

GU 1457

R4



1080065791



## INTRODUCCION

### LA FUNCION.

La función principal de un oficial es hacer que el juego se -- lleve a cabo con la menor interferencia posible. El trabajo -- de un oficial es un arte. El individuo que pueda desarrollar -- este arte desde dentro de su potencialidad, puede ser un árbi- -- tro u oficial con éxito.

La primera oración implica algunas prácticas y actitudes defi- -- nidas de parte del oficial. Relaciona al oficial con el juego -- y los contendientes en un papel específico. Los siguientes -- puntos se consideran esenciales para que el oficial ejecute su -- trabajo satisfactoriamente.

#### 1. EL POTENCIAL DE LA PRESENCIA.

El oficial que a través de la influencia de su presencia hace -- que los jugadores eviten las violaciones a las reglas, ha lo-- -- grado la perfecta relación con el juego. Su influencia se sien- -- te pero él no se nota. Probablemente no haya una simple regla o -- conjunto de características personales, las cuales cada oficial -- deba tener para poder lograr el acercamiento hacia esta rela- -- ción. Ni tampoco es necesario que haya un patrón fijo. Los --



hombres son individuales y muchos alcanzan la misma meta, pero usualmente a través de diferentes rutas. Asimismo, no hay dos juegos o situaciones iguales.

El árbitro u oficial, por alguna combinación de características y a través de algún patrón que puede variar de juego a juego, crea una influencia que hace que los jugadores eviten la infracción de las reglas. Se establece la confianza y cooperación de alguna manera, los jugadores parecen darse cuenta o sentir que hay alguien que está cumpliendo con su trabajo; que está en el lugar correcto en el momento correcto; que es justo, que es consciente, que entiende, y que siente el significado de cada situación.

Es interesante notar que los árbitros establecen o fallan en establecer su influencia, al inicio del juego. La reacción inicial rara vez cambia.

## 2.- RELACION ENTRE ARBITRO Y JUGADOR.

Una relación personal que crea amistad y confianza, no antagonismo, es esencial para un control satisfactorio del juego. Se observa una relación armoniosa entre jugadores y árbitros sin saber exactamente como nació. Algunos oficiales la han logrado por tácticas estrictas al empezar el juego. Otros, por medio de una actitud severa y firme, pero a la vez cortés y amable. Y aún otros, por medio de un acercamiento cálido, placentero y amigable. Algunos oficiales han utilizado un acercamiento autoritario, mientras que otros han sido más humildes y a la vez sinceros. Algunos han introducido temor en el corazón de los jugadores, pero con eso se han ganado su respeto.

Aquí nuevamente debe decirse que los acercamientos correctos y adecuados deben encajar en la ocasión. También, cada individuo debe seguir el método que mejor encaje en su propia personalidad. El arte de ser uno mismo y de ser capaz de intuir el acercamiento correcto para cada situación, es el secreto para establecer la correcta relación.

## 3.- BUENAS RELACIONES PUBLICAS.

Un oficial puede hacer que los jugadores sientan su influencia y desarrollar las más finas relaciones con ellos, pero al mismo tiempo ser odioso para los espectadores. El amaneramiento del árbitro puede levantar el antagonismo del público. El oficial que parezca excitado, o que reaccione lentamente, o que parezca indeciso, o que no interprete sus decisiones o las haga lo suficientemente claras para los espectadores, tendrá dificultad en establecer unas buenas relaciones públicas. Debe ser un hombre fuerte y silencioso, debe dominar la jugada, pero hacerse notar lo menos posible. Debe recordar que el deporte fue creado para los jugadores y no para él.

El ser árbitro u oficial es uno de los trabajos más difíciles relacionados con el deporte. Por muchos es considerado una tarea mal agradecida y por otro lado, origina un reto dinámico. Para el individuo que ha heredado los atributos necesarios para ser un oficial de clase elevada y que ha desarrollado éstos hasta el punto donde se ha ganado la aclamación de jugadores y espectadores por su trabajo, hay una enorme satisfacción personal.

## REQUISITOS DE UN ARBITRO U OFICIAL.

El arte de arbitrar u oficiar depende grandemente de variantes humanas. Es bueno o malo de acuerdo con el grado al cual cada individuo tenga combinaciones favorables de estas variantes -- junto con un entendimiento inteligente de la aplicación de las reglas. Aquí hablaremos de las cualidades personales más importantes que a la vez son los factores que ayudarán a proveer "El potencial de su presencia", "La relación entre oficial y jugador" y "Buenas relaciones Públicas", si se desarrollan y aplican con arte.

Las siguientes cualidades se enlistan en el orden de su importancia y en el orden inverso del control que tiene el individuo sobre cada cualidad.



### 1.- TIEMPO DE REACCION.

Esta cualidad se coloca primero porque ya sea que uno tiene -- una rápida reacción o simplemente no la tiene.

El mejor método para ganarse la confianza de los jugadores es hacer decisiones al momento que el jugador está maniobrando. El jugador, con frecuencia no se da cuenta del hecho de que está cometiendo un foul o violación. Si, por ejemplo, un jugador está empujando ilegalmente y se le llama la atención al estar haciéndolo, tendrá el mayor respeto y confianza en el oficial. Con frecuencia se sorprende al saber que ha desarrollado un hábito que es contrario a las reglas. Oficiando o arbitrando bien, en lo que se refiere a tiempo de reacción; en este caso, el oficial está haciendo que el jugador esté consciente de los errores, y por lo tanto, ayudándolo a corregirlos.

### 2.- CONFIANZA.

Hay muchos factores que reflejan la confianza de un oficial y los cuales ganan la confianza de competidores, entrenadores y espectadores. Probablemente, la característica más efectiva es la manera en la cual se comporta al llevar a cabo sus labores. Un movimiento que denota seguridad -- aún con cierto grado de presunción, cuando no llega al punto que cause resentimiento, transmite un sentimiento de confianza a otros--.

Una acción decisiva que no sea apresurada, pero sin elementos de titubeo, es altamente deseable. No deja duda en la mente de otros. Refleja positividad, la cual obtiene aceptación.

Una voz fuerte y resonante es un gran atributo para el oficial de aquellos deportes en los cuales es necesario el anuncio vocal de las decisiones. Para el propósito de claridad en el señalamiento de las decisiones, se recomienda agregar a la voz -- algo de pantomima (representación).

Por otro lado, debe recalcarse que la representación llevada -- al extremo de hacer teatro o exhibicionismo, cae mal. Tales tácticas quitan la atención del juego y los jugadores, y la enfocan sobre el oficial. Si se utilizara un silbato, debe hacerse para dar un sentido de certeza. Debe producir un sonido fuerte y agudo, no lento ni suave o prolongado.

### 3.- CALMA - TRANQUILIDAD.

El oficial excitable o nervioso contribuye más que los jugadores en un juego desordenado.

Los jugadores, particularmente los más jóvenes e inmaduros, están normalmente nerviosos y juegan bajo una tensión considerable. Consecuentemente, debe utilizarse cualquier acción que produzca calma y control emocional. Hay muchas situaciones de juego en las cuales la callada influencia del oficial puede ser la salvación. El oficial o árbitro puede emplear diversas tácticas para relajar la tensión. Son acciones que rara vez se notan, pero que son altamente efectivas.

Parece ser que los mejores oficiales o árbitros son aquellos -- que permanecen humanos y accesibles.

### 4.- CONSISTENCIA.

La consistencia es la virtud más grande que un árbitro u oficial pueda poseer.

Si la decisión y ejecución de un oficial son las mismas bajo las mismas o similares circunstancias, los jugadores pueden -- ajustar su juego para adecuarse al oficial. Podrán sorprenderse y confundirse momentáneamente, pero cuando descubren que el oficial sigue firme en sus procedimientos, pueden reorganizar su tipo de juego y continuar la contienda con confianza. Por el contrario, si un árbitro está fluctuando o cambiando sus métodos y decisiones, desbarata el juego o nivel de un equipo y mantendrá a los jugadores nerviosos y molestos emocionalmente, por lo que su efectividad se pierde completamente.

### 5.- CRITERIO.

El criterio y la consistencia van de la mano. Si se establecen los principios básicos que serán la guía para determinar la legalidad de una jugada y la responsabilidad por los actos cometidos, estará definida la base sobre la cual se desarrolla el criterio. Si estos principios básicos se captan adecuada--



mente, entonces se edificará un criterio sólido a través de la experiencia.

Para ser competente, se necesita practicar el arte de oficiar (arbitrar), de la misma forma que un jugador debe practicar su técnica para poder desarrollar su destreza. No es absolutamente necesario haber jugado para poder calificar como oficial. Sin embargo, el haber sido jugador le dá cierto entendimiento y antecedente para este arte, lo cual es invaluable. El buen criterio se desarrolla con la experiencia.

#### 6.- COOPERACION.

En contiendas deportivas que requieren más de un oficial o árbitro, la habilidad para hacer equipo con otros, es absolutamente esencial para desarrollar bien un juego. Cada uno debe tener fé en el otro, y debe existir la mayor de las armonías. Cada uno debe agradecer el apoyo o ayuda de otro. Deben comprender que no siempre están en la posición más ventajosa para ver la acción, aunque estén más cerca.

Debe haber un espíritu de mutualidad y juego de equipo para lograr una efectiva administración del juego.

#### 7.- CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS.

Es deseable que un árbitro u oficial conozca las reglas a la perfección. Debe repasarlas muchas veces antes de que empiece cada temporada. Pero ésto solo no es suficiente. Un perfecto conocimiento de las reglas, no garantiza el buen trabajo de un oficial. Es esencial que conozca la relación entre una regla y otra. Aun más, es muy importante que tenga antecedentes de las mismas: Si se entiende la razón por la cual se instituye una regla; si se conoce la historia de la evolución y desarrollo de la regla en conexión con el progreso del juego, y si la interpretación oficial de la misma en su aplicación a situaciones de juego es clara y adecuadamente relacionada al escrito literal de la misma, podrá administrarlas inteligentemente durante un juego. Es trabajo de las asociaciones de árbitros

u oficiales y conferencias y ligas atléticas el proporcionar esta información.

#### 8.- DEBERES Y MECANICA DE LOS OFICIALES O ARBITROS.

Es deber de cada oficial saber exactamente donde debe estar, en qué debe fijar su atención y cómo debe apoyar y cooperar con los demás en cada situación que pueda ocurrir durante un juego. Estas son las mecánicas del arte de oficiar o arbitrar. Un árbitro que está en el lugar correcto en el momento correcto, al menos se verá eficiente. Estará donde pueda tomar decisiones cuando sean necesarias.

#### 9.- APARIENCIA Y CONDICION.

Nadie tiene derecho a posar como árbitro u oficial si no está dispuesto a vestirse como tal y tener buena condición física. Casi cada deporte tiene un uniforme determinado para el oficial. Debe siempre presentar una apariencia limpia y elegante.

El ser árbitro requiere la mejor condición física. No es posible que un hombre esté alerta y ejecute satisfactoriamente a un alto grado a través de un juego, a menos que esté en óptima condición física. Por lo tanto, debe entrenar fuertemente antes de su primer juego. Debe concentrar su atención en la fortaleza de sus piernas y resistencia.

Es de sorprenderse como la pulcritud de la indumentaria y la apariencia atlética impresionan al público y jugadores.

#### FILOSOFIA BASICA.

Cada oficial debe tener una concepción definida y clara sobre su responsabilidad total. Si todos los oficiales poseyeran la misma concepción, entonces habría la más grande uniformidad en la administración de los juegos.

El propósito de las reglas es castigar al jugador que por medio de un acto ilegal coloque al contrario en desventaja. No es únicamente lo que sucede, sino también el efecto que tiene so-



bre la jugada.

No es intención de las reglas el que sean interpretadas literalmente, más bien, deben aplicarse en relación al efecto que tiene la acción de los jugadores sobre los contrarios. Si se les afecta injustamente como resultado de una violación a las reglas, entonces el infractor debe ser castigado. Si no hay efecto apreciable sobre el progreso del juego, entonces éste no debe ser interrumpido. El acto debe ser ignorado, ya que es incidental y no vital. Realística y prácticamente no ha habido violación.

Esta filosofía supone que el oficial tiene un completo entendimiento del juego. Mas aún, suponemos que ha sido empleado para este trabajo porque tiene inteligencia deportiva. Se espera que utilice un criterio maduro para evaluar cada situación de juego basándose en esta filosofía.

Esta filosofía básica es el punto desde el cual empiezan a desarrollar los principios generales y se establecen las guías para situaciones específicas de juego. Estas tienen la intención de proveer la primera herramienta y de dar al oficial algunos dispositivos útiles por los cuales puede aplicar esta filosofía básica. Deben también ayudarlo a desarrollar un patrón por medio del cual pueda ser consistente en todas sus decisiones.

#### PRINCIPIOS GENERALES.

Se ha determinado una filosofía básica y su validez ha sido establecida por la evidencia y antecedentes que han sido tomados de las reglas oficiales. La lógica de esta filosofía se desarrolló por el interés de una mayor uniformidad y consistencia. La necesidad de eliminar el exceso de silbatazos y la reducción de interrupciones ha sido claramente demostrada. Para lograr estas metas enlistaremos los siguientes principios básicos:

- 1.- La responsabilidad principal para un buen arbitraje y una interpretación uniforme de las reglas, es de los entrenadores cuyos equipos crean los problemas.
- 2.- Los oficiales o árbitros tienen la responsabilidad de llevar a cabo las políticas adoptadas por los entrenadores o la organización que representa. Es necesaria la colaboración íntima entre árbitros y entrenadores.
- 3.- El árbitro u oficial debe observar la jugada de cerca para poder aplicar el criterio adecuado.
- 4.- El árbitro u oficial debe ver la escena total para poder ser justo en su decisión. No se imagine o suponga, debe ver que suceda.
- 5.- El árbitro u oficial debe aplicar la regla sobre hechos consumados, no anticipaciones.
- 6.- Todos los oficiales deben tomar parte en cada jugada que vean, excepto en aquellas situaciones en las cuales las reglas den una jurisdicción específica a un oficial.