

Arbitraje Participativo



David Arricibita de Andrés

Entrenador superior de baloncesto, ha sido el responsable de elaborar los ejercicios y entrenamientos que aparecen en el Blog del Arbitraje Participativo para ayudar a que los clubes introduzcan el árbitro/jugador en sus entrenamientos.

Su labor como coordinador de arbitraje participativo es apoyar y fomentar el trabajo de los entrenadores durante

las jornadas de competición, tutelar y observar el trabajo de los entrenadores a lo largo de las mismas y velar por garantizar el correcto funcionamiento de los encuentros y comportamiento de todos los participantes.

Está presente en las jornadas de competición que se disputan en pabellones coordinados por la Federación Navarra de Baloncesto. Realiza el seguimiento

de los partidos, orientando y ayudando en el funcionamiento del arbitraje participativo, tanto a los entrenadores como a los jugadores. Y detecta conflictos o comportamientos negativos que se produzcan en la propia competición y vela por que se cumplan los valores éticos del programa.

Introducción

Esta temporada 2019/20 se ha puesto en marcha el programa de "Arbitraje Participativo" en categoría preinfantil, mediante el cual los jugadores de los diferentes equipos participan en sus partidos combinando su rol habitual en pista con el de árbitro del partido. Cada cuarto es arbitrado por dos jugadores, uno de cada equipo. Mediante la introducción de este programa, se pretende visibilizar e integrar la figura del árbitro como un deportista más y potenciar la educación en valores en categorías de formación.

Esto supone un reto para los entrenadores, ya que introduce un nuevo elemento a gestionar dentro del equipo. Sin embargo, también abre una nueva vía para trabajar aspectos del juego que habitualmente son complejos de transmitir a los jugadores. Una adecuada integración de la figura del ár-

bitro en el día a día del equipo ayudará a que los jugadores posean un mayor conocimiento del reglamento, les hará más capaces de identificar situaciones que suceden en el partido y, en definitiva, mejorará su conocimiento del juego y su capacidad para leer las situaciones a las que se enfrenten posteriormente como jugadores.

El objetivo de este cuaderno es, por un lado, proporcionar boceto respecto a cómo podemos como entrenadores aprovechar y estructurar este trabajo para incluirlo en los entrenamientos sin penalizar otros contenidos. Por otro, proporcionar ejemplos de ejercicios que sirvan como guía para integrar la figura del árbitro como complemento a ejercicios cuyo foco sea algún contenido técnico-táctico relacionado con el juego.

IDEAS GENERALES

Para que los jugadores se sientan cómodos y con confianza dentro de este nuevo rol y puedan aprovechar sus ventajas a nivel de aprendizaje, es necesario que, como entrenadores, les demos las herramientas necesarias en el día a día del equipo. Con la mecánica actual del programa y teniendo en cuenta el número de jugadores habituales en cada plantilla, es muy probable que cada jugador ejerza el rol de árbitro durante apenas diez minutos cada mes. Como consecuencia, si el jugador no integra ese rol en ningún otro momento, seguirá percibiéndolo como algo ajeno y que no domina, perdiendo su posible aprovechamiento.

Tras varias conversaciones con los entrenadores de la categoría a este respecto, la respuesta más repetida está relacionada con la falta de tiempo para poder dedicar a nuevos contenidos (pocas sesiones semanales, sesiones grupales de escuelas, etc.), y cómo estos restan tiempo para trabajar aquellos contenidos ya programados. Siendo esta la realidad de la mayoría de los equipos, nuestra labor como

entrenadores no debe estar enfocada a "formar árbitros", sino a integrar la figura del árbitro dentro de los ejercicios que realizamos habitualmente, convirtiéndose en un contenido complementario.

Para conseguir que los jugadores vayan asimilando estos contenidos es importante seguir una estructura o progresión que les permita desarrollar sus conocimientos, al igual que hacemos con cualquier otro contenido técnico-táctico. A continuación, se muestra un ejemplo de una posible progresión que se puede seguir durante este aprendizaje:

- 1).- Familiarizar al jugador con el uso del silbato.
- 2).- Acostumbrar al jugador a fijarse en el juego y reaccionar ante estímulos.
- 3).- Movimiento y colocación en el campo para facilitar su visión.
- 4).- Señalización de fueras y situaciones de "lucha".
- 5).- Identificar contactos para señalar faltas.
- 6).- Identificar situaciones de pasos/dobles.

7).- Conteos (8" para pasar medio campo, 5" para sacar...).

Los tres primeros puntos se utilizan como base para colocar al jugador en una situación favorable y de confianza para comenzar a identificar las posibles infracciones que se den en el juego. Una vez sentada esa base, la progresión mostrada en cuanto a las infracciones a señalar es un ejemplo de dificultad creciente basado en lo observado durante el desarrollo del programa en estos primeros meses.

USO DE LOS JUEGOS Y RUEDAS

Para familiarizar a los jugadores con el uso del silbato y acostumbrarles a identificar situaciones, la utilización de juegos o ejercicios de tiro brinda una posibilidad de integrar la figura del árbitro en situaciones más relajadas. Además, no es necesario que desde el principio el jugador tenga que fijarse en situaciones del partido (faltas, pasos...) sino que preste atención a algún estímulo y reaccione haciendo sonar el silbato. A continuación, se muestra una posible integración del árbitro dentro de un juego de pillar en el que se premia el hecho de que los jugadores

Arbitraje Participativo

hagan sonar su silbato. A pesar de que no se está trabajando sobre ninguna situación de juego específica, se les indica a los jugadores una acción en la que poner el foco, sencilla de identificar, y se les invita a reaccionar cada vez que la vean.

EJERCICIO	Juego de pillar + silbatos	
CONTENIDO ARBITRAL	Hacer sonar el silbato	CONTENIDO TEC/TAC
	Identificar la acción pitada	
OBJETIVOS	Premiar que el jugador-arbitro haga sonar su silbato	Bote en carrera Cambios de mano
	Acostumbrar al jugador-árbitro a verbalizar la acción tras soplar (para indicar qué ha pitado, quién saca, etc)	
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL
		<p>Se divide al equipo en tres grupos: Uno con balón, otro sin balón y otro con silbatos.</p> <p>El grupo 1 intenta pillar a los jugadores del grupo 2, que se escapan con balón. Mientras tanto, el grupo 3 está con los silbatos y cada vez que un jugador ve que alguien es pillado, hace sonar su silbato y después grita quién ha sido pillado.</p> <p>Cuando un jugador pilla y el silbato no suena, se lleva un punto y el balón.</p> <p>Si el silbato suena y dicen su nombre, tanto él como el árbitro suman un punto. El árbitro se lleva el balón, y el jugador que ha pillado se lleva el silbato.</p>

Las ruedas de tiro o de técnica individual también proporcionan un espacio donde los jugadores pueden focalizar en acciones concretas sin que el número de estímulos a su alrededor sea excesivo y distraigan su atención. Esto es especialmente útil cuando los jugadores están comenzando a usar el silbato, ya que el elevado número de estímulos que recibe al mismo tiempo durante un partido pueden hacer que no sea capaz de identificar ninguno con claridad. En función del nivel de seguridad y conocimiento que tengan los jugadores, podemos variar la acción sobre la que poner el foco. Estas acciones pueden corresponderse con situaciones que señalarían en un partido (determinar si el tiro es de dos o de tres puntos, si hace pasos de salida...), o con otros estímulos que les sirvan de paso previo a esta identificación de acciones de partido. Estos podrían ser, por ejemplo:

- Fijarse en si el jugador hace o no una finta de tiro antes de una salida,

EJERCICIO	Ruedas de TI	
CONTENIDO ARBITRAL	Pasos de salida	CONTENIDO TEC/TAC
	Acciones de tiro	
OBJETIVOS	Focalizar la atención del jugador en acciones de salida tras recepción (pie de pivote, pasos de salida)	Múltiples opciones. Elegir contenido concreto a priorizar.
	Interiorizar los aspectos a los que atender en una acción de tiro (valor de la canasta, inicio de la acción)	
GRÁFICOS Y DESCRIPCIÓN		
<p>El jugador 2 recibe en movimiento, hace (o no) una finta, y arranca en bote. Pase a 1, que recibe y tira.</p> <p>Jugador 1, tras pasar, se fija en si 2 hace o no finta de tiro y lo grita ("tiro!"). Jugador 2, tras pasar, se fija en si el tiro es de dos</p>	<p>El jugador 2 recibe en esquina, hace una salida para tirar tras bote. El jugador 1 recibe en ángulo de 45º para tiro.</p> <p>Jugador 1, tras pasar, se fija en si la salida es cruzada o abierta. Jugador 2, tras pasar, se fija en si el tiro es de dos puntos o de</p>	<p>Jugador 2 recibe el pase, hace dos fintas de salida, y arranca para finalizar en carrera. Tras rebote, pase a 1 para tiro de 3.</p> <p>Jugador 1 determina si 2 hace pasos en la salida. Jugador 2 determina si el tiro es de</p>
ROTACIÓN	1-2	

como paso previo a identificar acciones de tiro en un partido.

- Fijarse en la primera pierna que mueve el jugador en una salida, o si hace una salida abierta/cruzada, como paso previo a identificar acciones de pasos.

- Fijarse en si bota o no antes de tirar, como paso previo a identificar acciones de dobles.

nes de dobles.

A continuación se muestran unos ejemplos de ruedas de tiro o de técnica individual donde poder integrar la figura del árbitro de forma sencilla en la dinámica del ejercicio para que pueda identificar estos estímulos.

PASADORES Y SU POSICIÓN EN PISTA

Planteo un ejercicio de 2c2 con pasadores en las bandas. Comienza el ejercicio, los pasadores dan el primer pase. El ataque no consigue ventaja y decide devolver el balón a los pasadores. Pero los pasadores no estaban mirando y el balón se va fuera de la pista.

Seguro que la situación descrita arriba les suena a muchos de los entrenadores que hayan trabajado con jugadores de categorías de formación. A los jugadores de edades tempranas (y no tan tempranas) les cuesta mantener la

concentración durante largos periodos de tiempo, especialmente si no están participando en el juego. Esta pérdida de atención es aun más acusada si los jugadores únicamente están descansando y no participan como pasadores. Estas situaciones en las que planteamos acciones de juego reducidas, con pasadores o rotaciones que descansan, son una de las opciones más sencillas de introducir la figura del árbitro en el ejercicio sin que este se vea alterado. Además, aumentaremos la atención de esos jugadores sobre el juego y con ello el tiempo que estos absorben ideas.

Si bien este tipo de ejercicios y situaciones permiten que introduzcamos un árbitro de manera muy sencilla, hay ciertos aspectos que debemos tener en cuenta si queremos maximizar su aprovechamiento. En primer lugar, podemos jugar con la posición del pasador en el campo para que el jugador se familiarice con la observación del juego desde las mismas zonas en las que actuará durante el partido. Como mencionaba anteriormente, ayudarles a moverse por el campo para abarcar el máximo espacio posible y mejorar su visión es un punto clave para se sien-

Arbitraje Participativo

tan cómodos en pista. Aunque es cierto que los jugadores de estas edades no entenderán los conceptos de árbitro de "cabeza" y de "cola" o el de "zonas de responsabilidad", sí que entienden que colocándose "uno arriba y otro abajo", son capaces de ver todas las líneas de fuera entre los dos y que es más fácil pitar esas acciones. El siguiente ejemplo muestra un ejercicio de 1c1 con pasador en un espacio reducido, en el que el pasador/árbitro se ha ubicado de tal manera que el lugar desde el que observa el juego es el mismo en el que estará durante el partido.

EJERCICIO	1c1 en espacios reducidos	
CONTENIDO ARBITRAL	Arbitraje del 1c1 en balón	CONTENIDO TEC/TAC Se puede utilizar para trabajar diferentes contenidos de táctica individual ofensiva o defensiva
OBJETIVOS	Ayudar al árbitro a identificar infracciones en situaciones aisladas Acostumbrar al jugador a las posiciones de árbitro de cola y árbitro de cabeza y a las zonas de responsabilidad	
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL
		<p>INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atacantes comienzan con balón fuera de triple. - Equipo arbitral (verde) se coloca, en cada espacio, como árbitro de cabeza o de cola. <p>SEGUNDA PARTE:</p> <p>Se juega un 1c1 en espacios delimitados, con el jugador verde arbitranco.</p> <p>POSIBLES MODIFICACIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los árbitros pueden ejercer de pasadores. - Añadir normas ofensivas o defensivas según los contenidos técnico-árbitros a trabajar. Ejemplos: <ul style="list-style-type: none"> - Límite de botes - Diferente puntuación en función del tipo de finalización o de la mano de finalización. - Defensa sin manos.
ROTACIÓN	OF - DEF - Árbitro	

El segundo punto a tener en cuenta es la capacidad de focalizar de nuestros jugadores y el número de estímulos a los que queremos que presten atención. Proporcionar una pauta inicial a los jugadores sobre en qué deben fijarse o aprovechar el contenido táctico del ejercicio para que se genere una situación concreta, ayudará a los jugadores a fijar su atención y no distraerse intentando abarcar múltiples estímulos. El siguiente ejercicio es un 2c2 en el que los pasadores (equipo 3) están colocados en las posiciones de árbitro de cabeza y de cola, y en el que el contenido táctico "pasar-cortar" va a dar pie a muchas recepciones en carrera (en las que los jugadores pueden cometer pasos) y a desajustes

EJERCICIO	2c2 Medio Campo con pasadores	
CONTENIDO ARBITRAL	Arbitraje de situaciones en carrera	CONTENIDO TEC/TAC Lecturas tácticas pasar-cortar-sustituir
OBJETIVOS	Aislar estímulos para facilitar la concentración del árbitro Aprovechar el contenido táctico para aumentar las posibilidades de que se dé una infracción concreta y detectarla	
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL
		<p>INICIO:</p> <p>Pase a uno de los dos pasadores y corte del jugador que pasa.</p> <p>SEGUNDA PARTE:</p> <p>Se juega un 2c2 en el que tienen un máximo de 2 botes por acción, y tras cada pase es obligatorio cortar.</p> <p>El equipo que está haciendo de pasador ejerce como árbitro. Las principales acciones a identificar son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasos en las recepciones en carrera - Faltas sobre el jugador con balón
ROTACIÓN	OF - DEF - Pasador	

defensivos que aumentarán el número de faltas sobre el jugador de balón.

CAMBIOS DE ROL

Un método muy útil para mejorar la capacidad de atención de los jugadores es provocar cambios de rol rápidos dentro de los ejercicios. Por ejemplo, encadenando acciones de ataque-defensa sin una rotación de por medio, para mejorar su capacidad de reaccionar durante el partido ante una pérdida o un rebote. Si somos capaces de jugar también con el rol de árbitro dentro del ejercicio, potenciaremos su capacidad para estar atento a lo que está sucediendo en el campo.

El siguiente ejemplo que se plantea es un 1c1 con ventaja ofensiva, en el que, por un lado, el defensor se ve obligado a trabajar su reacción a un pase. Por otro lado, a esa reacción del defensor añadimos el cambio de rol del atacante-árbitro. Los tres jugadores que par-

EJERCICIO	1c1 Cambios de rol	
CONTENIDO ARBITRAL	Faltas sobre el tirador Faltas sobre el jugador con balón	CONTENIDO TEC/TAC Uso de manos en defensa Ayudas defensivas
OBJETIVOS	Fomentar el cambio de rol árbitro-jugador dentro del ejercicio para mantener su atención al juego Acostumbrar al árbitro a ver la posición de las manos del defensor	
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL
		<p>PRIMERA PARTE:</p> <p>El jugador 1 mueve el balón a diferentes posiciones. El jugador 2 tiene que tocarlo con la mano en cada una de esas posiciones lo más rápido posible. El jugador 3, cada vez que ve un toque, grita "toca!", para que 1 pase a la siguiente posición.</p> <p>SEGUNDA PARTE:</p> <p>Cuando el jugador 1 quiera, da un pase a 3, que ataca al aro por fuera del cono. El jugador 2, rodea el otro cono para saltar a defender. El jugador 1 pasa a ser el árbitro que tiene que determinar si 2 comete falta o no.</p> <p>Jugando con la posición de los conos se puede aumentar/disminuir la ventaja del ataque en la segunda parte.</p>
ROTACIÓN	1-2-3	

icipan se ven obligados a reaccionar ante un estímulo (un pase) y cambiar la tarea que estaban haciendo. De esta forma fomentaremos que los jugadores presten atención a lo que ocurra en la

pista y reaccionen ante las situaciones que se dan.

Arbitraje Participativo

AUTOARBITRAJE

Los ejercicios descritos en este cuaderno pretenden ser una vía para poder incluir al árbitro en los entrenamientos y que estos tengan mayor seguridad y confianza en los partidos. Pero, durante este aprendizaje, las ayudas que pueda recibir del resto de elementos exteriores (los demás jugadores y sus entrenadores) mientras está arbitrando le serán muy útiles para tener seguridad. Una muy buena herramienta para fomentar esto es potenciar el autoarbitraje en los entrenamientos. Aprovechando ejercicios con oposición, desde el 1c1 al 5c5, podemos fomentar que sean los propios defensores quienes señalen sus faltas o que los jugadores reconozcan sus propias infracciones. Con esto conseguiremos varios objetivos:

- Fomentamos la educación en valores de los jugadores.
- Los jugadores serán más conscientes cada vez de las infracciones que cometen y aprenderán a no cometerlas.

EJERCICIO	2c2 Medio Campo con Autoarbitraje		
CONTENIDO ARBITRAL	Detección de infracciones propias	CONTENIDO TEC/TAC	Se puede utilizar para trabajar diferentes contenidos de táctica individual ofensiva o defensiva
OBJETIVOS	Crear autoconsciencia de arbitraje en el jugador Fomentar que reconozca sus propias infracciones Mejorar los conocimientos arbitrales del jugador y su capacidad para reconocer infracciones		
GRÁFICOS		DESCRIPCIÓN GENERAL	
		<p>INICIO: Atacantes comienzan con una recepción fuera de triple.</p> <p>SEGUNDA PARTE: Los pasadores se convierten en árbitros y ocupan sus posiciones. Se juega a dos contra dos en media pista. Los jugadores que participan del 2c2 tienen que levantar la mano y parar el juego cuando cometen una infracción.</p> <p>FALTAS: Todas las faltas se sancionan con tiro libre. Si la falta la pita únicamente el árbitro, el tiro libre valdrá 2 puntos. Si la falta la pita el defensor (o defensor y árbitro), el tiro libre valdrá un punto.</p>	
ROTACIÓN	OF - DEF - Pasador		

- Al tomar consciencia de sus infracciones, les será más sencillo identificar las del resto de jugadores cuando estén arbitrando.

Para fomentar el autoarbitraje en los entrenamientos y que los jugadores lo adquieran como hábito, inicialmente tendremos que premiarlo de alguna manera. Por ejemplo, si queremos que reconozcan sus faltas, podemos apro-

vechar ejercicios en los que hayamos introducido también un árbitro y reducir la sanción si el jugador se señala su propia falta. A modo de ejemplo, se muestra el siguiente 2c2 en el que las faltas se sancionan con tiro libre, pero el tiro libre tiene diferente valor según si la señala el árbitro o el propio jugador.

USO DEL SILBATO

Introducir al árbitro en los entrenamientos lleva asociado la introducción de un nuevo elemento, el silbato. Si bien es cierto que durante los partidos esta será la herramienta que utilizarán, hay que tener en cuenta que en los entrenamientos puede resultar peligroso llevarlo encima si el jugador va a estar cambiando de rol, y que el objetivo de introducir al árbitro

en los entrenamientos es mejorar su capacidad para fijarse en el juego, detectar lo que ocurre, y aumentar su confianza.

Mi recomendación es que, como norma general, utilicemos la comunicación verbal como herramienta de arbitraje, y que los jugadores señalen las infracciones gritándolas. El uso del silbato lo podemos limitar a las siguientes situaciones:

- Aquellas en las que no haya rotaciones, como un 4c4 con jugadores descansando.
- Juegos en los que el posible contacto no implica un riesgo. Por ejemplo, en juegos de pillar.
- Ruedas sin oposición, de tiro o de técnica individual.
- Ejercicios con rotaciones fijas y que no tengan por qué ser rápidas.

