



Federació Catalana
de Basquetbol

Capítol 3

Manual del

CABQ - EABQ

L'Àrbitre



Federació Catalana
de Basquetbol

Estructura Organitzativa

3.1.

Manual de tècnica d'arbitratge per dos Àrbitres de la FIBA

La tècnica d'arbitratge és el conjunt de normes pràctiques que surten de l'experiència acumulada i del constant canvi a les tècniques i tàctiques dels equips, que els Àrbitres han de dur a terme per aconseguir un arbitratge al màxim nivell de qualitat.

L'Àrbitre ha de conèixer-la i practicar-la i no excusar-se per justificar les errades. Sense un bon coneixement de la tècnica d'arbitratge, l'Àrbitre no pot desenvolupar la seva tasca amb seguretat i eficàcia als terrenys de joc.

En aquest Capítol del Manual trobareu la versió traduïda al català del Manual de mecànica d'arbitratge doble de la FIBA.



3.1 Tècnica de l'arbitratge per dos Àrbitres FIBA

1. Introducció
2. Preparació prèvia al partit
3. Inici d'un període
4. Posicions i responsabilitats dels Àrbitres
5. Situacions de fora de banda i serveis
6. Accions de tir
7. Senyals i procediments
8. Tirs Lliures
9. Temps morts i substitucions
10. Final de Temps de Joc
11. Recapitulació
12. Conclusió
13. Annex (Temporada 15-16)

3.2 Annex de tècnica de l'arbitratge de l'FCBQ

1. Introducció

Tots els Àrbitres hauran de seguir aquests principis fonamentals

La mecànica de l'arbitratge és un sistema ideat com un mètode d'aplicació pràctic destinat a facilitar la tasca de l'Àrbitre a la pista. S'entén com una ajuda perquè els Àrbitres es col·loquin millor en el terreny de joc i, d'aquesta manera, poder prendre les decisions correctes referents a les infraccions a les regles.

El sentit comú és la qualitat primordial per ser un bon Àrbitre. És absolutament essencial una comprensió clara i profunda, no només de les *Regles Oficials de Basquetbol* sinó també de l'esperit del joc. Si es sancionen totes les infraccions que es produeixen, l'Àrbitre no farà altra cosa que empenyar el públic, els jugadors i els entrenadors.

Aquest Manual pretén homogeneïtzar la mecànica i preparar Àrbitres d'un joc modern.

El nostre objectiu és obtenir la uniformitat i consistència a l'experiència adquirida pels diferents Àrbitres

TOTS ELS ÀRBITRES HAN DE SEGUIR AQUESTS PRINCIPIS. LA RESTA DEPÈN DE VOSALTRES

2. Preparació prèvia al partit

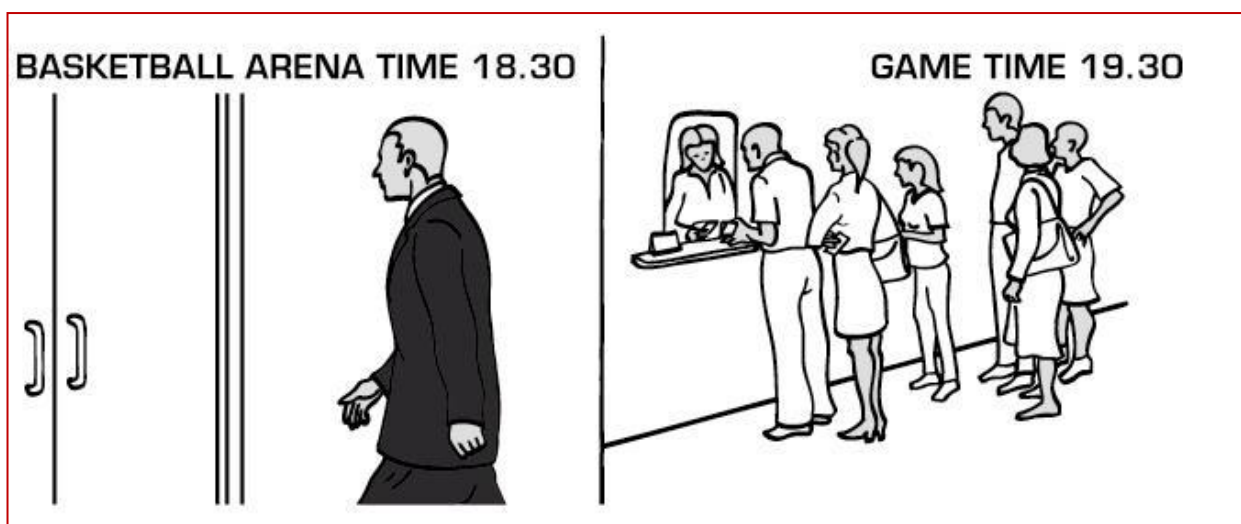


Diagrama 1



Diagrama 2

2.1. Arribada a les instal·lacions

És essencial que tots els Àrbitres preparin els viatges per poder arribar amb temps suficient al terreny de joc. En cas que faci mal temps, l'Àrbitre haurà d'avançar l'inici del seu viatge per evitar possibles retards.

S'ha d'advertir seriosament que els Àrbitres han d'arribar a les instal·lacions com a mínim una (1) hora abans de l' inici de l'encontre i, immediatament, s'han de presentar a l'organitzador o al comissari, si es troba present.

Els Àrbitres cal que es preparin bé per cada partit, això significa que s'ha d'arribar en les millors condicions físiques i mentals. L'últim menjar abans del partit cal realitzar-lo com a mínim quatre hores abans de l' inici del partit i no s'haurà ingerit alcohol.

L'aspecte extern és molt important. Els Àrbitres han de sentir-se orgullosos de la seva imatge i vestir-se degudament abans de cada encontre. És convenient que els homes portin americana (o jaqueta sport) i corbata a l' arribada de les instal·lacions. L'uniforme ha de ser ben net i ben planxat. Els Àrbitres no han de portar rellotge, cap tipus de braçalet, canallera o qualsevol altra joia.

En resum, l'Àrbitre ha de tenir una bona imatge dins i fora de la pista.

2.2. Xerrada prepartit



Diagrama 3



Diagrama 4

Després de l'arribada a les instal·lacions, els dos Àrbitres han de reunir-se i preparar-se per a la tasca que han de desenvolupar. Són un equip i han de fer tot el possible per enfortir aquesta unitat.

És extremadament important un diàleg PRE PARTIT. Entre els temes que cal tractar, hi ha els següents:

1. Situacions especials: Salt entre dos, faltes tècniques, llançaments lliures, temps morts de televisió, etc...
2. Cooperació i treball d'equip, especialment quan xiulen a la vegada tots dos.
3. Intents de tres punts
4. Sentir el joc
5. Avantatge/Desavantatge
6. Posició i responsabilitats en casos particulars
7. Control de la zona sense la pilota
8. Dos contra u i defenses pressionants
9. Finals de període
10. Resolució de problemes causats pels participants o espectadors
11. Mètodes de comunicacions
 - Entre Àrbitres
 - Cap als auxiliars de taula i comissari

2.3. Preparació física

Després de posar-se l'uniforme, cada Àrbitre es prepararà de manera diferent per un encontre. Sense cap mena de dubte, el basquetbol modern exigeix una preparació atlètica de primera classe, però no només pels jugadors sinó també pels Àrbitres.

Deixant de banda l'edat i l'experiència dels Àrbitres, l'escalfament és imprescindible. És extremadament recomanable fer estiraments, com diferents exercicis, per evitar o, al menys, reduir el risc de lesions. També hi ha beneficis psicològics, doncs l'escalfament prepara a l'Àrbitre mentalment i el manté alerta per enfrontar-se a les diverses jugades del partit.

Cal un elevat grau de motivació i entusiasme que només pot aconseguir el propi Àrbitre.

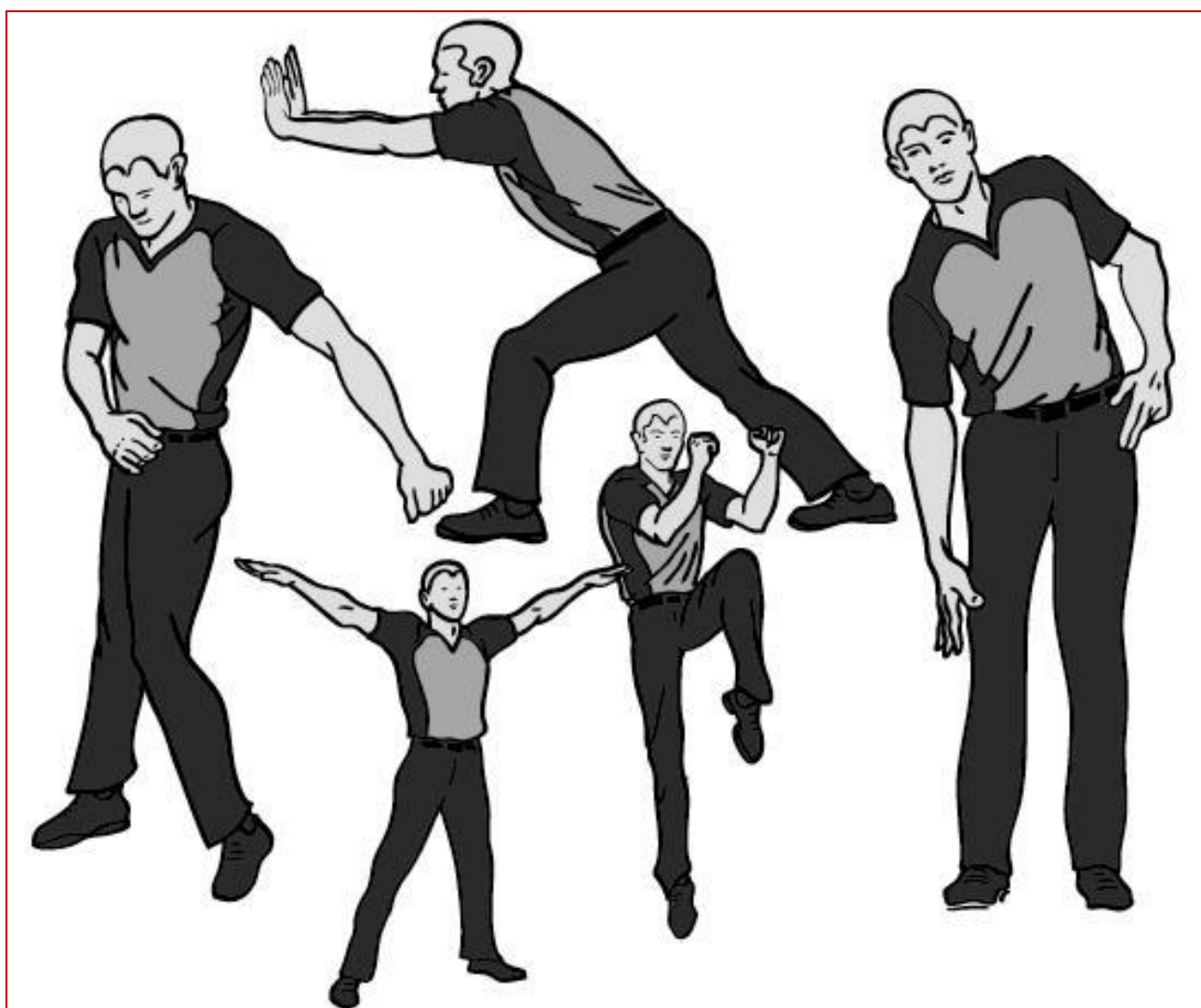


Diagrama 5

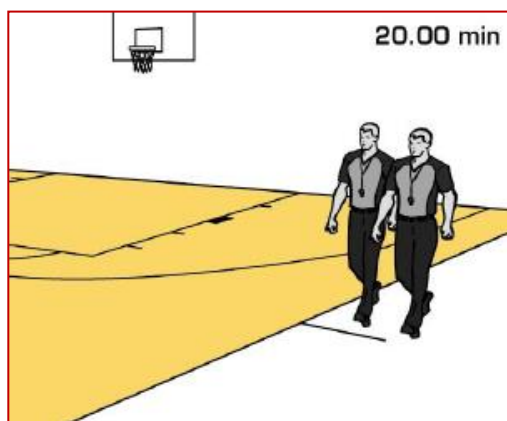


Diagrama 6



Diagrama 7



Diagrama 8

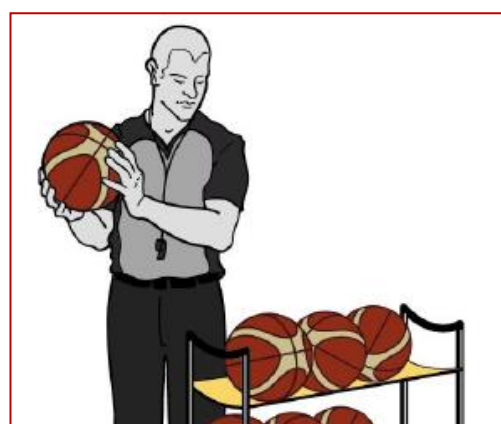


Diagrama 9

2.4. Deures prepartit

Els Àrbitres han de sortir junts a la pista com a mínim **20 minuts abans** de l'inici del partit i no més tard de (5) minuts abans de l'inici de la segona part.

Aquest és el temps mínim necessari per a la correcta inspecció de les instal·lacions i per poder supervisar l'escalfament dels equips.

L'Àrbitre principal és el responsable de l'aprovació del terreny de joc, el rellotge del partit i l'equip tècnic, incloses les actes (i les llicències dels jugadors si no hi ha comissari).

També escull la pilota, una utilitzada, damunt la qual es farà un senyal. Una vegada escollida no podrà ser utilitzada per cap equip durant l'escalfament del començament del partit.

La pilota haurà d'estar en bon estat i conforme amb les Regles.



Diagrama 10



Diagrama 11

Els Àrbitres adoptaran una posició davant la taula d'auxiliars i observarà els escalfaments d'ambdós equips ens del partit i durant el descans per si succeeix cap acció que pugui deteriorar l'equipament del joc. No s'ha de permetre que cap jugador s'enganxi a l'anella de manera que pugui provocar danys a l'anella o al tauler.

Si els Àrbitres observen alguna conducta antiesportiva, han d'avisar immediatament l'entrenador de l'equip infractor. Si es reincideix, es sancionarà l'infractor amb falta tècnica.

L'Àrbitre principal també ha de controlar que l'anotador hagi preparat correctament l'acta i que, **almenys deu (10) minuts abans de l'inici del partit**, els entrenadors confirmen el seu acord amb els noms i números dels jugadors i entrenadors, signant l'acta i indicant els cinc jugadors inicials. En aquest moment l'Àrbitre tornarà a la seva posició enfront de la taula d'auxiliars.

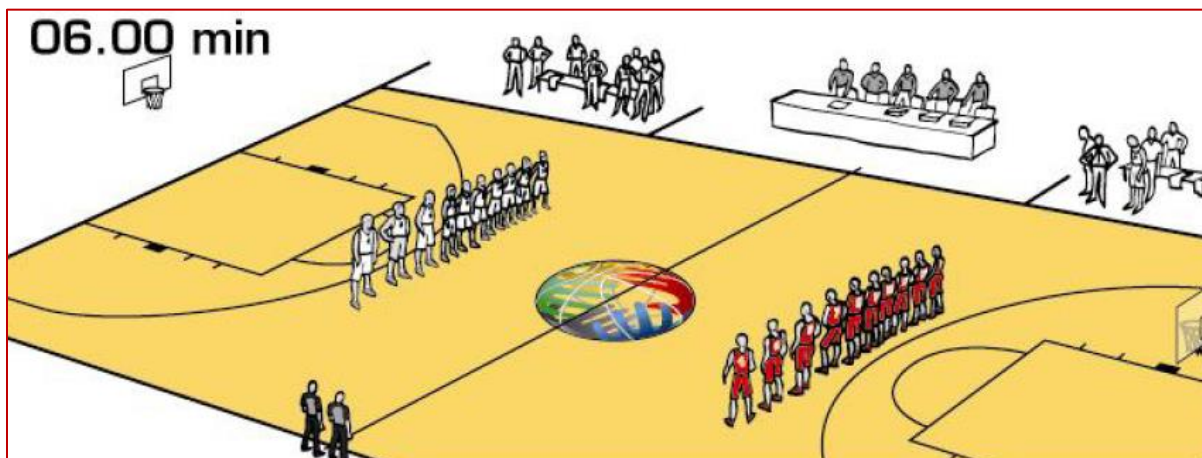


Diagrama 12

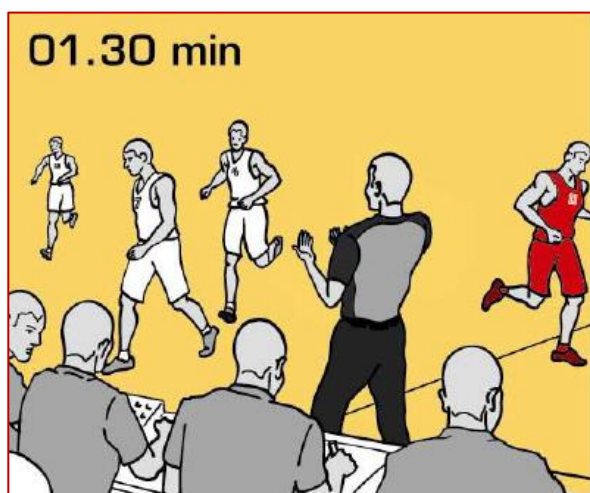


Diagrama 13

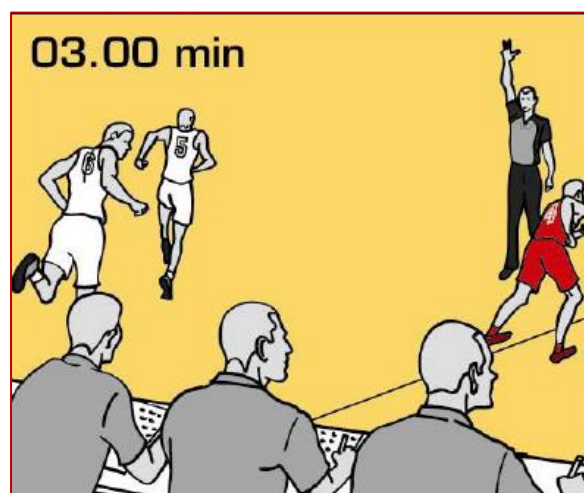


Diagrama 14

És una pràctica normal que els jugadors i entrenadors de cada equip així com els Àrbitres siguin presentats al públic assistent.

És recomanable fer-ho 6 minuts abans del començament del partit. En aquest moment, els Àrbitres s'aproparan a taula d'auxiliars i l'Àrbitre principal farà sonar el xiulet i s'assegurarà de que els jugadors finalitzin l'escalfament i se'n vagin a les banquetes.

Quan els jugadors, entrenadors i Àrbitres hagin estat presentats, l'Àrbitre principal farà sonar el xiulet i indicarà que manquen tres (3) minuts per al començament del partit. Els jugadors poden començar en aquest moment la fase final del seu escalfament (Diagrama 13).

Dos (2) minuts abans de l'inici del partit els Àrbitres s'aproparan a la taula d'anotadors.

Un minut i trenta segons (1:30) abans de l'inici del partit l'Àrbitre principal farà sonar el xiulet i s'assegurarà de que tots els jugadors finalitzen l'escalfament i tornen a les seves respectives banquetes (Diagrama 14)



Diagrama 15



Diagrama 16



Diagrama 17

L'Àrbitre principal ha de comprovar que tots estiguin preparats per a l'inici del partit i que cap dels jugadors faci ús d'equipament il·legal.

Igualment, l'Àrbitre principal ha d'identificar al capità de cada equip; es normal fer-ho amb una encaixada de mans. Indicar amb claredat els dos capitans servirà perquè el seu company sàpiga qui són.

3. Inici d'un període

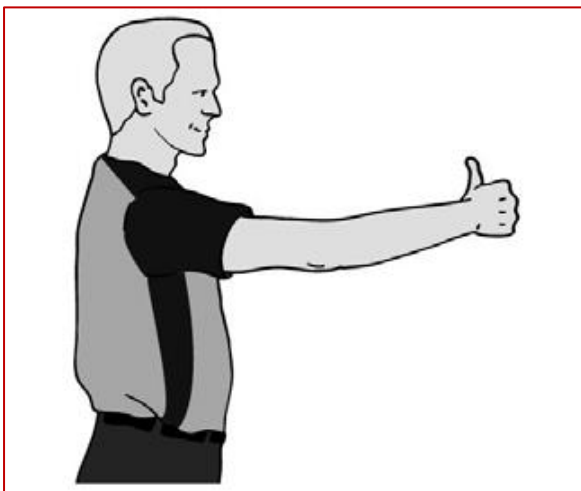


Diagrama 18

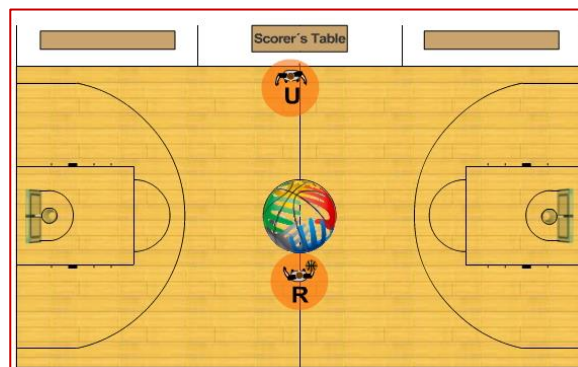


Diagrama 19



Diagrama 20

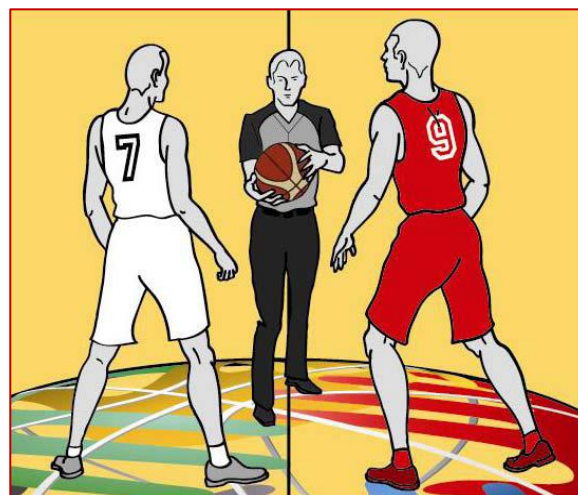


Diagrama 21

3.1. Mecànica abans del començament d'un període

Abans d'entrar al cercle inicial per administrar el salt entre dos al començament del primer període abans d'administrar el servei al començament dels altres períodes, l'Àrbitre principal comprovarà que el seu company està preparat i, a través d'ell, que els auxiliars de taula també ho estan. Utilitzaran el senyal de "dit gros aixecat" per efectuar el procés. L'Àrbitre principal retardarà el salt inicial o el servei fins que estigui completament segur que tot és en ordre.

Al principi del primer període, l'Àrbitre auxiliar es situarà a prop de la línia central, al costat més proper a la taula dels auxiliars. És l'Àrbitre lliure, es a dir, el que no està implicat en l'administració del salt però està preparat per moure's per davant del joc una vegada que s'hagi colpejat la pilota. (Diagrama 19 a 20)

Per administrar el servei al començament dels altres períodes, l'Àrbitre principal es col·locarà a la prolongació de la línia central, davant de la taula d'auxiliars, a la pista del darrera del jugador que efectua el servei. El jugador que efectua el servei col·locarà el peu a cada costat de la prolongació de la línia central. L'Àrbitre auxiliar es situarà a l'altre línia lateral, a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures, a la pista davantera de l'equip que realitza el servei, amb la finalitat d'encaixonar visualment a tots els jugadors.

Pel moviment de l'Àrbitre principal i l'Àrbitre auxiliar després del servei que dona inici a tots els períodes, amb excepció del primer, mireu l'Art. 5.2.



Diagrama 22

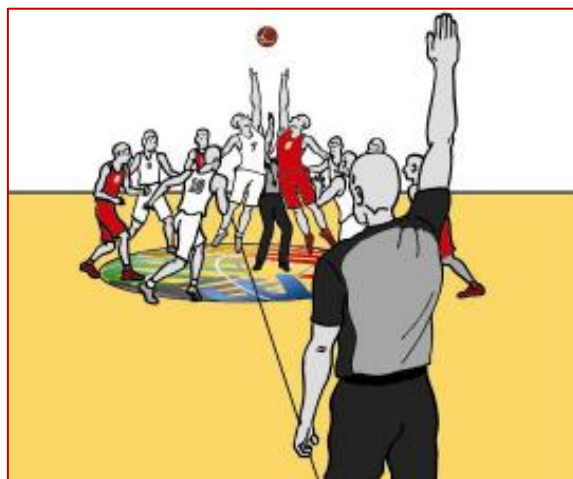


Diagrama 23



Diagrama 24



Diagrama 25

3.2. Salt inicial

Abans de llançar la pilota, l'Àrbitre principal ha de comprovar que ambdós jugadors estiguin preparats, amb els peus dintre del semicercle més proper a la seva pròpia cistella, i amb un (1) peu a prop de la línia central.

La pilota es llançarà verticalment entre els dos jugadors adversaris a una alçada tal que els dos jugadors no puguin arribar saltant. (Diagrama 22)

És recomanable que l'Àrbitre es mantingui quiet després del llançament, esperant conèixer en quina direcció anirà el joc, fins que la pilota i els jugadors hagin abandonat el cercle.

L'Àrbitre no ha de deixar d'anar cap enrere quan llanci la pilota, ja que això afectaria la pressió del llançament.

L'Àrbitre auxiliar ha de comprovar que la pilota sigui tocada legalment, és a dir, que hagi arribat a la seva màxima alçada abans de ser colpejada i que el moviment dels altres vuit (8) jugadors sigui reglamentari. (Diagrama 23 i 24)

Tan aviat com la pilota sigui colpejada per un jugador, l'Àrbitre auxiliar ha de donar el senyal de temps de joc i anar en la direcció de l'acció, per davant de la pilota, i ocupar la posició d'Àrbitre de cap. (Diagrama 25)

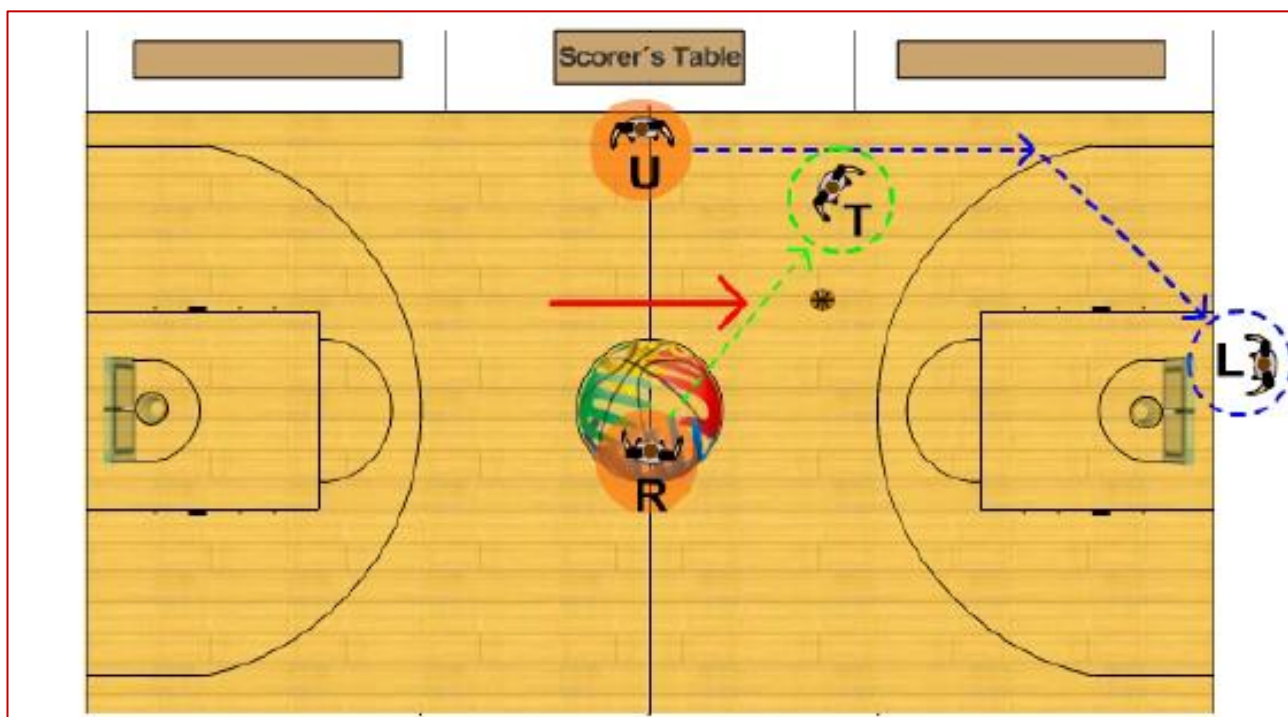


Diagrama 26

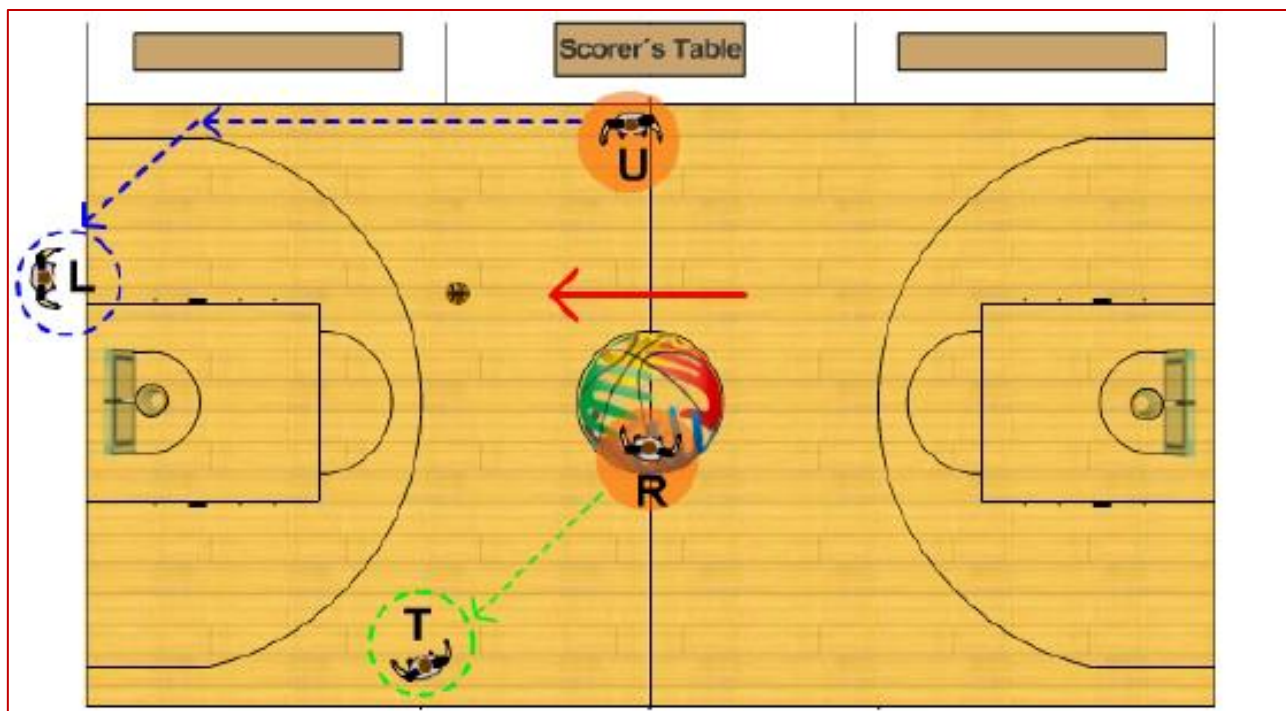


Diagrama 27

3.3 Moviment dels Àrbitres

En el moment que la pilota va a la dreta de l'Àrbitre lliure, aquest s'ha de dirigir cap a la mateixa direcció que la pilota, per davant del joc i arribant fins a la línia de fons, establint la seva posició com Àrbitre de cap (Diagrama 26).

L'Àrbitre principal, després d'administrar el salt inicial, mantindrà la seva posició en el cercle, observant el joc. Una vegada que el joc s'hagi allunyat de la zona del mig camp, ocuparà la seva posició habitual d'Àrbitre de cua, sobre la línia lateral (Diagrama 26).

Així mateix quan es produeix un canvi de control de pilota i, per tant, una nova direcció del joc, els dos Àrbitres s'han d'ajustar a elles. Mantinent les seves responsabilitats respecte a la zona de joc, intercanviant les posicions d'Àrbitres de cap i cua.

Quan la pilota es colpejada cap a l'esquerra de l'Àrbitre lliure, ha de desplaçar-se en la mateixa direcció que la pilota per davant del joc i arribar fins a la línia de fons, establint la seva posició com a Àrbitre de cap (Diagrama 27).

L'Àrbitre que administra el salt entre dos, ha continuar col·locat en la seva posició momentàniament. Això permetrà que el joc s'allunyi i podrà creuar la pista fins a la taula d'auxiliars sense destorbar als jugadors per ocupar la posició d'Àrbitre de cua (Diagrama 27).

4. Posicions i responsabilitats dels Àrbitres

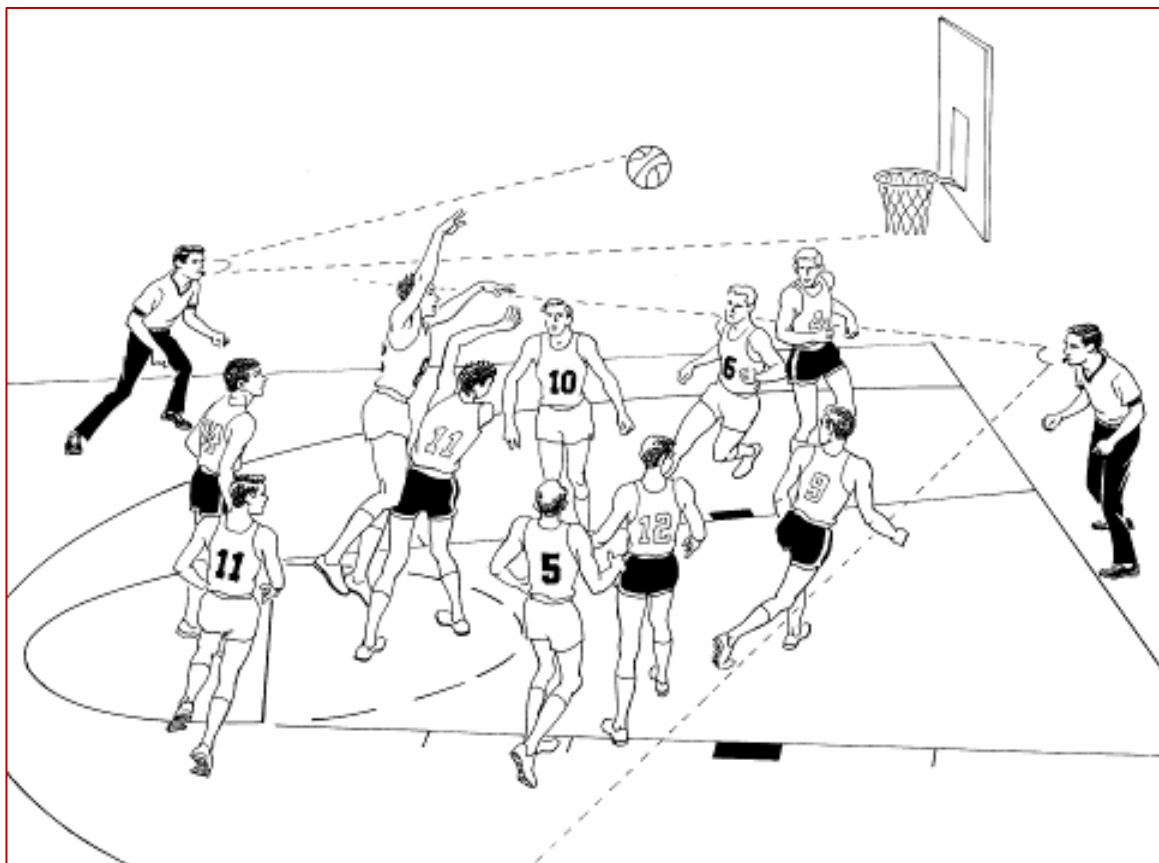


Diagrama 28

4.1 Tècnica d'arbitratge

Els ulls dels Àrbitres han d'estar en constant moviment, intentar cobrir tota la pista i saber en tot moment on són col·locats els deu (10) jugadors.

Segons la posició de la pilota a la pista, un (1) dels dos Àrbitres ha d'estar controlant les possibles jugades que tinguin lloc lluny d'aquesta.

Saber on és la pilota no significa seguir-la amb la vista.

Quan els dos Àrbitres xiulen a la vegada, **l'Àrbitre que està més a prop de l'acció és qui normalment ha d'assenyalar-la.** S'ha d'establir un contacte visual recíproc per evitar de prendre decisions diferents. Igualment si ambdós Àrbitres xiulen una falta a la vegada, no s'ha de prendre la decisió immediatament, i tingueu en compte el vostre company, ja que pot haver pres una decisió diferent a la vostra.

No hi ha distinció entre l'Àrbitre principal i l'auxiliar pel que fa a la presa de decisions sobre faltes o violacions. Els Àrbitres més joves tenen dret a decidir igual que els seus companys més veterans. La cooperació i el treball d'equip a la pista amb el company és vital. Serà el fet d'actuar en les vostres responsabilitats el que establirà el vostre valor.

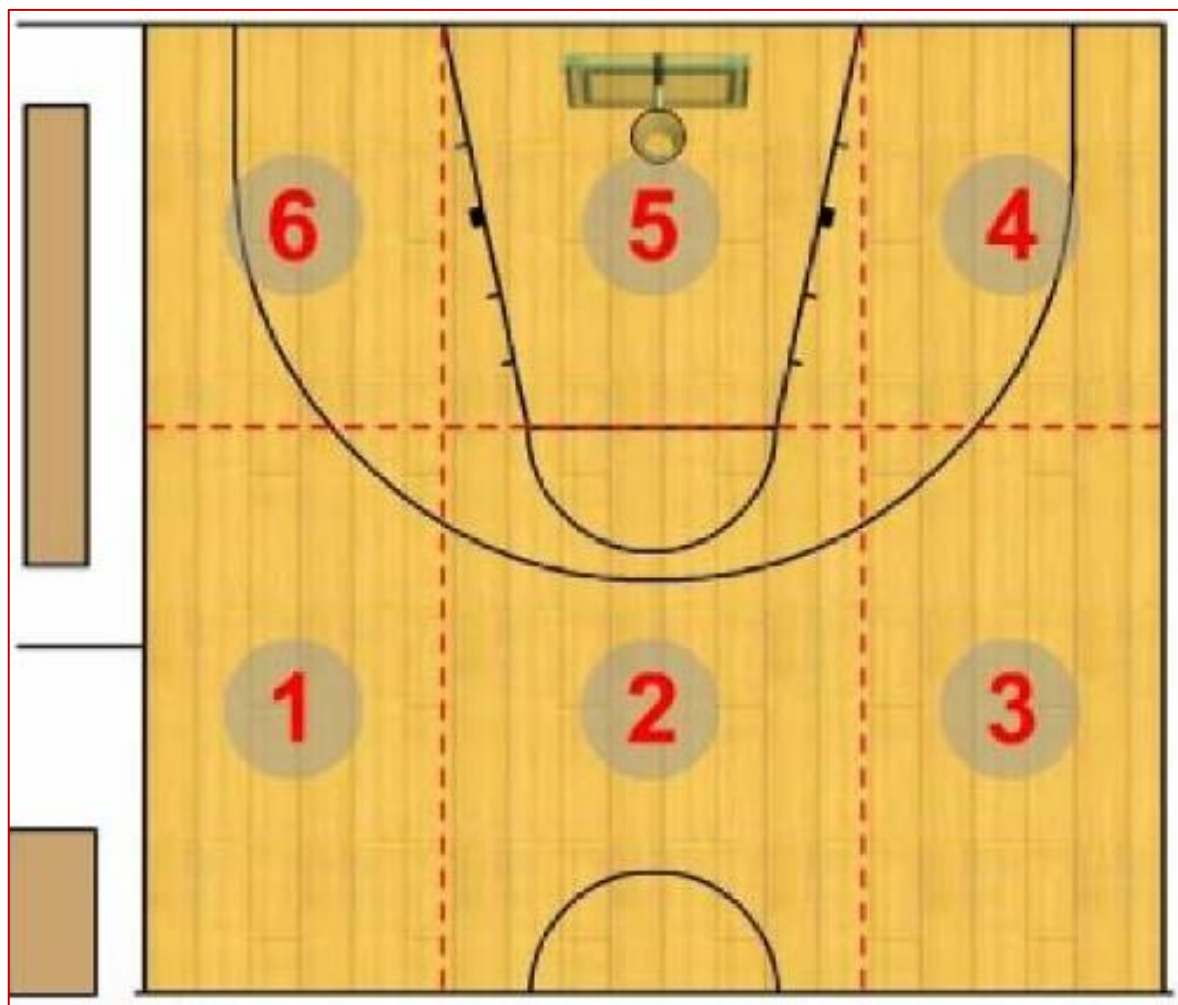


Diagrama 29

4.2. Divisió de responsabilitats a la pista

L'arbitratge modern requereix la cooperació entre ambdós Àrbitres: un (1) pren responsabilitats a la zona on juga la pilota i l'altre les accions lluny de la pilota.

Per aconseguir una bona cobertura visual a la pista, els dos Àrbitres han d'intentar aconseguir la millor posició per jutjar el joc, utilitzant la mecànica que descriu aquest manual.

Per simplificar això, s'ha dividit un mig camp en rectangles, numerats de l'1 al 6 tal i com apareix en el Diagrama 29.

En un principi, ens fixarem en la posició de l'Àrbitre de cua en relació a la pilota, indicant en quina posició té màxima responsabilitat respecte a les zones amb o sense pilota, insistint en algunes tècniques d'arbitratge.

Més endavant s'analitzarà la posició a prendre per l'Àrbitre de cap i les seves responsabilitats.

En l'última part revisarem el treball dels dos Àrbitres i les seves respectives responsabilitats i deures.

4.3. Àrbitre de cua, posicions i responsabilitats

En situacions normals, l'Àrbitre de cua ha d'estar darrera del joc. Ha d'ocupar una posició lleugerament per darrera i a l'esquerra de la pilota aproximadament a una distància de 3-5 metres.

Als diagrames 30 i 31, la pilota està al rectangle 1. L'Àrbitre de cua ha de controlar el joc a la zona i particularment el jugador que fa un driblatge, llança o passa la pilota i els defensors que els cobreixen. Quan la pilota es troba en aquesta zona, l'Àrbitre de cua té la màxima responsabilitat en el joc al voltant de la pilota.

Als diagrames 32 i 33, amb la pilota al rectangle 2, l'Àrbitre de cua segueix sent el responsable del joc a prop de la pilota.

Al Diagrama 34, amb la pilota al rectangle 3, lluny i a la dreta de l'Àrbitre de cua. De nou, té com a primera missió cobrir el joc sobre la pilota. En aquesta situació, però, haurà de buscar la millor posició possible per observar l'acció i també haurà d'adoptar la posició quan la pilota surti del terreny de joc per la línia lateral més propera a la seva dreta.

Al Diagrama 35, la pilota es troba al rectangle 3, a prop de la línia de tres punts. En la majoria de les ocasions, la pilota penetrarà en els rectangles 4 o 5 per un llançament, **una passada o un driblatge. Per avançar-se a l'acció, l'Àrbitre de cua es desplaçarà cap a l'esquerra per cobrir la jugada lluny de la pilota.**

A vegades necessitarà l'ajuda de l'Àrbitre de cap en els llançaments de tres punts, especialment quan el jugador defensor dificulti el seu angle de visió. Si un jugador situat a la prolongació de la línia de tirs lliures (rectangles 3 i 4) intenta un llançament de tres punts, l'Àrbitre de cua serà el responsable del llançament.

L'Àrbitre de cua no és el principal responsable de la línia de fons ni de la línia situada a la seva dreta, però en ocasions haurà d'ajudar al seu company a l'hora de senyalar la direcció del servei quan la pilota surti fora del terreny de joc.



Diagrama 30

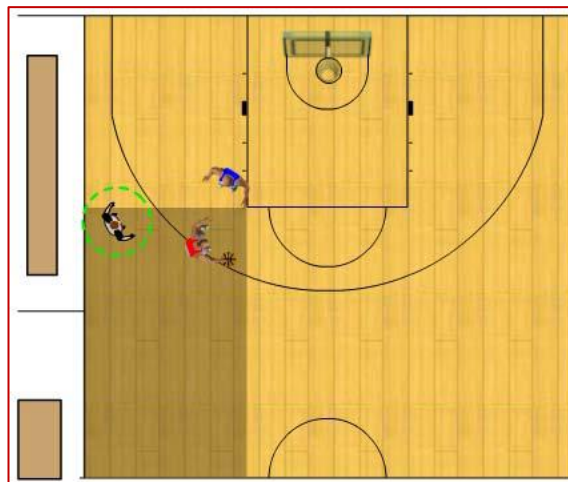


Diagrama 31

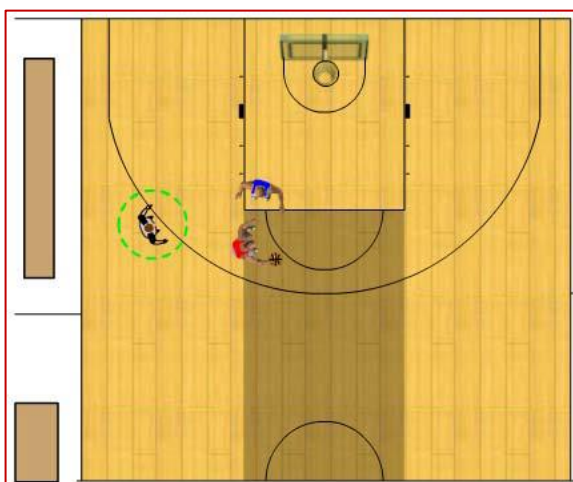


Diagrama 32

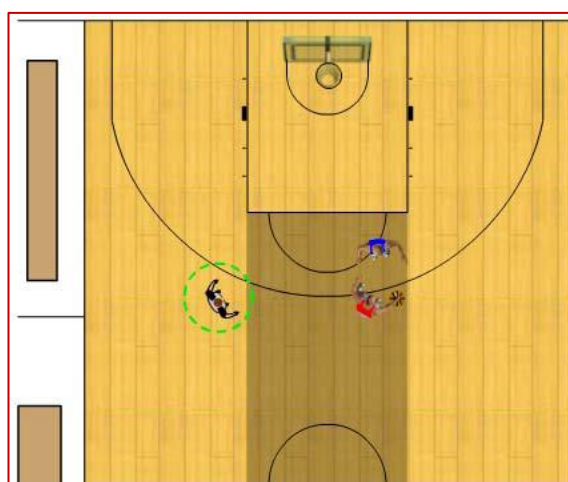


Diagrama 33

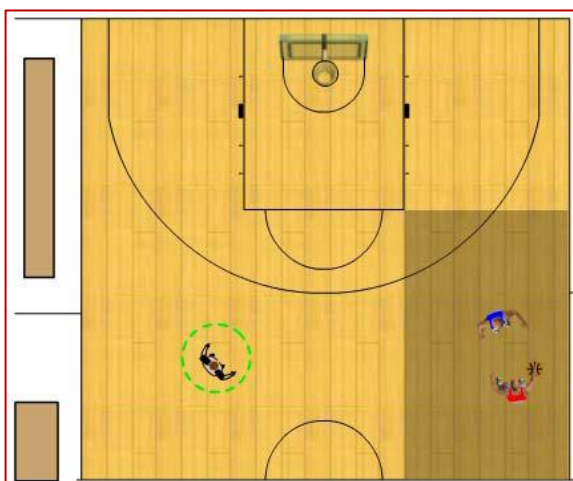


Diagrama 34

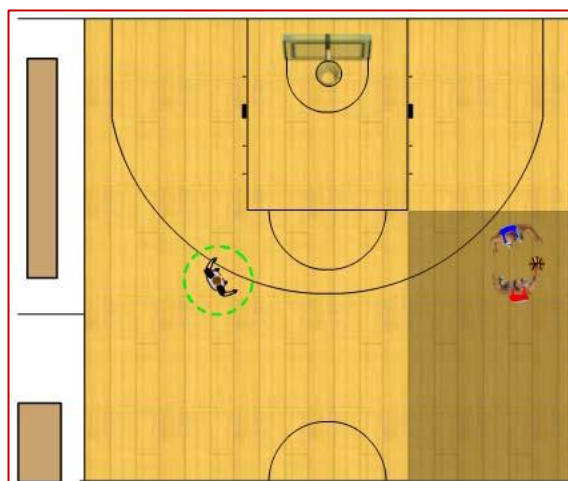


Diagrama 35

POSICIÓ D'ÀRBITRE DE CUA

Quan la pilota es troba en el rectangle 4, a la cantonada més allunyada a la seva dreta (diagrames 36 i 37), entre la prolongació de la línia tirs lliures i la línia de fons, l'Àrbitre de cua no té responsabilitat de la pilota ni del joc entorn a la pilota.

El seu deure principal és controlar el joc lluny de la pilota.

La tasca principal de l'Àrbitre de cua és controlar la zona ampla del pivot en posició baixa en el costat dèbil de la pilota (al costat contrari de la situació de la pilota), posant atenció a les situacions de pantalla il·legal.

Cal recordar que sempre que la pilota vagi dirigida cap a la cistella a la línia de fons, després d'un passi, d'un driblatge o d'un tir, l'Àrbitre de cua ha de penetrar cap a la línia de tirs lliures (aproximadament) amb l'objectiu de trobar millors espais entre els jugadors.

En els diagrames 38 i 39, la pilota és a l'àrea restringida (rectangle 5). És una de les ocasions en què ambdós Àrbitres vigilaran la zona on es troba la pilota, especialment en llançaments a cistella.

L'Àrbitre de cua pren la responsabilitat en el llançament de controlar la trajectòria de la pilota i observar si aquesta entra o no, així com les interposicions tant a l'ofensiva com a la defensiva. També és el seu deure el posar especial atenció en els rebots a aquells jugadors que des de les posicions exteriors puguin intentar fer-se amb de la pilota des d'una posició desfavorable.

En el Diagrama 40 la pilota és en el rectangle 6, dins de la zona de 2 punts. Aquí l'Àrbitre de cua és el principal responsable de la pilota. Tanmateix, si la pilota s'apropa a la cistella, especialment, per la línia de fons, l'Àrbitre de cap assumirà la responsabilitat del joc a prop de la pilota. Cal que posi especial atenció a les àrees del pivot alt i baix.

En el Diagrama 41 la pilota continua en el rectangle 6 però en la zona de 3 punts. L'Àrbitre de cua haurà de tenir cura de la pilota i el joc entorn a la pilota, especialment quan es produeix un llançament.

L'Àrbitre de cua també és el responsable de decidir la direcció del joc en els fores de banda propers a la seva línia del cantó esquerre.

És molt important una estreta cooperació entre els dos Àrbitres en tot moment. Especialment quan la pilota es troba en el rectangle 6. Es recomana que sempre que la pilota canviï de zona d'acord amb els rectangles citats i existeixi un canvi de responsabilitat respecte a la zona de la pilota, l'Àrbitre de cua ha d'establir la posició del seu company.

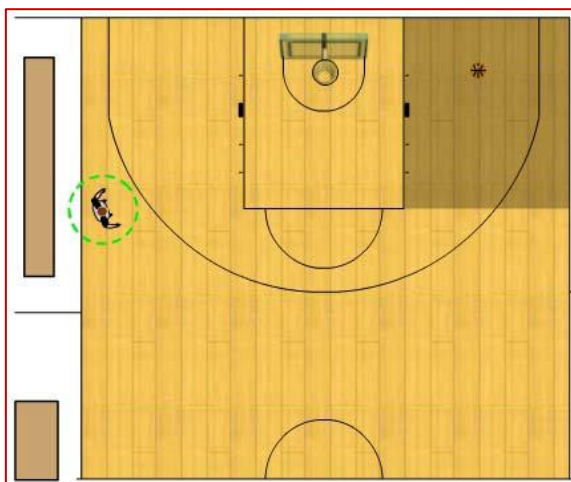


Diagrama 36

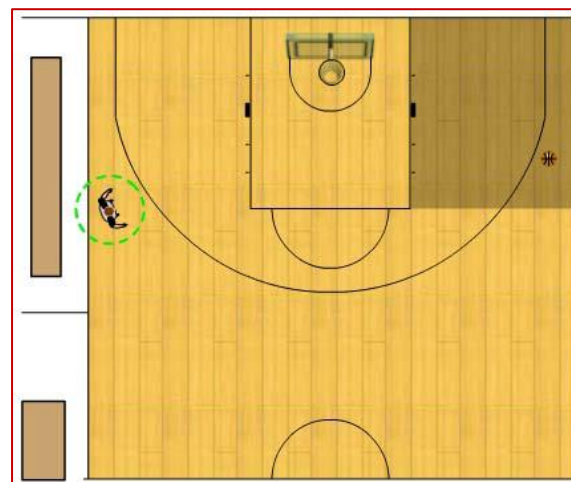


Diagrama 37

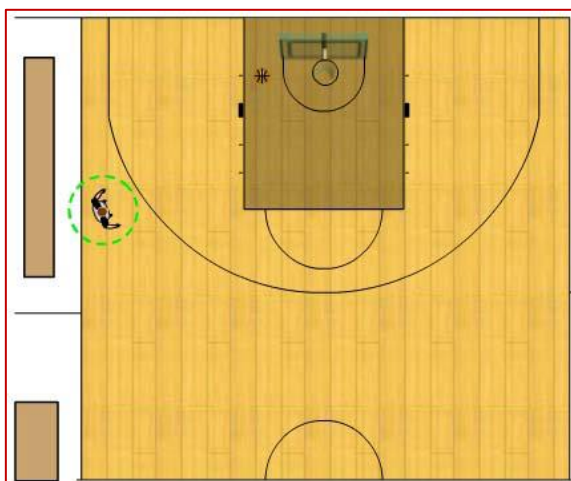


Diagrama 38

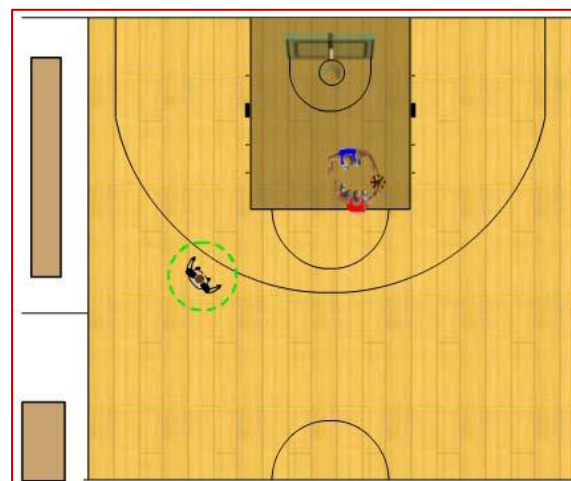


Diagrama 39



Diagrama 40



Diagrama 41

POSICIÓ D'ÀRBITRE DE CUA

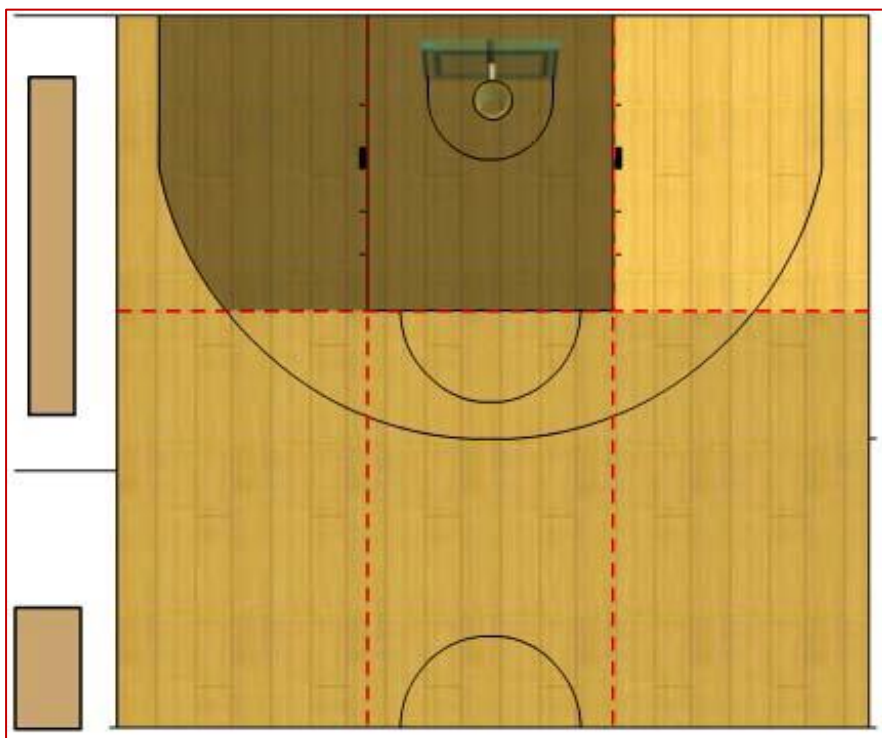


Diagrama 42

L'Àrbitre de cua és el responsable de la zona de la pilota quan aquesta es troba en les àrees marcades (Diagrama 42). Les zones ombrejades més fosques indiquen la zona de responsabilitat compartida amb l'Àrbitre de cap.

Els deures principals de l'Àrbitre de cua són:

1. Llançaments a cistella de 2 i 3 punts, incloent la seva apreciació sobre l'expiració del temps de joc d'un període o si ha comès una violació de 24 segons.
2. Interposicions i interferències.
3. Situacions de rebot, especialment, quan un jugador el vol agafar per darrera de l'altre.
4. Zona del pivot baix en especial al costat dèbil (lluny de la pilota).
5. Faltes comeses lluny de l'Àrbitre de cap.
6. Violacions d'avançament il·legal (l'Àrbitre de cua té un millor angle de visió).
7. Rellotge de 24".

Recorda els principis de la Mecànica

1. L'Àrbitre de cua **HA DE MOURE'S** sempre que es mogui la pilota.
2. Box-in, això és tenir sempre tots els jugadors en el camp de visió dels Àrbitres.
3. Penetrar quan la pilota passa la línia de llançaments lliures, després d'un tir, una passada o un driblatge.
4. **CERCAR ELS ESPAIS** entre els jugadors.

4.4. Àrbitre de cua. Consells pràctics

1. Quan el joc avança cap endavant, s'ha de mantenir darrera, a l'esquerra (encara que de vegades t'hagis de situar a la dreta) de la pilota, normalment entre 3 i 5 metres i cercar els espais entre els jugadors. Això ajuda a tenir un bon angle i a millorar la cobertura visual de la pista.
2. És el responsable de la línia de banda de la seva esquerra, de la línia central, de la possibilitat de violació de camp enrere i dels 24 segons. Posar especial atenció al rellotge de 24" quan es realitza un servei de banda.
3. Ha d'informar als equips dels segons que resten en cas que l'equip atacant disposi de menys de vuit (8) segons per passar la pilota a la seva pista del davant durant un servei des de la seva pista del darrera.
4. **Si la pilota avança per la dreta de la pista molt allunyada de tu, i el jugador que la controla està molt defensat, has d'apropar-te el que sigui necessari per observar adequadament al jugador** i cal que tornis a la teva posició normal d'Àrbitre de cua quan la situació ho permeti.
5. És el principal responsable en la trajectòria de la pilota cap a la cistella en els llançaments, de les intercepcions i interferències. Has de mirar els peus dels llançadors de 3 punts, sobretot quan està a prop de la línia. Fer-ho d'una manera que puguis vigilar els espais entre els jugadors per determinar responsabilitats en cas de contactes.
6. **Sempre que la pilota penetri** cap a la línia de fons en un llançament a cistella, en un driblatge o en una passada, **l'Àrbitre, ha de penetrar també** (però no més enllà de la línia de tirs lliures). Això li permetrà ajudar el seu company, especialment als jugadors que salten per darrere dels adversaris per obtenir un rebot il·legal.
7. Quan la pilota es passa o es llança, cal vigilar les accions del jugador defensor abans de mirar la pilota.
8. Si el company sol·licita ajuda en un fora de banda, l'altre ha d'estar preparat per donar-lo immediatament. Per aquesta situació, s'acordarà un mètode de comunicació en la xerrada preparat.
9. Tot i la transició de cua a cap, no s'ha de girar el cap, mantenint la vista en el joc en tot moment.
10. Quan siguis el responsable del joc amb pilota, especialment en les situacions d'u contra u, busca els espais entre jugadors

"Marxa on hagis d' anar per veure el que has de veure"

4.5. Àrbitre de cap. Posicions i responsabilitats

L'Àrbitre de cap, en circumstàncies normals, ha de situar-se sempre al començament del joc. Això s'aconsegueix sent "més ràpid que el més ràpid", situant-se en el fons tan ràpid com sigui possible. **L'Àrbitre de cap ha d'estar sempre en moviment.**

Un cop s'hagi arribat a la línia de fons, ha de moure's per la línia de fons des de la línia de 3 punts situada a la seva esquerra i NO MÉS ENLLÀ de la zona restringida de la seva dreta. No hi ha necessitat de sobrepassar aquestes limitacions.

Per a la **majoria** de les situacions, com es subratlla en aquest Manual, l'Àrbitre **HAURÀ** d'utilitzar el principi de **l'ENCAIXONAMENT** (boxing-in). És a dir, aquest principi significa que els deu jugadors estaran sempre **EN EL CAMP DE VISIÓ** dels dos Àrbitres. Els Àrbitres **no** han de situar-se un davant de l'altre en diagonal.

En els diagrames 43 i 44 la pilota està en el rectangle 1. L'Àrbitre de cap es situa de manera que els deu jugadors estiguin col·locats entre el seu company i ell. La seva principal ocupació la constitueix el joc sense pilota amb especial atenció a les pantalles il·legals.

En els diagrames 45 i 46 la pilota es troba en el rectangle 2. De nou, l'Àrbitre de cap és el responsable d'allò que succeeix lluny de la pilota, però mantindrà les seves espatlles obertes al joc (els peus en la línia de fons), sent capaç d'anticipar-se a qualsevol possible moviment de la pilota cap a la cistella.

Quan la pilota estigui en el rectangle 3 (diagrames 47 i 48), l'Àrbitre de cap vigila també la zona sense la pilota. No obstant això, ha de saber sempre on es troba la pilota per ajudar els seu company, en cas de ser necessari, quan es produeix un intent de 3 punts. No té necessitat de moure's més enllà de la línia de 3 punts de la seva esquerra. Amb la pilota al rectangle 3, l'Àrbitre de cap mirarà als jugadors dels pivots de sota.

El joc modern inclou contactes entre jugadors en l'àrea del pivot baix. És obligació de l'Àrbitre de cap cerciorar-se que aquest contacte no arribi a ser excessiu i dur, ocasionant que el partit se li vagi de les mans. Quan un jugador que intenta moure's cap a una nova posició en el terreny de joc se li intenta il·legalment impedir que el faci, es tracta d'una falta.

Mitjançant aquests diagrames, amb la pilota en les rectangles 1, 2, 3, entre la línia central i la prolongació de la línia de llançaments lliures, l'Àrbitre de cap **"ENCAIXA"** als jugadors, però és el responsable primordialment de cobrir la zona sense pilota.

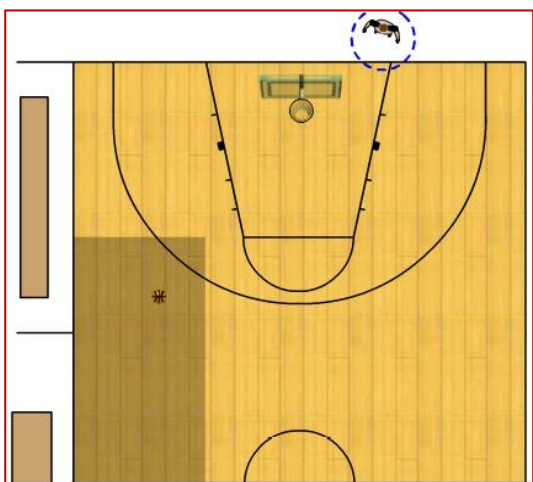


Diagrama 43

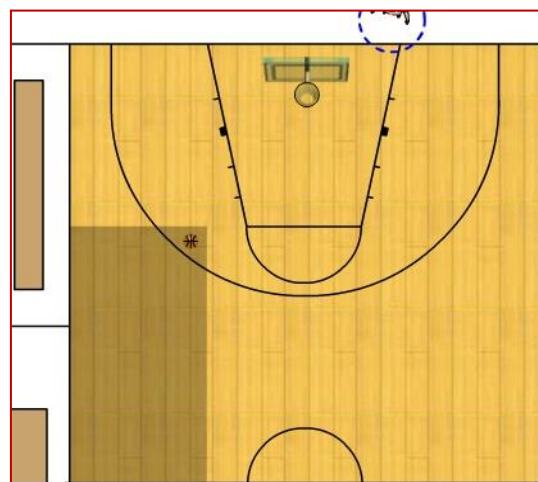


Diagrama 44

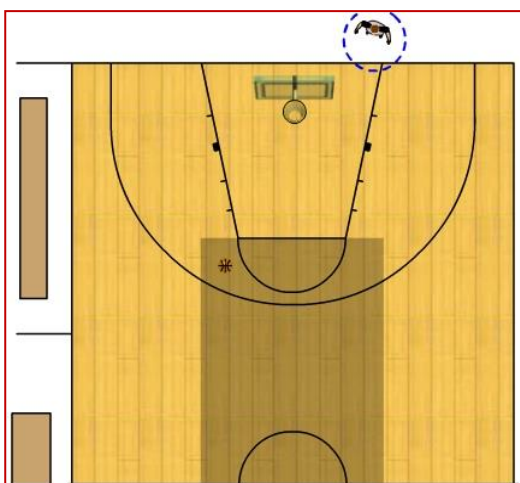


Diagrama 45

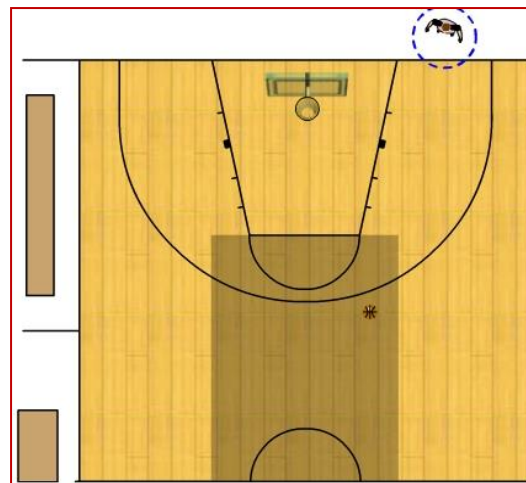


Diagrama 46

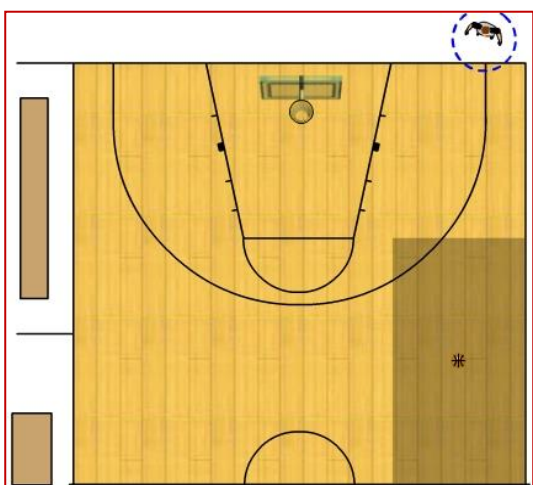


Diagrama 47

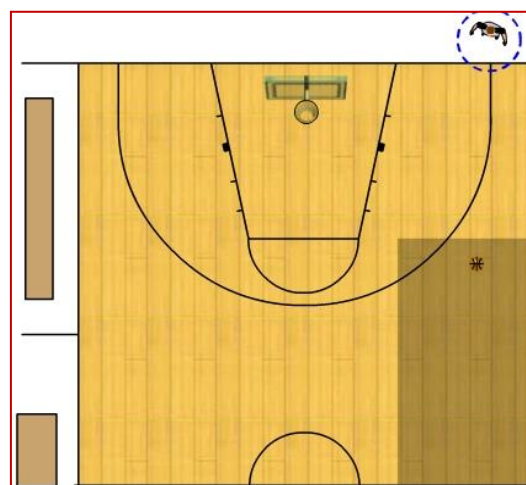


Diagrama 48

POSICIÓ DE L'ÀRBITRE DE CAP

En els diagrames 49 i 50, la pilota està en el rectangle 4. L'Àrbitre de cap es situa amb els malucs cap al joc i és el responsable del joc a prop de la pilota

No s'ha de moure més enllà de la línia de 3 punts a la seva esquerra.

Des d'aquesta posició seguirà estant ben situat per prendre decisions quan la pilota surti del terreny de joc per la línia lateral situat a la seva esquerra. També podrà indicar al seu company quan s'intenta un llançament de tres punts des d'aquesta zona.

Encara que és responsable del joc amb pilota, el seu deure secundari mentre la pilota estigui en el rectangle 4, és vigilar als jugadors situats en el pivot baix del costat fort.

Quan la pilota penetra a la zona restringida, rectangle 5 (diagrames 51 i 52), l'Àrbitre de cap s'encarrega directament del joc a prop de la pilota.

Normalment, haurà de vigilar al defensor en totes les situacions de llançament i de "u contra u".

Com Àrbitre de cap, i el que està més a prop del joc, està en una posició immillorable per decidir sobre els contactes entre el llançador i el seu defensor. Ha d'ignorar els contactes intrascendents, en particular quan un jugador es dirigeix cap a cistella i encistella. No és el seu deure controlar la trajectòria de la pilota.

Al diagrama 53, amb la pilota dintre de la zona de dos punts al rectangle 6, l'Àrbitre de cap es desplaça per controlar el joc a prop de la pilota, però sempre amb els malucs cap a dintre.

No és necessari sobrepassar el límit de la zona restringida de la seva dreta.

No obstant, quan la pilota està en la zona de 3 punts del rectangle 6, (diagrama 54), l'Àrbitre de cap té com a tasca principal, la cobertura de joc lluny de la pilota. En concret, vigilarà les zones de pivot baix, així com la resta de jugadors que estan situats lluny de la pilota, en especial els implicats en situacions de pantalla.

L'Àrbitre de cap és el responsable de la zona amb pilota quan aquesta està en els rectangles 4, 5. També és responsable del rectangle 6 quan la pilota està en la zona de pivot baix o el jugador avança cap a la cistella. L'Àrbitre de cap ha de controlar els jugadors de defensa quan el seu adversari està amb la pilota en aquesta àrea per un llançament a cistella o driblatge.

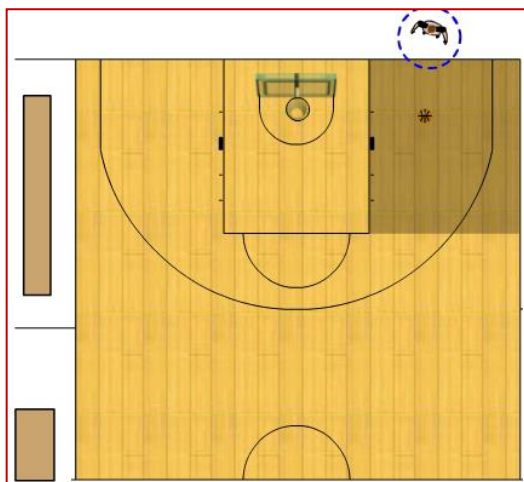


Diagrama 49

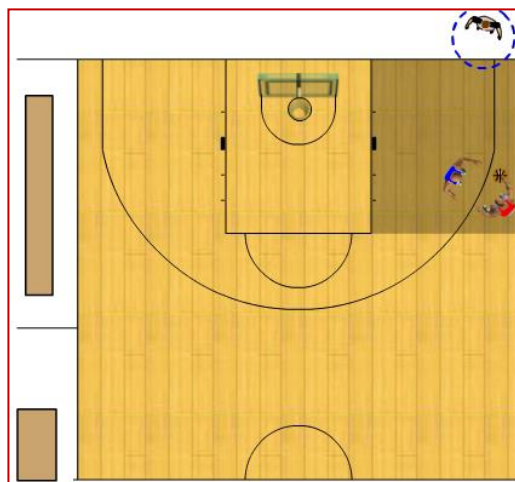


Diagrama 50

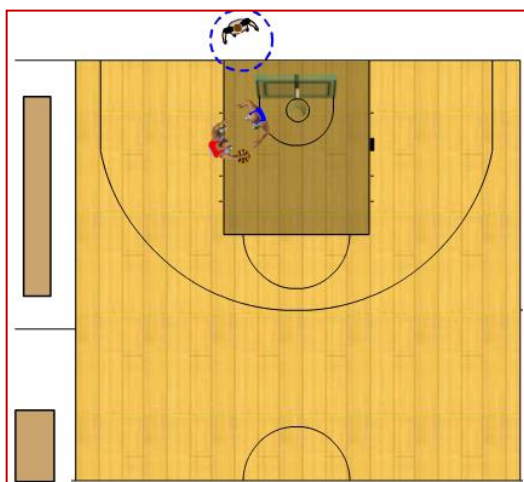


Diagrama 51



Diagrama 52

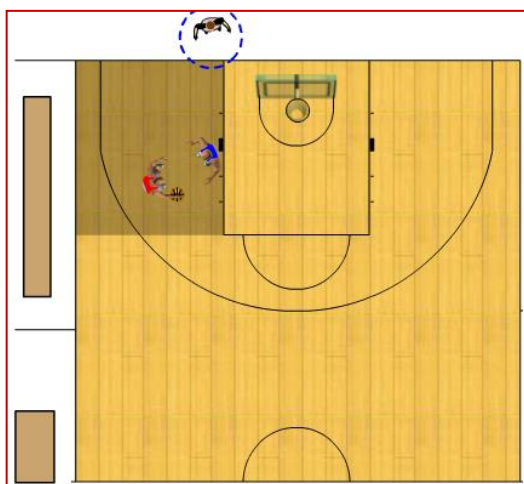


Diagrama 53

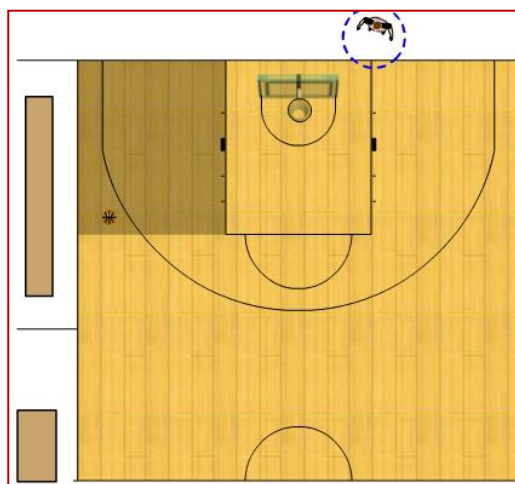


Diagrama 54

POSICIÓ DE L'ÀRBITRE DE CAP



Diagrama 55

L'Àrbitre de cap és el responsable de la cobertura del joc a prop de la pilota quan aquest es trobi a les zones ombrejades (diagrama 55). La zona ombrejada més fosca indica l'àrea de responsabilitat compartida amb l'Àrbitre de cua.

El deures principals de l'Àrbitre de cap són:

1. Joc de pivot alt i baix.
2. Joc sota la cistella.
3. Faltes que es produeixen lluny de l'Àrbitre de cua
4. Regats fins cistella a la zona de la pista de l'Àrbitre de cap.

Recorda els principis de la mecànica:

1. Moure't **sempre** que es mogui la pilota.
2. Box-in a tots els jugadors al camp de visió dels Àrbitres.
3. CERCAR ELS ESPAIS entre els jugadors.
4. Allunyar-se de la línia de fons per tenir un ampli angle de visió.

4.6. L'Àrbitre de cap. Consells pràctics

1. Ha de ser “el més ràpids dels ràpids”, la qual cosa vol dir que sempre ha d'arribar al fons el més ràpid possible i controlar el joc que avança cap a ell. Sempre mantenir-se en moviment, cercant la millor posició possible. Saber sempre la situació de la pilota fins i tot quan es controla la zona sense pilota.
2. És responsable de la línia de fons i la línia de banda a la seva esquerra. Ha d'estar preparat per ajudar en les situacions de 24”.
3. Ha d'estar preparat per ajudar el company en els llançaments de tres punts, especialment quan la pilota està a prop del rectangle 4. Ha de mantenir contacte visual amb el company.
4. Ha de posar especial atenció a la jugada de pivot i quin tipus de contacte tolerarà. Qualsevol joc agressiu és la responsabilitat teva i l'ha de sancionar. Ha de reconèixer quan un jugador intenta guanyar una nova posició i un altre jugador ho impedeix il·legalment.
5. Ha d'intentar mantenir-se allunyat de la línia de fons (dos metres si és possible) per aconseguir el millor angle de visió possible). Un angle ampli suposa millor visió, i per tant, millor decisió. Per aconseguir això, es mourà constantment. Apropa't cap a cistella quan un jugador amb pilota penetri des de el rectangle 4 al 5 o 6. Observa el “començament” i el “final” del driblatge.
6. Al finalitzar el temps de joc d'un període o període extra no has d'indicar si la cistella és vàlida o no. El principal responsable d'aquesta decisió es l'Àrbitre de cua.
7. No ha de sancionar contactes insignificants que no afectin al joc, especialment quan un jugador entra a cistella i aconsegueix l'intent. Tampoc ha d'assenyalar falta quan el defensor **cau al terra de manera teatral.**

Les sancions han de limitar-se als contactes que tinguin un efecte directe en el joc (a menys que siguin antisportius).

8. Quan el seu company busqui ajuda en un fora de banda, ha d'estar preparat per donar-se-la immediatament. Això, s'ha d'establir en la xerrada pre-partit.
9. En una situació de pressió amb 3 o més defensors en la pista de l'adversari, ha d'ajudar l'Àrbitre de cua, en la cobertura visual del joc.

En aquesta situació, retarda el teu avanç cap a la línia de fons i col·labora.

“Marxa on tinguis que anar per veure el que has de veure”

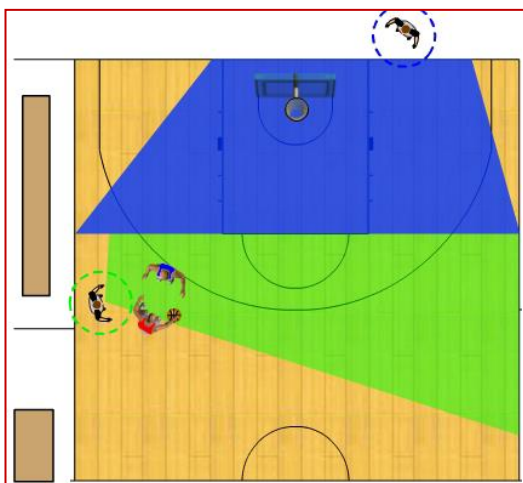


Diagrama 56

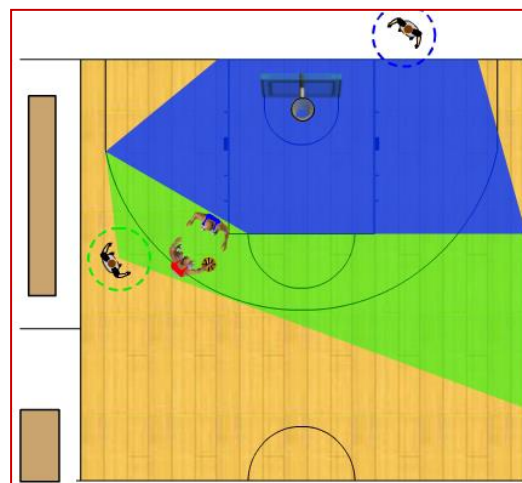


Diagrama 57

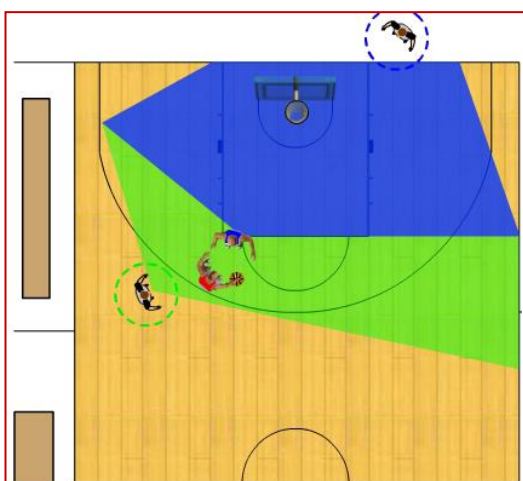


Diagrama 58

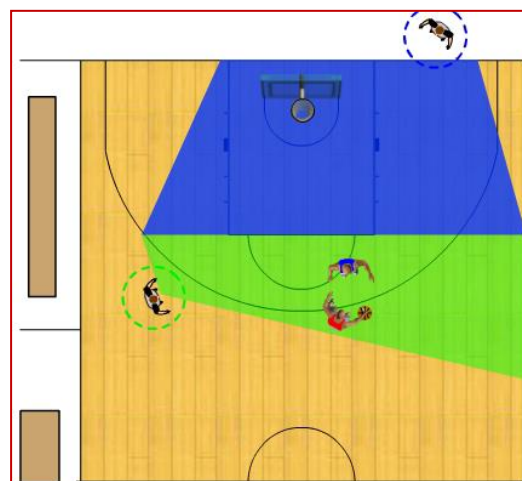


Diagrama 59

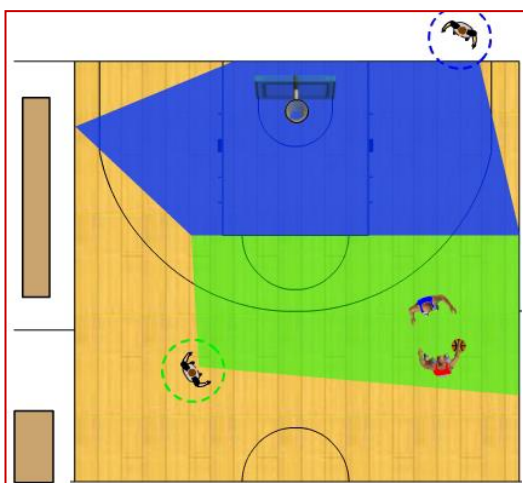


Diagrama 60

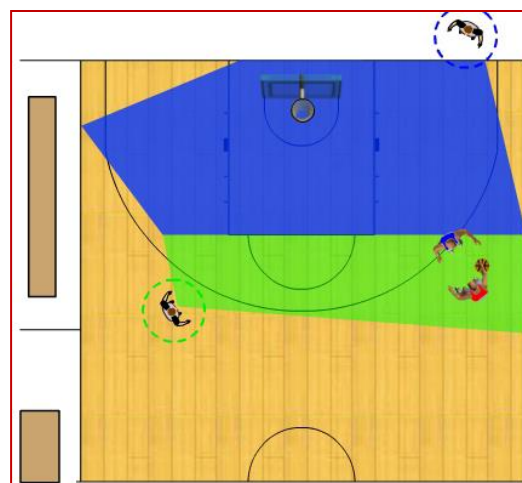


Diagrama 61

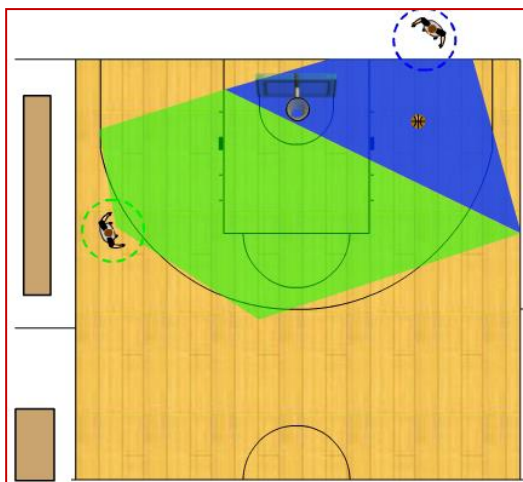


Diagrama 62

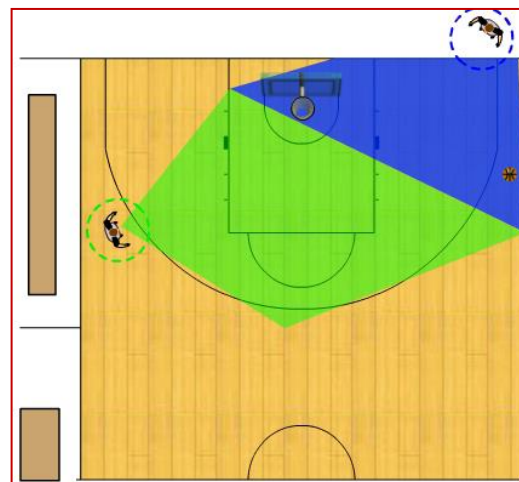


Diagrama 63

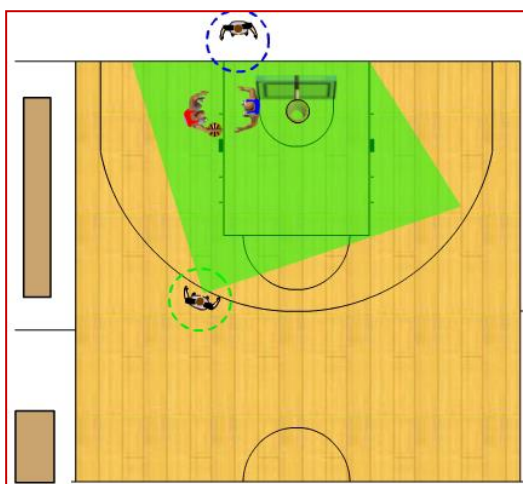


Diagrama 64

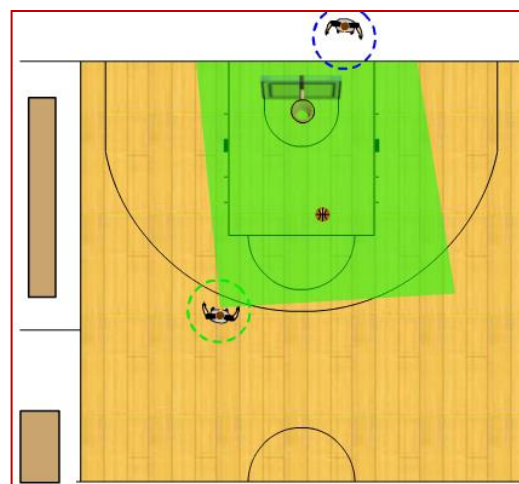


Diagrama 65

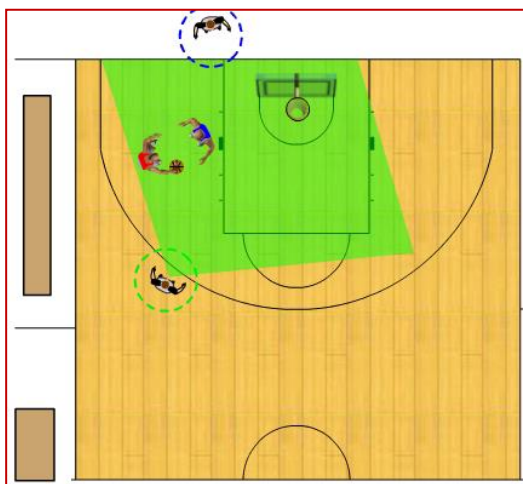


Diagrama 66

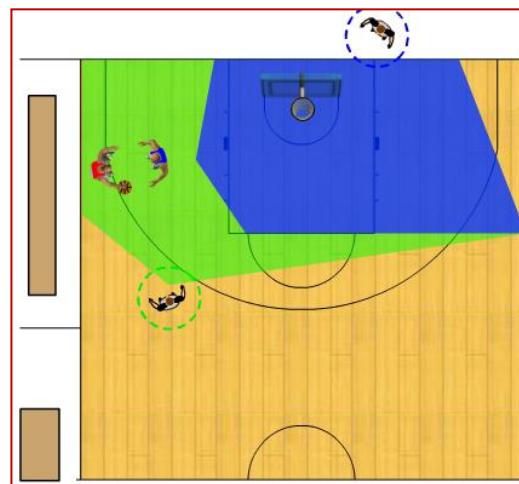


Diagrama 67

4.7. Àrbitre de cua i Àrbitre de cap - Més consells pràctics

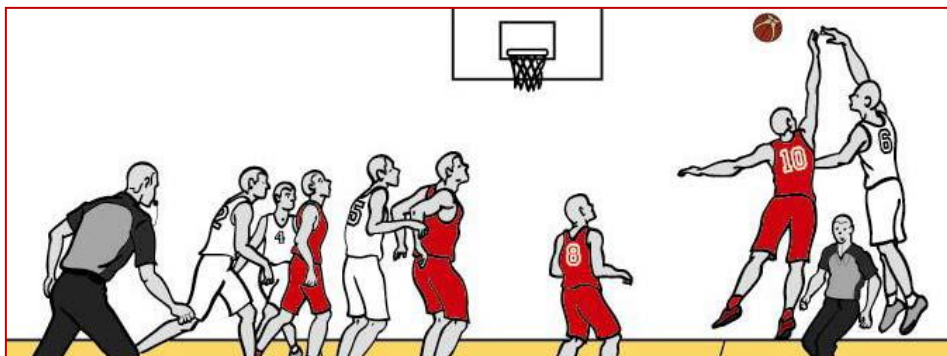


Diagrama 68



Diagrama 69

1. S'ha de posar atenció a les mans i els braços dels jugadors durant un llançament. Recorda el principi del cilindre i els drets d'ambdós jugadors.

No s'han de sancionar els contactes intrascendents amb el cos que no afecten el joc. Assegura't de veure tota l'acció.

2. Durant el joc de pivot recorda que el defensor té el mateix dret que l'atacant en obtenir una posició legal a la pista. Les faltes s'han d'assenyalar quan el contacte tingui relació directa amb el joc. Cops de colzes, càrregues, empentes, desplaçar amb els braços o els colzes són faltes. El joc que és massa violent de posicions de pivots pot fer perdre el control del partit als Àrbitres.

3. En situacions de pantalles l'Àrbitre s'ha d'assegurar que el jugador que l'efectua no s'intenta moure quan es produeix el contacte. S'ha de fixar especialment en l'estirada de les cames, colzes o genolls.

Alguns jugadors intenten carregar faltes als adversaris intentant exagerar contactes accidentals o fent gestos teatrals després d'un contacte intrascendent.

Assegura't de que sanciones el que realment has vist.

Els deures principals per ambdós Àrbitres són:

1. Cobertura del joc sense pilota.
2. Pantalles, ambdós en el joc lluny de la pilota.
3. Us il·legal de mans.
4. Accions a l'àrea restringida.

4.8. Defenses pressionants

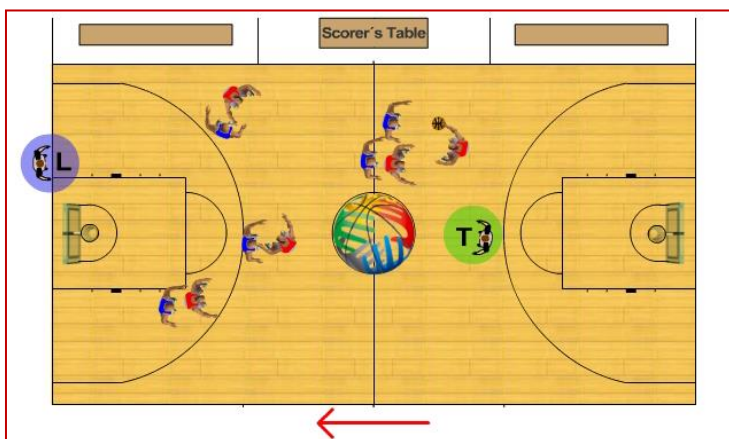


Diagrama 70

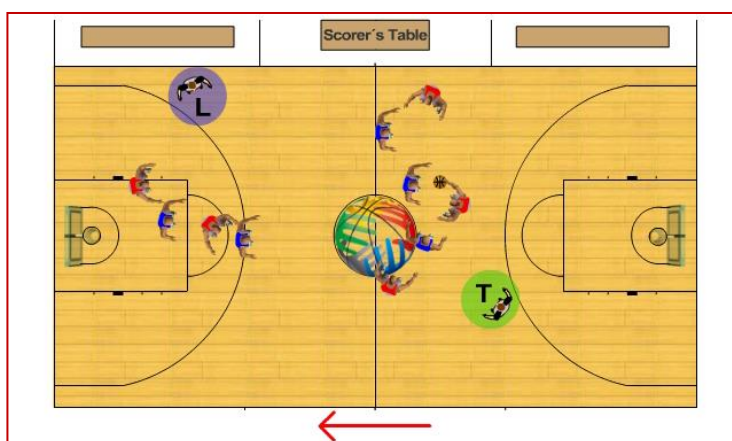


Diagrama 71

Aquestes defenses poden crear dificultats als Àrbitres. Impliquen un canvi respecte a la cobertura visual normal i requereixen una gran concentració i cooperació.

Si hi ha més de tres jugadors defensius en el camp dels adversaris durant una defensa pressionant l'Àrbitre de cap ha de romandre a la seva línia de banda per ajudar al company a cobrir el joc.

En el moment que la pilota creui el mig camp, l'Àrbitre ha d'assumir la seva posició normal en el fons.

El Diagrama 70 és la cobertura visual d'una defensa pressionant home a home. Només hi ha un (1) defensor a la seva pista del davant i, llavors, l'Àrbitre de cap ha de vigilar a tots els jugadors situats a la meitat del terreny de joc més proper a ell.

L'Àrbitre de cua ha d'estar col·locat tan a prop de la pilota com sigui possible, observant amb molt de compte les possibles faltes i violacions.

En el Diagrama 71, hi ha tres defensors a la pista del davant. Per ajudar al company a cobrir adequadament aquesta citació de pressió, l'Àrbitre de cap retardarà el seu avanç i estarà quiet situat a la línia lateral fins que la pilota passi per la línia central.

Els Àrbitres han de garantir que qualsevol canvi de possessió de la pilota d'un equip a l'altre, fruit d'una pressió, és el resultat d'un joc legal de defensa. Els contactes il·legals han de ser sancionats com a falta.

4.9. Serveis amb defenses pressionants

En el Diagrama 72, l'equip atacant es troba amb una defensa pressionant.

L'Àrbitre de cap, després de lliurar la pilota al jugador que realitza el servei, es desplaça fins a una posició en la línia de fons des de la qual pot observar tots els jugadors que es troben a prop del punt des d'on es realitzarà el servei, incloent el mateix que el realitza.

Aquest Àrbitre controla directament el joc de pivot, la zona de forta pressió i qualsevol acció sobre els possibles receptors de més a prop. També garanteix que es compleixin les normes del servei de banda.

L'Àrbitre de cua ha de penetrar, perquè la pilota està en una posició interior, i ha de vigilar als jugadors més allunyats de la pilota.

Al Diagrama 73, l'Àrbitre de cap també assumeix la responsabilitat de controlar la zona del pivot i les possibles pantalles, observant el joc des de lluny.

L'Àrbitre de cua, després de donar la pilota al jugador que realitza el servei, controla l'acció al seu voltant i als receptors del passí més a prop.

Observa l'ús del principi **“d'encaixonament”**

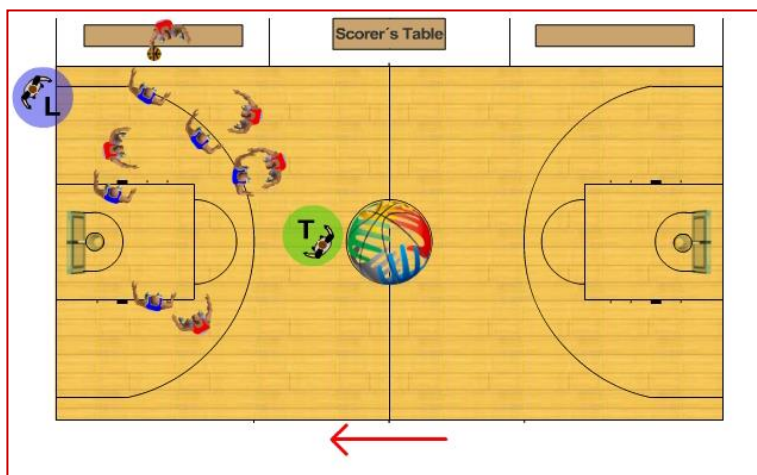


Diagrama 72

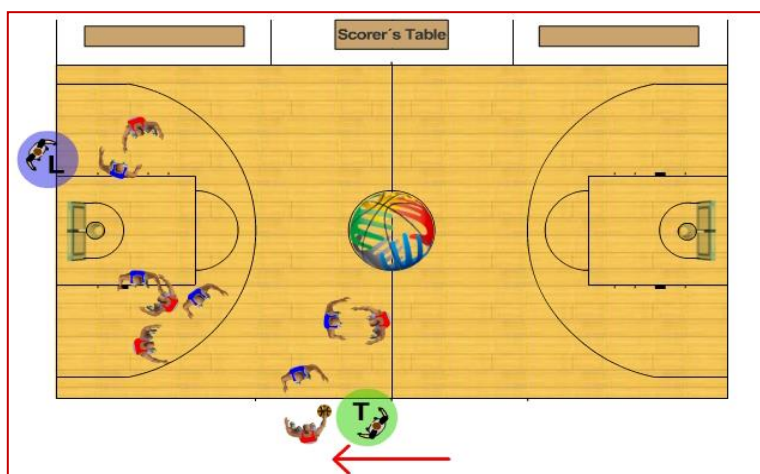


Diagrama 73

4.10. Defensa 2 contra 1

La regla del “jugador estretament marcat”, recompensa el bon joc defensiu.

Quan un jugador estretament marcat (a una distància menor d'un (1) pas) té la pilota durant 5 segons sense passar-la llançar-la o botar-la, comet una violació.

Tots els Àrbitres han d'estar familiaritzats amb el joc defensiu que estableix una superioritat numèrica sobre el jugador que té possessió de la pilota.

Als diagrames 74 i 75, l'Àrbitre de cap és responsable de les accions properes al jugador que té la possessió de la pilota.

L'Àrbitre de cua observa el joc lluny de la pilota, però sempre ha d'estar preparat per ajudar al seu company en qualsevol situació de “dos contra un”.

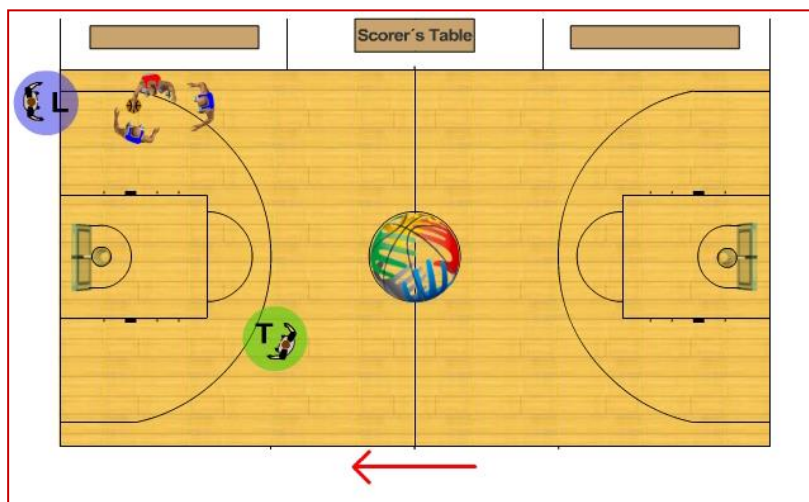


Diagrama 74

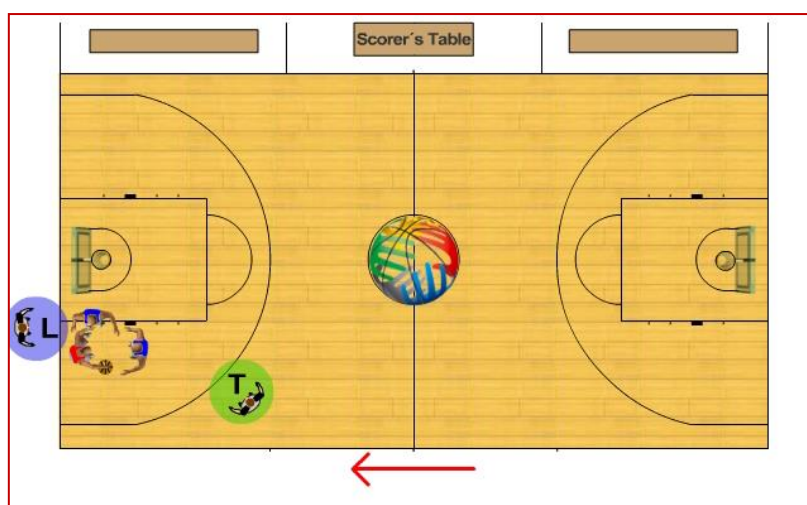


Diagrama 75

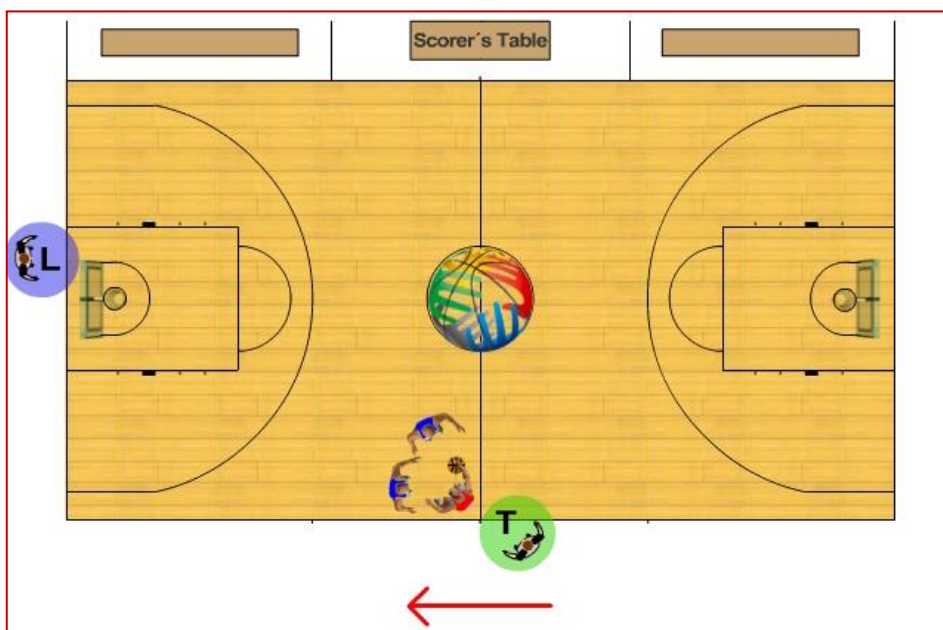


Diagrama 76

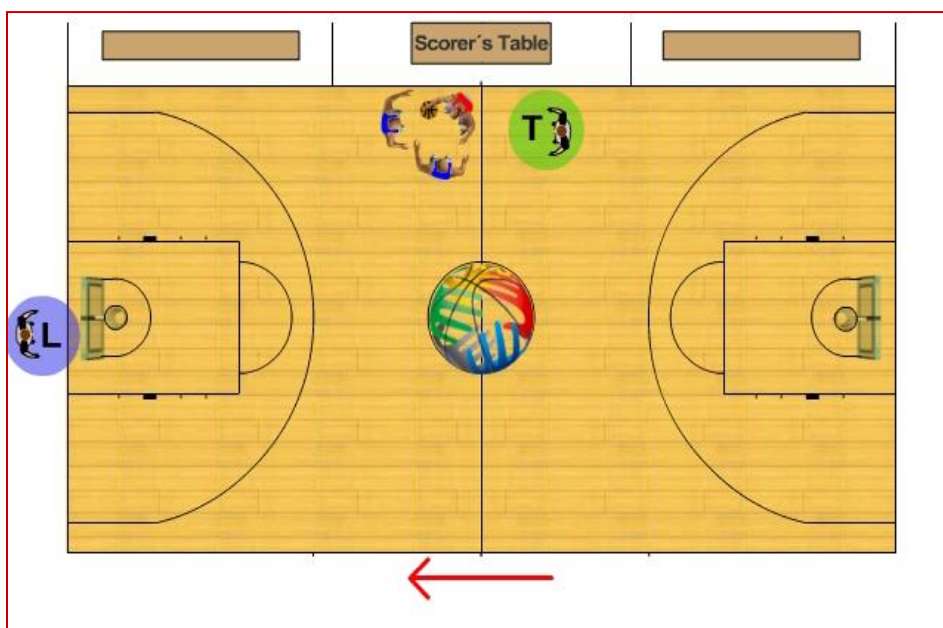


Diagrama 77

Als diagrames 76 i 77, l'Àrbitre de cua s'apropa al joc tant com sigui necessari, atent a les possibles faltes o violacions.

L'Àrbitre de cap, aplicant el principi de "l'encaixonament", observa el joc lluny de la pilota.

5. Situacions de fora de banda i serveis

5.1. Responsabilitats sobre les línies del camp

Generalment, com mostren els diagrames 78 i 79, el principal responsable de les decisions quan la pilota surt del terreny de joc és:

- L'Àrbitre de **cap** – Línia de fons i línia lateral situada a la seva esquerra.
- L'Àrbitre de **cua** – Línia central i línia lateral situada a la dreta.

Quan la pilota està en transició des de la pista darrera a la davantera les responsabilitats es reparteixen (diagrama 80).

Normalment l'altre Àrbitre no ha d'interferir en aquestes decisions, a menys que el seu company necessiti ajuda. Això evitarà situacions contradictòries i situacions de salt entre dos.

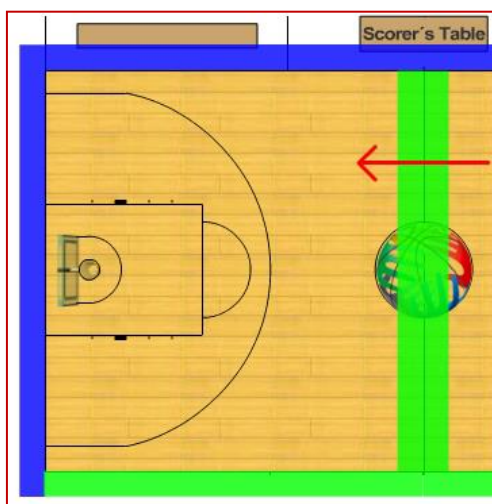


Diagrama 78



Diagrama 79

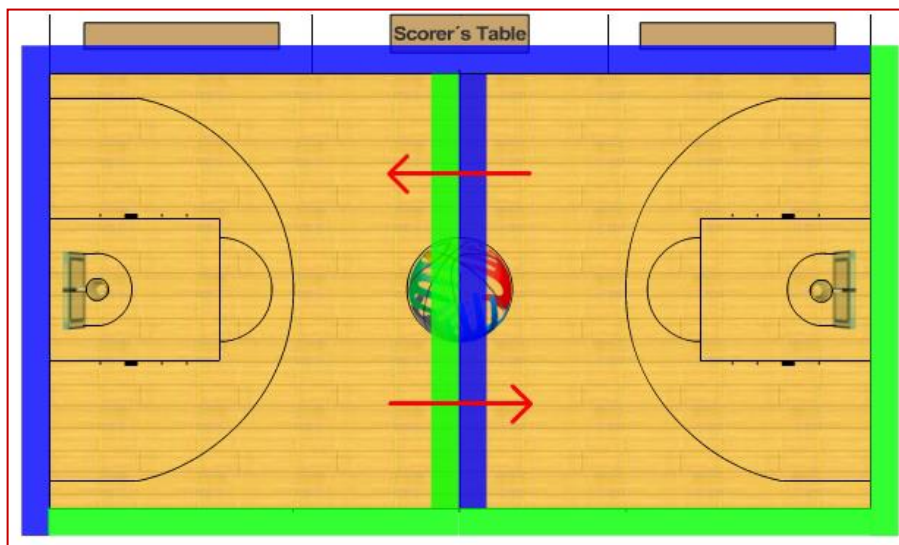


Diagrama 80

5.2. Serveis

Quan la pilota surti fora del terreny de joc:

1. L'Àrbitre responsable d'aquesta línia de banda o de fons farà sonar el xiulet una vegada i, simultàniament, aixecarà la mà estesa, amb els dits junts, per aturar el rellotge del partit. (Diagrama 81).
2. Indicarà clarament la direcció del joc, assenyalant cap a la cistella dels adversaris d'equip que hagin de realitzar el servei. (Diagrama 82).
3. Indicarà el punt des d'on s'ha de realitzar el servei al jugador encarregat de realitzar-lo.
4. L'Àrbitre lliurarà, passarà o posarà la pilota a disposició del jugador encarregat de realitzar el servei i comprovarà que no fa més d'un pas des del lloc indicat (Diagrama 83).
5. Després d'una cistella vàlida o d'un últim o únic tir lliure aconseguit, l'Àrbitre haurà de lliurar, passar o posar la pilota a disposició del jugador que ha de realitzar el servei:
 - A menys que fent-ho, el joc pugui reiniciar-se amb major rapidesa.
 - Després d'un temps registrat o substitució.
 - Després que el joc fos interromput per l'Àrbitre per una raó vàlida.
6. L'Àrbitre farà el senyal de posada en marxa del rellotge del partit, amb un moviment de tall amb la mà, quan la pilota toqui o sigui tocada per primera vegada a un jugador que estigui al terreny de joc després del servei (diagrama 84).

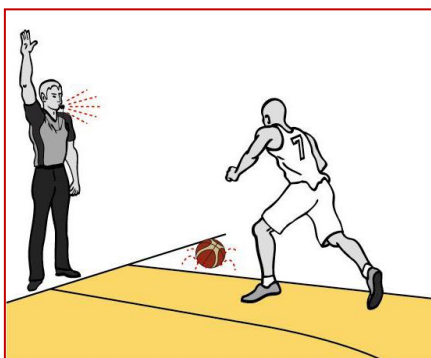


Diagrama 81

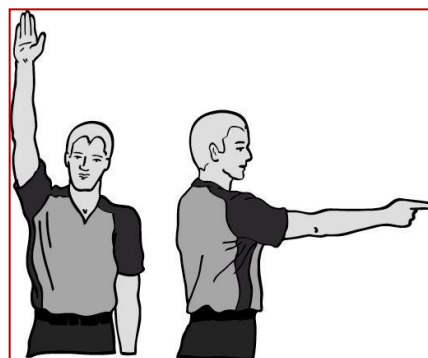


Diagrama 82

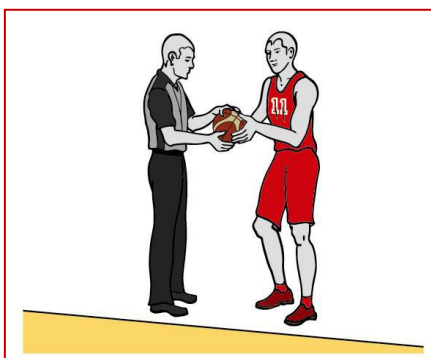


Diagrama 83

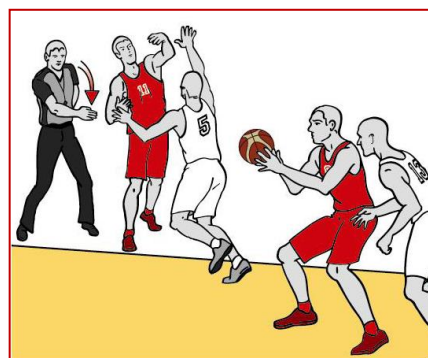


Diagrama 84

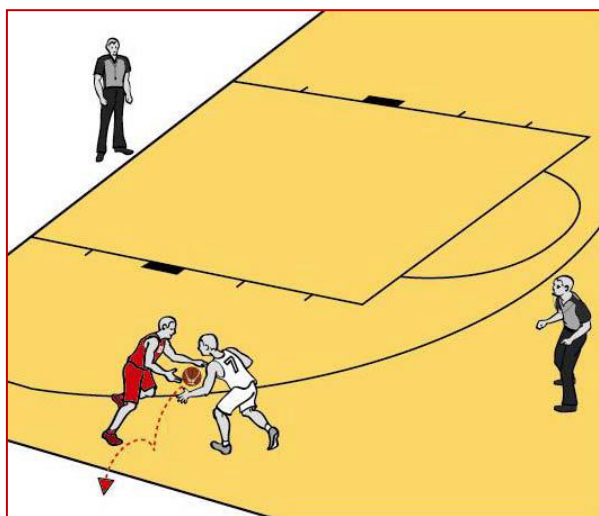


Diagrama 85

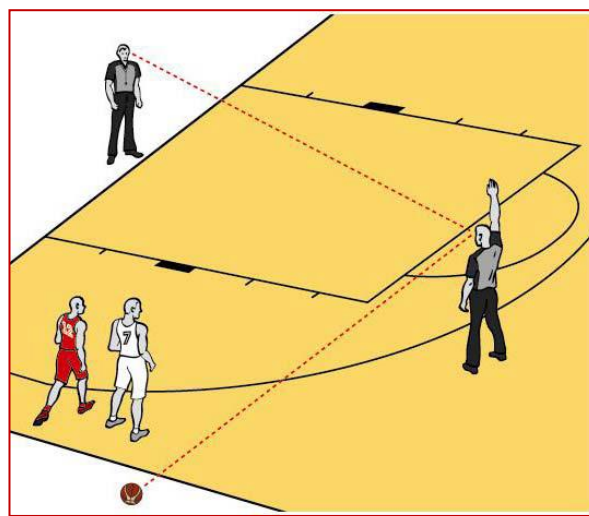


Diagrama 86

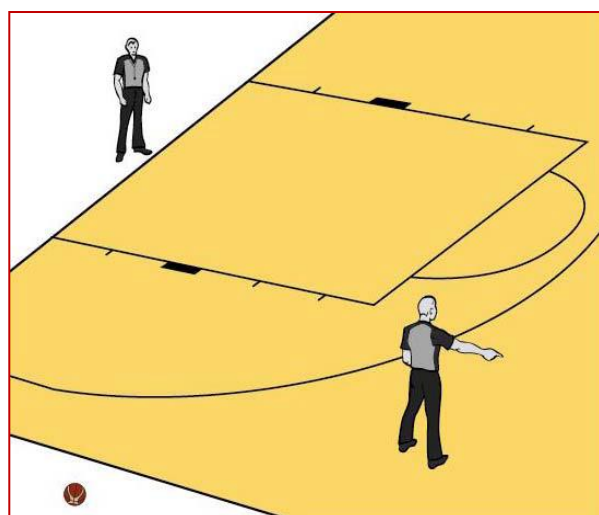


Diagrama 87

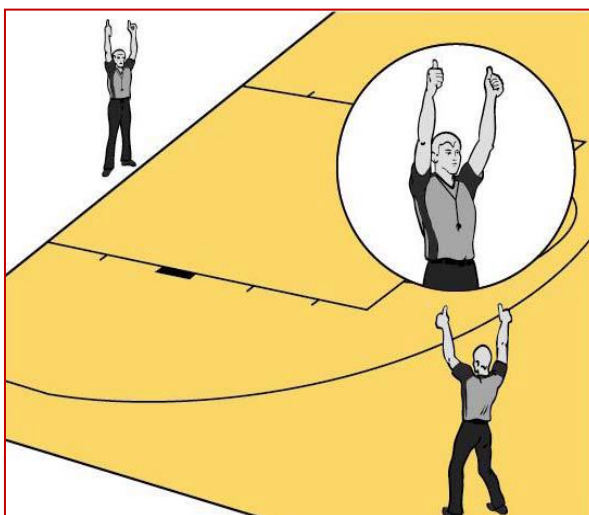


Diagrama 88

Quan la pilota surti fora del terreny del joc i l'Àrbitre responsable d'aquesta línia no estigui segur de quin va ser l'últim jugador a tocar-la (Diagrama 85), farà sonar el xiulet; farà el senyal per aturar el rellotge i mirarà el seu company per demanar-li ajuda (Diagrama 86).

Si l'altre Àrbitre sap quin va ser l'últim jugador que va tocar la pilota, indicarà la direcció del joc segons el mètode de comunicació acordat en la xerrada pre-partit, sense fer sonar el xiulet. L'Àrbitre responsable d'aquesta línia indicarà la direcció del joc. (Diagrama 87).

En el Diagrama 88, els dos Àrbitres tenen dubtes sobre a quin equip han de concedir el servei. En aquest cas, ambdós Àrbitres faran el senyal de salt entre dos, seguida de la direcció del joc.

El servei per possessió d'alternança s'efectuarà des de el lloc més proper al punt per on la pilota ha sortit fora.



Diagrama 89

Després de qualsevol infracció o aturada del joc, després que aquest s'hagi de tornar a iniciar amb un servei, aquest es realitzarà des de el punt més proper des d'on s'ha comès la infracció o on es va aturar el joc.

Si aquest punt es troba en els rectangles 4, 5 o 6, es determinarà dibuixant dos línees imaginàries entre les cantonades de la pista i la part exterior de la línea de tir lliure (diagrama 89)

Tots els serveis realitzats en aquesta zona s'han d'efectuar des del punt de la línea de fons més proper, **excepte directament darrere el tauler.**

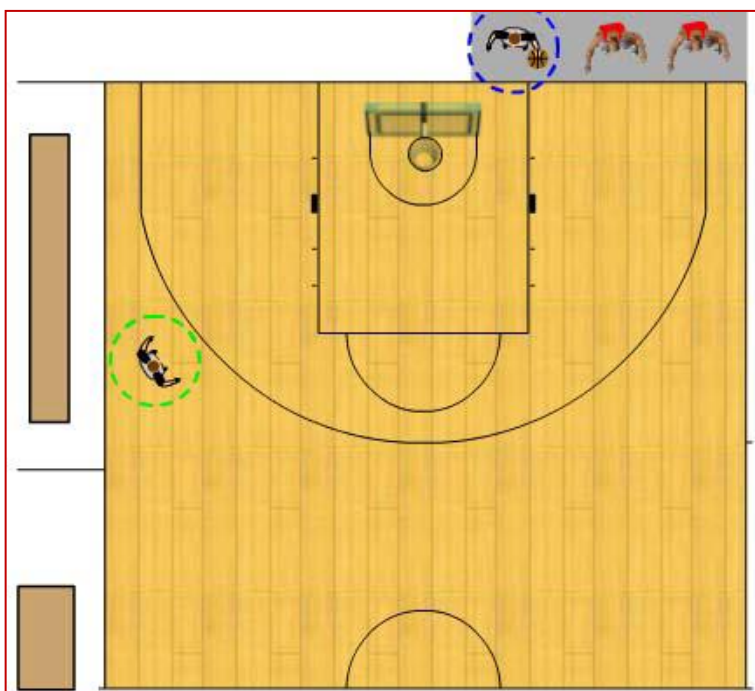


Diagrama 90

Quan el servei s'ha de realitzar des d'un punt entre la cantonada situada a l'esquerra de l'Àrbitre i la part exterior més propera del tauler, l'Àrbitre de cap entregarà la pilota al jugador amb la seva mà esquerra i seguidament donarà un (1) o dos (2) passes cap a la zona restringida/cistella (diagrama 90)

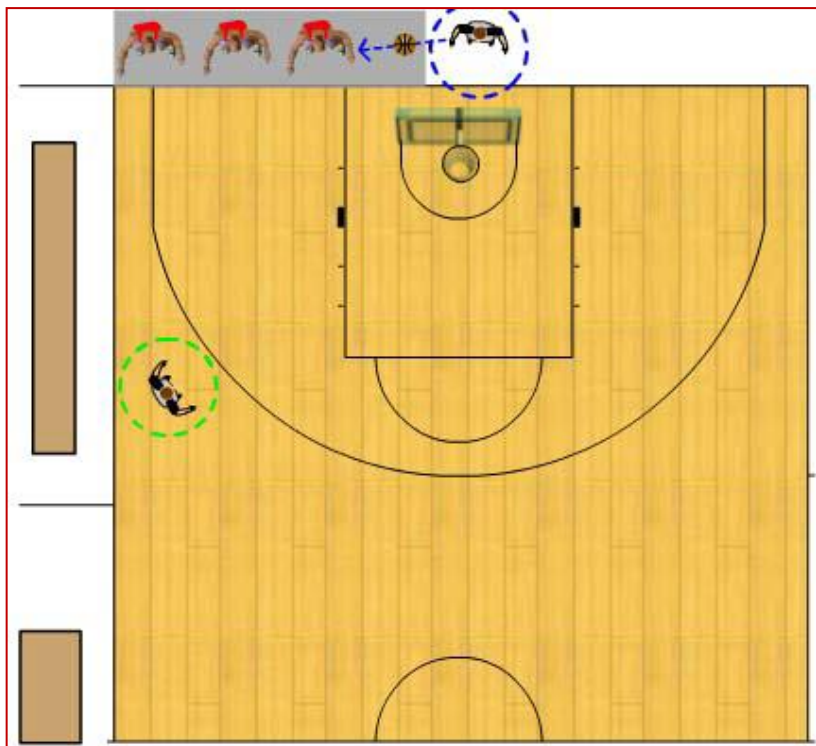


Diagrama 91

Si el servei ha de realitzar-se des de la cantonada més allunyada del tauler i la línia situada a la dreta de l'Àrbitre de cap, aquest passarà la pilota al jugador i tornarà a la seva posició **encaixonament** (diagrama 91).

En qualsevol cas, l'Àrbitre de cua s'ha de situar en una posició avançada per observar el joc lluny de la pilota.

Recorda: Si la pilota **entra** a cistella però el tir lliure o la cistella no és vàlida, el servei posterior s'haurà d'efectuar **des de la línia lateral a l'alçada de la prolongació de la línia de tirs lliures**.



Diagrama 92

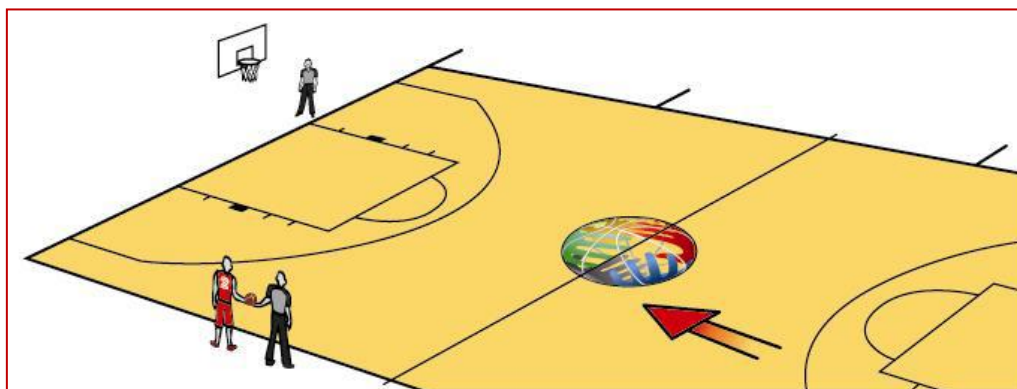


Diagrama 93

Quan es lliura la pilota per a un servei des de la línia de banda en la pista davantera, l'Àrbitre responsable del servei donarà o passarà la pilota al jugador encarregat de realitzar el servei.

L'Àrbitre directament implicat en l'administració de la pilota per al servei és el responsable de comprovar que es compleixen les normes relatives al servei i de fer el senyal per la represa del temps de joc quan la pilota toqui per primera vegada un jugador dins del terreny de joc.

Haurà de comprovar que el seu company està preparat, establint contacte visual amb ell, abans de posar la pilota a disposició del jugador.

Al Diagrama 92 l'Àrbitre de cap, que és el responsable del servei en la línia lateral situada a la seva esquerra des de la prolongació de la línia de llançaments lliures, ha de **lliurar o passar** la pilota al jugador. Donat que conservarà la seva posició d'Àrbitre de cap després del servei, ho confirma al seu company posant-se al costat del jugador més proper a la línia de fons.

Al Diagrama 93 mostra a l'Àrbitre de cua que dóna la pilota al jugador. L'Àrbitre ha d'estar situat a la dreta del jugador perquè seguirà com a Àrbitre de cua. L'Àrbitre de cap es situarà de tal manera que tots els jugadors romanguin **encaixonats**.



Diagrama 94

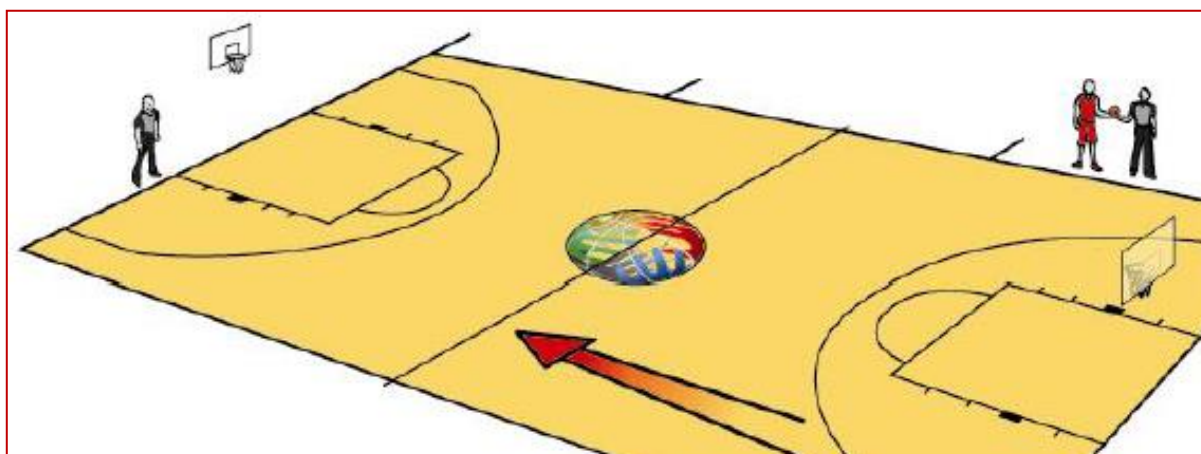


Diagrama 95

El Diagrama 94 mostra un servei que es realitza entre la prolongació de la línia de llançaments lliures i la línia central. L'Àrbitre de cua ha d'administrar aquest servei.

Estableix el contacte visual amb el seu company, qui s'ha mogut a una posició **d'encaixonament**.

El Diagrama 95 és un exemple de servei des de la pista darrera. L'Àrbitre de cua creua la pista fins a la línia de banda situada a la seva dreta per administrar-lo.

L'Àrbitre de cap es situarà tal com mostra el Diagrama 96 una vegada realitzat el servei, **encaixonant** tots els jugadors.

L'Àrbitre de cua que dona la pilota al jugador per al servei creuarà el terreny de joc, quan tingui ocasió, per ocupar la posició normal d'Àrbitre de cua, i l'Àrbitre de cap tornarà a la seva posició habitual de cap.

Nota: Encaixonar no significa que els Àrbitres han d'estar situats **sempre** en diagonal.

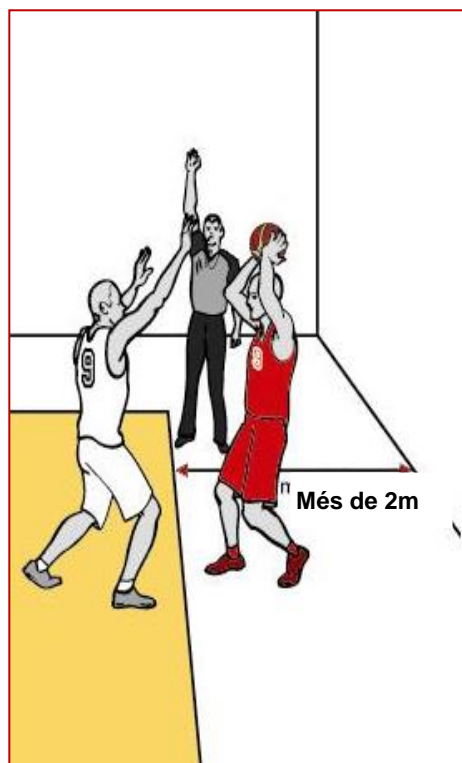


Diagrama 96

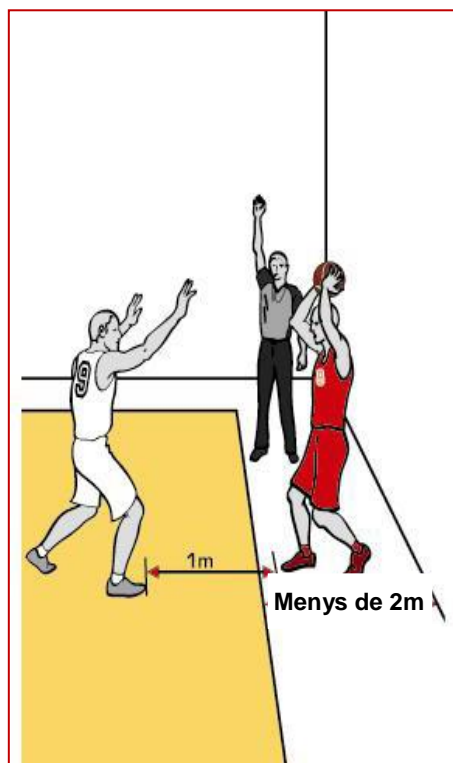


Diagrama 97

Als diagrames 96 i 97, l'Àrbitre s'assegura que el jugador que realitza el servei està situat en el punt més proper on va tenir lloc la infracció.

Si l'obstacle més proper a la línia està a més de dos (2) metres d'aquesta, la resta dels jugadors es col·locaran al darrera de la línia el més a prop que ho desitgin.

Si la zona lliure d'obstacles al voltant del terreny de joc és inferior a dos metres, **cap dels jugadors de cap equip podrà estar a menys d'un (1) metre** de distància del jugador que realitza el servei.

L'Àrbitre responsable de l'administració del servei controlarà aquesta situació.

5.3. El rellotge de 24 segons

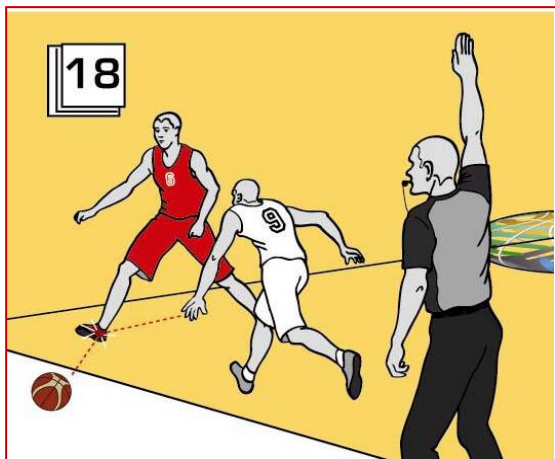


Diagrama 98

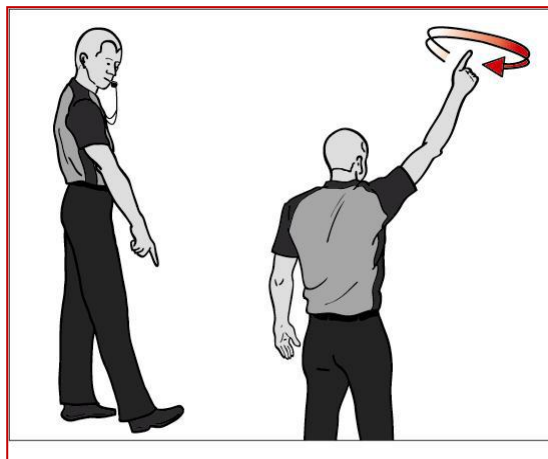


Diagrama 99

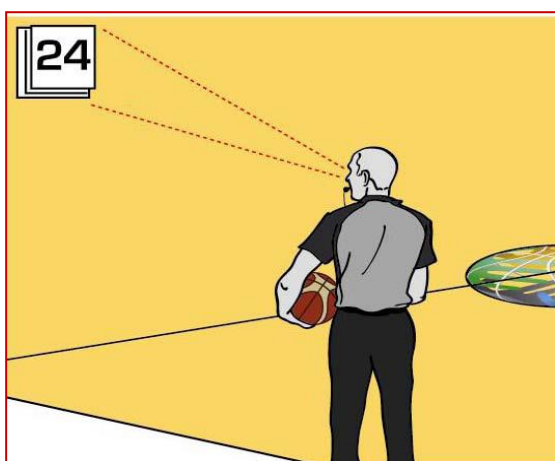


Diagrama 100

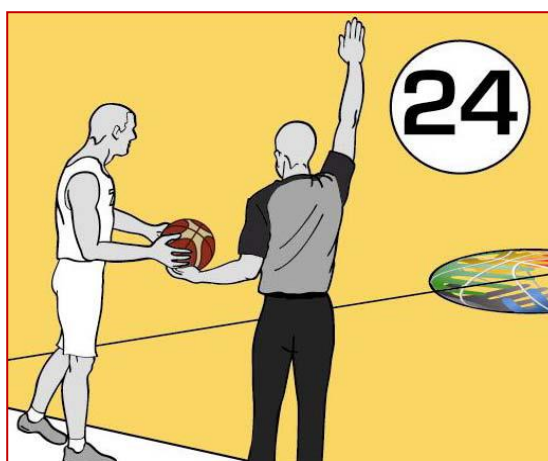


Diagrama 101

El rellotge de 24 segons s'atura sempre que la pilota surt del terreny de joc.

El rellotge de 24 segons no es reiniciarà a 24 quan la pilota surti fora del terreny de joc. Continuarà des del temps en que ha estat aturat tant aviat com una pilota viva toqui o sigui tocada legalment per qualsevol jugador que es trobi en el terreny de joc.

Al Diagrama 98, el jugador defensiu a la seva pista d'atac, toca deliberadament la pilota amb el peu intencionadament quan resten divuit (18) segons en el rellotge de vint-i-quatre (24) segons. Això es considera violació. En aquest moment l'Àrbitre realitza el senyal de "nou compte de 24 segons a l'operador de vint-i-quatre (24) segons (Diagrama 99). En aquest moment, l'Àrbitre i l'operador de vint-i-quatre (24) segons, s'assegurarà de que el dispositiu mostri vint-i-quatre (24) segons (Diagrama 100) abans de que el jugador tingui la pilota a les mans per realitzar el servei de banda (Diagrama 101)

A la resta de les situacions l'operador de vint-i-quatre (24) segons, s'assegurarà de que el dispositiu de vint-i-quatre (24) segons mostri el temps de possessió correcte abans d'administrar qualsevol servei de banda. També s'assegurarà que en serveis en pista d'atac l'aparell es trobi reiniciat a catorze (14) segons quan correspongui.

5.4. Retorn de la pilota a la zona darrera

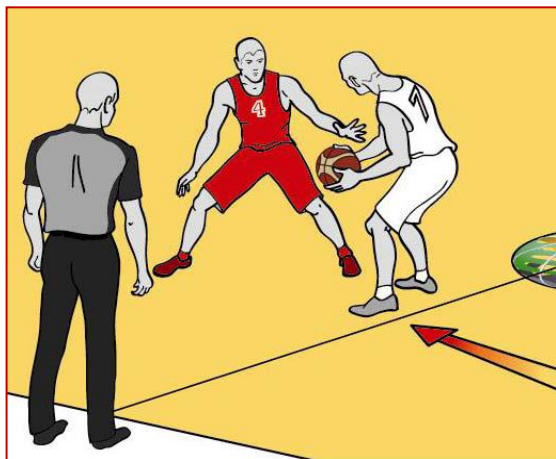


Diagrama 102



Diagrama 103

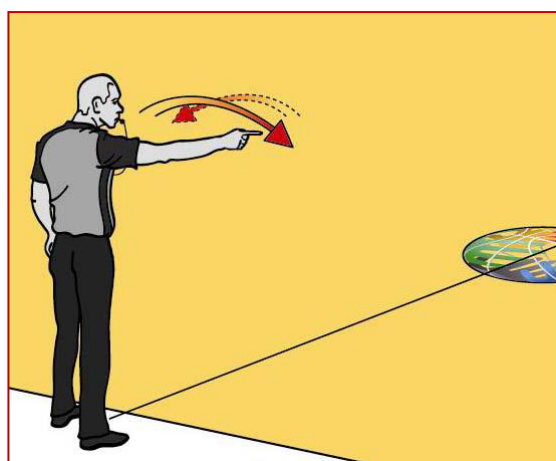


Diagrama 104



Diagrama 105

En els diagrames 102 i 103 un jugador de l'equip amb control de la pilota a la seva pista davantera fa que la pilota retorni a la seva pista darrera. Això és una violació.

L'Àrbitre de cua és el responsable de la línia central, per la qual cosa fa sonar el xiulet i fa el senyal per aturar el rellotge del joc. A continuació fa el senyal de "retorn de la pilota a la zona darrera" i indica la direcció del joc.

Recorda

La pilota torna a la pista de darrera d'un equip quan:

1. Toca la pista del darrere.
2. Toca o es tocada legalment per un jugador atacant que tingui qualsevol part del seu cos en contacte amb la pista del darrere.
3. Toca a un Àrbitre que tingui qualsevol part del seu cos en contacte amb la pista de darrere.

6. Accions de tir

6.1. Trajectòria de la pilota



Diagrama 106



Diagrama 107

L'Àrbitre de cua és el principal responsable de la trajectòria de la pilota, s'ha de determinar si la pilota ha entrat a cistella senyalant als auxiliars de taula. L'Àrbitre de cap es centra en les situacions lluny de la pilota.

No obstant això, **l'Àrbitre que sanciona la falta és sempre qui decideix sobre la validesa de la cistella, sigui l'Àrbitre de cap o el de cua.**

En cas que es sancioni la falta, és fonamental que l'Àrbitre de cua observi la trajectòria de la pilota cap a la cistella i els jugadors implicats en la falta.

No s'ha de permetre que l'equip que ha encistellat demori el joc. Cap jugador d'aquest equip ha de tocar la pilota. No es donarà més d'un (1) avís a l'equip i, en alguns casos, es pot sancionar amb una falta tècnica, fins i tot a la primera ocasió que tingui lloc aquest comportament.

6.2. Interposicions i interferències

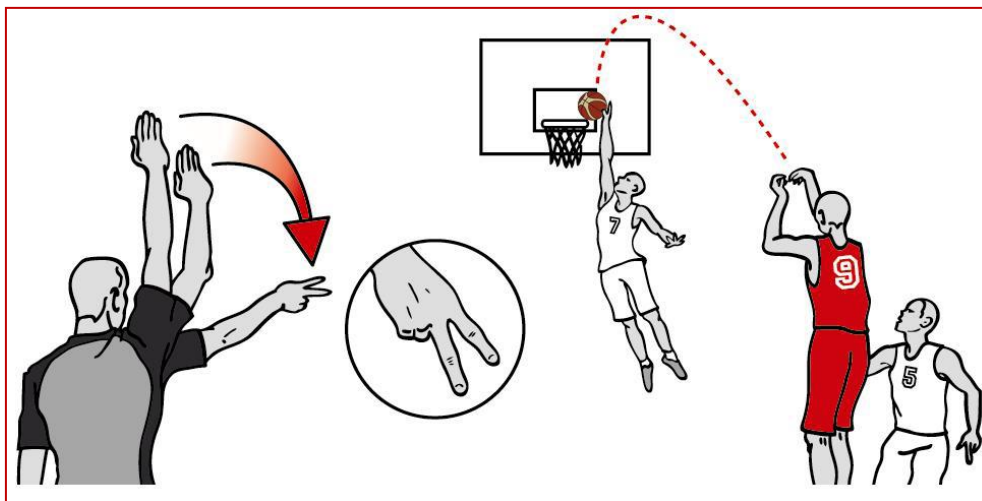


Diagrama 108

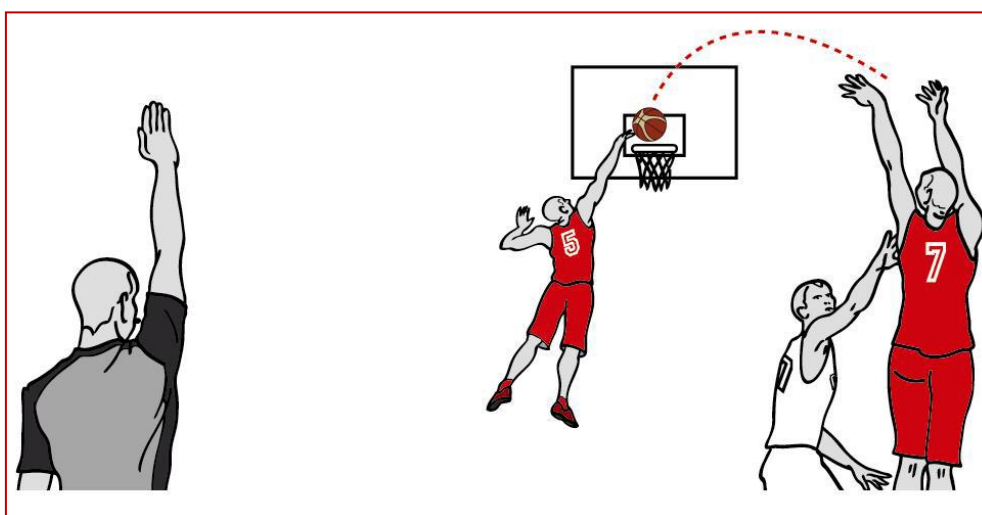


Diagrama 109

L'Àrbitre de cua és el responsable d'observar la trajectòria de la pilota durant un llançament i per tant ha de prendre les decisions relatives a les interposicions i interferències.

Després d'un llançament a cistella de dos (2) punts, **un defensor** toca la pilota durant la seva trajectòria descendent quan es troba totalment per sobre del nivell de l'anella, abans que hagi tocat l'anella o sigui evident que no l'hagi de tocar. L'Àrbitre de cua farà sonar el xiulet i indicarà que es concedeixen dos (2) o tres (3) punts a l'equip que va efectuar el llançament (diagrama 108).

L'Àrbitre de cua és també el responsable de les interposicions i interferències a l'ofensiva. Si, en un llançament a cistella, la pilota està completament per sobre del nivell de l'anella en trajectòria descendent, un jugador **atacant** no pot tocar la pilota fins que aquesta hagi tocat l'anella o sigui evident que no ho farà (diagrama 109). L'Àrbitre de cua farà sonar el xiulet, realitzarà el senyal per aturar el rellotge de partit, anul·larà la jugada i indicarà la nova direcció del joc.

6.3. Llançaments de tres punts

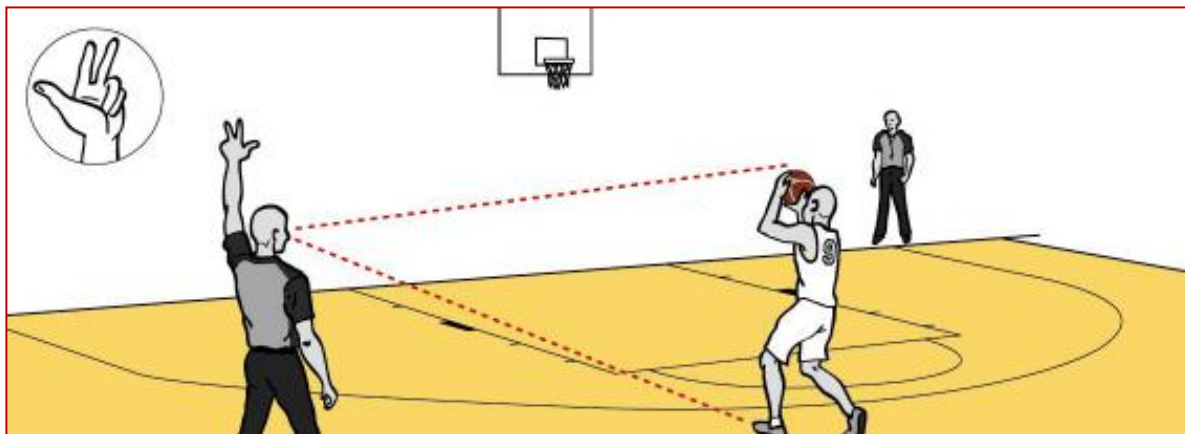


Diagrama 110

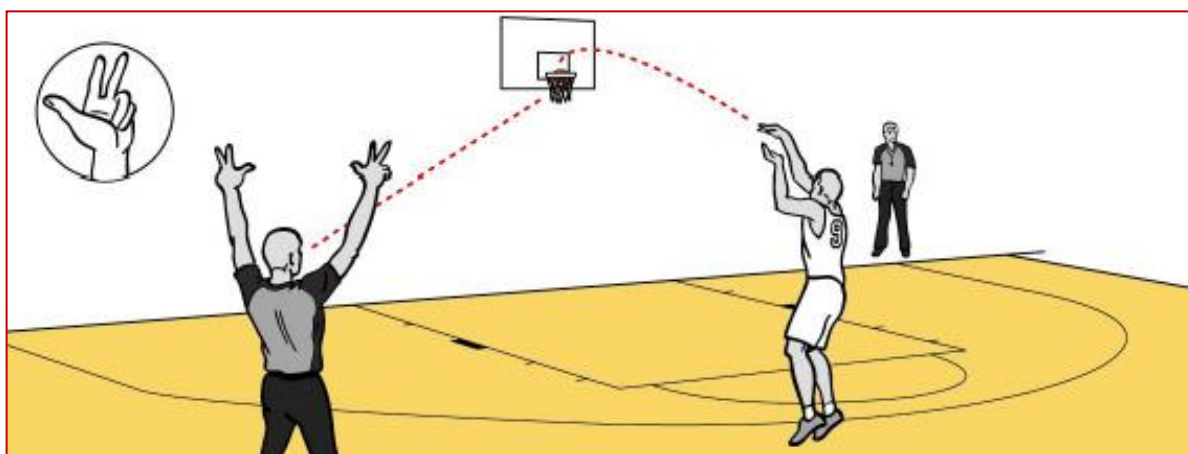


Diagrama 111

L'Àrbitre de cua és el responsable de senyalitzar els llançaments de tres (3) punts.

En especial, observarà els peus dels llançadors per assegurar-se que el llançament s'ha realitzat des de la zona de tres (3) punts.

Una vegada establert que el llançament és de tres (3) punts, l'Àrbitre de cua aixecarà el braç amb tres dits estesos: el dit gros, l'índex i el cor (diagrama 110).

Si es transforma el llançament, l'Àrbitre de cua confirmarà que s'han convertit tres (3) punts aixecant ambdós braços amb aquest tres dits estesos (diagrama 111).

L'Àrbitre de cua mantindrà aquest senyal fins estar segur que l'anotador hagi tingut temps suficient per identificar-lo.

És important que l'Àrbitre no doni l'esquena al joc quan passa de la posició de cua a la de cap.



Diagrama 112



Diagrama 113

L'Àrbitre de cua no pot veure amb claredat tots els llançaments de tres punts.

Sobretot si els llançaments es realitzen des de la cantonada més allunyada a la seva posició (rectangle 4). L'Àrbitre de cap està més a prop del joc i és responsabilitat seva ajudar al seu company.

Quan ja s'hagi produït el llançament de tres punts, l'Àrbitre de cap aixecarà un braç amb tres dits estesos. L'Àrbitre de cua ha d'identificar i repetir aquest senyal (diagrama 112).

Si es converteix la cistella de tres punts, **només** l'Àrbitre de cua ho confirmarà a l'anotador aixecant ambdós braços amb els tres dits estesos (diagrama 113).

És absolutament essencial una estreta col·laboració entre ambdós arbitres.

Si el jugador que efectua el llançament està situat a la línia imaginària que separa els rectangles 3 i 4 l'Àrbitre de cua ha de controlar aquesta situació des de la seva posició, més centrada.

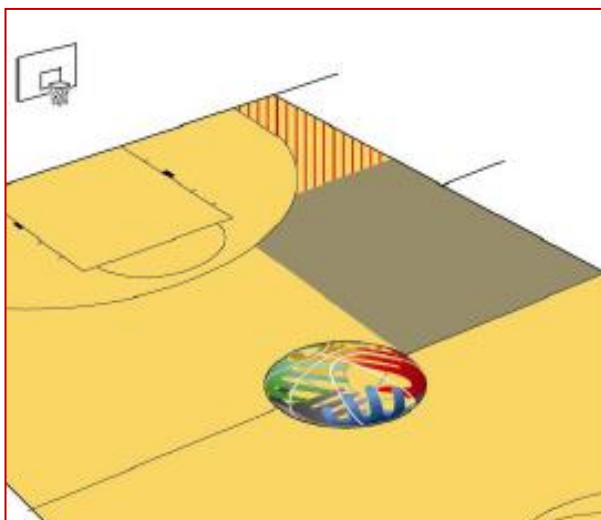


Diagrama 114



Diagrama 115

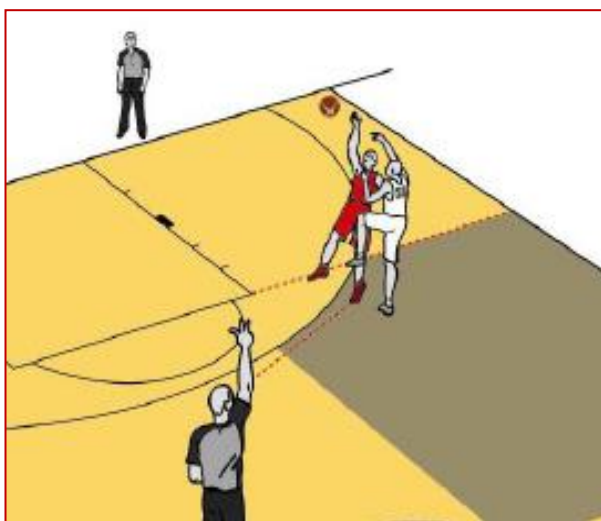


Diagrama 116



Diagrama 117

El Diagrama 114 mostra quin dels Àrbitres ha d'indicar abans un llançament de tres punts. L'Àrbitre de cua és el responsable de la zona ombrejada i el de cap de la zona ratllada.

La posició del defensor o dels defensors i la del llançador, així com els respectius angles de visió dels Àrbitres, determinen quin d'ells fa primer el senyal de llançament de tres punts (diagrames 115 i 116).

La bona cooperació i l'estret contacte visual entre els Àrbitres són imprescindibles en els llançaments de tres punts propers a la línia de tres punts.

De vegades, en cas de llançaments de dos punts propers a la línia de tres punts, l'Àrbitre de cua pot indicar immediatament amb dos dits a l'anotador que el llançament, si és reeixit, serà de dos punts (Diagrama 117). Això pot ajudar a evitar posteriors pressions per part d'espectadors, entrenadors i jugadors.

La línia de tres punts no forma part de la zona de tres punts.

6.4. Finals de períodes

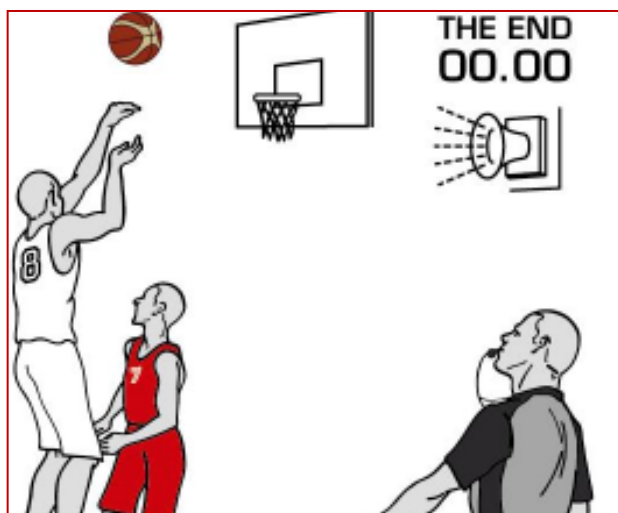


Diagrama 118



Diagrama 119

Els llançaments realitzats quan està a punt de finalitzar un període poden crear dificultats als Àrbitres, especialment si el públic és nombrós i no hi ha una bona audició.

La decisió s'ha de prendre al més aviat possible.

L'Àrbitre de cua és el principal responsable d'indicar si la cistella ha estat vàlida. Normalment, l'Àrbitre de cua, encara que sigui l'Àrbitre principal, acceptarà la decisió del seu company i farà tot el possible per donar-li suport.

Quan restin 24 segons o menys per la finalització d'un període o període extra, l'Àrbitre de cua senyalarà que aquesta jugada pot ser la última aixecant un braç amb el dit índex estès i mantindrà aquesta senyal fins que l'Àrbitre de cap també la faci.

No obstant això, hi ha vegades que la situació pot no estar clara. En aquest cas, els Àrbitres consultaran entre ells abans que el principal prengui la decisió definitiva. Si calguessin més consultes, l'Àrbitre principal demanarà consell al comissari tècnic, si estigués present, així com al cronometrador i a l'anotador. **L'Àrbitre principal prendrà la decisió definitiva.**

7. Senyals i procediments

7.1. Senyals

A mesura que augmenta l'interès en el basquetbol, amb més assistència de públic i de mitjans dels comunicacions, es fa més important que l'Àrbitre sigui molt clar i precís en la manera en què exerceix les seves funcions. És fonamental que els Àrbitres indiquin allò que ha succeït de manera comprensible per a tothom.

1. Només **s'han d'utilitzar** els senyals oficials de FIBA
2. La xiulada sempre ha de ser seca i forta. Fes sonar el xiulet una sola vegada i amb decisió en totes les faltes i violacions.
3. Les accions parlen més alt que les paraules. Només han de parlar-se quan sigui necessari. Una acció val més que mil paraules. Ha de fer-se sonar una sola vegada i amb netedat en totes les faltes i violacions.
4. La senyalització ha de ser clara i concisa. Hi haurà ocasions en què t'ajudarà a vendre la decisió que has pres. No cal ser teatral ni espectacular.
5. Els senyals d'aturada del rellotge del partit han de ser clares.

Tots els Àrbitres **han d'aturar** el rellotge del partit, estenen el braç en vertical amb el puny tancat en cas de falta, i amb la mà oberta amb els dits junts en cas de violació, i amb el senyal propi d'una falta tècnica, antisportiva o desqualificant, o una situació de salt.

6. Tots els senyals que es facin a l'anotador:
 - **Han de** fer-se des d'una distància de la taula entre sis (6) i vuit (8) metres. El rellotge de partit ha d'estar aturat, per la qual cosa no cal precipitar-se.
 - **Han de** fer-se al nivell dels ulls i separats del cos.
 - **Han de** fer-se seguint l'ordre dels senyals en cas de falta:
 1. El número del jugador.
 2. La naturalesa de la falta.
 3. El número de llançaments lliures o la direcció de joc.

Nota: La concessió o l'anul·lació de cistelles **ha de precedir** els senyals anteriors

7. L'Àrbitre responsable de controlar al jugador estretament marcat, un servei de banda, l'execució d'un tir/s lliure/s o els vuit (8) segons haurà d'utilitzar el compte d'una manera visible. (senyal oficial núm 14)

La qualitat de la teva senyalització millorarà la teva imatge com a Àrbitre. Donar a conèixer a la resta que domines el teu treball i que ho estàs fent bé.

Et donarà confiança.

7.2. Violacions



Diagrama 120

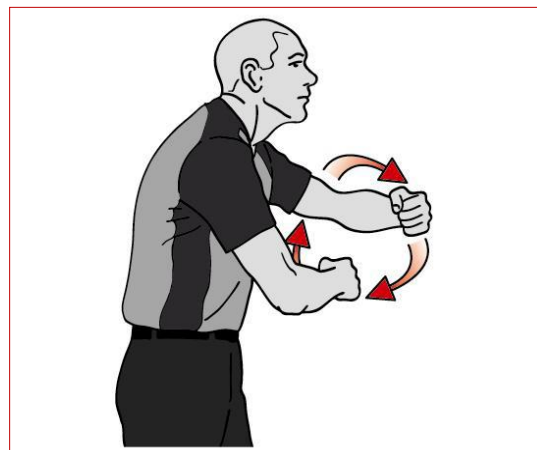


Diagrama 121

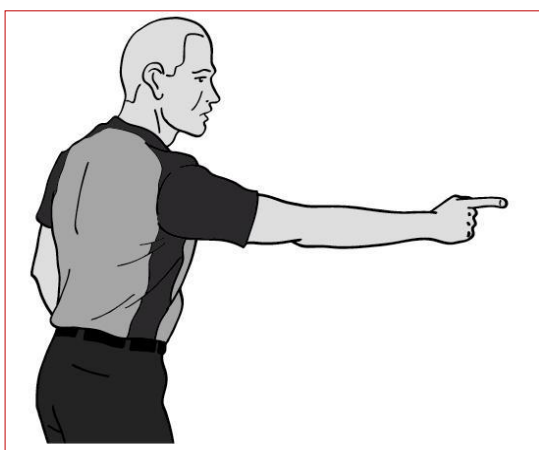


Diagrama 122

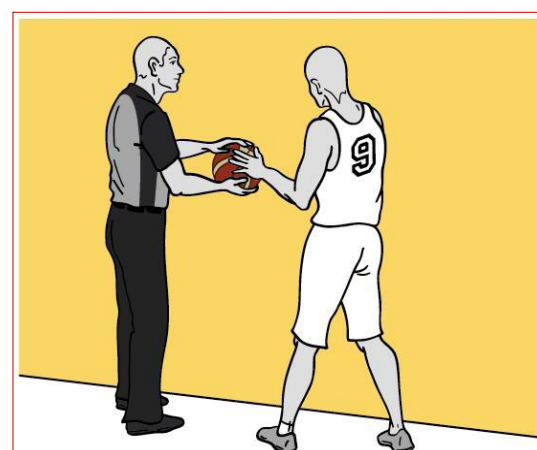


Diagrama 123

Si es produeix una violació l'Àrbitre responsable de la jugada ha de:

1. Fer sonar el xiulet una sola vegada i, simultàniament aturar el rellotge del partit estenen el braç en vertical (no deixant-lo doblegat), amb el palmell de la mà obert i els dits junts (diagrama 120).
2. Cal indicar clarament la naturalesa de la violació, (diagrama 121 - avanç il·legal). No és violació que la pilota surti del terreny de joc.
3. Cal indicar, encara més clarament, utilitzant el mateix braç, la direcció del joc (diagrama 122).
4. En tots els casos l'Àrbitre ha de lliurar o passar la pilota (diagrama 123).
5. L'ordre dels senyals en casos de violació és:
 - Aturar el rellotge.
 - La naturalesa de la violació
 - La direcció de joc.

7.3. Faltes



Diagrama 124



Diagrama 125

Si es produeix una falta, l'Àrbitre responsable de la jugada ha de :

1. Fer sonar el xiulet una sola vegada i, simultàniament, aturar el rellotge del partit amb el braç estès en vertical sense doblegar i el puny tancat (diagrama 124).
2. Assegurar-se que el jugador se n'adona que ha estat sancionat amb una falta, assenyalant aquest jugador a l'alçada de la cintura amb el braç estès i el palmell de la mà cap al terra. En situacions controvertides en què es concedeixin llançaments lliures, s'han d'indicar quants.
3. **Córrer** fins a la taula d'auxiliars i **aturar-se**, situant-se en el lloc de forma en que l'anotador vegi clarament i sense obstacles, aproximadament a una distància de entre sis (6) i vuit (8) metres.
4. Assenyalar, amb molta claredat i lentament, el número del jugador que hagi comès la falta. És recomanable "*congelar*" el senyal un parell de segons, ja que és fonamental que l'anotador enregistri el número correcte. Tots els senyals s'han de realitzar estant aturat.
5. A continuació, cal indicar la naturalesa de la falta.
6. Cal completar la comunicació indicant el número de llançaments lliures o la direcció del joc i **córrer** fins la nova posició.
7. Després de completar la senyalització, els Àrbitres, en principi, intercanvien les seves posicions.

7.4. Rotació després d'una falta

En circumstàncies normals, els Àrbitres rotaran (intercanviaran) les seves posicions després de cada falta.

Encara que, **els Àrbitres no intercanviaran les seves posicions quan:**

- L'Àrbitre de cap sancioni una falta d'atac, es a dir, després de senyalitzar la falta als auxiliars de taula, es convertirà en el nou Àrbitre de cua i l'Àrbitre de cua passarà a ser l'Àrbitre de cap a la línia de fons.
- L'Àrbitre de cua sancioni una falta de defensa, és a dir, després de senyalitzar la falta als auxiliars de taula, continuarà com a Àrbitre de cua i l'Àrbitre de cap continuarà com Àrbitre de cap a la línia de fons.

7.5. Falta de l'equip amb control de pilota

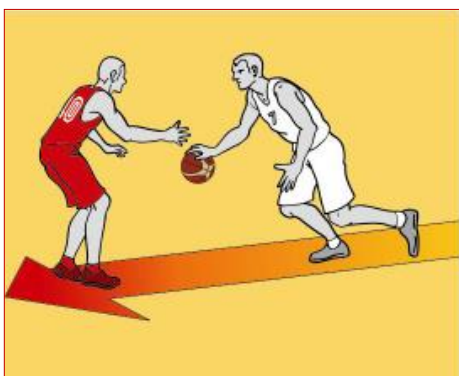


Diagrama 126



Diagrama 127



Diagrama 128

El jugador atacant que està efectuant un driblatge carrega contra un adversari que havia establert una posició legal de defensa (diagrames 126 i 127).

L'Àrbitre responsable del joc amb pilota farà sonar el seu xiulet i simultàniament aixecarà el puny en vertical per aturar el rellotge de partit.

Immediatament després de fer el senyal de falta personal, l'Àrbitre farà el senyal de falta d'equip amb control de pilota, amb el puny tancat senyalant a la cistella de l'equip que ha comès la falta (diagrama 128).



Diagrama 129



Diagrama 130

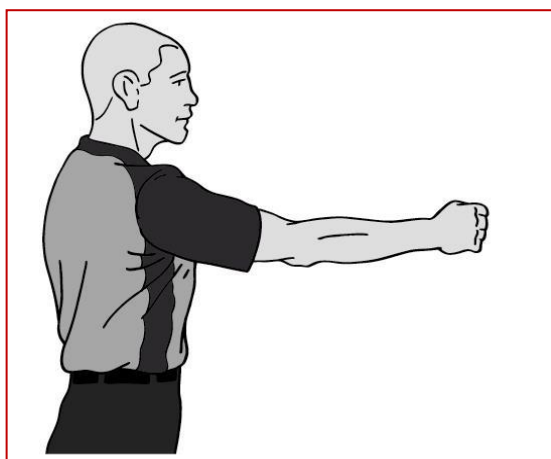


Diagrama 131

L'Àrbitre que va sancionar la falta es desplaçarà fins a un espai lliure de jugadors, aproximadament entre sis (6) i vuit (8) metres de la taula dels auxiliars, i la senyalitzarà.

Indicarà el número del jugador, en aquest cas el número 7 (diagrama 129) i el senyal de carrega amb control de pilota (diagrama 130).

Finalitzarà la senyalització indicant la nova direcció de joc mitjançant el senyal de falta d'equip amb control de pilota (diagrama 131).

7.6. Falta i cistella reeixida



Diagrama 132



Diagrama 133

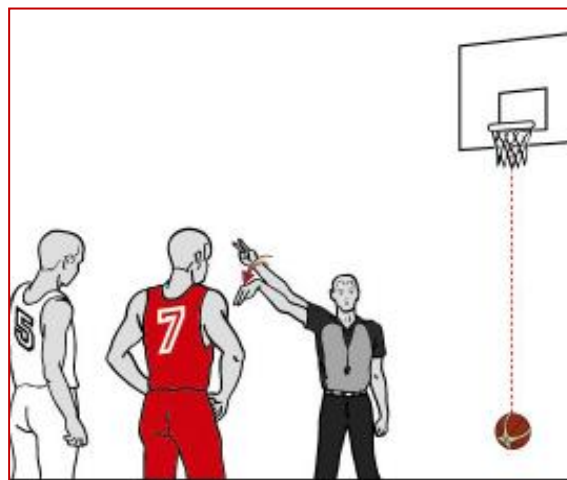


Diagrama 134

Un jugador és objecte de falta en acció de tir i la cistella és reeixida (diagrama 132).

Un Àrbitre de cap ha fet sonar el seu xiulet i aturar el rellotge de partit (diagrama 133).

A continuació ha d'indicar si la cistella és reeixida o no i els punts aconseguits. Aquest senyal és el primer que s'ha de realitzar, per evitar pressions addicionals del públic, entrenadors i jugadors (diagrama 134).

Si l'Àrbitre que va sancionar la falta no està segur si la cistella és reeixida o no, haurà de confirmar-lo amb el seu company utilitzant els mètodes de comunicació acordats en la xerrada pre-partit.

La decisió definitiva sobre si és vàlida o no la cistella l'ha de prendre l'Àrbitre que sanciona la falta.



Diagrama 135



Diagrama 136



Diagrama 137



Diagrama 138

L'Àrbitre correrà fins assolir un espai lliure de jugadors, aproximadament entre sis (6) i vuit (8) metres de la taula dels auxiliars, **i s'aturarà.**

Des d'aquesta posició estàtica, primer confirmarà la validesa de la cistella. Al diagrama 135, l'Àrbitre indica que s'han de concedir dos (2) punts a l'equip que va realitzar el llançament.

Després, l'Àrbitre haurà d'indicar el número del jugador que ha comès la falta (diagrama 136) i la naturalesa de la falta (agafar) (diagrama 137).

Per finalitzar la senyalització, l'Àrbitre indicarà que s'ha de llançar un (1) tir lliure (diagrama 138).

7.7. Falta doble



Diagrama 139

L'Àrbitre que sanciona la falta farà sonar el xiulet i simultàniament farà el senyal de falta doble (diagrama 139).

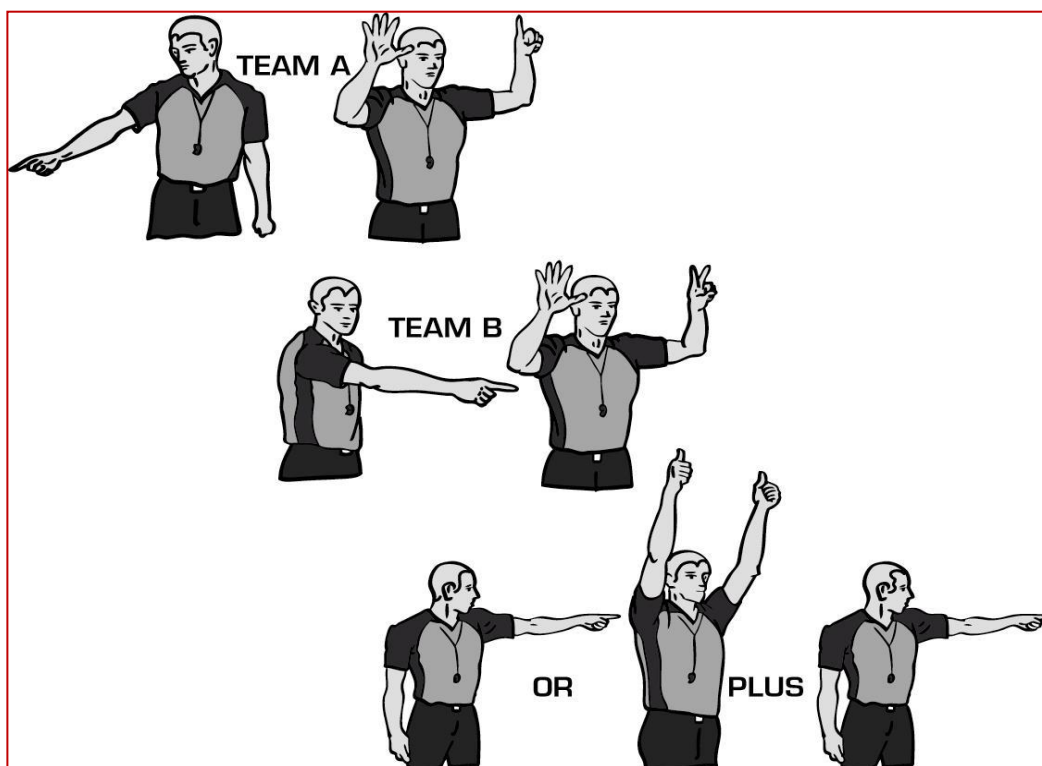


Diagrama 140

L'Àrbitre correrà fins assolir un espai lliure de jugadors, aproximadament entre sis (6) i vuit (8) metres de la taula d'auxiliars. Després indicarà clarament l'equip senyalitzant en la direcció de la banqueta d'aquest equip i després senyalitzarà el número del jugador (sis).

En aquests casos és fonamental que l'anotador registri correctament el número del jugador.

Després indicarà a l'altre equip senyalant en la direcció de la banqueta d'equip i després marcarà el número del jugador (set).

Per finalitzar, l'Àrbitre indicarà que s'ha produït una situació de salt, seguida del senyal de direcció de joc.

7.8 . Posició dels Àrbitres després d'una falta



Diagrama 141

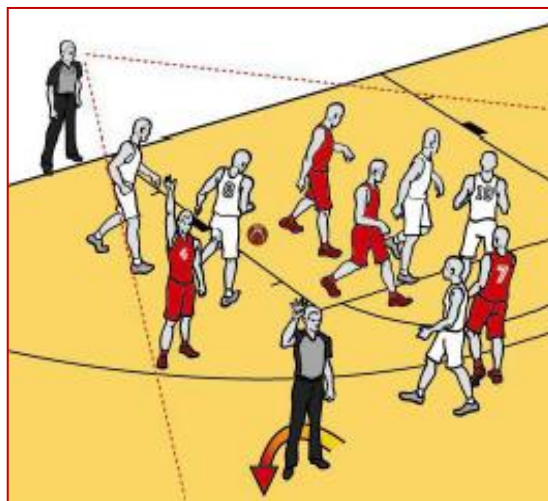


Diagrama 142



Diagrama 143

Un defensor comet una falta sobre un adversari que està efectuant una passada.

L'Àrbitre de cua fa sonar el xiulet i fa el senyal de falta aixecant el puny tancat amb el braç estès (diagrama 141).

L'Àrbitre de cap (que no ha sancionat la falta) ha de romandre estàtic un moment i centrar la seva atenció als jugadors.

En aquest moment és l'únic Àrbitre que pot observar als jugadors ja que l'Àrbitre que va senyalitzar la falta està senyalitzant-la a l'anotador (diagrama 142).

Els Àrbitres no intercanviaran les seves posicions (diagrama 143).



Diagrama 144



Diagrama 145

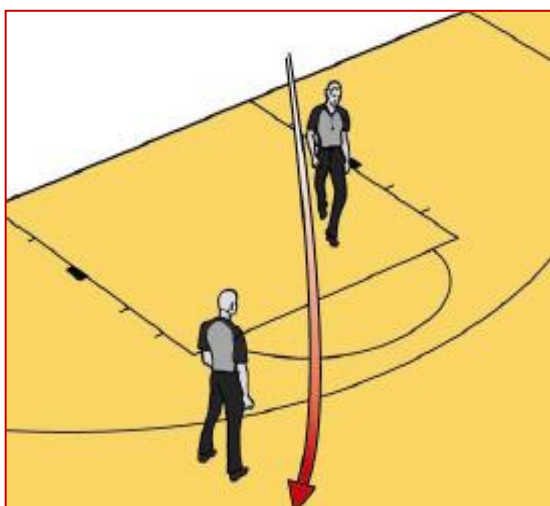


Diagrama 146



Diagrama 147

Un defensor comet una falta sobre un adversari en acció de tir. El llançament no és reeixit (diagrames 144 i 145).

L'Àrbitre de cap, responsable del joc amb pilota, fa sonar el xiulet per indicar la falta en defensa.

L'Àrbitre de cua (que no ha sancionat la falta) ha de romandre estàtic un moment i centrar la seva atenció en els jugadors (diagrames 145 i 146).

Tant aviat com el seu company hagi iniciat la senyalització de la falta, l'Àrbitre de cua es desplaçarà a la nova posició d'Àrbitre de cap, en aquest cas la línia de tirs lliures, mantenint la vista en els jugadors (diagrama 147). L'Àrbitre de cap es convertirà en el nou Àrbitre de cua.

El nou Àrbitre de cap serà el responsable de l'administració de tots els tirs lliures.



Diagrama 148

Es produeix una falta de l'equip que té control de la pilota lluny de la pilota.

L'Àrbitre de cua és el responsable de l'acció, fa sonar el xiulet per sancionar la falta d'atac i la senyalitza als auxiliars de taula.

L'Àrbitre de cap ha de romandre estàtic momentàniament i ha d'observar als jugadors. Després que el seu company hagi finalitzat la senyalització de la falta, intercanviaran les seves posicions.

7.9. Falta sancionada per ambdós Àrbitres



Diagrama 149

Hi haurà casos en que ambdós Àrbitres facin sonar el xiulet aproximadament al mateix temps (doble xiulada). Sempre que es produeixi això, els dos Àrbitres han d'establir contacte visual immediatament entre ells per comprovar la decisió. És molt important una estreta cooperació entre ells.

En aquest cas, ambdós Àrbitres han senyalat falta en defensa.

L'Àrbitre més proper o el que es dirigeix al joc serà el que es faci càrrec de la decisió per evitar decisions contradictòries.

Com aquesta falta s'ha produït més a prop de l'Àrbitre de cua, serà l'encarregat de senyalitzar-la.

L'Àrbitre de cap observarà a tots els jugadors mentre el de cua estigui senyalitzant la falta als auxiliars de taula.

Els Àrbitres no intercanviaran les seves posicions.

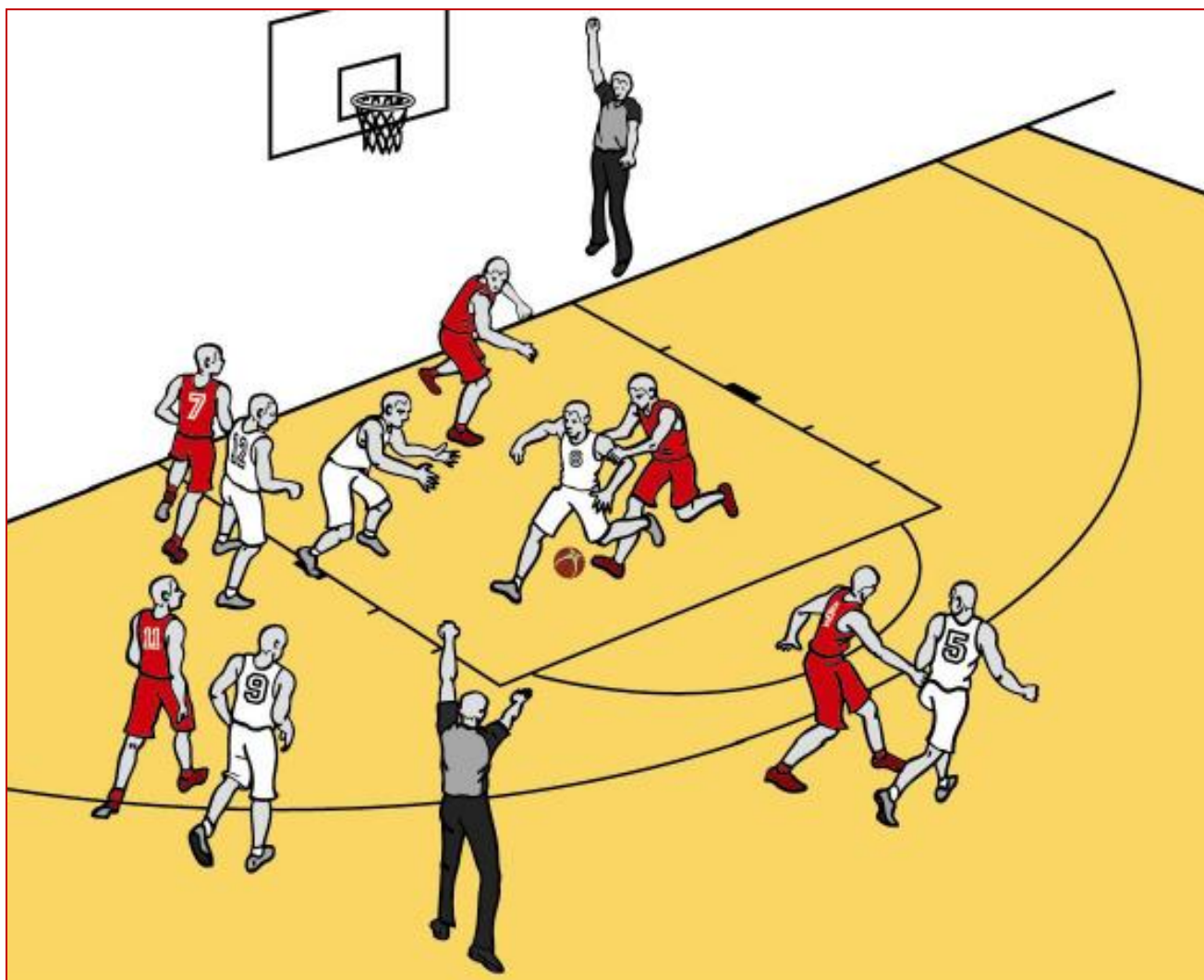


Diagrama 150

Ambdós Àrbitres fan sonar el xiulet per sancionar una falta en defensa aproximadament a la vegada. No està clar quin Àrbitre està més a prop de la jugada.

L'Àrbitre cap al que es dirigeix el joc senyalitzarà la falta a menys que l'altre Àrbitre hagi observat alguna falta o violació anterior a la doble xiulada.

En aquest cas, l'Àrbitre de cua assumirà la responsabilitat de senyalitzar la falta.

Una vegada més, és molt important el contacte visual entre ambdós Àrbitres. La bona cooperació és una qualitat a la que han d'aspirar tots els Àrbitres, especialment quan es produeix una doble xiulada a la mateixa jugada.

De nou l'Àrbitre de cap observarà als jugadors quan el seu company hagi començat el procediment de senyalització.

Els Àrbitres no intercanviaran les seves posicions.

8. Tirs Lliures

8.1. Àrbitre de cua



Diagrama 151

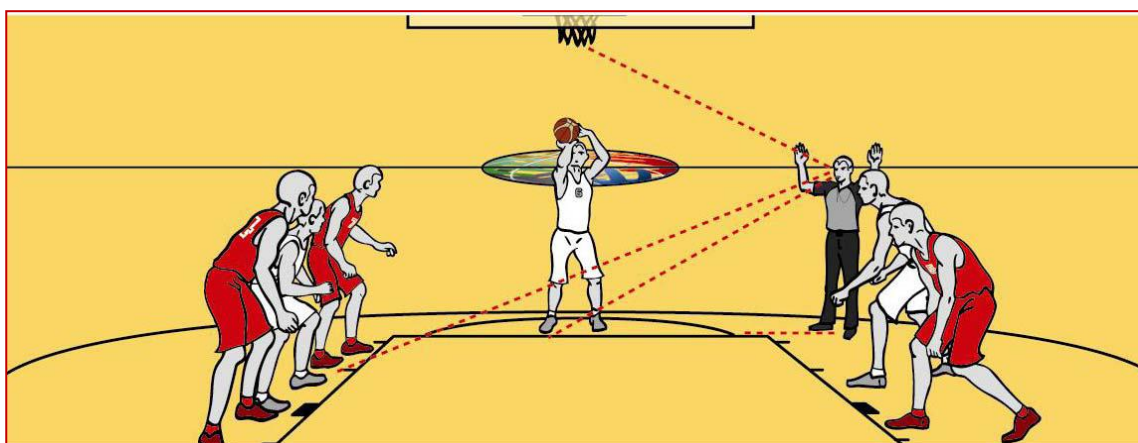


Diagrama 152

S'ha sancionat una falta amb tirs lliures.

El **nou Àrbitre de cua es** desplaçarà al punt en que es creua la prolongació de la línia de tirs lliures de tres punts, a l'esquerra del llançador de tirs lliures.

Una vegada que l'Àrbitre de cap hagi indicat als jugadors el número de tirs lliures, es convertirà en el nou Àrbitre de cua i assenyalarà el número de tirs lliures aixecant el seu(s) braç(os) (diagrama 152).

És el responsable de :

1. Observar al llançador.
2. Observar als jugadors situats al passadís de tirs lliures **davant** d'ell.
3. Portar el compte de cinc (5) segons.
4. Observar la trajectòria de la pilota enlaire o en contacte amb l'anella.
5. Confirmar la validesa del tir lliure.

8.2. Àrbitre de cap

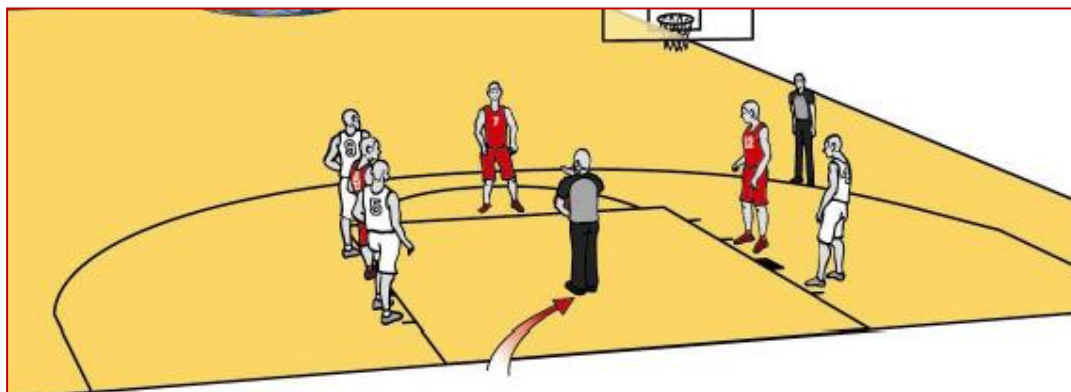


Diagrama 153

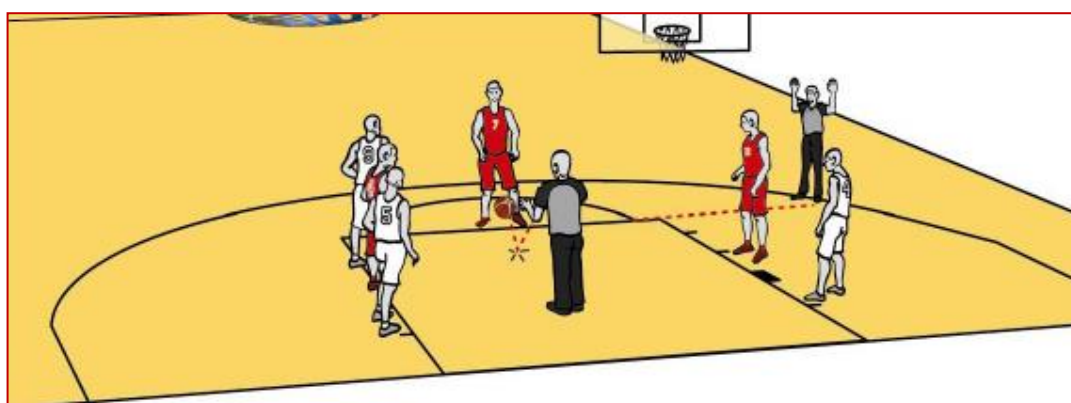


Diagrama 154

L'Àrbitre de cap ocuparà una posició sota el tauler amb la pilota entre les seves mans i administrarà tots els tirs lliures des de aquesta posició.

Quan els jugadors estiguin correctament situats al passadís de tirs lliures, l'Àrbitre de cap entrarà a la zona restringida i senyalarà el nombre de tirs lliures que s'han d'executar (Diagrama 153). Llavors, mirarà a la taula d'auxiliars, per després passar amb un bot la pilota al tirador del tir lliure (diagrama 154). És el responsable de recollir la pilota després de cada tir lliure.

Després de cada tir lliure ocuparà una posició allunyada de la cistella amb un (1) peu a cada banda de la prolongació de la línia de la zona restringida i per darrere de la línia de fons i sense aixecar els braços.

Després de que la pilota surti de les mans del llançador al darrer o únic tir lliure, donarà un pas a la seva **dreta** per aconseguir una millor perspectiva de l'acció de rebot.

És el responsable de:

1. Observar als jugadors situats al passadís de tirs lliures en front d'ell.
2. Vigilar les situacions de contacte i les possibles violacions de tir lliure comeses per als jugadors que entren a la zona restringida abans que la pilota surti de les mans del llançador.

Nota: Una vegada que la pilota està a disposició del llançador per al primer o únic tir lliure, no es concediran substitucions ni temps registrats a menys que l'últim tir lliure s'ha convertit o l'últim tir lliure va seguit d'una possessió de pilota d'un servei de banda a l'alçada de la prolongació de la línia del mig camp, davant de la taula d'auxiliars.

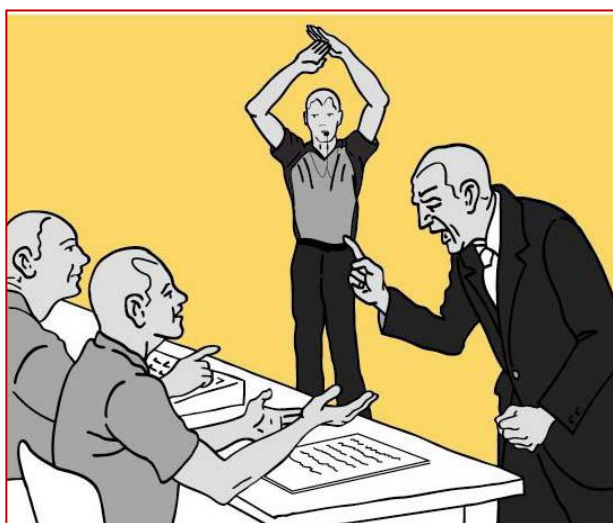


Diagrama 155



Diagrama 156



Diagrama 157

8.3. Tirs lliures sense rebot

La sanció per totes les faltes tècniques (diagrama 155), antiesportives o desqualificants és de tir(s) i possessió de pilota per un servei des de la prolongació de la línia central en front de la taula dels auxiliars.

Com no existeix oportunitat de rebot quan finalitzen els tirs lliures, els jugadors no es situaran als passadissos de tirs lliures (diagrama 156).

L'Àrbitre que no sanciona la falta serà el responsable d'administrar els tirs lliures.

L'Àrbitre que sanciona la falta romandrà a prop de la prolongació de la línia central, en front de la taula dels auxiliars, preparat per administrar el servei en el moment que acaben els tirs lliures. El jugador que realitzi el servei tindrà un peu a cada banda de la prolongació de la línia central i tindrà dret a passar la pilota a qualsevol company situat a qualsevol part del terreny de joc (diagrama 157).

9. Temps morts i substitucions

Sempre que algun dels equips sol·liciti un temps registrat, **l'anotador (el cronometrador en cas que s'hagi aconseguit una cistella de camp contra l'equip el qual ha sol·licitat el temps registrat) ho comunicarà als Àrbitres fent sonar el seu senyal quan la pilota estigui morta, el rellotge del partit aturat i, si l'Àrbitre està senyalitzant una falta, quan hagi finalitzat la seva comunicació amb la taula.**

L'Àrbitre que estigui més a prop de la taula d'oficials farà sonar el xiulet i efectuarà el senyal de temps mort.

Després, els Àrbitres es mouran a la seva posició en front de la taula d'anotadors (diagrama 159) per observar als jugadors, substituïts i entrenadors dels equips i per mantenir el contacte visual amb els auxiliars de taula. Quan hagin transcorregut cinquanta (50) segons, el cronometrador farà sonar el senyal i l'Àrbitre principal farà sonar el seu xiulet per que els equips tornin al terreny de joc per reprendre el partit immediatament. Els jugadors no podran tornar a la pista abans d'aquesta senyal.

Si es tracta del darrer temps mort d'un equip en una de les parts, l'Àrbitre principal informarà a l'entrenador d'aquest fet a la finalització d'aquest temps registrat.

9.1 Administració d'un temps

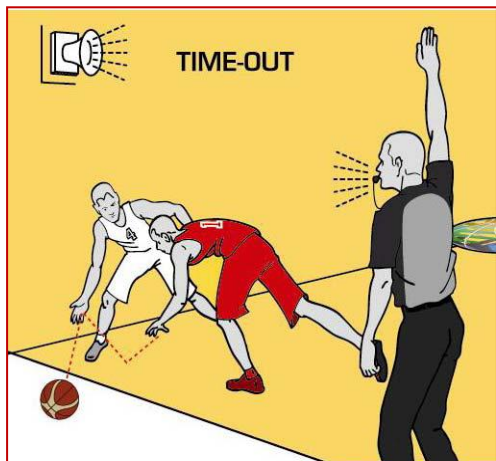


Diagrama 158



Diagrama 159



Diagrama 160

La pilota surt del terreny de joc per la línia més allunyada a la taula dels auxiliars i l'Àrbitre de cua el sanciona (diagrama 158).

L'Àrbitre de cap està més a prop de la taula dels auxiliars i llavors serà qui administri el temps registrat.

Els dos Àrbitres es col·locaran de mode similar a la posició de pre-partit, enfront a la taula d'auxiliars amb la finalitat d'observar tant la taula com als equips (Diagrama 159).

Quan hagi finalitzat el temps registrat, els Àrbitres tornaran a les seves posicions originals.

De nou, es necessària una estreta cooperació entre els Àrbitres.

Quan tothom estigui preparat, es posarà la pilota a disposició del jugador que hagi d'efectuar el servei. L'Àrbitre que ho administra efectuarà el senyal de posada en marxa del rellotge de partit quan la pilota sigui tocada per primera vegada per un jugador al terreny de joc (diagrama 160).

9.2 Temps mort després d'una cistella reeixida

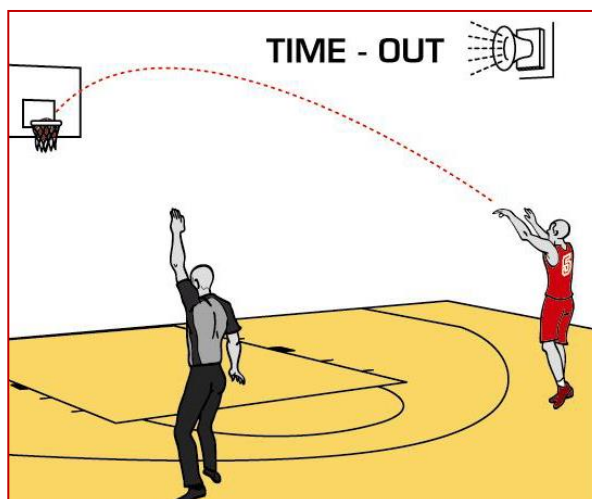


Diagrama 161

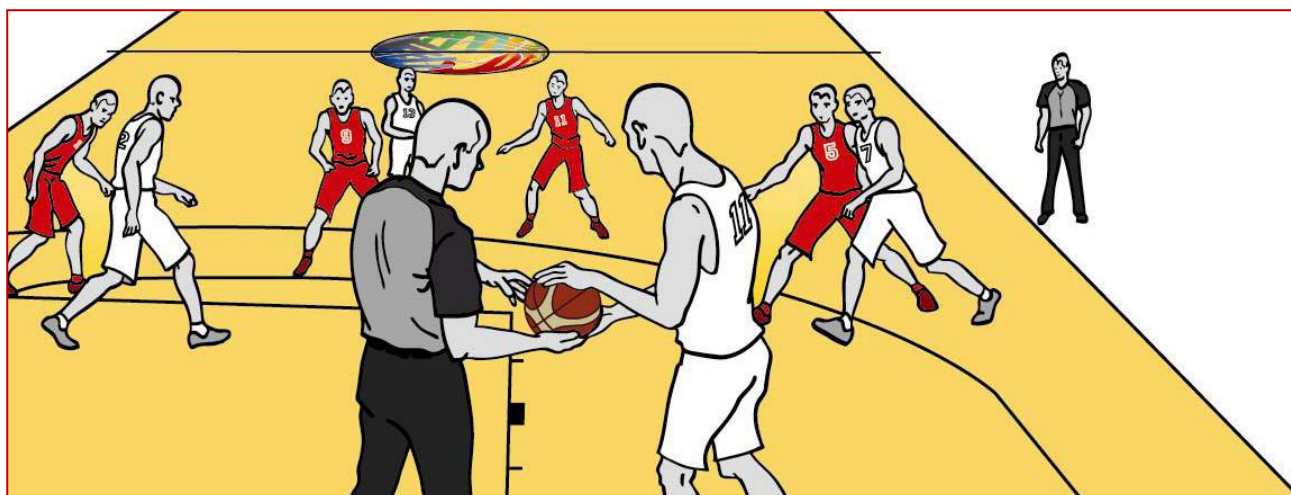


Diagrama 162

Es pot concedir un temps registrat a un entrenador si després de la seva sol·licitud els seus adversaris aconseguixen una cistella de camp i la seva sol·licitud s'efectua abans que la pilota estigui a disposició del jugador que va a efectuar el servei (diagrama 161).

El cronometrador aturarà el rellotge de partit i l'anotador indicarà als Àrbitres que s'ha sol·licitat un temps registrat.

L'Àrbitre de cua farà sonar el xiulet i efectuarà el senyal de temps registrat.

Els dos Àrbitres es col·locaran de mode similar a la posició de pre-partit, enfront a la taula d'auxiliars amb la finalitat d'observar tant la taula com als equips (Diagrama 159).

Quan tots els jugadors d'ambdós equips hagin tornat a la pista i després que els Àrbitres hagin establert contacte visual, el nou Àrbitre de cua lliurarà la pilota al jugador que vagi a realitzar el servei des de la línia de fons (diagrama 162).

9.3. Administració d'una substitució

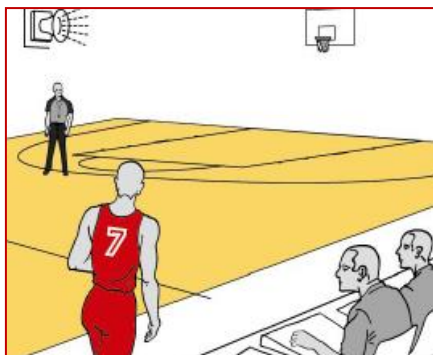


Diagrama 163



Diagrama 164



Diagrama 165

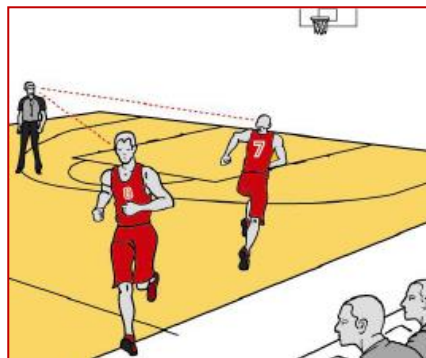


Diagrama 166

Quan comença una oportunitat de substitució, l'anotador farà sonar el senyal i indicarà als Àrbitres aquesta sol·licitud. L'Àrbitre més proper a la taula acceptarà la sol·licitud fent sonar el seu xiulet, realitzant el senyal de substitució (diagrama 164) i autoritzant al nou(s) jugador(s) a entrar al terreny de joc. Un simple moviment de la mà per part de l'Àrbitre és suficient (diagrama 165) ja que és important no retardar el joc.

La principal responsabilitat de tenir cinc jugadors al camp després de la substitució **cau sobre** l'entrenador, **no** en els Àrbitres

Els jugadors que es retiren del terreny de joc no han d'informar a l'anotador i poden dirigir-se directament a la seva banqueta d'equip. (diagrama 166).

Els Àrbitres sempre han de tenir present que el joc ha de reiniciar-se amb la major brevetat possible.

El joc ha de mantenir el seu ritme i per tant:

- Sota cap concepte haurien de produir-se demores a la represa a causa d'un moviment defectuós dels Àrbitres sobre la pista, en especial després de l'aturada del rellotge de partit i la pilota estigui morta.
- Sota cap concepte hauria de donar-se la situació que els jugadors estiguin preparats per reprendre el joc (tirs lliures, serveis) i els Àrbitres encara no estiguin situats per la reiniciació.
- En totes les situacions en les que el rellotge de partit estigui aturat i la pilota morta, si els Àrbitres han de desplaçar-se ho faran amb rapidesa.

10. Final de Temps de Joc

9.1. Revisió de l'acta

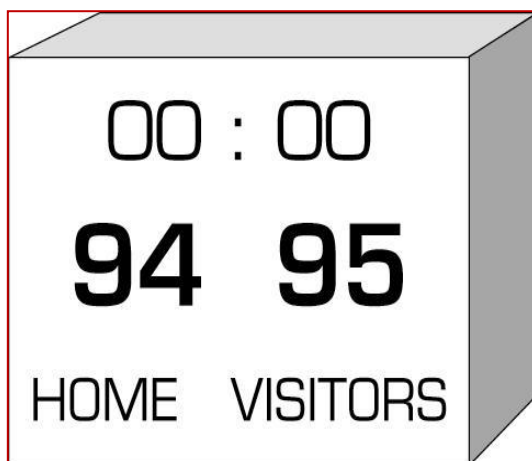


Diagrama 167



Diagrama 168



Diagrama 169

Quan soni el senyal de final de partit, a menys que les circumstàncies aconsellin el contrari, ambdós Àrbitres han de dirigir-se cap a la taula dels auxiliars.

Després que l'anotador hagi acabat l'acta, s'assegurarà que l'ajudant d'anotador, el cronometrador i l'operador de vint-i-quatre (24) segons l'han signat.

Després que l'anotador hagi signat l'acta, la presentarà a l'Àrbitre principal per a que la revisi.

Una vegada que l'Àrbitre principal hagi donat conformitat a l'acta, la signarà l'Àrbitre auxiliar i després el principal.

Amb la signatura de l'acta per part de l'Àrbitre principal acaba la relació dels Àrbitres amb el partit.



Diagrama 170

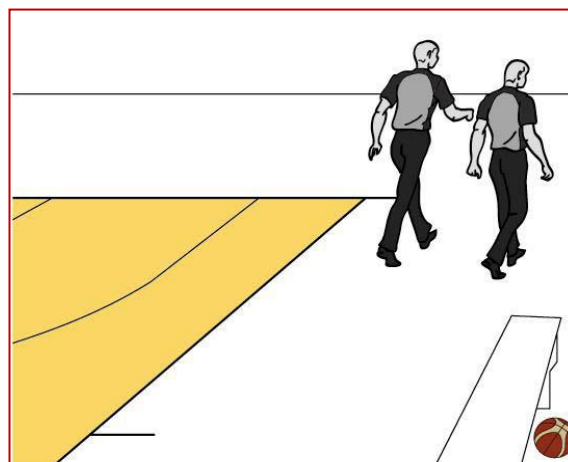


Diagrama 171



Diagrama 172



Diagrama 173

És costum agrair als auxiliars de taula i al comissari la seva tasca, ja que formen part de l'equip arbitral. Habitualment amb una encaixada de mans.

Ambdós Àrbitres han d'abandonar junts el terreny de joc.

Si el resultat ha estat just, en ocasions és millor revisar i signar l'acta en la intimitat del vestuari arbitral.

En aquests casos és imprescindible que els Àrbitres es busquin amb la mirada al finalitzar el partit i intentem, abandonar junts la pista, dirigint-se directament al vestuari.

Si això fos necessari, els Àrbitres evitaran qualsevol discussió amb els entrenadors, jugadors i espectadors. En qualsevol circumstància, els Àrbitres han de mostrar-se educats.

Heu fet un gran esforç. Heu rendit al màxim com equip:

“Jo no era l'Àrbitre principal.

Jo no era l'Àrbitre auxiliar.

Vam ser un equip.”

11. Recapitulació

El diàleg pre-partit és imprescindible.

1. Coneix les teves àrees de responsabilitat al terreny de joc i evita que els dos Àrbitres mirin al mateix temps a la pilota i als jugadors del seu voltant.
2. Arbitra el joc lluny de la pilota quan sigui la teva principal responsabilitat.
3. En el cas de xiulada doble, estableix contacte visual amb el teu company abans de senyalitzar res.

Recorda: l'Àrbitre més proper a la jugada o cap on es dirigeixi és el principal responsable.

4. Ajuda sempre que sigui necessari en les situacions que la pilota surti del terreny de joc, però únicament quan ho demani el teu company. Acostuma't a establir contacte visual amb ell.
5. Procura saber en tot moment no solament on es la pilota i els jugadors, sinó també on està el teu company.
6. En cas de contraatac, especialment si els atacants estan en superioritat numèrica, deixa que l'Àrbitre més proper decideixi si ha de sancionar el contacte. Evita la temptació de sancionar des de (10) deu o més metres de distància.
7. **Fes sonar el teu xiulet per sancionar una falta solament si té un efecte directe en el joc.** Els contactes intranscendents han d'ignorar-se. Busca les accions que mereixen ser sancionades.
8. **No s'ha** de permetre un ús excessiu de les mans. Un simple palmeig no constitueix falta, però si restringeix la llibertat de moviment del jugador que busca una nova posició, és falta.
9. **Deixa clar el teu criteri des del principi del partit.** Serà més fàcil controlar-lo. El joc dur i excessivament agressiu sempre s'ha de sancionar. Els jugadors s'adaptaran al joc que permet desenvolupar.
10. Estigues atent a les situacions de rebot. Si un jugador que està en una posició desfavorable obté un avantatge injust, comet una falta. **Ha d'ignorar-se el contacte que no sigui intencionat i no afecti al joc.**
11. Has d'estar en moviment quan el joc es dirigeixi cap a tu i intenta millorar la millor posició possible així com un ampli angle de visió entre els jugadors atacants i defensors. Estigues a sobre del joc quan sancionis alguna cosa.
12. Assegurat de saber on es la pilota quan sancionis una violació de tres (3) **segons i d'haver-los comptat després de haver vist al jugador dintre de la zona restringida.**

13. **No aturis el joc per advertir a un jugador o entrenador** per la seva conducta. Si l'amonestació és necessària, fes-ho amb el rellotge de partit aturat i la pilota morta. **Si fos necessari interrompre el partit, s'ha de sancionar amb una falta tècnica.**
14. No s'ha de permetre que els entrenadors es converteixin en el centre d'atenció amb gestos teatrals i protestes contínues. No s'ha de tolerar aquest comportament. Els Àrbitres han de tallar-lo immediatament. No tinguis por de sancionar una falta tècnica quan l'entrenador tracta d'intimidat-te.
15. Quan senyalitzis una falta i estigui aixecat l'indicador de faltes d'equip, confirma amb l'anotador si es tracta de la quarta (4) o la cinquena (5) falta d'equip abans d'indicar la sanció.
16. Fes més lenta la teva senyalització a l'anotador, especialment al marcar el número del jugador.
17. Treballa en equip amb el teu company. Esforçat al màxim per cooperar. **Estableix contacte visual abans de lliurar la pilota a un jugador per un servei.**
18. Arribeu al terreny de joc junts. Llavors, si és possible, feu tot el possible per abandonar-lo junts.
19. **No deixis de moure't . Ajusta la teva posició quan es mogui la pilota. També tu ets un esportista.**

12. Conclusió

Als Àrbitres se'ls hi encarrega que el joc transcorri dins del marc i pautes establertes en les Regles. Ha de prendre decisions instantànies.

És inevitable que algunes decisions preses amb rapidesa no tinguin lògica i que, en ocasions, puguin fins i tot ser errònies.

“Cap Àrbitre és perfecte”. Mai et trobaràs un partit que puguis recordar dient: “Vaig estar perfecte” les activitats humanes exigeixen judicis humans.

El basquetbol és competitiu. És un joc carregat d'emoció i els ànims s'exalten, especialment si la diferència en el resultat és reduïda. Els Àrbitres **han de** controlar sempre el joc. Això significa que l'Àrbitre ha de mostrar fermesa i decisió i no deixar-se influir.

Els Àrbitres han de comprendre als jugadors i entrenadors i ser conscients del que els irrita i de com actuen. Cap Àrbitre pot tenir un partit excel·lent sense una cooperació raonable per part dels jugadors i entrenadors.

Els Àrbitres han de conèixer el joc, un cert coneixement de les aspiracions i objectius de les maniobres tàctiques de jugadors i entrenadors, així com comprendre les tensions i pressions que els afecten. Els Àrbitres han de comprendre les frustracions de jugar i d'entrenar. Els jugadors, entrenadors i Àrbitres estan junts, no són membres de diferents bandes.

La concentració és molt important per als Àrbitres. Els jugadors poden relaxar-se quan no estan implicats en el joc amb la pilota, l'Àrbitre només pot fer-ho uns instants durant els temps registrats i les substitucions. La concentració disminueix en aparèixer la fatiga, quan el joc s'apropa a les seves últimes fases.

La preparació física i psicològica és cada vegada més important. No es tracta d'anticipar-se a allò que realment succeeix, sinó preparar-se per allò que probablement succeirà. És a dir, has d'adonar-te de quina és la millor posició possible per observar el joc i intentar arribar a ella.

Arbitrar és estar en el lloc correcte en el moment adequat per prendre la decisió. La posició és un factor clau.

Hi ha una gran correlació entre la posició de l'Àrbitre i l'exactitud de la decisió presa sobre l'acció.

Arbitrar no és una tasca fàcil. Els jugadors són grans i ràpids, el ritme del joc és intens. És difícil controlar o, fins i tot, veure què passa. Els bons Àrbitres tracten de seguir el joc lluny de la pilota, però, com a tots, sempre hi ha certa tendència a concentrar-se en les jugades de bàsquet més espectaculars.

La millor qualitat de l'Àrbitre és la consistència. És important intentar prendre les mateixes decisions sobre les mateixes accions, sense que importi el moment de l'encontre ni altres pressions.

Els millors Àrbitres exerceixen la seva autoritat amb senzillesa, mantenen una relació fluïda amb els jugadors i entrenadors, saben mantenir la calma i la presència d'esperit en les circumstàncies més extremes, tenen una bona comprensió del joc i una bona capacitat d'observació. Són persones intel·ligents en una perfecta forma física.

El bàsquetbol és un joc apassionant, de dedicació i compromís, que necessita Àrbitres **que sentin per el joc.**

No tornaràs a veure el joc com un simple espectador després d'haver estat Àrbitre.

Malgrat tot, continua essent un joc del qual tots hauríem de gaudir.

Fins i tot els Àrbitres saben somriure.

13. Annex

Durant la temporada 2015-16 la FIBA va comunicar de forma no oficial uns canvis a la mecànica per a dos Àrbitres. Aquests canvis estan pendents d'aprovació per la Comissió Tècnica de FIBA que es reunirà durant l'estiu del 2016. Tanmateix hem cregut convenient afegir-los al final d'aquest Capítol, ja que a totes les competicions s'aplica des d'Octubre del 2016.

13.1. Serveis de fons a la pista davantera

Quan l'àrbitre de cap administri un servei des de la línia de fons en pista davantera, se situarà entre el jugador que efectua el servei i la línia lateral que queda a la seva esquerra,



excepte quan el servei s'hagi d'administrar al costat d'aquesta línia lateral.



Tot i això, sempre que el joc així ho aconselli, l'àrbitre se situarà en el lloc que consideri més convenient per controlar l'evolució del joc.

“ves on hakis per veure el que hakis de veure”

13.2. Comptes visibles de 8 segons

L'àrbitre que controla la pujada de la pilota (en transició de cap a cua) **no efectuarà visiblement el compte de 8 segons**, controlant que el rellotge de llançament s'inicia correctament de manera que coincideixin els dos comptes.

Aquesta norma no és aplicable quan el rellotge de llançament es trobi apagat (últim control de període) ni en aquells partits en què no es trobi present aquest dispositiu.

13.2. Comptes visibles de 8 segons

Els comptes de 5 segons sobre un jugador:

- Estretament marcat
- Que ha d'efectuar un servei

sempre s'han d'efectuar visiblement.

13.3. Senyalització de faltes

Quan un àrbitre sancioni una falta, fent sonar el xiulet, **NO assenyalarà al** jugador infractor i verbalitzarà la decisió "número 8, agafa", "número 12, tacteja".

De la mateixa manera, en senyalitzar aquesta falta a taula, anirà reproduint en veu alta els diferents passos: "número 8, per agafar, dos tirs", "cistella de 2 punts, falta del nombre 12, per colpejar, un tir".

És important, que a les nostres competicions, adequem el to i el volum de la veu al número d'espectadors i a l'edat dels jugadors que hi participen. Aquesta indicació que fa FIBA, no està pensada per transmetre autoritarisme, ben el contrari.

13.4. Senyalització de faltes

Quan l'àrbitre de cap administri un servei en la pista del davant, tant l'àrbitre de cap **com l'àrbitre de cua** alçaran el seu braç i indicaran la posada en marxa del rellotge després del servei.

13.5. Xiulada als serveis de fons

FIBA indica als seus àrbitres, fer una xiulada d'avís abans de donar la pilota al fons de la pista davantera.

*Donada la realitat del nostre bàsquet, aquesta xiulada d'avís **NO ES REALITZARÀ**, de moment, a les nostres competicions. Cap àrbitre resta autoritzat a fer-la.*