

IOT - Técnicas de arbitraje individual. Conceptos básicos (1)

El arbitraje de baloncesto requiere

- Anticiparse a lo que sucederá - Mentalidad activa
- Entender lo que está sucediendo - Conocimiento del baloncesto
- Reaccionar apropiadamente a lo que ha sucedido - Entrenamiento de imagen mental

CROSS STEP (CS o paso cruzado)

Definición: Cuando una jugada de 1x1 progresa en una dirección y el árbitro responsable camina en la dirección opuesta. Este ajuste se puede hacer en todas las posiciones de la mecánica, tanto 2PO (Cabeza y Cola) como 3PO (Cabeza, Cola y Centro).

Objetivo: Minimizar el tiempo en el que el árbitro y la pareja de oponentes que controla (atacante y defensor) están en línea, para observar el espacio entre los jugadores el mayor tiempo posible.

Técnica: En todas las situaciones, hay un límite de espacio o de posición de cuerpo del árbitro que le impide seguir viendo la ventana entre los oponentes desde el mismo lado, según va progresando la jugada. Antes de que el árbitro quede en línea con la acción, aprovechando el movimiento hacia una dirección de la pareja de jugadores, el árbitro se mueve en la dirección contraria para conseguir ver nuevamente la ventana entre los oponentes desde el otro lado de la acción.

Los siguientes ejemplos son meramente orientativos de la técnica y no constituyen en sí mismo ningún cambio en la mecánica. Reflejan únicamente situaciones de 1x1 y para arbitrar hemos de considerar siempre la globalidad de la situación de juego (5x5).



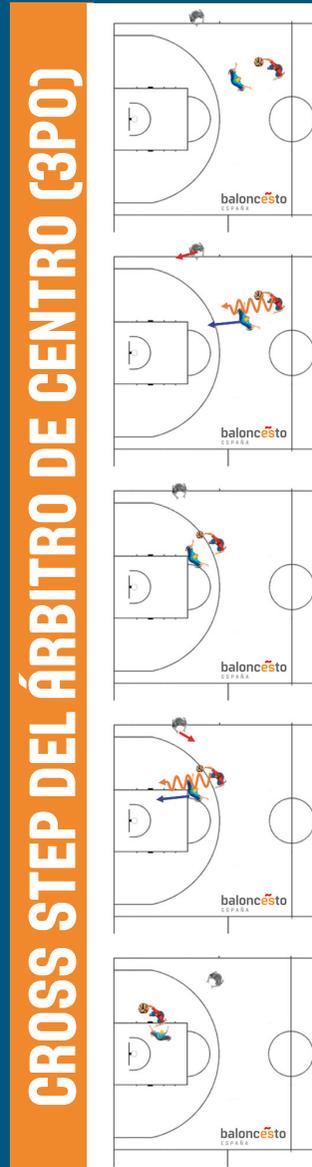
Cabeza parte desde su posición base, controlando a la derecha de la jugada

La jugada se desplaza hacia la línea de fondo

Cabeza mantiene la distancia y continúa controlando el espacio entre los jugadores desde la derecha

Llega un momento en el que la posición de Cabeza desde la derecha es incompatible con la mecánica, por lo que realiza un Cross Step, minimizando el tiempo en línea con los jugadores

Cabeza controla la jugada desde la izquierda



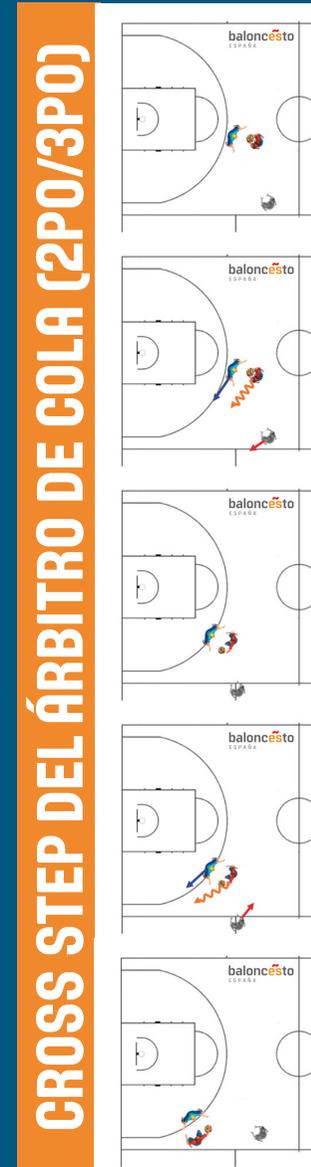
Centro parte desde su posición base, controlando a la derecha de la jugada

La jugada (penetración por el lado débil) se desplaza hacia la línea de fondo

Centro mantiene la distancia y continúa controlando el espacio entre los jugadores desde la derecha

Llega un momento en el que la posición de Centro desde la derecha es incompatible con la mecánica, por lo que realiza un Cross Step, minimizando el tiempo en línea con los jugadores

Centro controla la jugada desde la izquierda



Cola parte desde su posición base, controlando a la izquierda de la jugada

La jugada se desplaza hacia el lado izquierdo del ataque

Cola continúa controlando el espacio entre los jugadores desde la izquierda

Llega un momento en el que la posición de Cola desde la izquierda es incompatible con la mecánica, por lo que realiza un Cross Step, minimizando el tiempo en línea con los jugadores

Cola controla la jugada desde la derecha

Los modelos de jugadores y árbitros están en una escala mayor para facilitar la percepción del concepto