

VER

Decir que un árbitro debe estar en condiciones de poder “ver” los hechos que ocurren dentro de un campo de juego, parece algo obvio y por demás sencillo. No obstante, debemos observar que aunque la acción de “ver” sólo nos exija dirigir la mirada a un sector del campo, implicará muchas tareas y trabajo previo por parte de los árbitros tanto en forma individual como trabajando en equipo con nuestro compañero.

Analicemos los distintos aspectos que debemos observar:

Los árbitros deben:

1. *“Conocer el deporte”.*

Sólo entendiendo el deporte podremos saber lo que tenemos que buscar (en mi opinión personal es fundamental el hecho de haber sido jugador en alguna etapa de nuestra carrera). Sólo conociendo el deporte podremos “anticipar” los hechos y entonces:

- sabremos por donde va a definirse la jugada y podremos dirigir la vista hacia ese lugar. (Atención: No debemos confundir el término “anticipar” aquí utilizado con un error arbitral bastante común, en especial para los árbitros más jóvenes, que consiste en pitar una falta antes de que esta haya ocurrido).
- podremos detectar los puntos de conflictos entre algunos jugadores (recordar que el hándball es un juego de lucha física) y al haberlos detectado podremos actuar antes de que ocurran situaciones que nos pueden llevar a perder el control del partido.

2. *Poseer adecuado un estado físico:*

El estado físico de los árbitros debe ser acorde a las exigencias de nuestro deporte. ¿Por qué es tan importante la condición física?

- a. Para poder desplazarse y buscar los mejores ángulos. Simplemente debemos darnos cuenta que si el árbitro está ubicado muy lejos de la jugada no podrá observar correctamente los hechos. De la misma manera, si está ubicado en línea con la trayectoria de un jugador ofensivo, el cuerpo de este jugador tapaná la visión del árbitro y le impedirá observar si ha habido un contacto contra el cuerpo de un jugador defensivo (cometiendo un foul de ataque). Por este motivo el árbitro que está ubicado como juez de campo debe saber desplazarse para lograr la posición adecuada (más adelante, en esta misma nota, comentaremos algunos de esos desplazamientos).
- b. Para tener la oxigenación adecuada y poder “pensar” en los últimos minutos del partido (cuando éste se está definiendo) y tener la agilidad mental necesaria para poder discernir, por ejemplo, una falta de una simulación.

No debemos olvidarnos, además, que la función arbitral es una de las pocas remuneradas en los países que poseen un hándball amateur. Si queremos que los jugadores nos respeten como árbitros, debemos, al menos, mantener un estado físico adecuado.

3. *Mantener la concentración:*

Como mencionábamos en la nota anterior, es muy fácil perder la concentración. Esto acontece principalmente cuando los árbitros toman demasiada confianza y piensan que el partido está controlado y definido (sobre todo en aquellos partidos en que existe una gran diferencia de gol entre ambos equipos). En estos casos, no debemos olvidar que a nadie le gusta perder y que sólo una chispa puede desatar un incendio.

4. *Tener flexibilidad para adaptarse al desarrollo del partido:*

Los árbitros deben tener la agilidad mental necesaria para adaptarse a las distintas circunstancias que puedan suceder en el partido. Quizás, un equipo que vaya perdiendo por un escaso margen cambie súbitamente su sistema defensivo, pasando de un sistema de marcación 6-0 a uno de marca individual en todo el campo, lo que exige que los árbitros se adapten y tomen súbitamente otra posición en la cancha.

Para poder tener esta flexibilidad, es necesario cumplir con los tres primeros puntos recién mencionados. En otras palabras, no se podrá ser flexible si:

- no se conoce el deporte (ya que no tendremos la experiencia necesaria para entender que es lo que está ocurriendo)
- no poseemos un estado físico adecuado (ya que nuestras piernas no responderán a una rápida exigencia)
- no estamos concentrados en el juego (porque no podremos reaccionar a tiempo).

Estos aspectos mencionados son responsabilidad de cada uno de los árbitros. Podríamos decir, en primera instancia, que ellos son los responsables de mejorar estos aspectos trabajando en forma individual. No obstante, podemos hacer algunas apreciaciones interesantes:

- Si uno de los árbitros observa que momentáneamente durante el desarrollo del partido, su compañero ha perdido la concentración, deberá ayudarlo haciéndolo recapacitar rápidamente para que vuelva al camino correcto. Esto podrá realizarse mediante una señal durante un contacto visual entre ambos árbitros, o en alguna oportunidad en que los árbitros puedan acercarse a dialogar mientras el juego está detenido.
Nadie debe sentirse ofendido si nuestro compañero nos marca ese u otro tipo de error, debemos recordar que la pareja arbitral **debe funcionar como un equipo.**
- Para obtener un óptimo rendimiento de los árbitros, es indispensable el apoyo de las distintas Federaciones o Asociaciones de Árbitros que, por medio de instructores de experiencia, deberán organizar reuniones periódicas en las que:
 - Se observen videos y se plantee la resolución correcta de distintas jugadas acontecidas en diversos partidos (para mejorar “el conocimiento del deporte” que puedan tener los árbitros menos experimentados)
 - Se tomen exámenes teóricos a los árbitros (para mejorar el conocimiento reglamentario).
 - Se tomen pruebas físicas (para obligar a los árbitros a trabajar periódicamente en mejorar su estado físico).

Otros aspectos hacen alusión específicamente a cuestiones técnicas del trabajo arbitral. Ellas son:

5. *Adoptar una adecuada posición en el campo de juego.*
6. *Tener una adecuada división de funciones entre los dos árbitros.*

Si bien volveremos a tratar estas cuestiones en notas posteriores, adelantaremos algunos temas importantes sobre la posición básica de los árbitros:

POSICIONES DE LOS ÁRBITROS

1. Sistema diagonal

Los árbitros deben ubicarse en diagonal, tal como se muestra en la siguiente figura:

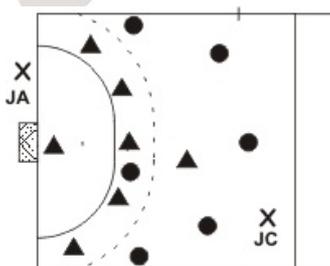


Fig. 1

Siempre debe existir un árbitro cerca de la línea final (al que llamaremos *juez de arco*) para observar desde atrás las acciones del equipo defensor y de frente las del equipo atacante. En tanto que otro árbitro se ubicará cerca centro del campo de juego (el *juez de campo*) y observará las acciones de los jugadores en forma inversa al otro árbitro.

Respecto a la posición del Juez de Arco (J.A.), podemos adelantar que:

- siempre deberá estar ubicado **por detrás** de la línea final (recordar que si la pelota toca en un árbitro que está dentro del campo de juego, el juego continúa).
- Deberá ubicarse a 3 ó 4 metros de distancia de uno de los postes del arco.

Analicemos ahora la posición del Juez de Campo (J.C.):

- Deberá ubicarse detrás de los jugadores atacantes.
- Deberá estar ubicado cerca de la línea lateral contraria a la que ha elegido su compañero.

2. Desplazamientos de los árbitros

Cuando el equipo que estaba en ataque pierde la posesión de la pelota, el árbitro que estaba en el centro del campo de juego (A), se desplazará hacia la línea final, en tanto que el otro árbitro avanzará y se situará cerca del centro del campo de juego (siguiendo las trayectorias indicadas por las flechas de la siguiente Figura).

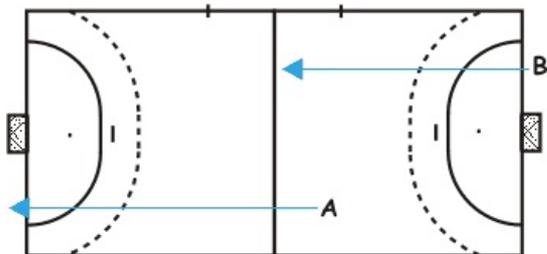


Fig 2

Al producirse este desplazamiento, el árbitro que estaba en la posición A, puede cambiar el lateral en que se ubica. De esta forma, puede colocarse indistintamente en el lado izquierdo o derecho del arco, relacionado con la necesidad de:

- obtener un mejor campo visual (para vigilar con mejores posibilidades determinada zona ofensiva o defensiva).
- No quedar en medio de un contraataque molestando a los jugadores que corren hacia el arco (debe elegir el sector contrario al que utilizan los jugadores más adelantados para desplazarse).

Las posibilidades para los desplazamientos del árbitro que estaba en la posición A (ver figura anterior), son dos:

1. Si el J.C. elige cambiar de lateral (cruzando el campo en diagonal), el Juez de Arco también debe realizar el mismo desplazamiento (Cruzar el campo en dirección al lateral contrario).

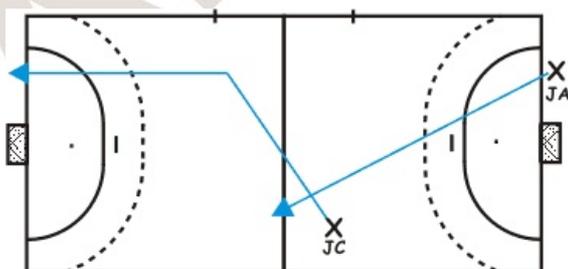


Fig 3

2. Si, por el contrario, el Juez de Campo decide mantenerse sobre el mismo lateral en que se encontraba, el J.A. también debe mantenerlo (avanzando hacia el campo contrario en forma paralela a la línea lateral).

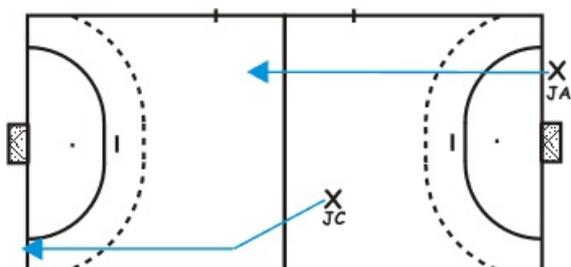


Fig 4

ATENCIÓN:

Cuando un equipo pierde la posesión del balón, ES EL ÁRBITRO QUE SE ENCONTRABA UBICADO COMO JUEZ DE CAMPO EL QUE ELIGE EN QUE LATERAL SE UBICARÁ cuando pase a ser juez de arco. **EL OTRO JUEZ DEBERÁ IR AL LATERAL CONTRARIO.**

Una vez que se ha ubicado en su posición, si el J.A. desea cambiar de posición en forma lateral, deberá esperar al próximo ataque. De esta forma, no podrá cruzar por detrás del arco (ya que perdería totalmente la visión de lo que acontece). Y mucho menos podrá cruzar por delante del arquero en medio de un ataque (ya que lo entorpecería).



Fig. 5



Fig. 6

Ahora que hemos tratado brevemente el tema de las posiciones arbitrales, podemos retomar el tema que da origen a esta nota: ¿Cómo podemos mantener a todos los jugadores dentro de nuestro ángulo visual (para poder “ver” lo que ocurre)??. Analicemos distintas situaciones que pueden ocurrir durante un partido:

1. Defensas mixtas

El J.C. debe adoptar una posición detrás de los jugadores y en lo posible del lateral contrario al jugador que sufre la marcación individual para no interferir con sus desplazamientos. Es su responsabilidad observar el comportamiento de los jugadores en dicha “marca personal”.



Fig.7



Fig. 8

2. Durante un contraataque

El Juez de arco (que pasará a ser juez de campo), debe vencer la tentación de correr hacia adelante si observa que alguno de los jugadores pertenecientes al equipo que ha perdido el balón, no corre en dirección a su propio arco. A modo de ejemplo, supongamos que el equipo B ataca y pierde el balón quedándose uno de sus jugadores (B4) parado en la posición de la figura y no retrocede a defender.

El juez que se encontraba en la posición JA1, deberá adoptar una posición como la indicada en la figura por JC2.

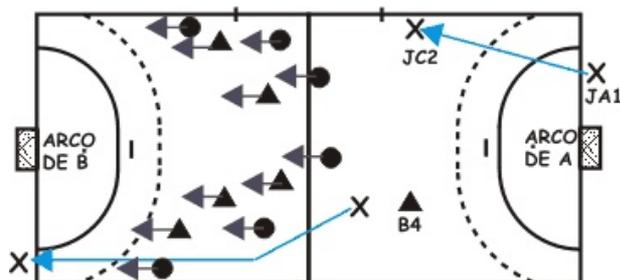


Fig 9

Si el juez que se encontraba en JA1 corriera en dirección al campo de B y se ubicara cerca del centro del campo de juego, el jugador B4 quedaría sin que ningún árbitro lo observe y podría, por ejemplo, pelearse con el arquero del equipo A sin que sea luego sancionado.

De existir la necesidad de que este juez esté más cerca de la línea central, puede hacerlo pero manteniendo al jugador B4 dentro de su campo visual. Por ejemplo adoptando una posición cercana a la línea lateral y de espaldas contra ésta para ampliar su ángulo de visión.

Si bien comentamos previamente que el juez de campo debería colocarse detrás de los jugadores del equipo atacante, esto no significa que su posición deba ser estática durante un ataque.

Existen dos tipos de movimientos básicos que realiza el Juez de Campo durante un ataque: “desplazamientos laterales” y “desplazamientos longitudinales”.

Desplazamientos laterales

El Juez de campo deberá realizar desplazamientos paralelos a la línea central siguiendo los movimientos del balón tal como lo muestra la figura. Esto debe realizarse teniendo la premisa básica de mejorar su ángulo de visión.

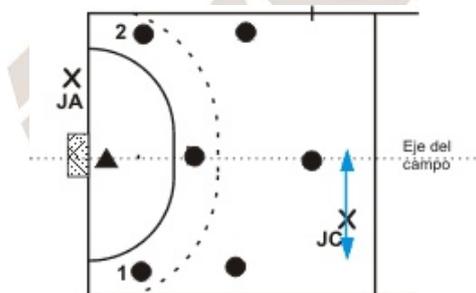


Fig 10

Ejemplo: La pelota está en poder del jugador “2”. El Juez de campo debe estar en cercanías del eje del campo. Cuando la pelota va jugada en dirección del jugador “1”, el J.C. se puede desplazar hacia su izquierda hasta llegar a unos pocos metros de la línea lateral.

Cuando la pelota vuelva jugada en dirección al jugador "2", el J.C. podrá desplazarse hacia su derecha pero cuidando de sobrepasar sólo por dos o tres metros el eje del campo. DEBE EVITARSE QUE AMBOS ÁRBITROS QUEDEN UBICADOS SOBRE EL MISMO LATERAL.

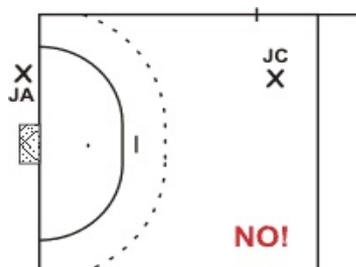


Fig. 11

Deberá tener también especial cuidado de NO QUEDAR EN LÍNEA con el jugador que inicia una penetración. De hacerlo, el jugador atacante tapaná con su cuerpo las posibles faltas.



Fig. 12



Fig. 13

Desplazamientos longitudinales:

En determinadas situaciones, el Juez de campo podrá realizar desplazamientos hacia delante y hacia atrás, durante el juego para estar más cerca de la jugada y/o cambiar el ángulo de visión. De esta forma, deben evitarse aquellas situaciones en las que todos los jugadores del equipo atacante se encuentran prácticamente dentro del área de tiro libre del equipo rival y el árbitro central se encuentra parado sobre la línea central sin desplazarse y adoptando una posición pasiva (evidenciando total desinterés en buscar un mejor ángulo visual).

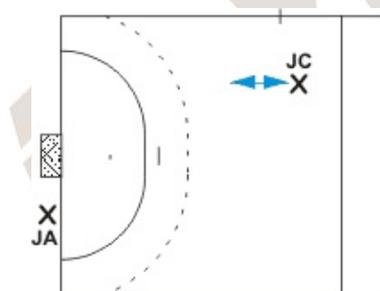


Fig. 14

Con respecto al Juez de arco, podemos decir:

- La orientación de su cuerpo debe ser hacia el campo de juego (No debe estar mirando al arco).
- Su función básica, además de mirar si se convierte un gol, es observar el juego sin balón. Teniendo esto en cuenta, el mejor ángulo visual puede obtenerse estando de frente al campo. De esta forma, el

J.A. podrá utilizar su visión periférica para observar todo el ancho del campo de juego (ya que si se para de frente al arco, quedará una zona a sus espaldas que no podrá ser observada).



Fig 15

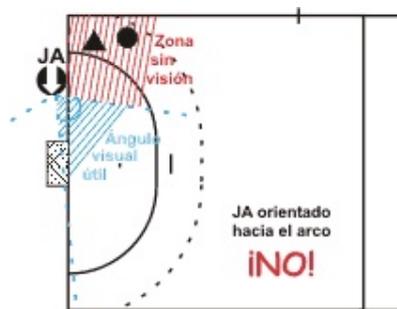


Fig 16

No obstante lo dicho, en circunstancias en que la pelota se encuentre cerca del lateral contrario al que ocupa el Juez de Arco, éste podrá alejarse aún más del poste del arco, girar su cuerpo y situarse de frente al arco para obtener una mejor visión, volviendo luego rápidamente a la orientación original.

En algunas situaciones especiales, el juez de arco puede entrar al campo de juego para poder observar mejor los hechos. Analicemos:

1. Lanzamientos desde el extremo

En momentos en que es inminente un lanzamiento al arco por parte del jugador que ocupa la posición de extremo desde el lateral contrario al que ocupa el Juez de arco, éste podrá hacer un paso dentro del campo de juego para tener mejor visión. (Notar que si el J.A. se queda parado fuera del campo de juego, no podrá observar si el lanzador pisa la línea del área, ya que el arquero tapa la visión con su propio cuerpo.)

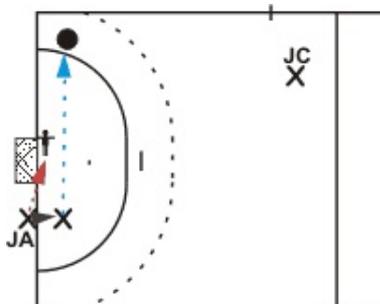


Fig 17

2, Transición ataque - defensa

Analizaremos los desplazamientos y la orientación del árbitro que se encontraba como J.C. al momento en que un equipo pierde la posesión del balón

Supongamos que el equipo B se encuentra en ataque y, al perder la posesión de la pelota, los jugadores del equipo A corren en contraataque.

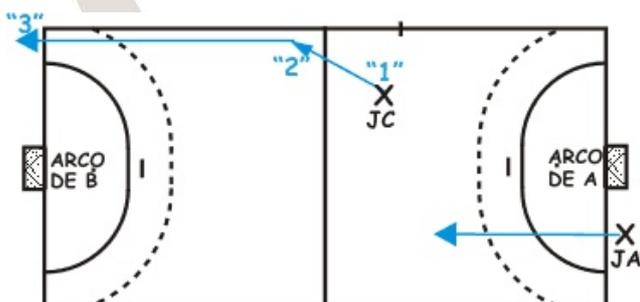


Fig. 18

El Juez de campo, que se encontraba en la posición “1”, debe en primer lugar salir del centro del campo de juego para no entorpecer los desplazamientos de los jugadores. (Sus desplazamientos deben ser de “1” hasta “2” corriendo hacia atrás (vale decir “de espaldas”, para poder “ver el juego”).

Al llegar a la posición “2” deberá observar si hay jugadores atacantes que, al correr en dirección al arco rival, sobrepasan su línea. Analicemos las distintas opciones que pueden darse durante el transcurso de un partido:

2.1 Hay jugadores del equipo atacante que sobrepasan la línea del árbitro:

El árbitro puede correr desde la posición “2” hacia la “3” *de frente al arco de B*. Su función en este caso será observar a estos jugadores que lo han sobrepasado, ya sea que estén en posesión del balón o no.

Hay que tener en cuenta que seguramente estos jugadores del equipo atacante correrán apareados por un jugador del equipo rival y no pueden quedar sin ser observados por uno de los árbitros.

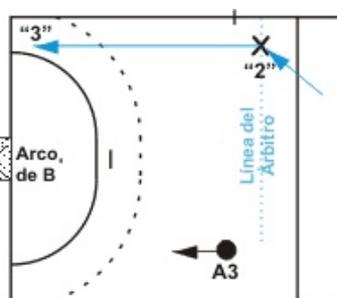


Fig. 19

2.2 No hay jugadores del equipo atacante que sobrepasen la línea del árbitro:

El árbitro debe correr desde la posición “2” hacia la “3” *de espaldas al arco de B* y su función en este caso dependerá del lugar en que se encuentre el balón con respecto a su posición.



Fig 20

- **Si la pelota está cerca de suposición**, deberá observar al jugador que lleva la pelota y el comportamiento de los adversarios con respecto a éste. (La función del otro árbitro será observar el juego sin pelota).
- **Si, en cambio, la pelota está lejos de la posición del árbitro que pasa a ser Juez de arco**, su función será observar el juego sin pelota. (en tanto que el otro árbitro deberá observar al jugador que lleva la pelota y el comportamiento de los adversarios con respecto a éste).

En síntesis, los árbitros deben tratar de mantener siempre a los jugadores dentro de su ángulo visual. Para ello no deben olvidar que son dos árbitros en un partido y que pueden ayudarse mutuamente a cumplir esa función. Esto es lo que se conoce técnicamente como *DIVISIÓN DE FUNCIONES*.

Árbitros FB

DIVISIÓN DE FUNCIONES

Si bien ambos árbitros pueden pitar cualquier tipo de faltas desde cualquier posición en que se encuentren, es menester dividir las funciones de cada uno de ellos para que los dos árbitros no estén mirando al mismo lugar en el mismo momento.

Si los dos árbitros miran al jugador que tiene la pelota en su poder:
¿ Quién mira a los otros 13 jugadores?

Como premisa inicial podemos decir que las funciones serán:

- **Juez de arco:** observar el juego SIN pelota.
- **Juez de campo:** observar el juego CON pelota.

Analicemos las funciones de cada uno:

Juez de arco

- El Juez de Arco no deberá, en líneas generales, observar el movimiento de pelota por parte del ataque.
- Básicamente *centrará su visión* en el “pivot” y utilizará su visión periférica para observar los desplazamientos del resto de los jugadores atacantes.

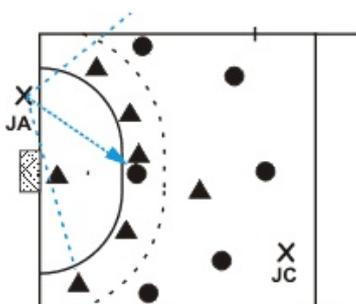


Fig 21

Cuando observe (con su visión periférica) alguna de las siguientes situaciones, centrará su visión en ella:

- **Un jugador atacante, sin balón, circula entre los defensores**
 El Juez de Arco deberá observar si:
 - Es empujado por los defensores.
 - Circula por dentro del área.
 - Comete falta sobre los defensores.
 - Es agarrado por los defensores.
- **Un jugador se apresta a lanzar al arco desde el área de 6 metros.**
 En estos casos, el Juez de Arco deberá observar si:
 - Hay invasión de área por parte de este jugador.
 - Hay falta sobre él. En este caso:
 - ¿Es Tiro Libre o es Lanzamiento de 7 metros?
 - ¿Puede otorgarse ley de ventaja?
 - ¿Debe sancionarse progresivamente al jugador que cometió la falta?

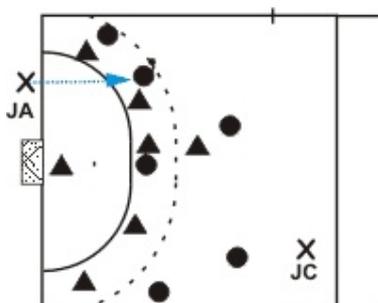


Fig. 22

➤ **Un jugador atacante en penetración, choca con un defensor en las cercanías del área de arco.**

En situaciones en que un jugador defensor se desplaza y consigue pararse delante de un jugador atacante que entra con la pelota en su poder, ES FUNCIÓN DEL JUEZ DE ARCO decidir la sanción a aplicar si se produce un choque en las inmediaciones de la línea del área de gol.

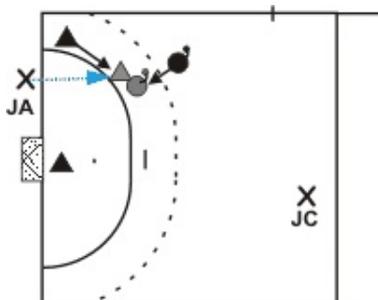


Fig 23

Sólo el Juez de Arco podrá observar si:

- el jugador defensor se desplazó por dentro del área (y por ello deberá sancionarse un lanzamiento de 7 metros)
- el jugador defensor nunca invadió el área (y deberá sancionarse la Falta del atacante).

Debemos considerar que el Juez de Campo nunca podrá determinar en estos casos si hay invasión por parte del defensor o no. De ser él el que sancione la falta, podría por ejemplo pitar Falta del Atacante cuando en realidad lo correcto sería Lanzamiento de 7 metros por invasión del defensor.

Si el juez de arco observara alguna de las situaciones mencionadas, es el encargado de sancionarlas ya que es el que mejor se encuentra ubicado para ver la posibilidad de aplicar ley de ventaja o determinar si hubo invasión de área.

Juez de Campo

Su función es observar el movimiento de pelota y las faltas del jugador que la posee y el comportamiento de los defensores con respecto a él. De esta forma, es el encargado de pitar:

- Faltas en ataque
- Pasos
- Dobles
- Faltas de la defensa que no ocurran sobre la línea de 6 metros.

Si bien reglamentariamente puede pitar Lanzamientos de 7 m. y Tiros Libres por invasión es preferible que lo haga el juez de arco que tiene mejor ubicación para sancionar estas faltas.

El juez de campo también es el encargado de realizar todas las correcciones de posiciones y el encargado de dar la orden de ejecución de un lanzamiento si esto es necesario.

Como resumen, podemos decir que:

SIEMPRE DEBE PITAR EL ARBITRO QUE, DEBIDO A SU UBICACIÓN, PUEDA JUZGAR MEJOR LA SITUACIÓN DE JUEGO

RECORDAR QUE EL PARTIDO ES DIRIGIDO POR DOS ÁRBITROS QUE TIENEN LAS MISMAS ATRIBUCIONES. **ES MENESTER CONFIAR EN NUESTRO COMPAÑERO.**

Ruben Gómez

Árbitros