

RECICLAJE 2025-26

Arbitraje en la posición de Boya

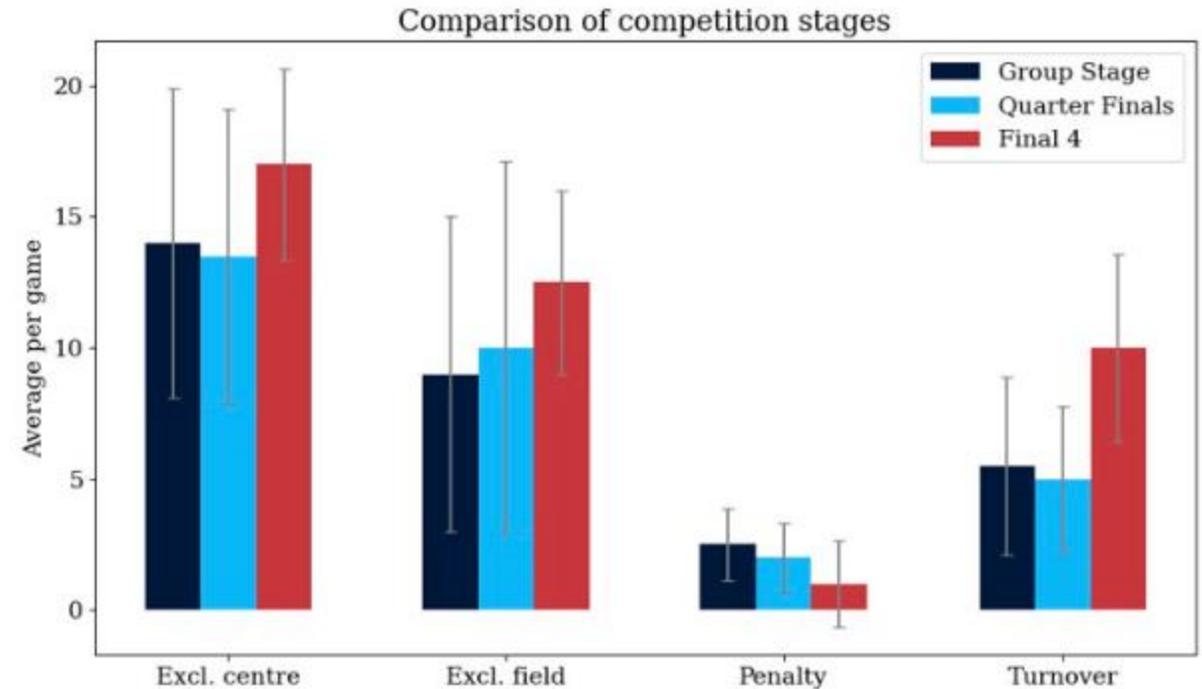
Buscamos un juego...

- **Más rápido** (menos interrupciones)
- **Más inteligente** (lectura e interpretación del juego)
- **Menos físico** (menos juego brusco)
- **Más movimiento**
- **Menos estático**
- **Más atractivo** para el espectador
- **Más comprensible** para todos

“El árbitro debe intervenir solo cuando sea absolutamente necesario. ¡Dejemos jugar a los jugadores!”

Sir Ferguson

- Alrededor del 50% de las faltas graves suceden en la posición de boya
- Es la posición más difícil de arbitrar y de entender para los espectadores



Interpretación: la media de faltas graves difiere ligeramente en las diferentes fases de la competición. En la Final Four es superior lo cual se puede explicar al tratarse de la ronda final para las medallas.

Ataque - La posición de boya

- La posición de boya es la referencia ofensiva principal del equipo.
- Permite fijar la defensa, creando espacio para los compañeros.
- Genera superioridades numéricas al provocar expulsiones.
- Es el punto de inicio de muchas jugadas que finalizan en gol.



"Un equipo con una boya eficaz tiene más opciones de generar ocasiones de gol y controlar el ritmo del partido."

Defensa en la posición de boya

- Es el jugador más exigido físicamente en defensa.
- Debe impedir la recepción y el giro de la boya sin cometer falta de expulsión.
- Necesita coordinación con el resto de la defensa y especialmente el portero para ayudas y anticipaciones.
- Desde su posición puede bloquear muchos balones.
- Inicia muchos contraataques:
 - Si el equipo recupera la posesión, puede lanzar la transición ofensiva.
 - Su capacidad de ganar a posición en la salida a contraataque es determinante para crear superioridad en ataque.

Los árbitros deben **permitir la lucha** por el balón o por la posición **mientras** se respeten estas pautas:

- **No jugar de forma provocadora contra el oponente**
- **No simular**
- **Jugar la pelota, no al adversario**
- **No sujetar ni empujar de forma constante**
- **No hundirse bajo el agua para ganar ventaja**



Evitar pitar si el contacto es breve y **no influye** en la jugada.

A la vez, **controlar la boya de forma continua** para impedir que el juego derive en exceso físico.

La boya es una posición **crítica**: requiere **vigilancia prioritaria** y decisiones **coherentes**.

Intención: ¿ofrecerse para **recibir/jugar** o expulsar al rival?

Cuerpo y manos: Posición ¿hay sujeción/empuje sostenido o solo equilibrio?

Técnicas arbitrales

- **Colócate para ver claro las interacciones** (no pegado a la línea de 2 m; abre ángulo para ver **manos, tronco y cabeza**).
- **Verifica la posición del balón antes de excluir** (si no está en zona de juego, baja el listón).
- **Con dos boyas en el agua**, ambos árbitros **coordinan**: quien tiene mejor línea **lidera** y el compañero **cubre otros ángulos**.
- **Indica la dirección del ataque** en cada cambio de posesión para **favorecer la continuidad**.
- **Juego muy físico y simétrico**: si no identificas el origen, **doble exclusión** es opción; considera **amarilla a ambos** para disuadir y tener el control.

Decisiones

- **Protege la capacidad del atacante de moverse y jugar la pelota.**
- **Acción vs. reacción:** sanciona la **primera acción ilegal**, no la respuesta.
- **Prioriza la ventaja** y las **oportunidades de gol**; evita cortar ataques prometedores.
- **Penaltis:** es aceptable **esperar 1-2 segundos** para confirmar *gol probable* y tomar la mejor decisión.
- **Evita el “silbato preventivo”:** deja que la jugada **se desarrolle** si no hay ilegalidad clara ni riesgo.
- **Tarjeta roja inmediata** ante **juego violento/agresivo** (cabeza/codo/palma hacia atrás, golpe, carga sobre la cabeza), además de la sanción técnica que corresponda.

Idea central

- La contrafalta es una decisión de **alto impacto** (cambio de posesión y 28" para el rival).
- Debe usarse con criterio. Especialmente ahora que se saca la falta desde el lugar de la pelota.

Por qué no regalar contrafaltas

- Debemos dar oportunidad de moverse al atacante.
- Las contrafaltas fáciles reducen el movimiento, empobrecen el ataque y rompen la continuidad.

Cuando sancionar

- Cuando crea ventaja de forma ilegal.
- Cuando juega contra el rival sin relación con el juego.
- Cuando juega demasiado agresivo: provocaciones, empujes bilaterales para desplazar, simulación evidente.

Importante: Sancionar la primera acción ilegal (no la reacción)

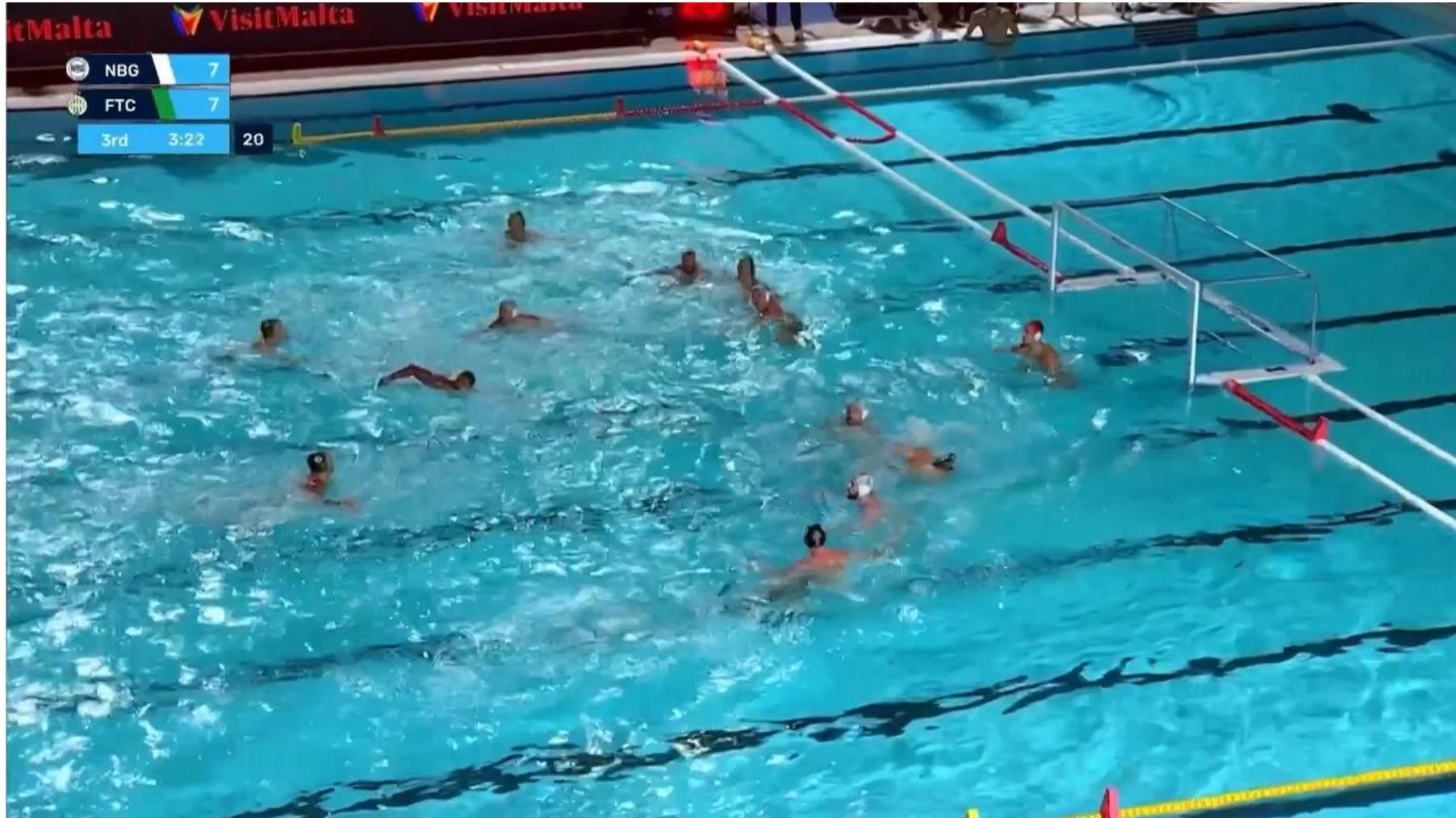
Señales y coherencia

- Señalar claro el motivo y la dirección del tiro libre
- Su señalización afecta directamente a la **consistencia** del partido entre árbitros. Mantener el mismo umbral en ambas áreas. Coordinarse con el compañero (quien tiene mejor línea en la boya decide)
- Eso mejora el partido y la comprensión de todos.

Contrafaltas del boya (atacante)

- **Permanecer dentro del área de gol**
- **Jugar sobre el defensor y no sobre el balón:**
- **Agarrar / sujetar** para fijar al defensor
- **Hundir** al defensor.
- **Empujar** (especialmente con **ambas manos**) para ganar espacio.
- **Juego peligroso: cabeza hacia atrás, codo hacia atrás, golpe con la palma** → **contra inmediata**, esté donde esté el balón.
- **Ir bajo el agua** para ganar posición.
- **Hundir el balón 100%:** esconder o mantener el balón **bajo el agua** para evitar la disputa.

Jugadores, entrenadores y público deben entender lo que se ha sancionado. Usa señales claras, breves y visibles inmediatamente después del silbato.



El **defensor debe permitir** que la boya se **mueva, nade y alcance su posición**. La defensa legal se basa en **posición y piernas**, no en sujetar ni hundir.

Acciones del Defensor que deben sancionarse

- **Saltar/cargar por encima de la cabeza** → **Expulsión inmediata** (riesgo cervical), haya o no balón.
- **Tirar hacia atrás** al atacante (*pulling back*).
- **Hundir** al atacante (*sinking*).
- **Falta con dos manos** (empuje/sujeción bilateral que desplaza).
- **Impedir el movimiento** (*impeding*): bloquear/retener de forma sostenida la línea de nado o el acceso al balón.
- **Hundirse** (defensor que se va bajo el agua para ganar ventaja o cortar la recepción).

Si **boya y defensor** se están **sujetando mutuamente bajo el agua, sin intención clara de jugar el balón** (a menudo ni saben dónde está), y la acción es **simétrica y sostenida** → **doble exclusión**.

Buen movimiento del Boya



Saltar sobre la cabeza es siempre expulsión



1) Posición en el campo del jugador

- Si la acción está **lejos de portería** y el boya está **rodeado** (sin opción real de jugar), suele ser más **apropiada la falta ordinaria** que la expulsión.
- Elevar a **expulsión** solo si el impedimento es **sostenido** y **anula** la posibilidad de jugar.

2) Intención (boya y defensor)

- **Boya**: ¿se ofrece para **recibir/jugar** o solo busca echar al defensor?
- **Defensor**: ¿defiende con **posición y piernas** o sujeta/hunde **de forma continuada**?

3) Ubicación del balón

- El balón debe estar **en la zona** para que la acción sea **relevante**.
- Si el balón **no** está cerca, **bajar el listón**: prioriza continuidad y evita sanciones que no afectan la jugada.

4) Expulsión sin balón

- Antes de excluir, **verificar dónde está el balón** y **señaliza** claramente: tipo de falta + dirección + punto de reanudación.
- Solo excluir sin balón si la infracción **afecta directamente** a la acción en curso (p. ej., impedir la recepción inminente).

5) Juego agresivo o violencia

- **Agresivo/persistente o violento** (cabeza/codo/palma hacia atrás, carga sobre la cabeza, tirón peligroso): **Exclusión inmediata**; si procede, **tarjeta roja**, aunque no se cumplan los criterios anteriores. **Seguridad primero**.

<ul style="list-style-type: none">• La boya controla el balón, gana ventaja y gira o intenta girar hacia portería.• El defensor viola la regla: salta/carga sobre la cabeza, empuja con dos manos, impide el movimiento (impeding), tira hacia atrás o hunde.	EXPULSION
<ul style="list-style-type: none">• La boya no puede obtener ventaja (está lejos de portería o rodeada por varios defensores), pero recibe falta.• Contacto ilegal sin anular de forma clara la posibilidad de jugar.	FALTA ORDINARIA
<ul style="list-style-type: none">• Pase deficiente (la pelota no es jugable).• Buena defensa al balón, no al cuerpo (anticipación limpia, mano al balón).• Situación de ventaja para el ataque: la falta cortaría una acción prometedora.	SIN FALTA / DEJAR JUGAR

¿Por qué es importante la **Regla de la Ventaja**?

Mantiene la fluidez del juego. Permite un juego **continuo y dinámico** sin interrupciones innecesarias.

Promueve un juego más justo. Si hay falta durante una **oportunidad de gol**, parar el juego **perjudica al ataque** que tenía ventaja.

Fomenta la creatividad ofensiva. Da a los mejores jugadores la opción de **finalizar** y mostrar su calidad.

Aplicar ventaja **CUANDO...**

- El equipo con balón **mantiene o mejora** su opción de tiro/pase claro.
- La falta es leve y **no bloquea** la acción decisiva.
- Tras el contacto, el atacante **conserva el control** y la **línea de pase/tiro**.

NO aplicar ventaja CUANDO...

- La infracción **anula** la capacidad de jugar la pelota
- Hay **peligro** o juego violento (cabeza/codo/palma hacia atrás) → **interrumpir y sancionar**.
- La ventaja es **incierta** y la infracción **claramente efectiva** (mejor parar y castigar).

Criterio

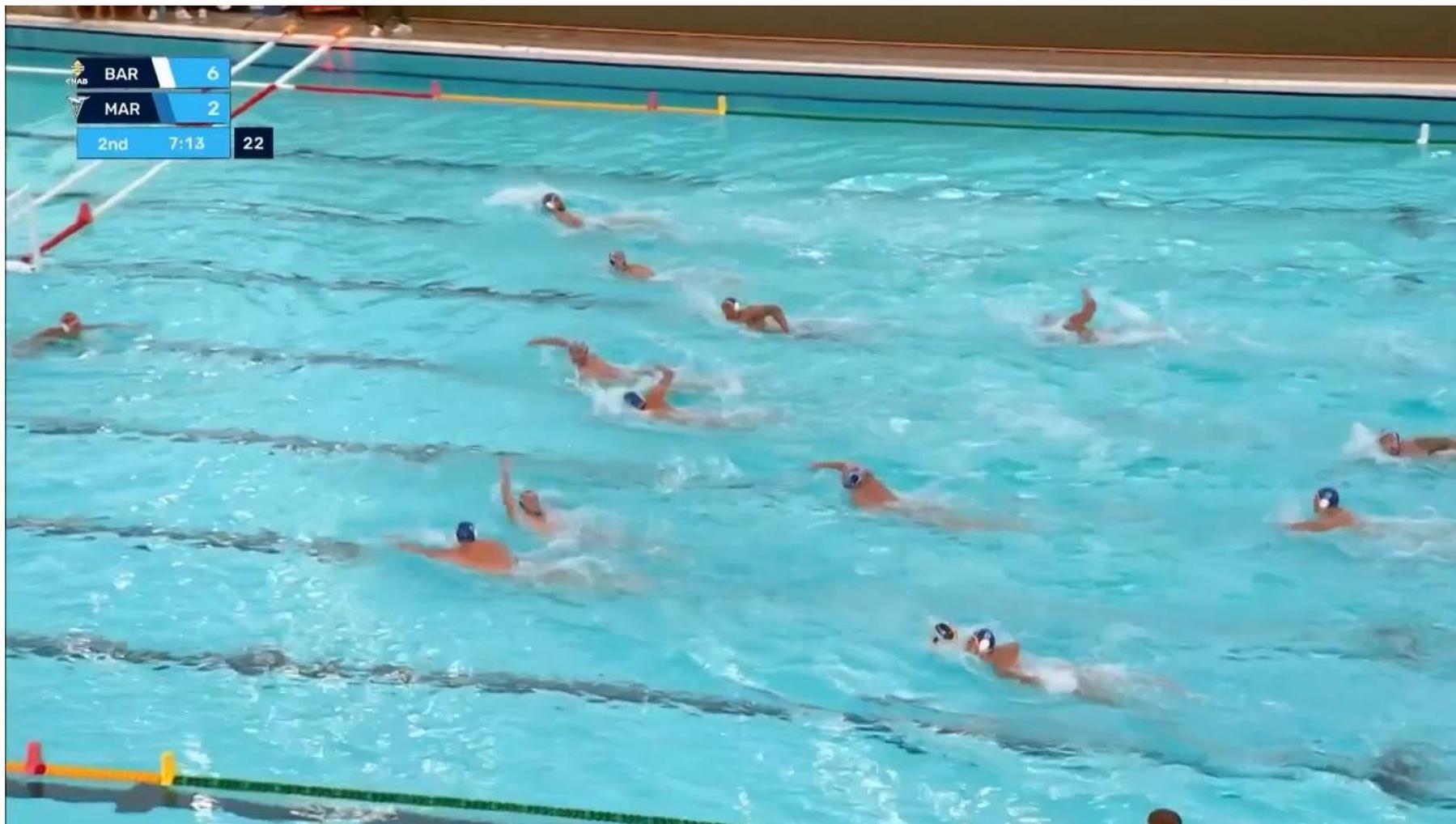
- Boya en **línea de 2 m**, con **opción real de giro/tiro** o recepción **inminente**.
- El defensor **sujeta, tira hacia atrás** o **impide el movimiento** de forma **sostenida** → **Expulsión**.

Matiz con penalty:

- **Balón controlado y gol probable** → **Penalty**.

Posicionamiento y señales

- **Ángulo abierto** (no pegado a 2 m) para ver **manos y tronco**.
- Silbato → **motivo** (agarre/tirar atrás) → **dirección** del tiro libre.
- Coordina con tu compañero si hay bloqueo visual.



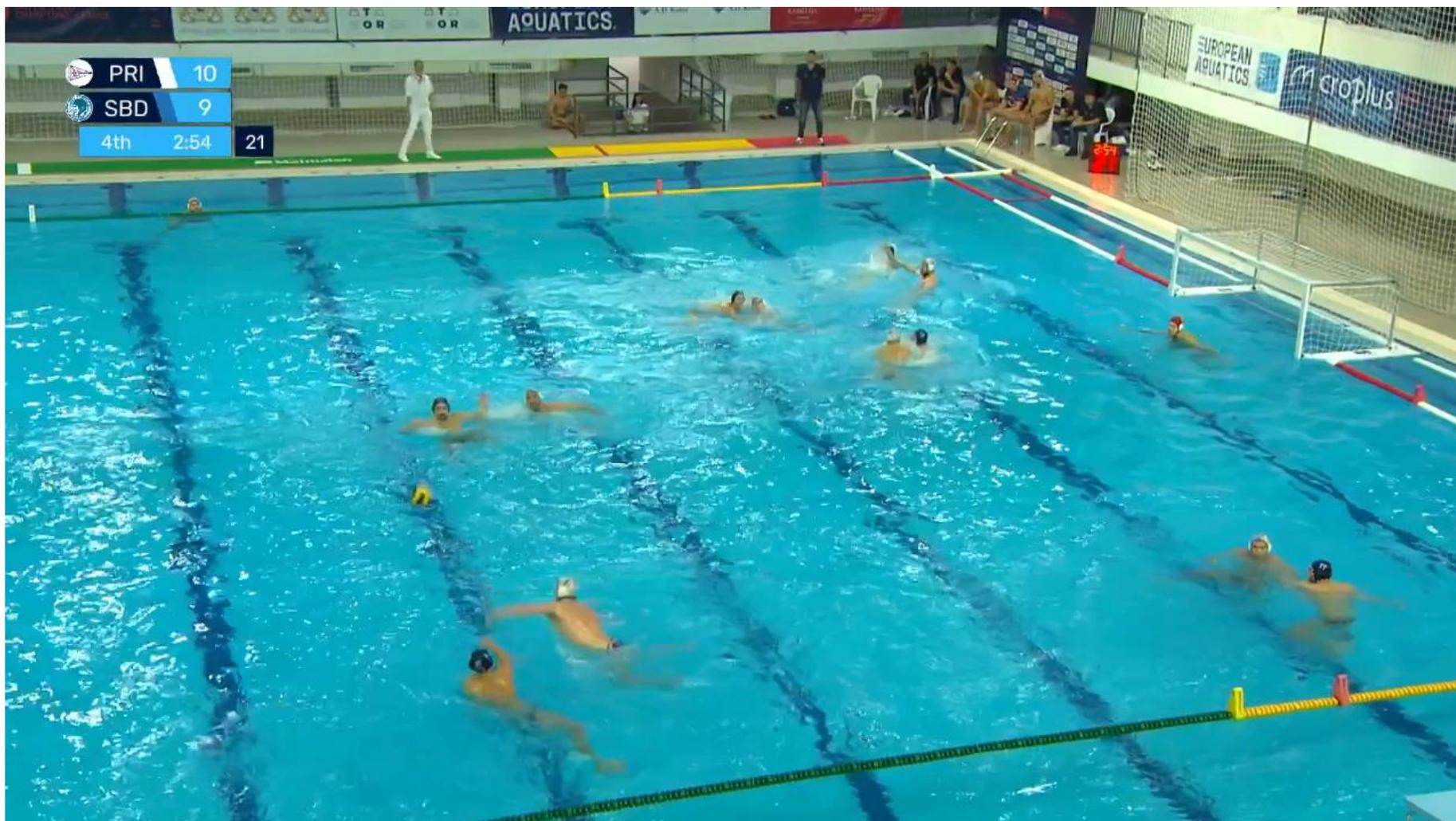


Juego provocativo de ambos (criterios)

- **Se sujetan mutuamente** (agarres recíprocos).
- **Ambos bajo el agua**, sin intención clara de jugar el balón.
- **Juegan sobre el cuerpo**, no sobre la pelota (empujes, bloqueos).
- **Intención:** buscar expulsar al rival / detener la acción, no recibir ni defender legalmente.

Se puede mostrar tarjeta amarilla para **prevenir** un juego agresivo y ganar **control**.

La doble expulsión no puede usarse muchas veces en un partido por no saber quién empezó. Si puedes ver el origen, sanciona solo al infractor inicial.



Evitar expulsions automàtiques

Criterio

- La boya está **lejos del gol** o **rodeada**; no hay opción real de **recibir, girar o finalizar**.
- El defensor realiza contactos **menores o breves** (molestias, bloqueo leve) que **no anulan** la posibilidad de jugar el balón.
→ **Falta ordinaria** para **restablecer** la jugada, **no** expulsión.

Cuando NO excluir

- Sin **desplazamiento claro** por dos manos ni **impedimento sostenido**.
- Sin **hundir, tirar hacia atrás** ni **cargar sobre la cabeza**.
- El **balón** aún **no** está en zona inmediata de juego con la boya.

Objetivo arbitral

- **Mantener la fluidez**: no “premiar” ataques lejanos con superioridades.
- **Mismo umbral** en ambas áreas; sanciona **lo claro y efectivo** sobre la acción.



Principio de decisión

- **Priorizar la continuidad:** si la boya está rodeada y **sin opción real de girar**, usar **falta ordinaria** para **mantener la posesión** (no regalar superioridades).
- **Eleva a expulsión** solo cuando hay **infracción clara y sostenida** que **anula** la posibilidad de jugar el balón.

Cuando NO pitar / Dejar jugar

- **Pase malo** o balón no jugable.
- **Buena anticipación** del defensor que va al **balón**, no al cuerpo.
- Situación de **ventaja** evidente para el ataque tras el contacto.



¡La simulación es FALTA!

Principios

- El árbitro **solo** debe pitar lo que **ve con claridad**, no lo que “piden” jugadores, banquillos o público.
- **No recompenses** la simulación: interrumpe el juego limpio y distorsiona el criterio.

Regla y sanción disciplinaria

- El reglamento tipifica la **simulación** como **conducta antideportiva**.
- **Tarjeta amarilla** como advertencia al equipo.
- Si persiste → **Tarjeta roja** por reiteración.

Indicadores de simulación (pistas para el árbitro)

- **Falta de sincronía** entre el contacto y el efecto / exageración del gesto.
- El contacto no explica el efecto.
- Mirada inmediata al árbitro / **búsqueda de la falta** más que del balón.
- Movimiento de brazos “hacia atrás” sin lógica de juego. No premies la exageración.



Juego agresivo (violento)

- **Confundir “expulsión” con “juego agresivo” es un error.**
Si la acción es **violenta/peligrosa**, no basta con excluir: requiere **sanción disciplinaria**.
- **Protege al jugador.**
Prioriza la **seguridad**: cabeza/codo/palma hacia atrás, puñetazo, patada, carga sobre la cabeza, manotazo a la cara → **conducta antideportiva grave**.
- **Mismo listón en perímetro y en la boya.**
La **intensidad** para calificar “agresivo” debe ser **idéntica** en cualquier zona (no toleres más dentro que fuera).

La tarjeta roja es un castigo fuerte: aplícala **solo cuando lo veas claro**, pero **aplícala**; la seguridad es prioridad.



Control de la posición de boya

Controlar la boya y evitar pitar de más: deja competir mientras no haya ventaja ilegal ni riesgo.

Consistencia

Misma falta = misma decisión durante **todo el partido** (ambas áreas, ambos árbitros).

Acción vs. Reacción

Sancionar la primera acción ilegal. Si castigas la reacción, **te equivocarás** y perderás credibilidad.

Prevención del juego físico (*escala de intervención*)

Falta ordinaria para restablecer y mantener fluidez.

Expulsión cuando se **impide** jugar (hundir, tirar atrás, dos manos, cargar cabeza).

Doble expulsión solo ante **mutualidad sostenida** sin balón jugable.

Contrafalta cuando el atacante **crea ventaja ilegal**

Tarjetas amarilla/roja para **conducta antideportiva** o **violenta** (seguridad primero).

Simulación

No premies la simulación. Es **falta disciplinaria:** amarilla y, si persiste, **roja.**

FINAL DE LA SESIÓN

