



SASKIBALOIKO ARBITRATZE LANA ESKOLA MAILEI EGOKITZEA



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes

ESKOLAKO SASKIBALOA
TEKNIFIKATZEKO PLANA
GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA

GIPUZKOAKO SASKIBALOI
FERERAZIOA
(BATZORDE TEKNIKOA)



SASKIBALOIKO ARBITRATZE LANA ESKOLA MAILEI EGOKITZEA



Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes

ESKOLAKO SASKIBALOA
TEKNIFIKATZEKO PLANA
GIPUZKOAKO FORU ALDUNDIA

**GIPUZKOAKO SASKIBALOI
FERERAZIOA**
(BATZORDE TEKNIKOA)



EGILEA

Julián Sánchez Romero

ARGITARATZAILE:

Gipuzkoako Foru Aldundia
Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Kirol Zerbitzua

TESTUAK:

Gipuzkoako Saskibaloia Federazioko Batzorde Teknikoa

DISEINUA:

typo  publicidad&multimedia

ISBN: 84-7907-346-2

D.L.: SS - 1230/01

HITZAURREA	7
ARBITRATZE LANAREN HELBURU NAGUSIAK	8
1. Arbitratze lanaren alderdi nagusiak	8
2. Eskola mailetan arbitratzea	8

LEHEN ZATIA

ARBITRATZE LANA MAILAZ MAILA

1. 8/10 urtekoak	10
2. 10/11 urtekoak	11
3. 11/12 urtekoak	12
4. 12/13 urtekoak	12
5. 13/14 urtekoak	13
6. Laburpen taula	14

ARAEI BURUZKO KONTZEPTU NAGUSIAK

1. Araudiari buruzko sarrera	16
2. Minibasketeko Araudia	16
3. Pasarelako Araudia	17

BIGARREN ZATIA

JOKO ARAUAK: AURKEZPENEA ETA AZTERKETA, FEDERAZIOKO KIDE EZ DEN ESKOLA ARBITROARI BEGIRA

1. Sarrera: elkargoko kide ez den arbitroa	20
2. Arau hausteak eta faltak	20
3. Arau hausteak	21
3.1. Biren arteko jauzia	21
3.2. Hiru segundoak	21
3.3. Bost segundoak	21
3.4. Zortzi segundoak	22
3.5. Hogeita lau segundoak	22
3.6. Driblin bikoitza	22
3.7. Urratsak	22
3.8. Jokalekuan atzera	23
4. Ordezkapenak	24
5. Hutsarteak	24
6. Faltak	24
6.1. Falta pertsonala	25
6.2. Kiroltasunaren aurkako falta	25
6.3. Falta teknikoa	26
6.4. Falta deskalifikatzailea	26

HIRUGARREN ZATIA

ARBITRATZE LANAREN MEKANIKA: KOKAPENA, SEINALEAK, ETA ELKARLANA

1. Sarrera: Arbitratze lanaren mekanika	28
2. Joko eremuan non kokatu	28
2.1. Kokapena: bilakaera historikoa	28
2.2. Arbitro bakarra	29
2.3. Bi arbitro	31
2.4. Hiru arbitro	32
3. Arbitroen arteko elkarlana	32
4. Seinaleak	33

Kirol munduaren arloko jarduera tekniko ezberdinen bilakera etengabearen eta hobekuntza dinamikaren barruan, arbitratze lana, edozein kirolez ari garela ere, ezin da bigarren mailan gelditu. Zalantzarik ez dago edozein kirolen gorputza kirol horretan parte hartzen duten kolektibo ezberdinez osatuta dagoela. Kolektibo horiek, laburbilduta, honako hauek dira: entrenatzaileak, jokalaria, zuzendaritzako kideak, eta arbitroak.

Aipatutako bilakaerak, era berean, bere baitan sartu behar ditu lehiaketak antolatzen diharduten azpiegitura handiak, hau da, kirol federazioak eta klubak, lehiaketen esparru horretan sartzen baitira kolektibo ezberdinek aurrera eramaten dituzten kirol jarduerak. Ez dugu ahaztu behar, era berean, herri erakunde batzuk ere badaudela beren maila ezberdinetan dihardutenak eta kirol jarduera guztien jarduera orokorrak arautu behar dituztenak.

Gaur egun, Kirolgi ekimenaren bitartez Gipuzkoako kirolaren antolamenduan murgildurik gaudela-eta, une egokia da kezka bideratzen ahalegintzeko, ea ahalegin horren emaitza egoera berri eta ilusio-pizgarri honi laguntza apal bat ematea den. Kezka horien barrukoa dugu ondorengo lan hau, Gipuzkoako Saskibaloiko Arbitroen Batzordeko Departamentu Teknikoak prestatua, eskola mailako arbitratze lanean erreferentziatzeko gida bat izateko helburua duena.

Zuzentzen gaituen xedea, beraz, argibide-gida bat egitea da, ardatz hauek hartuta: zilegi diren -edo zigortu behar ez diren- oinarritzeko ekintza teknikoak, jokalarien heziketa unearen araberakoak.

Espero dezagun lan hau eskolako saskibaloiko osoari baliagarri gerta dakion. Aldi beran, gure nahia da beste kirol batzuetarako ere eredugarritzat hartu ahal izatea, izan ere, lehen zatian sartutako printzipioak, ezberdintasun teknikoak gora-behera, oso antzekoak izango baitira, dudarik gabe.



1. ARBITRATZE LANAREN ALDERDI NAGUSIAK.

Gaur egun dagoeneko pentsaezina da arbitroen lana kirol jardueraren parte ordezkazintzat ez jotzea. Hala, arbitroaren irudiak halako hobekuntza bat izan du kirol eta gizarte arloetan, baina oraindik seguraski kirol munduko beste kolektibo batzuk baino maila apalagoan dago gizarte aitopnaren aldetik, hau da, jokalaria, entrenatzaile edo zuzendaritzako kideak baino maila apalagoan.

Hori hala izatea, nolabait, arbitratze lanaren berezko jarduerak berak eragiten du, epaitu eta erabaki beharrak, hain zuzen ere. Erabaki horiek, zigortzea ere esan nahi dute, eta horregatik, osagai subjektiboz hornituta egon ohi direnez, alegia, joko arauak ezagutu eta arau horiek segundo hamarrenetan interpretatu behar direnez, bada, hein handi batean polemikaz beteak gertatzen dira.

Horrek azaltzen du gizarte arras lehiakor honetan, non, oro har, garaipena, arrakasta eta dirua edukitzea saritzen diren beste balio etiko batzuen gainetik -hala nola, partaidetza, helburuak lortzeko lankidetzan aritzea, norberaren akatsak zuzentzea-, arbitroaren irudia aitzakia merkea dela norberaren hutsak zuzitzeko orduan.

Horretan datza, neurri batean, arbitro izatearen handitasuna: epaitze lan bat egin behar du, sarriegi esker txarrekoa izaten dena, baina ez du galdu behar kanpoko eragin horiek gaintzen lagunduko dion oreka. Hitz gutxitan esanda, edozein kiroletako **edozein arbitroren helburu nagusia da partida menderatzea eta horri eustea, joko arauen barruan dagoen zuzenbidezko zentzua erabiliz.**

2. ESKOLA MAILETAN ARBITRATZEA.

Goiko hitzaurreak arbitratze lanaren oinarritzko printzipioak biltzen ditu, baina ezin dira saskibaloiazen hezkuntzako edozein mailatan erabili. Zergatik? Begi-bistan dago: **parte hartzaileen adinak nolako, hezkuntza aldiak ere halako, alegia, ezberdinak dira entrenatzaileek beren jokalariei erakutsi behar dizkieten printzipio teknikoak eta giza legeak, adinaren arabera.**

Horrela, ondorio logiko honetara iristen gara: zein mailatan arbitratzen den, maila haiei egokitu beharrean dago arbitratze lana. Egiaztapen hori bera da, gure kiroleko erakunde guztiek bereganatzen dutena, lan honen helburu nagusia. Kontua da jokabidezko arau orokor batzuk ezarri beharra dagoela, jokalarien prestatzaile nagusiek ezarri ere, entrenatzaileek berek, alegia.

Azal ditzagun orain, oro har, prestakuntza maila ezberdinek dituzten helburu nagusiak:

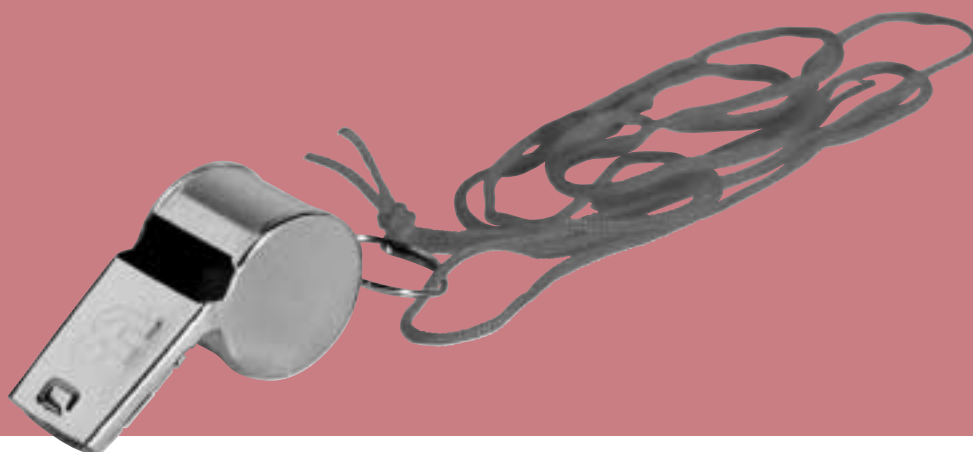
- a) Ohitura teknikoak garatzea, baina jokalarien gaitasun motrizak kontuan hartuta, ezberdina baita jokalarien adinaren arabera.
- b) Giza ohiturak garatzea (gizalegea), taldearen zuzendaritzatik abiatuta: talde lana, gaitasun txikiagoko jokalaria taldean sartzea, joko osatzen duten kolektiboek heziara ona erakustea eta begirunea izatea, erabakiak onartzea, eta abar.

Egia esan, hezkuntza aldietan zehar ondorio hau atera dezakegu: garrantzitsuena ikastea eta gozatzea da, ez partidaren emaitza. Lehiakortasunaren alderdiak bigarren maila batean gelditzen dira, beste aldi batetik aurrera erabiliko baitira.

Jokoaren ikuspegi horretatik begiratuta, arbitroak entrenatzaileen luzapen bat bihurtzera iritsi behar dira, jokalarien prestakuntza aplikatuaren ondorioetarako, izan ere, jokalariek egindako arau hauste teknikoak zigortzeaz baliatu behar dira entrenatzaileak, partida jokatzen ari dela, entrenamenduetan egindako ikasketa teknikoak zuzentzeko edo saritzeko. **Eta jokalariek ikastea da denon helburua, nola entrenatzaileena hala arbitroena, eskola mailetakoa lehiaketan.**

Esan dezakegu, honaino helduta, jardunbide argi eta erraz batzuk ezarriko ditugula behe mailetan arbitratzeko, zailtasun handiegirik gabe ikasi eta erabili daitezkeen jarraibideak, hain zuzen ere. Horixe da lan honen helburua eta erronka.

**ARBITRATZE
LANA MAILAZ MAILA**



Adin ezberdinen arabera mailak ezartzeko ondorengo taula egin daiteke:

- Benjaminak...8/10 urtekoak(2 denboraldi)
- Alebinak10/12 urtekoak.....(2 denboraldi)
- Infantilak12/14 urtekoak.....(2 denboraldi)

Adinen arabera egitura horri jarraiki lehiatzea proposatzen du Aldundiak gaur egun Gipuzkoako eskola lehiaketetarako. Jakintzat ematen da aldaketa batzuk ere egin daitezkeela, beste herrialde edo erkidego batzuetan gertatzen den bezala, hau da, bitarteko beste maila batzuk sartuz, hala nola, aurre-infantilak eta baita aurre-benjaminak ere.

Nahasketarik egon ez dadin, **lan hau adinen arabera garatuko da, ez mailen arabera**, eta hala saihestu egingo ditugu mailen artean egon litezkeen gorabehera horiek.

Aurrena aztertuko dugu zein ekintza tekniko bereganatu behar dituzten jokalariek beren adinaren arabera, eta gero zer-nolakoa izan behar duen arbitratze lanak.

1. 8/10 URTEKO ADINA (BENJAMIN MAILA)

Hasierako helburua da haurrak saskibaloia jokora hurbiltzea. Hala, astero entrenatzeko ohitura lantzen hasten dira –normalean ordubeteko bi saio-, eta horrekin batera, sailkapenik gabeko lehiaketa batean hasten dira.

Helburu tekniko hauek lortu behar dira:

- Baloia heldzea eta baloia menperatzea.
- Bularreko pasea eta botezko pasea bi eskuekin.

Oinarrizko helburuak dira, baloia menperatzearen ingurukoak. Artean ez dugu aipatu ere egiten ez oinen mugimendurik, ez abiatzerik, ez erritmo aldaketarik ere. Horrek oso argi uzten du zein den benetako helburua adin horretako lehiaketan, alegia, larunbateroko partiden bitartez kiroltasunezko lehiari aritzeko ohitura ona hartzen hastea besterik ez.

Beraz, helburu teknikoak hain gutxi badira, eta gainera, Araudia urratzeagatik inolako zigorririk ezartzerik ez badago, arbitroen lana lekuko gisa egotea baino ez da.

Arbitroek ekintza hauek bakarrik zigortu behar dituzte:

- Baloidun aurrerapen gehiegizkoak: esan nahi dugu 4 metroraingoko aurrerapenak egiten utzi behar diotela jokalaria ezer zigortu aurretik; denbora eman behar diote bote egin behar duela gogora dezan, eta entrenatzaileari, berriz, hori gogoraraz diezaion. Hala, baloia eskuetan 4 metro egin eta oraindik aurrera jarraitzen badu, orduan “urratsak” deritzan falta zigortuko diote.
- Falta pertsonalak: jaurtiketetan ukipen gogorak eta baloidun jokalaria bultzatzea besterik ez da zigortu behar. Adin horretako partida batean apenas zigortu beharko lirakeen 10 falta baino gehiago partida osoan.
- Biren arteko jauziak: partidaren zigortuko den ekintzarik ohikoena da. Jokalarien trebezia faltak eragingo du baloia askotan galtzea eta denak batera hura hartu nahian borrokan aritzea.
- Alboko marratik kanpo: berriro ere baloia ez menperatze horren ondorioz, paseak galdu egingo dira, edo gaizki egin direlako edota hartzaileak baloia menperatzean huts egin duelako, eta baloia daramaten jokalaria jokalekutik kanpora aterako dira, inguru horretan ondo kokatzen ez direlako.

Zigortu behar ez diren arau haustek ere sar ditzakegu:

- 3 segundoen araua: ez dauka zentzurik, arauaren filosofiagatik beragatik.
- Driblin bikoitza: partidaren helburua da baloiarekin mugitu daitezen. Hurrengo urteetan bai, zigortu egin beharko da, baina orain ez.

Ondorio gisa, adin honetako arbitratze lana bitartekari lana da gehienbat, ia begiratze lan hutsa dela esan genezake. Arau hauste gutxi seinalatu behar dira, eta benetan gehiegizkoak diren ekintzak bakarrik zigortuko dira.

2. 10/11 URTEKO ADINA (ALEBIN MAILAKO LEHEN URTEA)

Bigarren urte honetan kontzeptu gehiago ikasi beharko dituzte haurrek, eta haiei lotutako ekintza gehiago ere zigortu beharko dituzte arbitroek.

Hona hemen helburu teknikoak:

- Jokalariaren gorputz jarrera baloiarekin eta baloirik gabe.
- Baloia babestea.
- Abiatzeak eta geldituak balioarekin eta baloirik gabe.
- Norabide aldaketak baloirik gabe.
- Bularreko pasea eta botezko pasea esku batekin.
- Lasterkako botea eta bote babestua.
- Norabide aldaketak, aldaera guztietan.
- Jaurtiketaren mekanika eta saskira sartzearen mekanika.
- Iskintxoak baloiarekin.
- Defentsaren hastapena.

Ikus dezakegunez, askoz ere ekintza tekniko gehiago ikasi behar dira. Hala ere, adin horietan ezagupen berriak bereganatzeko gaitasuna oso handia da; beraz, ariketak eginez, banakakoak hasieran, eta baterakoak gero, jokalariek erraz bereganatzeko modukoak dira helburu gehienak.

Lehiaketa orain entrenamenduetan ikasitako ekintzak erabiltzeko eta hobetzeko ariketa praktiko bihurtzen da. 8/9 urteko adinean ez bezala, partida orain lan tresna baliagarri bilakatzen da, non jokalariek beren entrenatzailearenaz kanpoko eragina jasotzen duten, eta eragin hori zigorren bidez agertzen da, hau da, jokalariek egindako hutsengatik arbitroek ezartzen dituzten zigorren bidez.

Adin honetan arbitroak agerpen nabarmenagoa dauka, nahiz eta oraindik arau hauste guztiak zigortzen ez dituen. Hona hemen oinarrizko gomendioak:

- Baloiarekin aurreratzea: tarte laburragoa eman behar diete jokalariei, aurreratzen ari direla, bote egiteko. Lehen 4 metrokoa aipatzen bagenuen, orain metro 1 bakarrik utziko diegu. Gogoratu behar dugu entrenatzaileek urte honetan egin behar duten lan nagusietako bat erasoan oinen mugimendua lantzea izango dela; beraz, gehiago eskatuko dugu atal honetan, baina oraindik huts egiteko tarte txiki bat eman. Baloiarekin geldituak egiteari dagokionez ere huts egiteko tarte txiki bat utz dezakegu, aurreratzean utzi dugunaren antzekoa, hau da, urrats bat gehiago (pibotatzeko oina urrats bat mugitzea).
- Driblin bikoitza: zigortu egin behar dugu. Jokalariek dagoeneko jakin behar dute driblin bat amaitutakoan baloia pasa egin behar dela eta ez dutela bigarren driblina hasi behar.
- 3 segundoak: zigortu egingo dugu, baina baloia hartzen bada aurkakoen eremu mugatuan haren zain denbora puska bat eman ondoren bakarrik. 3 segundoen gainerako ekintzak geroagoko hezkuntza une baterako gordetzen dira.
- Faltak: ukipen pertsonalak gehiago dira bai irizpidez bai kopuruz. Horrek esan nahi du defendatzeko ohitura hartzen hasten direla, izan ere, lantzen hasten baitira bai defentsako legezko gorputz jarrera bai baloidun jokalariaren defentsa. Jaurtiketaren mekanika lana ere hasten da. Beraz, ukipen pertsonal gehiago zigortuko ditugu, aurreko urtean baino, honelakoak, batez ere: defendatzaile batek baloidun jokalaria bultzatzea, eta saskira jaurtitzeko duen jokalaria ukitzea. Gainerako ukipenak ez dira garrantzitsuak adin honetan, oso gutxi izango dira eta.

Arbitroak egin beharreko lanaren laburpen gisara esan dezakegu nolabaiteko esku hartze bat egiten hasten dela jokalaria ikasten ari diren oinarrizko ekintza tekniko horien gainean, nahiz eta jokalariei oraindik huts egiteko tarteak ematen dizkien. Bi helburu hauek lortu behar dira: lehenengoa, ulertzea 9/10 urteko haurrak direla eta pixkanaka-pixkanaka bereganatu behar dituztela ezagupen berriak; bigarrena, eragozteko zigor pila bat egon dadin, bestela horretan

agortuko baita partidaren denbora eta etengabe hautsiko da jokoaren erritmoa. Gogora dezagun partidaren denbora erlojua gelditu gabe kontatzen dela; horregatik, jokia gehiegi eteten bada, horrek denbora asko jaten dio jokoari.

3. 11/12 URTEKO ADINA (ALEBIN MAILAKO BIGARREN URTEA)

Hirugarren urtean alderdi tekniko hauek ikasi behar dituzte jokalariek:

- Baloia hartzeko iskintxo soila eta ateari bizkarra emanda.
- Buru gaineko pasea, bizkar atzeko pasea eta beisbol pasea.
- Jaurtiketa librea.
- Saskira sartzeko alboko bermeez, saskia pasata eta urratsa janda.
- Zuzeneko blokeoa.
- Baloi aldearen eta laguntza aldearen arteko desberdintasuna.
- Defentsako laguntzak.
- Defentsako errebotea eta baloia zaflatzea.

Alebin mailako bigarren urtea lehen urtean bereganatutako ezagupenak sendotzeko da, eta horiez gain badaude atal berri batzuk, ia erabat teknikoak eta arbitroaren lanean eragin txikia dutenak. Beraz, apenas aldaketarik dagoen bi urteetako arbitratze moduen artean.

- Ukipen pertsonalak: jokalariek trebetasun handiagoa dute jokoan, baita gorputz koordinazio handiagoa ere; horren eraginez, defentsa lan handiagoa egiten dute. Gauza ziurra da falta pertsonal gehiago zigortuko direla partida bakoitzean, baina goian azaldutako parametroen barruan, hala ere. Gerta litekeen aldaketa bat bakarrik ikusiko dugu hurrengo puntuan.
- Blokeoak: txikien mailan Minisbasketeko Araudia da gidari. Araudi horren arabera galarazita dago zonako defentsa egitea jokalarien ikaskuntza bultzatzeko. Testuinguru horretan azpimarratu nahi dugu zuzeneko blokeoak azaltzen direla, une horretan baloia erabiltzeko ardura duen taldekideari laguntzeko bereziki. Normalean adin horretan goiz da partidetan kontzeptu hori praktikan aplikatuta ikusteko, baina kontuan hartu behar dugu balitekeela hura agertzea, ukipenaren legezketasuna zuzen epaitzeari begira, batik bat.
- Baloiarekin aurreratzea: baloia hartzeko iskintxoak egiteak erneago egotera behartzen du arbitroa, ea legez kontrakoak diren antzemateko. Gainera saskibaloia ikasten daramaten hirugarren urtea izanda, arau hauste gehiago izango dira arbitroaren eskakizunak handiagoak izan ahala. Dudatu gabe zigortu behar ditu oinarrizko bi ekintzok:
 - driblinean irtetzean pibote oina altxatzea baloia eskutatik irten baino lehen, eta
 - bi aldi baino gehiagoko geldituak egitea baloiarekin

Arbitroak eskakizun maila handia eduki behar du, entrenatzaileek erakutsitako arauen ikasketa indartzeko asmoz.

4. 12/13 URTEKO ADINA (INFANTIL MAILAKO LEHEN URTEA)

Aldaketa nagusia joko eremua aldatzean datza, -FIBA- Nazioarteko Saskibaloia Federazioaren Araudiak ezarritako neurriak hartzen baititu orain. Horrek berarekin dakar jokalaria eremu horretan berrantolatu beharra, eta partidetan gastu fisiko handiagoa egin beharra.

Gainera, ezagupen teknikoaren maila asko igotzen da; hala, gure kirolaren ezaugarri tekniko nagusiak ezagutzen hasten da jokalaria.

Ikus ditzagun ikasi beharko dituen ezagupen berriak:

- Atzera jirata eta autoblokeozko harrera iskintxoak.
- Bote ondoko pasea eta eskutik eskurako pasea.
- Zeharkako blokeoa.
- Mozketaren defentsa.
- Zuzeneko blokeoaren defentsa eta zeharkakoarena.

- Laguntzak eta markaketa aldatzeak.
- Errebotea erasoan.
Arbitratzeari begira ekintza hauek hartu behar ditugu kontuan:
- Ukipen pertsonalak: gehiago dira, bai aldaerez bai kopuruz. Partidetan 50 faltaraino ere iristen da. Ukipen gehienak baloidun jokalariai egiten zaizkio, baina beste batzuk ere nabarmen areagotzen dira, hala nola, bultzadak erreboteetan eta blokeatzeko ekintzetan, eta baita ere mugitzen ari direla baloia hartzea bilatzen duten jokalariei ukipenak egitea. Oro har, baloirik gabeko jokoak dezente areagotzen da, eta horren parean era guztietako falta pertsonalak ere bai.
- Baloiarekin aurreratzea: ahal den gehiena zorrotz behar dira eskakizunak zigorretan. Funtsezko adina dugu hau, eta jokalariek baloiarekin aurreraterakoan egiten dituzten akatsak zuzentzeko aukera izango dute. Horregatik frogatu behar diegu entrenamendu on batean sortutako mugimendu on horiek egin ezean, ezinezkoa dela saskibaloiko partida bat jokatzeko, ezin baita aurrera jo baloia eskuetan duzula.
- Gainerako arau hausteak: bi arau hauste berri azaltzen dira, Pasarelako Araudian badaudenak, baina Minibasketekoan ez zeudenak, hala nola, 8 segundoen araua eta geldotasunaren araua. Orain jokalariek baloia saskiratzen saiatzeaz gain, epe jakin batean jaurti behar dute saskira, baloia galtzeko zigorraren pean. Arbitroek 8 segundoko kontaktak egin behar dituzte, eta eraso luzeegiak zaindu, geldotasunaren araua betearazteko, hala dagokionean.
Infantil mailako adin horretan arbitroek **esku hartze handia** izango dute, egiten diren arau hauste guztiak zigortuz. Partidek luze joko dute, eta batzuetan ikusteko aspergarriak izan daitezke, baina ez parte hartzaileentzat, diruditen baino askoz biziagoak izaten direlako. Arbitroen lana inoiz baino beharrezkoagoa da prestakuntzako aldi honetan.

5. 13/14 URTEKO ADINA (INFANTIL MAILAKO BIGARREN URTEA)

Jokalariei dagoeneko ekintza tekniko gehienak irakatsi zaizkie. Orain hau bakarrik falta da: ekintza horiek hobetu eta xehetasun txiki batzuk gehitu, jokaldi konplexuagoak sakontzeko balio dutenak, saskira sartzekoak, esate baterako.

Hona hemen:

- Pase angelua.
 - Saskira urrats erdiz eta txingoka sartzeko.
- Izan ere, jokaldien zuzenketak baino ez dira, ez baitute gehiegi aldatzen arbitroen lanak jokoaren gain duen eragina.

Adin honetan eutsi egingo diogu arbitratze lanaren gaineko irizpideari, aurreko atalean azaldu dugunari, alegia. Baliteke esku hartze maila jaistea, erlazio hori alderantziz proportzionala baita jokalariek izaten duten hobekuntza teknikoarekiko. Jaitsiera hori kasu hauetan bakarrik gertatuko da: jokalariek hobekuntza tekniko nabaria izan dutenean, legez kontrako aurreratzeak gutxitan bakarrik egiten dituztenean, eta defentsako ekintzak hobeto hautatzen dituztenean, zigortu beharreko falta kopurua jaitsaraziko baitu horrek.

Urteen poderioz hartutako esperientziaren ondorioz irizpide honi eusten diogu: nahiz eta balitekeen partida batzuk -gutxi- arau hauste gutxirekin jokatzeko, gehienek aurreko adinaren ildotik jarraituko dute.

6. LABURPEN TAULA

	8/10	10/11	11/12	12/13	13/14
Alboko marratik kanpo	BAI	EZ	BAI	BAI	BAI
Biren arteko jauziak	GUTXI	EZ	DENAK	DENAK	DENAK
Urratsak	GUTXI	GUTXI	BAI	DENAK	DENAK
Dobleak	EZ	GUTXI	BAI	DENAK	DENAK
3"	EZ	GUTXI	BAI	BAI	BAI
8"	EZ	EZ	EZ	BAI	BAI
24" (geldotasuna)	EZ	EZ	EZ	BAI	BAI
Beste arau hauste batzuk	EZ	EZ	GUTXI	BAI	BAI
Falta jaurtitzailari	GUTXI	BAI	BAI	DENAK	DENAK
Falta baloidunari	GUTXI	GUTXI	BAI	BAI	DENAK
Falta errebotean	EZ	EZ	GUTXI	BAI	BAI
Falta blokeoan	EZ	EZ	EZ	GUTXI	GUTXI

Hitzen esanahia:

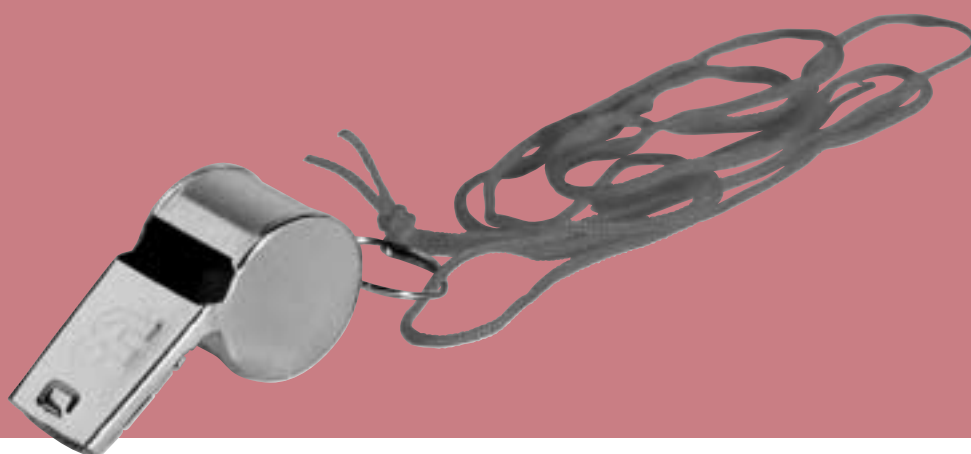
EZ - ez da batere zigortzen

GUTXI - argi eta garbi daudenak zigortzen dira

BAI - normalean zigortu egiten dira

DENAK - den-denak zigortu behar dira, inolako salbuespenik gabe

**ARAEI BURUZKO
KONTZEPTU
NAGUSIAKE**



1. ARAUDIARI BURUZKO SARRERA

Saskibaloiko Araudiak, beste edozein arau multzok –lege sortak- egiten duen bezala, helburu batzuk aurkezten ditu, eta ezaugarri ditu era askotako alderdiak, kontuan hartu behar direnak.

Berari buruz hitz egiterakoan bizirik dagoen arau multzoa dela esan behar dugu, etengabeko bilakaeran ari baita. Ia-ia bi urtez behin izaten dituen aldaketen funtsezko helburua jokoari ikusgarritasun handiagoa ematea izaten da, eta hala erakargarriago gertatzea bai jokalariei bai ikusleei.

Horrek esan nahi du aitortu beharra dagoela jokoabiada izugarrian bilakatzen dela, izan ere, arauen asmoa baita bai jokoari aldaketak sartzeko bai jokoaren filosofiarekin bat ez datozen alderdiak zuzentzea. Jokoaren **bizitasunak** oreka du oinarri: indarraren eta teknikaren arteko oreka, defentsaren eta erasoaren artekoa, banakotasunaren eta taldearen artekoa. Bizitasun horrek, bada, **oreka** ezin hobea eskatzen du, eta oreka horrek ez du ez alde batera ez bestera egin behar, gure kirolaren muina bera aldatuko ez badugu, behintzat.

Seguraski kirol ezagunen aldean berak egiten ditu aldaketarik ugariak eta sakonak bere arau multzoan. -FIBA- Nazioarteko Saskibaloiko Federazioko legegileek eginahal guztiak egiten dituzte saskibaloia osatzen duten kolektibo guztietako solaskide guztiei beren iritzia eta hausnarketak eskatzeko, arauak hobetzearren.

Araudia, ordea, bere ontasunak eta helburuak gorabehera, punta-puntako lehiaketetarako pentsatuta dagoen arau multzo bat besterik ez da, eta halako lehiaketak oso urrun daude saskibaloian aritzen diren gehienek osatzen duten praktika afizionatu eta prestakuntzakotik.

Eskasia nabarmen hori neurri batean zuzentzeko eta jokoaren errealitatea arau zehatz batzuei egokitzeko asmoz sortu dira Minibasket eta Pasarelako araudiak.

2. MINIBASKETEKO ARAUDIA

Minibasketeko Araudia hamabi urte arte (adin hori barne) erabiltzen da. Benjaminen eta alebinen mailak izan daitezkeenak hartzen ditu.

Jokalekua txikiagoa da FIBAk lehiaketetarako araututa dagoena baino. Hala, jokaleku txikiago hori haurren neurriari egokitu dago, hartara gutxiago nekatu eta errazago mugi daitezten. Horregatik, taulak eta saskiak beherago daude, eta baloiak gutxiago pisatzen du.

Kontzeptu giltzarri bat gailentzen da araudi honetako arauetan: hezkuntza edo pedagogia. Alde horretatik garrantzitsua da ikustea nola Araudiko hitzaurreak berak kontzeptu horiek entrenatzaileengana eta arbitroengana ere zabaltzen dituen, ulertzen baitu saskibaloian parte hartzen duten guztiak daudela prestakuntza aldiak.

Hitz bitan esateko, hona hemen giltzarri diren kontzeptuak:

- GARRANTZITSUAGOA DA HOBEKUNTZA IRABAZTEA BAINO
- DENEK JOKATU BEHAR DUTE
- DIBERTITUZ IKASI BEHAR DA

Araudi honen helburu nagusietako bat da taldeko partaide guztiek parte har dezaten bultzatzea, zein gaitasun tekniko duten aparte utzita. Horretarako, jokalarien zerrendak osatzeko arau bat sortzen du, zeinaren arabera partidako aktan izen emandako jokalariek guztiek, nahi eta nahi ez, 10 minutu jokatu behar baitute gutxienez. Horri esker, prestakuntzan motelago dabilzan jokalariek beren taldekide azkarragoek bezala parte hartzeko pizgarri hori dute partidetan.

Ez dago 8 segundoen araurik. Kontua da jokalariek gaitasun handiagoa hartzea baloia boteka eramatean eta menperatzean, erasoko pistara denbora tarte jakin batean iritsi beharrak berarekin dakarren presa eduki gabe, alegia.

Badago geldotasunaren araua, talde bat zigortzen duena baloia saskiratzeko ahaleginik ez egiteagatik eta partidaren emaitzarekin jokatzegatik. Arbitroa horretaz ohartzen denean ozenki esan behar du “Hamar segundo!”, eta alderantziz kontatzen hasiko da saskira jaurtitzeko gelditzen den denbora seinaltatzeko.

Berariaz debekatuta dago zonako defentsa. Hori egiten duen taldeko entrenatzailea falta teknikoarekin zigortua izango da. Arrazoia da jokalarien banakako gaitasun teknikoa garatu behar dela oinarrizko kontzeptuetan, hala nola, iskintxoak egiten, saskira sartzen, eta abar egiten, bestela halakoak gutxiago egingo bailituzkete zonako defentsa egiten utziz gero. Izan ere, zonako defentsa traba ikaragarria da jokalariek ikas dezaten, eta guztiz debekatu beharra dago.

Jokoaren kronometroa erabiltzeko moduan ere desberdintasunak agertzen dira. Parte hartzaileen adina oso txikia denez, “erlojua gelditu gabe” jokatu ohi dira partidak, hau da, kasu hauek zigortzen direnean bakarrik geldituko da erlojua: biren arteko jauzia, falta pertsonal bat, hutsarte erregistratu bat ematen denean, edota jokalaria batek bere bosgarren falta egiten duenean.

Azpimarratzekoa den beste alderdi tekniko bat da hiru puntuko saskiraterik ez dagoela. Saskira jaurtitzen ikasteak ez du zerikusirik kokalekuarekin; jokalariek jaurtiketaren teknika ikasi behar dute, baina aparte utzita saskiratzeak bere taldearentzat zer balio duen. Kontua ondo jaurtitzea da, ez zeinek tanto gehiago egin.

3. PASARELAKO ARAUDIA

Minibasketeko Araudiaren adar bat da Pasarelako Araudia. Haren gainean aldaketa batzuk egin dira zubi bat (edo pasabide bat) egitearren Minibasketeko jokoaren eta saskibaloikoaren artean. Egokia da adin hauetan: teknikan eta gorputzean aurrera egiteagatik jokalariek Minibasketeko Araudia gaingitu bai, baina oraindik saskibaloia joko normalera jauzi egiteko prest ez daudenean.

Araudi honetan arau berriak jasotzen dira helburu hau lortzeko: jokalariei, entrenatzaileei eta arbitroei aurrerapen tekniko eta taktiko egokia egiteko aukera ematea. Eta aurreneko hasten da erdikusten, baina lehentasuna hartu gabe oraindik, irabazteko helburuarekin denek batera lan egitearen kontzeptua.

Nagusiki desberdintasun hauek ditu: legez kontrako defentsak baimentzen dira; denborari buruzko arau berriak sartzen dira (zortzi segundoena eta hogita lau segundoena); eta hiru puntuko saskiratzea ere sartzen da.

Joko eremua dagoeneko FIBAren saskibaloian ohikoa dena da: 28 x 15 metro. Jokalariak hazi egin dira; beraz, teknikaren ikaskuntza joko eremu berriari egokitzeko aukera ematen du horrek. Jokaleku horretan iraupen fisikoa areagotu egin beharko dute, eta saskirako jaurtiketak beste modu batera egin.

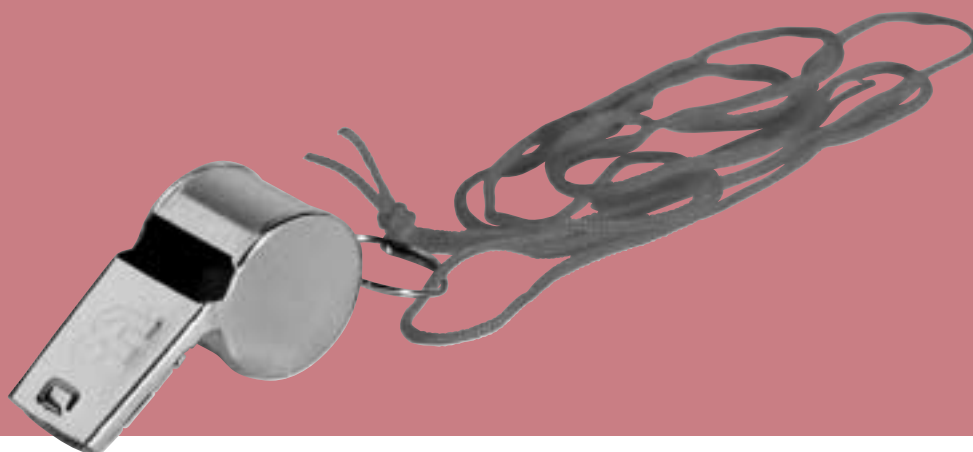
Zonako defentsak erabiltzen -lehen legez kontrakoak- uztearen ideiak honako uste hau du oinarri: prestakuntzako jokalariek, araudi honi heltzen diotenerako, lan honen lehen zatian azaldutako baliabide tekniko nagusiak menperatuta dauzkatelakoa. Banakako baliabide teknikoez ondo jabetu badira, aurrerantzean taktikako kontuak menperatzean datza egin beharreko lanaren puska handi bat. Taktikaren barruan defentsak landuko dira, zonakoak barne. Eta zonako defentsak erabiltzeak berarekin dakar jaurtiketaren mekanika oso ona garatzea, funtsezkoa baita, taktikako diziplinarekin batera, barneratzei begira, ahalik eta puntu gehien lortzeko eta irabazteko aukera izateko.

Era berean, saskira jaurtitzearen mekanikak hainbesteko hobekuntza egin behar izan du, ezen dagoeneko urrutitik ere berme handiko jaurtiketak egin baitaitezke. Giharren ahalmenak eta jokalarien koordinazioak aurrera egin dute; horri esker, eta gozatuz irabaztearen ideia berria lagun, hiru puntuko saskiratzea erabil daiteke, aldakortasun handiagoa eskaintzen baitie taldeei erasoan.

Azpimarratu beharreko hurrengo kontua da indarrean sartzen direla denborari buruzko arauak. Dagoeneko aipatu dugun banakako gaitasun teknikoen hobekuntza horrek berarekin dakar baloia saskiratzeko denborazko helburu batzuk bete beharra ezartzea. Lehenengo betebeharra da erasoko eremura gehienez ere 8 segundoan heltzea; bigarrena, berriz, saskira gehienez ere 24 segundoan jaurti beharra. Bi arau horiei esker taktikako aldaerak sar daitezke, hala nola, erasoko eremuan edota joko eremu osoan zonako defentsa presionatzaileak egitea, arauak betetzea eragozteko, eta horrela dagokion zigorra ezartzeko, edota, gutxienez, beste taldeko jaurtitzaileei traba egitea ehunekoen kopurua nabarmen jaitsarazteko.

Laburbilduta, Pasarelako Araudia erabiltzeak esan nahi du jokalariek, entrenatzaileek eta arbitroek prestakuntzako heldutasun askoz handiagoa behar dutela Minibasketeko Araudiarekin baino, eta filosofia zorrotz horren arabera betearazi behar direla arauak. Esan liteke Pasarelako Araudia saskibaloia ren mundura lehen aldiz benetan hurbiltzea dela, eta horrela ulertu behar dela.

**JOKO ARAUAK:
AURKEZPENA ETA AZTERKETA,
FEDERAZIOKO KIDE EZ DEN
ESKOLA ARBITROARI BEGIRA**



1. SARRERA: ELKARGOKO KIDE EZ DEN ARBITROA

Gipuzkoako saskibaloiairen eskola mailetan zera gertatu ohi da: partidak zuzendu behar dituzten pertsonak -arbitroak- ez dira Gipuzkoako Saskibaloia Federazioaren menpe dagoen Arbitroen Batzordeko kide.

Hori hala izaten da bi alderdi hauek elkartzen direlako: lehenengoa, zenbaki kontu hutsa da, alegia, lehiaketa osoa harrapatzeko behar adina arbitrorik ez egotea arbitro prestakuntza duenik; eta bigarrena, aurreko urteetan finkatutako ohitura bat egotea, alegia, maila horietako arbitro lanak taldeei berei lotutako pertsonak egitea (gurasoek, goragoko mailako jokalariek, entrenatzaileek...).

Federazioak gogotik nahiko luke lehiaketa guztiak (eskolartekoak barne) harrapatzeko behar bezain handia litzatekeen arbitro plantilla bat edukitzea. Gaur egun, ordea, ezinezkoa da hori, izan ere, oraingo plantillak doi-doi harrapatzen baititu Federazioaren menpeko mailak, baina ez Aldundiaren menpeko eskola kirolekoak.

Beste probintzia batzuek erakusten digutenez, oinarrizko mailetan Arbitro Eskolako kideak jokalaria eta entrenatzaileekin batera prestatzen dira, baina adibide hori ametssezko helburua da, oraingoz lortu ezinezkoa, hain zuzen ere.

Hala eta guztiz ere, Federazioak zuzendu eta lagundutako arbitro gaitu nahikorik ez egoteak sortzen duen arazoa ez da espero zitekeen bezain handia zentzu ona hain garrantzizkoa den kirol batean. Prestakuntzako maila horietan erabilitako filosofia zuzenari eskerrak –salbuespen gutxirekin– ez da gatazkarik sortzen, eta hezkuntza alderdiak lehiakortasun alderdiei gailentzen zaizkie.

Beraz, eskola arbitroak ezaugarri nagusi hauek eduki ditzake:

- Normalean pertsona gaztea.
- Sarritan saskibaloiairen munduari lotua, jokalaria nahiz entrenatzaile moduan.
- Joko arauak eta arbitratzeko mekanikari buruzko prestakuntza teknikorik ez duena.

Senex jardun ohi dute halako arbitroek, arbitro lanean bizi izandako ezagutza alderdi teknikoari gailentzen zaiela, hain zuzen ere. Oinarrizkat dute beren esperientzia, eta besteei laguntzeko gogoia, eskolako partidak arbitratuz, kasu honetan.

Jokalarien bilakaera teknikoak dakitena –arbitratzeko era egokiaz, beraz- jokalaria gisa izandako beren bilakaerari esker dakite, ez Federazioko teknikariek ezarri eta araututako eskema bati esker.

Hizkera teknikoaren ezagutza urria daukate; haiekin hitz egiterakoan terminologia teknikoegia erabiltzen bada mezua galtzeko arriskua dago. Era berean, jokaldi korapilatsuak aztertzeak –izaten da halakorik, baina oso portzentaia txikia dute joko orokorraren aldean- ez du ezertarako balio, denbora gehiegi behar delako haiek ikasteko gainerako jokaldien aldean. Normalean gertatzen denari jarri behar dio arreta, gertaera arruntari, eguneroko jardunean joko eremuan topatuko duenari, bere ardura beste arlo batzuetara barreiatu gabe, alegia.

Haietaz prestatu ditugu ondorengo atalak, oinarrizko arauak gainbegiratzeko asmoz, baina ez erabili beharreko araudiaren arabera betearaz ditzaten, arauak berek zer dioten ikusteagatik baizik, eta hartzaileari egokitutako hizkera erabiltzen ahalegindu gara.

2. ARAU HAUSTEAK ETA FALTAK

Saskibaloiko arbitroak txilibitua jo eta jo aritzen dira partida hasi eta bukatu arte. Txilibitua joz seinalatzen dutena bi multzo oso ezberdinetan banatzen da: faltak eta arau haustekak.

Bi kasuetan, arau haustea edo falta egiten duen taldeak baloia galtzen du, eta beste taldeari eman behar dio, horrek alboko sakea egin dezan, edota, falta jakin batzuetan, jaurtiketa libreak egiteko eskubidea dauka beste taldeak.

Bi multzoen arteko aldea hauxe da: jokalaria batek gehienez falta kopuru jakin bat egin

dezake, eta kopuru horretaraino iristen bada partidak kanporatua gelditzen da; arau hausteez, berriz, ez dute mugarik, haiek egiteagatik ez baita inor kanporatzen.

- Arau hausterik ohikoenak: urratsak, dobleak, alboko marratik ateratzea, eta hiru segundoak.
- Faltarik ohikoenak: falta pertsonala, mota guztietan, eta falta teknikoa.

3. ARAU HAUSTEAK

3.1. Biren arteko jauzia/Baloia atxikita.

Partida hasteko, biren arteko jauzi bat egiten da. Jokalari bakoitza zirkuluan dagokion aldean jarri behar da, defentsako bere eremuaren aldean, erasoko saskiari begira. Arbitroa zirkuluan sartu eta gora jaurtitzen du baloia bi jokalarien artean, **jauzi eginez jokalariek eduki dezaketen helmenetik gorago** jaurti ere. Jaisten ari denean uki dezakete baloia.

Arau hausterik ohikoena izaten da oraindik igotzen ari dela ukitzea jokalari batek baloia. Hori egiten badu, bere taldeak baloia galtzen du, eta beste taldeak eskuratzen du, alboko marratik jokatzeko.

Ohiko gauza izaten da, baita ere, arbitroak baloia gaizki (oker) jaurtitzea, jokalarietako bati abantaila emanez. Orduan, arbitroak argi ez daukan beste edozein jokalditan bezala, berriro jaurti behar du baloia.

Beste egoera batean ere seinalatzen da biren arteko jauzia: baloia atxikita dagoenean, hau da, talde ezberdinetako bi jokalari edo gehiago noraezean dabilen baloia harrapatu nahian ari direnean. Arbitroak hori seinalatu behar du, baldin eta argi eta garbi badago jokalariek irmo helduta daukatela baloia. Orduan, biren arteko jauzia egingo da hurbileneko zirkuluan, goian azaldu dugun bezala.

3.2. Hiru segundoak

Arau interesgarria dugu hau, prestakuntza mailetan sarri zigortu behar izaten dena. Erasoa ari den taldeko jokalaria hiru segundo egon daitezke gehienez defentsan ari den taldearen zonan. Erasoa ari den taldeko jokalari bati hiru segundoko zigorra ezarriz gero, defentsan ari den taldeak berreskuratzen du baloia.

Behe mailetan bi arazo gertatu ohi dira:

- Jokalariek joko eremuan beren kokalekua aurkitu behar dute; hala, askotan geldirik geratzen dira aurkako taldearen zonan, eta ez dira horretaz ohartzen; zigortzen baditugu, orduan bakarrik ikasiko dute.
- Maila berean adin berekoak ez diren taldeak jokatzen ari direnean, jokalari batzuk, batzuetan, askoz altuagoak izaten dira besteak baino. Orduan, jokalari horiek ez dute horretaz baliatu behar eta erasoan ari direla mugitu gabe gelditu; berehala ezarri behar zaie 3 segundoen zigorra zonatik irteten ez badira.

Bi arazo horietatik ondorio hau atera dezakegu: askotan seinalatu beharko dugula hiru segundoen arau haustea, bereziki 11/12 urtetik aurrera. Jokoaren kalitate teknikoak eta entrenatzaileek berek eskertu egingo digute.

3.3. Bost segundoak

Baloia daukan jokalaria bost segundo ditu baloia taldekide bati pasatzeko edo bote egiteko. Defendatzaileak ez badio uzten bost segundo horietan pasatzen, arbitroak arau haustea seinalatuko du eta defentsan ari den taldeari emango dio baloia.

Ez da ohiko jokaldi bat, baina gertatzen da noizean behin. Prestakuntza mailetan oraindik prestakuntza tekniko txikia daukaten jokalariei gertatu ohi zaie, ez dute jakiten-eta baloiarekin zer egin eskuartean daukatenean.

3.4. Zortzi segundoak

Bere defentsako pistan baloia duen taldeak 8 segundo ditu erasoko pistara iristeko. Talde batek baloia duela esaten da beraren jokalarietako batek baloia eskuetan daukanean edota harekin boteka ari denean. Une horretantxe hasiko da kontaktzen arbitroa 8 segundoak, ez lehenago (baloia ukitu baina helduta ez edukitzeak ez du balio, jokalaria bere menpean eduki behar duelako).

Arau hau 12/13 urtetik aurrera betearaziko da, infantil mailatik aurrera, hain zuzen ere.

Jokaldi hau gutxitan gertatzen da, baina arazoak sortu ohi dizkie arbitroei, zeren eta konturatzen direnerako talde batek zailtasunak dituela erasoko pistara pasatzeko, eta kontaktzen hasten denerako, segundo batzuk pasatu baitira. Arreta handia eskatzen du. Laguntza bat: aldi amaierako egoeretan izaten da, bereziki saskiratzearekin amaitzen duten jaurtiketa libreen ondoren.

3.5. Geldotasuna / hogeita lau segundoak

Talde batek denbora jakin batean jaurti behar du saskira; ez du balio saskiratzen ahalegindu gabe jokatzeko. Bi eratarata betearaz daiteke:

- hogeita lau segundo: erasoan ari den taldeak hogeita lau segundo ditu saskira jaurtitzeko. Araua ez du arbitroak zaintzen, ohar hartzaileak baizik. Pasarelako Araudikoa da.
- geldotasunaren araua: arbitroak geldotasuna seinalatuko du talde batek erasotzeko ahaleginik egiten ez duela ikusten badu, hau da, denbora pasatzen utzi besterik egiten ez duela. Minisbasketeko Araudikoa da.

Araoak: saskira jaurti eta baloia oraindik airean dagoenean seinala daiteke. Hori gertatzen bada eta baloia saskian sartzen ez bada, baloiaren jabetza defendatzaileentzat izango da; saskian sartzen bada, ordea, saskiratzea baliozkoa izango da.

3.6. Driblin bikoitza (dobleak)

Baloidun jokalaria bote egin, eta gero gelditu egiten bada, ez dauka berriro bote egiterik. Ikus dezagun jokaldia irudiz irudi:

- Jokalari batek baloia hartzen du eta bote egiten du.
- Jokalaria gelditu egiten da, baloia eskuetan duela.
- Berriro bote egiten du = driblin bikoitza (dobleak).

Ohiko jokaldia da prestakuntza mailetan. Jokalaria adinez zenbat eta txikiagoak izan, orduan eta gehiago seinalatzen da. Praktikan zera gertatzen da: jokalaria badaki ez daukala berriro bote egiterik, baina ahaztu egiten zaio lehenago bote egin duela, eta berriro egiten du. Gehienetan esperientziarik ez duten eta baliabide tekniko gutxi dituzten jokalariei gertatzen zaie, edota adin txikia dutenei. Kadete mailan oso arraroa da halakoak seinalatzea, eta maizago gertatzen dira txikien edo infantilen mailetan.

3.7. Urratsak

Araudi osoko araurik korapilatsuena eta irakasten zailena. Arbitro berriari oinarrizko ikasbidea ematearren berriro joko dugu jokaldien segidara, izan ere, araua bera azaltzen saiatzea denbora guztiz alferrik galtzea izango bailitzateke.

Araua ulertzeko aurretik eman behar den definizioa: Pibotatzea. Pibotatzea da baloidun jokalaria oin bat joko eremuaren gainean tinko jarri eta gorputza oin horren gainean mugitzea. Oin horri pibotatzeko oina deituko diogu.

Hortik abiatuta normalean gerta daitezkeen jokaldiak aztertuko ditugu.

1. Baloidun jokalaria baldintza batekin mugi daiteke: baloiarekin bote egin behar du pibotatzeko oina mugitu aurretik. Irudika dezagun jokaldia:

- Jokalaria baloia dauka.
- Jokalaria oin bat mugitzen du; orduan, mugitzen ez duen oina pibotatzeko oin bihurtzen da.
- Jokalaria bote egiten du pibotatzeko oina mugitu aurretik, eta hortik aurrera boteka mugitzen da = legezkoa.

- Aurrena pibotatzeko oina mugitu, eta gero bote egiten badu = urratsak. Saskira sartzen diren jokalarien ohiko jokaldia da, bereziki beheko adinetan.
- 2.** Korrika doan eta baloia jasotzen duen jokalaria, korrika eginez jarraitu nahi badu, bote egin behar du baloia jaso ondoren, bigarren urratsa egin aurretik. Irudika dezagun:
- Jokalaria korrika ari da eta baloia airetik doakio; baloia hartzen duenean bi gauza gerta daitezke: lehenengoa, oin batek ere ez du lurra ukitzen; bigarrena, oin bat lurra ukitzen ari da.
 - Lehenengo kasuan urrats bat egin dezake, eta gero bote egin; bigarrenengan, berriz, bertatik egin behar du bote, beste oina lurrean ipini aurretik. Horrela egiten badu = legezkoa.
 - Baldin eta, lehenengo kasuan, bi urrats egiten baditu eta gero bote egin = urratsak; bigarren kasuan, berriz, urrats bat gehiago egiten badu eta gero bote egin = urratsak.
- Pistan zehar lasterka doazela baloia jasotzen duten jokalaria deskoordinatu eta handiei gertatu ohi zaie jokaldi hau.
- 3.** Baloidun jokalaria batek, saskiari bizkarra emanda dagoela, bere gorputzarekin iskintxo egiten du –eta hori egitean pibotatu egiten du– bere defendatzailea engainatzeko eta baloia saskiratzeko. Beste oina mugitu aurretik bote egin behar du. Edo beste modu batera esanda, iskintxo gorputzarekin egin behar du, ez oinek:
- Jokalaria saskiari bizkarra emanda jartzen da, baloia eskuetan duela.
 - Gorputzarekin iskintxo egiten du eta oin bat mugitzen du gorputzaren norabide berean. Beste oina pibotatzeko oin bihurtzen da.
 - Gero beste aldetik ateratzen da boteka, pibotatzeko oina altxa aurretik = legezkoa.
 - Pibotatzeko oina bote egin aurretik mugitzen badu = urratsak.
- 4.** Jauzi egiten duen jokalaria baloia askatu egin behar du bere oinek lurra berriro ukitu aurretik. Ia beti saskiaren azpian gertatzen zaie jokalariei: jauzi egiten dutenean lehenago ikusi ez duten defendatzaile batekin topo egiten dute, eta hura ikustean, izututa, ez dute saskira jaurtitzen, eta baloia zeini pasa ere ez dute inor aurkitzen.
- Lau jokaldi horiek gertatu ohi dira “urratsak” zigortzean maila horietan. Askoz gehiago izaten dira, goian azaldutakoen aldaerak direnak, baina gutxiagotan gertatzen direnez, ez du merezi haiek azaltzea maila honetan.

3.8. Jokalekuan atzera

Arauk galarazi egiten du talde bat aurrealdeko pistara iritsi denean, berriro atzealdeko pistan jokatu ahal izatea.

Talde bati defentsa ona egiten bazaio pase larroak defendatzaileen mugimenduekin tapatuta daudenez, erasotzaileak behartuta daude pase txar bat egitera. “Jokalekuan atzera” zigortu ahal izateko, behar-beharrezkoa da hiru baldintza hauek betetzea:

- Talde bateko jokalaria aurrealdeko pistara iristen da.
 - Atzealdeko pistara baloia bidali duen jokalaria aurrealdeko pistan baloia zeukan talde berekoa da.
 - Atzealdeko pistan baloia hartzen duen jokalaria aurrealdeko pistan baloia zeukan talde berekoa da.
- Hori dena gertatzen bada “jokalekuan atzera” egitea da.
- Irudika dezagun:
- Erasoa ari den jokalaria aurrealdeko pistan dago.
 - Bere taldekideari pasatzen dio; pasea ez du ondo egin eta baloia atzealdeko pistara joan da, jokalaria horrek berak gaizki menderatu duelako.
 - Baloia bere taldeko beste lagun batek berreskuratzen du = “jokalekuan atzera”.
 - Adi: baldin eta, baloia ukitu eta atzealdeko pistara bidaltzen duena defendatzaile bat baldin bada, orduan erasotzaileak badauka baloia hartzea arau hausterik egin gabe.
- Maila guztietan gertatzen da, baina ez da ohiko arau hauste bat. Prestakuntza mailetan gehiago gertatzen da jokalarien hutsegiteengatik, defentsa on batengatik baino.

4. ORDEZKAPENAK

Oinarrizko saskibaloian lortu nahi den helburu nagusietako bat da jokalariek guztiek jokatzeko aukera edukitzea, hartara jokoaren alderdi ludikoan parte har dezaten, taldeko integrazioa gara dezaten, eta jokalariek ikasteko dituzten erritmo ezberdinak kontuan har daitezzen, alde handiak egon daitezkeelako kasu batetik bestera.

Horretarako, **jokalarien zerrendak osatzeko arau bat** sortu da, Minibasketeko Araudian nahiz Pasarelakoan, bietan betearaztekoa dena. Arau horren bitartez goian azaldutakoa lortu nahi da.

Arau horrek talde bateko jokalariek guztiak jokatzera eta atsedean hartzera behartzen ditu lehen aldiaren eta hirugarren aldiaren artean. Jokalari batek ez dauka jarraian jokatzetik edo atsedean hartzetik lehen hiru aldi horietan. Eta arbitroa arduratuko da akta begiratzeaz, arau hori betetzen dela bermatzeko.

Talde batek zortzi jokalariek eduki behar ditu gutxienez jokalarien zerrendari buruzko arau hori bete ahal izateko. Jokalari gutxiago edukita ere partida jokatu egingo litzateke, baina egoera hori aktaren atzealdean idatziko litzateke.

Aktan bada laukitxo bat, aldi bakoitzean talde bakoitzeko zein bost jokalariek jokatzeko duten idazteko dena. Aldi bakoitza hasi aurretik hasierako bostekoa eskatu behar die arbitroak entrenatzaileei, eta bosteko hori arauaren arabera dela egiaztatzea behar du.

Hortik aurrera honela bete behar da **ordezkapenen araua**:

- Lehen hiru aldietan jokatzeko duten jokalariek ezin ordezkariak daitezke, non eta beren bosgarren falta pertsonala egiten ez duten, lesionatzen ez diren, edo deskalifikatzen ez diren.
- Laugarren aldiaren, berriz, nahi adina ordezkariak egin daitezke, partidako erlojua geldirik dagoenean eta ordezkariak egin behar duen taldeak baloia bere menpe daukanean, beti ere.

5. HUTSARTEAK

Hutsarteak da denbora tarte bat, jarraibideak emateko asmoz, entrenatzaileak bere jokalariek biltzeko erabiltzen duena. Minutu bat irauten du, baina 50 segundo igarotzen direnean hutsarteak amaitzeko zorian dagoela abisatzen da mahaitik.

Minibasket eta Pasarelako arautegiak erabiltzen diren prestakuntza mailetan hamarna minutuko lau aldi jokatzeko dira. Talde bakoitzak hutsarte bana dauka aldi bakoitzeko, eta berdinketarik balego, eta horregatik bost minutuko luzapen bat balego, beste hutsarte bat egongo litzateke. Horrek esan nahi du luzapenik gabeko partida batean zortzi hutsarte egin litezkeela guztira.

Erabiltzen ez diren hutsarteak ezin dira hurrengo aldiarako gorde: galdu egiten dira.

Hutsarte bat eskatzeko ardura entrenatzaileak dauka; beraz, beste inork ezin du halakorik eskatu.

Hutsarteak emateko modua ezberdina da, zein araudi erabiltzen den:

- Minibasketekoan: arbitroak zerbait seinalatzen duenean. Baloiak saskiratu ondoren ez da hutsarterik ematen.
- Pasarelakoan: FIBA Araudian bezalaxe ematen dira. Arbitroak zerbait seinalatzen duenean, eta baita baloiak saskiratu ondoren ere, hutsarteak eskatzen duen taldeari saskiratu badiote.

6. FALTAK

Falta arau hauste bat da, talde ezberdinetako jokalarien arteko ukipena eskatzen duena edota kiroltasunaren aurkako portaera bat zigortzen duena. Horrek esan nahi du bi eratako faltak daudela: ukipenez eragindakoak, falta pertsonalak deitzen direnak, eta diziplinako faltak,

kiroltasunaren aurkako jokaerak zigortzen dituztenak.

Faltak pilatzeak berarekin dakar jokalaria edo entrenatzaileak kanporatzea.

6.1. Falta pertsonala

Ukipen batean falta pertsonalak zera eskatzen du: falta egiten dioten jokalariaentzat desabantaila bat egotea edota falta egiten duen jokalariaentzat abantaila bat egotea.

Arbitroak falta pertsonala seinatzen duenean hura egin duen jokalariaen zenbakia adierazi behar dio ohar hartzaileen mahaiari, falta hori kontuan har dadin, beharbada kanporatua izateko, faltak pilatzeagatik.

Taldeek joko zakarregia egin ez dezaten, falta pertsonalen kopuru bat ezartzen da, eta kopuru horretatik aurrera beti egingo dira jaurtiketa libreak, gure kasuan laurden bakoitzean laugarren faltatik aurrera.

Oinarrizko zigor hauek ezar daitezke:

- Saskira jaurtitzen ari ez zen jokalaria bati eginez gero: alboko sakea.
- Saskira jaurtitzen ari zen jokalaria bati eginez gero: jaurtiketa libreak jaurtitzailarentzat, nondik jaurtitzen ari zen kontuan hartuta (biko jaurtiketa bada, bi jaurtiketa libre, eta hiruko jaurtiketa bada, hiru jaurtiketa libre). Jaurtiketa sartzen bada, saskiratzea baliozkoa izango da (bi edo hiru puntu), eta beste jaurtiketa libre bat emango zaio jaurtitzailari.
- Baloidun taldeko jokalaria batek egiten badu falta, orduan baloia galdu eta beste taldearen eskuetara pasatzen da. Hemen inoiz ez da jaurtiketa librerik egiten; alboko sakea egiten da beti.
- taldeak lau falta pertsonal baino gehiago badauzka, bi jaurtiketa libre emango zaizkio beti, falta egiten dioten jokalariai.

Badaude zenbait printzipio ukipen pertsonala arautzen dutenak. Printzipio horiek guztiz definituta daude Araudian, baina haiek aztertzea gehiegizkoa da lan honetarako. Hala eta guztiz ere, eta ezinezkoa izan arren hitzez azaltzea zer seinatatu behar den, nik joko eremuan gerta daitezkeen gatazka egoera nagusiak azaldu nahi baditut, lan honen irakurleari oinarrizko orientabidea emateagatik da. Hona hemen:

- Jokoa baloiarekin. Bistan da baloia darabilenaren gain dagoela erantzukizunik handiena jokoaren segimendua egiten denean. Gainera, jokalariaen berezko bilakaeran, 8 eta 14 urte bitarteko adinetan, baloia iman bat bihurtzen da, saihesten zaila dena. Baloirik gabeko jokoaren heldutasuna, gaur egungo saskibaloiaren garapenean giltzarri dena, 14/15 urterekin hasten da ikasten. Horregatik, eskola mailetakoko jokalariaentzat, jokatzeak baloia edukitzea esan nahi du, ez blokeoak egitea edota 1x1, 2x2 edo 3x3 egoerak prestatzea. Kontu horien guztien eraginez, baloidun jokalariaen gain kontzentratuko da jokoaren %80a, eta beraz, arbitratze lanarena. Faltarik arruntenak baloidun jokalariai bultzatzea eta heldutzea izango dira, bai boteka ari denean bai saskira jaurtitzen ari denean ere.
- Piboten jokoak. Lan honetan egingo dugun azterketan arreta handiagoa jarriko diogu baloiarekin egiten den piboten jokoa baloirik gabe egiten denari baino. Arbitratze lanaren helburu nagusia erasoan ari den jokalariai egindako bultzadak seinatzea izango da, batez ere defendatzaileari bizkar emanda dagoenean.

6.2. Kiroltasunaren aurkako falta

Jokalaria baloiarekin jokatzen saiatzen ez denean egindako falta da (zangotrabatzea, elastikotik heldutzea), edota aurkako jokalariai ukipen bortitza egiten zaionean (jokalaria bat saskirantz doa eta kolpe gogorregia ematen diote baloia saskiratze modurik izan ez dezan).

Ez da ohiko falta bat; prestakuntza mailetan ia-ia ez da gertatzen.

Honela zigortzen da: falta egin dioten jokalariai bi jaurtiketa libre + alboko sakea ematen zaio. Falta egin ditenean baloia jaurtitzen ari bazen, hiru jaurtiketa libre izango ditu, baldin eta hiru puntuko zonatik jaurtitzen ari bazen. Saskiratzea lortzen badu baliozkoa izango da eta jaurtiketa libre bat + alboko sakea edukiko du.

6.3. Falta teknikoa

Jokalari baten nahiz entrenatzaile baten kiroltasunaren aurkako jokabide bat zigortzen du. Era askotako falta teknikoak egin daitezke, baina nagusia da arbitroari begirunerik ez izatea, edota keinu eta hitz zatarrak egitea.

Gipuzkoako Saskibaloia Federazioaren Departamentu Teknikoaren iritziz, Araudiaren arabera zigortzeko falta bat da, eta Minibasket eta Pasarelako araudietan ere azaltzen da. Hala ere, maila hauetan zentzugabekeria ikaragarria da portaera arrazoiengatik jokalaria bat zigortzeraino iristea.

Jokoaren helburu nagusia da pertsonak gizarte, kirol eta jolas alderdietan heztea, eta, aldi berean, gazteei ohitura osasungarriak sortzea ikasbide gisa balio diezaieten eta gizabidean prestatzen lagungarri gerta dakizkien. Ildo horretatik, arbitro bat egotea honela ulertu behar da: jokalariei eta entrenatzaileei prozesu zail horretan laguntzen dien pertsona bat dagoela.

Aldi berean, arbitroen jokaeran pertsonen zentzua tartean sartzen baita, horrek berarekin dakar huts egiteak egin daitezkeela, batzuk arinak, eta beste batzuk larriagoak, baina maltzurkeriarik gabeak, nolana ere. Bai asmatzen duenean bai huts egiten duenean, entrenatzaileek eta jokalariek ulertu behar dute arbitro afizionatu bat dela, bokazioz eta bere borondatez partida bat jokatzen laguntzen duena, bera gabe ezin joka baitzitekeen. Horrek esan nahi du haren akatsak ere onartu behar direla, bizitzan gure inguruko pertsonen akatsak eta geure akatsak berak ere onartzen ikasi behar dugun bezala.

Ez gara akats gabeak besteei akasgabatasuna eskatzeko. Horregatik, erabakien aurka protesta egitea burugabea da prestakuntza mailetan, eta burugabeagoa oraindik diziplinako faltak zigortzeraino iristea, falta teknikoa, adibidez.

Erregu egiten dugu, filosofia hori, Federazioaren prestakuntza ikastaroetan beti presente egon behar duena, zabaldu eta orokortu dadin, zenbat eta lehenago hobeto. Zorionez, zigortu behar diren jokabideak urriak izaten dira, eta urriagotzen ari direla sinetsi nahi dugu.

Falta tekniko bat bi jaurtiketa libreekin zigortzen da.

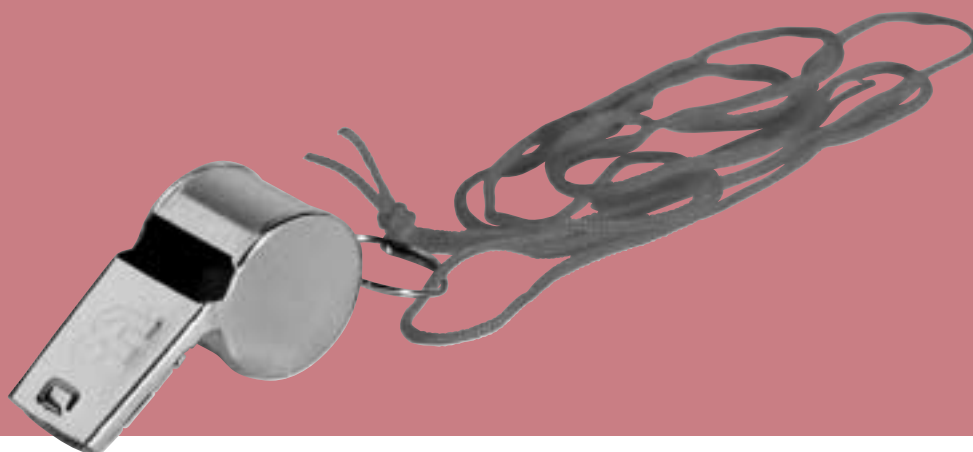
6.4. Falta deskalifikatzailea

Falta teknikoaren bertsio larriagoa da. Zigortu beharreko jokabidea muturrekoa denean edota behin eta berriz gertatzen denean falta teknikoa seinatu beharrean falta deskalifikatzailearekin zigortzen da hura.

Hori seinatu beharra falta teknikoarena baino itxuragabeagoa da oraindik. Zorionez, prestakuntza mailetan ia inoiz ez da seinatzen.

Haren zigorra da bi jaurtiketa libre + alboko sakea, eta kiroltasunaren aurkako faltan azaldutako aldaera berak ditu.

**ARBITRATZE LANAREN MEKANIKA:
KOKAPENA, SEINALEAK,
ETA ELKARLANA**



1. SARRERA: ARBITRATZE LANAREN MEKANIKA

Arbitratze lanaren mekanika arau multzo bat da, abiada bizian gertatzen diren ekintzak segundo hamarren gutxitan epaitzeko arbitroak daukan zeregin zailean laguntzeko helburua duena.

Hiru atal nagusitan banatzen da: kokapena, seinaleak, eta elkarlana. Hiru atalek osotasun bat dute, non arbitroek beren lanean dituzten behar ezberdinak azaltzen diren, eta gutxieneko arreta eskatzen duten arbitratze lana orokorrean zuzen egin dadin.

Beraz, arbitratze lanaren mekanika lan tresna bat da, laguntzeko helburua duena, baina ez da berez helburu bat, batzuetan uste hori egon daitekeen arren. Jokoaren arauak bezala jokoaren garapena ikusteko kokapen egokia zein den ere jakin behar da, baita lana banatzerakoan taldekide batekin elkarlanean nola aritu ere, edota arbitroen erabakiak ondo ulertzeko zer komunikazio sistema erabili behar den.

Arbitratze lanaren mekanika jokoarekin batera bilakatuz joan da, eta uneoro saiatu da egokitzen gure kirol batere estatikoa ez denak etengabe izaten duen bilakaera bizkorrari. Atal bakoitzean bilakaera hori laburtzen ere saiaturiko gara, arbitratze lanaren eta jokoaren ikuspegi orokorra sakontzeko helburuarekin.

2. JOKO EREMUAN NON KOKATU

Jokoaren ikuspeirik onena edukitzeko joko eremuan ondo kokatzen erakustea da kontua. Horri buruz, arbitroen axioma ezagun batek honela dio:

ONDO KOKATZEA ONDO ERABAKITZEA DA.

Hain zuzen ere, frogatuta dago arbitroen hutsegite gehientsuenen oinarria ez datzala irizpidean (pixkanaka hobetuz baitoa arbitroak esperientzia hartu ahala), joko eremuan benetan gertatzen ari dena gaizki hautematean baizik. Zenbat aldiz ikusi dugu telebistaz emandako partida batean arbitroak erabaki ulertezin bat hartu duela? Seguru askotan gertatu zaigula hori, eta, hala ere, kamara aldatzen denean eta arbitroak pistan duen kokapenetik jokaldia errepikatzen denean, orduan ohartzen gara zerbait egon dela tartean hutsegite horretan eragina izan duena: normalean beste jokalaria batzuek tapatuta egotea, jokalditik urrun egotea, edota arbitratzen ari den bitartean mugitzen aritzea; horra hor egin daitezkeen hutsegite nagusiak.

Mekanika sakontzen ahaleginduko gara, historian izan duen bilakaera abiapuntutzat hartuta.

2.1. Kokapena: bilakaera historikoa

Naismithen -saskibalo jokoaren sortzaileak- landu zituen lehen arauak oso oinarrizkoak ziren, eta ukipenik gabeko printzipio bat zuten abiaburu, eta horrek asko mugatzen eta errazten zuen arbitroen lana.

Eta gaur egun munduko ligarik garrantzitsuenetan -NBA eta hemengo ACB-, hiru arbitro aritzen dira, jokoak egun daukan konplexutasun ikaragarriagatik. Nola bilakatu da hainbeste, batez ere kirol gehieneren aldean? Hasteko, esan daiteke gaurko saskibalo jokoak ez daukala zerikusirik Naismithen sortu zuen jatorrizkoarekin: hasierako hamaika artikulua hamar arau bilakatu dira, 61 artikulutan banatuta, gehi Araudiari erantsitako lege multzo oso bat, gai hauek hartzen dituen: arbitratze lanaren mekanika, aktak egitea, erreklamatzeko jardunbideak, seinaleak...

Jatorrizko saskibaloiak aski zuen arbitro bat arau urri haiek betearazteko. Arbitro hark, tenisekoak bezalaxe, ez zeukan mugitu beharrik bere eginkizunak betetzeko.

Berrogeita hamarreko urteen erdialdean joko bilakaera nabarmena izaten hasi zen, jokatzeko taktikak oso bizkor aldatu baitziren. Ordura arte arbitratze lana pertsona bakar batek

egiten zuen. Orain, berriz, askoz abiada biziagoan jokatzeko da orduan baino, eta horrek berarekin ekarri du bigarren arbitro baten figura sartu beharra, partida zuzentzeko lanetan lehenengoarekin elkarlanean ari dadin. Sartze hori ez dago inongo arau idatzitan aginduta: garai hartan baloirik gabeko jokorik ia-ia ez zegoen; hargatik, bi arbitroek baloidun jokoa zuten ardatz bakarria. Jokalekuan erdiaren alboetan kokatzen ziren, jokalarien eboluzioei traba egiten ez zieten tokian, alegia, eta apenas mugitzen ziren kokaleku haietatik, jokalekuz aldatzeko ez bazen. Falta pertsonalak edo biren arteko jauziak zigortzean bakarrik aldatzen ziren kokalekuz, talde batzuk kaltetuago gerta ez zitezen beti arbitro berak zigortuak izatean, hala gertatuko baitzen aldaketa hori egingo ez balitz.

Jokoak oso bilakaera bizkorra izan zuen hurrengo urteetan, jokalarien erresistentzia fisikoa areagotu eta jokoa bizkorragotu egin baitzen. Jokalarien artean gero eta ukipen gehiago izaten zirenez, arbitroen jarrera estatikoa ez zen nahikoa jadanik. Jokoaren taktika bera ere bilakatzen ari zen, eta lehen noizean behin izaten ziren ukipenek garrantzia hartu zuten.

Hala, laurogeiko urteen erdialdean, lehenengo aldiz arautu zen arbitratze lanaren mekanika, eta jokalekua sei koadrikulatan banatu zen: baloia non dagoen, bere erantzukizunpeko esparrua zein den jakin dezan arbitro bakoitzak.

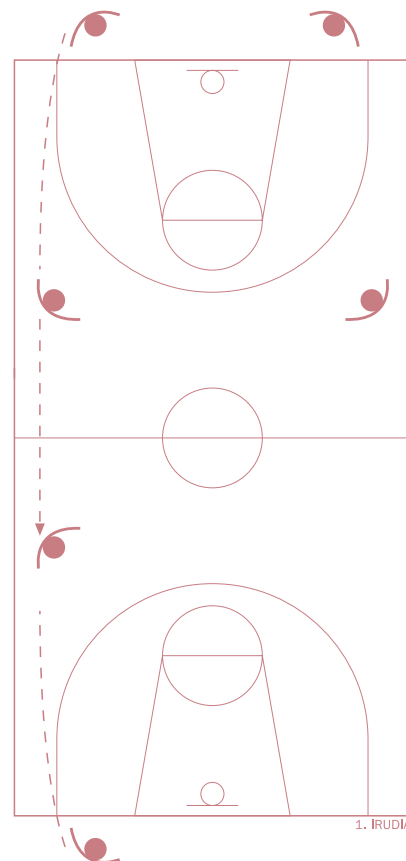
Eta laurogeita hamarreko urteen erdialdean hiru arbitroko sistema agertzen da, eta azkenean etorkizuneko erronka handi baten gisara agertzen da mundu mailako arbitratze lanari begira.

2.2. Arbitro bakarria

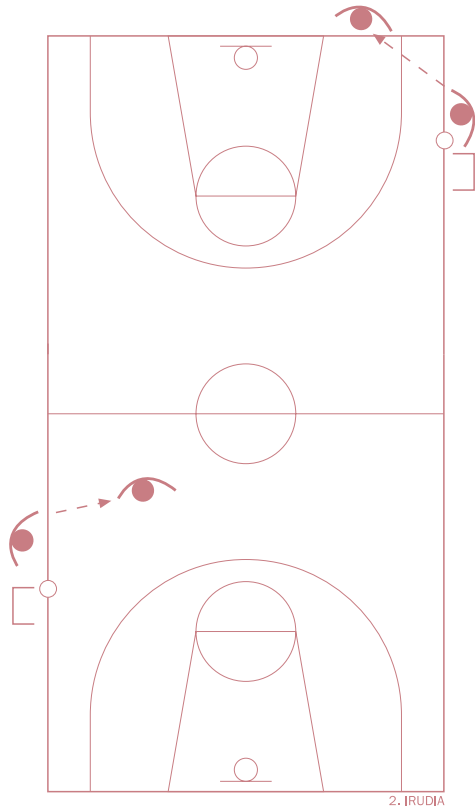
Denek aitortu arren bi arbitroko sistema hobea dela arbitro bakarrekoa baino, eskola mailetakoa partida gehienetan azkeneko hori erabiltzen da, batez ere arbitro nahikorik ez dagoelako bi arbitroko sistema erabiltzeko. Horrek zailtasun erantsia dakarkio arbitratze lanak berez daukan zailtasunari: eskola mailetakoa arbitroak ere ikasten ari dira; beraz, hain garrantzizkoa den esperientzia hori falta dute. Partida gehienetan hori ez da inolako arazorik izaten, baina portzentaia txiki batean (sailkapenerako edo lehiaketarako erabakigarriak izan daitezkeen partidetan) orduan bai dela zailtasun erantsi bat.

Baina hori nahikoa ez balitz, ez dago, gainera, arbitro bakarrekoko sistematzat aztertuta dagoen mekanikarik. Arbitro bakarrekoko sistemaren mekanika arautu dezaketen oinarriko printzipio batzuk bilduko ditugu jarraian, neurri handi batean bi arbitroko mekanikaren eta logika hutsaren ondorio direnak.

1. Hasierako jauzia egin eta gero, arbitroa jokalekuaren lau ertzetako batean jarriko da. Badauka mugitzea, baina ertz horietarantz joateko bakarrik. Kokapen horren arrazoia da jokalariei traba egiten ez dien lekuan jarri behar dela. 1. irudia.

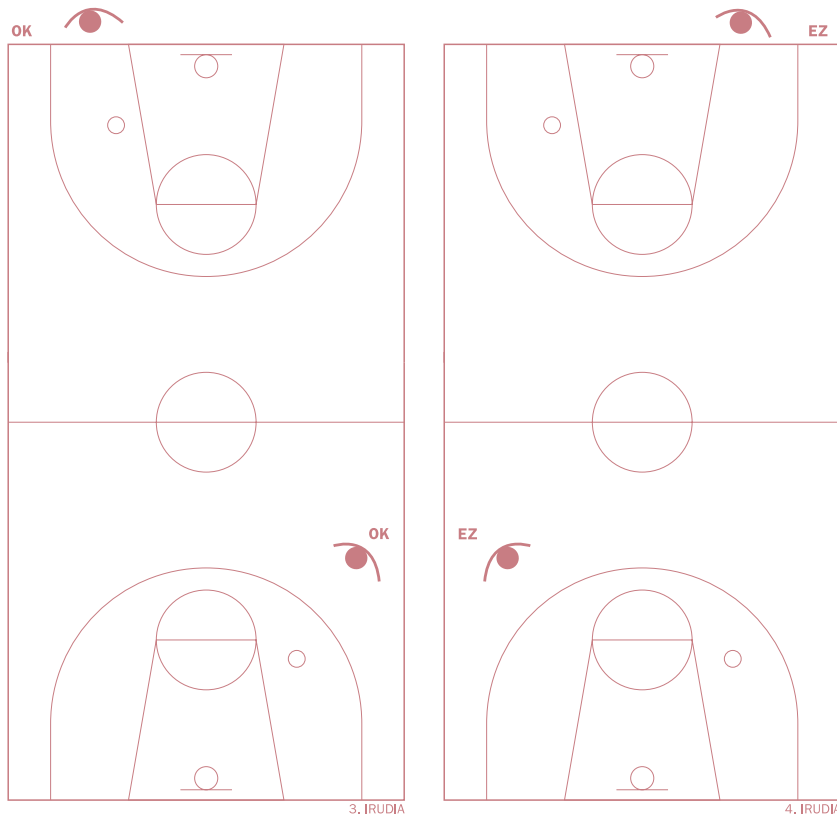


2. Arbitroak eman behar die baloia jokalariei alboko nahiz hondoko marrantik jokoan jar dezaten. Hori egin eta gero, ertz batera joan beharko du. 2. irudia.



3. Bere kokapenak baloia dagoen aldeari egokitu behar du. Alde sendoari -baloia dagoen aldeari- dagozkion ertzetatik arbitratu behar du. Baloidun jokoa ez du kontrolatu behar alde ahuletik -baloitik urrun dagoen aldetik-. 3. eta 4. irudiak.

Hiru arau erraz horiekin ziurta daiteke arbitro bakar batek egoera gehienak menperatuko dituela, eroso ikusiko dituelako haiek. Eta ondo kokatzea ondo erabakitzea da.



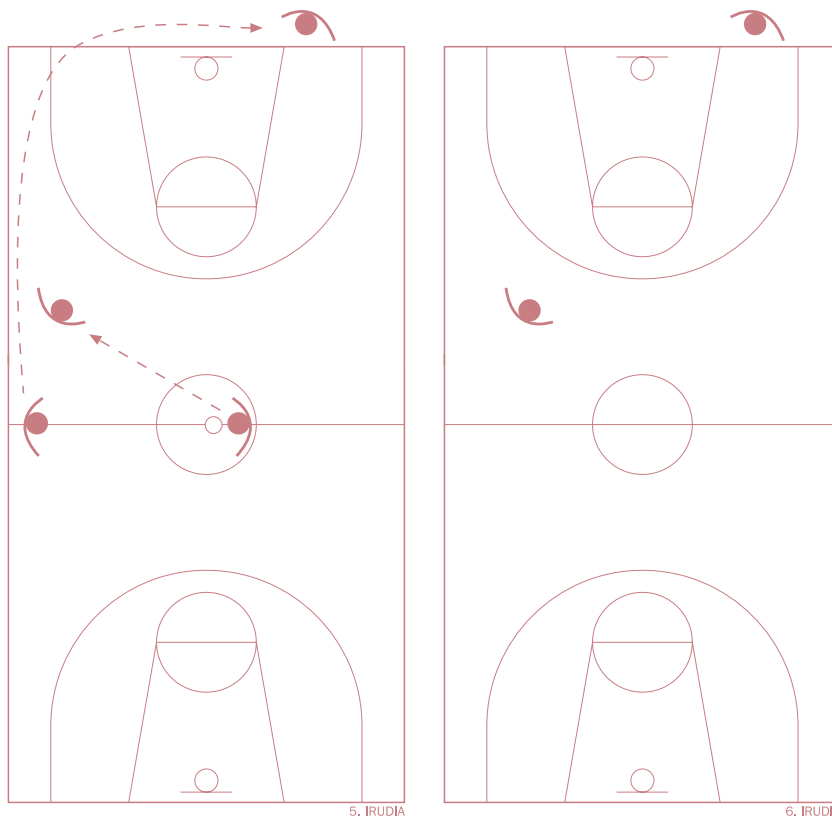
2.3. Bi arbitro

Mekanika hau guztiz erabakita dauka FIBAk arbitratze lanari buruzko eskuliburuan. Hemen printzipio nagusien zirriborro bat egiten saiatuko gara.

Hasteko, bi arbitroak definitu behar dira: bata da nagusia, eta bestea, berriz, laguntzailea. Zigortzeko ahalmen berbera dute, baina partida kontrolatzeko erantzukizun psikologikoa arbitro nagusiak dauka, bere lankidea baino beteranoagoa edo adituagoa delakoan. Horrek esan nahi du arbitro nagusia arbitratze lanaren erritmoa kontrolatzeko gauza izan behar dela.

Bi arbitroko sistemaren mekanikan funtsezko bigarren definizio bat dugu hauxe: buruko arbitroa hondoko marran kokatuta dagoena da, eta atzeko arbitroa, berriz, jokalekuaren erdian kokatuta dagoena.

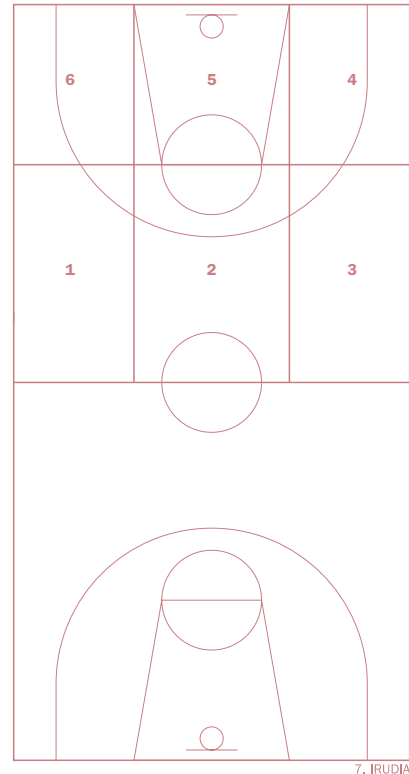
Ikus ditzagun bi arbitroko sisteman arbitroen kokapenari buruz dauden arau nagusiak:



1. Hasierako jauzia: arbitro nagusia ohar hartzaileen aurrez aurre egongo da, eta laguntzailea, berriz, baloiaren norabidean joango da. Laguntzailea, hondoko marrara iristerakoan haren ezkerreko aldean kokatuko da (buruko arbitroa), eta nagusia, berriz, bere lankidearekin diagonalean, baita ezkerreko alboko marra aldera (atzeko arbitroa). 5. eta 6. irudiak.
2. Hasierako kokapen hau hartu behar dute partidan zehar. Arbitroak beti diagonalean egon behar dira. Arau honen helburua da “esparrura bildu” izeneko printzipioa bete ahal izatea. Printzipio horren asmoa da partidan zehar jokalariek guztiak arbitroen ikus-mendean egotea.
3. Esparrura biltzearen printzipioak oinarrizko kokapen bat eskaintzen du arbitratze lanaren mekanika sakontzeko. Behin jokalariek “esparrura bilduta” daudenean, arbitro bakoitzak zona ezberdin batera begiratuko du, baloia non dagoen arabera. Inoiz ez diote biek aldi berean begiratuko baloiari, oso-oso salbuespen gutxitan izan ezik.

4. Sei eragin-eremu ezartzen dira baloia kokapenaren arabera (7. irudia).
5. Baloia atzeko arbitroak kontrolatuko du, baloia 1., 2., 3. eta 6. zonetan dagoenean. Baloia 5. zonan dagoenean buruko arbitroarekin erdibanatuko du baloia kontrolatzeko erantzukizuna. Baloia 4. zonan dagoenean beste zonak kontrolatzea izango da bere lana.
6. Buruko arbitroak kontrolatuko du baloidun jokoa 4. eta 5. zonetan, eta azkeneko zonaren erantzukizuna erdibana izango du atzeko arbitroarekin. Baloia 1., 2., 3. eta 6. zonetan dagoenean 4. eta 5. zonetan gertatzen ari den baloirik gabeko jokoa kontrolatuko du.
7. Falta pertsonal bat zigortzen den bakoitzean, arbitroek beren kokapena aldatuko dute.

Laburbilduta, arbitroek bai baloidun zona bai baloirik gabea, biak kontrolatu behar dituzte. Hala, beti egon behar da arbitro bat baloiari begira, eta beste bat beste jokalariei begira. Gogora dezagun gaur egungo saskibaloian ikaragarri garrantzitsua dela alde ahulean egiten den jokoa, egoera pilo bat sortzen baitu erasoko egoerak erraztearren, eta horregatik egoera gatazkatsu asko sortzeko gaitasuna baitu horrek.



7. IRUDIA

2.4. Hiru arbitro

Gaur egun NBA eta ACB ligetan bakarrik erabiltzen da, baina aztertzen ari da beste liga profesional batzuetan ere ezartzea. FIBAK dagoeneko baliozkotzat jo du, eta FIBAko lehiaketa handietan erabiltzeko baimena ematen du.

Hemen esango dugun gauza bakarra da haren eginkizuna dela jokoko ekintzen gaineko kontrola areagotzea, bereziki bi arbitroko sisteman 3. eta 4. zonetan bat egiten duten eremuan, bi arbitroak urrun daudenez egoera gatazkatsuak sortzen baitira hor, eta orain, berriz, hirugarren arbitroa egonda, arazo gutxiago sortzen dira.

3. ARBITROEN ARTEKO ELKARLANA

Bi eta hiru arbitroko mekanikak berarekin dakar jokalekuan aldi berean arbitro bat baino gehiago egotea. Horiek denek zigortzeko ahalmen berdina dutela abiapuntutzat hartuta, haien lana bateratu beharra dago elkarrekin topo egin ez dezaten, ez norberaren joeretan ez irizpideetan ere, hartara, jokalarien nahiz entrenatzaileen lana oztopatu eta nahasi ez dezaten.

Elkarlan ona egiteko funtsa arbitro bakoitzak partidaren duen eginkizuna ulertzean datza. Arbitroei buruz jarduteko, berrito hartuko dugu goian emandako definizio bat: arbitro nagusia, taldeko beteranoena edo adituena, bera arduratuko da arbitroen lana bateratzeaz.

Horretarako, partidaren aurreko hizketaldia-edo bideratuko du, hori baita elkarlanaren lehen urratsa. Hizketagai hauek hartuko dituzte:

- Partida bera, sailkapenerako daukan garrantzia, taldeek berez dituzten arazoak, jokalaria edo entrenatzaile gatazkatiak dauden edo ez, jokalaria adituak (batez ere defentsan), klubaren arteko gatazkak, eta abar. Azken batean, jokoaren garapenean eragina izan dezakeen guztia.
- Arbitratze lanaren mekanika. Beti egin beharrekoa da, kontzeptuak ondo ikasita egon arren, azaletik gainbegiratu behar dira arbitroen mugimenduak eta kokapenak.
- Arbitroen egoera fisikoa eta mentala, baita partidaren bete behar duten eginkizuna ere.

Elkarbizitza eta elkarrizketa giroa sortu behar da, arbitroen artean elkarrekiko konfiantza sustatzen lagun dezan. Partida bakoitza ezberdina da, eta aurreko lanak, ona edo txarra izan, ez du balio oraingorako. Horretarako egiazaletasuna eta prestutasuna behar dira.

Oinarri horretatik abiatuta IRIZPIDEA hartuko dute hizketagai, hori baita arbitratze lanaren helburu nagusia. Edo bestela esanda, zer zigortu behar den eta zer ez. Gauza bitxia da, baina arbitratze lanaren helburu nagusira iristeko ezinbestekoa da aurreko urratsetatik pasatzea. Hori egiten ez bada, azkenean arazoak sortzen dira.

Arazoak sor ditzaketen egoerak, funtsean, honako hauek dira:

- Aldi berean gauza bat baino gehiago zigortzea. Erantzukizunak erdibanatutako zonetan gertatzen da. Funtsezkoa da arbitroek ikusizko harremana edukitzea elkarren artean. Txilibitu hotsa aditzen dugunean gure lankideei begiratu behar diegu (begiratu, ez entzun, hori ezinezkoa baita ikusle asko dagoenean), ea zerbait seinalatu duten ikusteko. Eta hori egin behar dugu edozein gauza seinalatzen dugula, garrantzirik gabeko alboko sake bat izan, edo falta pertsonal garrantzitsu bat izan. Bi txilibitu batera jotzen direnean (edo baita hiru ere), orduan jokaldiaren ardura baloiaren norabidean dagoen arbitroak dauka. Eta gogorazi dezagun hemen arbitro bakoitzak bere zonako gauzak seinalatu behar dituela, eta ez zona horretatik kanpo gertatzen direnak.
- Jokaldi bereberei buruz irizpide bera ez edukitzea. Sar gaitezen orain fintasunaren erresuman, hor antzematen baitira arbitro onak. Funtsezkoa da partida modu orekatuan joan dadin arbitroek jokoaren irakurketa beretsua egitea, hari egokituz eta partidaren fase ezberdinetan gertatzen diren erritmo aldaketa ugarien menpe eror ez daitezen. Partidak bizirik daude, aldaketak izaten dituzte, irregularrak dira, eta ezinezkoa da zigorrak beti indar berarekin seinalatzea (indarra esan dugu, ez irizpidea). Horretarako, partida **irakurri** egin behar da, eta aldaketak antzematen jakin, haiek gertatzen diren unean edo baita haiek gertatu aurretik ere. Alderdi horretan oreka faltarik txikiak ere benetako arazoak sor diezazkieke arbitroei.
- Guri ez dagokigun eginkizuna bete nahi izatea. Arbitro gazteek onartu behar dute arlo jakin batzuetan –diziplinakoetan bereziki- beteranoak baino gutxiago direla, sinesgarritasun handiagoa baitaude haiek. Komenigarria da diziplinazko erantzukizun horien zama haiei bizkarreratzea.

Amaierako laburpen gisara, hauxe esan genezake: elkarlan onaren giltzarria lan ona egiteko prestutasun tolesgabean datza, oinarri hauek hartuta: norberaren bertuteak eta mugak ezagutzea, ulermena erakutsiz bai lankideekiko bai jokoarekiko, eta entzuteko eta elkarbanatzeko gogo bizia edukitzea.

4. SEINALEAK

Arbitroek seinaleak erabiltzen dituzte zein arau hauste eta falta zigortzen ari diren adierazteko.

Seinale horiek sistema bat osatzen dute, Araudian sartutako falta eta arau hauste ezberdinak biltzen dituena. Araudian, guztira, 57 seinale ditugu. Prestakuntza mailetan, ordea, seinale hauek erabiliko ditu arbitroak gehienbat:

1. Falta, besoa altxatu ukabila itxita, eta jarraian, beste eskuarekin arau haustea zein jokalarik egin duen seinalatu.

Jokalaria seinalatu ondoren, arbitroa mahaira inguratu, eta gauza hauek adieraziko ditu: falta egin duen jokalaria zenbakia, zein arau hauste mota egin duen, eta zein zigor klase dagokion (alboko sakea, hatz erakuslearekin jokoaren norabidea adierazita, edo jaurtiketa libreak).

Ohiko falta motak, beti bularraren parean, honela seinalatzen dira:

- Jotzea, beso batez bestea joz.
- Heltzea, esku batez besteari helduz.

- Bultza egitea, bi besoak aurrerantz luzatuz, eskuak zabalik.
- Blokeatzea, bi eskuez gerria joz aldi berean.

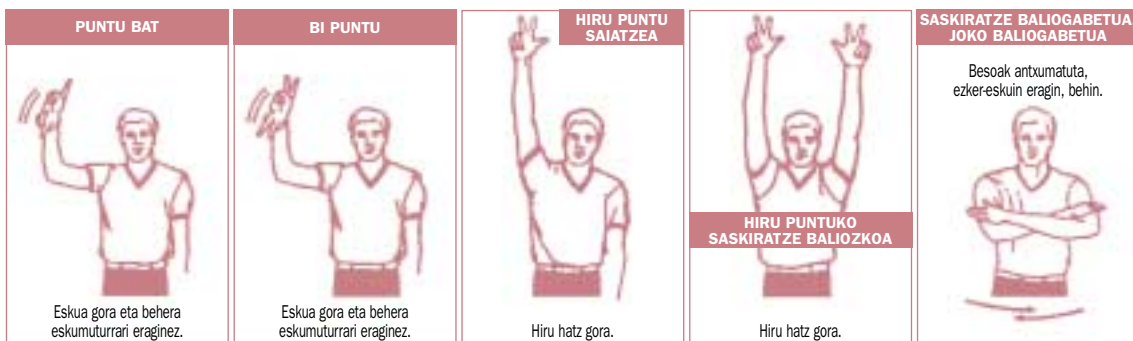
Erasoan egiten den falta berehala seinalizatuko da pistan, besoa aurrerantz luzatuz ukabila itxita.

Kiroltasunaren aurkako falta seinalizatzeko, esku batek beste eskuaren eskumuturrari heltzen dio, buruaren gainetik.

Falta teknikoa markatzeko "T" bat egiten da bi eskuekin.

2. Arau haustea, arbitroak eskua altxatuko du eskua zabalik, eta gero zein arau hauste mota egin den adieraziko du. Honelakoak izan daitezke:
 - Urratsak: besoak elkarren inguruan biratuz, bularraren parean.
 - Dobleak: besoak aurrerantz luzatuz, eta txandaka gora eta behera eraginez.
 - Alboko sakea: jokoaren norabidea adieraziz.
 - Biren arteko jauzia, bi eskuak gora altxatuz ukabilak itxita, hatz lodiak izan ezik.
3. Ohiko beste seinale batzuk. Hutsartea: hemen ere "T" bat egiten da, baina hatz erakuslearekin bakarrik. Ordezkapena: bi besoak bularraren parean gurutzatuz, eskuak zabalik.





I. TANTOAK



II. DENBORAREKIN ZERIKUSIA DUTENAK



III. ADMINISTRATIBOAK

ORDEZKAPENA	BAIMENA	HUTSARTE ERREGISTRATUA	ARBITROEN ETA MAHAIKO ARBITROEN ARTEKO KOMUNIKAZIOA
 <p data-bbox="304 674 445 692">Besurreak gurutzatu.</p>	 <p data-bbox="555 674 756 692">Esku irekiari eragin gorputzerantz.</p>	 <p data-bbox="879 674 1010 692">T bat egin hatz batez.</p>	 <p data-bbox="1182 674 1281 692">Hatz lodia gora.</p>

IV. ARAU HAUSTEAK


URRATSAK	DRIBLIN LEGEZ KONTRAKOA EDO DRIBLIN BIKOITZA	BALOIA ESKUAZ LAGUNTZEA	HIRU SEGUNDOEN ARAU HAUSTEA
 <p data-bbox="288 1193 387 1211">Ukabilak biratu.</p>	 <p data-bbox="501 1171 679 1211">Beso luzatuei gora eta behera eragin txandaka.</p>	 <p data-bbox="799 1193 1026 1211">Eskua buelta erdi bat biratu aurrerantz.</p>	 <p data-bbox="1129 1193 1331 1211">Beso luzatuta hiru hatz erakutsi.</p>
5 SEGUNDOEN ARAU HAUSTEA	10 SEGUNDOEN ARAU HAUSTEA	30 SEGUNDOEN ARAU HAUSTEA	BALOIA DEFENTSAKO EREMURA ITZULTZEA
 <p data-bbox="320 1588 419 1606">5 hatz erakutsi.</p>	 <p data-bbox="603 1588 702 1606">10 hatz erakutsi.</p>	 <p data-bbox="879 1588 1010 1606">Hatez sorbalda ukitu.</p>	 <p data-bbox="1182 1588 1265 1606">Hatz luzatuta.</p>
NAHITAKO OINA	ALBOKO MARRATIK KANPO ETA/EDO JOKOAREN NORABIDEA	BIREN ARTEKO JAUZIA	
 <p data-bbox="384 1966 451 2007">Hatzaz oina erakutsi.</p>	 <p data-bbox="507 1980 772 2007">Hatz batez alboko marrak paralelo seinالاتu.</p>	 <p data-bbox="890 1980 995 2007">Hatz lodiak gora.</p>	

V. FALTA BAT TANTO HARTZAILEEN MAHAIARI JAKINARAZTEA

1. aldia: Jokalariaren zenbakia



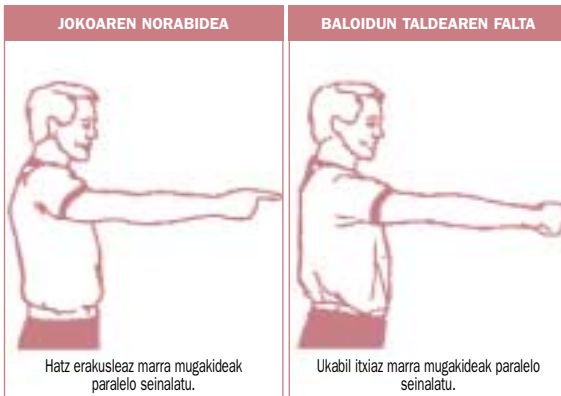
2. aldia: Falta jaurtiketa

<p>ESKUKO LEGEKONTRAKO ERABILERA</p>  <p>Eskumuturra jo.</p>	<p>BLOKEATZEA</p>  <p>Bi eskuak gerrian.</p>	<p>UKONDOKO GEHIEGI MUGIMENDUA</p>  <p>Ukondoari atzerantz eragin.</p>	<p>HELTZEA</p>  <p>Eskumuturrari heldu.</p>
<p>BULTZATZEA EDO KARGATZEA BALOIRIK GABE</p>  <p>Bultzada bat irudikatu.</p>	<p>KARGATZEA BALOIAREKIN</p>  <p>Ukabil itxiaz esku irekia jo.</p>	<p>BALOIDUN TALDEAREN FALTA</p>  <p>Ukabil itxiak araua hautsi duen taldearen saskia erakusten du.</p>	<p>FALTA BIKOITZA</p>  <p>Ukabil itxiak astindu.</p>
<p>FALTA TEKNIKOA</p>  <p>T bat egin esku batez.</p>	<p>KIROLTASUNAREN AURKAKO FALTA</p>  <p>Eskumuturrari heldu.</p>	<p>KIROLTASUNAREN AURKAKO FALTA TEKNIKOA</p>  <p>Eskumuturrari heldu, eta gero, T bat egin esku batez.</p>	<p>FALTA DESKALIFIKATZAILEA</p>  <p>Bi ukabilak itxita.</p>

3. aldia: Zenbat jaurtiketa libre eman diren

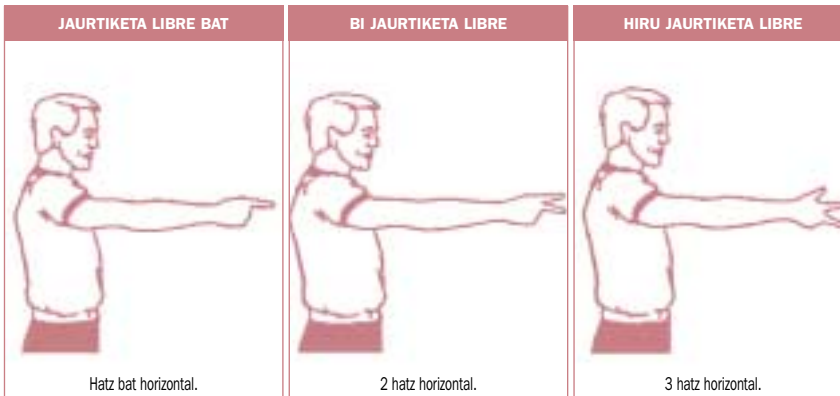
<p>JAURTIKETA LIBRE BAT</p>  <p>Hatz bat gora.</p>	<p>BI JAURTIKETA LIBRE</p>  <p>2 hatz gora.</p>	<p>HIRU JAURTIKETA LIBRE</p>  <p>3 hatz gora.</p>
--	---	--

Jokoaren norabidea



VI. JAURTIKETA LIBREEN ADMINISTRAZIOA

1. aldia: Eremu mugatuaren barruan



2. aldia: Eremu mugatutik kanpo





**Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa**

Kultura, Euskara, Gazteria eta Kirol Departamentua
Departamento de Cultura, Euskera, Juventud y Deportes