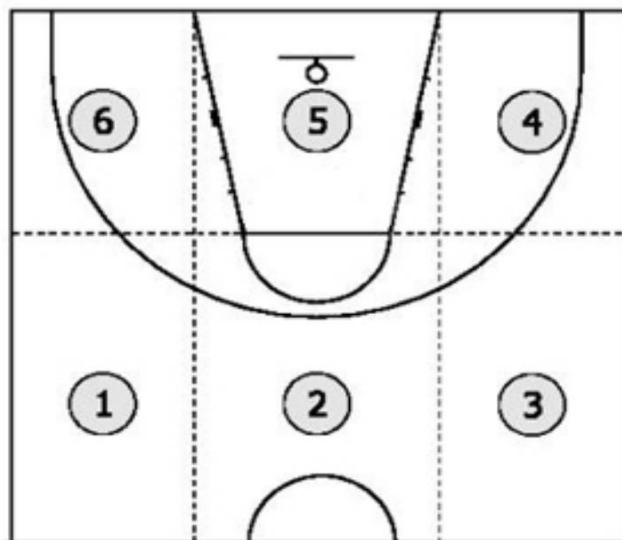


DIVISIÓN DE RESPONSABILIDAD EN LA PISTA

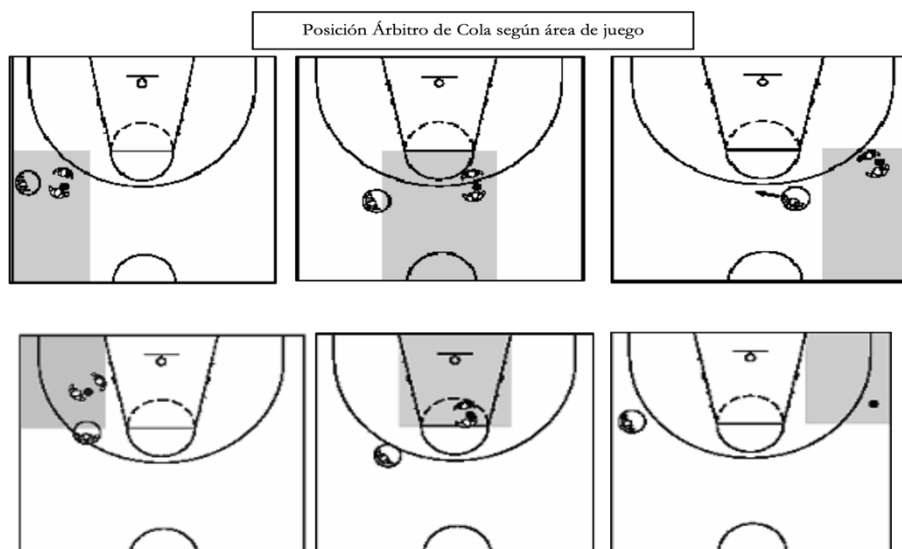
La clasificación que más nos interesa a nosotros es según la posición en el campo. Para ello, la mecánica de arbitraje divide el terreno de juego en 6 zonas o rectángulos diferenciados que nos servirán para delimitar cuáles son las áreas de actuación de cada uno.



Árbitro de Cola: Posición y Responsabilidad

Según el manual de la FIBA sus responsabilidades principales son:

1. Los lanzamientos de 2 y 3 puntos. Canastas, contactos con el tablero, pantallas, interposiciones y las situaciones de rebote.
2. Las faltas fuera del alcance del árbitro de cabeza.
3. El reloj de 24 segundos.
4. Responsabilidad de dar la dirección del saque después de que el balón haya salido del terreno de juego por la línea de banda situada a su izquierda.
5. La cobertura de juego lejos del balón cuando el balón está fuera de sus áreas correspondientes.

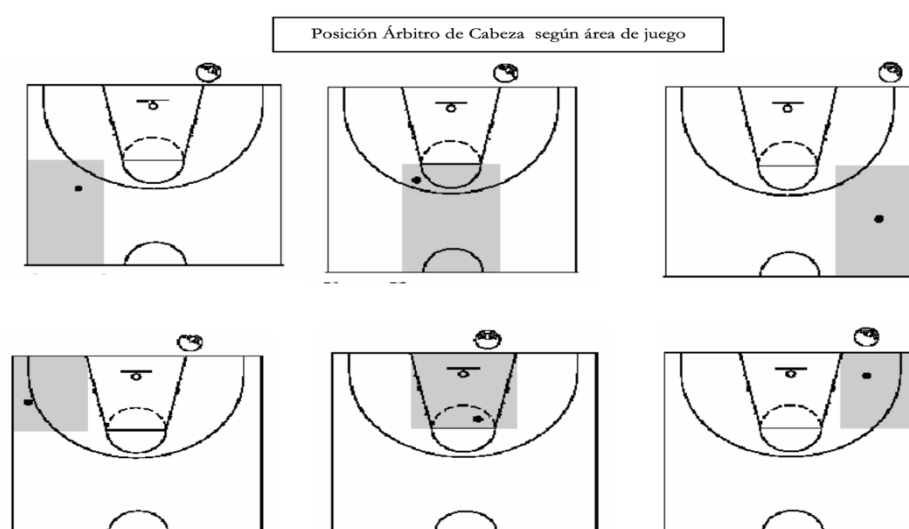


Árbitro de Cabeza: Posición y Responsabilidad

Es el responsable de las zonas 4, 5 y debe ir siempre situado por delante del juego. Cuando alcanza la línea de fondo se limitará a moverse entre la línea de los 3 puntos de su izquierda y las de la zona restringida (zona o área 5).

Según el manual de la FIBA sus responsabilidades principales son:

1. Las coberturas del juego alejado del balón.
2. Las pantallas.
3. El juego de poste observando el grado de contacto físico.
4. El juego por debajo del cesto.
5. Las acciones en toda la zona restringida.
6. Cualquier entrada a canasta.

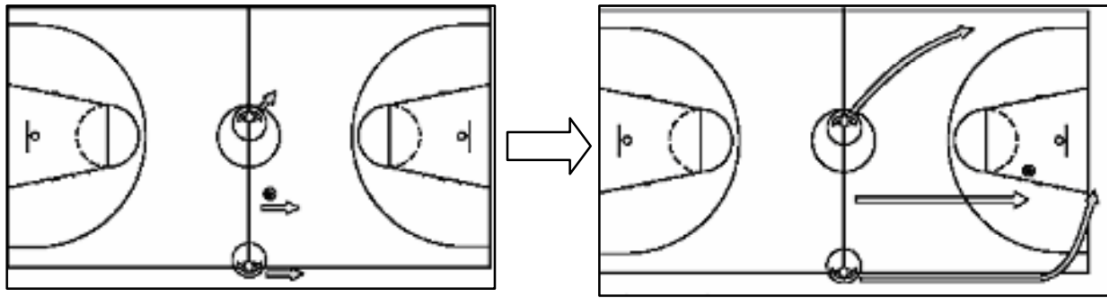


SALTO INICIAL

El árbitro auxiliar se colocará en la intersección de la línea central y la lateral del lado de la mesa de los anotadores y estará preparado para moverse rápidamente hacia donde vaya el juego y convertirse en el árbitro de cabeza situándose en la línea de fondo.

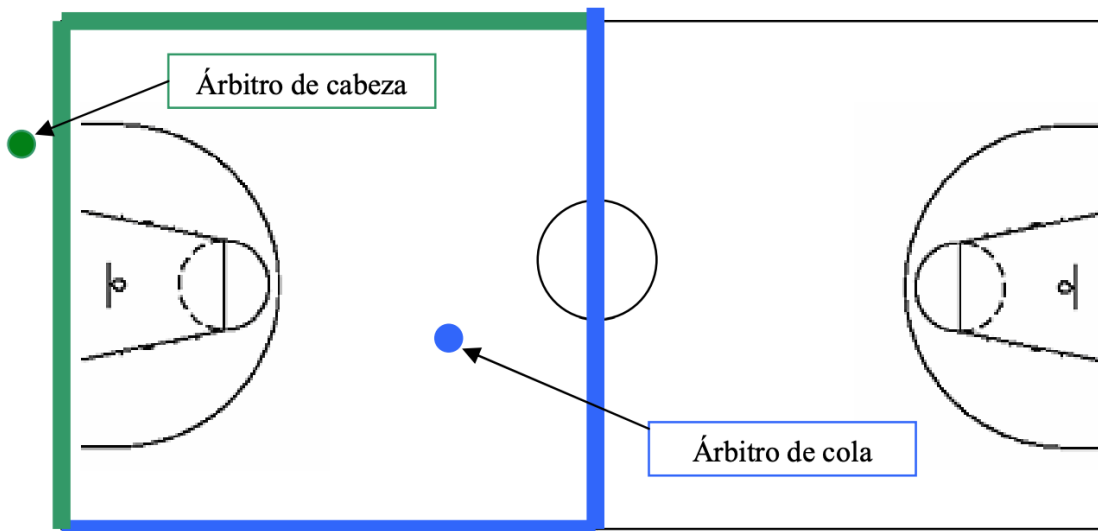
El árbitro principal se colocará en el círculo central de cara a los anotadores, comprobando anteriormente que sus compañeros estén preparados y que los jugadores estén correctamente colocados. Hará sonar el silbato 1 vez y lanzará el balón verticalmente a una altura mayor de la que puedan alcanzar los jugadores saltando y permanecerá quieto tras el lanzamiento hasta que comience la jugada fuera del medio del campo. Entonces adoptará el papel de árbitro de cola hacia las áreas que le correspondan.

Una vez que se haya cambiado la dirección de juego y el control del balón vaya hacia el otro medio campo los árbitros ajustarán los papeles y sus posiciones. Siendo ahora el árbitro que esté más adelantado del juego el que se dirija a la línea del fondo adoptando el papel de árbitro de cabeza y el otro como árbitro de cola, y por tanto, intercambiándose los papeles.

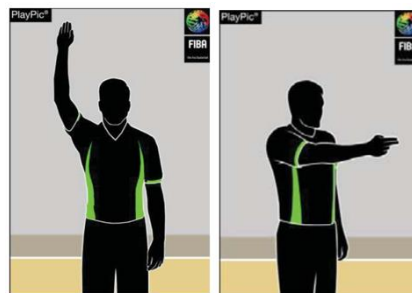


SITUACIONES DE FUERA

Una situación de fuera básicamente es aquella en la que el balón salé fuera de alguna línea del campo. Esta responsabilidad está dividida entre el árbitro de cabeza y el de cola. El árbitro de cabeza se encargará de la línea de fondo y de la lateral de su izquierda y el árbitro de cola vigilará línea central y línea lateral de su izquierda.



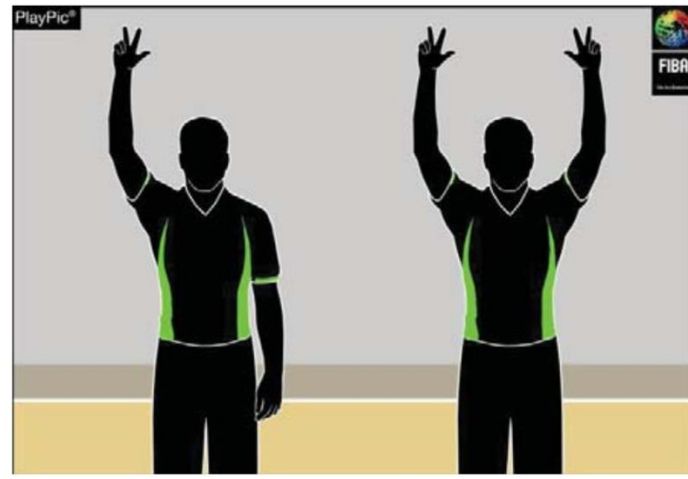
Cuando el balón sale por las líneas de las cuáles son responsables tendrán que pitar con el silbato una vez, levantar la mano para parar el tiempo, indicar la dirección de la canasta del equipo que tenga que realizar el saque y seguidamente comenzar la maniobra para el saque.



LANZAMIENTO DE 3 PUNTOS

La responsabilidad principal de estos lanzamientos la asume el árbitro de cola. Tiene que fijarse en los pies del lanzador para ver si está dentro del área de tres puntos (la línea de tres puntos no entra en el área de tres puntos), levantar el brazo con tres dedos extendidos y observar tanto la jugada como el balón en el aire para ver si se culmina la canasta.

Si la canasta ha sido encestanda claramente el árbitro levantará los dos brazos con los 3 dedos extendidos hasta que el anotador tenga claro que se ha sido una canasta de tres puntos.



Si se ha producido en una zona alejada (como el área 4 que no es de su responsabilidad) y tiene dudas el árbitro de cabecera será el que levante el brazo indicando que será un lanzamiento de 3 puntos siendo el árbitro de cola el que termine de señalar la jugada.

