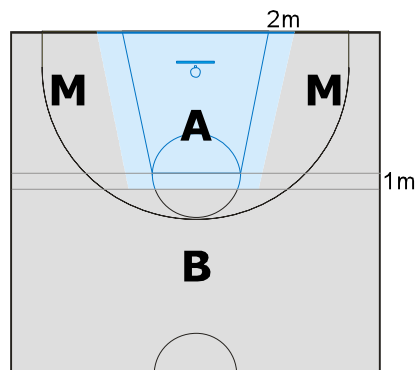




Condicionantes en el arbitraje de la defensa individual

Por Ramón Bosque Navarro

El principio de la defensa individual es que el balón no progrese hacia el aro.



Así, vemos en la Fig. 1, la zona B es la que menos peligro entraña para el equipo defensor y por tanto donde, generalmente se produzcan menos faltas. A pesar de esto, deberemos vigilar la línea de 6.25, en especial, cuando el equipo atacante disponga de un buen lanzador.

La zona M es la de mayor peligro para la defensa, mayor proximidad al aro y mejor posibilidad de pase a la zona A.

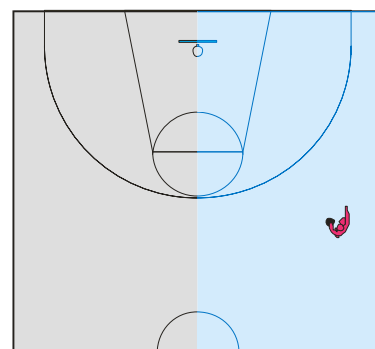
En la zona A, la defensa impedirá que llegue el balón.

En general, por debajo de la línea de tiros libres y su prolongación la defensa no dejará llegar el balón.

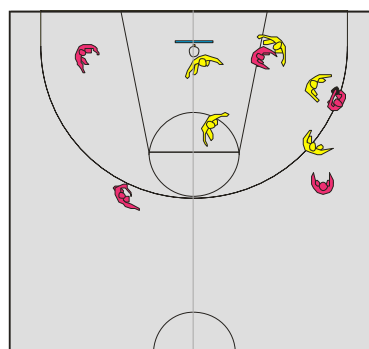
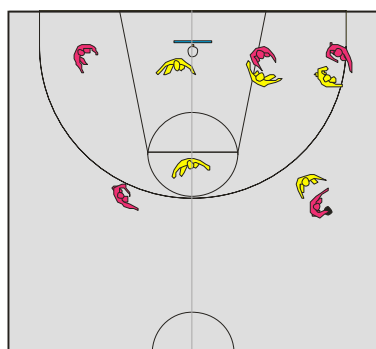
Se define **lado fuerte** como el medio campo donde se encuentra el balón, al otro medio campo le denominamos **lado débil** o lado de ayuda.

En el lado fuerte el equipo defensor realizará una presión fuerte sobre el balón, evitando que progrese hacia el aro, ayudados por los defensores del lado débil.

El juego del baloncesto se basa en el trabajo de 3X3, así que en la mayoría de casos tendremos situaciones de juego en las que 3 atacantes son defendidos por 5 defensores.



Los defensores intentarán que el balón nunca esté en el centro del ataque, pues en esa situación no estaría definido el lado fuerte y el lado débil.



Si el balón llegase al alero, la disposición de la defensa evolucionaría como indica la fig.4

Los atacantes, como es lógico, no estará en posición estática, si no que intentará moverse para conseguir posiciones cercanas al aro, lo que nos complicará nuestro trabajo.

Vamos a estudiar las situaciones más habituales de 1X1 que nos podemos encontrar y daremos algunos consejos que nos ayuden a arbitrarlas cuando se nos den en un partido. En estudios posteriores analizaremos las situaciones más comunes de 2X2 y 3X3.

Defensa al jugador con balón

El defensor del base o escolta obligará al atacante a moverse horizontalmente hacia la banda, y como mucho le dejará llegar hacia el fondo y esquina sin que gane la zona A. Si no ha botado, generalmente, el defensor se mantendrá a la distancia de su brazo del atacante con su brazo interior en alto molestando el posible pase interior. Si el atacante pretende dirigirse al aro, el defensor lo impedirá "chocando contra él". Al pararse, después del bote, el defensor se echará encima para dificultar la visión y el pase.

Desde el saque de fondo hasta que el balón pasa a pista delantera, el árbitro de cola irá por detrás del juego, en previsión de un robo de balón que nos puede dejar entre los jugadores. Llevará en todo momento la cuenta de 8".

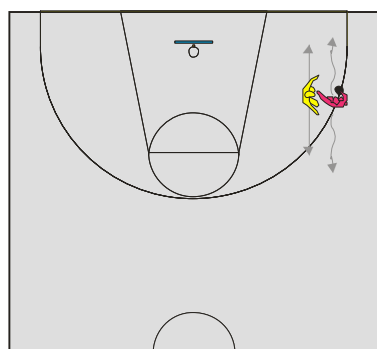
Una vez cruzado el centro del campo, el árbitro de cola seguirá, siempre que sea posible, el juego adelantado al balón en una continua búsqueda de la ventana entre el base o escolta y su defensor. El mayor problema se nos presenta cuando el defensor dirige hacia su banda izquierda al atacante (R3-4) donde es imprescindible una total compenetración con el árbitro de cabeza. El defensor tiene derecho a moverse en todo momento horizontalmente. Buscaremos siempre la ventana entre atacante y defensor vigilando el movimiento de este último, si realiza un buen trabajo y existe contacto punible penalizaremos al atacante.

Si el atacante agota el bote justo en esa zona (R3-4), será siempre el árbitro de cola el que deberá asegurarse de que no exista ninguna falta en el intento de molestar el pase. (Aquí no existe la posibilidad de toque accidental en un intento de jugar el balón, si hay contacto se debe penalizar con falta). Por otro lado es muy importante que tan pronto como el atacante termine el regate y se encuentre **estrechamente marcado** (defensor a menos de un metro y en posición de defensa activa) se debe iniciar el conteo de 5" de forma clara y visible.

Otra situación complicada se da cuando el 1X1 se produce en el rectángulo 1, el árbitro de cola debe tratar de buscar la ventana desde la parte externa del campo, sin embargo, si la defensa consigue llevar al atacante muy cerca de la línea lateral, nos resultará imposible hacerlo, por lo que deberemos arbitrar desde dentro aún corriendo el riesgo de entorpecer un posible robo de balón y la consecuente salida al contraataque.

En esta situación **NUNCA** debemos enfocar nuestras caderas exclusivamente hacia el 1X1 que estamos arbitrando, sino que debemos permanecer con estas hacia el juego (caderas al juego), ya que si el árbitro de cabeza se limita a arbitrar el 1X1 con balón está dejando la responsabilidad de los otros 8 jugadores al otro árbitro. Debe poner la máxima atención a la acción de 1X1 pero siempre sabiendo lo que pasa alrededor de éste (visión periférica).

Si el atacante no ha botado, debemos asegurar que su movilidad no esté restringida por el brazo del defensor, de manera que si sujeta o aguanta al atacante se debe cobrar falta inmediatamente.



Si el balón llega al alero, su defensor solo le permitirá desplazamientos como los de la Fig. 5. La posición de defensa es idéntica a la del base que no ha botado el balón.

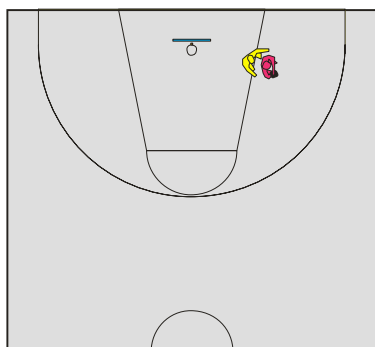
En este caso hay que diferenciar 2 situaciones.

Si el juego se desarrolla en la R4 será el árbitro de cabeza el que se encargue de arbitrar este 1X1. Si, por el contrario, la situación de juego se da en la R6, será responsabilidad del árbitro de cola.

En ambos casos, el árbitro debe observar la ventana entre el jugador atacante y su defensor. Si el balón está en R4, el árbitro de cabeza se adelantará al balón para tener la seguridad de ver la ventana en el momento del posible contacto. Además irá regulando su distancia a la línea de fondo para adaptarse a las “cambiantes” nuevas situaciones de juego.

Si el balón llega a R1 el árbitro de cola seguirá el 1X1 adelantándose al balón. Al pasar el balón de R1 a R6, en un movimiento brusco, pasará a arbitrar por dentro.

El defensor tiene derecho a moverse en todo momento paralelo a la línea lateral. Pero el atacante forzará para poder “pasar” antes de llegar a la línea de fondo. Si el defensor intenta parar la acción extendiendo el brazo o “sacando” la rodilla se le penalizará con falta inmediatamente. Si el trabajo defensivo es bueno y el atacante arrolla al defensor, será falta del atacante.

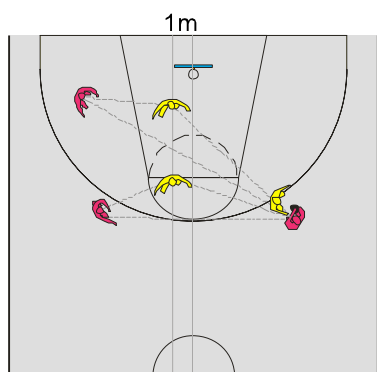


Si el balón llega al pívot, su defensor esperará la ayuda de los demás y se colocará entre él y el aro a la distancia de antebrazo. Esta situación es **SIEMPRE** responsabilidad del árbitro de cabeza, quien debe colocarse a la altura del defensor en su búsqueda de la ventana entre él y el atacante. Además se alejará de la línea de fondo para poder observar el 1X1 completamente.

El árbitro de cabeza, además controlará a los jugadores que ayuden al defensor.

Defensa en el lado débil

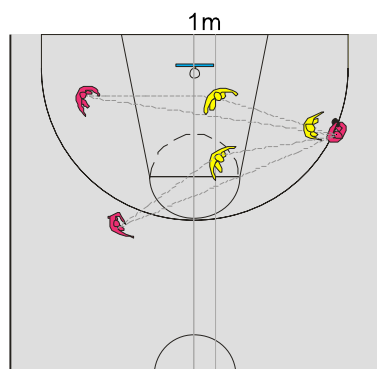
Distinguiremos 2 situaciones:



Balón por encima de la línea de tiros libres (Defensa en posición de triángulo defensivo) a un metro del centro del campo y a una distancia del brazo estirado de la línea de pase, más orientado hacia el balón que hacia el atacante.

El árbitro de cabeza observará el juego sin balón. Si el balón se encuentra en R3 estará preparado para recoger el juego con balón si existe un pase al alero en R4 o al pívot. Como el pase más peligroso será el pase al pívot, se colocará a la altura de éste último y tan pronto se produzca el pase se colocará a la altura del defensor del hombre con balón.

Si el balón se encuentra en R1, el árbitro de cabeza se acercará al área restringida, a la altura del tablero, cerca de la línea de fondo desde donde observará el juego sin balón.



Si el **balón está por debajo de esta línea**, los defensores del lado débil se colocarán 1 m del otro lado de la ralla.

Si el balón está en R4, el árbitro de cabeza se adelantará al balón, regulando su distancia a la línea de fondo, para tener la seguridad de ver la ventana en el momento del posible contacto, mientras que el árbitro de cola observará el juego sin balón. Como los defensores del lado débil estarán a la ayuda, éste podrá acercarse hacia el juego (intersección de línea de 6.25 con prolongación de línea de tiros libres) siempre que no se coloque en una línea de pase.



Si el balón está en R1, al pasar el balón a R6, el árbitro de cola, en un movimiento brusco, pasará a arbitrar por dentro mientras que el árbitro de cabeza se acercará al centro del tablero observando el juego sin balón. Si el 3X3 se orienta hacia ese lado, el árbitro debe estar preparado para romper a R6 en caso de pase a 5. El rompimiento lo realizará rápidamente (en cuanto se produzca el pase) para ver desde un inicio el 1X1.