



MAGAZINE

ARBITER

Árbitros Baloncesto España Latinoamérica

Número 15
Febrero 2026



WEB



DONACIÓN



Foto de portada: Redes sociales en el Arbitraje Las redes sociales son hoy clave en el arbitraje: permiten formación y conexión global entre árbitros. Sin embargo, su gran alcance también implica riesgos

ARBITER

Número 15 - Febrero 2026

Revista digital de la comunidad de árbitros ONLYSPORTSERVICE

www.ONLYSPORTSERVICE.COM

Director y edición:

Francisco Arias

Diseño:

Zulima Bolaños

Administración:

Gloria Elena Vento

Grafismo:

José Rodríguez

✉ info@onlysportservice.com

☎ **+34 619 877687**

Elaborado en Islas Canarias

C/ Eusebio Navarro 25 2C

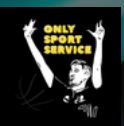
35003 Las Palmas de Gran Canaria

España

www.ONLYSPORTSERVICE.COM

ISSN 3045-607X

Colaboran:



WEB



DONACIÓN

EN ESTE NÚMERO

EDITORIAL 03

ARTÍCULOS

Pedagogía

Miguel Ángel Betancor (España) 04

Experiencia Copa del Rey ACB España

Óscar de Rojas (México) 08

Control de Partido

Alejandro Bethencourt (España) 10

Agrupación Arbitral "Pepin" Heredia

Sergio Ibañez (Argentina) 13

El Arte de la Gestión Social y Emocional en el Arbitraje de Formación

Pedro Domínguez (España) 17

Las "E" en el mundo del arbitraje

Stefano Cesare (Italia) 23

Valor de la canasta

Miguel Ángel Pérez Niz (España) 26

Francisco Arias (España)

Nueva herramienta para Tests "QUIZZ"

Francisco Arias (España) 32

COMUNIDAD INTERNACIONAL

Actualidad comunidad 37

Ejercicios Prácticos para árbitros 38

Frases para arbitros 39

Iniciativas 40

Nuevas herramientas 41

Resultados Quizz 42

Colabora con nosotros 43

Foto de portada

Redes sociales en arbitraje

Las redes sociales son hoy clave en el arbitraje: permiten formación, análisis y conexión global entre árbitros. Facilitan compartir jugadas y aprender en comunidad. Sin embargo, su gran alcance también implica riesgos, ya que todo lo publicado puede amplificarse y afectar la imagen y credibilidad del árbitro dentro y fuera del juego.

EDITORIAL

Las redes sociales se han convertido en uno de los espacios de comunicación más influyentes de nuestro tiempo. Hoy, buena parte de lo que pensamos, opinamos y compartimos sobre el deporte ocurre en una pantalla. El arbitraje no es ajeno a esta realidad.

Twitter, Instagram, TikTok, YouTube o Telegram han abierto nuevas posibilidades para la formación, la divulgación y el intercambio de experiencias entre árbitros de diferentes países. Nunca antes había sido tan fácil compartir una jugada, analizar una decisión o aprender de compañeros que se encuentran a miles de kilómetros. Las redes han permitido crear comunidad, difundir conocimiento y acercar el arbitraje a nuevas generaciones.

Pero esa misma capacidad de amplificación también implica riesgos.

El arbitraje vive permanentemente expuesto al juicio público. Una decisión discutida en un partido puede convertirse, en cuestión de minutos, en un vídeo viral acompañado de miles de comentarios. En ese contexto, la conversación muchas veces deja de ser técnica y se convierte en emocional. Y cuando eso ocurre, el árbitro pasa de ser un profesional que toma decisiones en décimas de segundo a convertirse en el centro de una crítica masiva.

Las redes sociales no son el problema. El problema es cómo se utilizan.

Cuando se emplean con criterio, pueden convertirse en una herramienta extraordinaria de aprendizaje. Analizar jugadas, debatir interpretaciones, compartir experiencias o difundir materiales formativos puede enriquecer enormemente el crecimiento arbitral. De hecho, muchas iniciativas actuales de formación utilizan vídeos cortos, análisis interactivos y debates en línea como parte de su metodología.

Sin embargo, cuando se utilizan sin reflexión, pueden generar efectos contrarios: exposición innecesaria, conflictos entre colectivos arbitrales o juicios simplificados sobre decisiones complejas.

El árbitro, además, ocupa una posición particular dentro del deporte. Aunque muchas veces no lo perciba así, es una figura pública dentro del juego. Y en el entorno digital esa condición se amplifica.

Una publicación en redes no se queda solo en el momento en que se publica. En el entorno digital, todo permanece. Lo que hoy parece un comentario sin importancia puede reaparecer años después. El futuro del arbitraje también se construye sobre esa huella digital.

Por ello, el árbitro debe ser especialmente cuidadoso con la imagen que proyecta. Expresiones públicas de seguimiento hacia un equipo o un club —aunque sea el equipo de tu ciudad o de tu país— pueden interpretarse de muchas maneras. Lo que para uno es simplemente una muestra de afición, para otros puede convertirse en una duda sobre la neutralidad del árbitro.

El arbitraje se sostiene sobre la confianza. Y esa confianza se construye también fuera de la pista.

Las redes sociales muestran no solo lo que pensamos sobre el juego, sino también aspectos de nuestra vida personal. Fotografías, comentarios, posicionamientos o determinados contextos pueden ser observados desde perspectivas muy diferentes. Una cuenta personal no se interpreta igual según quién la mire. Padres, jugadores, entrenadores o responsables arbitrales pueden percibir el mismo contenido de formas muy distintas.

Por eso es importante recordar que el árbitro no suele ser juzgado solo por una decisión en la pista. En muchas ocasiones es evaluado en su conjunto: su comportamiento, su comunicación, su presencia pública y también su identidad digital.

Esto no significa que un árbitro deba renunciar a su vida personal o a su libertad individual. Significa, simplemente, que debe ser consciente de que su rol dentro del deporte exige una responsabilidad añadida.

Al mismo tiempo, el arbitraje tiene un efecto muy particular en la vida de quien lo practica: madura rápidamente a la persona. Desde edades tempranas, el árbitro aprende a tomar decisiones bajo presión, a gestionar conflictos, a comunicarse con seguridad y a asumir responsabilidades delante de muchas personas. Ese proceso forma carácter y contribuye al crecimiento personal, pero esa madurez no aparece sola. Necesita guía.

FIBA tiene una guía para redes sociales
RRSS SOCIAL MEDIA GUIDELINES FOR BASKETBALL
REFEREES



PedagogIA

Miguel Ángel Betancor (España)

Hoy, en plena digitalización de la vida y especialmente con el avance de la inteligencia artificial (IA), convivimos con discursos apocalípticos y otros eufóricos. Sin embargo, debemos tener claro que, si no nos hacemos las mejores preguntas y no generamos reflexión y diálogo colectivo, la tecnología asumirá el liderazgo de un cambio educativo sin sentido, donde el ser humano simplemente sigue la corriente y deja de tomar decisiones correctas.

Cuando la tecnología avanza tan rápido, corremos el riesgo de olvidar claves esenciales sobre cómo pensar, cómo aprender y cómo enseñar.

El sociólogo Zygmunt Bauman acuñó el concepto de Modernidad Líquida para describir la sociedad posmoderna. Hoy, esa liquidez se radicaliza y adquiere una forma algorítmica. La Modernidad Algorítmica es una transformación antropológica que afecta la manera en que las personas construyen identidad, sentido y compromiso.

Esta realidad obliga a las instituciones educativas y a los docentes a redefinirse para aportar valor en entornos cada vez más exigentes. El verdadero diferencial está en saber integrarla, interpretarla y convertirla en impacto real dentro de las aulas. En este contexto sugiero la idea de la PedagogIA, como una perspectiva teórica y práctica que integre la IA con los principios fundamentales de la educación: objetivos de aprendizaje, desarrollo ético y pensamiento crítico. No se trata solo de automatizar tareas, sino de reconfigurar las relaciones entre educador y alumno ante este nuevo “Renacimiento” cultural y tecnológico. Para sostener esta propuesta, es imprescindible recuperar las nociones básicas de la Teoría de la Educación. La educación es un proceso intencional y social que busca desarrollar la autonomía y transformar el entorno. La pedagogía, por su parte, diseña y evalúa estos procesos. Cualquier incorporación de IA debe dialogar con estos principios para evitar que la educación se reduzca a una instrumentalidad tecnocéntrica.

En estos días vivimos una guerra entre USA, Israel e Irán, y en este contexto incluso se debate cómo usar la IA: si será el humano quien decida el objetivo del dron o si será una IA agéntica la que elija sin intervención humana, con sus robots asesinos. La IA está en el campo de batalla y también en la educación, pero sin pedir permiso. A nadie se le ocurriría dejar entrar a su casa a un desconocido; sin embargo, hoy la IA ya ha entrado en tu casa y en la escuela.



La PedagogIA propone que la IA no es solo una herramienta, sino un agente que exige repensar los entornos pedagógicos. Inspirada en el Humanismo y la tradición socrática, recuperar la mayéutica como vía para enfrentar el miedo a la deshumanización. La tecnología puede sugerir opciones, pero la responsabilidad final siempre debe ser humana. No podemos convertirnos en tecnoidiotas y dejar de aprender.

Del mismo modo que la IA transforma los entornos educativos, también está reconfigurando el mundo laboral al alterar la noción misma de tiempo de trabajo. Durante décadas hemos medido el valor del empleo en horas, pero cuando una IA ejecuta tareas mecánicas con una velocidad inalcanzable para el ser humano, la «hora laboral» deja de ser una unidad puramente matemática. La IA libera tiempo, pero no lo sustituye: desplaza su sentido hacia actividades donde solo el criterio humano puede operar.

El enfoque debe centrarse en que los estudiantes utilicen la tecnología para desarrollar su curiosidad y su propia voz. Los alumnos están dispuestos a trabajar con IA en retos que les importan, conectados con el presente y con visión de futuro. La IA permite establecer conexiones profundas con ideas vinculadas a sus intereses personales. Lo he comprobado en mis clases: ellos son los protagonistas en el uso de la IA, no para entregarme resúmenes de textos o vídeos —que solo fomentan la pérdida de razonamiento y pensamiento crítico—, fenómeno conocido como cognitive offloading.

Se trata de trabajar con un espíritu lúdico para desarrollar alumnos creativos, potenciadores de ideas, despertando su talento latente, y no quedarnos en un modelo educativo tipo parque de atracciones que malinterpreta la gamificación.

La IA debe potenciar la toma de decisiones, nunca reemplazarla.

La PedagogIA no ignora los desafíos. Preocupa la desprofesionalización docente si se ceden las decisiones pedagógicas a los algoritmos. La tecnología es positiva si ayuda a desarrollar cualidades humanas — creatividad, curiosidad—, pero es negativa si resta valor a la interacción social y al conocimiento validado.

En última instancia, la PedagogIA es una invitación a recuperar la esencia de la educación en un mundo automatizado por el algoritmo.

En una época de inmediatez tecnológica, la mayéutica socrática nos recuerda que educar es, ante todo, abrir un espacio para pensar, para que emerja la fragilidad cognitiva y existencial que caracteriza a lo humano. Igual que Sócrates acompañaba el nacimiento de las ideas, hoy la inteligencia artificial educativa puede concebirse no como una maquinaria que clausura la pregunta, sino como un dispositivo que la amplifica y ayuda a explorar la complejidad.

El futuro educativo no está en automatizar la enseñanza, sino en profundizar el diálogo, incluso con máquinas. Del Homo sapiens al Robot sapiens.

Hoy incluso se plantea el uso de robots y asistentes artificiales para combatir la soledad en personas mayores. La IA Física (Physical AI) incorpora la capacidad de percibir, comprender e interactuar procesando datos de sensores. Tenemos la oportunidad de adelantarnos a lo que viene, incluso construyendo espacios urbanos que articulen IA, cuerpo, juego y vida activa, creando un tándem perfecto entre pensamiento humano y máquina.

Pensar el diálogo con las máquinas desde la Teoría de la Educación implica desplazar la pregunta tecnológica («¿qué puede hacer la IA?») hacia una pregunta pedagógica y antropológica: «¿qué significa educar en presencia de inteligencias no humanas?».

Debemos promover una alfabetización crítica sin olvidar el conocimiento, que permita identificar los límites de la acción algorítmica y evitar la “antropomorfización educativa”, así como no convertirnos en un nuevo algorproletariado de esta cultura neoliberal tecnológica.

En otras palabras, solo puede haber IA «agéntica» si previamente fortalecemos la agencia humana.

La Teoría de la Educación debe reafirmar la autoridad pedagógica humana — cuidado, orientación, responsabilidad—, integrar la IA como mediación y no como sustitución, y regular los modos en que la máquina interviene en evaluación, tutoría o retroalimentación.

La clave es que la IA puede ayudar a educar, pero no puede educar: carece de vida, de cuerpo y de responsabilidad ética. No se trata de resistir la IA, sino de integrarla críticamente para que potencie la formación sin erosionar lo que nos constituye como seres educativos. Parafraseando al filósofo y samurái Miyamoto Musashi: «En la estrategia es importante ver las cosas lejanas como si estuvieran cerca y tener una visión distante de las cosas cercanas».

Debemos anticiparnos mentalmente y prever consecuencias futuras para diseñar nuevas estrategias. Corremos el riesgo de convertirnos en espectadores de la tecnología, en sedentarios cognitivos, igual que ocurre en el deporte cuando se impone la visión del espectáculo como entretenimiento y olvidamos vivir una vida activa y saludable.

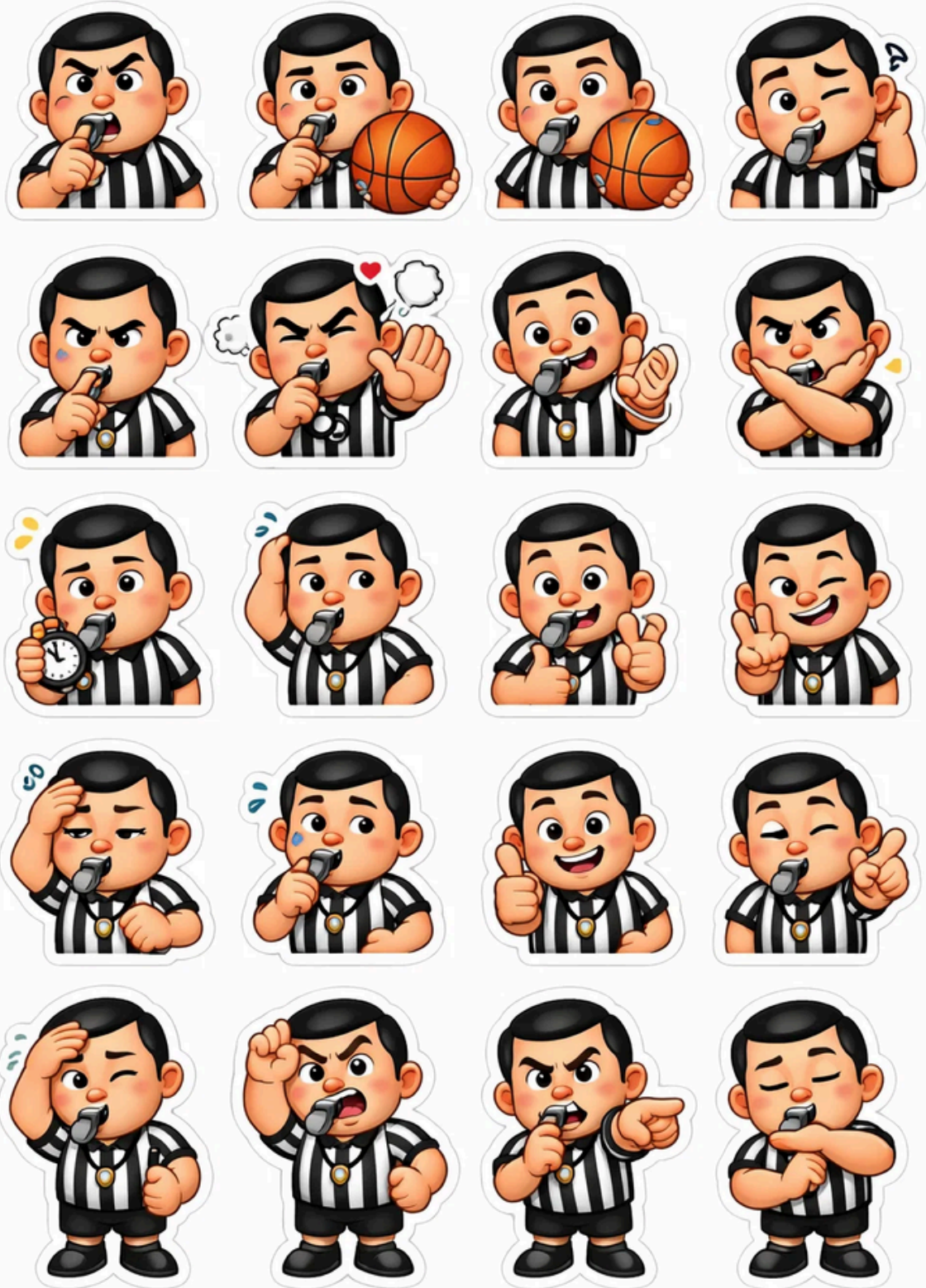


Miguel Ángel Betancor (España)

- Doctor Psicopedagogía
- Profesor en la Universidad de Las Palmas
- Fue presidente CB Gran Canaria
- Fue Director General en FIBA Europe
- Fue árbitro internacional FIBA y ACB

Comunidad Arbitral

Stickers



Experiencia Copa del Rey ACB España

Óscar de Rojas (México)

Estuve personalmente en este gran evento anual organizado por la ACB en España, le describo mi impresión personal.

El nivel de la competición se describe con los equipos que actuaron en Valencia, organizado por la ACB Copa del Rey 2026 del 19 al 22 de Febrero, de los 8 equipos, 4 juegan en la Euroliga y pasaron a semifinales.

La información que se brinda al público durante el partido con locutor oficial dando las sustituciones y tiempos muertos, los dispositivos de los relojes visibles para todos y marcadores informando datos de los jugadores con una pizarra central muy activa con información general

Me sorprende la repetición de las jugadas en el marcador, este último punto (FIBA NO PONE AL PÚBLICO LOS VIDEOS DE REVISIÓN)

Sobre el trabajo del arbitraje en general fue bueno y aceptado por los equipos

- hubo algunos contactos dejados de cobrar pero lo prevaleciendo el criterio de dejar jugar, no permitir el juego sucio , ni con rudeza.
- observé un buen control de juego igualmente de las bancas.

El ambiente deportivo, música y cantos de los seguidores de los equipos le dieron colorido a los partidos.

Pude observar un gran trabajo de voluntarios, seguridad privada y policial.



ENCUENTRO AFICIONES EN EL ROIG ARENA



MINICOPA U14



Óscar de Rojas (México)

- Fue árbitro e instructor FIBA
- Colabora con la LBNP (México)
- Miembro fundador Comunidad

Comunidad Arbitral

Stickers



Control de Partido

Alejandro Bethencourt (España)

En el baloncesto moderno, el control del partido es una de las competencias más importantes que debe desarrollar un árbitro. No se trata únicamente de aplicar las reglas, sino de comprender el juego, anticipar situaciones y gestionar correctamente a todos los participantes del encuentro.

¿Qué es el control de partido?

Controlar un partido no es pitar más, es pitar mejor.

El control del partido se basa en tres elementos fundamentales:

- Fluidez del juego
- Límites claros
- Gestión de personas y situaciones

El árbitro debe ser capaz de mantener el equilibrio entre el desarrollo natural del juego y la intervención necesaria para garantizar el respeto a las reglas y a los participantes.

Los tres pilares del control de partido

El control del partido se sustenta sobre tres pilares fundamentales:

- Criterio arbitral
- Comunicación
- Presencia y liderazgo

Pilar 1: Criterio arbitral

El criterio arbitral debe ser entendible para todos los participantes del partido.

Los jugadores, entrenadores y oficiales deben percibir una línea clara en las decisiones arbitrales.

Un buen criterio arbitral permite que el partido se desarrolle con naturalidad y que los participantes comprendan qué se permite y qué no.

Pilar 2: Comunicación eficaz

La comunicación del árbitro debe ser:

- Preventiva antes que sancionadora
- Clara y directa

Los mensajes deben ser cortos y fáciles de entender.

Por ejemplo:

- “Manos fuera”
- “Sin contacto”
- “Juega el balón”

La comunicación preventiva permite evitar conflictos y reduce la necesidad de sanciones.

Pilar 3: Presencia y liderazgo

La presencia del árbitro es clave para el control del partido.

Debe transmitir:

- Seguridad corporal
- Decisión al sancionar
- Confianza en sus decisiones

Un árbitro no debe esconderse detrás del silbato.

“El árbitro que transmite calma reduce el conflicto”. La actitud y el lenguaje corporal del árbitro influyen directamente en el comportamiento de los participantes.

¿Cuándo se pierde el control del partido?

Existen momentos críticos en los que el control del partido puede verse comprometido.

Entre ellos destacan:

- El inicio del partido
- El primer contacto duro
- Después de una falta técnica o antideportiva
- Los últimos dos minutos del partido

Errores habituales

- Cambiar el criterio.
- Pitar desde la emoción.
- Evitar decisiones difíciles.
- Falta de comunicación.

Criterio FEB

- Ante protestas claras, tiene que haber una reacción. (No tiene que ser en el mismo momento)
- Los ataques directos a un árbitro deben ser gestionados por el propio árbitro. (Refrendado por el equipo arbitral)
- Diferenciar entre reacciones de disconformidad normales de un encuentro, a las que son directas y/o irrespetuosas (FT).
- **NO REALIZAR AVISOS PÚBLICOS POR COMPORTAMIENTO.** (Evitar hacer el uso del silbato sincronizado con la señal de advertencia. Los avisos siguen existiendo dentro de la comunicación participantes/árbitros).
- Diferenciar entre dar información y establecer un debate.
- La comunicación con el banquillo únicamente con el primer entrenado.
- Entrenadores que protestan dentro del terreno de juego o fuera de la zona de banquillo es **FALTA TÉCNICA DIRECTA.**

- Entrenador que entra en el terreno de juego para cortar un contraataque intercediendo en el paso del árbitro. (DF)
- Entrenador que entra en el terreno de juego durante un tiempo muerto o intervalo protestando a los árbitros de forma clara es FT directa.
- No acudir de inmediato a la mesa de oficiales en TM/Intervalos.
- **PROTESTAS CLARAS DE TODO EL BANQUILLO FALTA TÉCNICA DIRECTA.** Reacción puntual de disconformidad controlarla.
- Tras una primera FT a un jugador o entrenador, dar espacio, no ir al foco. Y si con ese margen no reconduce su comportamiento 2º FT.

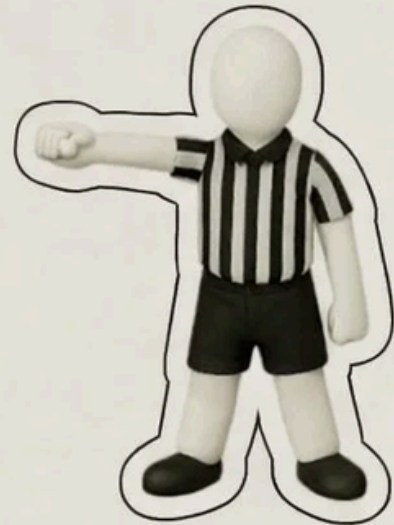


Alejandro Bethencourt (España)

- Comenzó a arbitrar en 2018
- Árbitro FEB Grupo 3 desde 2023

Comunidad Arbitral

Stickers



Agrupación Arbitral “Pepin” Heredia

Sergio Ibañez (Argentina)

Esta agrupación dirige competencias comerciales y algunas asociaciones oficiales en mi ciudad Córdoba. Fue así que comenzamos hacer árbitros y capacitar los ya existente, logrando incorporar algunos de nuestros árbitros en la órbita federativa.

Nuestra metodología es muy simple y eficaz se trata de una formación integral del árbitro, primero somos personas y después árbitros. Esto parece una simple frase, pero es sumamente necesario entender que primero esta la persona y después el rol del árbitro.

Tenemos charlas semanales donde analizamos aciertos y errores surgidos en la competencia, con participación abierta a todos los involucrados.

Nadie es dueño de la verdad en nuestras charlas, todos opinan libremente y se establecen pautas a seguir.

A mi entender el arbitro es una persona especial no digo mejor ni peor
SIMPLEMENTE ESPECIAL

En esta actividad cada 24 sg se debe tomar una decisión durante 40 minutos o más, entendiendo que el no sancionar es una decisión.

La velocidad de reacción ante semejante responsabilidad conlleva una preparación optima en todo sentido física, mental, emocional, motivacional y por sobre todo aceptación en el medio.

Esto hace que el que ejerce el rol de árbitro, sea una persona distinta.

En el como logramos esto esta el secreto, por eso digo hay instructores buenos y malos como así también compañeros buenos y malos.

El instructor debe saber que esta formando personas, no existe una matriz para hacer árbitros en serie todos iguales, es imposible ningún árbitro es igual a otro.

Uno como instructor proporciona las herramientas, cada árbitro debe poner su impronta y el instructor conocer que las exigencias no son las mismas para todos.

No es lo mismo hacer un arbitro desde 0 a capacitar árbitros ya hechos. Muchas veces depende del instructor seducir a que se entienda y valore la actividad.

Por otro lado, a mi entender el instructor no debe ser designador, son 2 cosas distintas, se deben complementar si, pero el instructor no debe designar.



Muchos creemos que somos la razón del éxito de un arbitro por que lo instruimos, esto no es así el arbitro debe poner su impronta y entender que es lo mejor para él. Lo que logre y alcance es por merito.

El arbitraje no debe ser un trabajo, pues en un trabajo debemos hacer cosas con las cuales no estamos de acuerdo para conservar el trabajo.

El árbitro debe tener convicciones propias e innatas, para entender que es lo mejor para el juego. Si se justa a lo que le piden, capaz logre llegar alto, pero no es lo correcto.

Esta profesión es muchas veces ingrata, no siempre llegan los mejores, si no aquellos que se adaptan al designador de turno.

Cuando somos jóvenes queremos oportunidades y cuando estamos en el sistema no queremos dejarlo. Se debe conocer y reconocer nuestro limite.

Muchos árbitros se consideran deportistas. ¿Cuál es el tiempo de un deportista? Supongamos 15 años y entonces ¿ porque seguimos en la actividad con 50 o más años?

A nadie le gusta respetar los limites por naturaleza humana, el arbitro esta para hacer respetar esos limites en el juego, debe entender también cuál es su límite.

Considero que la experiencia no esta relacionada con el tiempo que llevo desarrollando una actividad. La experiencia se basa en la impronta de resolver situaciones no previstas de la mejor manera posible.

La experiencia se basa en la impronta de resolver situaciones no previstas de la mejor manera posible. Puedo estar años en una actividad y tener 0 experiencia.

Ser arbitro no implica ser el dueño absoluto del juego, error solo somos un colaborador del juego. Existen presiones internas (las propias) querer conformar al designador, muchas veces olvidándonos de nuestro criterio.

Las presiones externas de querer conformar a todos, error siempre alguien se va sentir perjudicado el tema es que no seamos nosotros los perjudicados.

Nuestra prioridad debe ser los 24 jugadores, entrenadores y oficiales de mesa que están en el juego, abstraerse del resto.



Somos formadores de conducta, por ende, debemos tener constancia y equilibrio emocional.

No estamos tratando con un objeto, estamos tratando con personas, nuestros diálogos deben ser con respeto y sinceros.

Si tomas decisión de advertir, en la misma acción no sanciones.

No pongas límites que no vas a cumplir, solo sanciona, el límite lo interpretan los jugadores

Seguramente habrá muchas opiniones en contrario, no es intención de mi parte entrar en controversias solo es mi opinión.



Mis consejos para aquellos que inician esta actividad, sería que se pregunten primero ¿porque quieren ser árbitros?

Se puede ser por vocación, convicción, o salida laboral, cualquier opción es válida. El tema es que si no tienen pasión por esto quizás le resulte negativo.

Que no pretenda copiar o imitar, solo estudien las reglas y ejecuten lo necesario.

Sean dueños de sus decisiones que nadie ni nada los condicione.

Hagan del miedo una emoción positiva, todos tenemos miedo en un juego.

Sepan que el error es constante y va formar parte de su crecimiento.

Van en un mismo juego transitar por distintos estadios emocionales, deben mantener un equilibrio importante.

Ser humilde no es sinónimo de debilidad.

Entender los 3 idiomas del arbitraje corporal, visual, y verbal.

Buscar aceptación permanente no es lo mismo autoridad que autoritarismo.

Que el juego no sufra sus decisiones, simplemente las acepte.

No esperen recompensa alguna por su desempeño, la recompensa está en poder desempeñarse.

Hay solo lugar donde el éxito esta antes que el trabajo, es en el diccionario.

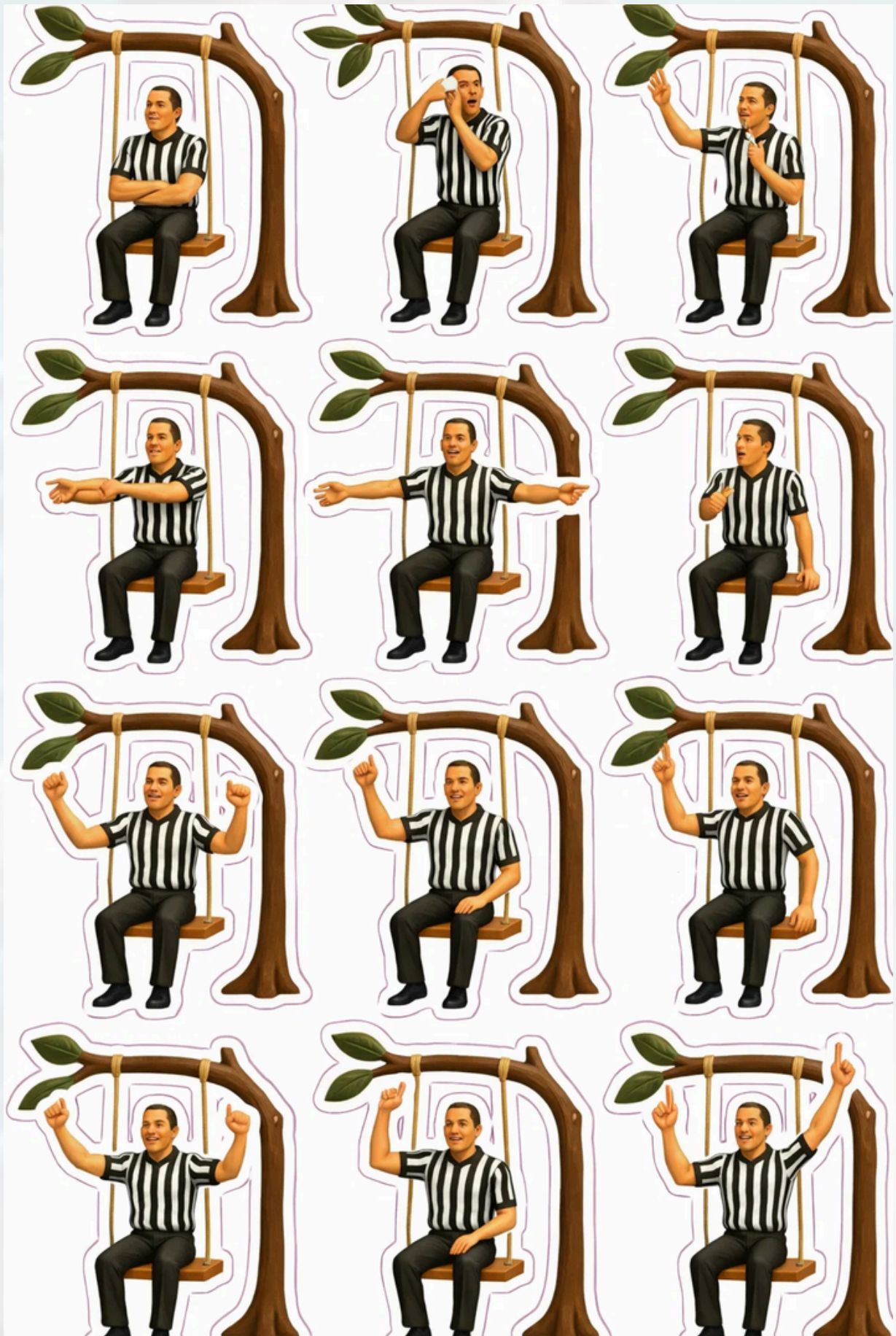
Sergio Ibañez (Argentina)

Actualmente

- Director Técnico Agrupación Árbitros "Pepín Heredia" Córdoba (Argentina)
- 20 años Árbitro Nacional (2ª div.)

Comunidad Arbitral

Stickers



El Arte de la Gestión Social y Emocional en el Arbitraje de Formación

Pedro Dominguez (España)

TALLER

Audiencia: 50-60 árbitros (16 a 50 años)

1. Introducción y Bloque de Apertura

Objetivo: Romper el hielo y generar conciencia sobre la comunicación no verbal.

- Dinámica: "El Círculo de Presión"
 - Formato: Dos círculos concéntricos (30 personas dentro, 30 fuera) enfrentados.
 - Acción: Cada 2 minutos el círculo exterior rota. En cada rotación, el facilitador lanza un reto de 30 segundos presentando una situación del juego y entre las parejas de árbitros coincidentes
 - Reto 1: El "entrenador" te grita por una falta.
 - Se busca: el "árbitro" debe mantener la mirada y una postura abierta sin hablar.
 - Reto 2: Hay una sanción grave (técnica o antideportiva)
 - Se busca: El "árbitro" debe explicarla usando el nombre del entrenador.
 - Reto 3: Un "padre" insulta
 - Se busca: el "árbitro" debe buscar visualmente al delegado de campo.
 - Otros retos
 - Situación A: Un entrenador te pide explicaciones gritando desde el banquillo nada más empezar.
 - Situación B: Un jugador de 14 años está a punto de llorar por la frustración.
 - Situación C: Un padre te increpa desde la primera fila mientras sacas de banda.



2. Análisis más profundo: "El Efecto Mariposa"

Objetivo: Identificar cómo una pequeña acción comunicativa cambia el rumbo de un partido.

- Un árbitro ignorando activamente a un entrenador (Genera frustración).
- Un árbitro encarando a un jugador (Escalada de tensión).
- Un árbitro que usa el nombre del jugador o explica brevemente una decisión con calma (Desescalada).
- Concepto clave: La regla del 55% (lenguaje corporal). Si tu cuerpo dice "tengo miedo", tu silbato no tendrá autoridad.

3. Kit de Supervivencia Social: El Lenguaje del Éxito

Objetivo: Proporcionar herramientas verbales concretas para cada fase del partido.

- Estrategias de Comunicación en Pista

Situación	Herramienta (Qué hacer)	El " <u>Rompehielo</u> " (Qué decir)
Inicio del partido	Humanización inmediata.	"Hola, soy [Nombre]. Vamos a intentar que sea un buen partido para los chavales, ¿vale?"
Tensión creciente	Técnica del sándwich (Validar + Decisión + Futuro).	"Entiendo tu duda, lo he visto así, pero vamos a centrarnos en lo que viene."
Padres/Grada	Distancia y calma.	(A través del delegado) "Necesito vuestra ayuda para que el ambiente sea educativo."

A. Antes del partido (Humanización)

- Con el entrenador: "Hola, coach. Soy [Nombre]. Vamos a intentar que sea un buen partido para los chavales. Cualquier duda, la hablamos con calma."
- Con los capitanes: "Chicos, hoy quiero comunicación, no quejas. Si tenéis dudas, preguntadme con respeto en los parones."
- Con el entrenador: "Hola, coach. Veo que tenéis un equipo muy físico hoy, estaré atento a los contactos abajo para que no se nos escape el partido. ¿Alguna duda con el criterio?"
- Con los capitanes: "Chicos, hoy quiero que habléis conmigo, pero con respeto. Si tenéis dudas, preguntadme en los parones, no mientras el balón vuela. Buen partido."
- Con la mesa de oficiales: "Somos un equipo de tres (o cuatro). Si veis algo raro, avisadme. Estamos juntos en esto."

B. Durante el conflicto (Validación Empática)

- Técnica del Sándwich: Validar + Decisión + Futuro.
 - "Entiendo que lo hayas visto así (Validación), pero para mí el contacto ha sido legal (Decisión). Seguimos con el juego (Futuro)."
- Para frenar protestas: "Coach, si paso el partido explicándote cada decisión, no podré pitar bien la siguiente. Confía."
- Cuando el entrenador dice "¡Eso no es falta!":
 - Mal: "¡Cállese y siéntese!"
 - Bien: "Entiendo que lo hayas visto así, desde mi ángulo el contacto ha sido suficiente. Vamos a seguir."
- Para frenar una protesta constante: "Coach, si paso el partido explicándote cada decisión, no podré pitar bien la siguiente. Confía un poco, yo también quiero que el juego fluya."
- Con el jugador frustrado: "Baja las pulsaciones, [Nombre o dorsal]. Si sigues así, te vas a cargar de faltas y tu equipo te necesita en la pista."

4. Bloque Específico: Jóvenes y Gestión de "Alerta Roja"

Objetivo: Empoderar a los árbitros de 16-20 años frente a la presión de adultos.

Dinámica: "El Círculo de Fuego"

Grupos de 5 personas. Un joven en el centro (árbitro) y 4 distractores (entrenador, jugador, padre, mesa). El joven debe completar señales técnicas mientras responde a los distractores usando las 3 "C":

1. Contacto visual (No agachar la cabeza).
2. Calma (Voz de pecho, no de garganta).
3. Concisión (Frasas cortas).

Protocolo de Escalada de Autoridad

1. Aviso Invisible: Mirada fija o gesto de "calma" sin parar el juego.
2. Aviso Verbal al Paso: "Suficiente, "fulano", no más".
3. Parada Informativa: Detener el reloj, acercarse a 2 metros y marcar límite.
4. Sanción Disciplinaria: Aplicar técnica y alejarse (no quedarse a discutir).

- Si el entrenador grita: El joven debe dejar de señalar, mirar a los ojos y decir: "Coach, le escucho mejor si baja el tono. Dígame."
- Si el jugador se queja: Sin dejar de caminar, debe decir: "Entiendo tu queja, [Nombre], pero no la comparto. Sigue jugando."
- Si el padre grita: No le mira, busca al delegado y dice: "Delegado, controle esa zona o no podremos reanudar."

5. Cuadrante Resumen: "El Semáforo del Arbitraje"

Este material se entrega impreso a los asistentes.

Nivel	Situación	Acción	Frase Comodín
VERDE	Inicio / Calentamiento.	Prevenir y saludar.	"Cualquier duda, la hablamos en los parones."
AMARILLO	Protestas leves.	Aviso rápido al paso.	"Te he escuchado, ya vale de gestos."
NARANJA	Tensión alta / Invasión.	Parada informativa.	" <u>Coach</u> , vuelva a su zona o no podemos hablar."
ROJO	Insultos / Pérdida control.	Protocolo de seguridad.	"Delegado, controle la grada o no reanudo."

6. Actividad Principal: "El Semáforo de la Comunicación"

Divide al grupo en mesas de 6 personas (mezclando edades). Entrega a cada mesa tres tarjetas: Verde, Ámbar y Roja.

- Ejercicio: Presenta casos reales escritos en una pantalla. Cada mesa debe decidir qué "color de comunicación" aplicar.
 - Caso 1: Un jugador hace un gesto de desprecio tras una falta.
 - Respuesta Ámbar: Un aviso rápido al pasar por su lado: "Ese gesto no me ayuda a respetarte, contrólate".
 - Caso 2: El entrenador entra en pista a protestar.
 - Respuesta Roja: Técnica directa, pero seguida de una breve explicación de por qué se ha llegado a eso para evitar que el resto del partido sea un infierno.

7. Cierre y Conclusiones

- El Compromiso: Cada participante escribe en un post-it una frase que aplicará este fin de semana.
- Idea Final: "El respeto se gana con coherencia, la autoridad se impone con el silbato. Buscad siempre lo primero."
- Reflexión final: El arbitraje en formación es pedagogía. Si el árbitro no habla, el vacío se llena con gritos.

Termina entregando una tarjeta física (tamaño licencia) con 5 puntos clave que puedan llevar en el raquetero:

- Usa nombres, no dorsales. (Humaniza).
- No corras lejos del conflicto. (Muestra seguridad).
- Explica el 'por qué', no el 'qué'. (Da pedagogía).
- Tu lenguaje corporal pita más que tu silbato.
- El respeto se gana, la autoridad se impone. (Busca lo primero).

Materiales necesarios para el taller:

- Proyector y altavoces para los clips de vídeo.
- Silbatos (para las dinámicas de role-play).
- Tarjetas de colores (Verde, Amarillo, Rojo) para los 60 participantes.
- Copias impresas del "Cuadrante Resumen".

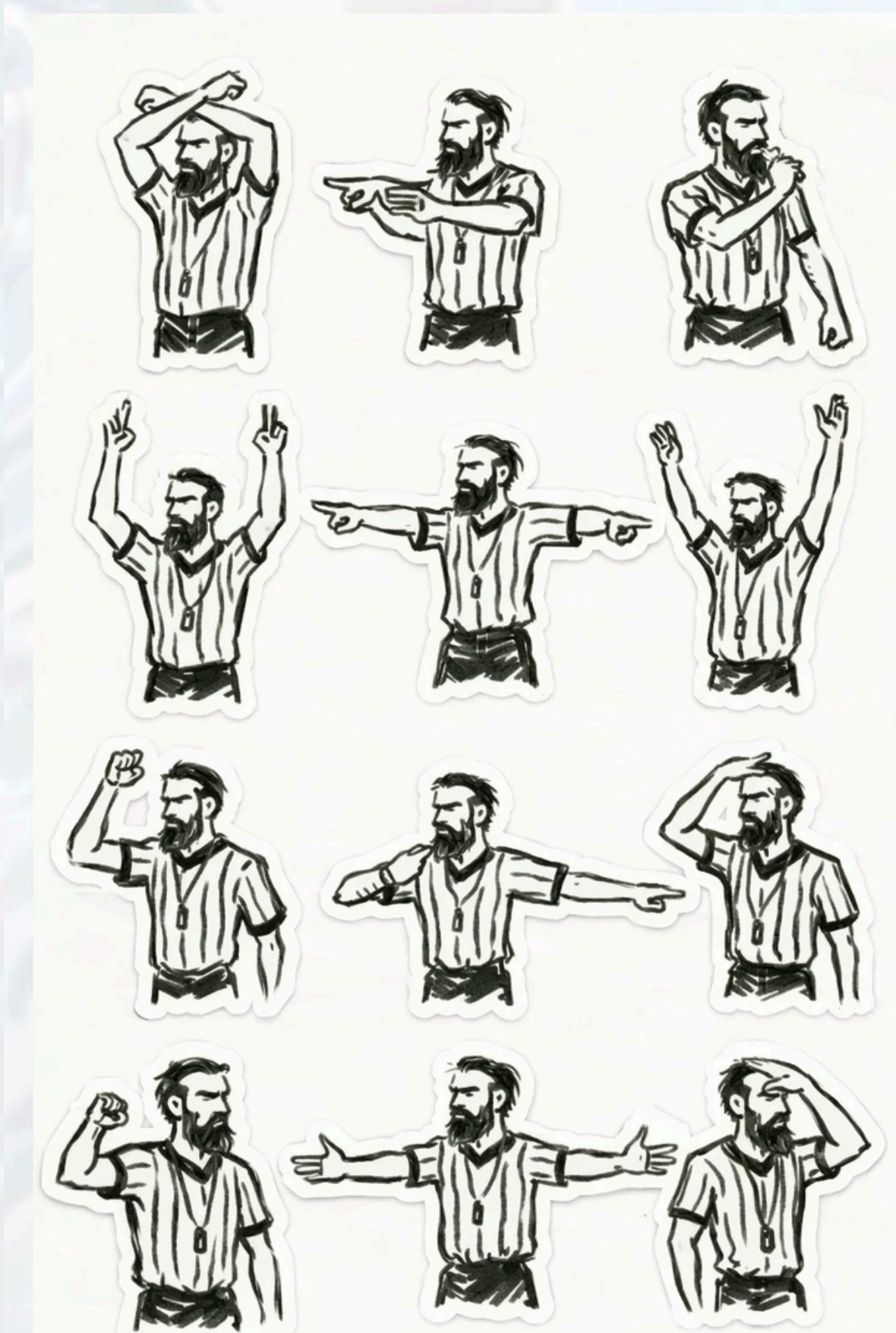


Pedro Dominguez (España)

- Entrenador Baloncesto
- Coordinador CB Claret Gran Canaria
- Vocal Junta Directiva FIBGranCanaria

Comunidad Arbitral

Stickers



Las 'E' del arbitraje

Stefano Cesare (Italia)

• conferencia organizada por ICAD (Instituto Canario Arbitraje Deportivo)
en colaboración con la Viceconsejería de la Actividad Física y Deportes del Gobierno de Canarias y la Federación Canaria de Voleibol

El arbitraje es mucho más que aplicar un reglamento. Es una función que combina conocimiento técnico, experiencia, control emocional y capacidad para tomar decisiones en milisegundos. Durante una charla formativa dirigida a árbitros, Stefano Cesare resumió los pilares de esta profesión a través de varias palabras que comienzan con la letra "E". Conceptos sencillos que, juntos, explican la complejidad del arbitraje moderno.

La esencia del arbitraje

El arbitraje no se define únicamente por el conocimiento del reglamento o la técnica en la pista. Es una combinación de preparación, experiencia, equilibrio emocional y pasión por el deporte.

Las "E" del arbitraje representan precisamente ese conjunto de valores que acompañan al árbitro a lo largo de su carrera:

- entusiasmo
- experiencia
- error
- energía
- ego
- empatía

Conceptos simples que ayudan a entender una tarea compleja: tomar decisiones justas en medio de la velocidad y la presión del juego.

Porque, al final, el buen árbitro no es aquel que nunca se equivoca, sino aquel que aprende, evoluciona y mejora en cada partido.

Entusiasmo: la pasión que inicia el camino. Nadie está obligado a ser árbitro. Es una elección. Por eso, el primer elemento esencial es el entusiasmo.

El arbitraje exige esfuerzo, viajes, preparación física, formación constante y una enorme responsabilidad en cada decisión. Sin entusiasmo, todo ese compromiso pierde sentido.

La pasión es el motor que mantiene viva la motivación. Es lo que permite a un árbitro seguir disfrutando del juego incluso después de muchos años en la pista. **"Cuando desaparecen la energía y el entusiasmo, probablemente ha llegado el momento de parar."**

Experiencia: cuando la teoría se convierte en decisiones

Conocer las reglas es imprescindible, pero saber aplicarlas en la pista es otra cosa.

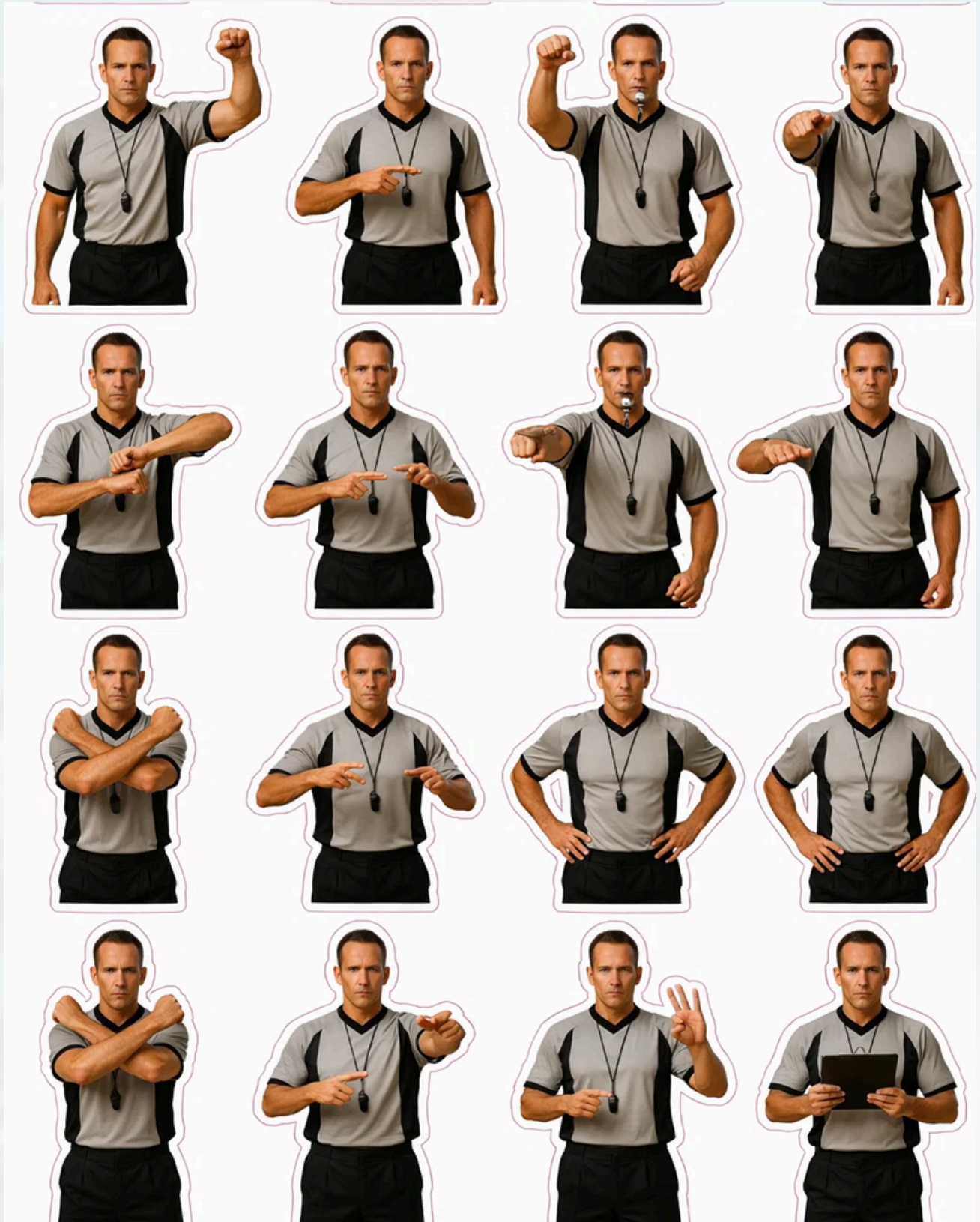
El árbitro debe tomar decisiones en una fracción de segundo. Jugadores y entrenadores pueden analizar una jugada con más tiempo, pero el árbitro tiene que evaluar lo que ocurre y decidir casi de forma inmediata.

Por eso la experiencia es fundamental. Cada partido aporta situaciones nuevas que ayudan a construir criterio y seguridad.

La teoría enseña las reglas; la experiencia enseña cuándo y cómo aplicarlas.

Comunidad Arbitral

Stickers



Valor de una canasta

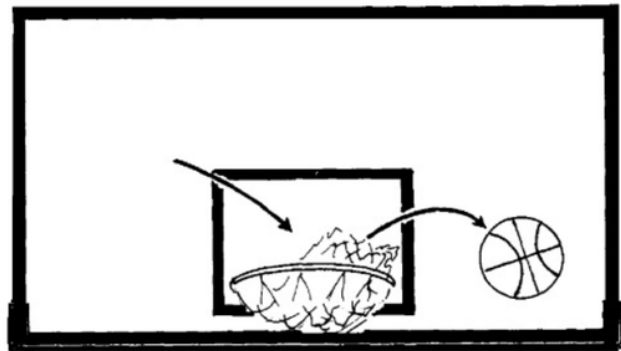
Miguel Angel Perez Niz (España)

Francisco Arias (España)

Desarrollamos un listado de jugadas sobre valor de una canasta, nos apoyamos en el reglamento FIBA y las ilustraciones del libro "BASKETBALL for EVERYONE" de Zsolt Hartyáni.

1.- El balón entra y sale de la canasta.

- El juego continua, el árbitro no debe parar.
- No existe posibilidad de canasta convertida.
- En el caso de que el balón se mantiene en la red, el árbitro para el partido y la canasta será válida.



Artículo 16.1.1

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

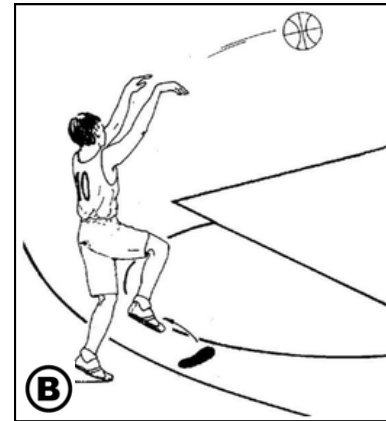
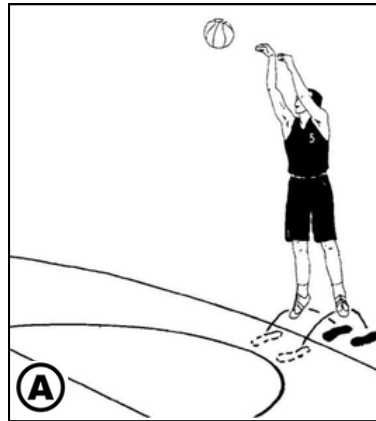
2.- Canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos.

Jugada A

- El jugador mantiene la misma posición que tenía cuando toca la superficie por última vez.
- Es una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos.

Jugada B

- Con un pie levantado, su posición es el lugar que esta tocando sobre la superficie de juego.
- Es una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos.



Artículo 11.1

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar que está tocando sobre la superficie de juego. Mientras se encuentra en el aire, el jugador mantendrá la misma posición que tenía cuando tocó la superficie de juego por última vez. Esto incluye las líneas limítrofes, la línea central, la línea de 3 puntos, la línea de tiros libres, las líneas que delimitan las zonas restringidas y las líneas que delimitan las zonas del semicírculo de no-carga.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

Artículo 16.2.1

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca la canasta de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- * Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- * Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- * Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos. Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en la canasta, la canasta valdrá 2 puntos.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

- Pisar la línea de la zona de tiro, se considerará un lanzamiento desde la zona de 2 puntos.

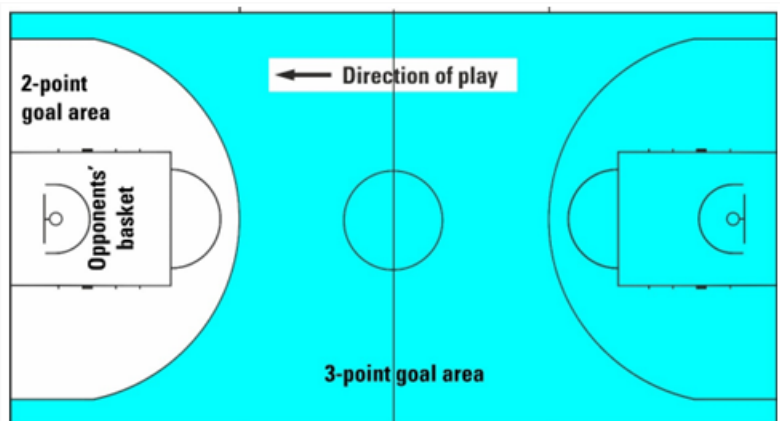
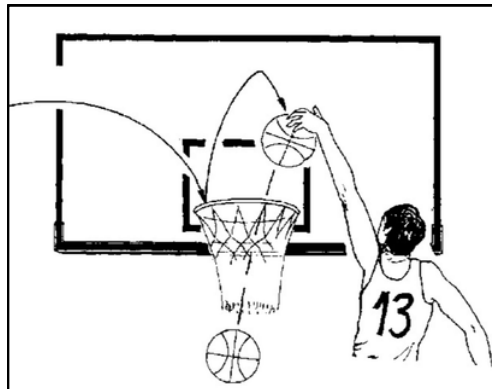


Diagram 4 2-point/3-point goal area

3.- El balón toca el aro tras intento de lanzamiento de 3 puntos

- Después de tocar el aro, tanto si viene de lanzamiento o del último tiro libre, si es tocado por un jugador atacante o defensor, la canasta valdrá 2 puntos.
- Después de tocar el aro, aunque vaya en trayectoria descendente, no hay posibilidad de interposición.



Artículo 16.2.1

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca la canasta de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- * Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- * Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- * Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos. Si después de que el balón haya tocado el aro tras un último tiro libre, un jugador atacante o defensor toca el balón legalmente antes de que entre en la canasta, la canasta valdrá 2 puntos.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Artículo 16.2.2

16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un tiro en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará en el acta del partido como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo oponente.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Artículo 31.2.3

31.2.3 Las restricciones de interposiciones se aplican hasta que el balón:

- * Ya no tenga posibilidad de entrar en la canasta.
- * Haya tocado el aro.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

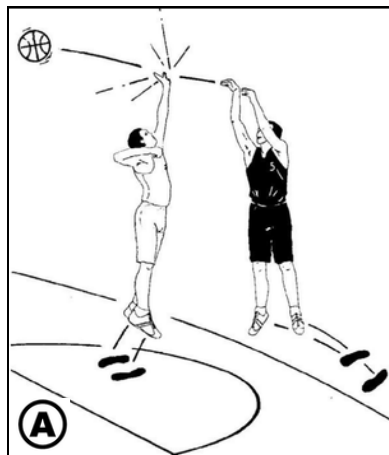
4.- El balón lo toca un jugador tras intento de lanzamiento de 3 puntos

Jugada A

- Es indiferente que lo toque un defensor o un atacante, mientras el toque sea legal.
- Es una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos y su valor no cambia

Jugada B

- Es indiferente que lo toque un defensor o un atacante, mientras el toque sea legal.
- Es indiferente que el defensor este en zona de 3.
- Es una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos y su valor no cambia.



OBRI 16-2

Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Se concederán 3 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

OBRI 16-3

Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 2 puntos. El balón es legalmente tocado en trayectoria ascendente por B1, que saltó desde la zona de 3 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: Se concederán 2 puntos a A1, puesto que el tiro de A1 se efectuó desde la zona de 2 puntos.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Nota:

Este tipo de jugadas son aclaradas por FIBA en 2014 lo recoge en las interpretaciones por primera vez.

Hoy en día en OBRI 16.2 y OBRI 16.13. y añade más jugadas recopiladas en este artículo.

ART. 16 GOAL: WHEN MADE AND ITS VALUE

- 16-1 Statement.** The value of a field goal is defined by the place on the floor from where the shot was released. A goal released from the 2-point field goal area counts 2 points, a goal released from the 3-point field goal area counts 3 points. A goal is credited to the team attacking the opponents' basket into which the ball has entered.
- 16-2 Example:** A1 released the ball on a shot from the 3-point field goal area. The ball on its upward flight is legally touched by
- (a) an offensive player
 - (b) a defensive player who is within the team A's 2-point field goal area. The ball then continues its flight and enters the basket.

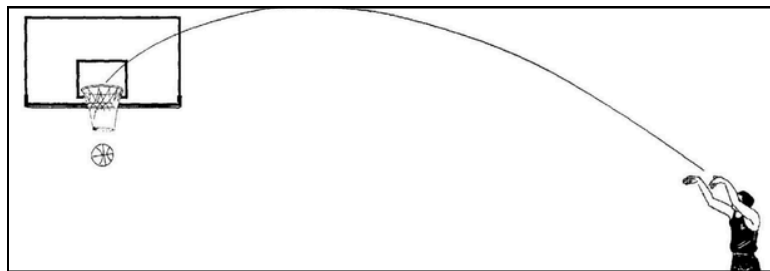
FIBA Official Interpretations 20140 K

Page 7 of 40

5.- Después del lanzamiento suena una señal

Si el balón está en el aire, y entra una canasta será válida aunque suene una señal

- señal del reloj de tiro (24 seg)
- señal fin de cuarto o partido
- un árbitro hace sonar el silbato (falta, parar, ...)



- ✓ Vale la canasta
- ✗ NO validez de la canasta

Artículo 10.4

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:
 * El balón está en el aire en un tiro a canasta y - un árbitro hace sonar el silbato. - suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga. - suena la señal del reloj de tiro.

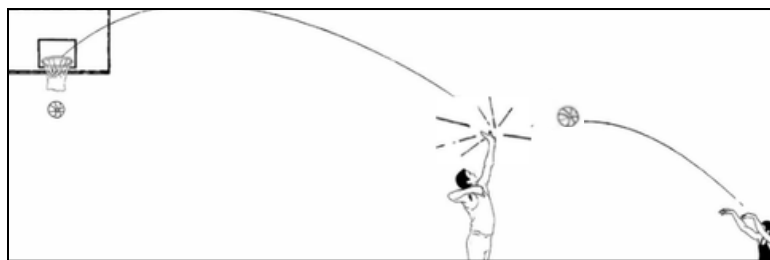
6.- Después del lanzamiento suena una señal y lo toca un jugador en fase ascendente

Si el balón está en el aire, y suena una señal

- señal del reloj de tiro (24 seg)
- señal fin de cuarto o partido
- un árbitro hace sonar el silbato (falta, parar, ...)

Si después señal es tocado por un jugador (atacante o defensor) de forma legal la canasta será anulada.

El balón queda muerto en todos los casos.



- ✓ Vale la canasta
- ✗ NO validez de la canasta

Artículo 10.3

10.3 El balón queda muerto cuando:
 * Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
 * Un árbitro hace sonar el silbato estando el balón vivo.
 * Resulta evidente que el balón no entrará en la canasta durante un tiro libre que debe ser seguido por: - otro tiro o tiros libres. - otra penalización (tiro o tiros libre y/o posesión del balón)
 * Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o de una prórroga.
 * Suena la señal del reloj de tiro mientras un equipo tiene el control del balón.
 * Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un tiro a canasta después de que: - un árbitro haga sonar el silbato. - la señal del reloj de partido suene indicando el final del cuarto o de la prórroga. - suene la señal del reloj de tiro.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

7.- Después del lanzamiento suena una señal y lo toca un jugador en fase descendente

Si el balón está en el aire, y suena una señal

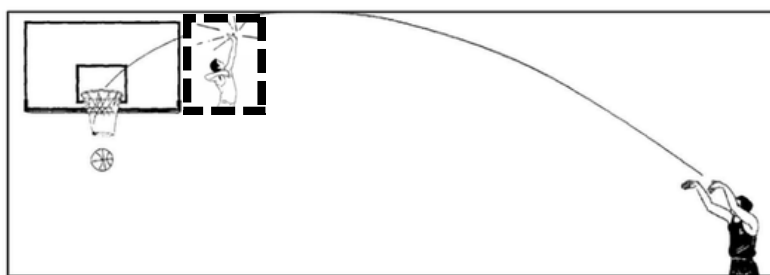
- señal del reloj de tiro (24 seg)
- señal fin de cuarto o partido
- un árbitro hace sonar el silbato (falta, parar, ...)

Si después señal es tocado por un jugador (atacante o defensor) de forma ilegal.

Existe una violación de interposición.

Si es jugador defensor, violación canasta válida.

Si es atacante, violación SE ANULA LA CANASTA.



- ✓ Vale la canasta, si es defensor.
- ✗ NO validez de la canasta, si es atacante.

Artículo 31.2.1

31.2.1 Se produce una interposición durante un tiro a canasta cuando un jugador toca el balón mientras está completamente por encima del nivel del aro y:
 * Está en su trayectoria descendente hacia la canasta.
 * Después de haber tocado el tablero.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

Artículo 31.3.1

31.3.1 Si la violación la comete un jugador atacante, no se concederán puntos. Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

Artículo 31.3.2

31.3.2 Si la violación la comete un jugador defensor, se concederá al equipo atacante:
 * 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
 * 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
 * 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos. La anotación de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

COMUNIDAD ARBITRAL onlysportservice.com

8.- Después del lanzamiento suena una señal, toca el aro y es tocado por un jugador

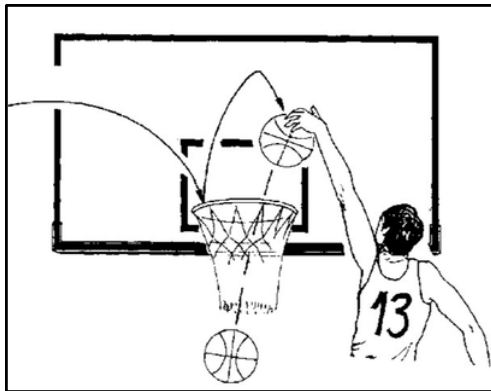
Si el balón está en el aire, y suena una señal

- señal fin de cuarto o partido
- un árbitro hace sonar el silbato (falta, parar, ...)

Si después señal el balón toca el aro y es tocado por un jugador (atacante o defensor) la canasta será anulada.

Si el balón está en el aire, y suena la señal de 24 seg si el balón toca el aro, cualquier jugador puede tocarlo de forma legal.

- Si un jugador lo toca y entrará la canasta el valor de la canasta es de 2 puntos (ver jugada 3)



- ✓ Vale la canasta
- ✗ NO validez de la canasta

Artículo 31.2.5

31.2.5 Cuando:
 * Un árbitro ha hecho sonar su silbato mientras el balón estaba: - En las manos de un jugador en acción de tiro, o - En el aire durante un tiro a canasta o en el último tiro libre.
 * La señal del reloj de partido ha sonado indicando el fin del cuarto o de la prórroga, Ningún jugador tocará el balón después de que haya tocado el aro mientras todavía tenga la posibilidad de entrar en la canasta. Se aplicarán todas las restricciones referentes a interposición e interferencia.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Artículo 31.3.2

31.3.2 Si la violación la comete un jugador defensor, se concederá al equipo atacante:
 * 1 punto cuando se tratase de un tiro libre.
 * 2 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 2 puntos.
 * 3 puntos cuando el balón haya sido lanzado desde la zona de tiro de 3 puntos. La anotación de los puntos será igual que si el balón hubiese entrado en la canasta.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Artículo 29.1.2

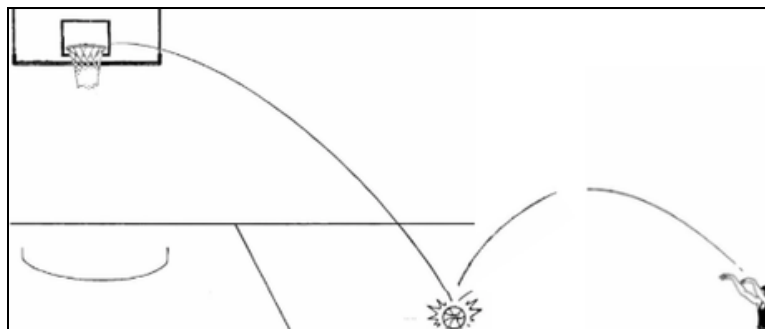
29.1.2 Cuando se intenta un tiro a canasta a punto de acabar los 24 segundos y suena la señal del reloj de tiro con el balón en el aire:
 * Si el balón entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y la canasta es válida.
 * Si el balón toca el aro pero no entra en la canasta, no se comete ninguna violación, se ignora la señal y continúa el partido.
 * Si el balón no toca el aro, se comete una violación. Sin embargo, si los adversarios obtienen un control del balón inmediato y claro, se ignora la señal y continúa el partido. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de tiro. Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

9.- Después de lanzamiento el balón toca el suelo

SI EL BALÓN TOCA EL SUELO tras lanzamiento

- Si es una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos, su valor no cambia.
- EL tiro finaliza al tocar el suelo, pero sólo influye para la regla de interposición, el balón sigue vivo.
- LA CANASTA ES VÁLIDA con el valor del lugar de lanzamiento.



Artículo 31.1.1

31.1.1 Un tiro a canasta o un tiro libre:
 * Comienza cuando el balón abandona la(s) mano(s) de un jugador en acción de tiro.
 * Finaliza cuando el balón: - Entra en la canasta directamente por la parte superior y permanece dentro de la canasta o la atraviesa por completo. - Ya no tiene posibilidad de entrar en la canasta. - Toca el aro. - Toca el suelo. - Queda muerto.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

OBRI 16-7

Ejemplo: A1 tira de 3. Después de salir de las manos de A1, el balón toca el terreno de juego en la zona de 2 puntos del equipo A. El balón entra en la canasta.

Interpretación: La canasta de A1 valdrá 3 puntos, puesto que el tiro fue efectuado desde la zona de 3 puntos. El partido se reanudará como después de cualquier canasta convertida.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

10.- Después de saque, entra directamente la canasta

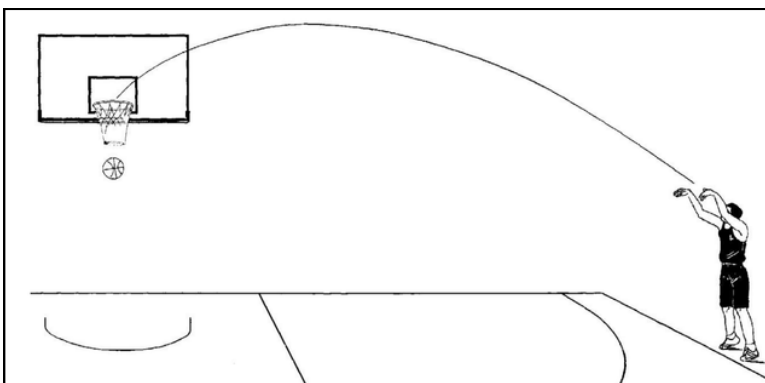
Si el balón entra directamente en la canasta tras saque:

- ES UNA VIOLACIÓN DE SAQUE.

Artículo 17.3.1

17.3.1 El sacador:
 * No tardará más de 5 segundos en soltar el balón.
 * No pisará el terreno de juego mientras tenga el balón en la(s) mano(s).
 * No provocará que el balón toque fuera tras haber sido soltado en el saque.
 * No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
 * No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
 * No se moverá desde el lugar designado para el saque más allá de las líneas limitrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, el jugador puede moverse hacia atrás, desde la línea limitrofe, tanto como las circunstancias lo permitan.

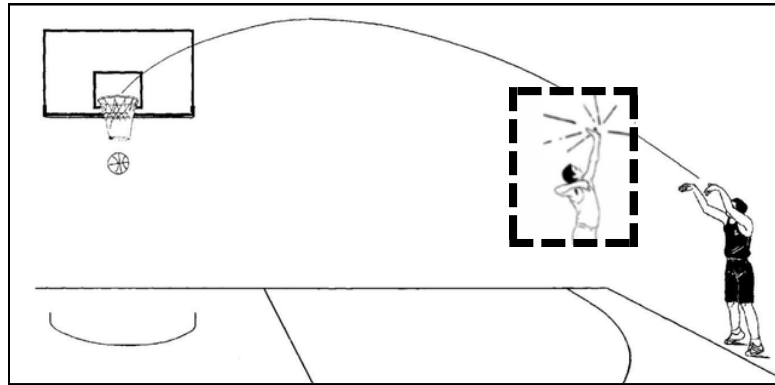
COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com



11.- Después de saque, lo toca un jugador legalmente y entra directamente la canasta

Desde saque, si el jugador toca legalmente

- el valor de la canasta siempre será 2 puntos.
- es indiferente si el jugador está en zona de 3 puntos, siempre será 2 puntos.



OBRI 16-10

Ejemplo: El sacador A1 en su pista delantera pasa el balón. El balón es entonces legalmente tocado por cualquier jugador del equipo A en su pista delantera, en la zona de 3 puntos, y luego entra en la canasta.

Interpretación: La canasta valdrá 2 puntos puesto que el balón fue lanzado desde un saque. El toque es legal. El valor de la canasta sólo puede ser de 3 puntos cuando el balón sea lanzado en el terreno de juego en un tiro o pase desde detrás de la línea de 3 puntos.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

12.- El jugador erróneamente, marca en su propia canasta desde una zona de 3 puntos

Si el jugador se equivoca de canasta no es una jugada antideportiva, viene reflejado en el reglamento.

Siempre serán 2 puntos una autocanasta da igual el lugar de lanzamiento.

Si consideras que la acción es deliberada.

ES UNA VIOLACIÓN y se anula la canasta.

Esta jugada no es sancionada con faltas.

Artículo 16.2.2

16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un tiro en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará en el acta del partido como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo oponente.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

Artículo 16.2.3

16.2.3 Si un jugador convierte deliberadamente un tiro en su propia canasta, es una violación y la canasta no será válida.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com

OBRI 16-4

Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su propia canasta cuando B1 regatea por error hacia su propio cesto y convierte una canasta.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

COMUNIDAD ARBITRAL onllysportservice.com



Michel Pérez Niz

- Fue árbitro ACB e internacional FIBA y FIBA3x3
- Fue miembro de la comisión técnica de FIBA
- Fue instructor nacional en la FEB
- Comisario y Video Observer FIBAEurope
- Instructor árbitros FIBA
- Entrenador superior de baloncesto
- Organiza Talleres y eventos FIBA 3x3
- Colabora con el Club Baloncesto Santa Brigida



Francisco Arias

- Vocal Junta Gobierno Federación GranCanaria
- Arbitro activo en Gran Canaria
- Dirige y colabora con Campus y Seminarios
- Organiza Talleres y eventos FIBA 3x3
- Director Revista ARBITER
- Dirige la Comunidad de Arbitros Internacional
- CEO Onllysportservice (Cursos On line - IT tools)

- Fue árbitro nacional FEB
- Experiencia arbitral en Alemania y Perú
- Fue Director arbitral e Instructor Escuelas de Arbitros

Ha colaborado o dirigido proyectos IT

- Observer y Acta digital para Techno FIBAEurope
- Plataforma arbitral para FIFA, FIBA Europe
- Teaching Materials FIFA, FIBAEurope, EHF
- Licencias digitales (Federaciones deportivas varias)

Comunidad Arbitral

AMIGOS DEL ARBITRAJE



ASOCIACIÓN DE ÁRBITROS DE BALONCESTO DE COSTA RICA.

CON LA COLABORACIÓN DE

• JULIO ANAYA
ÁRBITRO OLIMPICO / INSTRUCTOR FIBA

TUVIMOS LA DICHA DE TENER A JULIO ANAYA ÁRBITRO E INSTRUCTOR INTERNACIONAL FIBA, TRES DÍAS DE REFRESCAMIENTO DE REGLAS FIBA, FUE MUY PROVECHOSO PARA NUESTRA ORGANIZACIÓN, TUVIMOS PRESENCIA ADEMÁS DE ENTRENADORES, PERIODISTAS, PERSONAS INTERESADAS EN CONOCER MÁS DE REGLAS.

CONTAMOS CON EL APOYO DE LA FEDERACIÓN COSTARRICENSE DE BALONCESTO Y DE APOYO PRIVADO. EL APRENDIZAJE FUE MUCHO EN EL ASPECTO DE ACTUALIZACIÓN DE CONCEPTOS DE ARBITRAJE MODERNO Y LO QUE FIBA REQUIERE APLICAR EN LOS JUEGOS.

• MARLON BLANCO
PRESIDENTE ACNAB_CR

Nueva herramienta para Test "QUIZZ"

Francisco Arias (España)

Se ha creado una nueva herramienta para Tests enfocados al baloncesto, es totalmente gratuito y sólo necesitas identificarte para utilizarlo...

onlysportservice.com/quizz

- REGÍSTRATE o usa DEMO para jugar sin guardar resultados.
- Test INDIVIDUAL: Responde hasta fallar.
- DESAFÍO: 1 contra 1 en tiempo real.
- Test GRUPO: Tests personalizados.
- MIS TESTS: ¡Crea tus propios tests y compártelos!

The screenshot shows the main interface of the QUIZZ website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Reglas', 'Reglas 3x3', 'QUIZZ', 'Descargar', 'Simulador', and 'Ayúdanos con una donación'. Below this, there is a 'Inicio' button and a 'Ranking' section with a dropdown for 'País'. The user information section shows 'Frank Arias (ESP)' and 'Jesús Alfonso Espinoza Jayo (PER)' as connected users, with a 'Usuarios conectados 2' indicator. The main content area features a 'Entrar / Registrarse con Google' section with a 'Continuar como only' button and a 'Correo electrónico:' field. Below this are fields for 'PIN' and 'No recuerdo el PIN', and buttons for 'ACCESO', 'REGISTRO', and 'DEMO'.

Desde google

- Entrar
- Registrarse

Desde email

- Email
- PIN

En registro tienes tu PIN en tu email

• Email

• Nombre

• País

En registro tienes tu PIN en tu email

Demo INDIVIDUAL

- Preguntas aleatorias
- Se termina cuando fallas
- en Demo no se registra resultados

Demo GRUPO

- 10 Preguntas aleatorias
- Te avisará que preguntas has fallado
- en Demo no se registra resultados

Recuperar PIN acceso
Se envía email

RANKING (Global / País)
PARA TEST INDIVIDUAL

	Name - Country	#
01	Carlos Pamphíl ESP	3712354
02	Ambar Ramirez ECU	116509
03	Hackseng B ECU	89763
04	Jesús Alfonso Espinoza Ja PER	422149
05	Miguel ESP	42263
06	Francisco ECU	39/83
07	Arnoldo Tagliaferro VEN	32/202
08	Elvis Herrera VEN	29/693
09	Victor Azuaje VEN	27/237
10	Guillermo URY	26/356

www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-23 18:00

Despues de identificarte, podras ver tus datos, y tendras acceso a diferentes Tests.

Frank Arias (ESP)
 Último acceso: 23/3/2026, 17:54:58 · IP: 62.82.116.31
TESTS INDIVIDUALES RANKING 8 / 61 · GLOBAL 73 · PAÍS 14
DESAFIOS Total: 2 · GANADOS 1 · EMPATES 0 · DERRROTAS 1
TESTS GRUPALES TESTS 2 · ACIERTOS 5/10 · EFECTIVIDAD 50%

(PER) Frank Arias (ESP) Jesús Alfonso Espinoza Jayo (PER) Frank Arias (ESP) Jesús Alfonso Espinoza **Usuarios conectados 2**

TEST INDIVIDUAL Responde hasta fallar.

1)
 A6 efectúa un pase largo a A5, quien corre tras el balón, lo toca desde dentro del campo, pero por inercia, abandona los límites del terreno de juego mientras el balón aún está dentro de la pista. A5 atrapa el balón con sus manos, mientras toca con su pie izquierdo dentro de la pista y con su pie derecho en el aire.

Jugada legal.

Fuera de banda de A5.

Fuera de banda de A6.

- Test INDIVIDUAL**
- Preguntas aleatorias
 - Se termina cuando fallas
 - Se registra tu resultado
 - Ranking INDIVIDUAL global
 - Ranking por países
 - Los RANKING saldrán en ARBITER

Selecciona un tipo de test

TEST INDIVIDUAL
 Hasta fallar · Resultado al ranking

TEST DESAFÍO
 1 c. 1

TEST GRUPO
 Tests personalizados · Se necesita UID

Desafío grupo
 Test de preguntas · Sin ranking

Test DESAFÍO

Selecciona un usuario conectado o un usuario aleatorio para lanzar el desafío.

Usuario conectado **Usuario aleatorio**

Elige una opción para continuar.

Enviar desafío **Cancelar**

- Test DESAFIO**
- Otro usuario conectado
 - Puedes seleccionar usuario conectado
 - Puedes seleccionar usuario aleatoriamente
1. Mensaje de aceptación del reto
 2. los dos usuarios tienen mismas preguntas
 3. Se juega hasta fallar
 4. Podras ver pregunta fallada
 5. Puedes ver como sigue el otro usuario
 6. Puedes ver resultado final
 7. El desafío queda grabado.
 8. Puedes ver fallos en RESULTADOS
 9. Los desafíos no se guardan en RANKING

USUARIO ALEATORIO SELECCIONADO only sport service (ESP)

Enviar desafío **Cancelar**

Invitación enviada
 Esperando respuesta de **only sport service (ESP)**.

Desafío aceptado.
 Rival: **Frank Arias (ESP)**

Iniciar desafío

Empate

only sport service (ESP)	Frank Arias (ESP)
0	0

Mi perfil

Correo electrónico

Nombre
 Frank Arias

País

[Grabar datos](#)
[Cancelar](#)

Puedes modificar tus datos

Frank Arias (ESP)
 Último acceso: 23/3/2026, 18:10:09 - IP: 62.82.116.31
 TESTS INDIVIDUALES RANKING 8 / 61 - GLOBAL 73 - PAÍS 14
 DESAFÍOS Total: 2 - GANADOS 1 - EMPATES 0 - DERROTAS 1
 TESTS GRUPALES TESTS 2 - ACIERTOS 5/10 - EFECTIVIDAD 50%

[Mi perfil](#) [Mis resultados](#) [Mis tests](#) [Cerrar sesión](#)

Iniciar test de grupo

Introduce el PIN del test

[Comprobar](#)

PRÓXIMAMENTE: podrás crear tus propios tests

El test GRUPO

- necesita PIN del administrador del test
- o un link que accede directamente

Selecciona un tipo de test

TEST INDIVIDUAL
 Hasta fallar · Resultado al ranking

TEST DESAFÍO
 1 contra 1

TEST GRUPO
 Tests personalizados · Se necesita UID

Demo grupo
 Test 10 preguntas · Sin ranking

MIS RESULTADOS

[TESTS INDIVIDUALES](#) [DESAFÍOS](#) [TESTS GRUPALES](#)

Resumen global de tus tests individuales guardados.

MIS RESULTADOS

[TESTS INDIVIDUALES](#) [DESAFÍOS](#) [TESTS GRUPALES](#)

Resumen global de tus tests individuales guardados.

TESTS INDIVIDUALES
 Resumen de 81 tests individuales.

TESTS 81 Total guardados	RANKING 8 / 61 Mejor / Aciertos	POSICIÓN GLOBAL #73 Posición entre todos los usuarios	POSICIÓN EN TU PAÍS #14 Posición en ESP
--------------------------------	---------------------------------------	---	---

Mostrando 1-10 de 81 resultados [Mostrar](#) 10 [▼](#) por página

13/3/2026, 12:18:32
 Resultado guardado

ACIERTOS
0

[VER PREGUNTA FALLADA](#)

MIS RESULTADOS

[TESTS INDIVIDUALES](#) [DESAFÍOS](#) [TESTS GRUPALES](#)

Resumen global de tus desafíos completados.

DESAFÍOS
 Resumen de 1 desafíos completados.

DESAFÍOS 1 Total finalizados	GANADOS 0% 0 de 1	EMPATES 0% 0 de 1	DERROTAS 100% 1 de 1
------------------------------------	-------------------------	-------------------------	----------------------------

Mostrando 1-1 de 1 desafíos [Mostrar](#) 10 [▼](#) por página

14/3/2026, 2:40:55
 CREA022026702418 - ES

Frank Arias (ESP) only sport service (ESP)

0 2

[VER PREGUNTA FALLADA](#)

MIS RESULTADOS

[TESTS INDIVIDUALES](#) [DESAFÍOS](#) [TESTS GRUPALES](#)

Resumen global de los resultados personales en tests de grupo.

TESTS GRUPALES
 Resumen de 2 tests de grupo.

TESTS 2 Total finalizados	ACIERTOS 5 de 10 preguntas	FALLOS 5 Fallos acumulados	EFECTIVIDAD 50% Aciertos globales
---------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	---

Mostrando 1-2 de 2 resultados de grupo [Mostrar](#) 10 [▼](#) por página

prueba personal
 27161403 - ES - 23/3/2026, 19:05:51

ACIERTOS 2 FALLOS 3 PREGUNTAS 5

[Ver TEST reseña](#) [VER RESULTADOS DE GRUPO](#)

Test GRUPO

- EL ACCESO es mediante link o PIN
- Te avisará que preguntas has fallado
- Se registrará tus resultados
- El administrador puede ver tus resultados
- Puedes descargar en xls, pdf RESULTADOS
- Puedes ver un analisis global de tus resultados
- Puede ver que preguntas has fallado.

Test GRUPO Admin OPCIONES

- ABRIR / CERRAR Tests
 - No se puede acceder a un test cerrado.
 - REPETIR
- Los usuarios pueden repetir el test si está permitido.
- PREGUNTAS:
 Se puede acceder a preguntas creadas por el admin
 - TIPO DE PREGUNTAS
 Pueden ser iguales o diferentes para el GRUPO.
 - NUMERO DE PREGUNTAS
 5 / 10/ 25 preguntas
 - RESULTADOS
 Se puede ver los resultados de los compañeros o no

Resultado del test

Aciertos: 5 / 10
 Porcentaje: 50 %

Preguntas falladas

Pregunta 1: A4 recibe un pase desde su pista trasera con un pie en cada campo. Efectúa un pase picado a A8, que también está a caballo, de manera que el balón, en el pase, bota en pista delantera.
 Tu respuesta: Campo atrás cuando A8 recibe el balón, puesto que el balón ya ha estado en pista delantera.
 Respuesta correcta: Jugada legal

[REGLAS Art. 30.7.1](#)

MIS TESTS

MIS PREGUNTAS PERSONALES

Crear test

ADMINISTRACIÓN

27161403 prueba personal Fecha: 23/03/2026 | ES

COPIAR

Estado del test: ✓ OPEN
Un test cerrado no puede completarse.

REPETIR: SÍ
Los usuarios pueden repetir el test si está permitido.

PREGUNTAS: PERSONALES
Selecciona tus preguntas onllysportservice o personales

Tipo de preguntas: ⓧ IGUALES PARA TODOS
Todos los usuarios pueden tener las mismas preguntas o preguntas aleatorias.

Número de preguntas: 5
Opciones: 5, 10 o 25 preguntas.

Resultados: ● VER GLOBALES
Los usuarios pueden ver la lista de sus compañeros de grupo.

EDITAR **COMPARTIR** **Ver resultados** **RESETEAR** **ELIMINAR**

Previsualizar

Test GRUPO

El administrador puede

- EDITAR con las opciones
- COMPARTIR para resolver un link o el número del test
- Ver/ resetear RESULTADOS
- ELIMINAR
- Resolver tu mismo el test

Compartir test

Comparte este enlace con tus alumnos o grupo:

<https://onllysportservice.com/quizz/index.php?uid=27161403>

Copiar enlace

WhatsApp

Telegram


Email

Volver

Pregunta personal #5 CONECTADA

UID: PQ0000000004

¿Puedes ver alguna violación en el video?



SI

NO

Correcto: Opción 1: SI
Respuesta: REGLAS Art. 36

Editar **Eliminar** **Desconectar**

Fecha: 21/03/2026 23:06 · Creado por: Frank Arias (ESP)

Preguntas PERSONALES (Test GRUPO)

El administrador puede

- EDITAR las preguntas
- CONECTAR / DESCONECTAR
- añadir youtube
- dejar la opción 3 en blanco para test V/F
- dejar un resultado se mostrara cuando se falle

AL CREAR TEST

- sólo recoger de las preguntas CONECTADAS
- atención al número mínimo de preguntas

ONLYSPORTSERVICE ha creado limitaciones

- Número de Tests que se pueden crear
- Número de preguntas personales
- Publicidad en la web
- Resetear resultados y desafíos

Si deseas ampliar las limitaciones contacta
<info@onllysportservice.com>

Ayudanos a mejorar, mediante donación o ideas.

Francisco Arias

- Vocal Junta Gobierno Federación GranCanaria
- Arbitro activo en Gran Canaria
- Dirige y colabora con Campus y Seminarios
- Organiza Talleres y eventos FIBA 3x3
- Director Revista ARBITER
- Dirige la Comunidad de Arbitros Internacional
- CEO Onllysportservice (Cursos On line - IT tools)

- Fue árbitro nacional FEB
- Experiencia arbitral en Alemania y Perú
- Fue Director arbitral e Instructor Escuelas de Arbitros

Ha colaborado o dirigido proyectos IT

- Observer y Acta digital para Techno FIBAEurope
- Plataforma arbitral para FIFA, FIBA Europe
- Teaching Materials FIFA, FIBAEurope, EHF
- Licencias digitales (Federaciones deportivas varias)

Comunidad Arbitral

AMIGOS DEL ARBITRAJE



CONGRESO DE ARBITRAJE 2026 LIGA ABE TEC. MONTERREY CAMPUS PUEBLA.
ASOCIACIÓN DE ÁRBITROS DE BALONCESTO ESTUDIANTIL A.C.

CON LA COLABORACIÓN DE

- CARLOS CARDENO CORTES
ÁRBITRO FIBA
- HORTENCIA SÁNCHEZ CARRIZALES
ÁRBITRO G-LEAGE NBA
- JAZMIN CRUZ VENTURA
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y EVALUACIÓN OFICIALES DE MESA DE CONTROL.
- RAYMUNDO VELÁZQUEZ
DEPARTAMENTO DE DESARROLLO Y CAPACITACIÓN OPERADORES ESTADÍSTICOS FIBA LIVE STATS
- FERNANDO TORRES RAMÍREZ
DIRECTOR GENERAL DE ARBITRAJE DE LA ASOCIACIÓN DE ÁRBITROS DE BALONCESTO ESTUDIANTIL A.C.

COMUNIDAD ARBITRAL

En nuestra apuesta constante por acercar el reglamento a todos los niveles —desde la base hasta el alto rendimiento— hemos activado un conjunto de nuevas funcionalidades pensadas para mejorar la formación, la interacción y la experiencia arbitral.

Hoy, cualquier árbitro puede crear sus propios test, diseñar preguntas personalizadas, trabajar en grupo o enfrentarse en desafíos 1 vs 1. La incorporación de video-test permite ir un paso más allá: analizar jugadas reales, interpretar situaciones y entrenar la toma de decisiones en contextos cercanos al juego.

A esto se suma la posibilidad de obtener resultados personalizados, adaptados al progreso de cada usuario. Porque entender el reglamento no es memorizar, es aplicar, interpretar y evolucionar.

Pero este camino no se detiene aquí. Comenzamos a abrir, de forma progresiva, el Simulator, una herramienta que irá creciendo para convertirse en un espacio clave dentro de la formación arbitral. Su objetivo es claro: ayudar a interpretar jugadas complejas, especialmente en situaciones especiales, ofreciendo soluciones ordenadas y coherentes en función del reglamento y su aplicación.

ONLYSPORTSERVICE.COM/QUIZZ

El arbitraje moderno necesita herramientas que acompañen la velocidad del juego, que permitan entrenar sin límites y que acerquen el conocimiento a cualquier lugar. La tecnología no sustituye al árbitro, lo potencia. Como ya hemos defendido en anteriores ediciones, la formación continua es la base del crecimiento arbitral y la clave para tomar decisiones con criterio y confianza.

Seguimos avanzando.

Seguimos trabajando para todos.

Porque el arbitraje no se detiene. Y nosotros tampoco.

COMUNIDAD ARBITRAL - onlysportservice.com

ONLYSPORTSERVICE.COM/SIMULATOR

Ejercicios prácticos para árbitros

EJERCICIO (INICIACIÓN)

Conocimiento tiros libres



IMPORTANTE

- el ejercicio es demasiado repetitivo
- alternar con partidos después de tiro libre
- mejor con rotaciones

Objetivo

- Conocimiento de la regla
- Acción durante los tiros libres
- Posición y dar el balón

Criterios de realización

- repetir la acción de los tiros libres
 - posición antes TL
 - dar el balón
- responsabilidades antes y después TL
- movimiento posterior
- que ver

Errores más comunes

- Colocación básica
- Que ver
- Cuando entrar en la zona
- Como dar el balón (mejor pase picado)

Alternativas

- continuar partido después tiro libre
 - responsabilidades
- rotación jugadores /árbitros
- conocimiento regla, violaciones
- revisar todas las posibles violaciones

Si deseas colaborar en este apartado con tus ejercicios envía tus datos a info@onlysportservice.com

Comunidad Arbitral

Frases para árbitros

**NO ES MÁS FUERTE
EL QUE NUNCA FALLA,
SINO EL QUE
NUNCA SE
RINDE.**



onlysportservice.com



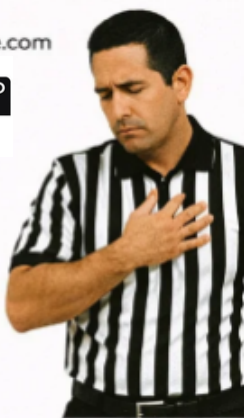
**PREFIERE LA
DISCIPLINA SOBRE
LA MOTIVACIÓN**



onlysportservice.com



**EL DOLOR PUEDE
MOSTRARTE UNA
OBSTÁCULO
O UNA OPORTUNIDAD.**



onlysportservice.com



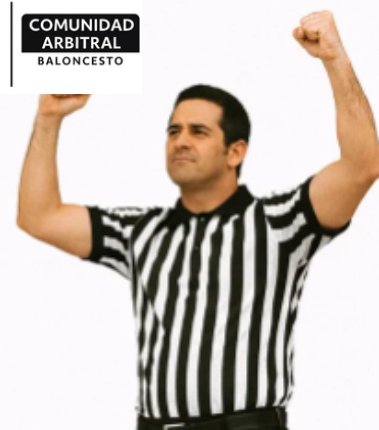
**A VECES, LO QUE TE
IMPIDE IR HACIA
ADELANTE ES
TU PROPIO
MIEDO.**



onlysportservice.com



**LA PERSEVERANCIA
CONVIERTE LOS
OBSTÁCULOS EN TRIUNFOS**



onlysportservice.com



“ SI TIENES UNA IMAGEN IA ESCRIBENOS A INFO@ONLYSPORTSERVICE.COM ”

Comunidad Arbitral

Iniciativas



Comunidad Arbitral ONLYSPORTSERVICE

Divulgación arbitral

- > [youtube.com/@onlysportservice](https://www.youtube.com/@onlysportservice)
- > [instagram.com/onlysportservice/](https://www.instagram.com/onlysportservice/)
- > x.com/osportservice

Romper para ser

En este libro aprenderás:

Cómo identificar exactamente qué necesitas romper (sin culpa).

Cómo diseñar una vida completamente tuya.

Las herramientas específicas para mantener tu autenticidad.

No es otro libro de autoayuda que promete magia. Es el mapa real que seguí para pasar de la supervivencia a la autenticidad.

Si estás cansado/a de vivir a medias, este libro es tu permiso para empezar de nuevo.

Romper no es fracasar. Romper es liberarse para poder ser.

AMAZON BOOKS

- > <https://amzn.eu/d/0dHdkWiD>



Romper para ser

Miguel Angel Palenzuela

Soy coach de transformación personal especializado en procesos de renacimiento emocional. Durante más de 15 años he acompañado a personas como tú a sanar heridas, gestionar emociones intensas y descubrir una nueva visión de sí mismas tras una ruptura o momento difícil.

- > www.romperparaser.com



Si deseas que publiquemos tu iniciativa, recurso, libro o web sobre arbitraje deportivo envía los datos a info@onlysportservice.com

Comunidad Arbitral

Nuevas herramientas



QUIZZ

- onllysportservice.com/quiz



Web Reglas

- onllysportservice.com/simulator



ARBITER MAGAZINE

- onllysportservice.com/arbiter



DESCARGAR VIDEO

- onllysportservice.com/download



Web Reglas

- onllysportservice.com/rules



Web Reglas 3x3

- onllysportservice.com/rules3x3

Si deseas apoyarnos en testing o en patrocinio. Contactactanos a info@onllysportservice.com

QUIZZ *onlysportservice.com/quizz*

RESULTADOS 21/03/2026



Individual Ranking

	Name - Country	#
01	Carlos Pamphil <small>ESP</small>	371/2354
02	Ambar Ramirez <small>ECU</small>	116/509
03	Hackseng B <small>ECU</small>	89/763
04	Jesús Alfonso Espinoza Ja <small>PER</small>	42/2149
05	Miguel <small>ESP</small>	42/263
06	Francisco <small>ECU</small>	39/83
07	Arnoldo Tagliaferro <small>VEN</small>	32/202
08	Elvis Herrera <small>VEN</small>	29/693
09	Victor Azuaje <small>VEN</small>	27/237
10	Guillermo <small>URY</small>	26/356



www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-21 21:11



Individual Ranking

	Name - Country	#
01	Spain <small>ESP</small>	715/4176
02	Venezuela <small>VEN</small>	405/2974
03	Ecuador <small>ECU</small>	330/2496
04	Uruguay <small>URY</small>	209/1199
05	Mexico <small>MEX</small>	155/895
06	Peru <small>PER</small>	88/2902
07	Brazil <small>BRA</small>	78/647
08	Argentina <small>ARG</small>	76/239
09	Nicaragua <small>NIC</small>	64/208
10	Angola <small>AGO</small>	60/965



www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-21 21:13



Individual Ranking

	Name - Country	#
01	Carlos Pamphil <small>ESP</small>	371/2354
02	Miguel <small>ESP</small>	42/263
03	Aitor <small>ESP</small>	26/60
04	Nacho <small>ESP</small>	21/68
05	Sergjo <small>ESP</small>	20/373
06	Roger Pinyol <small>ESP</small>	17/35
07	Pepe23 <small>ESP</small>	16/169
08	JJ <small>ESP</small>	15/99
09	Julio Hernandez <small>ESP</small>	13/205
10	Yus <small>ESP</small>	13/18



www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-21 21:14



Individual Ranking

	Name - Country	#
01	Arnoldo Tagliaferro <small>VEN</small>	32/202
02	Elvis Herrera <small>VEN</small>	29/693
03	Victor Azuaje <small>VEN</small>	27/237
04	José Aponte <small>VEN</small>	26/136
05	Yahiri <small>VEN</small>	24/86
06	Kenny Sanoja <small>VEN</small>	24/74
07	Moisés Ávila <small>VEN</small>	16/172
08	David <small>VEN</small>	15/30
09	Diego Cortés <small>VEN</small>	13/55
10	Leinel Pino <small>VEN</small>	11/213



www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-21 21:14



Individual Ranking

	Name - Country	#
01	Ambar Ramirez <small>ECU</small>	116/509
02	Hackseng B <small>ECU</small>	89/763
03	Francisco <small>ECU</small>	39/83
04	Jonathan Colmenares <small>ECU</small>	21/75
05	Melvis Farfan <small>ECU</small>	21/54
06	VICTOR HUGO GARCIA <small>ECU</small>	17/892
07	DIEGO MEDINA <small>ECU</small>	12/81
08	Daniel Yopez <small>ECU</small>	6/17
09	Jonathan <small>ECU</small>	5/16
10	Holger Moreira <small>ECU</small>	4/6



www.onlysportservice.com/quizz
2026-03-21 21:15



Comunidad Arbitral

Colabora con nosotros



Si eres responsable de una asociación arbitral local, regional o nacional contacta con nosotros.

Quiero ser
AUTOR

Si eres autor de material formativo y deseas colaborar con la comunidad como autor de artículos (la revista es oficial como revista digital en España), o eres experto en alguna materia para crear algún curso.

Quiero ser
PROFESOR

ORGANIZA
Cursos
CON NOSOTROS

Desde 2018 formación en plataforma educativa por web tenemos diseñado cursos para árbitros. Para todos los niveles.

PUBLICIDAD
Tu anuncio aquí

Para colaborar con nosotros en esta primera fase. Patrocinios y espacios publicitarios disponibles. Web/App.



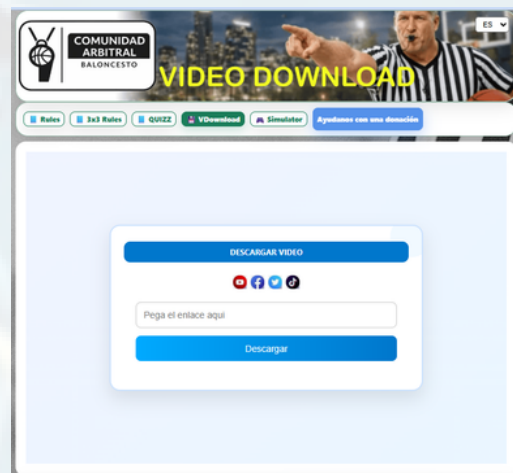
Gracias a la donación que nos puedas ofrecer podemos mejorar los diferentes proyectos divulgación y desarrollo.

Toda la info en onlysportservice.com - contacta con nosotros en info@onlysportservice.com

PUBLICIDAD

Tu anuncio aquí

Para colaborar con nosotros en esta primera fase. Patrocinios y espacios publicitarios disponibles. Web/App.



ONLYSPORTSERVICE.COM/RULES
ONLYSPORTSERVICE.COM/RULES3X3
ONLYSPORTSERVICE.COM/QUIZZ
ONLYSPORTSERVICE.COM/DOWNLOAD
ONLYSPORTSERVICE.COM/SIMULATOR

Todas las imágenes de esta revista se han utilizado con la autorización de sus propietarios.

Algunos de los dibujos han sido desarrollados con herramientas de IA.

Elaborado en
Gran Canaria (Islas Canarias)
2026

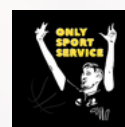
El único propósito de esta Revista digital es la divulgación del arbitraje deportivo.



WEB



DONACIÓN



WWW.ONLYSPORTSERVICE.COM