

Un partido de baloncesto dura 40 minutos siempre que no sea necesario disputar ningún período extra. Estos 40 minutos corresponden al tiempo de juego, pero el espacio de tiempo que transcurre desde que uno de los



saltadores palmea el balón hasta que suena la bocina del final del tiempo de juego suele rondar, por término medio, 1 hora y 40 minutos. Si dejamos a un lado el tiempo que los árbitros permanecen en el vestuario durante el descanso, nos encontramos con que el árbitro permanece en la pista aproximadamente 85 minutos. Es decir, permanece sobre el terreno de juego el mismo tiempo con balón muerto que con balón vivo, si tenemos en cuenta las situaciones de balón vivo en las que no corre el reloj de partido (tiros libres o administración de saques).

Todo este tiempo de balón muerto exige del árbitro la misma concentración que los períodos de balón vivo, pues son bastantes las labores que debe efectuar. Vamos a efectuar un repaso de cuáles son.

SALTO INICIAL

Antes de administrar el salto inicial, los árbitros deben comprobar que los jugadores no utilizan ningún accesorio que pueda poner en peligro su integridad o la de los demás participantes. También se ha de comprobar que los cincos iniciales son correctos y que los saltadores están colocados correctamente, cada uno dentro del semicírculo en su propia pista.



Una vez que el árbitro auxiliar ha confirmado con los oficiales de mesa que los quintetos han sido comprobados, indicará a su compañero que puede administrarse el salto inicial. Antes de soltar el balón, el árbitro activo (el que administra el salto) debe controlar que ambos saltadores tengan los dos pies dentro del semicírculo y que al menos uno de ellos esté junto a la línea central y, junto al árbitro 'libre', controlarán que los demás jugadores no tengan ninguna parte de su cuerpo sobre o encima del círculo ni que dos jugadores del

mismo equipo ocupen posiciones contiguas si un adversario desea ocupar una de esas posiciones.

Después de la administración del salto, el árbitro libre controlará las posibles violaciones cometidas por los saltadores o los demás jugadores, concentrado desde el inicio para así saber la dirección del saque en caso de que se señale alguna violación o, en caso contrario, saber hacia qué fondo debe dirigirse.

Una vez finalizado el salto, el árbitro principal suele permanecer como árbitro de cola y, por tanto, más cerca de la mesa de oficiales. Desde esa posición podrá comprobar que la flecha de posesión alterna ha sido colocada en la dirección correcta. Además, en caso de que se haya señalado alguna violación durante el salto, antes de que ningún equipo haya conseguido el control del balón, deberá prestarse atención a la dirección en que se coloca la flecha tras el saque de dicha violación.



SAQUES

El árbitro que administra el saque le indicará al jugador que lo va a efectuar el lugar correcto. Antes de poner el balón a su disposición, el árbitro debe comprobar que el reloj de lanzamiento muestra los segundos correctos, es decir, que ha vuelto a 14 o 24 si así debe ser o que continúa con los segundos restantes cuando este sea el caso. Siempre ha de establecer contacto visual con su compañero para cerciorarse de que todo está preparado para la reanudación del juego. Una vez pasado el balón al jugador, deberá controlar que no se viole ninguna de las disposiciones que regulan el saque.



SAQUE POR POSESIÓN ALTERNA

Cuando se produce una situación de salto, lo primero es comprobar a qué equipo le corresponde el saque. Una vez finalizado el saque, hay que comprobar visualmente que se cambia la dirección de la flecha de alternancia, en cuanto sea posible sin desatender el juego, teniendo claras las disposiciones al efecto.

DESPUÉS DE FALTA

El **árbitro que sanciona la falta** debe ir corriendo hacia la mesa de oficiales sabiendo qué jugador ha sido penalizado y sobre qué jugador se ha cometido la falta, aunque esta no se haya cometido sobre un jugador en acción de tiro, pues es posible que la penalización sean tiros libres en caso de encontrarnos en penalización de faltas de equipo.

En caso de acción de tiro o acción continuada, debe saber si el balón ha entrado en el cesto o no. Si tiene alguna duda, deberá consultar con el compañero antes de señalar a la mesa de oficiales. Del mismo modo, si el balón entra en el cesto, tras analizar la acción sin precipitarse, debe comunicar de forma clara a través de la señal correspondiente, si la canasta ha sido válida. Si no se considera válida, debe efectuar la señal correspondiente de inmediato para no dejar lugar a dudas.

Cuando se dirija a marcar a la mesa, no deberá hacerlo entre jugadores ni situarse demasiado cerca del banquillo.



El **árbitro libre** también debe recordar los números de los jugadores implicados en la acción por si se requiere su apoyo en un momento dado. También observará si el balón entra en la canasta y estará atento a las señales de su compañero, para comprobar si ha dado validez al cesto o si, por el contrario, lo ha anulado. En caso de que el compañero no señale nada y se trate de una clara acción continuada, debe comunicarle este hecho, no de manera ostensible, sino llamando su atención al cruzarse, mediante cualquier método acordado en la charla pre-partido u observando su señalización a la mesa en última instancia.

El árbitro libre debe controlar a los jugadores mientras su compañero está marcando. Esta labor la efectuará realizando el congelado unos segundos, para posteriormente comenzar la rotación si es que debe realizarse, siempre observando a los jugadores, mucho más importantes que el balón en esos instantes.



En caso de que se proteste la decisión adoptada por su compañero, debe ser el

árbitro libre quien principalmente se encargue de manejar la situación, liberando de esa responsabilidad al compañero que ya ha sancionado la falta.



TIEMPOS MUERTOS

Durante los tiempos muertos, los árbitros se reunirán para intercambiar pareceres sobre la marcha del partido, para respirar, para precisar aquellos ajustes que el devenir del partido vaya requiriendo. Siempre ha de tenerse claro cómo debe reanudarse el encuentro (saque de lateral saque de fondo, tiros libres...) y se dejará el balón en el suelo, en el lugar desde vaya a reanudarse el juego. Es aconsejable que lo primero que comentemos al reunirnos sea eso: cómo se va a reanudar el juego.

La duración de un tiempo muerto es de 60 segundos. La señal del cronometrador una vez transcurridos 50 segundos sirve para indicar a los equipos que deben regresar a la pista.

Por tanto, cuando suene esa señal a los 50 segundos, cada árbitro comunicará a uno de los entrenadores que el tiempo muerto está próximo a finalizar y que deben reincorporarse a la pista.

Por último, siempre hay que comprobar antes de reanudar el juego que cada equipo dispone de 5 jugadores.



De nuevo, hay que comprobar que cada equipo dispone de 5 jugadores antes de reanudar el juego.



También es aconsejable, **especialmente durante los últimos minutos de partido**, recordar los números de los jugadores que son sustituidos y de los que entran a la pista, para controlar que siempre corra el reloj antes de que los primeros vuelvan a entrar y los segundos vuelvan a abandonar la pista. Aunque esta circunstancia se suele controlar desde la mesa de oficiales, los árbitros pueden estar atentos a esta situación.

SUSTITUCIONES

El árbitro que administra las sustituciones debe comprobar que estas se realizan correctamente. No es necesario acudir hasta la mesa de oficiales, pero siempre debemos estar en una posición desde la que controlemos el procedimiento, para así saber cuántos jugadores abandonan la pista y cuántos sustitutos se incorporan, cuándo un jugador se convierte en sustituto y viceversa.



INTERVALOS

Los intervalos de juego nos sirven no solo para respirar, hidratarnos y relajarnos, sino para comentar la marcha del partido con el resto del equipo arbitral. Nunca nos cansaremos de subrayar la importancia de este intercambio de pareceres acerca de la marcha del partido, expresando las sensaciones que tenemos y adelantándonos a posibles cambios de ritmo en el juego.

El árbitro principal debe revisar el acta y comprobar que el resultado del marcador coincide con el acta, puesto que en caso de que exista algún error, cuanto antes se identifique antes se solventa.

En el intervalo entre el segundo y el tercer período, siempre comprobaremos la dirección de la flecha de alternancia antes de irnos al vestuario. Hay que recordar no solo la dirección, sino también el equipo al que corresponde el siguiente saque por alternancia.



Como veis, son bastantes matices los que debemos trabajar con el balón muerto y no podemos despistarnos ni perder la concentración.

Relajarnos, hidratarnos, respirar, pensar... por supuesto, pero nunca bajar la guardia, por nuestro propio bien.