



FIBA

We Are Basketball



CONTROL Y DIRECCIÓN DE PARTIDO



La belleza del control natural es una confianza fundamental entre los participantes

- 1. Liderazgo y Gestión*
- 2. Control de partido y Dirección de Partido*
- 3. Resolución de conflictos*
- 4. Personalidad y Fracaso*
- 5. Individuo - Equipo - Partido*

Los líderes se hacen, no nacen.

¿Cómo convertirnos en líderes fuertes?



Liderazgo vs Gestión

¿Cuál es la diferencia?



Liderazgo

- Hace las cosas correctas, pero puede hacerlas de forma equivocada



Gestión

- Hace las cosas de forma correcta, pero puede hacer cosas equivocadas



Liderazgo
¿Qué?

Gestión
¿Cómo?

Resultado
deseado

- El líder inspira y motiva ; el gestor planifica, organiza y coordina.
- El lider inspira confianza; el gestor confía en el control.
- Líderes: tienen que ver con las personas.
- Gestores: tienen que ver con la tarea.

El reto del liderazgo es:

- ser fuerte, pero no maleducado;
- ser amable, pero no débil;
- ser atrevido, pero no abusón;
- ser reflexivo, pero no perezoso;
- ser humilde, pero no tímido;
- ser orgulloso, pero no arrogante;
- tener sentido del humor, pero sin tonterías.

Jim Rohn



“Mantén el mando”



“Mantén el mando
con una actitud
servicial”

¡Haz más fácil
el partido!



PRESENCIA EN LA PISTA



- Los equipos perciben sentimientos en la cancha.
- La **seguridad** y la **confianza** han de ser evidentes en los árbitros.
- El estado mental óptimo es: **confiado**, **decidido** y **sereno**.
- Lenguaje no-verbal: **capaz y preparado para adoptar decisiones**.
- ¡El árbitro debe **controlarse a sí mismo** en todo momento!

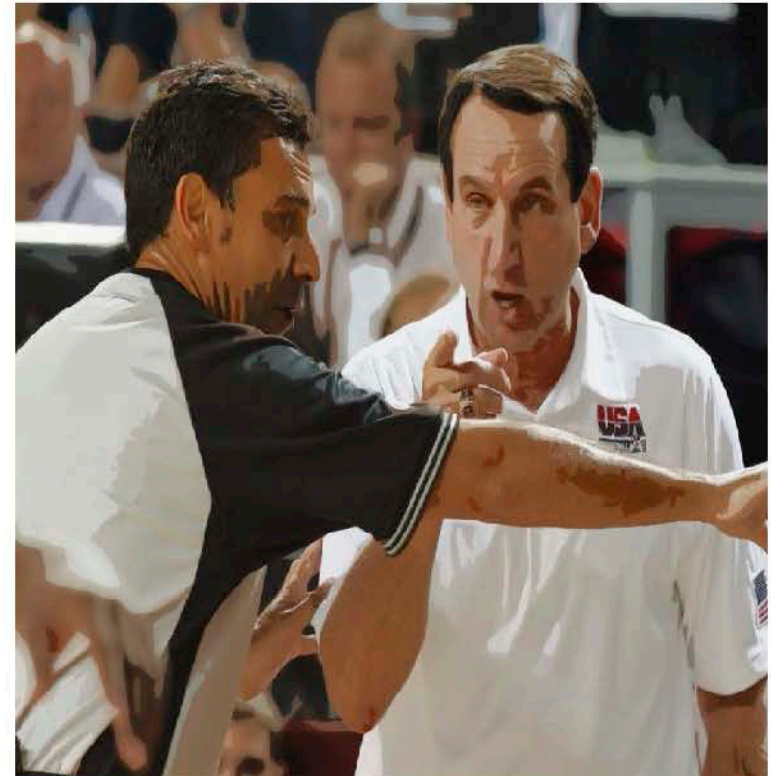


FEF

PROACTIVO E INVISIBLE



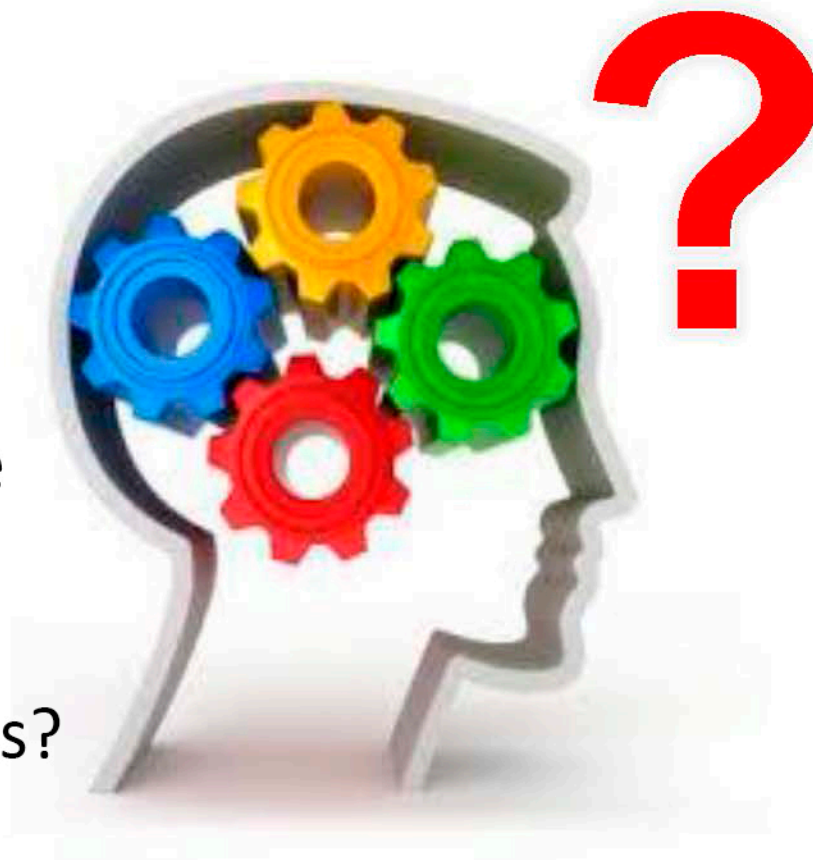
- Tu trabajo debe ser **proactivo** y **acorde al partido**. No hay sitio para **decisiones individuales fuera del contexto del partido**.
- El **buen** árbitro es capaz de prevenir o anticipar una posible infracción o situación conflictiva.
- El árbitro **superior** es capaz de dirigir a los equipos para que actúen en pos del objetivo señalado.



Somos buenos **directores de partido** cuando leemos **el partido con inteligencia**

- Número de faltas
- Tipo de faltas
- Conducta de los banquillos
- Ambiente del partido
- Anticiparse al juego: tendencia, qué necesitan los equipos
- Situaciones críticas: fueras, 2 o 3, antideportivas
- Ayuda a los compañeros en caso de forcejeo

- ¿Qué es la dirección de partido?
- ¿Es sancionar algo o evitar sancionar algo?
- ¿Existe una única forma de dirigir un partido?
- ¿Significa 'dirección de partido' lo mismo para todos?



¿CUÁL ES EL ENFOQUE CORRECTO?



- ¿Sancionar?
- ¿Penalizar?
- ¿Disciplina?
- ¿Proactividad?
- ¿Empatía? (¿Hasta dónde?)



... ¿Qué opinas tú?



Nombra tus cinco métodos de dirección de partido (5 minutos)

- ¿Cuáles son los métodos más importantes para tu dirección de partido?
- ¿Son muy habituales entre tus compañeros?
- ¿Cómo los incorporas para que formen parte de un trabajo de equipo fructífero?



- Las discrepancias son naturales y ocurren en todos los partidos.
- La mejor forma de gestionar un conflicto es tu enfoque para solucionarlo.
- La peor forma de gestionar conflictos es no detectarlos o evitarlos.



- El principio general es la empatía.
- Debemos comprender la situación que nos ocupa.
- Lo que permites al principio, puede provocar el caos después.
- No cedas en los puntos de énfasis.
- La responsabilidad y el papel del árbitro es dar un ritmo continuo al partido.
- ¡Los árbitros dirigen el espectáculo!





Escucha



Comprende



Respeta



Reacciona



- Patrón = siempre lo mismo = aburrido = gris
- Patrón = acorde a las expectativas (satisfacción del cliente) pero todavía puede tener 'color' y ser personal.
- Patrón, pero todavía capaz de reaccionar a los cambios en el partido.
- Buscamos Árbitros con Personalidad así como con un enfoque absolutamente profesional al mismo tiempo.



FRACASO



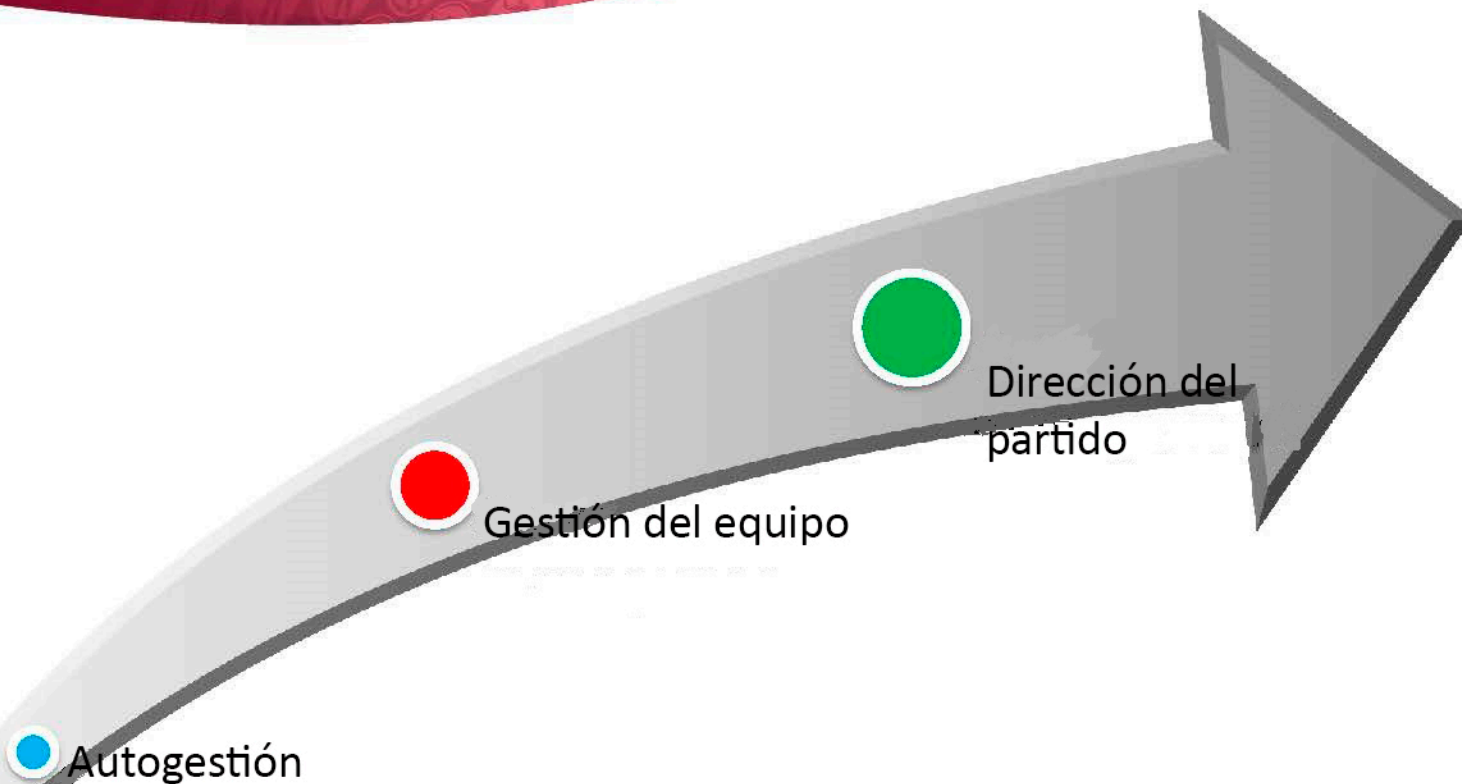
- Los errores forman parte del arbitraje.
- Nuestro trabajo es reducirlos al mínimo.
- ¿Cuántos errores comete un árbitro normalmente en un partido?
- ¿Puedes convivir con estos errores?

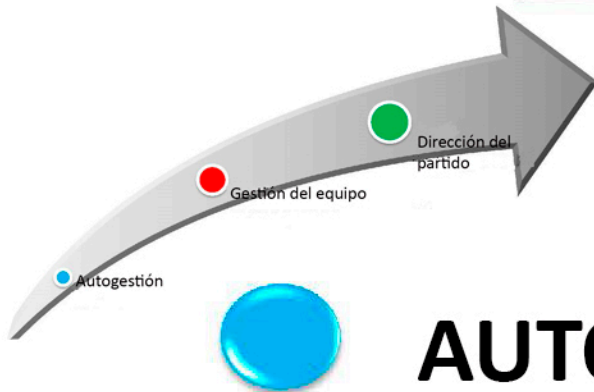


**HAS
FALLADO**



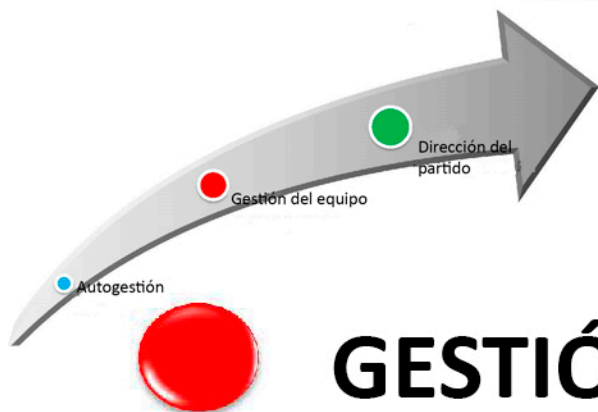
INDIVIDUO - EQUIPO - PARTIDO





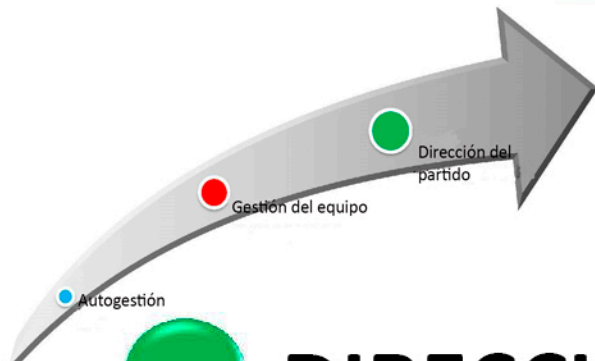
AUTOGESTIÓN

- Conocerte (fuerzas y debilidades)
- A nivel físico, emocional e intelectual
- Gestión proactiva (enfoque personal)
- Preparación / Lo inesperado.



GESTIÓN DEL EQUIPO

- Conocer a los compañeros (fuerzas y debilidades)
- Comprender lo que ha ocurrido
- Comprender cómo reaccionar adecuadamente.
- Gestión proactiva (enfoque colectivo)
- Habilidades individuales necesarias



DIRECCIÓN DE PARTIDO

- Contexto del partido
- Criterio y ritmo claro desde el principio
- Mantener un criterio y un ritmo claro
- Comprender y empatizar pero no compensar
- Comunicación efectiva

- ✔ **Se proactivo**
- ✔ **Ten a mano una serie de opciones y actúa antes de verte obligado a hacerlo**
- ✔ **¡Cree, confía, trabaja, prepárate, ten éxito!**

