

AREA DE FORMACIÓN
COMITÉ NACIONAL DE ÁRBITROS
Juan José Murciano
Carmen M. Villanueva



Temporada
2017-2018

ACTUALIZACIÓN ARBITRAL

NIVELES DE LOS ARBITROS DE PISTA

NIVEL 1

- Puede actuar en todas las Competiciones Territoriales y en Competiciones Nacionales hasta Sub-17.
- + 16 años
- Para acceder al siguiente nivel de formación será preciso haber participado en un mínimo de 3 competiciones en este nivel.
- Será evaluado por personal del CNAB para ver su progresión, es necesario informe favorable.

NIVEL 2

- Pueden actuar en todos las Competiciones Nacionales e Internacionales en España.
- + 18 años
- Para acceder al siguiente nivel de formación será preciso haber participado en un mínimo de 3 competiciones nacionales y 1 internacional en España.
- Será evaluado por personal del CNAB para ver su progresión, es necesario informe favorable.
- Todos los árbitros con título anterior al 30 junio 2017

NIVELES DE LOS ÁRBITROS DE PISTA

NIVEL 5

- Árbitros BEC y BWF.
- Siguen las líneas directrices definidas a nivel Internacional.

NIVEL 3

- Árbitro Internacional sin acreditación.
- Puede actuar en Internacionales fuera de España tras previa invitación y autorización del CNAB.
- Experiencia de más de dos años como nivel 2.
- Nivel medio de Inglés.
- Será evaluado por personal del CNAB para ver su progresión, es necesario informe favorable.

NIVEL 4

- Acceso a curso de formación BEC.
- 2 años de experiencia como nivel 3.
- Al menos 5 competiciones Internacionales.
- Precisa evaluación positiva por parte del CNAB.
- Nivel alto de inglés.
- Deben haber realizado al menos 3 Internacionales en España.

ASPECTOS GENERALES SOBRE LA FORMACIÓN

- El árbitro debe tener disponibilidad durante TODO el torneo al que sea convocado. Solicitar la participación en una competición no garantiza su participación.
- En los Campeonatos de España pueden actuar árbitros de nivel 2 o superior. No podrán participar árbitros en prácticas.
- Después de 3 temporadas sin actuar, el AP debe superar un curso de reciclaje para poder volver a arbitrar.

Aspecto físico y dedicación	Material
<ul style="list-style-type: none"> ✓ El AP debe cuidar su aspecto físico y su estado psicológico ✓ Dedicación temporal y relevancia de su trabajo. Los asuntos personales deben resolverse en el tiempo libre. ✓ Las características del uniforme vienen recogidas en la Normativa de Funcionamiento Interno entre FESBA y el CNAB. <div style="text-align: center;">  </div>	<div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Carpeta (para el acta). ✓ 2 bolígrafos (preferentemente azul) ✓ Moneda para realizar el sorteo (puede estar personalizada) ✓ Reloj de muñeca con cronómetro. ✓ Tarjetas (amarilla y roja)

IMPORTANTE PREVIA COMPETICIÓN

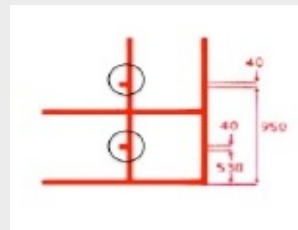
INFORMACIÓN IMPORTANTE DURANTE LA REUNIÓN

Reunión con el JA

- ✓ Normativa específica de la competición (tipo de competición, personas autorizadas, horarios de juego, horas de reunión, etc.)
- ✓ Reglas o características locales (canastas, cables, luz, ubicación de las mopas, auxiliares de pista, ventilación...)
- ✓ Tipo de vestimenta y publicidad autorizada u obligada
- ✓ Existencia de servicios (médico, fisioterapeuta, agua, etc.)
- ✓ Ubicación de los técnicos durante los partidos.
- ✓ Consideraciones arbitrales (tipo de presentación del partido, número de auxiliares, circulaciones en pista, áreas de árbitros y auxiliares, rotaciones de los árbitros, mesa de control, tipos de volantes, velocidades y picaje, etc.).
- ✓ Una vez terminada la reunión, ayudar a revisar las pistas y familiarizarse con la instalación.

PRUEBA DE VOLANTE

- Los pies del jugador deben estar fuera de la pista
- El impacto debe de ejecutarse sobre la línea de fondo
- Mirar como golpea el jugador que lo realiza
- Golpe tenso justo por encima de la red



CON RELACIÓN A LA VELOCIDAD DEL VOLANTE

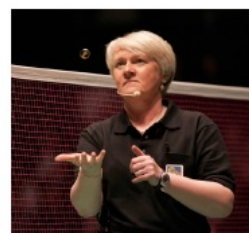
- El jugador puede hacer prueba de volante durante su tiempo de calentamiento. Una vez terminado el calentamiento, solo puede hacer una prueba de saque.
- Siempre y cuando el JA haya dispuesto que NO se modifica el volante y aunque los jugadores lo deseen, no se puede alterar su velocidad. Si los jugadores lo solicitan el JA puede ser llamado a pista.
- En determinadas circunstancias, el JA puede autorizar el picado del volante en una pista concreta, por las circunstancias propias de un partido, sin que esto sea una norma general.
- En algún otro momento, puede haber concedido al árbitro cierta autonomía sobre la velocidad del volante, en función de las condiciones del vuelo que se observen.
- **Asegúrate de saber las indicaciones generales del JA:** 1) no se pica; b) se pica cada 4/2; c) llama al JA a pista; d) a criterio del árbitro (siempre que no haya conflicto entre los jugadores).

IMPORTANTE
CONTROLAR
LOS
TIEMPOS

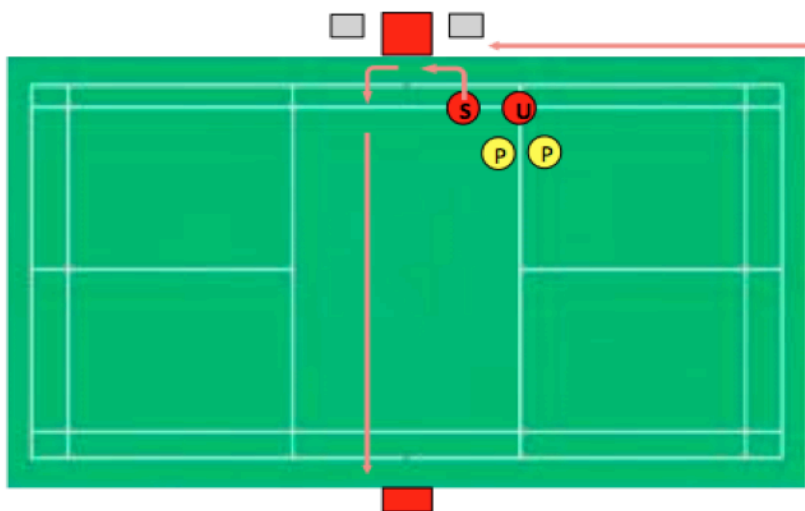
Llegada a pista



- ✓ Mirar el reloj al recoger el acta.
- ✓ Tiempos de llamada (3' y 7')
- ✓ Saludar e identificar a los jugadores (todos los jugadores presentes)
- ✓ Realizar el sorteo
- ✓ Poner el crono en marcha.
- ✓ Al 1½ anunciar "preparados para jugar"
- ✓ A los 2' empezar el partido



Posición en la pista



SORTEO
EN EL
LADO MÁS
CERCANO
AL JA

USA EL
VOCABULARIO
ADECUADO

Vocabulario



- ✓ Señoras y señores
- ✓ A mi derecha... (jugador/es y club) y a mi izquierda... (jugador/es y club)
- ✓ INDIVIDUAL: (nombre) ... al servicio
- ✓ DOBLES: (nombre) ...sirve para... (nombre)
- ✓ 0 – 0 / Jueguen
- ✓ Puntuación o “Cambio de servicio” + puntuación
- ✓ ... puntuación + “iguales” en caso de empate
- ✓ 11... (puntuación del contrario), “descanso”
- ✓ “20, punto de juego/partido... (puntuación)
- ✓ “29, punto de juego/partido... (puntuación)”
- ✓ “29, punto de juego/partido, iguales”
- ✓ “Juego”
- ✓ 2º juego / 0-0 / jueguen
- ✓ Ultimo juego / 0 –0 / jueguen



SER
JUSTOS Y
OBJETIVOS

VIGILAR...

Durante el partido



- ✓ Los **intentos de aprovechamiento** del juego continuo u otras acciones disruptivas.
- ✓ La **intimidación** hacia el equipo arbitral
- ✓ **Limpieza y orden** en la pista
- ✓ Adecuado **vocabulario y posición**
- ✓ No permitir **arrojar sudor** en la pista (un secado rápido está permitido)
- ✓ Evitar distracciones
- ✓ **Corregir** en caso necesario
- ✓ Controlar tiempos en los **DESCANSOS**



DURANTE
EL
SAQUE

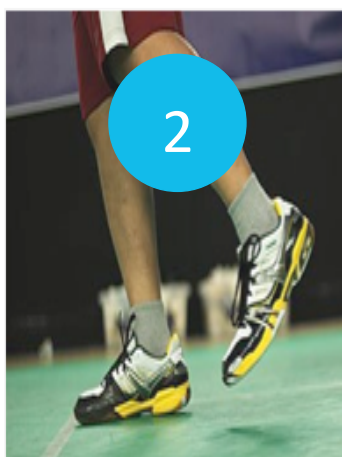
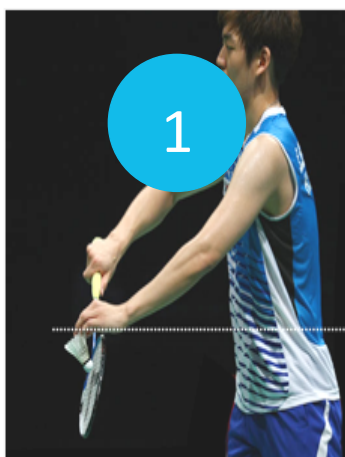
Faltas de servicio



- ✓ Ya que en la mayor parte de competiciones no vamos a tener JS, debemos priorizar la intervención del AP en el control de las faltas de servicio.
- ✓ Si tenemos JS, pondremos más atención en el receptor, sin olvidar el protocolo: ambos jugadores en el campo visual, pasar la vista por el JS...



Principales acciones a revisar



Con relación a los jugadores

1

Relación cordial sin cercanías. No puedo manifestar mi amistad con los jugadores.

2

Imparcialidad, honestidad... en la aplicación de las Reglas de Juego

3

Comportamiento, vestimenta... acordes al rol de cada uno

Con relación a los técnicos

- Pueden dar **instrucciones** durante todo el partido, excepto en los momentos en que el volante está en juego.
- Deben estar sentados en las **sillas** designadas para ellos en pista y en el mismo lado en que se encuentran sus jugadores.
- No les está permitido chillar o ser causa de **distracción** para el oponente.
- En caso de que el técnico esté incumpliendo alguna de estas normas y haya distorsionado el juego, **señalar una repetición y se advierte de inmediato al juez árbitro.**
- No pueden manipular ningún tipo de **dispositivo electrónico** mientras actúan.
- Deben ir convenientemente vestidos (vaqueros o sandalias no están permitidos).

EL USO DE LAS TARJETAS

- Recuerda que cada tarjeta roja supone la pérdida del servicio y 1 punto para el lado contrario.

- Intentar aplicar el reglamento sin tener que utilizar las tarjetas. Debemos saber llevar un partido sin tener que aplicar sanciones, sólo son para casos extremos.

Protocolo de sanciones



- ✓ Advertencia **verbal**
- ✓ Tarjeta **amarilla** (amonestación)
- ✓ Tarjeta **roja** (sanción). Llamar al JA
- ✓ 2ª Tarjeta **roja** (sanción). Llamar al JA.
- ✓ Tarjeta **negra** (descalificación). A criterio del JA.



SITUACIONES ESPECIALES Y LESIONES

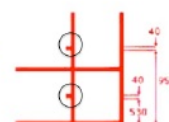
- En caso de lesión en pista, se puede evaluar, pero no se puede ASISTIR (spray o heridas sangrantes). **Pon el cronómetro en marcha y sigue las indicaciones del JA.**
- La asistencia médica sólo podrá realizarse en los tiempos de descanso (vendajes, masajes, etc).
- Si el jugador se incorpora tarde después de un descanso, debes amonestar con una tarjeta roja.
- Si un teléfono móvil suena dentro de un raquetero, debes sancionar con una tarjeta amarilla.
- Si un jugador abandona la pista y sale de nuestro campo visual, avisaremos al JA.

LLAMAR AL
JA

Consultas al JA



- ✓ Por **conflictos personales**: no ser capaz de tomar una decisión, sentirse mal, etc.
- ✓ Por **situaciones externas**: técnicos, abandono de la pista, conflictos con los jugadores, problemas con los líneas, velocidad del volante...
- ✓ A **solicitud de un jugador**



ORDEN DE
ACCIONES
AL
FINALIZAR

Después del partido



Finalizado el partido y por este orden:

- ✓ **Saludar** a los jugadores
- ✓ Anunciar el **resultado**
- ✓ **Agradecer** a los JL y al JS (si lo hay)
- ✓ **Bajar de la silla** y dirigirse a la mesa
- ✓ **Completar el acta** y entregarla

Recordar que **el árbitro finaliza su partido cuando entrega el acta.**



A recordar...

Un AP o JA debe cuidar sus publicaciones en Redes Sociales, ya que es un aspecto sancionable en nuestro Código de Conducta.

El incumplimiento en cuanto a vestimenta y material del AP puede ser sancionado por el JA, pudiendo ser motivo de abandono de la competición.

A recordar...

El JA establecerá en cada momento el sistema de rotación o asignación que considere conviene. Debes estar a disposición del JA durante toda la competición.

Repasa las recomendaciones antes de cada competición.
Aprende de los más experimentados y pregunta dudas, sólo de esta forma podrás mejorar en tu proceso.