

Mecánica de a UNO

Arbitrar solos no es fácil y los problemas se multiplican porque tenemos que abarcar todo el campo desde una posición determinada. Llegar a todas las jugadas es prácticamente imposible y colocarse bien siempre que se llega a tiempo parece una utopía. Además debemos capear el temporal sin ayuda en caso de protestas o si se pone la cosa difícil. Qué decir si, como sucede en los partidos de categorías más bajas, no existe un auxiliar de mesa que haga correctamente sus funciones. A pesar de todo esto no existe una guía oficial específica para arbitrajes de un solo árbitro ni ningún documento que pueda ayudarnos. Estas páginas no son un manual ni nada parecido y, por supuesto, no deben seguirse al pie de la letra, pero pretenden servir de ayuda para reconocer situaciones muy comunes en este tipo de partidos, colocarse más eficazmente en el campo para perderse lo menos posible y conseguir llevar el partido a buen puerto de la manera más correcta.

Analizaremos algunas jugadas tipo que nos servirán de modelo y nos enseñarán qué hacer cuándo nos suceda algo similar en el campo. Veremos algunos de los problemas más habituales que suelen aparecer cuando estamos solos y sus posibles soluciones. También, como no, unos pequeños consejos para controlar el partido y para evitar acontecimientos desagradables que se puedan derivar de estar solos y tener que controlar todas las acciones del partido.

1. Ataque estático con defensa zonal no presionante (zonas 2-3 y 3-2)

Empezaremos la jugada en la posición habitual de árbitro de cola, acompañando al jugador que sube la pelota. Cuando el ataque ya esté montado no debemos quedarnos estáticos en el rectángulo 1, la mecánica de cola no nos sirve para estas situaciones. En general, lo primordial es observar el partido con atención desde el principio, así como la naturaleza y talento de los jugadores, para adoptar posiciones en el campo que nos permitan adelantarnos a las situaciones.

Lo primero que hay que tener en cuenta es el movimiento de la pelota. Si un equipo bascula mucho el balón, moviéndolo con rapidez de izquierda a derecha, o incluso involucrando a los pívot con jugadas del tipo dentro – fuera, nosotros no podemos perder nunca la perspectiva escorándonos en una esquina o en un lado. Debemos adoptar una postura detrás del juego, lo más cerca posible, para abarcar todo el campo que podamos, moviéndonos según lo haga el balón y siempre preparados para penetrar cuando haya un tiro, penetración o jugada interior (figura nº 1). Desde esta posición es muy difícil bajar a cabeza y, además, si lo intentamos podemos entorpecer la jugada. No obstante podemos bajar en diagonal hacia las intersecciones de los rectángulos 3-4 y 1-6 por fuera de las líneas de banda (figura nº 2), desde esta posición obtendremos un ángulo bastante abierto como para ver los manotazos en las penetraciones y los empujones en los rebotes, así como las posibles infracciones de pasos. Si por el contrario nos encontramos con un ataque que busca la penetración, el bloqueo para el tiro exterior o el juego de poste muy directamente, buscaremos una posición de cabeza lo más rápidamente posible, siempre bordeando la esquina del campo por donde vaya el juego y buscando constantemente la ventana. Hay que moverse rápido, más que en cola, porque debemos estar atentos a una posible salida exterior del balón, que tendremos que cubrir desplazándonos hacia las intersecciones mencionadas anteriormente (figura nº 3). De todas maneras, la posición de cabeza debe tomarse cuando sea claro que el balón y los jugadores se concentran en posiciones interiores muy cercanas al aro con frecuencia. No debemos olvidar que si se produce un robo o un rebote largo se puede montar el contraataque, dejándonos al descubierto.

2. Ataque estático con defensa zonal presionante (caja y 1 y variantes a todo campo)

Vamos a ver por separado cada situación: si el equipo que defiende utiliza un solo jugador para presionar y establece los otros 4 en la zona (caja) y si éste sigue al jugador con balón conviene situarse cerca de ellos pero en una posición intermedia, un poquito por delante y sin perder la ventana, por la izquierda. De esta forma, si el defensor es rebasado podremos continuar controlando el juego sin perder perspectiva ni quedarnos por detrás. No obstante, nos encontraremos con un problema si el jugador con balón decide volcar el juego hacia el lado contrario bruscamente. Si eso sucede podemos buscar la diagonal más rápida hacia la ventana: si, como consecuencia de que el juego se ha volcado hacia la derecha y al haber sólo 4 jugadores en la zona, encontramos libre el triángulo formado por la línea de fondo, la línea lateral de nuestra izquierda y la diagonal que debemos hacer, tomaremos ese camino y nos situaremos de cabeza; si no es así, trazaremos una diagonal que será la hipotenusa del triángulo rectángulo cuyos catetos son la línea lateral de nuestra izquierda y el medio campo (figura nº 4), ese camino nos lleva al rectángulo 3 y desde allí podemos avanzar por la derecha hacia línea de fondo para coger la ventana y nos situamos en posición de privilegio para controlar un posible contraataque. Si, por el contrario, el atacante pasa rápido el balón hacia delante estaremos preparados con esa posición unos metros delante de ellos para ir a cabeza o para dejarlos pasar y rápidamente colocarse en una posición similar a la de la situación 1.

Una zona press a todo campo es una situación muy difícil de arbitrar solo, ya que estamos expuestos constantemente a robos de balón, pases de zona a zona, violaciones, fueras de banda dudosas... Para paliar en la medida de lo posible este riesgo intentaremos dominar los espacios que se crean al estar los defensores tan separados y distribuidos por todo el campo, es decir, no debemos empeñarnos en seguir al jugador con balón por todo el campo, si no que controlaremos la subida del balón sabiendo cuáles son los espacios libres por los que los atacantes van a tratar de pasar para, de nuevo, correr hacia ellos cuando se produzca un pase. Se trata de mantener la ventana, y controlar los espacios no significa más que adelantarse a la situación para ocupar una posición que nos permita coger ventanas y estar bien colocados según la defensa vaya reculando. En este tipo de defensas es bueno ocupar una posición en diagonal con el aro en los rectángulos 1 y 3, pero no demasiado cerca del medio campo, así controlaremos entradas a canasta y estaremos listos si se produce un robo o un rebote largo.

3. Ataque estático con defensa hombre a hombre en medio campo

De nuevo es importantísimo saber qué tipo de juego y de jugadores son los que estamos arbitrando, esta es la única fórmula posible para adelantarse a las jugadas y poder controlarlas adecuadamente. Empezaremos el ataque como siempre, a la izquierda del jugador que sube el balón, un par de metros por detrás. Justo cuando pase el medio campo, adoptaremos una posición un par de metros por delante, a su izquierda, en el rectángulo 1. Desde ahí tenemos la ventana y la línea de pase horizontal. Moviéndonos por todo el rectángulo 1 (pasando ligeramente al dos si es necesario y no hay jugadores a los que podamos entorpecer) controlaremos los tres rectángulos de arriba y el juego que se produzca en la parte de arriba de la bombilla. Debemos darnos cuenta de que cuando estamos solos no podemos permanecer de cola todo el rato en una posición estática, las líneas de banda y el medio campo nos pueden ayudar para ir hasta cabeza o para colocarnos en otras posiciones. Por ejemplo, seguimos la ventana del base con balón y su defensor en rectángulo 2 y a) recibe un bloqueo por la derecha de un alero y tras aprovecharlo pasa el balón a la esquina derecha a un jugador que automáticamente pasa el balón al pívot debajo de canasta. Nosotros hemos de ver venir el bloqueo antes de que se produzca (cuando está viniendo) y nos vamos situando con pasos largos de la izquierda a detrás de los jugadores (no en la espalda si no escorados, sin perder ventana), cuando el bloqueo es aprovechado, nosotros ya estamos a la derecha y podemos correr hacia donde va el pase (estaremos en R3 casi en R4), y desde allí controlar la acción interior o, incluso si corremos mucho, llegar hasta cabeza (figura nº 5). Si b) busca la penetración para doblar el balón, hacer una entrada con bandeja o sacar el balón rápido para un tiro exterior. Nosotros lo seguimos moviéndonos en la misma dirección que él, en paralelo, siempre teniendo en nuestra vertical el espacio entre él y su defensor y si penetra hasta la cocina, recortamos la esquina de R6 para colocarnos de cabeza; si la saca, volvemos a R3 y si la jugada se estanca, buscamos la ventana desde la posición que tenemos en ese instante. Si lo que hace es sacar hacia la derecha, de nuevo hemos de recortar la esquina de 6 y correr de cabeza hasta 5 o 4 (figura nº 6). En cambio si c) hay un bloqueo de un hombre alto y la típica continuación o directamente un pase a la zona para que juegue el pívot un 1 contra 1 o para que se de la vuelta y tire. Nosotros debemos buscar líneas laterales y líneas diagonales ya que no nos va a dar tiempo a llegar hasta cabeza (que sería lo ideal), buscamos las intersecciones de los rectángulos laterales con los de abajo y también las esquinas de éstos con las líneas de 3 puntos (figura nº 7). Tenemos que ver espacios y no espaldas, eso es primordial.

No olvidemos que la defensa individual es más complicada porque los jugadores son más impredecibles y las combinaciones son muchas más. El movimiento ha de ser continuado, no nos paramos o podemos quedarnos en una situación en la que no veamos nada. Debemos tener en cuenta el movimiento natural tanto de la pelota como de los jugadores y para eso hay que adoptar posiciones con las caderas muy abiertas hacia el juego, abarcando todo el campo posible. A veces es inevitable sacrificar ventanas perfectas para coger posiciones en las que esas ventanas sean más diagonales a favor de posiciones que nos van a permitir adelantarnos a las jugadas, ir a posiciones radicalmente distintas o controlar líneas de pase por las que sea muy posible que vayan a ir el balón o los jugadores. En muchas ocasiones se trata de ir moviéndose haciendo pequeños arcos hasta llegar a la posición que queremos. Combinar esos movimientos circulares (rodeando las jugadas) con diagonales directas, nos puede ayudar a acortar nuestro camino. Aprovechemos los lugares donde no hay jugadores.

4.Presión a todo campo o en tres cuartos de campo

En una presión en campo contrario debemos hacer notar nuestra presencia. Correr es fundamental. Muy encima de la jugada. Romper la mecánica habitual de cola aquí es normal, vamos a seguir al jugador que lleva la pelota pero también están presionando a otros jugadores así que no podemos estar a la izquierda constantemente, perdiéndonos una mitad entera del campo, con jugadores estrechamente marcados que buscan recibir el balón. Iremos por detrás de la pelota y nos colocaremos donde podamos controlar un mayor número de jugadores sin perder la ventana del que está subiendo la bola. En medio, justo en el espacio entre el que sube (bien en la derecha o en la izquierda) y los jugadores que pretenden ayudarlo. En diagonal, 45°, tendremos la ventana y dominaremos los espacios que han de recorrer los jugadores que vienen a bloquear, hacer una pantalla, recibir... y también podemos ver de frente a los hombres grandes situados en el centro para recibir y darse la vuelta como forma de salir de la presión. Ir delante del balón no es conveniente, si éste cambia de dirección tendremos que dar más vuelta para ir hasta la situación de turno, ya que en horizontal entorpeceríamos el paso de los jugadores; colocarse muy a la izquierda o muy a la derecha tampoco es una buena opción porque para salir de una presión los atacantes intentan mover la bola con pases de un lado a otro y el centro (detrás de la jugada) nos permite trazar diagonales hasta los lados o al menos tener una perspectiva más amplia del campo. Recordemos que, en muchas ocasiones, los equipos atacantes salen de la presión velozmente y el balón avanza un buen número de metros en muy poco tiempo. Desde el centro tendremos que esprintar en diagonal hacia el lado que mejor nos convenga y pasar al rectángulos 1 o 3, donde nuestra decisión no estará al menos, infundada (figura nº 8)

5. Juego sin balón

Todo el mundo hemos oído aquello de que cuando pitamos solos el juego sin balón no se puede controlar. Qué duda cabe que se antoja dificultoso, a veces casi imposible, pero hay opciones de poder hacerlo al menos en ocasiones puntuales que se dan con mucha frecuencia en todos los partidos:

1. Situaciones de jugador con control de balón claro en ataque estático y sin estar estrechamente marcado. Cuando el jugador bota tranquilo o sostiene la bola sin que lo presionen, podemos echar un ojo a la zona, ver si se están agarrando, si hay bloqueos... debemos volver la mirada al balón en breve, pero la tranquilidad del que lo porta nos da un par de segundos muy valiosos. Si cazamos una falta sin balón en una de esas, sabrán que los estamos vigilando y se cortarán más.

2. Si arbitramos con las caderas hacia el juego y no en horizontal con el balón tendremos más campo de visión y veremos el balón y una parte del juego sin balón que podremos observar sólo enfocando en un segundo otro plano de lo que estamos viendo.

3. Saques de fondo o banda cuando tenemos mucho espacio fuera o cuando no hay presión al sacador. Nos aseguramos de tener el saque bien controlado y nos fijamos en la zona, en los que quieren recibir, en los cortes y bloqueos... sin perder el saque de perspectiva, claro está.

4. Aclarados muy notorios. Buscamos la posición que mejor nos convenga y desde la cual abarquemos a los protagonistas y a los demás, en los aclarados siempre hay 3 o 4 segundos que nos dejan situarnos bien.

5. Tiros exteriores en los que el lanzador esté solo o no haya riesgo de falta. En cuanto el lanzador está fuera de peligro, cogemos el rebote y buscamos una posición adecuada. No mirar al balón nada más que cuando comience a bajar.