incorporarse al juego de forma inmediata. No debe entrar al terreno de juego por iniciativa propia.

Cuando la mesa comunique la solicitud, el árbitro más próximo a la mesa de oficiales, habitualmente el árbitro de Cola, deberá confirmar visualmente la sustitución y autorizar la entrada del sustituto.

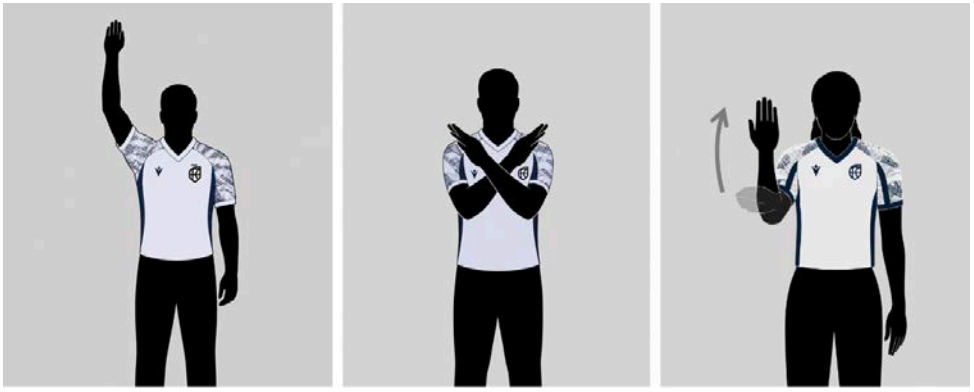
La señal de autorización debe ser clara y visible. En ese momento, los jugadores cambian de estatus: el sustituto pasa a ser jugador y el jugador sustituido deja de ser jugador una vez completado el procedimiento correspondiente.

El árbitro de Cola controlará normalmente la entrada de los sustitutos. Deberá comprobar que el jugador que se incorpora está preparado para jugar y cumple las condiciones básicas de participación, especialmente en cuanto a uniformidad, ausencia de heridas abiertas o sangrado visible, elementos permitidos y camiseta correctamente colocada.

El compañero mantendrá el control visual sobre jugadores, banquillos, mesa de oficiales y zona de reanudación.

Antes de reanudar, ambos árbitros deberán confirmar que la sustitución ha finalizado, que no existe incidencia pendiente y que el juego puede continuar.

El principio práctico es:
se autoriza la sustitución, se completa el cambio, se comprueba el juego y se reanuda.



Secuencia 78 – Señales para autorizar la sustitución

15.3. Tiempos muertos: solicitud y concesión

El tiempo muerto debe solicitarse a través de la mesa de oficiales y solo podrá concederse cuando exista una oportunidad reglamentaria.

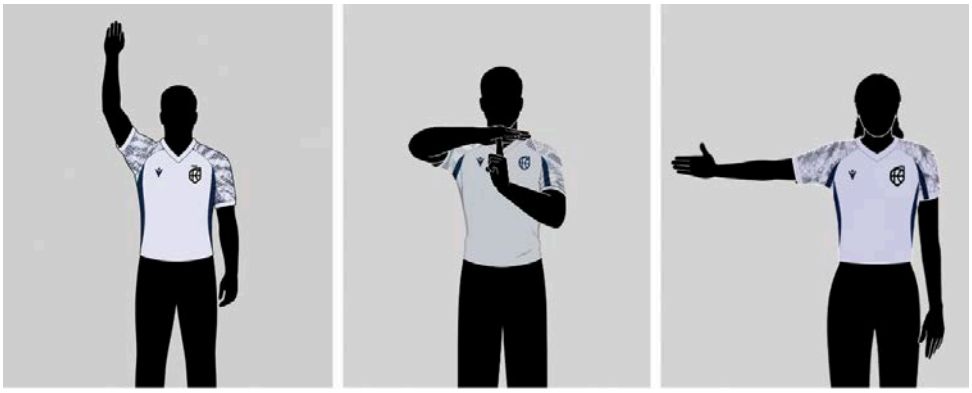
Cuando la mesa comunique la solicitud, el árbitro deberá confirmar la interrupción, señalar el tiempo muerto e identificar el equipo al que se concede.

Habitualmente, el árbitro de Cola será quien señale el tiempo muerto, siempre que la situación de juego y su posición lo permitan.

Una vez concedido, los árbitros deberán controlar el balón, la salida de los jugadores hacia sus banquillos, la ubicación de entrenadores y acompañantes, la situación de los relojes y la forma de reanudación posterior.

El tiempo muerto no debe entenderse como un descanso arbitral. Es una oportunidad para que los equipos ajusten su forma de jugar y, por ello, también permite al equipo arbitral anticipar posibles cambios en la reanudación.

Durante este tiempo, los árbitros podrán intercambiar información breve y útil sobre dirección de juego, lugar de reanudación, reloj de partido, reloj de lanzamiento, faltas de equipo, jugadores con acumulación de faltas, posibles sustituciones pendientes y cualquier ajuste necesario para la continuación del partido.



Secuencia 79 – Señales para conceder el tiempo muerto

15.4. Posición de los árbitros durante el tiempo muerto

Durante el tiempo muerto, los árbitros deberán situarse en el lado opuesto a la mesa de oficiales.

Como referencia general, podrán ubicarse sobre el círculo central o sobre cualquiera de los círculos superiores de las zonas restringidas, en función del lugar de reanudación y de la mejor cobertura visual disponible.

La ubicación concreta podrá adaptarse a la situación del partido, pero deberá permitir:

- controlar visualmente ambos banquillos;
- mantener contacto visual entre árbitros;
- observar la mesa de oficiales;
- mantener el control o la referencia visual del balón;
- preparar la reanudación posterior.

Cuando resten aproximadamente 20 segundos para finalizar el tiempo muerto, los árbitros se aproximarán a las zonas de banquillo para estar preparados para activar a los equipos.

Cuando suene la señal de 50 segundos, los árbitros indicarán a los equipos que deben regresar al terreno de juego.

Si las condiciones lo permiten, durante el tiempo muerto los árbitros dejarán el balón de juego ubicado en el lugar de la siguiente reanudación. Esta referencia visual ayuda a entrenadores y asistentes a identificar el punto de saque y preparar sus ajustes tácticos.

Cuando el tiempo muerto se conceda después de una canasta convertida, al no existir un punto de saque fijo, el balón podrá dejarse en la línea de fondo, debajo de la canasta correspondiente.

La gestión del regreso de los equipos debe ser proactiva, pero no autoritaria. Los árbitros deberán activar a los jugadores con presencia, comunicación verbal breve y actitud colaborativa.

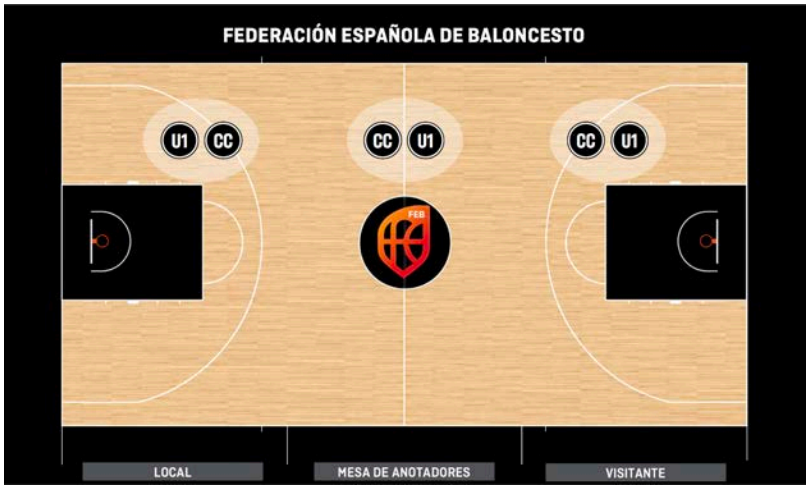


Diagrama 80 – Posición de los árbitros durante el tiempo muerto

En ocasiones, los entrenadores apuran al máximo el tiempo muerto y pueden retrasar la puesta en juego. Si esto ocurre, los árbitros deberán reconducir la situación informando de manera preventiva que esa conducta no debe repetirse. Cuando la demora sea excesiva, se podrá advertir al entrenador para evitar futuras situaciones similares y prevenir que deba cargarse un tiempo muerto adicional por retrasar la reanudación.

La prioridad será siempre la colaboración, la reconducción y la comunicación preventiva antes de llegar a una advertencia formal.

15.5. Reanudación tras sustitución o tiempo muerto

La reanudación del juego solo debe realizarse cuando la sustitución o el tiempo muerto hayan finalizado correctamente.

Antes de poner el balón a disposición del jugador, los árbitros deberán comprobar:

- cinco jugadores de cada equipo en pista;
- sustituciones completadas;
- equipos preparados;
- lugar correcto de reanudación;
- dirección de juego;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento preparados;
- ausencia de incidencias pendientes con la mesa;
- contacto visual entre árbitros.

El árbitro que administra la reanudación deberá hacerlo con pausa y control. El compañero mantendrá campo visual sobre jugadores, emparejamientos y posibles situaciones alejadas del balón.

La reanudación también es un momento para reforzar presencia arbitral. Sin retrasar la puesta en juego, los árbitros podrán realizar una interacción breve y preventiva con los jugadores, confirmar que están preparados o recordar una indicación simple.

Si existe duda sobre jugadores en pista, relojes, lugar de reanudación, dirección de juego o alguna comunicación pendiente, el balón no deberá ponerse en juego.

El criterio práctico es:
si el procedimiento no está cerrado, el juego no se reanuda.

15.6. Situaciones específicas

Después de una canasta convertida, los árbitros comprobarán si existe alguna sustitución o tiempo muerto pendiente que deba concederse conforme a las Reglas Oficiales.

En estas situaciones, el árbitro de Cola gestionará normalmente la sustitución o el tiempo muerto concedido. Si el juego se reanuda con saque tras canasta convertida, se mantendrán las condiciones propias de este saque, incluida la posibilidad de que el jugador que saca se mueva detrás de la línea de fondo.

Durante una secuencia de tiros libres, si los árbitros se percatan de que se ha solicitado una sustitución o un tiempo muerto, deberán comunicarse entre ellos y estar preparados para concederlo cuando los

oficiales de mesa lo indiquen y proceda: después de un tiro libre convertido, tras la última acción de la secuencia o cuando se produzca otra interrupción por falta o violación.

Cuando coincidan solicitudes de sustitución y tiempo muerto, el equipo arbitral deberá ordenar el procedimiento con la mesa de oficiales antes de reanudar.

Protocolo de tiempo muerto en los últimos 2:00

En los últimos 2:00 minutos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, si el equipo que solicita el tiempo muerto tiene derecho al balón en su pista trasera, podrá existir la opción de avanzar el saque a pista delantera.

Durante el tiempo muerto, el balón permanecerá en manos del árbitro principal (CC). Esta circunstancia indica que la ubicación del saque todavía no ha sido decidida.

Cuando resten aproximadamente 20 segundos para finalizar el tiempo muerto, el árbitro principal y el árbitro auxiliar se aproximarán a las zonas de banquillo. El árbitro principal se dirigirá al entrenador principal del equipo con derecho al balón.

Cuando suene la señal de 50 segundos, los árbitros activarán el regreso de los equipos. El árbitro principal preguntará al entrenador principal si el saque se mantendrá en pista trasera o si se avanzará a pista delantera.

Si el tiempo muerto fue concedido después de una canasta, el entrenador principal también deberá indicar en qué lado de la pista desea realizar el saque: lado de mesa o lado opuesto.

El árbitro principal indicará verbal y visualmente el lugar de saque, señalando y desplazándose hacia esa ubicación. Habitualmente, será el árbitro principal quien administre el saque.

El árbitro auxiliar será responsable de comprobar que el reloj de lanzamiento queda correctamente ajustado antes de la reanudación.

Cualquier incidencia con reloj, acta, número de jugadores, sustituciones, tiempo muerto o ubicación del saque deberá resolverse antes de que el balón vuelva a estar vivo.

La idea práctica es:
ordenar la información, confirmar la decisión y reanudar sin dudas.

Capítulo 16 – Comunicación y señales

16.1. Principios generales de comunicación

La comunicación arbitral debe ser clara, visible, breve y comprensible para todos los participantes.

En mecánica 2PO, comunicar no significa únicamente hacer señales. También implica coordinarse con el compañero, transmitir información correcta a la mesa de oficiales, evitar contradicciones y reforzar la credibilidad del equipo arbitral.

Toda comunicación debe responder a cuatro objetivos:

- informar correctamente;
- transmitir seguridad y confianza;
- evitar errores administrativos;
- mantener el control del partido.

La señalización debe realizarse con pausa, precisión y lenguaje corporal firme. Una señal rápida, incompleta o dudosa puede generar confusión en jugadores, entrenadores, mesa y público.

El principio práctico es:
señalar claro, comunicar breve y confirmar antes de reanudar.

16.2. Comunicación de faltas a la mesa

Después de sancionar una falta, el árbitro que comunica deberá situarse en una zona desde la que pueda establecer contacto visual claro con la mesa de oficiales, desplazándose con decisión cuando sea necesario.

La comunicación debe realizarse de forma ordenada:

- número del jugador infractor;
- tipo de falta;
- penalización correspondiente;
- dirección o forma de reanudación cuando proceda.

El árbitro deberá detenerse antes de comunicar, orientarse hacia la mesa y utilizar señales claras, visibles y completas.

No debe comunicar de forma apresurada, de espaldas, sin contacto visual o mezclando señales que puedan generar duda. Aunque cada árbitro tenga su propia personalidad, deberá utilizar señales oficiales, respetar la secuencia de comunicación y evitar repeticiones innecesarias.

La comunicación de la falta no debe convertirse en una explicación larga. El objetivo es que la mesa reciba la información necesaria para registrar correctamente la acción y que el partido pueda reanudarse sin errores.

El principio práctico es:
parar, mirar, señalar y confirmar.

16.3. Función del compañero durante la comunicación

Mientras un árbitro comunica una falta a la mesa, el compañero no debe desconectarse ni observar únicamente la señalización. Su responsabilidad es mantener el control del juego durante el balón muerto.

Deberá controlar:

- jugadores implicados en la acción;
- posibles reacciones o protestas;
- banquillos;
- balón;
- lugar de reanudación;
- posibles sustituciones o tiempos muertos;
- comunicación pendiente con la mesa.

Esta función conecta con la posición de control pasivo desarrollada en el Capítulo 14, pero aquí se aplica específicamente al momento de comunicación con la mesa.

El principio práctico es:
uno comunica; el otro protege el partido.

16.4. Comunicación con participantes

La comunicación con jugadores, entrenadores y demás participantes forma parte del control del partido.

Los árbitros deben actuar con una mentalidad de servicio, entendiendo que su función es facilitar que el partido se desarrolle con seguridad, justicia y respeto a las reglas. Esta actitud debe ser intachable, ejemplar, educada y neutral.

Durante el partido, los árbitros deben controlar sus emociones. Las decisiones tomadas desde la tensión, la frustración o la reacción personal suelen ser precipitadas y pueden afectar negativamente al control del encuentro.

Ninguna acción o comentario de un participante debe ser interpretado de forma personal. El árbitro debe mantener una actitud serena, profesional y equilibrada, incluso cuando los participantes no actúen del mismo modo.

En la charla prepartido, el equipo arbitral debe establecer unos estándares comunes de comunicación, especialmente en relación con:

- tono de voz;
- lenguaje utilizado;
- actitud corporal;
- distancia de comunicación;
- momento adecuado para comunicar;
- gestión de protestas;
- respuesta ante gestos o comentarios inapropiados.

Los árbitros deben ser accesibles y cercanos, pero no amistosos ni excesivamente permisivos. Cada participante ocupa un rol diferente y esa distancia profesional debe mantenerse durante todo el encuentro.

Cuando una forma de comunicación no se ajuste a los estándares aceptables, los árbitros deben identificarla y reconducirla con calma, empatía y firmeza.

Aquello que se permite, se promueve. Por ello, deben evitarse conversaciones a gritos, comunicación a varios metros de distancia, palabras malsonantes, gestos despectivos o actitudes que deterioren el respeto hacia el equipo arbitral.

Las faltas de respeto claras, los gestos despectivos y las conductas que excedan los límites aceptables deben ser sancionadas. En situaciones grises, el árbitro podrá valorar el contexto, la frustración del participante y la oportunidad de reconducir la situación antes de sancionar.

El objetivo es mantener una comunicación eficaz, respetuosa y coherente, que ayude al control del partido sin perder autoridad ni credibilidad.

16.5. Comunicación con oficiales de mesa

La relación con los oficiales de mesa debe ser profesional, respetuosa y preventiva.

Antes del partido, el equipo arbitral deberá establecer una comunicación básica con la mesa de oficiales para recordar procedimientos esenciales: tiempos muertos, sustituciones, faltas de equipo, flecha de posesión alterna, relojes e incidencias.

Durante el partido, la comunicación debe ser breve y funcional. Los árbitros deberán utilizar contacto visual, señales claras y, cuando sea necesario, comunicación verbal directa.

Los oficiales de mesa forman parte del equipo arbitral y deben integrarse en la gestión del partido mediante una comunicación clara y profesional. En tiempos muertos o intervalos de juego, los árbitros podrán comprobar que todo está en orden y consultar si existe alguna cuestión relevante antes de la reanudación.

La mesa de oficiales debe recibir información precisa, pero no conversaciones innecesarias. Cada intervención debe tener un propósito: confirmar, corregir, aclarar o prevenir un error.

Los árbitros deberán estar especialmente atentos a:

- reloj de partido y de lanzamiento;
- faltas personales y de equipo;
- jugadores eliminados por faltas o descalificados;
- posesión alterna;
- sustituciones y tiempos muertos;
- errores de acta o de marcador;
- discrepancias antes de la reanudación.

El principio práctico es:

mejor confirmar a tiempo que corregir tarde.

16.6. Gestión de errores, mesa y relojes

La gestión de errores, incidencias con la mesa y control de relojes forma parte del trabajo preventivo del equipo arbitral. No debe aparecer solo cuando existe un problema, sino como una responsabilidad permanente durante todo el partido.

Cuando exista un posible error administrativo, el equipo arbitral deberá detener el procedimiento de reanudación y resolver la situación antes de que el balón vuelva a estar vivo.

La intervención debe ser tranquila, ordenada y sin exposición innecesaria de los oficiales de mesa. Forman parte del equipo arbitral y debe protegerse la credibilidad de todos.

El árbitro principal deberá asumir la dirección de la gestión cuando la incidencia afecte al acta, marcador, reloj de partido, reloj de lanzamiento, faltas, posesión alterna o cualquier situación que pueda modificar la administración posterior.

El compañero deberá mantener el control de jugadores y banquillos mientras se resuelve la incidencia. Solo aportará información concreta y procurará que los entrenadores permanezcan en sus zonas de banquillo.

Los árbitros deberán evitar gestos de sorpresa, discusiones visibles o comunicaciones confusas. La prioridad es identificar el problema, reunir la información necesaria, corregirlo conforme a las Reglas Oficiales y reanudar cuando todos tengan la misma información.

Si la incidencia es relevante, el árbitro principal podrá reunir a ambos entrenadores y comunicarles conjuntamente la situación detectada y la forma de proceder.

Control preventivo de relojes

El control del reloj de partido y del reloj de lanzamiento forma parte del trabajo permanente del equipo arbitral. Los árbitros deberán comprobar de forma habitual que los relojes funcionan correctamente y que la información visible coincide con la situación de juego.

Esta atención debe mantenerse sin abandonar la cobertura del balón, los jugadores y las posibles acciones competitivas.



Esquema 81 – Control preventivo de relojes

Siempre que un equipo establezca un nuevo control de balón, los árbitros deberán comprobar que el reloj de lanzamiento inicia correctamente la cuenta desde 24 segundos.

Si el nuevo control se produce tras un rebote ofensivo, deberán verificar que el reloj de lanzamiento se reinicia a 14 segundos y comienza a descontar.

En cada interrupción del juego, los árbitros deberán comprobar que el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se han detenido correctamente y que los dígitos son visibles. Esta comprobación debe formar parte del procedimiento habitual antes de administrar un saque, un tiro libre o cualquier reanudación.

Una técnica útil de control consiste en mirar y recordar las dos últimas cifras del reloj de partido cuando se establece un nuevo control de balón. Esta referencia permite reconstruir la posesión si posteriormente se produce un error en el reloj de lanzamiento.

Como apoyo práctico, el árbitro no necesita mirar de forma inmediata el reloj de lanzamiento justo después del nuevo control. Puede contar mentalmente hasta cuatro y comprobar entonces que el reloj de lanzamiento ha descendido hasta 20 segundos. Esa comprobación confirma que la cuenta ha comenzado correctamente.

A partir de esa referencia, el árbitro podrá calcular con mayor facilidad el final aproximado de la posesión, restando 20 segundos a los segundos mostrados en el reloj de partido. Si el reloj de lanzamiento falla, pero el reloj de partido ha seguido funcionando correctamente, el equipo arbitral tendrá una referencia útil para determinar el tiempo restante de posesión.



Esquema 82 – Técnica de control del reloj de lanzamiento

Si durante una transición se detecta un error del reloj de lanzamiento y la subida del balón se está desarrollando de forma fluida, el árbitro no deberá detener el partido de forma inmediata si con ello coloca en desventaja al equipo con control. Cuando sea posible, esperará a que el balón alcance pista delantera para detener el juego y corregir la situación conforme al procedimiento aplicable.

La comunicación con los oficiales de mesa y el operador del reloj de lanzamiento debe ser breve, clara y concreta. Cuando exista un error, los árbitros deberán reunir la información necesaria, confirmar los datos disponibles y resolver la situación antes de reanudar.

El principio práctico es:
detener, aclarar, corregir y reanudar con información común.

16.7. Señales arbitrales

Las señales arbitrales son el lenguaje visual del árbitro. Deben ser reconocibles, completas y realizadas con la pausa suficiente para que sean entendidas. Si no se da espacio a cada señal o no existe una transición fluida entre ellas, puede transmitirse inseguridad o falta de credibilidad.

Este manual no sustituye el catálogo oficial de señales, pero sí establece criterios de uso mecánico.

Las señales deberán utilizarse para comunicar:

- violaciones;
- faltas;
- número del jugador;
- penalización;
- tiros libres;
- dirección de juego;
- control del reloj;
- canasta válida o no válida;
- lanzamiento de dos o tres puntos;
- sustituciones;
- tiempos muertos;
- situaciones especiales.

El árbitro deberá evitar señales incompletas, gestos informales, movimientos excesivamente rápidos o señales simultáneas que puedan generar confusión.

Solo las faltas en acción de tiro, o aquellas en las que pueda existir duda sobre si el jugador estaba en acción de tiro, requieren una información inmediata después de la sanción.

No es necesario señalar el suelo tras una falta en la que no existe duda de que no hay acción de tiro.

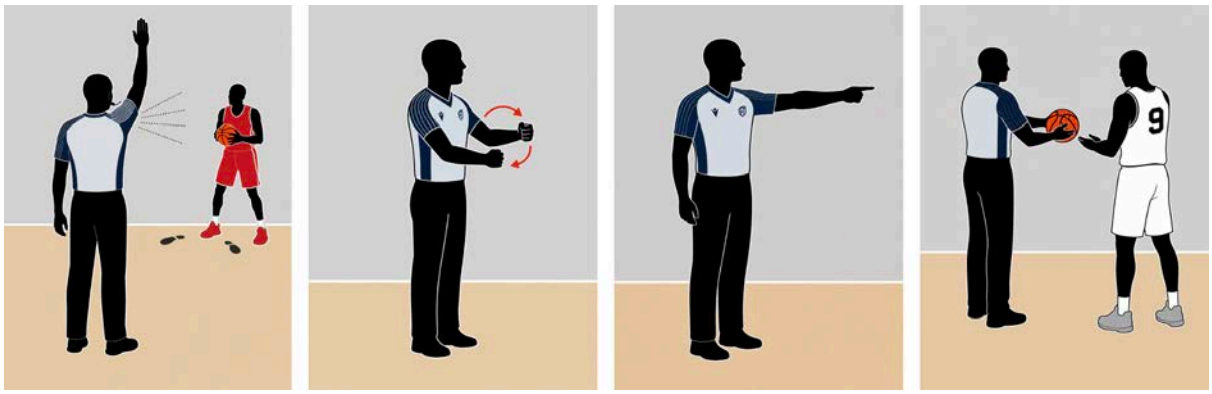
Cuando se sancione una falta en acción de tiro, el árbitro deberá indicar el número de tiros libres orientado hacia el cesto. Esta señal debe realizarse en estático. Una vez mostrada, el árbitro iniciará el desplazamiento para encontrar una posición adecuada desde la que comunicarse con la mesa de oficiales.

También deberá evitarse señalar la naturaleza de la falta inmediatamente después de sancionarla. La secuencia debe ser ordenada: detener el juego, indicar la información necesaria sobre la acción de tiro si procede, buscar contacto visual con la mesa y comunicar la falta.

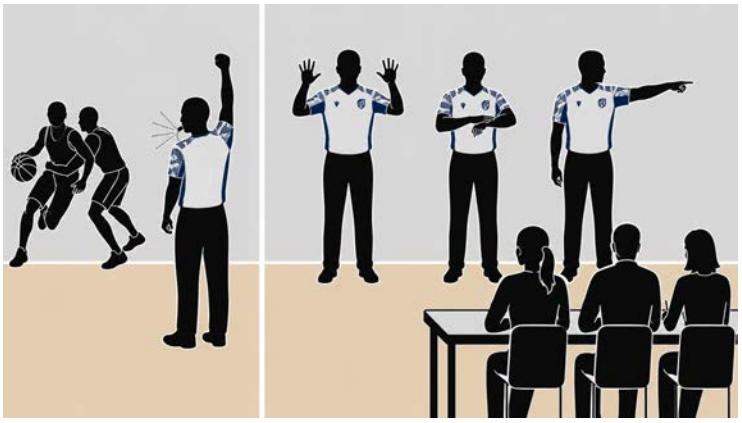
La señal debe acompañar a la decisión, no sustituirla ni exagerarla.

El principio práctico es:
una decisión clara exige una señal clara.

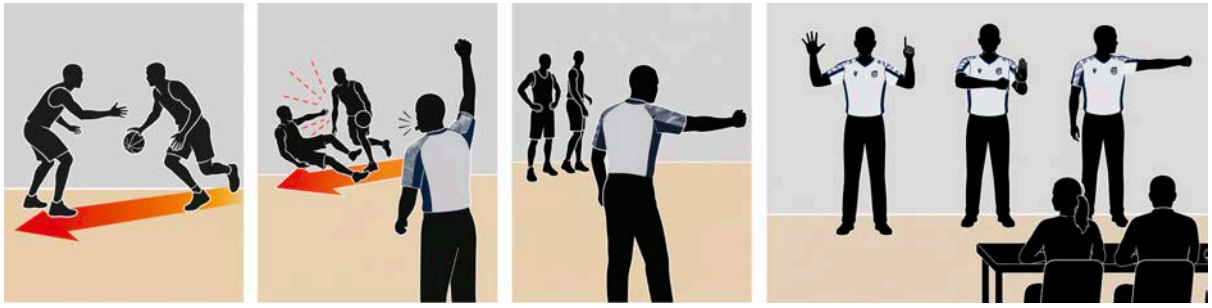
EJEMPLOS DE COMUNICACIÓN Y SECUENCIA DE SEÑALES



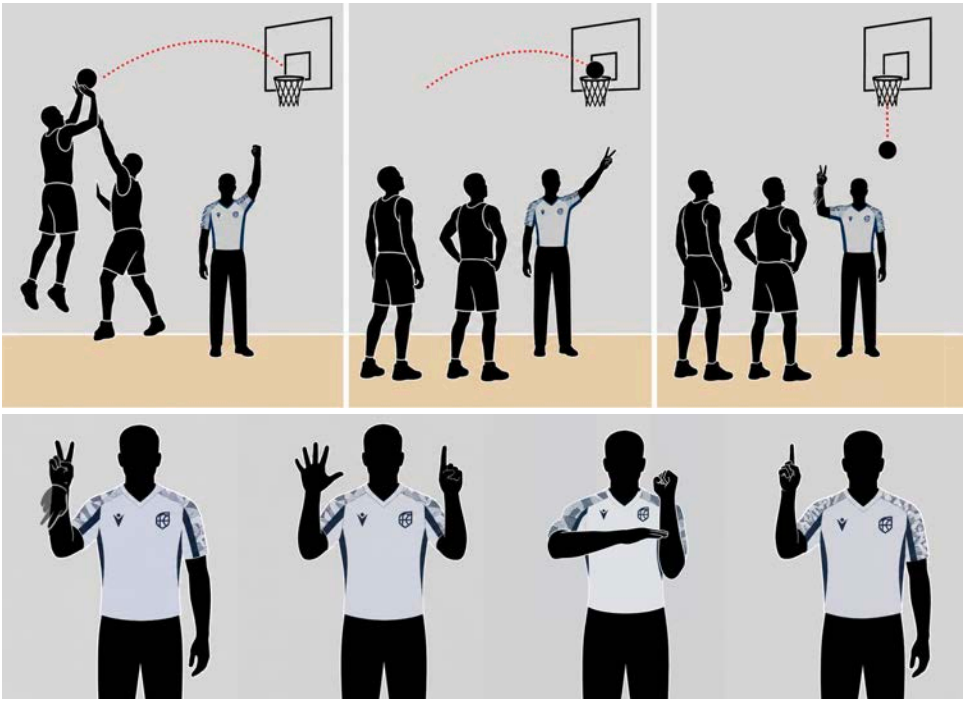
Secuencia 83 – Señalización de una violación



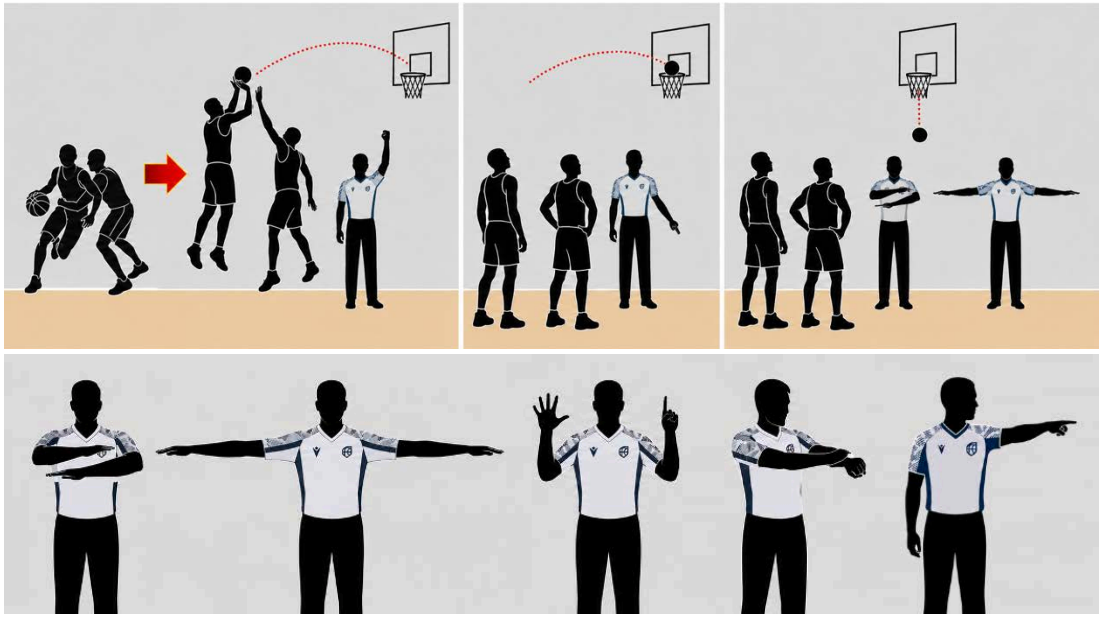
Secuencia 84 – Señalización de una falta defensiva



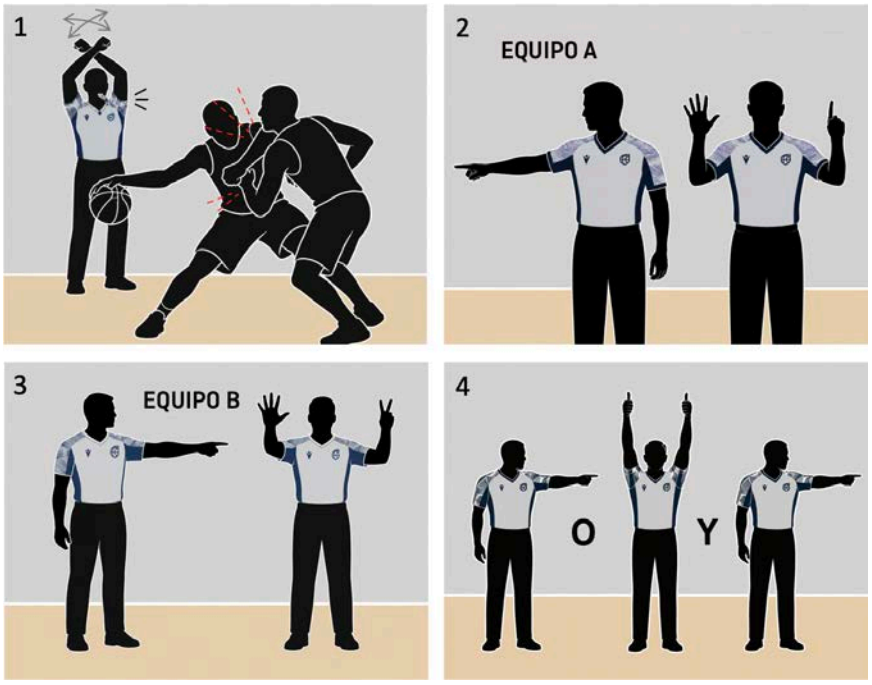
Secuencia 85 – Señalización de una falta del equipo con control de balón



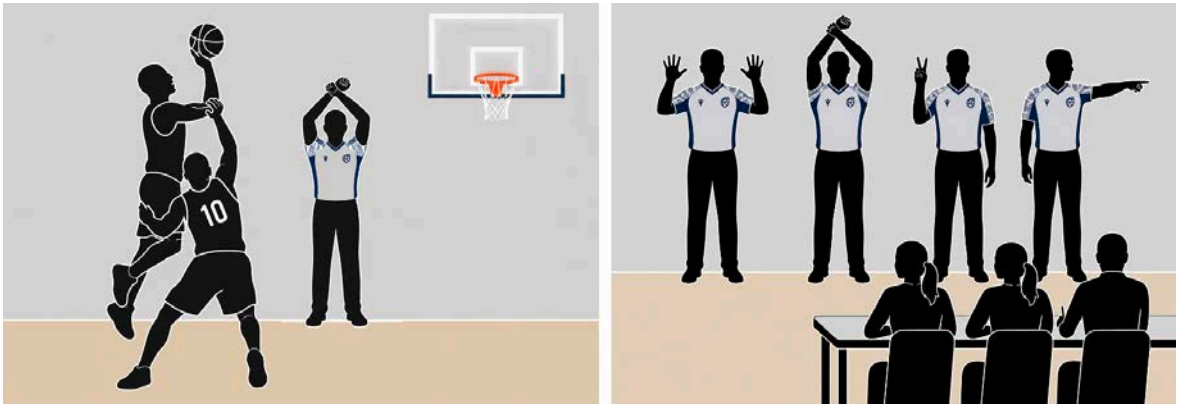
Secuencia 86 – Señalización de una falta en acción de tiro con cesto convertido



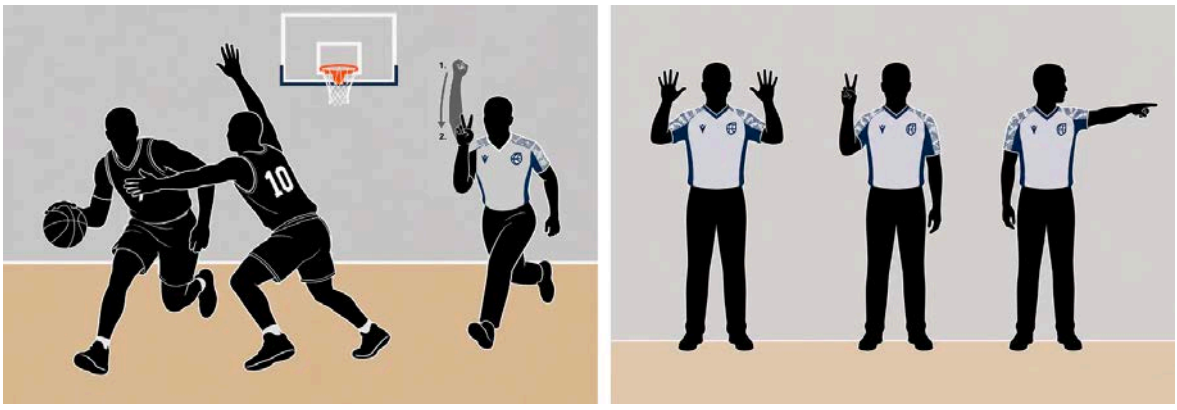
Secuencia 87 – Señalización de una falta previa a la acción de tiro con cesto convertido no válido



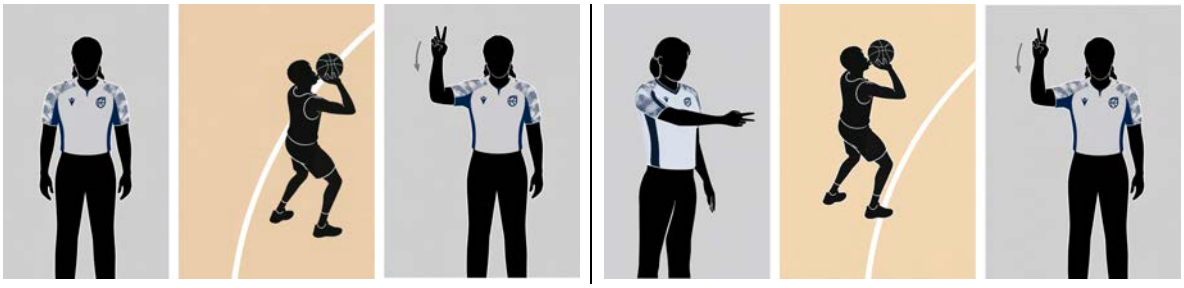
Secuencia 88 – Señalización de una falta doble



Secuencia 89 – Señalización de una falta flagrante



Secuencia 90 – Señalización de una falta disruptiva



Secuencia 91 – Señalización de un intento de 2 puntos



Secuencia 92 – Señalización de un intento de 3 puntos

16.8. Claridad, pausa y credibilidad

La calidad de la comunicación influye directamente en la credibilidad del equipo arbitral.

Una decisión correcta puede perder fuerza si se comunica con dudas, señales incompletas o falta de coordinación. Del mismo modo, una comunicación clara ayuda a prevenir protestas, errores administrativos y pérdidas de control.

Los árbitros deberán comunicar con serenidad, evitar prisas innecesarias y confirmar que la información ha sido comprendida antes de reanudar el juego.

El árbitro no debe "vender" su decisión ni reaccionar emocionalmente al contacto sancionado. La señalización debe transmitir control, no exageración.

Desplazarse de forma brusca hacia la acción después de haber señalado una falta o una violación puede transmitir que el árbitro llega tarde o que intenta reforzar artificialmente su decisión. El trabajo para lograr una buena posición debe ser previo a la decisión.

Por ello, la lectura del juego, el posicionamiento y la pausa forman parte de la comunicación arbitral.

La comunicación debe ser firme, pero no teatral; visible, pero no exagerada; breve, pero suficiente.

El criterio práctico es:
comunicar bien también es arbitrar bien.

Capítulo 17 – Faltas: Criterios mecánicos

17.1. Principios mecánicos para sancionar faltas

La sanción de una falta debe partir de una buena posición, un ángulo adecuado y una lectura completa de la acción.

La mecánica no decide por el árbitro, pero ayuda a determinar quién está en mejores condiciones para valorar el contacto. El objetivo es que cada árbitro sancione aquellas acciones que puede ver, procesar y decidir con información suficiente.

Antes de sancionar una falta, el árbitro deberá valorar:

- quién tiene la responsabilidad principal sobre la acción;
- qué árbitro tiene mejor ángulo;
- si ha visto el inicio, desarrollo y final del contacto;
- si el contacto es ilegal;
- si el contacto genera una ventaja o desventaja;
- si la intervención es necesaria para el control del partido.

No todos los contactos son faltas. Tampoco todas las acciones visibles desde la posición del árbitro están necesariamente dentro de su responsabilidad principal.

El principio práctico es:
una buena decisión empieza antes de la pitada: posición, ángulo y lectura del juego.

17.2. Responsabilidad, ángulo y disciplina visual

En mecánica 2PO, cada árbitro tiene una responsabilidad principal sobre determinadas zonas, jugadores y emparejamientos.

La **responsabilidad primaria** corresponde al árbitro que debe controlar de forma prioritaria una acción concreta por ubicación, ángulo y reparto mecánico.

La **responsabilidad secundaria** permite al compañero colaborar cuando dispone de información clara, obvia y necesaria, especialmente si el árbitro principal queda tapado, pierde el ángulo o no puede valorar el contacto completo.

La **responsabilidad compartida** aparece en espacios de transferencia o en situaciones en las que ambos árbitros pueden tener información útil sobre la acción. En estos casos, el contacto visual, la pausa y la lectura del juego son esenciales para evitar decisiones contradictorias.

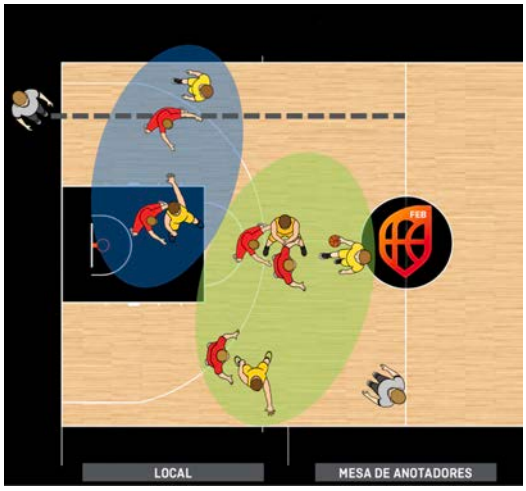
Como criterio general, la primera opción debe ser que sancione el árbitro con responsabilidad primaria. Sin embargo, la prioridad final debe ser siempre el mejor ángulo y la mejor información disponible.

El mejor ángulo no siempre pertenece al árbitro más cercano a la acción. Un árbitro puede estar próximo al contacto, pero tapado, cerrado o viendo la espalda de los jugadores. En cambio, el compañero puede tener una visión más abierta, una mejor ventana y más información sobre el punto de contacto.

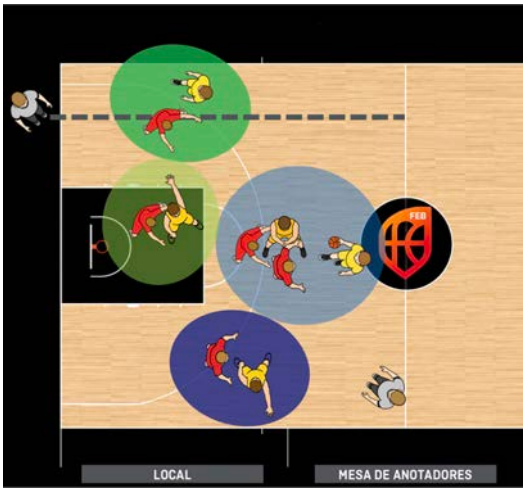
La premisa básica debe ser: **si no veo, no pito. Si no se ve con claridad, no se sanciona.**



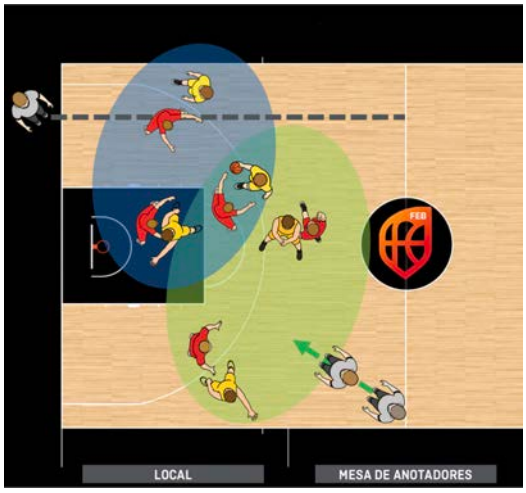
D93 – Pantalla en R2 donde se muestra el ángulo de visión y foco de atención de ambos árbitros.



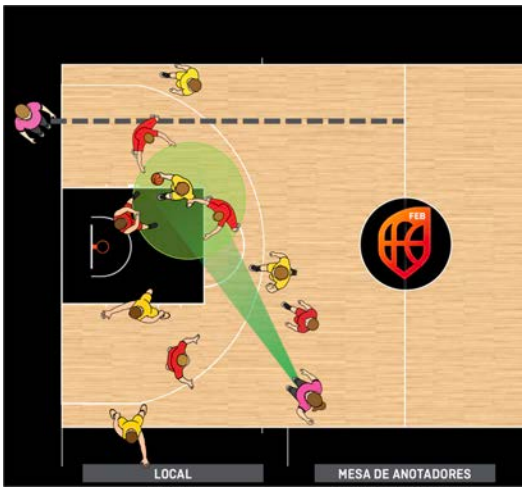
D94 – Pantalla en R2 - Primaria de Cola: sombreado verde, y primaria de Cabeza: sombreado azul.



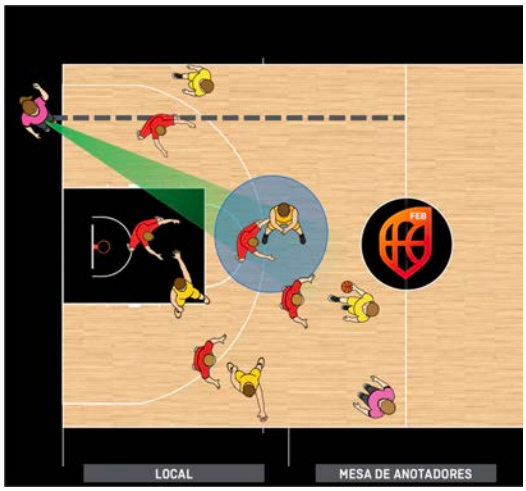
D95 – Pantalla R2– Cola - Secundaria sombreado verde; extendida: verde oscuro. Cabeza - Secundaria: sombreado azul; extendida: azul oscuro.



D96 – Continuación de la pantalla. Cola reajusta su posición y se crea un área de responsabilidad compartida con ángulo abierto para Cabeza.



D97 – Penetración por R5 – A pesar de estar más cerca de Cabeza, Cola tiene ángulo abierto y mantiene el control de su defensor primario.



D98 – Pantalla en R2 – A pesar de estar más cerca de Cola, Cabeza tiene ángulo abierto y puede ver mejor que Cola un contacto ilegal con la mano izquierda.

Esta idea exige disciplina y control. No se debe sancionar por intuición, por proximidad, por reacción de los jugadores o por el resultado de la acción. La decisión debe nacer de haber visto el inicio, el desarrollo y el final del contacto.

Cuando el árbitro acepta la responsabilidad sobre un emparejamiento competitivo, con o sin balón, deberá buscar un ángulo abierto que le permita valorar la legalidad del defensor.

El principio práctico es:

responsabilidad primaria como referencia; mejor ángulo como prioridad.

17.3. Responsabilidad en juego con balón

El árbitro arbitra el juego con balón cuando el balón está dentro de su responsabilidad primaria.

En esta situación, su prioridad será focalizar en la legalidad del defensor, manteniendo al atacante con balón dentro de su campo visual.

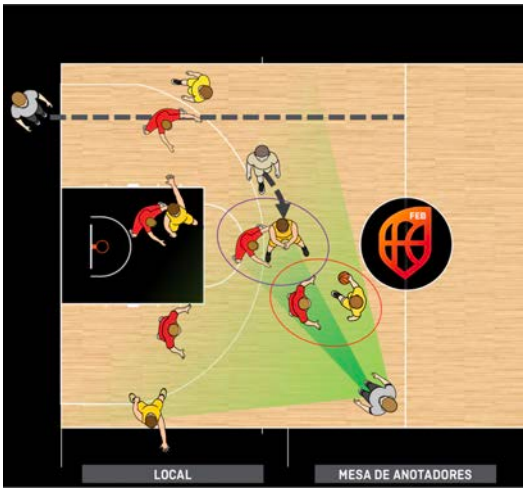
El árbitro responsable del juego con balón también será responsable de los emparejamientos competitivos próximos al balón dentro de su área primaria. No debe limitarse a seguir el balón, sino controlar el espacio entre atacante y defensor, las manos, brazos, caderas, cuerpo y desplazamientos que puedan generar contacto ilegal.

La distancia respecto al emparejamiento competitivo será proporcional a lo estrechamente defendido que esté el jugador con balón. Cuanto mayor sea la presión defensiva, mayor será la necesidad de ajustar posición y ángulo para ver el espacio entre los jugadores.

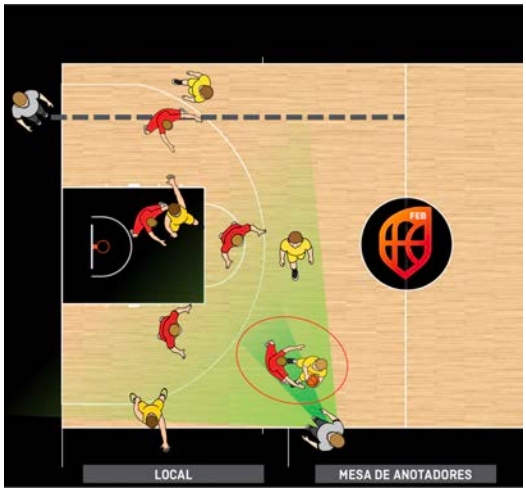
En penetraciones, finalizaciones, cambios de dirección o acciones próximas al cesto, el árbitro deberá evitar decidir solo por el resultado de la acción. La caída, el desequilibrio o la pérdida del balón no justifican por sí mismos una falta.

El principio práctico es:

arbitrar al defensor, mantener al atacante en el campo visual y valorar el impacto.



D99 – Cola focaliza en la legalidad del defensor, y mantiene al jugador con balón en su campo de visión. Además, controla el segundo emparejamiento que entra en su área de acción.



D100 – Hay un emparejamiento competitivo en R1, donde el árbitro de Cola debe estar más cerca. Cuando hay una presión defensiva, existe una mayor necesidad de ajustar y focalizar.

17.4. Responsabilidad en juego sin balón

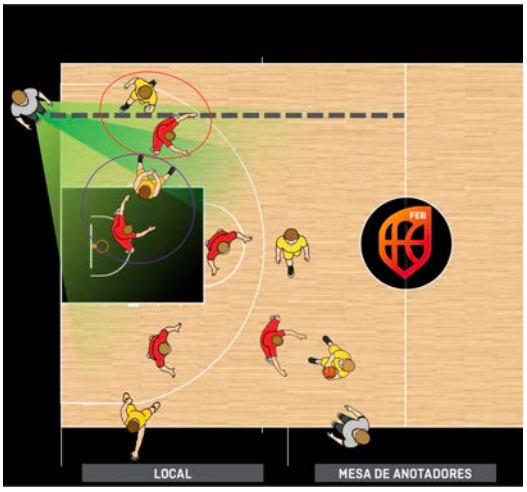
El árbitro arbitra el juego sin balón cuando el balón no está dentro de su responsabilidad primaria.

En esta situación, su prioridad será focalizar en la legalidad de los emparejamientos competitivos dentro de su área primaria.

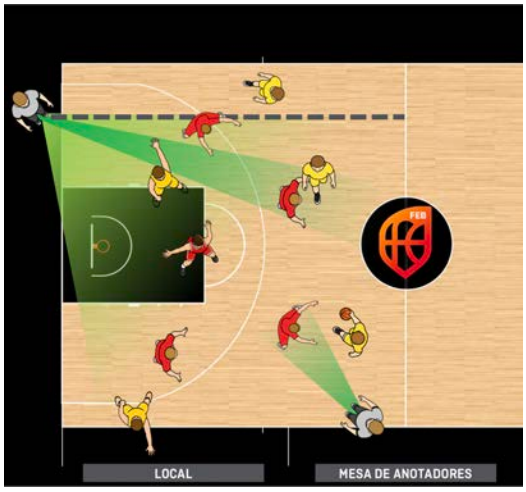
El árbitro responsable del juego sin balón deberá controlar pantallas, cortes, poste bajo, rebote anticipado, emparejamientos en lado débil, ayudas defensivas y posibles contactos alejados de la acción principal.

También deberá ser consciente de los defensores estacionarios y en movimiento, especialmente cuando puedan convertirse en defensores secundarios o participar en una ayuda defensiva.

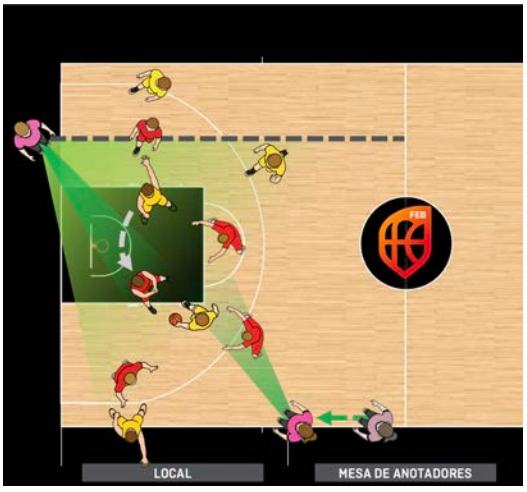
Las faltas sin balón suelen producirse antes de que la acción sea evidente para todos. Por ello, el árbitro debe anticipar dónde puede generarse el contacto y no esperar a que el balón llegue a la zona.



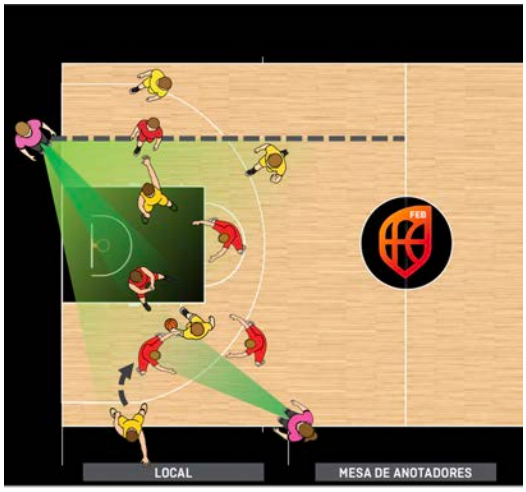
D101 – Control juego sin balón - Cabeza focaliza sobre el emparejamiento primario, analizando la pantalla en juego sin balón, su prioridad en la cobertura.



D102 – Si Cabeza no tiene ningún emparejamiento competitivo en su primaria, extenderá cobertura donde pueda ayudar, sin perder su campo de visión.



D103 – Cabeza focaliza sobre la posible ayuda defensiva que viene desde su primaria y que puede intervenir en la acción sobre el balón.



D104 – Una vez superado a su defensor y que este no tenga influencia, Cola también atenderá a las ayudas defensivas que se produzcan desde su primaria.

El árbitro que cubre el juego sin balón no debe abandonar su responsabilidad para seguir el balón. Su trabajo es controlar aquello que permite que el juego continúe legalmente.

El principio práctico es:
si no tienes el balón, arbitra los emparejamientos competitivos que pueden entrar en la siguiente acción.

17.5. Transferencia y responsabilidad compartida

En mecánica 2PO existen espacios en los que la responsabilidad no pertenece de forma automática a un solo árbitro. Son zonas de transferencia o responsabilidad compartida, donde el reparto dependerá del origen de la acción, del ángulo abierto, del defensor implicado y de la mejor información disponible.

En la zona 3-4, la responsabilidad se determinará según la procedencia del balón y la orientación del ángulo abierto. Si el balón llega desde R2 mediante pase o conducción, Cola mantendrá la responsabilidad del juego con balón hasta que Cabeza esté preparado para asumirla. En ese momento, Cabeza reajustará su posición a la altura del balón, mantendrá el control de los emparejamientos competitivos en su primaria y estará preparado para recibir de cara una posible penetración paralela a la línea lateral.

Si el balón llega a la zona 3-4 desde R4, por ejemplo, mediante pase, inversión o juego de poste, Cabeza mantendrá normalmente la responsabilidad del juego con balón, siempre que conserve un ángulo abierto y pueda valorar la legalidad del defensor.

También pueden existir situaciones de aclarado en la zona 3-4. Si el jugador recibe en esa zona y el resto de los jugadores se distribuye mayoritariamente en R1-R2 o R6, Cabeza podrá asumir el juego que se abre hacia su lado, mientras Cola mantiene la responsabilidad del juego sin balón y de los emparejamientos alejados.

Por tanto, la zona 3-4 no debe entenderse como una zona fija de un árbitro concreto. Es un espacio de lectura y coordinación. Los árbitros deberán acordar en la charla prepartido cómo repartir esta responsabilidad y deberán ajustarla durante el partido según la ubicación del balón, los defensores, el volumen de jugadores y el mejor ángulo disponible.



D105 – 1c1 en zona 3-4 que proviene de un pase desde R4. Cabeza mantiene la responsabilidad y extiende su cobertura al defensor del jugador con balón. Cola mantiene en su campo de visión al resto de jugadores.



D106 – Situación de 1c1 en zona 3-4 que proviene de un pase desde R2. Cola mantiene la responsabilidad con una distancia y cobertura suficiente para seguir cubriendo cualquier emparejamiento en primaria.



D107 – Situación de aclarado (isolation) donde Cabeza asume responsabilidad directa de zona 3-4 ya que Cola tiene emparejamientos en su primaria.



D108 – Situación de 1c1 en zona 3-4 con responsabilidad de Cola, donde Cabeza tiene emparejamientos que controlar en su primaria.

En R5, el reparto deberá basarse especialmente en la legalidad del defensor primario o secundario y en el ángulo abierto. Cabeza deberá intervenir en aquellas acciones que reciba de cara, especialmente contactos de defensores primarios o secundarios que se produzcan por debajo del nivel de la red.

Cola deberá estar preparado para arbitrar aquello que Cabeza no pueda controlar, especialmente contactos por encima del nivel de la red, acciones sobre el balón en finalizaciones, situaciones en las que Cabeza quede tapado por jugadores interiores, e interposiciones o interferencias.

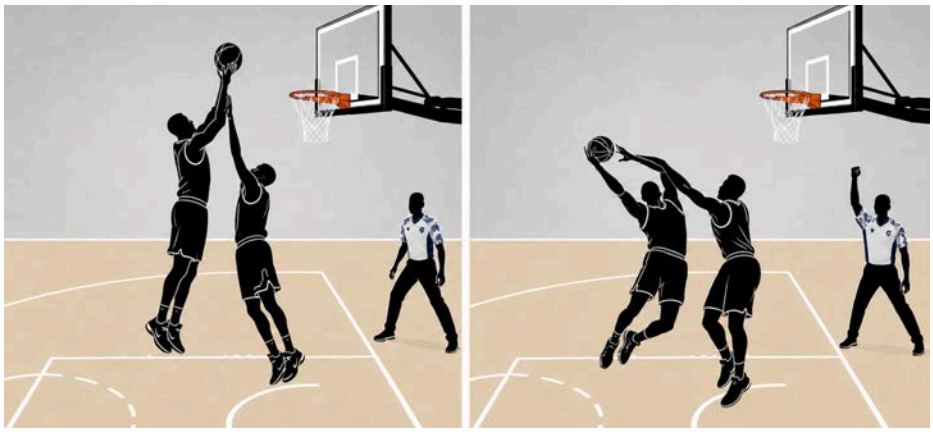


Diagrama 109 – Cobertura de contactos por encima y por debajo del nivel de la red

Cuando el balón abandone la responsabilidad primaria de un árbitro, este no deberá desconectarse de la acción. Mantendrá la cobertura hasta que el nuevo árbitro responsable acepte la acción y esté preparado para asumirla.

La transferencia de responsabilidad debe realizarse con lectura del juego, continuidad en la cobertura, contacto visual cuando sea posible y confianza en el compañero. No debe producirse por el simple hecho de que el balón haya cambiado de rectángulo.

Cuando un árbitro tenga ángulo abierto sobre una acción clara, obvia y necesaria fuera de su responsabilidad principal, podrá extender su cobertura. En estos casos, deberá mirar, analizar y solo intervenir si la acción requiere ser sancionada para el control del partido.

La intervención desde responsabilidad secundaria deberá realizarse con timing de ayuda, mediante una pitada con cadencia, evitando precipitación y respetando la responsabilidad del compañero.

El principio práctico es:
mantener la cobertura hasta que el compañero acepte la acción, leer las zonas compartidas y sancionar desde el mejor ángulo.

17.6. Doble pitada y decisión común

La doble pitada puede producirse cuando ambos árbitros sancionan la misma acción, cuando intervienen sobre contactos próximos o cuando cada árbitro sanciona una acción diferente dentro de una misma secuencia.

Después de una doble pitada, los árbitros deberán evitar señales contradictorias. La primera reacción debe ser establecer contacto visual, detener la señalización posterior y confirmar qué ha sancionado cada árbitro.

No debe señalarse de forma inmediata la dirección de juego ni indicar directamente que una falta es con control de balón si existe posibilidad de que el compañero haya sancionado otra acción o una infracción previa.

Cuando ambos árbitros sancionen la misma acción y no exista discrepancia, comunicará la falta el árbitro que haya recibido la acción con mejor ángulo abierto y mejor información sobre el contacto. En ese caso, se aplicará el procedimiento más eficiente para evitar movimientos innecesarios y retrasos.

Cuando existan decisiones diferentes, los árbitros deberán reunirse brevemente y describir los hechos en orden cronológico. El objetivo no es defender la propia decisión, sino identificar qué ocurrió primero y qué información aporta cada árbitro.

Por ejemplo, si un árbitro ha sancionado una violación de pasos antes de que se produzca un contacto posterior, la violación determinará la reanudación. Si un árbitro ha sancionado una falta defensiva y el compañero una falta del atacante por una acción distinta, deberá establecerse qué acción ocurrió antes y cuál debe prevalecer según las Reglas Oficiales.

Los árbitros no deben asumir de forma automática que el compañero tiene razón ni mantener su propia decisión sin escuchar la información disponible. La decisión final debe construirse desde los hechos observados, el orden de la secuencia y la mejor información del equipo arbitral.

También deberá evitarse señalar al compañero, invitarle públicamente a comunicar la falta o trasladarle la responsabilidad de la decisión mediante gestos visibles. Estas situaciones deben resolverse con comunicación breve, discreta y profesional.

Una discrepancia bien gestionada puede fortalecer la credibilidad del equipo arbitral. Una discrepancia mal gestionada, con señales opuestas, dudas visibles o falta de comunicación, puede dañarla.

El principio práctico es:
contacto visual, hechos en orden y una sola decisión.

Capítulo 18 – Cobertura de acciones de tiro

18.1. Principios generales

La cobertura de una acción de tiro exige identificar qué árbitro tiene responsabilidad, ángulo abierto y mejor información sobre el lanzador, su defensor y los posibles contactos.

La responsabilidad no depende de si el lanzamiento es de dos o tres puntos, ni de si se produce cerca o lejos del cesto. Depende de la ubicación del balón, del defensor primario, del área de responsabilidad, del ángulo disponible y de qué árbitro venía controlando el emparejamiento competitivo.

En cada acción de tiro, el equipo arbitral deberá determinar:

- qué árbitro controla al lanzador y a su defensor;
- qué árbitro controla el juego sin balón;
- quién tiene referencia sobre la línea de tres puntos;
- quién controla los contactos durante y después del lanzamiento;
- quién prepara la cobertura del rebote.

La prioridad del árbitro responsable será la legalidad del defensor, manteniendo al lanzador dentro de su campo visual.

El principio práctico es:

responsabilidad, ángulo abierto, legalidad del defensor y protección del lanzador.

18.2. Inicio y final de la acción de tiro

El árbitro debe conocer cuándo empieza y cuándo termina una acción de tiro, porque de ello depende la penalización posterior.

La acción de tiro finaliza cuando el balón ha salido de la mano o las manos del lanzador y, si el jugador está en el aire, cuando ambos pies han vuelto al suelo. En acciones continuadas, penetraciones o lanzamientos en movimiento, comienza cuando el jugador controla el balón y continúa con el movimiento propio del lanzamiento.

No debe confundirse la acción de tiro con el número de apoyos legales realizados por el jugador. La acción de tiro depende del desarrollo y del movimiento de lanzamiento, no únicamente de los pasos.

Debe valorarse con especial atención la situación en la que un jugador recibe una falta durante la acción de tiro y después decide pasar el balón. No debe asumirse automáticamente que sigue existiendo acción de tiro si el jugador abandona el lanzamiento y convierte la acción en un pase.

Cuando el contacto se produce después de finalizada la acción de tiro, podrá existir una falta posterior. Su penalización dependerá del tipo de falta y de la situación de faltas de equipo, no de la acción de tiro ya finalizada.

El principio práctico es:

identificar el inicio, proteger la acción y reconocer cuándo termina.

18.3. Up-Down-Rebound

La secuencia mental para cubrir una acción de tiro será Up-Down-Rebound: arriba, abajo y rebote.

Esta secuencia no significa mirar mecánicamente al tirador de abajo arriba, ni hacer un barrido visual perdiendo al defensor. Significa ordenar la cobertura sin abandonar la legalidad del defensor.

- **UP**: el árbitro controla la elevación del lanzamiento, el defensor que puntea, la verticalidad, el contacto en brazo, mano, muñeca o cuerpo y cualquier invasión del cilindro.
- **DOWN**: el árbitro mantiene la cobertura después de la salida del balón, controla la caída del tirador, su espacio de aterrizaje y cualquier contacto tardío del defensor.
- **REBOUND**: una vez finalizada la acción de tiro y descartado un contacto ilegal, el árbitro transfiere su atención al rebote o a la siguiente acción de juego.

El árbitro responsable del lanzamiento no debe seguir inmediatamente la trayectoria del balón ni abandonar al tirador antes de tiempo.

En el caso de Cola, atacar el juego ayuda a mantener la conexión con la acción hasta completar la secuencia.

El principio práctico es:
arriba, abajo y rebote; sin perder la legalidad del defensor.



Secuencia 110 – Up-Down-Rebound – Continuidad de cobertura durante la acción de tiro

18.4. Responsabilidad sobre el lanzamiento

El árbitro responsable del lanzamiento será, como norma general, el árbitro que tenga la acción dentro de su responsabilidad primaria y mejor información sobre el defensor.

Este árbitro deberá controlar:

- posición inicial del lanzador;
- legalidad del defensor;
- desplazamiento hacia adelante o salto vertical del defensor;
- contacto antes, durante o después del lanzamiento;
- espacio de caída del lanzador;
- posible acción ilegal del lanzador;
- transición posterior hacia el rebote.

El árbitro no debe moverse antes o durante el lanzamiento sin un propósito claro de mejorar la cobertura. Un movimiento innecesario puede hacerle perder el punto de contacto, la verticalidad del defensor o el espacio de caída del lanzador.

Atacar el juego como anclaje mental

En lanzamientos exteriores o penetraciones, el árbitro de Cola deberá mantenerse conectado con la acción hasta que finalice la secuencia de cobertura.

Una herramienta útil es atacar el juego como anclaje mental y corporal. Consiste en orientar el cuerpo hacia la acción y cargar el peso sobre la pierna más cercana al cesto hacia el que se ataca.

Cuando corresponda señalar un intento de tres puntos, Cola utilizará preferentemente la mano más próxima al cesto y cercana a la línea lateral. Esta técnica ayuda a mantener la orientación corporal hacia el juego y evita abandonar mentalmente la acción antes de que se defina el rebote.

Si el árbitro señala el intento con la mano alejada del juego o carga el peso sobre la pierna exterior, puede favorecer una desconexión prematura de la acción. Incluso si observa una posible ilegalidad, esa falta de compromiso corporal puede producir inacción o una respuesta tardía.

El objetivo no es adoptar una postura rígida, sino mantener presencia, foco y compromiso con la acción hasta completar la secuencia Up-Down-Rebound.

Cuando se ha realizado un buen trabajo de mecánica y el jugador con balón está dentro del campo visual, la prioridad debe ser focalizar en la legalidad del defensor.

El árbitro que no tiene responsabilidad en la acción de tiro deberá controlar el juego sin balón y preparar la cobertura del rebote.

El principio práctico es:

quien controla el defensor, controla el lanzamiento.



D111 – Situación de penetración donde el árbitro de Cola ataca el juego, dejando su peso sobre la pierna más próxima a la banda.



D112 – Situación de lanzamiento de 3 puntos donde Cola ataca el juego con su orientación corporal y señala el intento de tres puntos con el brazo más próximo al juego.

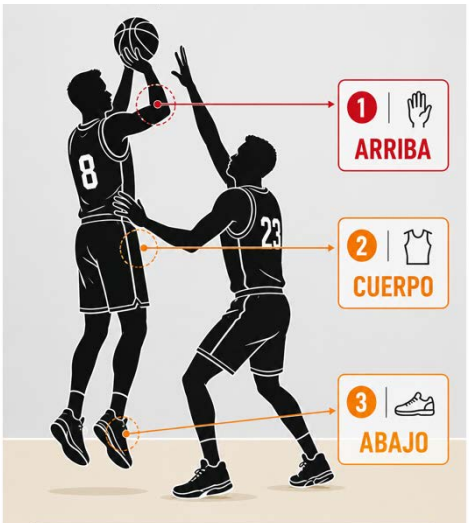


Diagrama 113 – Atacar el juego como anclaje mental. Presencia, orientación y compromiso corporal.

18.5. Puntos de contacto y legalidad

En una acción de tiro, los contactos pueden producirse en tres referencias principales:

- **1. Arriba**: mano, muñeca, brazo;
- **2. Cuerpo**: tronco, hombro, cadera o cilindro;
- **3. Abajo**: piernas, pies o espacio de caída.



D114 – Puntos de contacto

Estas referencias no deben provocar que el árbitro mire únicamente al lanzador. Su función es ayudar a identificar dónde puede producirse el contacto ilegal del defensor o del propio lanzador.

El defensor tiene derecho a ocupar una posición legal y a saltar verticalmente dentro de su cilindro. No debe ser penalizado por mantener una posición legal si el lanzador provoca el contacto extendiendo brazos, piernas o cuerpo de forma no natural.

El lanzador tampoco puede crear contacto ilegal para obtener una ventaja: saltar hacia el defensor, extender una pierna fuera de su movimiento natural, abrir el brazo para generar espacio o buscar un contacto que no forma parte de una acción normal de tiro.

El árbitro deberá diferenciar entre contacto marginal, sin impacto real, y contacto ilegal que pone en desventaja al oponente.

El principio práctico es:
proteger al lanzador no significa penalizar al defensor legal.

18.6. Lanzamientos exteriores

En lanzamientos exteriores, especialmente cerca de la línea de tres puntos, el árbitro responsable deberá controlar los pies del lanzador, la línea, el defensor y la acción de tiro.

Si existe duda sobre si el intento es de dos o tres puntos, el árbitro deberá aclararlo con la señal correspondiente. Si el jugador tiene ambos pies claramente dentro de la zona de dos puntos y no existe duda, se evitarán gestos innecesarios.

El árbitro no debe anticipar la señal de tres puntos sin haber confirmado la posición de los pies del lanzador y sin tener claro que realmente se trata de un intento de lanzamiento.

No hay prisa por señalar el intento. La señal debe aparecer cuando el árbitro ha verificado pies, línea, defensor y lanzamiento.

Cuando el lanzamiento se produce en una zona de responsabilidad compartida, los árbitros deberán utilizar contacto visual y evitar señales contradictorias.

El principio práctico es:

pies, línea, defensor y señal solo cuando haya certeza.

18.7. Protección del lanzador

Proteger al lanzador significa controlar que el defensor no invada ilegalmente su espacio, no altere su equilibrio y no genere contactos peligrosos o intimidatorios durante o después del lanzamiento.

Especial atención requieren:

- defensores que avanzan hacia el lanzador sin mantener verticalidad;
- contactos en el brazo de tiro;
- contactos con el cuerpo durante la elevación;
- invasión del espacio de caída;
- defensores que se colocan debajo del lanzador;
- contactos tardíos sin esfuerzo legítimo por jugar el balón.

Cuando un defensor se mete debajo de un jugador en el aire o genera un contacto que puede poner en riesgo su caída, la acción debe valorarse con especial rigor. Según la naturaleza del contacto, su intensidad, riesgo y ausencia de esfuerzo legítimo por jugar el balón, podrá ser sancionada como falta personal, falta flagrante o incluso falta descalificante.

En situaciones 50-50 sobre el espacio de caída, los árbitros deberán proteger el derecho del jugador en el aire a aterrizar de forma segura, sin penalizar al defensor que ya ocupaba una posición legal.

El principio práctico es:

el tirador tiene derecho a lanzar y caer con seguridad.

18.8. Ayudas en lanzamientos

Las ayudas en lanzamientos deben ser excepcionales, claras y necesarias.

Si una acción de tiro se produce en una zona compartida, en una transición de responsabilidad o incluso fuera de la primaria del árbitro que observa el contacto, el compañero podrá intervenir si dispone de información clara sobre una acción ilegal que el árbitro responsable no ha podido ver.

La ayuda no debe convertirse en una práctica habitual ni utilizarse para contactos dudosos. Debe reservarse para contactos obvios, necesarios para el control del partido y relacionados con la protección del lanzador.

Cuando el árbitro que no sanciona dispone de información clarificadora sobre la acción de tiro, podrá aportarla de forma breve y concreta. Por ejemplo:

- si hubo bote posterior;
- si el jugador abandonó el lanzamiento y pasó el balón;
- si el contacto fue antes de la acción de tiro;
- si hubo interposición o interferencia;
- si el cesto fue válido o no válido;
- si la falta fue posterior a la acción de tiro.

Cuando la ayuda sea aceptada, la responsabilidad de la información aportada corresponde al árbitro que la ofrece.

El principio práctico es:
ayudar solo con información clara, concreta y necesaria.

18.9. Señalización de la acción de tiro

En acciones continuadas o situaciones que puedan generar duda sobre si existe acción de tiro, el árbitro deberá aclarar la decisión de forma inmediata.

Si la falta se produce en acción de tiro, deberá indicarse el número de tiros libres orientado hacia el cesto, conforme a la secuencia de comunicación correspondiente.

Si la falta no se produce en acción de tiro, pero la acción puede generar duda por penetración, recogida del balón, movimiento de lanzamiento o intento de crear una acción de tiro, el árbitro deberá señalar el suelo de forma inmediata para aclarar que la falta es previa o no genera tiros libres.

No es necesario señalar el suelo en faltas donde no existe ninguna duda de que no hay acción de tiro, como contactos en pista trasera, zona de medio campo o situaciones alejadas de cualquier intento real de lanzamiento.

La señalización debe evitar incertidumbre cuando después del contacto puedan aparecer otros elementos: segundo contacto, pasos, pérdida momentánea del balón, pase, interposición, interferencia o cesto convertido.

El principio práctico es:
si puede haber duda, aclarar inmediatamente; si no hay duda, no añadir señales innecesarias.

Capítulo 19 – Cobertura del rebote

19.1. Principios generales

La cobertura del rebote comienza antes de que el balón toque el aro o esté disponible para ser recuperado.

Cubrir el rebote no significa mirar una zona del campo ni acercarse automáticamente al cesto. Significa reajustar la posición para controlar los emparejamientos competitivos que pueden luchar por el control del balón si el lanzamiento no es convertido.

El árbitro deberá identificar:

- qué jugadores pueden disputar el rebote;
- desde dónde se aproximan;
- qué emparejamientos tienen contacto potencial;
- quién tiene mejor ángulo abierto;
- qué jugadores no participan activamente en el rebote;
- qué acción puede generarse tras el control del balón.

La idea tradicional de que "en cada tiro y penetración, el árbitro tiene que penetrar" debe evolucionar hacia un concepto más preciso:

en cada tiro y penetración, el árbitro tiene que reajustar su posición.

El objetivo del reajuste no es estar más cerca del aro, sino obtener mejor información sobre los contactos y mantener a los jugadores dentro del campo visual.

El principio práctico es:

reajustar la posición para controlar emparejamientos, no para acercarse al cesto.

19.2. Del lanzamiento al rebote

La cobertura del rebote está conectada con la acción de tiro, pero no debe anticiparse antes de tiempo.

El árbitro responsable del lanzamiento mantendrá su atención sobre el lanzador y su defensor hasta que finalice la acción de tiro y no exista contacto ilegal pendiente de valorar.

El compañero, que no tiene responsabilidad directa sobre el lanzamiento, podrá anticipar antes la cobertura del rebote, controlando los emparejamientos que se preparan para disputar el balón.

Cuando la acción de tiro finaliza, ambos árbitros deberán adaptar su foco a la nueva situación: jugadores interiores, jugadores que llegan desde el perímetro, bloqueos de rebote, contactos desde atrás, rebotes largos o posible transición.

El principio práctico es:

finalizar la cobertura del tiro y entrar en la cobertura del rebote sin perder información.

19.3. Reajuste de posición

El reajuste de posición para el rebote debe responder a la ubicación real de los jugadores y no a un movimiento automático hacia el aro.

Si el árbitro ya tiene un ángulo abierto y controla los emparejamientos competitivos, puede no ser necesario desplazarse. En cambio, si queda en línea con dos jugadores, cerrado o sin espacio visual entre ellos, deberá reajustar su posición para mejorar la información.

El árbitro de Cola podrá reajustar hacia dentro, hacia la derecha o hacia la izquierda de su posición inicial, siempre con el objetivo de abrir ángulo sobre los emparejamientos que pueden disputar el rebote. No debe aproximarse innecesariamente al aro si ello reduce su campo visual, deja sin cobertura emparejamientos alejados o compromete la posibilidad de llegar por delante del juego en una transición.

El árbitro de Cabeza tendrá menos espacio de reajuste, pero podrá ajustar hacia dentro o hacia fuera de la línea de fondo. También podrá utilizar un cross-step puntual, acercándose a la línea de fondo o entrando ligeramente en el terreno de juego solo cuando sea necesario para valorar un contacto concreto, recuperando después su zona de trabajo habitual.

El reajuste debe permitir ver el espacio entre jugadores, la dirección de los desplazamientos y quién genera el contacto.

El principio práctico es:
si el ángulo es abierto, mantener; si el ángulo se cierra, reajustar.



Diagrama 115 – El reajuste de posición no siempre será hacia la dirección del aro.

19.4. Emparejamientos de rebote

En un lanzamiento exterior, normalmente hay un jugador que lanza y un defensor que puntea o defiende el lanzamiento. Esa pareja no siempre participa de forma inmediata en la lucha por el rebote.

Por ello, el equipo arbitral deberá identificar cuántos emparejamientos pueden disputar realmente el balón. En algunas acciones habrá varios jugadores cargando al rebote; en otras, solo uno o incluso ninguno.

La cobertura no debe centrarse únicamente en la zona restringida. También deben controlarse jugadores que permanecen fuera, emparejamientos alejados, pantallas indirectas, posibles contactos en el perímetro y jugadores que preparan la transición.

Los árbitros deberán evitar quedar en línea con dos jugadores que compiten por el rebote. Si el contacto se produce desde detrás o desde el lateral, el ángulo será determinante para valorar si existe contacto incidental, exageración del jugador o contacto ilegal con impacto real.

Un contacto mínimo durante la batida o el salto puede afectar de forma importante al equilibrio, trayectoria o impulso del reboteador. Por ello, el árbitro debe valorar aproximación, trayectoria, punto de contacto e impacto.

El principio práctico es:
no arbitrar el rebote por zonas, sino por emparejamientos competitivos.

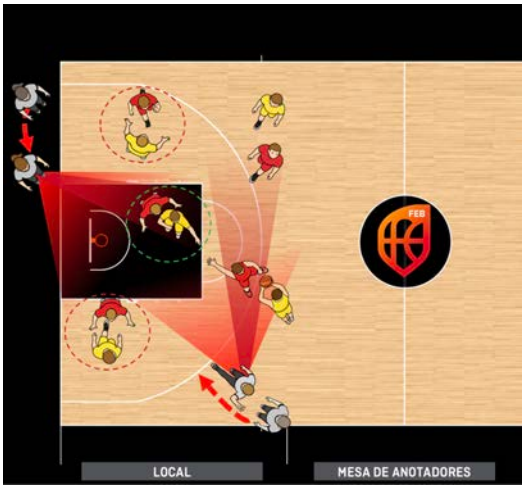
19.5. Responsabilidad de Cabeza y Cola

La responsabilidad del rebote dependerá de la ubicación del lanzamiento, la distribución de jugadores, los emparejamientos activos y el mejor ángulo disponible:

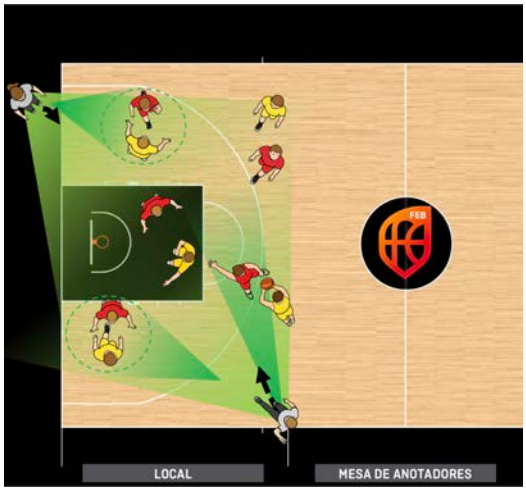
- Cabeza suele tener mejor visión sobre jugadores interiores, contactos próximos al aro y emparejamientos que recibe de cara. Sin embargo, no debe meterse automáticamente debajo del tablero si con ello pierde campo visual o queda cerrado.
- Cola suele tener mejor visión sobre jugadores exteriores, rebotes largos, jugadores que cargan desde el perímetro y contactos que se producen desde fuera hacia dentro. Sin embargo, no debe desplazarse automáticamente hacia el aro si ya dispone de buena cobertura desde su posición.

Cuando los emparejamientos se aproximen al rebote desde diferentes zonas, cada árbitro deberá asumir aquellos que pueda controlar con mejor ángulo abierto, evitando duplicar la misma acción y dejando sin cobertura otros contactos relevantes.

El principio práctico es:
Cabeza y Cola no cubren lugares fijos; cubren emparejamientos desde el mejor ángulo.



D116 – Penetración automática, error frecuente. La cobertura del rebote no consiste en acercarse al aro, sino en reajustar la posición para controlar los emparejamientos activos. Dos pares quedan sin control.



D117 – Cobertura de rebote. Cola mantiene la cobertura del tiro hasta el final y, después, controla un emparejamiento a su izquierda. Cabeza controla el otro emparejamiento desde su mejor ángulo.

19.6. Contactos en el rebote

El rebote permite contacto normal de competición, pero no contactos que generen una ventaja ilegal.

Los árbitros deberán diferenciar entre contacto incidental y contacto ilegal que desplaza, retiene, empuja o impide al adversario disputar el balón.

Especial atención requieren:

- empujones con manos, antebrazos o cuerpo;
- agarrones o retenciones;
- desplazamientos del adversario;
- contactos desde atrás con impacto;
- uso ilegal de cadera o piernas;
- jugadores que no juegan el balón y solo desplazan al oponente;
- reboteadores que llegan desde el perímetro sin control corporal.

No debe sancionarse solo por la caída o reacción de un jugador. Algunos jugadores exageran el contacto cuando sienten presión desde detrás. El árbitro deberá valorar la trayectoria, el punto de contacto, la intensidad y el efecto real sobre la disputa del rebote.

El principio práctico es:

identificar quién genera el contacto y qué ventaja obtiene.

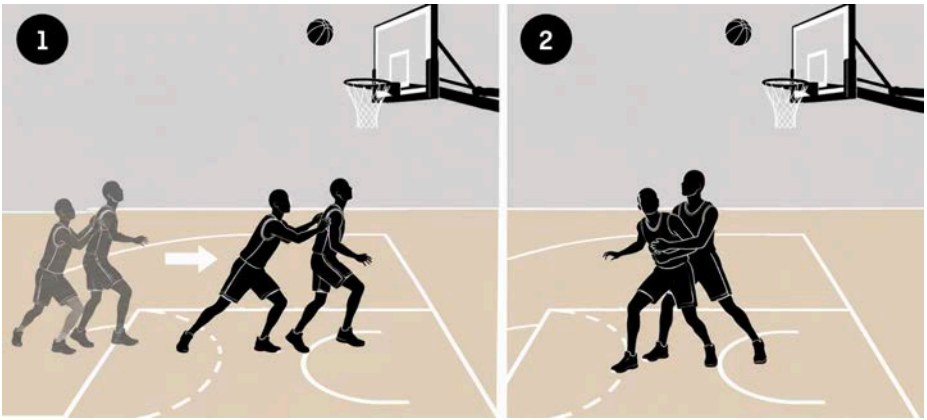


Diagrama 118 – Situaciones de rebote donde se crea una ventaja ilegal. (1) Empuja. (2) Agarra/retiene.

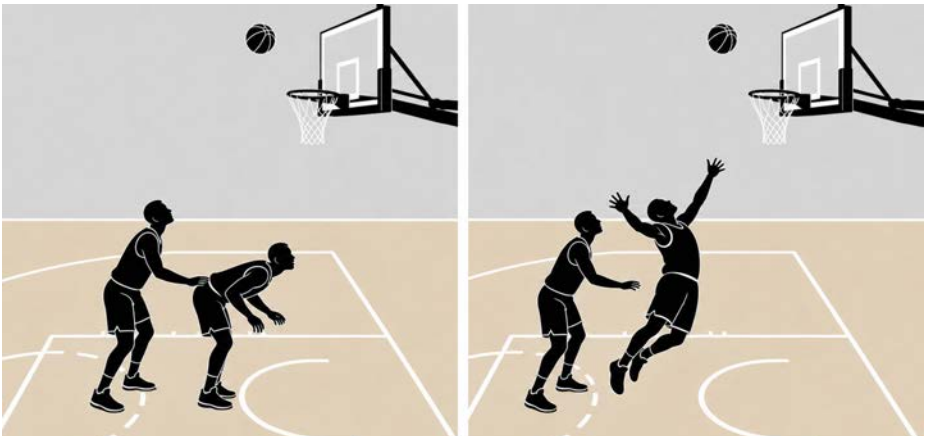


Diagrama 119 – Situaciones de rebote donde el jugador adelantado exagera un mínimo contacto por la espalda. Por ello, es fundamental tener ángulo abierto y valorar el gesto/contacto del jugador que viene por detrás.

19.7. Rebote largo y nueva posesión

Los lanzamientos exteriores pueden generar rebotes largos, acciones alejadas del aro y cambios rápidos de posesión. Por ello, el árbitro no debe reajustar de forma excesiva hacia el cesto si con ello pierde el control de emparejamientos alejados o compromete una posible transición.

Los jugadores situados fuera de la zona próxima al aro también pueden disputar el rebote. Cola deberá estar especialmente atento a los rebotes desde el perímetro, a los contactos laterales o desde atrás y a la posible salida rápida si la defensa obtiene el control del balón. Su conexión corporal con la acción de tiro no debe impedirle anticipar el rebote largo ni preparar su salida como nuevo Cabeza.

Cabeza no debe seguir el balón hacia fuera si ello le hace perder el control de jugadores interiores o contactos posteriores cerca del aro.

La cobertura del rebote no termina cuando un jugador toca el balón. Los árbitros deberán identificar si existe control, balón dividido, nuevo lanzamiento, pérdida, situación de salto o inicio de transición.

Si la defensa obtiene el control, el equipo arbitral deberá preparar la transición. Si el ataque recupera el balón, deberá adaptarse a una nueva acción en pista delantera.

Tras un nuevo control en el rebote, el equipo arbitral deberá verificar que el reloj de lanzamiento se reinicia correctamente y comienza la cuenta atrás. Si el control corresponde al equipo defensor, el reloj deberá iniciar desde 24 segundos. Si el control corresponde al equipo atacante tras rebote ofensivo, deberá reiniciarse a 14 segundos cuando proceda.

Esta comprobación debe integrarse dentro de la cobertura de la nueva posesión, sin abandonar el control de contactos, emparejamientos y posible continuación de la acción.

El principio práctico es:
anticipar el rebote largo sin perder emparejamientos ni transición.

19.8. Ayudas en el rebote

Las ayudas en rebote deben ser claras, necesarias y con información suficiente.

El árbitro que no tiene responsabilidad principal podrá intervenir cuando observe un contacto evidente que el compañero no ha podido ver, especialmente empujones desde atrás, agarrones, desplazamientos claros o contactos que afectan directamente a la disputa del balón.

La ayuda no debe utilizarse para contactos menores ni para acciones en las que el árbitro responsable tenía buen ángulo y decidió no intervenir.

El timing de la pitada debe permitir valorar el inicio del contacto, su desarrollo, el impacto y la ventaja obtenida.

El principio práctico es:
ayudar solo cuando el contacto sea claro y afecte realmente a la disputa del rebote.

Capítulo 20 – Tiros libres

20.1. Principios generales

Los tiros libres son una parte clave del partido y requieren disciplina, control y atención a los detalles.

Aunque se administran con el balón muerto, no deben entenderse como un momento de relajación. En un espacio reducido pueden producirse acciones que generan ventaja legal o ilegal: invasiones, contactos, posiciones incorrectas, distracciones, bloqueos de rebote, empujones o anticipaciones.

Ambos árbitros deberán mantener presencia, comunicación y control visual de los participantes. La administración debe realizarse con pausa, pero sin permitir que el procedimiento se convierta en una conversación, una interrupción innecesaria o una pérdida de concentración.

El arbitraje de los tiros libres exige equilibrio:

- flexibilidad cuando no existe ventaja,
- prevención cuando una conducta puede corregirse antes del balón vivo y
- determinación cuando una infracción genera ventaja ilegal.

El principio práctico es:
los tiros libres no son una pausa del arbitraje; son una situación de control.

20.2. Número de tiros libres y comunicación inicial

El número de tiros libres condiciona la mecánica, la posición de los árbitros y la actitud de los jugadores.

No es lo mismo administrar una serie de dos o tres tiros libres, un tiro libre adicional tras cesto convertido, un último tiro libre con rebote o un tiro libre sin rebote.

Por ello, antes de poner el balón a disposición del lanzador, los árbitros deberán conocer y comunicar con claridad cuántos tiros libres van a administrarse y si habrá o no rebote en el último o único lanzamiento.

Esta información debe llegar al lanzador, a los jugadores situados en los lugares de rebote, a los jugadores exteriores, al compañero y, cuando sea necesario, a la mesa de oficiales.

Una comunicación clara evita anticipaciones, entradas indebidas, dudas sobre el rebote y errores de administración.

El principio práctico es:
antes de administrar, todos deben saber cuántos tiros libres quedan.

20.3. Posiciones y responsabilidades

En la mecánica 2PO avanzada, durante la administración de tiros libres, el árbitro de Cola se situará como referencia en el lado opuesto a la mesa de oficiales.

El árbitro de Cabeza será quien administre los tiros libres desde la línea de fondo.

Durante una serie de tiros libres, Cabeza se colocará habitualmente en el espacio situado entre el primer defensor más próximo al aro y la línea de fondo, en el lado de la mesa. Esta posición le permitirá administrar el balón, controlar a los jugadores de su lado y mantener comunicación visual con Cola.

En el último o único tiro libre, después de entregar el balón al lanzador, Cabeza se ubicará detrás de la línea de fondo, en el lado de la mesa, preparado para controlar la ejecución, los jugadores de su responsabilidad y la posible acción de rebote.

En el último o único tiro libre, ambos árbitros deberán buscar una posición aproximada de 45 grados que les permita ver las espaldas de los jugadores más próximos a su campo visual y mantener ángulo abierto sobre los posibles contactos.

Responsabilidades básicas

Cabeza será responsable de los jugadores ubicados en los lugares de rebote frente a su posición, además del control propio de la administración.

Cola tendrá una responsabilidad especialmente exigente. Deberá controlar primero al lanzador, después a los jugadores situados en los lugares de rebote frente a su posición y, además, a los jugadores exteriores.

Cola deberá comprobar que el lanzador no finta, que ejecuta dentro del tiempo reglamentario, que no pisa ni sobrepasa la línea antes de que proceda y que los jugadores bajo su responsabilidad no se adelantan antes de que el balón abandone las manos del lanzador.

El principio práctico es:
posicionarse para administrar, ver jugadores y anticipar la siguiente acción.

20.4. Tres focos de control

Durante los tiros libres, el equipo arbitral debe controlar tres focos principales:

- el lanzador;
- los jugadores ubicados en los lugares de rebote;
- los jugadores situados más allá de la línea de tres puntos.

Estos tres focos deben permanecer controlados durante toda la administración. Ningún árbitro debe desconectarse de su responsabilidad ni asumir que, por tratarse de balón muerto, la situación no requiere atención.

El árbitro de Cabeza controlará los jugadores situados frente a su posición y preparará la administración del tiro libre.

El árbitro de Cola controlará al lanzador, los jugadores situados frente a su posición y los jugadores exteriores.

Esta distribución exige disciplina visual. Cola no debe centrar toda su atención en el lanzador y olvidar a los jugadores exteriores. Cabeza no debe centrarse únicamente en entregar el balón y perder el control de los jugadores próximos.

El principio práctico es:
lanzador, posiciones de rebote y jugadores exteriores: nada puede quedar sin control.

20.5. Administración del tiro libre

La administración debe realizarse con pausa, claridad y seguridad.

Cabeza no deberá poner el balón a disposición del lanzador hasta que haya comprobado que el procedimiento está preparado.

Antes de entregar el balón, deberá verificar:

- lanzador correcto;
- número de tiros libres;
- posición legal de los jugadores;
- disponibilidad de Cola;
- ausencia de sustituciones, tiempos muertos o incidencias pendientes;
- situación posterior al tiro libre.

Cola deberá confirmar visualmente que está preparado y que los jugadores bajo su responsabilidad están correctamente ubicados.

Si existe cualquier duda sobre el número de tiros libres, el lanzador, la ubicación de jugadores, los relojes o una petición pendiente, el balón no deberá ser entregado.

Tiro libre sin rebote

En los tiros libres que no van seguidos de rebote, la prioridad es administrar con eficiencia sin perder control de los participantes.

Cabeza podrá mantener una posición que facilite la entrega del siguiente tiro libre o la administración posterior, siempre conservando campo visual suficiente.

Cola deberá seguir controlando al lanzador, la línea de tiros libres, los jugadores exteriores y cualquier conducta que pueda afectar al procedimiento.

Aunque no exista rebote, no debe haber desconexión. Los jugadores pueden moverse, comunicarse, protestar, buscar contacto o prepararse para la siguiente reanudación.

El principio práctico es:
no entregar el balón hasta que todo esté preparado.

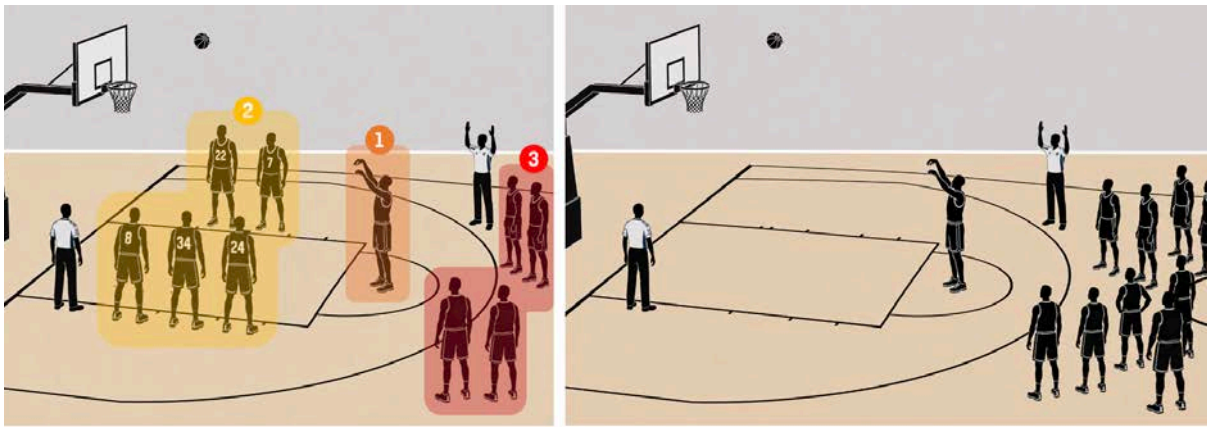


Diagrama 120 – Tres focos de control / Administración de tiros libres sin rebote.

20.6. Último o único tiro libre con rebote

En el último o único tiro libre con rebote, el foco de cobertura cambia en el momento en que el balón abandona las manos del lanzador.

Inicialmente, los árbitros deberán controlar si algún jugador invade la zona restringida o abandona su posición antes de que el balón salga de las manos del lanzador.

Si no existe violación, la cobertura pasará inmediatamente a los emparejamientos de rebote dentro de la responsabilidad primaria de cada árbitro.

Cabeza controlará los jugadores ubicados frente a su posición y los contactos que se produzcan en su área de responsabilidad.

Cola controlará al lanzador, los jugadores ubicados frente a su posición, los jugadores exteriores y, tras la salida del balón, el rebote en su primaria.

Esta acción exige una coordinación precisa entre ambos árbitros. No debe existir un momento en el que jugadores activos queden fuera de la supervisión de ambos árbitros.

El rebote tras tiro libre debe tratarse con las mismas directrices generales de la cobertura del rebote: no mirar solo el balón, mantener ángulos abiertos y arbitrar los emparejamientos competitivos.

El principio práctico es:
primero ejecución legal; después rebote en primaria.

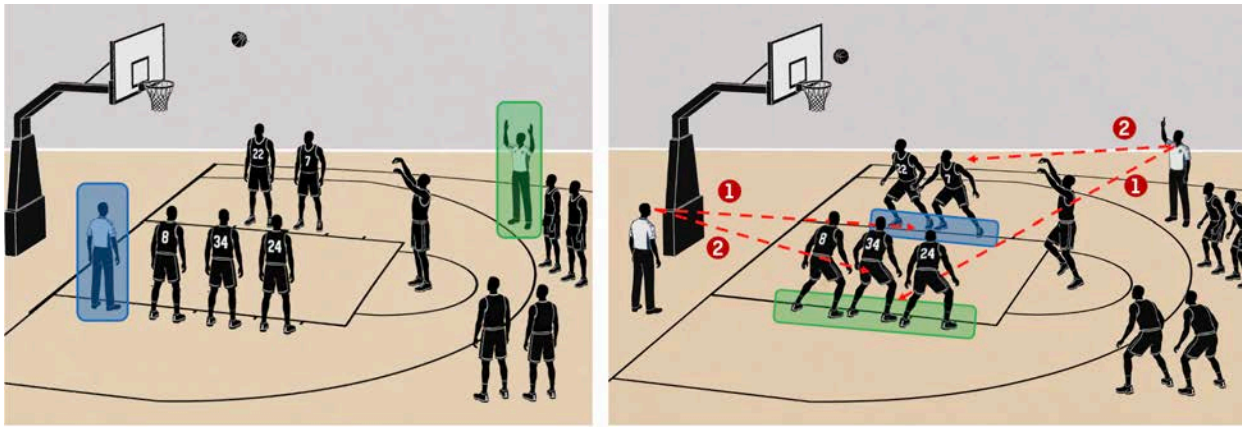


Diagrama 121 – Posiciones de Cabeza y Cola / Foco de atención y coordinación del último o único tiro libre.

20.7. Violaciones, contactos y ventaja-desventaja

Las violaciones durante el tiro libre deben valorarse con conocimiento, claridad y criterio.

Los árbitros deberán identificar:

- quién comete la violación;
- cuándo se produce;
- si afecta al lanzamiento;
- si genera ventaja;
- qué procedimiento corresponde aplicar.

No todas las situaciones previas a la entrega del balón deben resolverse con sanción. Muchas pueden gestionarse con prevención y comunicación antes de que el balón esté vivo.

Sin embargo, una vez el balón está a disposición del lanzador, los jugadores deben respetar sus obligaciones. Cuando una infracción genera ventaja o afecta al desarrollo del tiro libre, deberá sancionarse con determinación.

Especial atención requieren:

- entradas anticipadas;
- empujones desde atrás;
- agarres o retenciones;
- uso ilegal de brazos, caderas o piernas;
- jugadores exteriores que cargan hacia el rebote;
- contactos tras el primer toque del balón;
- distracciones ilegales al lanzador.

El principio práctico es:
prevenir antes del balón vivo; sancionar cuando la infracción genere ventaja.

20.8. Prevención, comunicación y procedimiento

Una vez definidos el procedimiento, las posiciones y las responsabilidades durante los tiros libres, la calidad de la administración dependerá de la prevención, la comunicación y la consistencia del equipo arbitral.

La gestión de los tiros libres debe empezar desde las primeras oportunidades del partido.

Los árbitros deberán comunicarse de forma preventiva cuando observen conductas que puedan derivar en una infracción: jugadores que pisan líneas antes de la entrega, brazos que invaden el espacio de entrada al rebote, posiciones incorrectas, anticipaciones o intentos de ocupar un lugar que no corresponde.

La prevención debe realizarse antes de que el balón esté vivo o antes de que el lanzamiento se ejecute, siempre que sea posible.

El arbitraje de los tiros libres debe aplicar flexibilidad cuando no exista ventaja, pero determinación cuando un jugador obtiene una ventaja ilegal.

Comunicación sin conversación

Una buena comunicación no significa abrir conversaciones que puedan influir, retrasar el juego o distraer a los árbitros de sus responsabilidades.

Los árbitros deberán evitar iniciar conversaciones innecesarias. Si un jugador consulta o intenta iniciar una interacción, la respuesta deberá ser concisa, profesional y compatible con la continuidad del procedimiento.

El árbitro debe decidir cuándo, cómo y cuánto comunicar.

Esta idea es especialmente importante en tiros libres sin rebote, como los derivados de faltas técnicas, flagrantes, disruptivas o descalificantes. En estas situaciones, los jugadores pueden intentar rodear al árbitro pasivo para consultar el motivo o el criterio de la falta señalada, generando desconexión con el compañero, la mesa de oficiales o el procedimiento posterior.

En esos momentos debe aplicarse el principio de "primero el procedimiento". El árbitro deberá priorizar la administración, el control de jugadores, la comunicación con la mesa y la preparación de la reanudación. Cualquier explicación podrá posponerse para otro balón muerto si resulta necesaria y oportuna.

La consistencia es fundamental. Si durante el partido se permiten infracciones o conductas que afectan al control, será más difícil sancionarlas al final sin transmitir inconsistencia.

El principio práctico es:
prevenir pronto, comunicar breve y priorizar el procedimiento.

20.9. Incidencias y final de partido

Durante una secuencia de tiros libres, los árbitros deberán estar atentos a posibles solicitudes de sustitución o tiempo muerto.

Si existe una solicitud que deba concederse conforme a las Reglas Oficiales, el equipo arbitral deberá comunicarse y detener el procedimiento cuando proceda.

Si no existe oportunidad reglamentaria, la administración continuará sin retrasos innecesarios.

Antes de reanudar la secuencia, los árbitros deberán comprobar que la sustitución o el tiempo muerto han finalizado correctamente, que el lanzador sigue siendo correcto y que ambos equipos están preparados.

La comunicación con la mesa debe ser breve y clara, especialmente cuando exista duda sobre número de tiros libres, lanzador, faltas acumuladas, sustituciones, tiempos muertos o relojes.

Final de partido

En el baloncesto actual, los tiros libres adquieren una importancia especial en los finales de partido.

Cuando los equipos cometen faltas para detener el reloj, cada tiro libre puede tener un impacto directo en el resultado, en la gestión del tiempo, en las sustituciones, en los tiempos muertos y en la siguiente posesión.

Un pequeño desajuste, una violación no gestionada, una mala comunicación o una inacción arbitral puede cambiar el desarrollo del partido.

Por ello, la gestión del final de partido debe ser consecuencia de lo trabajado desde el inicio. Si los árbitros han comunicado, prevenido y administrado con consistencia durante todo el encuentro, una decisión importante en los tiros libres finales será percibida como continuidad del mismo criterio.

El principio práctico es:
los tiros libres finales se controlan desde el primer tiro libre del partido.

Capítulo 21 – Violaciones: principios mecánicos

21.1. Principios generales

Las violaciones forman parte del control básico del partido y exigen conocimiento reglamentario, buena lectura de la acción y disciplina visual.

Para sancionar una violación, el árbitro debe tener certeza e información suficiente. No debe sancionar por intuición, por reacción de los jugadores, por apariencia de la acción o por el resultado posterior de la jugada.

En situaciones 50-50, la directriz será no sancionar la violación. La infracción debe ser clara, obvia y reconocible desde la información disponible para el árbitro.

El árbitro de baloncesto no decide con cronómetro, regla, cámara lenta ni revisión frame-by-frame. Por ello, no debe buscar una infracción milimétrica que no puede valorar con seguridad en pista. Sancionar una acción legal como violación afecta gravemente a la credibilidad arbitral y al control del partido.

Una acción realizada por un jugador puede ser poco habitual, inesperada o técnicamente sorprendente, sin ser necesariamente ilegal. Los jugadores buscan constantemente el límite de las reglas y pueden ejecutar acciones que sorprendan al árbitro, pero que sigan siendo legales.

Las violaciones deben sancionarse con claridad y sin retraso cuando existe información suficiente. En situaciones dudosas, especialmente en zonas compartidas o con información parcial, el contacto visual y la ayuda del compañero pueden ser determinantes.

El principio práctico es:
si no hay certeza, no hay violación.

21.2. Responsabilidad, ángulo e información

En mecánica 2PO, la responsabilidad sobre una violación dependerá del área de responsabilidad primaria, del ángulo disponible, del jugador implicado, de la ubicación del balón y de la información que pueda aportar el compañero.

Como norma general, el árbitro que controla el juego con balón será responsable de las violaciones cometidas por el jugador con balón dentro de su primaria.

El compañero deberá mantener el control del juego sin balón, de las acciones alejadas, de los jugadores próximos a líneas, el control de relojes y de cualquier información que pueda ayudar a completar la decisión.

No todas las violaciones pertenecen al árbitro más cercano. En acciones de pasos, doble regate, balón devuelto a pista trasera, interposición, interferencia o violaciones de reloj, el mejor ángulo y la mejor información pueden ser más importantes que la proximidad.

Cuando una violación se produce en una zona de transferencia o responsabilidad compartida, los árbitros deberán evitar decisiones precipitadas o contradictorias. Si ambos tienen información útil, deberá prevalecer la secuencia de hechos y la mejor información disponible.

El principio práctico es:
responsabilidad primaria como referencia; mejor información como prioridad.

21.3. Violaciones del jugador con balón

Las violaciones del jugador con balón requieren controlar el inicio, desarrollo y final de la acción.

El árbitro responsable deberá valorar especialmente:

- control del balón;
- inicio y final del regate;
- establecimiento y uso del pie de pivote;
- apoyos legales e ilegales;
- balón retenido, acompañado o vuelto a botar ilegalmente;
- relación entre el movimiento del jugador y la acción posterior.

En situaciones de pasos, doble regate, acompañamiento o avance ilegal, el árbitro deberá evitar decidir únicamente por la apariencia de la acción. La decisión debe basarse en haber visto el control del balón, los apoyos y la secuencia completa.

Cuando el árbitro no tiene una visión clara de cuándo ha finalizado el regate del jugador con balón, deberá evitar sancionar por suposición. En caso de duda sobre si el control se produce con un pie apoyado o con ambos pies en el aire, deberá valorar la secuencia completa y no sancionar una violación que no haya visto con certeza.

En el inicio del regate, debe ser claro que el jugador ha levantado completamente el pie de pivote antes de soltar el balón. Si el árbitro no puede identificarlo con seguridad, no deberá sancionar por apariencia.

En la finalización del regate, especialmente cuando el jugador pivota, el árbitro deberá valorar si el movimiento del pie es marginal o si realmente cambia el pie de pivote, arrastra el pie de forma significativa u obtiene una ventaja clara, como lanzar sin oposición, crear una línea de pase o completar una acción ofensiva de forma ilegal.

La clave no es reaccionar ante un pequeño gesto que pueda parecer ilegal, sino analizar con paciencia si existe infracción clara y una ventaja obtenida en la secuencia completa.

En penetraciones y acciones próximas al lanzamiento, el árbitro deberá diferenciar entre violación previa, acción de tiro y contacto posterior. Cuando exista duda sobre si la infracción se produce antes de una falta o de una acción de tiro, deberá aplicarse el principio de orden cronológico de los hechos.

El principio práctico es:

control, apoyos y regate: valoración de la secuencia completa.

21.4. Violaciones de tiempo y conteos

Las violaciones de tiempo exigen concentración, conocimiento reglamentario y control de la situación de juego.

El equipo arbitral deberá controlar, según corresponda:

- tres segundos;
- cinco segundos de jugador estrechamente marcado;
- cinco segundos en saque;
- ocho segundos para pasar el balón a pista delantera;
- veinticuatro segundos, o reloj de lanzamiento.

No todas las violaciones de tiempo requieren una cuenta visible con el brazo.

La cuenta visible se realizará únicamente cuando corresponda: jugador con balón estrechamente marcado, antes o después de haber realizado un regate; saque de cinco segundos; y cuenta de ocho segundos cuando el reloj de lanzamiento no sea visible o no permita un control claro de la cuenta.

La violación de tres segundos no requiere cuenta visible. Tampoco debe realizarse una cuenta visible de ocho segundos de forma regular cuando el reloj de lanzamiento es visible y permite controlar correctamente la situación.

Tres segundos

La entrada y salida de jugadores en la zona restringida es una tarea de coordinación y colaboración entre ambos árbitros.

Cuando el balón no está en el juego interior, Cabeza suele tener mejor posición para controlar la circulación de los jugadores sin balón próximos a la zona restringida.

Desde una posición de espejo con el último defensor, Cabeza deberá controlar los emparejamientos competitivos en su primaria o secundaria y, al mismo tiempo, tener referencia de los jugadores que entran y salen de la zona restringida. De este modo, si un jugador recibe posteriormente el balón en el interior, el árbitro tendrá información previa sobre cuánto tiempo llevaba ocupando esa posición.

Cuando Cabeza asume la responsabilidad del juego con balón, el control de los jugadores que permanecen o circulan por la zona restringida deberá ser asumido por Cola, integrándolo dentro de su cobertura del juego sin balón y de los emparejamientos en su primaria.

Cinco segundos

En los saques, la cuenta de cinco segundos puede reforzarse con soporte verbal. El árbitro activo podrá indicar en voz alta los segundos que se van consumiendo, de forma que el sacador y su defensor conozcan el tiempo disponible. Si se agota la cuenta, ambos jugadores habrán recibido información clara y la decisión ganará credibilidad.

En el caso de jugador estrechamente marcado, el árbitro deberá confirmar que existe control de balón, defensa legal cercana y continuidad de la situación antes de iniciar o mantener la cuenta.

Ocho segundos

En la violación de ocho segundos, el equipo arbitral deberá identificar cuándo comienza el control en pista trasera y cuándo el balón alcanza pista delantera conforme a las Reglas Oficiales.

Aunque el reloj de lanzamiento sea visible, el árbitro deberá llevar una cuenta mental. El reloj ayuda, pero no sustituye la responsabilidad arbitral.

Como referencia práctica, el número mágico será el 15 en el reloj de lanzamiento. Si el equipo atacante continúa en pista trasera cuando aparece esa referencia, el árbitro deberá estar preparado para sancionar la violación conforme a su cuenta y a la información disponible.

Si existe un error o duda sobre el reloj de lanzamiento, la cuenta del árbitro tendrá prioridad. En cualquier caso, los árbitros deberán colaborar con la mesa y el operador del reloj de lanzamiento sin abandonar el control del juego.

El principio práctico es:
contar solo cuando corresponde y sancionar solo con certeza.

21.5. Balón devuelto a pista trasera

La violación de balón devuelto a pista trasera requiere identificar correctamente la secuencia completa.

El árbitro deberá confirmar:

- control de balón de un equipo en pista delantera;
- último toque del equipo con control antes de que el balón vuelva a pista trasera;
- primer toque del mismo equipo en pista trasera.

La responsabilidad no debe basarse únicamente en la proximidad a la línea central. Un árbitro puede tener mejor información sobre el último toque y el compañero sobre el primer toque o la posición del jugador respecto a la línea central.

Cuando un jugador con balón se queda sin regate en pista delantera, próximo a la línea central, Cola deberá valorar un reajuste de posición hacia pista trasera. Esta posición puede permitir mantener un mejor campo visual con box-in, obtener mejor ángulo sobre la línea central y valorar posibles ayudas defensivas o situaciones de presión que provoquen que el jugador pise la línea cometiendo una violación de balón devuelto a pista trasera.

Los árbitros deberán evitar sancionar por la simple apariencia de que el balón ha vuelto a pista trasera. La decisión debe construirse desde la secuencia completa, el control del equipo y la ubicación del balón y los jugadores.

En situaciones rápidas o con presión defensiva, el contacto visual entre árbitros puede ayudar a confirmar la información antes de sancionar o reanudar el juego.

El principio práctico es:
Control de balón, último toque, primer toque y ubicación.

21.6. Interposición e interferencia

Las situaciones de interposición e interferencia requieren una lectura precisa de la trayectoria del balón, su relación con el aro, el tablero y los jugadores que intervienen.

Como criterio general, el árbitro de Cola será el principal responsable de estas situaciones, al tener la responsabilidad del juego por encima del nivel de la red y mejor perspectiva sobre la trayectoria del balón.

El árbitro responsable deberá valorar:

- si el balón está en trayectoria descendente o ascendente;
- si el balón ha tocado el aro;
- si el balón está por encima del nivel del aro;
- si está dentro o sobre el cilindro del cesto;
- si tiene posibilidades de entrar en el cesto;
- si un jugador toca el balón, el aro, la red o el tablero de forma que afecte a la acción;
- si la intervención es legal o ilegal según el momento de la jugada.

No todo contacto con la red o el tablero es ilegal. El contacto será relevante cuando, conforme a las Reglas Oficiales, afecte al balón, al aro o a la posibilidad de que el balón entre en el cesto, especialmente si el balón está en contacto con el aro o si la acción provoca un bote antinatural que impide que pueda entrar.

Excepcionalmente, Cabeza podrá tener mejor información en una transición en la que haya quedado retrasado a la altura de la línea de tiros libres y haya decidido mantenerse en una posición que le permita valorar una posible interposición o interferencia, especialmente en un intento de tapón.

Estas situaciones suelen producirse con alta velocidad y cerca del aro. Cabeza y Cola deberán mantener campo visual amplio y evitar mirar únicamente el balón si existen contactos pendientes de valorar.

La ayuda del compañero será especialmente importante cuando uno de los árbitros tenga información clara sobre la trayectoria del balón y el otro sobre la intervención del jugador.

El principio práctico es:
trayectoria del balón, aro, efecto sobre la acción e intervención.

21.7. Ayudas en violaciones

Las ayudas en violaciones deben ser claras, útiles y necesarias.

El compañero podrá intervenir cuando tenga información evidente que el árbitro con responsabilidad primaria no ha podido ver, especialmente en:

- último toque del balón;
- pies sobre una línea;
- balón devuelto a pista trasera;
- pasos o regate ilegal en zona compartida;
- interposición o interferencia;
- reloj de lanzamiento;
- situaciones de saque o tiro libre.

La ayuda no debe darse por intuición ni para corregir decisiones dudosas desde una posición sin información suficiente.

Cuando exista información complementaria, los árbitros deberán comunicar de forma breve y concreta qué han visto y en qué orden se ha producido la secuencia.

Las violaciones que puedan producirse durante la administración de saques o tiros libres deberán resolverse conforme a las responsabilidades descritas en los capítulos específicos, evitando repetir procedimientos ya desarrollados.

El principio práctico es:
ayudar solo con información clara, concreta y necesaria.

21.8. Procedimiento tras una violación

Después de sancionar una violación, el equipo arbitral deberá detener el juego, señalar la infracción correspondiente y confirmar la dirección de juego.

Antes de reanudar, deberá comprobar:

- equipo con derecho al saque;
- lugar correcto de reanudación;
- dirección de juego;
- reloj de partido;
- reloj de lanzamiento;
- posibles sustituciones o tiempos muertos;
- disponibilidad del compañero;
- control de jugadores.

El árbitro que sanciona no debe desconectarse tras la señal. La violación genera una nueva administración y, por tanto, una nueva situación de control.

Si existe duda sobre el lugar del saque, la dirección, el reloj o el equipo con derecho al balón, los árbitros deberán resolverlo antes de permitir la reanudación.

Cuando la violación es cometida por el equipo atacante en pista delantera, puede producirse una situación de saque rápido. Aunque los árbitros no administren directamente el saque, deberán mantener un alto nivel de concentración para comprobar que la reanudación cumple los requisitos legales: equipo correcto, lugar correcto, dirección correcta, balón puesto en juego legalmente y ausencia de incidencias pendientes (sustitución o tiempo muerto solicitado).

El principio práctico es:
sancionar, comunicar y reanudar solo cuando la situación esté controlada.

Capítulo 22 – Situaciones especiales

22.1. Principios generales

Las situaciones especiales son aquellas que alteran el desarrollo ordinario del partido y exigen al equipo arbitral una respuesta ordenada, clara y coordinada.

Pueden producirse por contactos fuertes, faltas de categoría especial, enfrentamientos, errores de administración, incidencias con relojes, lesiones, situaciones con la mesa de oficiales o cualquier circunstancia que requiera una gestión diferente a la habitual.

En estas situaciones, la prioridad no es actuar con prisa, sino con control. El equipo arbitral deberá detener el juego cuando corresponda, controlar a los participantes, reunir la información necesaria, adoptar una decisión común, comunicarla correctamente y reanudar solo cuando la situación esté preparada.

El procedimiento común será:

- controlar;
- obtener información;
- decidir;
- comunicar;
- administrar;
- reanudar.

El principio práctico es:

controlar primero, decidir con información y reanudar con seguridad.

22.2. Arbitraje del balón muerto

Una situación especial no finaliza con la pitada. En muchos casos, el momento inmediatamente posterior es el más importante para evitar reacciones, protestas, enfrentamientos o errores de administración.

El balón muerto también se arbitra. Los árbitros no deben desconectarse, perseguir el balón ni dar la espalda a los jugadores si todavía existe riesgo de reacción.

El árbitro que sanciona deberá mantener presencia sobre la acción y los jugadores implicados. El compañero deberá ampliar su campo visual y controlar jugadores alejados, banquillos, mesa de oficiales y posibles focos secundarios.

Antes de comunicar a la mesa o desplazarse hacia una nueva posición, los árbitros deberán comprobar que el entorno está bajo control.

En contactos fuertes, caídas, acciones cerca de la cara o cuello, empujones posteriores o situaciones de tensión, la prioridad inicial puede ser controlar a los participantes antes de completar la comunicación de la falta.

La gestión del balón muerto exige calma y autocontrol. El lenguaje corporal del árbitro debe transmitir serenidad, seguridad y disponibilidad para reconducir la situación. Los gestos, el tono de voz y la expresión facial deben ayudar a reducir la tensión, no a incrementarla.

Los árbitros deberán evitar transmitir agresividad, soberbia o superioridad. De forma inconsciente, una imagen corporal desafiante puede dificultar la gestión del encuentro y provocar una respuesta negativa de los participantes.

El árbitro debe controlar sus propias emociones. Las reacciones de jugadores, entrenadores o comentarios externos no pueden alterar su estado de ánimo ni condicionar la siguiente decisión.

El principio práctico es:
la acción no termina con la pitada; termina cuando el entorno está controlado.

22.3. Faltas de categoría especial y acciones peligrosas

Las faltas técnicas, flagrantes, disruptivas y descalificantes requieren una gestión precisa del procedimiento y una comunicación clara con la mesa de oficiales.

El equipo arbitral deberá identificar:

- jugador, entrenador o miembro de banquillo implicado;
- naturaleza de la acción;
- momento en que se produce;
- balón vivo o balón muerto;
- posible acción de tiro o cesto válido;
- categoría de la falta;
- penalización correspondiente;
- equipo con derecho a la siguiente posesión;
- situación de los relojes.

En contactos fuertes o peligrosos, la decisión no debe basarse únicamente en la caída, la reacción del jugador o el ruido del contacto. Deben valorarse la naturaleza de la acción, el punto de contacto, la intensidad, el riesgo, la posibilidad real de jugar el balón y el impacto en el control del partido.

Si existe información pendiente, los árbitros deberán reunirse brevemente antes de comunicar. La reunión no debe convertirse en debate, sino en una puesta en común de hechos relevantes.

La comunicación posterior deberá realizarse desde una distancia adecuada, con señalización pausada, orden correcto, timing adecuado y claro soporte de voz. Todos los participantes deben poder identificar cuál ha sido la decisión final y cuál será la penalización.

Estos momentos de comunicación son clave. No solo permiten que los oficiales de mesa registren correctamente la información, sino que ayudan a que jugadores, entrenadores y público comprendan cómo se va a proceder.

Si la comunicación no es clara, se genera incertidumbre y confusión. Esa falta de claridad puede provocar solicitudes de aclaración, protestas o pérdida de confianza en la decisión arbitral.

El principio práctico es:
identificar la categoría, comunicar con claridad y administrar correctamente.

22.4. Secuencia de hechos y decisión común

Algunas situaciones especiales se producen porque dos o más acciones ocurren en un espacio de tiempo muy reducido.

Puede existir una doble falta, una falta seguida de una violación, una acción simultánea, una decisión de ambos árbitros o una secuencia en la que sea necesario determinar qué ocurrió primero.

En estos casos, los árbitros deberán evitar señales contradictorias y priorizar el contacto visual. Si es necesario reunirse, la comunicación deberá ser breve y centrada en hechos.

La información que debe ordenarse será:

- qué ha visto cada árbitro;
- qué acción ocurrió primero;
- si el balón estaba vivo o muerto;
- si existía control de balón;
- si hubo acción de tiro;
- si la acción posterior debe ser considerada;
- qué penalización corresponde;
- cómo debe reanudarse el juego.

No se trata de defender la decisión individual, sino de construir una decisión común desde la mejor información disponible.

El principio práctico es:
hechos en orden, una sola decisión y una reanudación correcta.

22.5. Conflictos y control de participantes

Los conatos de enfrentamiento, protestas colectivas, jugadores que se encaran, empujones posteriores o participantes que abandonan su zona requieren una respuesta inmediata y coordinada.

Prevención e intervención inicial

Los árbitros no deberán precipitarse en señalar faltas técnicas, flagrantes o descalificantes durante un enfrentamiento si todavía no existe control de la situación. Primero deberán observar, controlar y obtener información suficiente sobre los hechos.

En estas situaciones, el silbato debe estar fuera de la boca. Mantenerlo en la boca mientras se intenta reconducir un conflicto puede ser peligroso si se produce un contacto accidental, además de transmitir una imagen de tensión o precipitación.

Si el enfrentamiento todavía no se ha iniciado y una actuación rápida, segura y eficaz puede evitar el contacto o el encaramiento entre adversarios, el árbitro más cercano podrá intervenir de forma preventiva, con presencia, voz y posición corporal adecuada.

Conflicto iniciado: control e identificación

Una vez iniciado el conflicto físico, los árbitros deberán evitar entrar en contacto con jugadores. Adoptarán posiciones de control que les permitan observar, identificar participantes y evitar perder campo visual sobre posibles focos secundarios.

El árbitro más cercano deberá mantener presencia y controlar el foco principal sin perder información. El compañero deberá ampliar cobertura y controlar jugadores que llegan desde otras zonas, banquillos, mesa de oficiales y posibles focos secundarios.

Los árbitros deberán identificar:

- participantes inicialmente implicados;
- participantes que se incorporan posteriormente;
- acciones durante balón vivo o balón muerto;
- miembros de banquillo que abandonan su zona;
- contactos, amenazas, provocaciones o conductas que deban ser sancionadas.

Información externa, decisión y comunicación posterior

La colaboración de los oficiales de mesa puede ser fundamental para identificar participantes que abandonan el banquillo o se incorporan al conflicto. Por ello, este tipo de situaciones debe tratarse en la charla prepartido con los oficiales de mesa.

La comunicación posterior, una vez recuperado el control, es fundamental para mantener la confianza y credibilidad del equipo arbitral. La decisión final deberá comunicarse con orden, claridad y seguridad.

El principio práctico es:
separar focos, controlar participantes y decidir con hechos.

22.6. Incidencias, errores administrativos y reanudación

Las incidencias externas, los errores de administración y las situaciones relacionadas con la mesa deben resolverse con calma, precisión y conocimiento del procedimiento.

Incidencias externas

Lesiones, objetos en pista, problemas de equipamiento, incidencias con el público o cualquier circunstancia externa que obligue a detener o retrasar el juego deberán gestionarse sin perder el control del partido.

Mientras un árbitro atiende o supervisa la incidencia principal, el compañero deberá mantener el control del resto de participantes, la ubicación del balón, los banquillos y la mesa de oficiales.

Errores administrativos y errores corregibles

Los errores de administración y comunicación con la mesa forman parte de las situaciones que pueden alterar el desarrollo normal del partido y deben ser tratados sin precipitación.

Los errores deben prevenirse con concentración, comunicación y control del procedimiento. Cuando aparecen, el equipo arbitral debe actuar para continuar el partido con garantías.

Las Reglas Oficiales prevén situaciones que pueden ser corregidas en tiempo y forma. Por ello, es fundamental conocer bien el reglamento y aplicar los mecanismos de corrección disponibles en beneficio del partido.

Especial atención requieren:

- número de tiros libres;
- lanzador incorrecto;
- dirección de juego;
- lugar de saque;
- reloj de partido;
- reloj de lanzamiento;
- faltas de equipo o personales;
- sustituciones o tiempos muertos;
- información incorrecta o incompleta de la mesa.

El equipo arbitral deberá detener el juego cuando proceda, reunir la información necesaria y resolver la situación antes de reanudar. La comunicación con la mesa debe ser clara y ordenada, evitando conversaciones simultáneas o explicaciones que generen confusión.

Si existe un error corregible o una situación prevista por las Reglas Oficiales, el equipo arbitral deberá aplicar el procedimiento correspondiente. Si no existe base reglamentaria para corregir, deberá continuar conforme a la situación reconocida.

Reanudación

La gestión de una situación especial no termina con la decisión, sino con una reanudación correcta y controlada.

Antes de poner el balón en juego, los árbitros deberán confirmar:

- decisión final adoptada;
- penalización aplicada;
- equipo con derecho al balón;
- lugar de reanudación;
- dirección de juego;
- reloj de partido;
- reloj de lanzamiento;
- jugadores autorizados en pista;
- posibles sustituciones o tiempos muertos;
- control emocional de los participantes.

Después de una situación especial, la siguiente acción suele requerir mayor concentración. Puede haber protesta, tensión, deseo de respuesta o una acción de compensación por parte de los participantes.

El principio práctico es:

una situación especial solo termina cuando el juego se reanuda correctamente.

Capítulo 23 – Final de cuarto y final de partido

23.1. Principios generales y comunicación previa

El final de un cuarto, de una prórroga o del partido exige máxima concentración, control de los relojes, comunicación clara y disciplina mecánica.

En estas situaciones, una mala ubicación, una señal precipitada, una información incompleta o una pérdida de concentración puede afectar directamente al resultado, a la credibilidad arbitral y al control del encuentro.

El equipo arbitral deberá anticipar el final antes de que llegue. Para ello, ambos árbitros deberán identificar en la posible última situación de juego:

- tiempo restante,
- reloj de lanzamiento,
- equipo con control,
- lugar de saque si procede y
- posibilidad de último lanzamiento.

A partir de esa información, deberán estar preparados para controlar una acción de tiro, una falta antes o durante la acción, la validez del cesto, posibles tiempos muertos o sustituciones y la reanudación o cierre del cuarto.

La comunicación entre árbitros debe ser breve y preventiva. Puede realizarse mediante contacto visual, gestos discretos o una comunicación verbal corta durante balón muerto.

No se trata de anunciar cada situación, sino de que el equipo arbitral llegue al final de la acción con información común y responsabilidades claras.

El principio práctico es:
anticipar el final, controlar el reloj y decidir con información.

23.2. Última posesión y responsabilidades

En una última posesión, el equipo arbitral deberá mantener los principios generales de cobertura: responsabilidad primaria, ángulo abierto, box-in y control del juego con balón y sin balón.

Como criterio general, Cola tendrá responsabilidad principal sobre el reloj de partido, el reloj de lanzamiento, el lanzamiento exterior, el intento de tres puntos y la posible validez del cesto en relación con la señal final.

Cabeza deberá mantener el control del juego interior, los jugadores próximos al aro, las penetraciones, las ayudas defensivas, los contactos antes y después del lanzamiento y el posible rebote si lo hubiera.

Si la última acción se produce cerca del aro o mediante una penetración, el árbitro con mejor ángulo sobre la acción deberá valorar la legalidad del contacto y la acción de tiro, manteniendo el control de sus defensores primarios.

El árbitro responsable del lanzamiento deberá completar la secuencia: pies, línea, defensor, salida del balón, nivel de contacto y señal final.

El compañero deberá evitar seguir innecesariamente el balón. Su responsabilidad será proteger el juego alrededor de la acción principal, controlar aquello que pueda quedar fuera del foco del árbitro responsable del lanzamiento y asistir solo si existe una acción clara, obvia y necesaria que quede sin cubrir.

En finales ajustados, la quietud no significa pasividad. Los árbitros deberán estar preparados para reajustar su posición si la acción lo exige, incluso ocupando posiciones o realizando movimientos fuera de las referencias habituales cuando ello permita obtener mejor información.

La mecánica no debe limitar al árbitro, sino ayudarle a arbitrar todo lo necesario con la mejor cobertura disponible.

El principio práctico es:

uno controla reloj y lanzamiento; el otro protege el juego alrededor.

23.3. Lanzamiento sobre la bocina y faltas en últimos segundos

Cuando se produce un lanzamiento próximo a la señal de final de cuarto, prórroga o partido, los árbitros deberán decidir si el balón ha salido de la mano o manos del lanzador antes de que finalice el tiempo.

La decisión debe basarse en la información disponible en pista: reloj, señal acústica, luces, visión del lanzamiento y responsabilidad mecánica asignada.

El árbitro responsable no debe precipitar la señal. Primero deberá procesar la acción y, después, comunicar con claridad si el cesto es válido o si el lanzamiento fue posterior a la señal final.

Protocolo ante duda sobre el lanzamiento final

Si existe duda sobre si el balón ha salido de la mano o manos del lanzador antes de la señal final, los árbitros deberán aplicar el siguiente protocolo:

1. No realizar ninguna señal visible inmediata de cesto válido o no válido.
2. Reunirse brevemente, alejados de jugadores y entrenadores, para intercambiar información concreta.
3. Aportar solo información real:
   - lanzamiento dentro de tiempo;
   - lanzamiento fuera de tiempo;
   - sin información suficiente.
4. Ordenar la secuencia de hechos: salida del balón, señal final, posible contacto, validez del cesto y penalización si procede.
5. Si ambos árbitros coinciden y tienen información clara, adoptar la decisión final sin más consulta.
6. Si persiste la duda, el árbitro principal consultará con los oficiales de mesa conforme al protocolo de la competición. El anotador actuará como portavoz tras recabar la información de sus compañeros.
7. Una vez obtenida toda la información disponible, el árbitro principal se apartará de la mesa y comunicará la decisión final de forma clara y visible.

El principio práctico es:

sin información clara, no hay señal precipitada; la decisión final se comunica una sola vez.

Faltas en los últimos segundos

Las faltas en los últimos segundos exigen ordenar correctamente la secuencia de hechos. El árbitro deberá identificar:

- si la falta ocurre antes o después de la señal final;
- si el balón estaba vivo o muerto;
- si el jugador estaba en acción de tiro;
- si el balón salió de la mano antes de la falta;
- si el cesto es válido o no válido;
- penalización correspondiente;
- tiempo restante, si procede.

El final de partido no cambia el criterio arbitral. Una falta clara debe sancionarse y un contacto incidental no debe convertirse en falta por la importancia del momento.

En acciones de tiro, el árbitro deberá mantener la cobertura del lanzador y su defensor hasta que finalice la acción, incluyendo el espacio de caída y los contactos posteriores.

Cuando exista información relevante de ambos árbitros, deberá establecerse contacto visual antes de comunicar una decisión definitiva. Si es necesario, los árbitros podrán reunirse brevemente para ordenar la secuencia: falta, lanzamiento, salida del balón, señal final, cesto válido o no válido y penalización.

El principio práctico es:
salida del balón, señal final y hechos en orden.

23.4. Final de cuarto e intervalos

Tras la señal de final de un cuarto, los árbitros no deben desconectarse inmediatamente.

Antes de abandonar la pista o dirigirse a su posición durante el intervalo, deberán comprobar que no existe ninguna acción pendiente: lanzamiento sobre la bocina, falta, altercado, protesta, incidencia con la mesa, error de reloj o situación administrativa.

El equipo arbitral deberá confirmar, según corresponda:

- tanteo;
- faltas de equipo;
- posibles faltas personales o de categoría especial;
- dirección de la flecha de alternancia;
- tiempo restante si el cuarto no ha finalizado correctamente;
- posibles tiros libres pendientes;
- lugar de reanudación para el siguiente cuarto, si procede.

Durante el intervalo, los árbitros deberán mantener una actitud profesional y presencia visual. El final del cuarto no debe convertirse en un momento de relajación total si todavía existen jugadores, entrenadores o incidencias cerca de la mesa o de la pista.

Si ha existido una jugada conflictiva al final del cuarto, los árbitros deberán evitar conversaciones innecesarias con participantes y priorizar la comunicación interna y con la mesa cuando proceda.

La preparación del siguiente cuarto comienza en el intervalo anterior. Antes de la reanudación, el equipo arbitral deberá comprobar dirección de juego, flecha de alternancia, quintetos, relojes y disponibilidad de la mesa.

El principio práctico es:
el cuarto termina cuando no queda ninguna situación pendiente.

23.5. Final de partido y cierre administrativo

El final del partido no termina con la señal acústica. El trabajo del equipo arbitral continúa hasta que el resultado, las incidencias y el acta quedan correctamente controlados.

Tras la señal final, los árbitros deberán mantener presencia y controlar posibles reacciones inmediatas: protestas, saludos tensos, enfrentamientos, jugadores que se dirigen a la mesa o entrenadores que solicitan explicaciones.

Una vez finalizado el tiempo de juego, y siempre que no exista ninguna situación pendiente que requiera actuación inmediata, el equipo arbitral se acercará brevemente a la mesa de oficiales para confirmar que no hay incidencias pendientes, recoger cualquier objeto personal si lo hubiera y abandonar la zona de juego de forma coordinada.

La revisión completa y el cierre del acta deberán realizarse en el vestuario, con calma y conforme al procedimiento de la competición. Esta revisión no debe realizarse en la pista ni en un entorno donde pueda generarse exposición innecesaria de los oficiales de mesa o debates con participantes.

Durante la revisión, el equipo arbitral deberá comprobar:

- tanteo final;
- equipo ganador;
- tanteo parcial de cada cuarto y prórroga;
- suma correcta de parciales y resultado final;
- faltas personales, técnicas, flagrantes, disruptivas o descalificantes registradas;
- jugadores eliminados por faltas;
- incidencias reflejadas;
- informes o comunicaciones posteriores si proceden,
- firma o cierre del acta.

Si existe una incidencia relevante al final del partido, el equipo arbitral deberá actuar conforme al procedimiento de la competición: controlar, comunicar, registrar, informar y abandonar la pista de forma conjunta y profesional.

Una vez finalizadas las comprobaciones, los árbitros deberán agradecer el trabajo de los oficiales de mesa, del delegado de campo o del coordinador de competición si estuvieran presentes, y retirarse para preparar su salida de las instalaciones.

El principio práctico es:
el partido termina cuando el resultado está confirmado y el acta firmada.

Recapitulación práctica

Introducción

La recapitulación práctica no pretende repetir el contenido desarrollado en los capítulos anteriores, sino reunir las ideas esenciales que deben guiar la actuación del árbitro en pista.

Su finalidad es ofrecer una síntesis operativa del manual: principios de colocación, lectura del juego, reparto de responsabilidades, comunicación, ayudas, control del balón muerto y gestión de situaciones críticas.

Debe entenderse como una hoja de ruta mental para el árbitro antes, durante y después del partido. No sustituye al estudio completo del manual, pero ayuda a recordar los criterios que dan coherencia al trabajo del equipo arbitral.

La mecánica no limita al árbitro. Le proporciona referencias y herramientas para obtener mejor ángulo, mejor información y una cobertura más completa del juego.

El objetivo final es que cada árbitro sepa dónde colocarse, qué observar, cuándo intervenir, cuándo ayudar y cómo reanudar el juego con seguridad.

1. La mecánica está al servicio de la decisión

La mecánica no es una finalidad en sí misma. Su utilidad no está en cumplir movimientos de forma automática, sino en ayudar al árbitro a ver mejor, procesar mejor y decidir mejor.

Cada posición, desplazamiento, reajuste o ayuda debe responder a una pregunta práctica:

¿me permite ver lo que necesito ver?

El árbitro deberá aplicar la mecánica con criterio, adaptándose al juego sin improvisar. Adaptarse no significa abandonar el sistema, sino utilizar sus principios para obtener mejor información.

Principios esenciales:

- ver la acción completa;
- procesar su impacto;
- decidir con el timing adecuado;
- buscar el mejor ángulo;
- mantener el control global del juego;
- actuar con información suficiente.

El principio práctico es:

la posición del árbitro debe estar siempre al servicio de la decisión.

LA DECISIÓN ARBITRAL



Esquema 122 – La decisión arbitral FEB

2. Ángulo, box-in y campo visual

El mejor ángulo es más importante que la proximidad.

Estar cerca de una acción no garantiza verla correctamente si el árbitro queda en línea, tapado o sin espacio visual entre atacante y defensor. El árbitro deberá buscar una posición que le permita valorar la legalidad de los jugadores implicados y mantener dentro de su campo visual el mayor número posible de participantes.

El box-in no consiste solo en que los árbitros estén en lados opuestos, sino en que sus posiciones y orientaciones corporales permitan encajonar el juego y controlar a los diez jugadores.

En juego posicional, transición, rebote, saques, tiros libres o situaciones especiales, el árbitro deberá evitar:

- arbitrar espaldas;
- colocarse en línea con atacante y defensor;
- penetrar sin propósito;
- perder jugadores fuera del campo visual;
- duplicar la cobertura del compañero;
- abandonar emparejamientos competitivos relevantes.

El principio práctico es:

mantener el juego delante, los jugadores dentro del campo visual y el ángulo abierto hacia la acción.

3. Responsabilidades de Cabeza y Cola

En 2PO, ningún árbitro controla el partido por sí solo. La cobertura depende de la relación de trabajo entre Cabeza y Cola.

Cabeza deberá priorizar:

- línea de fondo;
- juego interior;
- jugadores próximos al aro;
- penetraciones en su primaria;
- ayudas defensivas que llegan desde su zona;
- contactos antes, durante y después del lanzamiento;
- rebote en su área;
- balón muerto y posibles reacciones próximas.

Cola deberá priorizar:

- juego por detrás de la acción;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento;
- lanzamientos exteriores;
- línea de tres puntos;
- juego por encima del nivel de la red;
- rebotes largos;
- transición como nuevo Cabeza;
- control de jugadores exteriores y acciones alejadas del aro.

Estas responsabilidades no deben aplicarse de forma rígida. El árbitro con mejor ángulo y mejor información podrá tener la responsabilidad real de una acción, especialmente en zonas de transferencia, penetraciones, últimos lanzamientos o situaciones compartidas.

El principio práctico es:
responsabilidad primaria como referencia; mejor información como prioridad.

4. Juego con balón, sin balón y ayudas

Cuando el balón está en la responsabilidad primaria de un árbitro, ese árbitro arbitra el juego con balón. Cuando el balón no está en su responsabilidad primaria, arbitra el juego sin balón.

El árbitro con balón deberá controlar la legalidad del defensor, la acción del atacante, el inicio, desarrollo y final del contacto y el impacto real sobre el juego.

El árbitro sin balón no debe descansar ni seguir el balón de forma automática. Debe controlar emparejamientos competitivos, pantallas, cortes, poste bajo, rebote anticipado, ayudas defensivas, jugadores alejados y posibles acciones que puedan afectar al control del partido.

La ayuda debe ser clara, concreta y necesaria. No debe darse por intuición, por proximidad o para corregir una decisión dudosa desde una posición sin información suficiente.

En ayudas, dobles pitadas o situaciones compartidas deberán prevalecer:

- calma;
- contacto visual;
- información concreta;
- una sola decisión;
- comunicación clara.

El principio práctico es:

ayudar solo cuando la acción sea clara, obvia y necesaria.

5. Timing, faltas y violaciones

La buena decisión no depende únicamente de ver una acción, sino de verla completa y decidir con el timing adecuado.

La pitada paciente permite procesar el inicio, desarrollo y final de una acción. La pitada rápida aporta control cuando la acción es clara, excesiva o de impacto inmediato. La pitada con cadencia permite ayudar desde secundaria respetando la responsabilidad primaria del compañero.

En faltas, el árbitro deberá valorar:

- quién tiene responsabilidad;
- qué árbitro tiene mejor ángulo;
- si ha visto la acción completa;
- si existe ilegalidad;
- si hay ventaja o desventaja;
- si la intervención es necesaria para el control del partido.

En violaciones, el árbitro deberá tener certeza. Una acción rara, inesperada o técnicamente sorprendente no es necesariamente ilegal. Los jugadores buscan el límite de las reglas y el árbitro no debe sancionar por apariencia.

El principio práctico es:

si no hay certeza, no hay violación.

6. Procedimiento, comunicación y balón muerto

El procedimiento también forma parte de la mecánica.

Después de una falta, violación, sustitución, tiempo muerto, tiro libre, situación especial o final de cuarto, el equipo arbitral deberá controlar antes de reanudar.

El árbitro activo deberá comunicar con claridad, pausa, orden y soporte de voz cuando corresponda. El compañero no debe desconectarse: debe controlar jugadores, banquillos, mesa, balón, relojes y posibles focos de tensión.

El balón muerto también se arbitra. Los árbitros deberán mantener presencia, calma, lenguaje corporal sereno y control emocional. No deben perseguir el balón ni dar la espalda a los jugadores si todavía existe riesgo de reacción.

En situaciones especiales, el procedimiento común será:

- controlar;
- obtener información;
- decidir;
- comunicar;
- administrar;
- reanudar.

El principio práctico es:

controlar primero, decidir con información y reanudar con seguridad.

PROTOCOLO COMÚN DE CONTROL



Esquema 123 – Protocolo común de control

7. Situaciones críticas del partido

Algunas situaciones requieren una concentración especial porque pueden afectar directamente al control, al resultado o a la credibilidad arbitral.

En tiros, el árbitro responsable deberá completar la secuencia: lanzador, defensor, pies, línea, contacto, salida del balón y rebote.

En rebote, el objetivo no es acercarse al aro de forma automática, sino controlar emparejamientos, contactos, rebote largo, nuevo control y posible transición.

En tiros libres, nada queda sin control: lanzador, lugares de rebote, jugadores exteriores, comunicación, sustituciones, tiempos muertos, violaciones y siguiente posesión.

En finales de cuarto y partido, el equipo arbitral deberá anticipar la última situación de juego: tiempo restante, reloj de lanzamiento, equipo con control, posible último lanzamiento, faltas, validez del cesto y cierre administrativo.

El partido no termina con la señal acústica. Termina cuando el resultado está confirmado y el acta firmada.

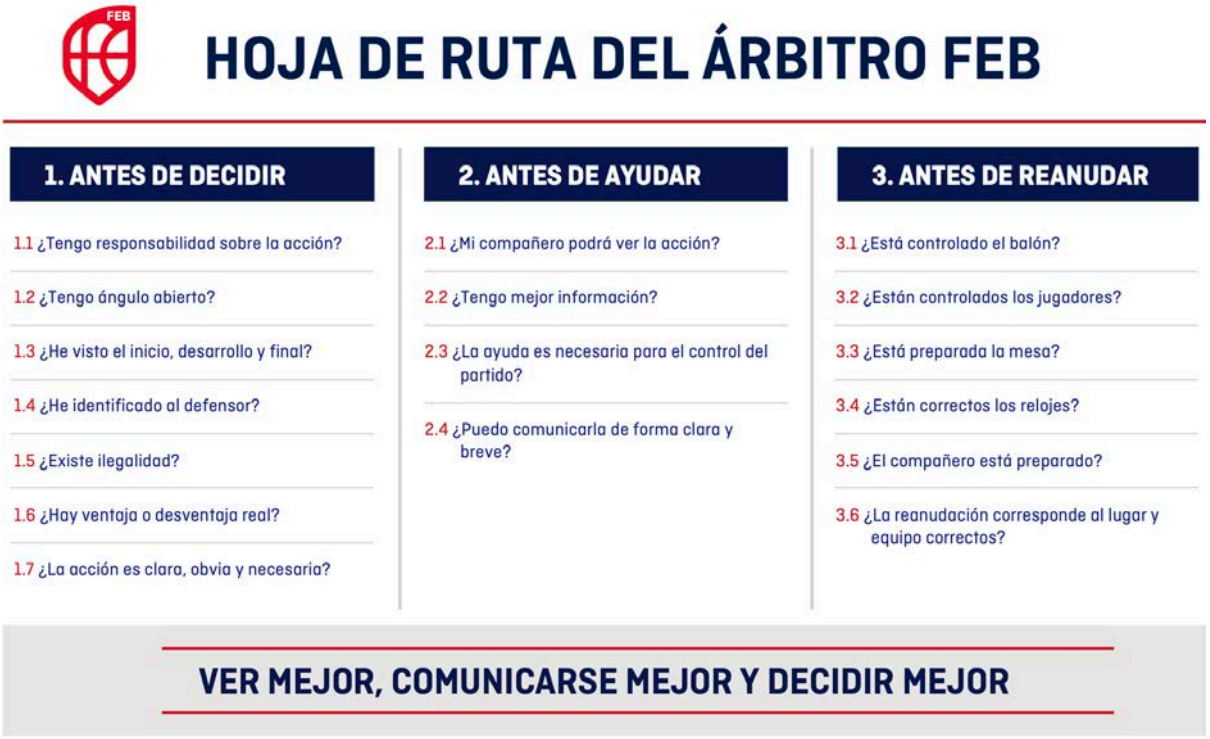
El principio práctico es:
las situaciones críticas se controlan antes de que aparezcan.

8. Ideas que el árbitro debe llevar a pista

La mecánica no limita al árbitro: le da referencias y herramientas:

- No se trata de estar cerca, sino de tener buen ángulo.
- No se trata de mirar el balón, sino de controlar el juego.
- No se trata de moverse mucho, sino de moverse con propósito.
- No se trata de sancionar rápido, sino de decidir con información.
- No se trata de ayudar siempre, sino de ayudar cuando es necesario.
- No se trata de ocupar una diagonal concreta, sino de mantener una cobertura eficaz.
- No se trata de repetir señales, sino de comunicar con claridad.
- No se trata de terminar la acción con la pitada, sino de controlar lo que ocurre después.
- No se trata de buscar infracciones, sino de sancionar lo que se ve con certeza.
- No se trata de que cada árbitro trabaje por separado, sino de que ambos formen un ÚNICO EQUIPO.

El principio final es:
ver mejor, comunicarse mejor y decidir mejor.



Recuadro final – Hoja de ruta del árbitro FEB

Anexos prácticos

Introducción

Los anexos prácticos recogen herramientas de consulta rápida para aplicar los principios desarrollados en el manual.

No sustituyen al contenido de los capítulos, sino que ayudan al árbitro a preparar el partido, ordenar la charla prepartido, revisar responsabilidades, controlar procedimientos y gestionar situaciones complejas con mayor seguridad.

Deben utilizarse como apoyo formativo, como guía de repaso previo al partido y como material de trabajo para árbitros, técnicos e informadores.

A continuación, se puede acceder directamente a las diferentes checklists:

- Anexo práctico 1 – Checklist de charla prepartido
- Anexo práctico 2 – Checklist de responsabilidades Cabeza-Cola
- Anexo práctico 3 – Checklist antes de reanudar
- Anexo práctico 4 – Checklist de tiros, rebotes y tiros libres
- Anexo práctico 5 – Checklist de violaciones y ayudas
- Anexo práctico 6 – Checklist de situaciones especiales y balón muerto
- Anexo práctico 7 – Checklist de final de cuarto y final de partido

Anexo práctico 1 – Checklist de charla prepartido

Objetivo: ayudar al equipo arbitral a preparar una charla breve, útil y adaptada al partido.

Contexto

- Competición, categoría y normativa específica.
- Características del partido.
- Historial, clasificación o posibles situaciones de tensión.
- Normas específicas de competición.
- Criterios administrativos relevantes.

Cobertura

- Diagonal 1 y Diagonal 2.
- Responsabilidades de Cabeza y Cola.
- Juego con balón y sin balón.
- Transiciones y presión defensiva.
- Ayudas, dobles pitadas y contacto visual.
- Últimos segundos de cuarto y partido.

Criterio

- Legalidad del defensor.
- Contactos con ventaja/desventaja.
- Tiro, rebote y protección del lanzador.
- Violaciones claras y con certeza.
- Faltas técnicas, flagrantes, disruptivas y descalificantes.
- Timing de la pitada.

Control

- Balón muerto.
- Mesa y relojes.
- Sustituciones y tiempos muertos.
- Situaciones especiales.
- Conflictos y participantes.
- Final de partido y cierre administrativo.

Principio práctico:

concretar la información, acordar lo importante, anticipar lo probable y esperar lo inesperado.

Anexo práctico 2 – Checklist de responsabilidades Cabeza-Cola

Objetivo: resumir las prioridades básicas de cada posición sin convertirlas en reglas rígidas.

Cabeza deberá priorizar:

- línea de fondo;
- juego interior;
- jugadores próximos al aro;
- emparejamientos competitivos en su primaria;
- defensores primarios y ayudas defensivas;
- contactos antes, durante y después del lanzamiento;
- rebote en su área;
- balón muerto y reacciones próximas.

Cola deberá priorizar:

- línea lateral;
- juego por detrás de la acción;
- reloj de partido y reloj de lanzamiento;
- lanzamientos exteriores;
- línea de tres puntos;
- juego por encima del nivel de la red;
- rebotes largos;
- transición como nuevo Cabeza;
- jugadores exteriores y acciones alejadas del aro.

Ambos deberán mantener:

- box-in;
- ángulo abierto;
- contacto visual;
- campo visual amplio;
- control del juego con balón y sin balón;
- capacidad de ayuda cuando sea clara, obvia y necesaria.

Principio práctico:

Cabeza y Cola no deben mirar lo mismo; deben completar la cobertura.

Anexo práctico 3 – Checklist antes de reanudar

Objetivo: evitar errores en saques, tiros libres, sustituciones, tiempos muertos y situaciones especiales.

Antes de poner el balón vivo, el árbitro deberá confirmar:

- equipo con derecho al balón;
- lugar correcto de reanudación;
- dirección de juego;
- reloj de partido;
- reloj de lanzamiento;
- número de tiros libres, si procede;
- sustituciones o tiempos muertos pendientes;
- compañero preparado;
- mesa preparada;
- jugadores controlados;
- balón disponible;
- ausencia de incidencias pendientes.

En situaciones de saque rápido, los árbitros no administrarán necesariamente el balón, pero deberán mantener concentración para comprobar que la reanudación cumple los requisitos legales.

Principio práctico:
balón, jugadores, mesa y relojes: comprobar antes de seguir.

Anexo práctico 4 – Checklist de tiros, rebotes y tiros libres

Objetivo: agrupar tres situaciones de alta frecuencia que exigen concentración y disciplina visual.

En acciones de tiro

- Identificar árbitro responsable.
- Controlar pies y línea.
- Controlar lanzador y defensor.
- Valorar legalidad del defensor.
- No abandonar la acción tras la salida del balón.
- Controlar espacio de caída.
- Transferir al rebote cuando la acción de tiro haya finalizado.

En rebote

- No penetrar automáticamente.
- Identificar emparejamientos competitivos.
- Controlar contactos desde atrás, laterales y desplazamientos ilegales.
- Anticipar rebote largo.
- Preparar transición si la defensa obtiene el control.
- Comprobar nuevo control y reloj de lanzamiento cuando proceda.

En tiros libres

- Confirmar número de tiros libres.
- Controlar lanzador.
- Controlar lugares de rebote.
- Controlar jugadores exteriores.
- Prevenir antes de sancionar cuando sea posible.
- Mantener concentración en tiros libres sin rebote.
- Preparar sustituciones, tiempos muertos y siguiente posesión.

Principio práctico:
cada lanzamiento y tiro libre exige cobertura hasta la siguiente acción.

Anexo práctico 5 – Checklist de violaciones y ayudas

Objetivo: reforzar la necesidad de certeza antes de sancionar una violación o intervenir desde ayuda.

Antes de sancionar una violación

- ¿He visto la secuencia completa?
- ¿Tengo certeza?
- ¿La acción es clara y obvia?
- ¿Conozco el control de balón?
- ¿He visto apoyos, regate o último toque?
- ¿La infracción es real o solo aparente?
- ¿La decisión pertenece a mi primaria o tengo mejor información?

En violaciones de tiempo

- Tres segundos: control sin cuenta visible.
- Cinco segundos en saque: cuenta visible y posible apoyo verbal.
- Jugador estrechamente marcado: cuenta visible cuando proceda.
- Ocho segundos: cuenta mental y número mágico 15.
- Reloj de lanzamiento: colaboración con mesa sin perder el juego.

Antes de ayudar

- ¿Mi compañero podía ver la acción?
- ¿Tengo información clara?
- ¿La ayuda es necesaria?
- ¿Puedo comunicarla de forma breve?
- ¿Evito corregir por intuición?

Principio práctico:

si no hay certeza, no hay violación; si no hay información clara, no hay ayuda.

Anexo práctico 6 – Checklist de situaciones especiales y balón muerto

Objetivo: disponer de una guía rápida para momentos de tensión, errores, conflictos o incidencias.

Procedimiento común:

- controlar;
- obtener información;
- decidir;
- comunicar;
- administrar;
- reanudar.

Durante balón muerto

- Mantener presencia.
- Controlar jugadores implicados.
- Observar posibles reacciones.
- No perseguir el balón si hay tensión.
- Mantener lenguaje corporal calmado.
- Comunicar con serenidad.
- No permitir que comentarios o protestas alteren el estado de ánimo arbitral.

En conflictos

- Prevenir antes de que escale.
- Silbato fuera de la boca.
- No precipitar faltas técnicas, flagrantes o descalificantes.
- Si el conflicto físico ya se inició, controlar sin entrar en contacto con jugadores.
- Identificar participantes iniciales y posteriores.
- Solicitar información útil de oficiales de mesa si procede.

En errores o incidencias

- Detener cuando proceda.
- Proteger a la mesa.
- Reunir información.
- Aplicar Reglas Oficiales.
- Comunicar de forma común.
- Reanudar con todos preparados.

Principio práctico:

controlar primero, decidir con información y reanudar con seguridad.

Anexo práctico 7 – Checklist de final de cuarto y final de partido

Objetivo: evitar desconexiones en los momentos donde una decisión puede afectar al resultado o al cierre administrativo.

Final de cuarto o prórroga

- Anticipar última posesión.
- Controlar reloj de partido y reloj de lanzamiento.
- Identificar equipo con control.
- Preparar responsabilidad sobre último lanzamiento.
- Controlar faltas antes o durante la acción.
- Decidir validez del cesto con información.
- No desconectarse tras la señal final.
- Confirmar que no queda ninguna situación pendiente.

Final de partido

- Mantener presencia tras la señal acústica.
- Controlar reacciones inmediatas.
- Acercarse brevemente a la mesa si procede.
- Confirmar que no hay incidencias pendientes.
- Recoger objetos personales si los hubiera.
- Abandonar la zona de juego de forma coordinada.
- Revisar el acta en vestuario.
- Confirmar resultado y firma del acta.

Principio práctico:

el partido termina cuando el resultado está confirmado y el acta firmada.

Anexos terminológicos (español-inglés)

Introducción

El presente anexo recoge los principales términos utilizados en el Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada y su correspondencia habitual en inglés.

Su finalidad no es sustituir las definiciones desarrolladas en el Capítulo 5, sino ofrecer una herramienta de consulta rápida para relacionar la terminología utilizada en el contexto FEB con la terminología internacional empleada en documentos FIBA, materiales formativos, clinics, informes técnicos y comunicación arbitral.

Algunos términos se mantienen en inglés por su uso habitual en mecánica arbitral, como Lead, Trail, switching, box-in, timing o IOT. En estos casos, el manual utiliza una denominación española cuando resulta útil para la comprensión, pero conserva la referencia internacional para facilitar la conexión con la documentación técnica.

Las abreviaturas incluidas proceden de la terminología habitual FIBA/IOT cuando existen. En otros casos, se utilizan como referencia interna del manual cuando favorecen la consulta rápida del término, o se indica con un guion cuando no resulta necesario abreviarlo.

La prioridad terminológica del manual es mantener un lenguaje común, claro y funcional. Cada término debe ayudar al árbitro a comprender mejor su posición, su responsabilidad y su intervención dentro del juego.

Criterio de inclusión

Este anexo recoge términos relacionados con:

- mecánica 2PO;
- roles arbitrales;
- posiciones y diagonales;
- cobertura y responsabilidades;
- ángulo, campo visual y posicionamiento;
- timing y toma de decisiones;
- procedimientos de administración;
- faltas, violaciones y situaciones especiales trabajadas en el manual.

No se incluyen términos propios de 3PO no desarrollados en el manual, conceptos avanzados de evaluación arbitral ni terminología puramente reglamentaria que no tenga incidencia directa en la mecánica 2PO avanzada.

1. Sistema y roles arbitrales

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Mecánica 2PO	Two-Person Officiating	2PO	Sistema arbitral de dos árbitros.
Mecánica 3PO	Three-Person Officiating	3PO	Sistema de tres árbitros citado como referencia formativa, no como procedimiento propio del manual.
Técnicas individuales de arbitraje	Individual Officiating Techniques	IOT	Base técnica individual para arbitrar cada situación de juego.
Mecánica	Mechanics	MEC	Movimientos, cobertura, señales y administración arbitral.
Árbitro principal	Crew Chief	CC	Árbitro con funciones de dirección del equipo arbitral.
Árbitro auxiliar	Umpire	U / U1	Árbitro que forma parte del equipo arbitral junto al Crew Chief.
Árbitro activo	Active Referee	AR	Árbitro que administra un saque, tiro libre, salto inicial o comunica una decisión.
Árbitro no activo / pasivo	Non-Active Referee	NAR	Árbitro que no administra y mantiene el control complementario.
Equipo arbitral	Officiating crew / Teamwork	—	Conjunto de árbitros que trabajan de forma coordinada.
Control del partido	Game Control	GC	Control global del partido mediante reglas, criterio y comunicación.
Ritmo de partido	Game Flow	GF	Fluidez del juego que el árbitro debe proteger sin dejar de sancionar lo necesario.
Presencia arbitral	Court Presence	—	Imagen de seguridad, control y disponibilidad para decidir.

2. Posiciones arbitrales y referencias espaciales

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Cabeza	Lead	L	Árbitro situado por delante del ataque, próximo a la línea de fondo.
Árbitro de Cabeza	Lead Referee	L	Denominación funcional de Cabeza.
Cola	Trail	T	Árbitro situado por detrás del ataque, más próximo a la línea central.
Árbitro de Cola	Trail Referee	T	Denominación funcional de Cola.
Diagonal 1	Diagonal 1	D1	Disposición en la que Cola se sitúa a la izquierda del ataque.
Diagonal 2	Diagonal 2	D2	Disposición en la que Cola se sitúa a la derecha del ataque.
Cambio de diagonal	Change of diagonal	—	Modificación de la disposición espacial sin que necesariamente exista switching.
Pista delantera	Frontcourt	FC	Campo de ataque del equipo con control.
Pista trasera	Backcourt	BC	Campo defensivo del equipo con control.
Lado balón	Ball Side	BS	Lado de la pista donde se encuentra el balón.
Lado débil	Weakside	WSB	Lado opuesto al balón.
Lado opuesto	Opposite Side	OPS	Lado alejado de la mesa de oficiales.
Lado mesa	Table Side	TS	Lado donde se encuentra la mesa de oficiales.
Línea de fondo	Endline / Baseline	—	Línea final del terreno de juego.
Línea lateral	Sideline	—	Línea lateral del terreno de juego.
Línea central	Centre Line	—	Línea que divide pista delantera y pista trasera.
Rectángulo	Rectangle	RC	División de la pista delantera en zonas de referencia.
R1-R6	Rectangles 1-6	R1-R6	Referencias espaciales utilizadas para ubicar balón, jugadores y responsabilidades.
Área de trabajo	Working Area	WA	Espacio habitual de actuación del árbitro.
Zona de trabajo habitual	Normal working area	—	Espacio habitual desde el que el árbitro desarrolla su responsabilidad.
Zona de trabajo no habitual	Non-normal working area	—	Espacio utilizado puntualmente para mejorar la cobertura.

3. Cobertura, responsabilidades y campo visual

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Cobertura	Coverage	CG	Control visual del juego entre ambos árbitros.
Cobertura primaria	Primary Coverage	PCE	Área o acción que el árbitro debe cubrir siempre.
Cobertura secundaria	Secondary Coverage	SCE	Cobertura de apoyo cuando la acción lo requiere.
Cobertura extendida	Extended Coverage	EXCE	Capacidad de ampliar la cobertura más allá de la responsabilidad primaria.
Responsabilidad compartida	Dual Coverage	DUCE	Situación en la que ambos árbitros pueden tener información útil sobre la acción.
Transferencia de responsabilidad	Transfer of responsibility	—	Paso natural de una acción de un árbitro a otro.
Juego con balón	On-ball coverage	—	Cobertura de la acción principal con balón.
Juego sin balón	Off the Ball	OFB	Cobertura de acciones no directamente vinculadas al jugador con balón.
Cerca del balón	Close to the ball	—	Acciones próximas a la acción principal.
Lejos del balón	Away from the ball	—	Acciones alejadas que siguen teniendo impacto en el juego.
Área de acción	Action Area	AA	Zona donde se desarrolla una acción relevante con o sin balón.
Emparejamiento competitivo	Competitive match-up	—	Relación activa entre atacante y defensor con incidencia directa en el juego.
Ayuda	Giving Help	GH	Intervención del compañero cuando existe información clara y necesaria.
Doble pitada	Double Whistle / Double Call	DW	Pitada simultánea o casi simultánea de ambos árbitros.
Decisión común	Joint decision	—	Decisión adoptada tras contacto visual o comunicación breve.
Trabajo en equipo	Teamwork	—	Funcionamiento coordinado del equipo arbitral para cubrir y controlar el partido.

4. Posicionamiento, ángulo y técnica individual

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Ángulo	Angle	—	Línea de visión que permite valorar correctamente la acción.
Ángulo abierto	Open Angle	OA	Visión clara de la acción y del espacio entre jugadores.
Ángulo cerrado	Closed Angle	CA	Visión en línea o apilada que impide valorar correctamente la acción.
Ángulo de 45°	45°	45°	Referencia de posicionamiento para mantener visión amplia.
Campo de visión	Field of vision	—	Área que el árbitro puede controlar visualmente.
Visión periférica	Peripheral Vision	PV	Capacidad de mantener referencias laterales sin perder el foco principal.
Ventana	Window	—	Espacio visual entre atacante y defensor.
Box-in / encajonamiento	Box-in / Boxing-in	—	Principio por el que los árbitros mantienen a los jugadores dentro del campo visual conjunto.
Borde del juego	Edge of the Play	EPL	Posición exterior que permite ver más jugadores y anticipar la siguiente acción.
Arbitrar de fuera hacia dentro	Outside-In Angle	O-IN	Posición preferente para observar con visión global.
Arbitrar de dentro hacia fuera	Inside-Out Angle	IN-O	Posición menos recomendable si reduce campo visual o rompe el box-in.
Reajuste	Adjustment	—	Movimiento para mejorar ángulo, campo visual o cobertura.
Paso cruzado	Cross Step	CS	Movimiento de ajuste para ampliar el ángulo sin perder visión.
Penetración arbitral	Penetration	—	Desplazamiento hacia el juego para obtener mejor información.
Atacar el juego	Attack the play	—	Movimiento con propósito hacia la acción para mejorar ángulo o información.
Estático / estable	Stationary	—	Posición equilibrada desde la que el árbitro puede procesar mejor la acción.
Distancia adecuada	Distance	—	Separación que permite perspectiva, ángulo y campo visual.

5. Criterio, timing y toma de decisiones

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Ver, procesar y decidir	See, process and decide	—	Secuencia básica de toma de decisiones.
Mentalidad activa	Active Mindset	AMI	Disposición para anticipar el juego y estar preparado para decidir.
Anticipar el juego	Anticipate the play	APL	Leer la acción y ajustar posición antes de que se produzca.
Anticipar la pitada	Anticipate the call	AC	Error de decidir antes de ver y procesar la acción.
Timing de la pitada	Whistle timing	—	Momento adecuado para intervenir.
Pitada paciente	Patient Whistle	PW	Pitada tras procesar inicio, desarrollo y final de la acción.
Pitada rápida	Quick Whistle	QW	Pitada inmediata ante acción clara o de impacto evidente.
Pitada con cadencia	Delayed / Cadenced Whistle	—	Pitada de ayuda tras respetar la primaria del compañero.
No pitada	No-Call	NC	Decisión de no intervenir cuando no existe infracción sancionable.
Jugada obvia	Obvious Play	OP	Acción clara que debe ser correctamente cubierta y resuelta.
Contacto marginal	Marginal Contact	MC	Contacto sin impacto relevante sobre el juego.
Contacto ilegal	Illegal Contact	—	Contacto que debe sancionarse conforme a reglas y criterio.
Ventaja/desventaja	Advantage/Disadvantage	—	Valoración del impacto real de una acción.
RSBQ	Rhythm, Speed, Balance & Quickness	RSBQ	Parámetros afectados por un contacto para valorar impacto.
Arbitrar al defensor	Refereeing Defence	RD	Prioridad de valorar la legalidad del defensor.
Defensor primario	Primary defender	—	Defensor directamente implicado en la acción principal.
Mantenerse con la acción	Stay with the Play	SWP	No abandonar visual ni mentalmente la acción hasta que termina.

6. Administración y procedimientos

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Balón vivo	Live Ball	LB	Situación en la que el balón está vivo.
Balón muerto	Dead Ball	DB	Situación en la que el balón no está vivo, pero el control arbitral continúa.
Arbitraje del balón muerto	Dead Ball Officiating	DBO	Control de jugadores, entorno y procedimiento después de la pitada.
Balón a disposición	At the Disposal	BATD	Momento en que el balón queda a disposición del jugador.
Saque	Throw-in	T-IN	Puesta en juego desde fuera del terreno.
Saque rápido	Quick throw-in	—	Reanudación sin administración directa cuando procede.
Fuera del terreno	Out-of-Bounds	OOB	Zona exterior a las líneas limítrofes.
Salto inicial / salto entre dos	Jump Ball	JB	Situación de salto administrada por el árbitro.
Posesión alterna	Alternating Possession	AP	Método de reanudación mediante flecha de alternancia.
Flecha de posesión alterna	Alternating Possession Arrow	APA	Indicador de la próxima posesión alterna.
Tiro libre	Free Throw	FT	Lanzamiento concedido como penalización.
Prolongación de la línea de tiro libre	Free Throw Line Extended	FTEX	Referencia espacial derivada de la línea de tiro libre.
Tiempo muerto	Time-Out	TO	Interrupción concedida a un equipo.
Sustitución	Substitution	SUB	Cambio de jugador autorizado.
Comunicación a la mesa	Reporting to the table	—	Comunicación oficial de una falta o incidencia.
Señales autorizadas	Authorised Signals	—	Señales oficiales utilizadas por los árbitros.
Señalización	Signalling	—	Comunicación visual mediante señales oficiales.
Reanudación	Resumption of play	—	Puesta en juego tras una interrupción.
Arbitraje preventivo	Preventative Officiating	PRO	Comunicación o intervención preventiva para evitar problemas.

7. Relojes, posesión y control administrativo

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Reloj de partido	Game Clock	—	Dispositivo que mide el tiempo de juego.
Reloj de lanzamiento	Shot Clock	—	Dispositivo que mide el tiempo de posesión.
Operador del reloj de lanzamiento	Shot Clock Operator	SCO	Oficial de mesa responsable del reloj de lanzamiento.
Cronometrador	Timer	TR	Oficial de mesa responsable del tiempo de juego e intervalos.
Oficiales de mesa	Table Officials	TBO	Equipo auxiliar que colabora con los árbitros desde la mesa.
Control de balón	Control of the Ball	COB	Situación en la que un jugador o equipo controla el balón.
Control de equipo	Team Control	TC	Control del balón por parte de un equipo.
Nuevo control	New team control	—	Inicio de una nueva posesión de equipo.
Balón suelto	Loose Ball	LOB	Balón vivo sin control claro de jugador o equipo.
Error corregible	Correctable Error	CE	Error que puede corregirse conforme a Reglas Oficiales.
Incidencia administrativa	Administrative incident	—	Situación relacionada con acta, mesa, relojes o procedimiento.
Reglas Oficiales	Official Basketball Rules	OBR	Norma reglamentaria de referencia.
Interpretaciones Oficiales	Official Basketball Rules Interpretations	OBRI	Documento de interpretación oficial.

8. Tiros, rebotes y acciones de juego

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Acción de tiro	Act of Shooting	AOS	Acción reglamentaria de lanzamiento.
Falta en acción de tiro	Foul in Act of Shooting	FAOS	Falta sancionada durante una acción de tiro.
Falta no en acción de tiro	Foul not in Act of Shooting	FNAOS	Falta sancionada sin acción de tiro.
Lanzador	Shooter	—	Jugador que realiza la acción de tiro.
Protección del lanzador	Protect the Shooter	—	Control del espacio de lanzamiento y caída.
Lanzamiento exterior	Perimeter shot / Outside shot	—	Lanzamiento desde zona exterior.
Intento de tres puntos	Three-point attempt	—	Lanzamiento intentado desde detrás de la línea de tres puntos.
Cesto válido	Basket counts / Successful basket	—	Canasta concedida.
Anular cesto	Wiping the Basket	—	Cancelación de una canasta.
Rebote	Rebound	RB	Disputa del balón tras un lanzamiento fallado.
Rebote largo	Long rebound	—	Rebote que se aleja de la zona próxima al aro.
Contraataque	Fast Break	FB	Transición ofensiva rápida tras cambio de control.
Transición	Transition	—	Cambio de fase de juego entre ataque y defensa.
Defensa presionante	Press defence / Pressing defence	—	Defensa que presiona la subida o recepción del balón.
Poste bajo	Low post	—	Espacio interior próximo al aro y línea de fondo.
Juego interior	Post play / Inside play	—	Acciones próximas al aro o poste.
Pantalla	Screen / Screening	SC	Acción de un jugador para obstaculizar legalmente a un defensor.
Pantalla ilegal	Illegal Screen	—	Pantalla realizada sin cumplir los requisitos legales.

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Tacteo	Hand Checking	HC	Uso ilegal de manos o brazos para impedir el progreso.
Principio del cilindro	Cylinder Principle	CP	Espacio vertical ocupado legalmente por un jugador.
Tiempo y distancia	Time and Distance	T&D	Elementos aplicables en defensa sobre jugador sin balón.

9. Violaciones, faltas y situaciones especiales

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Violación	Violation	—	Infracción de las reglas sin contacto ilegal.
Pasos	Travelling Violation	TV	Violación por desplazamiento ilegal con balón.
Regate ilegal	Illegal Dribble	IDR	Violación por doble regate o acompañamiento.
Doble regate	Double Dribble	DD	Modalidad de regate ilegal.
Pie de pivote	Pivot Foot	PFO	Pie que sirve de referencia legal al jugador con balón.
Tres segundos	Three Seconds	3S	Violación de permanencia en zona restringida cuando procede.
Cinco segundos	Five Seconds	5S	Violación de cuenta de cinco segundos cuando procede.
Ocho segundos	Eight Seconds Violation	8S	Violación por no pasar el balón a pista delantera.
Violación de reloj de lanzamiento	Shot Clock Violation	SCV	Violación por no lanzar dentro del tiempo de posesión.
Balón devuelto a pista trasera	Backcourt Violation	BCV	Violación de retorno a pista trasera.
Interposición	Goaltending	GT	Intervención ilegal sobre el balón en trayectoria descendente o situación protegida.
Interferencia	Basket Interference	BI	Intervención ilegal sobre aro, red, tablero o balón.
Balón retenido	Held Ball	HB	Situación en la que adversarios sujetan firmemente el balón.

Español	Inglés	Abrev.	Uso en el manual
Falta	Foul	—	Infracción que implica contacto ilegal o conducta sancionable.
Falta personal	Personal Foul	PF	Falta por contacto ilegal entre jugadores.
Falta del equipo con control	Team Control Foul	TCF	Falta cometida por un jugador cuyo equipo controla el balón.
Faltas de equipo	Team Fouls	TFO	Faltas acumuladas por un equipo en un cuarto.
Falta técnica	Technical Foul	TF	Falta de conducta o procedimiento sin contacto ilegal.
Falta flagrante	Flagrant Foul	FL	En el manual, falta vinculada a contacto grave, excesivo o no legítimo.
Falta disruptiva	Disruptive Foul	DI	En el manual, falta vinculada a interrupción antirreglamentaria del juego.
Falta descalificante	Disqualifying Foul	DQ	Falta que implica descalificación.
Doble falta	Double Foul	DOF	Dos oponentes se sancionan mutuamente en la misma acción.
Aviso	Warning	WAR	Advertencia por conducta, simulación u otra situación cuando proceda.
Simulación	Fake	FK	Acción en la que un jugador exagera o simula haber recibido falta.
Flop	Flop	FLO	Tipo de simulación, especialmente en acciones de cargo/bloqueo.
Enfrentamiento	Fighting	FGT	Interacción física entre adversarios o personal de banquillo.
Cinco faltas	Five Fouls	5F	Situación de jugador eliminado por acumulación de faltas.
Situaciones especiales	Special Situations	SPS	Situaciones con penalizaciones, secuencias o incidencias que requieren gestión específica.
Final de cuarto	End of the Quarter	EOQ	Situación de cierre de un cuarto.
Final de partido	End of the Game	EOG	Situación de cierre del encuentro.
Último lanzamiento	Last Shot	LS	Acción que puede cerrar un cuarto, prórroga o partido.

Referencias

Criterio general

El presente **Manual del Árbitro – Mecánica 2PO Avanzada** se ha elaborado tomando como referencia documentos normativos, técnicos y formativos vinculados al arbitraje de baloncesto, especialmente en el ámbito FIBA y FEB.

Las referencias utilizadas han servido como base para desarrollar criterios de mecánica, posicionamiento, responsabilidades, comunicación, administración, señales, control del partido, situaciones especiales y terminología arbitral.

El contenido del manual no sustituye las Reglas Oficiales, las Interpretaciones Oficiales ni las normas específicas de competición. Su finalidad es ofrecer una herramienta práctica de formación, consulta y mejora para el arbitraje 2PO, adaptada al contexto FEB y al trabajo real de los árbitros en pista.

Documentos normativos

- **FIBA – Official Basketball Rules**
  Reglas Oficiales de Baloncesto utilizadas como referencia normativa principal para la aplicación reglamentaria del juego.
- **FIBA – Official Basketball Rules Interpretations**
  Interpretaciones Oficiales utilizadas como referencia para la aplicación práctica de las reglas, situaciones específicas, errores corregibles, administración y procedimientos.
- **Federación Española de Baloncesto – Bases y normas específicas de competición**
  Documentación aplicable a las competiciones FEB, especialmente en aspectos administrativos, procedimientos de partido, licencias, participación, tiempos muertos, sustituciones, acta, incidencias y normativa específica.

Manuales técnicos y de mecánica arbitral

- **FIBA Referees Manual – Two-Person Officiating Mechanics, 2024**
  Documento técnico de referencia para la mecánica arbitral 2PO, posiciones, responsabilidades, administración y procedimientos de trabajo entre Cabeza y Cola.
- **Federación Española de Baloncesto – Manual de Mecánica 2PO, 2023**
  Documento de referencia para la aplicación de la mecánica 2PO en el contexto FEB, especialmente en cuanto a filosofía de trabajo, flexibilidad mecánica, responsabilidades, diagonales, cobertura y adaptación al juego.
- **FIBA Referees Manual – Two-Person Officiating Mechanics, edición anterior / 2010**
  Documento utilizado como referencia histórica y procedimental para la evolución de la mecánica 2PO, administración de situaciones, responsabilidades tradicionales y estructura de trabajo.
- **FIBA Referees Manual – Individual Officiating Techniques (IOT), Version 1.1, August 2020**
  Manual utilizado como referencia para técnicas individuales de arbitraje, ángulo abierto, distancia, arbitrar al defensor, mantenerse con la acción, timing, toma de decisiones, comunicación, señales, control de relojes y terminología básica FIBA/IOT.

Documentación complementaria

- **Materiales formativos FIBA y FEB sobre arbitraje, mecánica y técnica individual**
  Utilizados como apoyo para reforzar conceptos de cobertura, comunicación, responsabilidades, preparación previa, control del partido y gestión de situaciones especiales.
- **Criterios, circulares y comunicaciones técnicas del Área de Árbitros FEB**
  Utilizados como referencia cuando afectan a la aplicación práctica de la mecánica, procedimientos de partido, señales, categorías de faltas, comunicación arbitral y normas específicas de competición.
- **Materiales de identidad visual FEB / Baloncesto España**
  Utilizados como referencia estética para mantener una presentación visual coherente con la línea corporativa: tipografía, paleta cromática, estilo institucional y claridad gráfica.

Elaboración y adaptación del manual

El contenido de este manual ha sido desarrollado mediante un proceso de selección, adaptación, síntesis y redacción propia, tomando como base los documentos anteriores y orientándolos a una aplicación práctica de la mecánica 2PO avanzada.

Las explicaciones, diagramas, checklists, anexos, principios prácticos y propuestas metodológicas han sido elaborados con finalidad formativa, buscando un lenguaje claro, técnico y aplicable en pista.

Los diagramas y elementos gráficos del manual son recursos de elaboración propia o adaptaciones didácticas basadas en principios de mecánica arbitral, sin pretender sustituir los documentos oficiales de referencia.

Asistencia editorial y metodológica

Durante el proceso de elaboración del manual se ha utilizado ChatGPT, de OpenAI, como herramienta de apoyo editorial y metodológico.

Su ayuda se ha utilizado para ordenar la estructura general del manual, revisar la coherencia entre capítulos, proponer redacciones alternativas, sintetizar ideas técnicas, mejorar la claridad del lenguaje, revisar terminología español-inglés y detectar repeticiones, incoherencias o posibles mejoras de enfoque.

La intervención de ChatGPT debe entenderse como una herramienta de asistencia a la redacción y organización del contenido, no como fuente normativa ni como sustituto de las Reglas Oficiales, Interpretaciones Oficiales o documentos técnicos FEB/FIBA.

La selección final de contenidos, el criterio técnico, la adaptación al contexto FEB y la validación del manual corresponden al autor o equipo responsable de su elaboración.

Cierre

Las referencias utilizadas permiten situar este manual dentro de un marco técnico coherente con la normativa FIBA, la aplicación FEB y la evolución actual de la mecánica arbitral.

El objetivo final no es reproducir literalmente los documentos de referencia, sino convertir sus principios en una herramienta práctica, clara y útil para mejorar el trabajo del árbitro 2PO en pista.

NOTAS

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO
Área de Árbitros

MANUAL DEL ÁRBITRO

MECÁNICA 2PO AVANZADA

2026

ver mejor, comunicarse mejor
y decidir mejor.

Documento técnico de apoyo para
la formación, consulta y mejora
del arbitraje 2PO en el contexto FEB.

