DECIDIR

Una vez que hemos visto lo que aconteció, como árbitros debemos decidir:

- ¿Sanciono tiro libre, sanciono penal o dejo seguir el juego?
- ¿Amonesto a un jugador o no?
- ¿Excluyo por 2 minutos al jugador o lo descalifico (tarjeta roja)?

Algunas situaciones serán de fácil resolución para los árbitros, en tanto que otras les exigirán tener en cuenta algunos detalles a la hora de decidir la forma de actuar. El objetivo de esta nota, es adentrarnos brevemente en estos aspectos, analicemos:

Cuando alguna persona toma una decisión, debe hacerlo en base a un **objetivo**. Lo mismo ocurre con los árbitros. Analicemos sus objetivos a la hora de dirigir un encuentro:

1. Contribuir al espectáculo. (Tal como hemos adelantado en notas previas, si los árbitros aplican las premisas justas el juego se tornará rápido y apasionante).
2. Evitar que surjan problemas entre los jugadores. (Debido al gran roce físico que se produce si los árbitros aplican correctamente el reglamento y su espíritu, se corre el riesgo de que aparezcan problemas y se pierda el **Control del Partido** – Ver nota Nº 2).
3. Lograr que el partido llegue al final sin grandes inconvenientes y pasando desapercibidos. (Los árbitros no deben querer ser las "estrellas" del hándball. Si al finalizar el partido nadie se acuerda de ellos, seguramente habrán tenido un buen arbitraje).

Ahora que ya sabemos cuáles son los objetivos de un árbitro, estamos en condiciones de poder DECIDIR. Pero,... ¿Qué elementos debo aplicar para lograr el objetivo final?... O, dicho en otras palabras: ¿Decidir en base a qué?
La respuesta es bastante amplia y compleja. Veamos:

1. En base a las *Reglas de Juego*
2. En base a *Conceptos*
3. En base a mantener una *Coherencia en los Fallos*
4. En base a *Indicios y Ayudas*.

Analizaremos, a continuación, cada uno de los aspectos mencionados:

I. *En base a las Reglas de Juego:*

Obviamente, como árbitros debemos conocer las reglas y aplicarlas para que el partido se desarrolle de acuerdo a ellas. No obstante, conocer profundamente las reglas no nos eximirán de la posibilidad de cometer errores. De esta forma, se hace ineludible distinguir entre dos tipos de errores arbitrales:

a. ***Errores de apreciación :*** Son aquellos en los que el árbitro no ha hecho una correcta apreciación de los acontecimientos y debido a ello tomó una decisión errónea. Son situaciones donde los árbitros aplican su criterio (y hasta su subjetividad) para tomar una decisión en base a su apreciación de los hechos. Debido a ello, siempre están expuestos a este tipo de errores, aunque a **mayor experiencia (y nivel de los árbitros), la cantidad de errores de apreciación se reduce.** Como ejemplo de estos errores, podemos citar el caso de un jugador que ha realizado cuatro pasos, pero el árbitro juzgó que sólo ha dado tres.

b. ***Errores de Reglamento:*** Aquí el árbitro, ya sea por *desconocimiento* reglamentario o por *distracción*, toma una resolución que *contradice a las reglas de juego* y en la que no cabe la

subjetividad ni la apreciación. Como ejemplo, podemos citar el caso en el que un entrenador es descalificado (recibe tarjeta roja) y a pesar de esa sanción, el partido se reanuda sin que ningún jugador haya abandonado el campo de juego por 2 minutos. Como podemos ver, aquí no cabe la apreciación. Lisa y llanamente es un error reglamentario.
Estos errores arbitrales son muy graves, ya que **el equipo perjudicado puede presentar una reclamación** que podría llevar a que el partido deba volver a disputarse (Ver Regla 17:12 del Reglamento de Juego). Es función de los dirigentes federativos (y de los instructores por ellos designados) lograr que los árbitros tomen conciencia de la importancia de conocer profundamente el reglamento y sus interpretaciones. Obviamente, todos creemos conocer las reglas, pero... ¿Estamos en condiciones de responder correctamente, en la tranquilidad de nuestro hogar, los test arbitrales que aparecen en esta misma Página Web?...
¿Y bajo la presión de 14 jugadores y un público disconforme?

II. En base a Conceptos:

Muchos conceptos deben ser manejados por los árbitros a la hora de tomar una decisión. Entre ellos, pueden citarse:

a. *El hándball es un deporte de contacto físico.*
b. *Equilibrio defensa – ataque*
c. *Continuidad del Juego*
d. *Ley de Ventaja*

Ya hemos comenzado el estudio de alguno de estos temas en las notas previas. No obstante, volveremos a tratarlos brevemente.

a. Deporte de contacto físico

Nunca debemos olvidar que, en el hándball, el contacto físico está permitido. Obviamente, ciertas reglas deben cumplirse y los jugadores que no acaten las instrucciones de los árbitros al respecto serán sancionados durante el partido (ya sea en forma temporal o definitiva).

Si bien en notas posteriores nos adentraremos en el estudio de las acciones que están permitidas y prohibidas, podemos adelantar en este momento que, entre otras cosas, se puede *bloquear* el camino al adversario utilizando el tronco o aún "*controlar*" sus desplazamientos utilizando los brazos flexionados sin que sean por ello sancionados por los árbitros. Estas situaciones nos sirven como ejemplo para saber que, si bien muchos de los casos de contacto físico que ocurren en los partidos son ilegales, la mayoría no lo son. Los árbitros no deben caer en el error de *intimidar* con sus fallos a los jugadores, sobre todo a los más jóvenes, para que no busquen el contacto físico con el adversario, ya que esa es la esencia de este deporte. Sin embargo, tampoco deberán permitirles jugar con violencia o con desprecio del balón, desentendiéndose del juego y permitiendo que los jugadores sólo se preocupen por agarrar o golpear a su rival.

Un observador experimentado notará fácilmente el nivel de una pareja arbitral al observar cuál es su reacción ante los contactos existentes. Por lo tanto, éste es uno de los puntos en el que los árbitros deben preocuparse por mejorar día tras día.

b. Equilibrio defensa ataque:

Si hacemos memoria de los temas tratados en la primera de nuestras notas, recordaremos que en el hándball no deben otorgarse privilegios al equipo atacante por el sólo hecho de tener posesión del

Árbitros HB

balón. Éste es, ni más ni menos, el concepto del *Equilibrio Defensa-Ataque*. (Invitamos a los lectores que se suman a esta sección a leer la primera de nuestras notas: *"A modo de presentación…")*

c. ***Continuidad del Juego***

Este concepto nos dice que los árbitros NO DEBEN interrumpir el juego haciendo sonar su silbato cada vez que puedan. Por el contrario, deben hacer todos los esfuerzos necesarios para que el partido se desarrolle con la menor cantidad de interrupciones posibles (Recordar que los árbitros deben tratar de pasar desapercibidos).
En palabras de un antiguo Jefe de Árbitros de la I.H.F., los árbitros deben preocuparse por sancionar las *"papas gordas*", lo que significa que **no deben interrumpir el juego <u>por tonterías</u> cada vez que se les presenta la oportunidad.**

Ya hemos hablado en las notas previas sobre "el espíritu del hándball" y sus diferencias con el baloncesto. El concepto de *continuidad del juego* vuelve a hacer mención a este espíritu, tratando de hacer del hándball un deporte dinámico y sin pausas. Para ello, nuevamente los árbitros tendrán el duro trabajo de comprender este espíritu y aplicarlo durante los partidos.

Debemos nuevamente hacer referencia al hecho de que el hándball es un deporte de contacto físico. Por ello, si los árbitros se empecinan en buscar infracciones de los jugadores, las encontrarán por doquier (tanto de los defensores, como de los atacantes). Debido a esto, deben "mantener una línea arbitral" y sancionar las infracciones en forma coherente, tratando de **no interrumpir innecesariamente y cuidando de no perder el control del partido.** Si lo logran, éste será precisamente el detalle que distinguirá el trabajo de un buen árbitro de uno mediocre.

Atención:
Los árbitros jóvenes no deben caer en el error de malinterpretar este concepto.
Debe quedar claro que <u>todas las infracciones que existen deben ser sancionadas</u> (siempre teniendo en cuenta el concepto de "Ley de Ventaja que veremos a continuación).
Debemos recordar lo dicho en notas previas sobre la importancia de sancionar tanto las faltas técnicas del ataque, como las faltas progresivas de la defensa. Por ello, acentuamos aquí que el concepto de "continuidad" significa tratar de agilizar el juego, pero sin olvidarse de hacer cumplir lo expresado en el Reglamento de Juego.

Más adelante, en esta misma nota (ver "*Coherencia en los fallos"*), volveremos a tratar el tema de "mantener una línea arbitral", no obstante, podemos decir que por desgracia para los árbitros no todas las jugadas serán **negras** o **blancas.** Muchas jugadas serán grises... y los árbitros deberán actuar en todas ellas de la misma manera.

Dentro del mismo Concepto, los árbitros tampoco deben interrumpir constantemente el partido para:

- solicitar time-out en forma inadecuada solicitar time-out en forma inadecuada (Si un equipo pierde por 10 goles y es necesaria una breve interrupción para atender a un jugador lesionado, ¿tiene sentido solicitar un time – out?.
- corregir inútilmente posiciones en la ejecución de lanzamientos, etc., etc.

Si bien su función es indispensable para que el partido se pueda disputar, los árbitros no son los verdaderos protagonistas de este deporte. Ellos no deben buscar convertirse en uno excediéndose en tocar el silbato.

Árbitros HB

d. ***Ley de ventaja***
Consiste simplemente en no sancionar una falta del equipo defensor si es que, al hacerlo, se perjudica al equipo que posee la pelota en su poder.
De esta forma, sus conceptos básicos son:

- No beneficiar al equipo INFRACTOR.
- No perjudicar al equipo NO INFRACTOR.

En otras palabras, cuando se produce una infracción del equipo defensor, los árbitros NO DEBEN pitarla de inmediato. Por el contrario, deben esperar y observar:

- si el jugador que fue víctima de la infracción <u>ha perdido la posesión</u> del balón, deben esperar un breve lapso de tiempo para observar si un compañero (o él mismo) logra hacerse de él.
  - Si esto acontece, no deben sancionar la falta (ya que el juego puede proseguir sin que el árbitro intervenga).
  - Por el contrario, si un jugador rival está por apoderarse de la pelota, o la misma está por irse fuera de los límites del campo de juego, deben pitar la falta previa.

- si el jugador que fue víctima de la infracción <u>logra mantener el balón en su poder</u>, los árbitros también deben esperar y observar si el jugador es capaz de hacer un pase o lanzar con dirección y potencia:
  - Si la respuesta es SÍ, no hay ninguna razón para sancionar la falta.
  - En cambio, si la respuesta es NO, deben pitar inmediatamente la falta previa.

Atención:
Si los árbitros permitieron que el juego prosiga porque el jugador que sufrió la infracción ha logrado lanzar con dirección y potencia, no deben caer posteriormente en el error de sancionar un tiro libre favorable al equipo atacante si ocurre que ese lanzamiento fue rechazado por el arquero o golpeó en alguno de los postes del arco. De hacerlo, se estarían otorgando una segunda oportunidad al equipo atacante y se caería en lo que suele llamarse **"doble ley de ventaja**".

Volviendo al tema que nos ocupa, surge una pregunta importante:
¿Hasta que momento puede el árbitro dar ley de ventaja y esperar sin tocar el silbato?

La respuesta es:
Hasta tanto el atacante cometa una infracción a las reglas. Como ejemplo, puede citarse:
- Retener por más de tres segundos la pelota entre sus manos.
- Realizar más de tres pasos con la pelota en su poder.
- Cometer "doble dribbling".
- Invadir el área de arco con la pelota en su poder.

En estos casos, el árbitro **<u>no puede</u>** otorgar ley de ventaja, sino que debe sancionar la falta previa del defensor. Veamos algunos ejemplos:
- El defensor empuja por la espalda a un jugador atacante que está solo frente al arco rival con la pelota en su poder. Como consecuencia del empujón, el atacante cae dentro del área y posteriormente lanza, entrando la pelota en el arco.
  Aquí, como el atacante ha caído dentro del área, ha cometido una infracción y por ello NO puede otorgarse ley de ventaja convalidando el gol. Por el contrario, debe sancionarse un penal (lanza-

Árbitros HB

miento de 7 metros) para el equipo ofensivo ya que cuando el jugador defensor cometió la falta, el atacante estaba en un clara posibilidad de gol (En notas posteriores aclararemos los casos en que debe sancionarse un lanzamiento de 7 metros).

- Un atacante hace tres pasos con el balón en su poder y luego de ello es empujado por un rival. Como consecuencia de esa falta, el atacante hace un cuarto paso y se apresta a pasar el balón a un compañero.
  Al igual que en el caso anterior, los árbitros no pueden aplicar aquí la Ley de Ventaja y deben sancionar la falta previa del defensor. (De lo contrario, se estaría autorizando una jugada en la que un jugador ofensivo realizó 4 pasos).

- Un jugador recibe la pelota, la hace botar y la vuelve a tomar. En ese momento recibe una infracción y como consecuencia de ella pierde la pelota. Luego de caer al piso, el mismo jugador atacante vuelve a tomar la pelota entre sus manos.
  Observamos que en esta ocasión tampoco se puede otorgar ley de ventaja porque el jugador estaría cometido "doble dribbling".

Trataremos de ejemplificar todo lo dicho mediante un esquema:

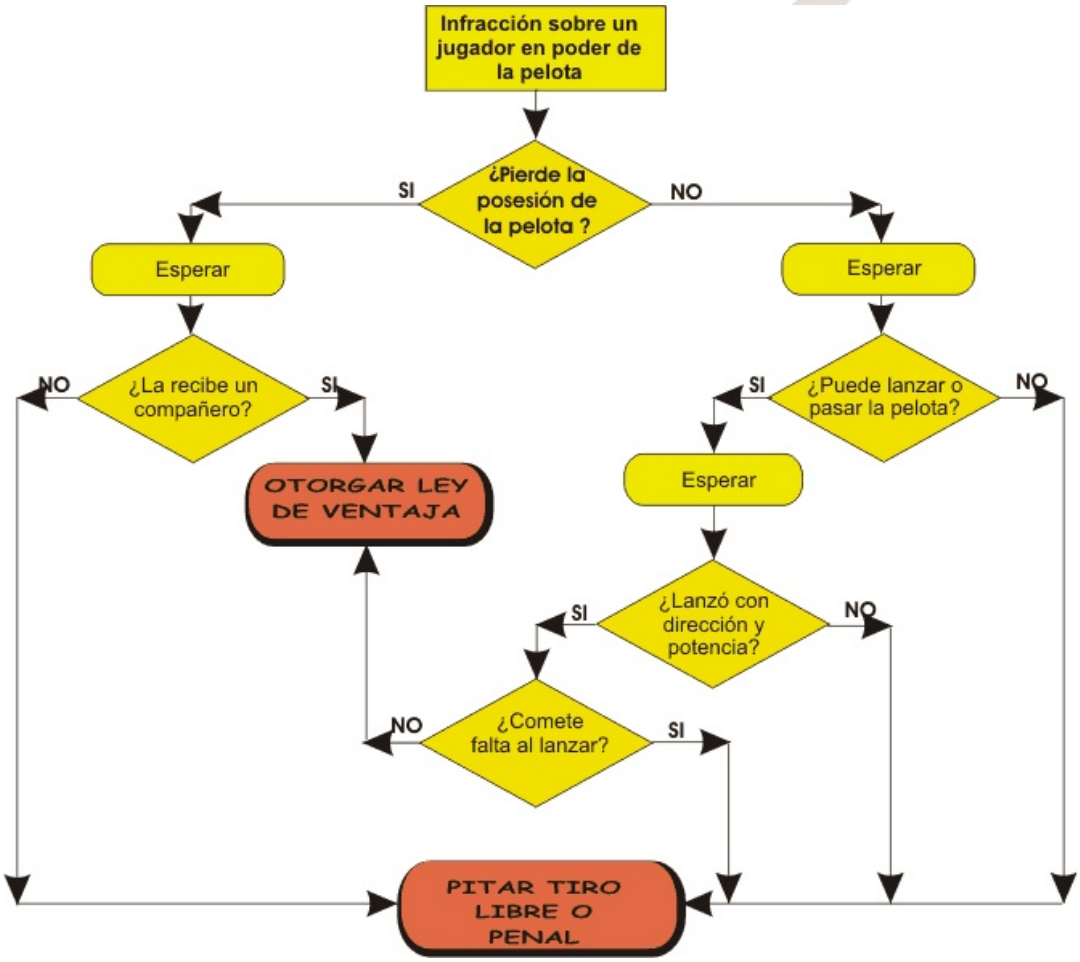

Fig 1

Hasta el momento, hemos hablado de las faltas cometidas sobre el jugador que posee la pelota en su poder y de la forma correcta de aplicar la Ley de Ventaja. Pero… ¿Qué ocurre si la falta es cometida sobre un jugador que no posee el balón?

Para responder a esta pregunta, debemos distinguir entre dos casos:

a. *El jugador que recibe la infracción pertenece al equipo defensor:*
   Aquí **no se puede** aplicar ley de ventaja, ya que la pelota está en poder del equipo infractor. Los árbitros deberían pitar el tiro libre correspondiente sin demora.

b. *El jugador que recibe la infracción pertenece al equipo que está en posesión del balón:*
   En estas situaciones, **siempre** se debe aplicar Ley de Ventaja. Lo verdaderamente importante es el concepto de Continuidad del Juego y no perjudicar al equipo no infractor. (Notemos que si los árbitros detienen el juego por una falta cometida sobre un jugador que no posee la pelota, la forma de reanudar el juego será siempre a través de un tiro libre. Esto perjudicaría el accionar del equipo que sufrió la falta, ya que debería volver a comenzar el ataque desde el inicio de una fase de organización, permitiendo que la defensa se acomode).

Para aclarar esto mediante un ejemplo, podemos observar el caso de la figura siguiente.

a. Si, mientras la pelota está en poder del jugador A4, el jugador A3 (pivote) comete una falta sobre su marcador B2. Los árbitros deberán pitar inmediatamente un tiro libre favorable al equipo B.
b. En cambio, si ahora es el jugador B2 el que comete una falta sobre el pivote A3, los árbitros deberán permitir que el juego prosiga.

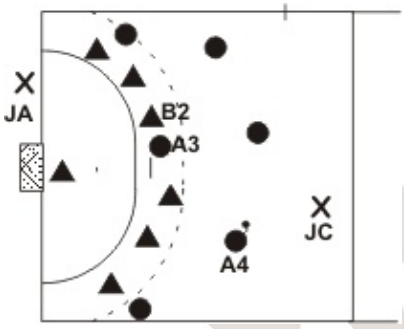

Fig 2

ATENCIÓN
Nada de lo mencionado con respecto a la Ley de Ventaja cambia si un jugador del equipo defensor comete una falta progresiva, es decir una falta que merezca una sanción disciplinaria, sobre un rival. Los árbitros deben otorgar *Ley de Ventaja*, permitir que el juego prosiga (si ello es posible) y **recién cuando sea claro que no existe ninguna posibilidad de gol, deberán sancionar al jugador infractor.** No importa si pasaron 4 ó 5 segundos desde el momento en que la infracción fue cometida. Lo importante es que se otorgue la ventaja y que el infractor no quede sin la sanción que le corresponde.

III. *En base a la Coherencia en los fallos:*

Parecería fácil mantener la coherencia... Puede pensarse que sólo hay que sancionar aquellas jugadas que son infracción a las reglas y no sancionar aquellas que no lo son.

No obstante, ya hemos comentado que no siempre las situaciones son tan fáciles de resolver. No todo es "blanco" o "negro", a veces hay "grises". Teniendo esto en cuenta, trataremos de expresar en que consiste la coherencia para los árbitros de hándball. Podemos decir que:

- Las situaciones que claramente merecen una sanción: Deberán ser sancionadas
- Las situaciones que claramente no merezcan sanción: No deberán ser sancionadas.
- Las situaciones dudosas (esas que queden dentro de la zona gris recién mencionada), deberán resolverse **de igual manera durante todo el partido** y, en especial, se deberá cuidar de sancionarlas **de igual manera en las dos áreas.** De no ser así, los jugadores notarán la inconsistencia arbitral y perderán la confianza en los jueces. Como ejemplo, podemos citar un caso de un choque producido por la inercia del movimiento entre un jugador que intenta lanzar al arco y uno que intenta bloquear el lanzamiento (que, como ya hemos comentado en una nota anterior, puede incluirse dentro del concepto de equilibrio defensa ataque). Si los árbitros dejan seguir el juego, quizás los jugadores del equipo que ha lanzado puedan sentirse perjudicados porque no han recibido un tiro libre a su favor. No obstante, seguramente en los próximos minutos del partido se producirá una situación similar ante un lanzamiento del equipo adversario. Si los árbitros son coherentes y resuelven ambas situaciones de igual forma, los jugadores lo entenderán rápidamente y no habrá problemas durante el resto del partido.

Resumiendo, los árbitros deben poner mentalmente "una línea" y sancionar todo lo que la exceda.
Por medio de sus fallos, deberán saber comunicar la posición de esa "línea" a los jugadores y no deberán interrumpir el juego por situaciones que no alcancen el nivel impuesta por ellos mismos.

¿Donde ubicamos esa línea?
Si recordamos los *Objetivos* de los árbitros vertidos en el inicio de la nota, podemos concluir que debemos ubicarla en un lugar que nos permita hacer que el juego se desarrolle en forma ágil, sin muchas interrupciones y cuidando de no perder el control del partido.
Pero… ¡Atención!
Los jugadores notarán que los árbitros permiten un gran juego físico sin sancionar los pequeños contactos **y nos exigirán que actuemos durante todo el partido de igual forma.** Si no somos coherentes y no mantenemos "la línea" que nosotros mismos hemos fijado, se generarán muchas protestas y estaremos próximos a perder el control del juego.

IV. *En base a Indicios / Ayudas:*

Si bien parecería que aplicar las *Reglas de Juego* y utilizar los *Conceptos* recién mencionados es suficiente como para que los árbitros tomen la decisión correcta, en muchas ocasiones no será tan claro lo que ha acontecido dentro del campo. A veces, a pesar de estar ubicados en la posición correcta y de haber visto lo que aconteció, la jugada misma es tan confusa y enredada que les hace tener dudas sobre la forma de actuar. Para decidir en estas cuestiones, debemos recurrir a distintos elementos, como analizaremos a continuación:

- *Indicios:*
  En muchas ocasiones, a pesar de no saber a ciencia cierta lo que ha acontecido, podemos prestar atención a indicios que nos dan los mismos jugadores. Por ejemplo:
  - la forma en que un jugador ha caído al piso. (Muchas veces los jugadores tratan de impresionar a los árbitros cayendo aparatosamente al suelo y dando varias vueltas sobre su cuerpo, indicándonos que seguramente la falta sufrida ha sido de tono menor)

- los gestos faciales y físicos que realizan tanto el jugador infractor como el que sufrió la falta (Seguramente un jugador que ha golpeado a un rival por "llegar fuera de tiempo", levantará las manos tratando de hacernos creer que no ha cometido ninguna falta).

Indicios de este tipo permiten a los árbitros experimentados salvar muchas situaciones complicadas. **¡Aprendamos a observarlos!**

- *Ayudas:*
  En situaciones dudosas, existirá la posibilidad de consultar visualmente a nuestro compañero que, por medio de un simple gesto (realizado en forma sutil), nos podrá indicar el camino a seguir. Por ejemplo, si a pocos metros de uno de los árbitros, un defensor comete una falta sobre un atacante y se presenta la duda sobre si es conveniente excluir por dos minutos al infractor, o directamente descalificarlo. Un simple contacto visual del árbitro más cercano a la jugada con su compañero, le ayudará a tomar la decisión correcta.
  Debemos recordar que somos "un equipo".
  ¿Por qué no ponernos de acuerdo antes del partido y utilizar algunos gestos privados, sólo conocidos por nosotros mismos, que nos ayuden a tomar decisiones en conjunto?

RESUMEN:

Un buen arbitraje de handball, incluye la correcta toma de decisiones con respecto a:

- Ley de Ventaja,
- Equilibrio Defensa – Ataque,
- Sanción de faltas Progresivas.
- Sanción de faltas técnicas del ataque.

Si realizamos la lectura de todas las notas publicadas en esta sección, notaremos que los conceptos recién expresados están estrechamente ligados entre sí. Por ello, los árbitros deben sancionar duramente las faltas técnicas del ataque y las faltas progresivas que pudiera haber, al tiempo que no deben sancionar los meros contactos físicos (confundiéndolos con faltas progresivas) y deben ser capaces de saber cuando no tocar el silbato para permitir una adecuada continuidad del juego.

Los árbitros que no apliquen correctamente estos conceptos, no pueden esperar sobresalir en su carrera.

Ruben Gómez
22 / 10 / 2002

Árbitros HB