



## MECÁNICA

La mecánica es el método que posibilita al árbitro moverse sobre el terreno de juego buscando estar en el lugar adecuado en el momento adecuado para tomar la decisión correcta. Puede decirse que dicho método tiene como finalidad principal conseguir la calidad de la decisión partiendo de tres aspectos como son posición, ángulo y distancia.

### ÁRBITRO DE CABEZA

El árbitro de cabeza tiene la responsabilidad sobre la zona 4 y comparte la zona 5 (también la zona 6 cuando rompa porque el balón caiga al poste bajo de este rectángulo). Además cubre la línea de fondo así como la línea lateral más cercana. Moverse en función del juego que le corresponde, y no solo del balón. Evitar las espaldas de jugadores y 3 en raya.

Acudir a recibir el juego, en la búsqueda del espacio, en penetraciones y tiros.

Los movimientos del árbitro de cabeza se desarrollan por la línea de fondo, desde la línea de 3 hasta debajo del extremo del tablero a su derecha. Su preocupación ha de ser la búsqueda de la mejor posición posible.

Debe arbitrar desde el exterior los dos lados de la canasta, siendo posible y necesario que juegue con el espacio para retrasar su posición con objeto de lograr una mejor situación que le permita ver el juego en su totalidad tanto a lo ancho como a lo alto. Cuando el balón se encuentra en zona seis debe cruzar y dirigirse a ese lado para arbitrar el juego de poste. Si el jugador atacante de poste gira hacia la línea de fondo deberá moverse cuando el balón se mueva, si por el contrario se gira hacia el exterior, deberá dirigirse nuevamente hacia el lado opuesto de la canasta.

En entradas a canasta es muy importante que esté en buena posición con el fin de arbitrar la finalización del regate y/o tiro debajo de cesto. El árbitro de cabeza penetra lateralmente a lo largo de la línea de fondo. El árbitro de cabeza no debe desplazarse mucho a su derecha y no debe situarse debajo de canasta. Cuando un tiro a canasta tiene lugar desde la zona cuatro el árbitro de cabeza debe asumir las siguientes responsabilidades:

- El cilindro de ambos jugadores (verticalidad).
- La posición de ambos jugadores.
- El movimiento de ambos jugadores.
- El contacto provocado por ambos jugadores.
- El retorno a la posición inicial del tirador.



Cuando el tiro a canasta se produce desde otra zona distinta a la anteriormente citada, el árbitro de cabeza tiene que concentrar su atención en el juego fuera del balón y observar a los jugadores que se están disputando una posición de cara al rebote.

Además, ha de controlar todo lo que acontezca en sus rectángulos de influencia sobre:

- La cobertura del juego alejado del balón.
- Las pantallas.
- El juego de poste.
- El juego por debajo del cesto.
- Las acciones en toda la zona restringida.
- Cualquier entrada a canasta.

El árbitro de cabeza ha de estar preparado para ayudar al árbitro de cola en situaciones que ocurran cuando el balón se encuentra en zona cuatro y que este tenga que decidir, como tiros de 3 y violaciones de 24.

### **TRANSICIONES**

La transición CABEZA A COLA debe realizarse por el lado izquierdo del terreno de juego, sin adelantarse al balón, y solo en contadas situaciones podrá desplazarse a su lado derecho para controlar una situación de presión. Deberá también hacer la cuenta de 8 seg de forma visible. También, en saques de fondo, no ha de entrar en el terreno de juego hasta que el balón entre para controlar posibles violaciones en el saque.

La transición COLA A CABEZA se debe llegar a la línea de fondo antes que los jugadores y si no es posible coger la posible situación de tiro a canasta por detrás. Debe estar pendiente de las posibles faltas a su izquierda. Además debe retrasar su posición si se da una situación de presión con 3 o más jugadores defensores en pista defensiva del equipo que controla el balón. En finales de partido, será el árbitro que vaya en esta transición el que decida sobre si el tiro que se produzca está o no fuera de tiempo.

### **ROTACIONES**

FALTA EN DEFENSA y la pita : Arbitro cola: NO se rota.  
Arbitro cabeza: SI se rota  
Ambos: NO se rota



FALTA EN ATAQUE y la pita : Arbitro cola: NO se rota.  
Arbitro cabeza: NO se rota  
Ambos: NO se rota

Los árbitros rotan solo cuando el árbitro de cabeza pita falta en defensa.

### **TIROS LIBRES**

Todos los tiros libre los da el árbitro de cabeza e indicará el número de tiros libres que quedan por lanzar antes de entregarlo al lanzador. Se colocará en la prolongación de la línea que delimita la zona de su izquierda. Controlará los jugadores del pasillo de tiros libres que tiene enfrente de él, para controlar posibles violaciones o faltas de estos.

### **ADMINISTRACIONES**

Cuando se penaliza a un jugador con falta hay que salir trotando hacia una zona libre de jugadores desde la que se tenga una visión clara de la mesa de oficiales e indicarlo según corresponda. Evitar salir entre los jugadores y/o a la altura del banquillo del equipo al que se le ha sancionado la falta. Los tiros libres deben ser administrados con rapidez y eficiencia.

La puesta en juego con el jugador en la prolongación de la línea de tres puntos o de la zona restringida de su izquierda, el árbitro lo dará con la mano izquierda. Cuando el saque se produzca entre la prolongación de la línea de la zona restringida y de tres puntos de su derecha, el árbitro lo dará con la mano derecha.