



Actuación arbitral

***Línea temporada
2009-2010***

CTA. Pablo Permuy. Agosto, 2009



Introducción

- ☀ Documento CTA, Abril 2009:
“Premisas genéricas sobre el juego y el Espectáculo”
- ☀ Documento CTA, Agosto 2009:
“Plan de Formación Arbitral (PFA) 2009/2010”

NUEVO

Entre otros aspectos...

- ☀ Influencia
- ☀ Espectáculo
- ☀ Criterio único
- ☀ Conocer el juego



Influencia

- ☀ “Si los árbitros, por acción u omisión, influyen en el resultado final del encuentro, carecerá de valor la labor realizada”



Espectáculo

- ★ “El árbitro no solo es parte del juego, de un deporte, sino de un espectáculo deportivo. Las normas han de interpretarse en el sentido de favorecer el espectáculo, aplicando en caso de duda la regla en cuestión en el sentido que mayor contribuya a la belleza del juego”



El conocimiento de las reglas es básico

Entender las reglas es un deber

El correcto uso de las reglas marca la diferencia

Criterio único

- “Los árbitros han de seguir un único criterio de actuación durante los 60 minutos del juego, sin alteraciones de ningún tipo, y han de mostrar a los equipos dicho criterio al inicio del partido, antes de aplicar las sanciones. La sanción es una herramienta arbitral para dirigir el encuentro dentro de los cauces de la legalidad no un fin en sí mismo; por ello ha de advertirse a los jugadores de los límites establecidos antes de aplicar sanciones, pidiendo que se atengan a ellos con el objeto de que los propios jugadores se corrijan a sí mismos”

1º: Información ——— Prevención

2º: Sanciones ——— Coherencia



Conocer el juego

- ☀ “Conocer profundamente el juego permite anticiparse a las situaciones. Esto facilita la corrección previa a la sanción, la elección de la sanción a escoger en caso de infracción, la posible aplicación de la ley de la ventaja, etc.”



El árbitro debe establecer ese listón del que tantas veces se habla y que tan difícil es de limitar,

- gran variedad de posibilidades por la relación entre jugadores,
- dificultad de medir acciones según las situaciones que transcurren en un partido.

Sólo la lectura constante de esas circunstancias nos ayudará a tomar las decisiones correctas.

Crterios básicos de aplicacin de las normas

● Contacto:



- Erradicar el contacto no permitido.
- Proteger la integridad fsica de los jugadores

DISTINGUIR

☀ 1º Las acciones que pueden afectar a la integridad del jugador.

☀ 2º Las acciones que se orientan y que afectan al desarrollo normal del juego.

Son aquellas acciones que no implican un perjuicio fsico sobre el jugador, aunque s sobre la dinmica y sobre el resultado final del juego.

INTERVENIR



APLICAR LA PROGRESIVIDAD

Estas acciones tienen las mismas consecuencias para el jugador que la recibe, independientemente del momento de juego en que se produzca

El control de estas situaciones no afecta al establecimiento de nuestra pauta a seguir que utilizaremos desde el comienzo del partido

Perseguir el efecto acumulativo de cada falta individual.

"Conducir" el juego



Elementos especialmente sensibles y vulnerables



- ☀ Cuello
- ☀ Cara
- ☀ Brazo ejecutor
- ☀ Jugadores en suspensión
- ☀ Contactos con las extremidades en penetraciones por el extremo

Protección especial por parte del árbitro

Golpe cara 2'	Golpe cara Descalif.	Golpe cara Descalif.	Golpe cara 2'	Algo más?	Extremo 7m.	Extremo 7m + 2'	Control Extremo
------------------	-------------------------	-------------------------	------------------	-----------	----------------	--------------------	--------------------

Crterios básicos de aplicación de las normas

● Fluidez del juego:

- Juego pasivo y ley de la ventaja
- No sancionar acciones dudosas
- Evitar uso excesivo de la sanción de Golpe franco
- Desposesión: conceder el balón al equipo que se lo gana conforme a las reglas



***Entender estos conceptos
y su aplicación correcta
son fundamentales para
lograr un juego fluido y atractivo***

Conocer y entender el juego

Juego pasivo

- ✱ El juego pasivo nunca debe de beneficiar al infractor
- ✱ Importante respetar las distancias

Juego
Pasivo

Juego
Pasivo

Ley de la ventaja

- ✱ Principio básico del juego
- ✱ Depende de la capacidad de anticipación del árbitro
- ✱ Fundamental para el juego como espectáculo
- ✱ No es posible tras infracción del atacante