



# Introducción al arbitraje de partidos (N1)

Sección 1 – Módulo de aprendizaje online





### Contenido

Intrducción y Objetivos .....	3
Principios del Rugby .....	4
Conducta .....	4
Espíritu .....	4
Objeto del Juego .....	4
Disputa y continuidad .....	4
Principios de las Leyes .....	5
Los principios en los que se basan las Leyes del Juego son .....	5
Un deporte para todos .....	5
Los Principios de Ataque y Defensa .....	6
Ataque.....	6
Defensa.....	6
Un Juego de mucho aspectos .....	7
El equipo premiado .....	7
El equipo sancionado .....	7
El Arbitraje .....	8
El rol del árbitro .....	9
La preparación del árbitro .....	10
El apoyo al árbitro .....	12



### Introducción y Objetivos

Este módulo apunta a proporcionar a los interesados en convertirse en oficiales de partidos un nivel básico de entendimiento de la actuación del árbitro. Al completar este módulo usted estará listo para comenzar el curso presencial de Introducción al Arbitraje de Partidos (N1) dictado por los Educadores con licencia de World Rugby.

Una vez completado exitosamente tanto el módulo online como el curso presencial, el participante podrá demostrar las destrezas básicas del arbitraje y actuar de árbitro en aspectos del juego en un contexto modificado.

Cuando haya terminado la lectura de todas las secciones encontrará un test para realizar. Después de completar con éxito el test multiple-choice, usted podrá descargar un certificado de conocimientos. Es necesario completar este test para luego poder asistir al curso presencial.

### Principios del Rugby

Los principios básicos del rugby están relacionados con el juego y el coaching y con la creación y la aplicación de las leyes.

### Conducta

Los jugadores y los árbitros deben mantener siempre el código de conducta y cuando estén jugando combinar control y disciplina.

### Espíritu

El juego se debe practicar siguiendo tanto la letra como el espíritu de las leyes y es responsabilidad de todos los involucrados en el partido garantizar que esto ocurra.

### Objeto del Juego

Dos equipos de quince o siete jugadores cada uno, practicando juego limpio de acuerdo a las Leyes y al Espíritu deportivo, deben marcar la mayor cantidad de puntos posible portando, pasando, pateando y apoyando la pelota.

La amplia variedad de destrezas y requisitos físicos necesarios para jugar al rugby es una oportunidad para que personas de todas las formas, tamaños y capacidades participen en todos los niveles.

### Disputa y continuidad

La disputa por la posesión de la pelota es una de las características clave del rugby. Estas disputas suceden a lo largo de todo el partido y en una cantidad de formas diferentes:

- en el contacto
- en el juego general
- cuando el juego se reinicia mediante scrums, lineouts y salidas de mitad de cancha.

Los principios enunciados son los fundamentos en los que se basa el Juego. Permiten a los participantes identificar claramente lo que hace distintivo al rugby como deporte. El diagrama que sigue destaca cómo se relaciona esto con el Oficial de partidos.



### Principios de las Leyes

Los principios sobre los cuales se basan las Leyes del Juego son:

#### Un deporte para todos

Las leyes permiten que jugadores de diferentes físicos, destrezas, géneros y edades tengan la oportunidad de participar dentro de su nivel de habilidad, en un ambiente controlado, competitivo y divertido.

#### Mantenimiento de la identidad

Las Leyes aseguran que las características distintivas del Rugby sean mantenidas mediante scrums, lineouts, mauls, rucks, salidas de mitad de cancha y puntapiés de reinicio. Así como las principales características relacionadas con la disputa y la continuidad: el pase atrás y el tackle ofensivo.

#### Diversión y Entretenimiento

Las Leyes proporcionan el marco para un Juego que es divertido de jugar y entretenido para ver. Si a veces estos objetivos parecen incompatibles, la diversión y el entretenimiento se intensifican al permitir a los jugadores dar rienda suelta a sus habilidades. Para alcanzar el equilibrio correcto, las leyes están en constante revisión.

### Los Principios de Ataque y Defensa

Los principios de ataque y defensa proporcionan una indicación de lo que el equipo está intentando lograr en las diferentes etapas del ciclo del juego.

#### Ataque

Cuando un equipo tiene posesión de la pelota (que es distinto de la definición de las Leyes que se refiere al equipo en la mitad de campo del oponente):

El equipo en posesión trata de avanzar la pelota portándola, o pateando la pelota hacia adelante en dirección a la línea de goal del equipo oponente.

Los jugadores del equipo en posesión pueden usar ambos espacios laterales a lo ancho del campo de juego y el espacio lineal en profundidad para realizar el ataque, para eventualmente marcar puntos.

Un equipo en posesión mantiene la continuidad del juego guardando la pelota y avanzando la pelota hacia la línea de goal de la oposición.

#### Defensa

Cuando el equipo no está en posesión de la pelota (el equipo en su propia mitad en las Leyes):

La tarea inicial para el equipo que no está en posesión es negar a sus oponentes espacio y tiempo para avanzar la pelota en el campo.

Si tienen éxito, pueden recuperar la posesión de la pelota y lanzar su propio ataque.

#### Disputa por la posesión

La disputa por la posesión es un principio fundamental en el Rugby. Diversas formas de disputa tienen lugar en todas las instancias del Juego. Esto puede ser en el juego dinámico, por ejemplo, cuando un jugador de un equipo está en contacto con la oposición o en el juego estático, en los reinicios: scrums, lineouts o salidas de mitad de cancha.

Todas estas disputas deben tener un grado de equidad para ambos equipos de modo que cada equipo tenga la oportunidad de ganar y/o mantener la posesión. En los reinicios la iniciativa para efectuar el reinicio se le da al equipo que no ha cometido el error. Esto le da al equipo una ventaja para ganar la posesión cuando se reanuda el juego.

### Un Juego de muchos aspectos

El efecto acumulado de los tres primeros principios es crear un juego multifacético en el que todos los jugadores tengan la oportunidad de utilizar una amplia gama de destrezas individuales y de equipo: correr, pasar, atrapar, patear, tacklear, participar en rucks, mauls, en el juego del lineout, del scrum y así sucesivamente.

De esta manera, el juego ofrece a los jugadores de muy diferentes habilidades y características físicas la oportunidad de participar juntos en un equipo. Los jugadores individualmente tendrán muchas habilidades en común mientras que al mismo tiempo también podrán especializarse en destrezas posicionales.

### Premios y castigos

Si un equipo juega dentro de las Leyes será recompensado. Si juega fuera de las Leyes, es probable que sea sancionado.

#### El equipo premiado

Ser capaz de ganar terreno, mantener la posesión y, eventualmente, marcar puntos son premios que puede ganar un equipo que es capaz de penetrar a través de la defensa de un oponente.

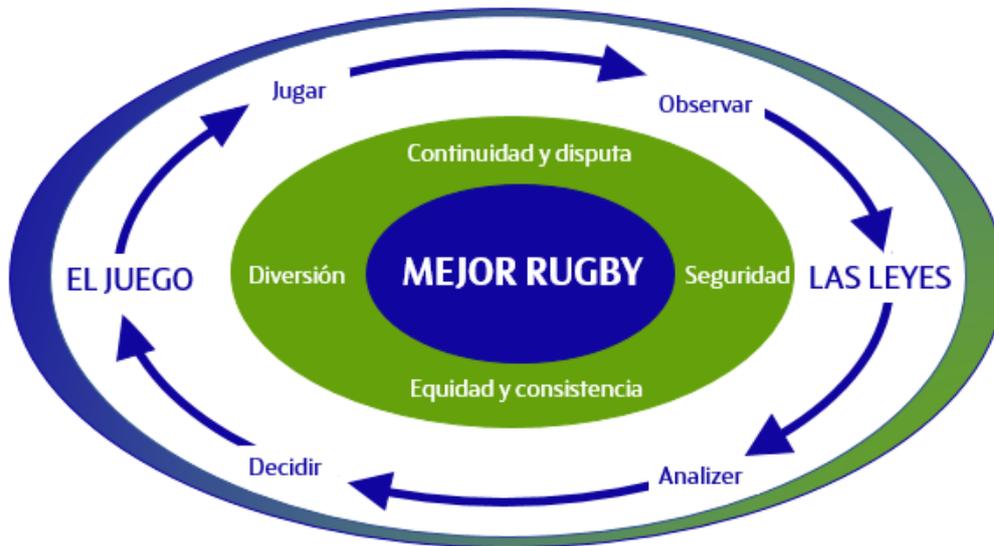
Aun cuando pueda no tener que introducir la pelota, el scrum de un equipo puede ser capaz de empujar a sus oponentes más allá de la pelota y recuperar la posesión. Para esta habilidad 'superior' la recompensa es recuperar la posesión de la pelota.

#### El equipo sancionado

Los jugadores de un equipo en defensa que no cumplan con las Leyes del Juego cuando sus oponentes han comenzado a jugar la pelota desde un scrum, lineout, ruck o maul, y cuyas acciones reduzcan las opciones de sus oponentes, serán sancionados por el árbitro.

### El Arbitraje

Los oficiales de partidos usan sus conocimientos y destrezas para observar la situación de juego frente a ellos, analizar las acciones de los jugadores y decidir si el juego debe continuar o detenerse. El modelo que sigue describe el proceso del arbitraje y muestra que el árbitro tiene que observar el juego, analizar lo que está ocurriendo y luego decidir la acción que es requerida.



### *El proceso del arbitraje*

### El rol del árbitro

Para el árbitro que recién se inicia las Leyes del Juego reflejan la complejidad del rugby y abarcan tantos detalles que constituye un desafío permanecer enfocado en la simplicidad de los principios básicos del Juego.

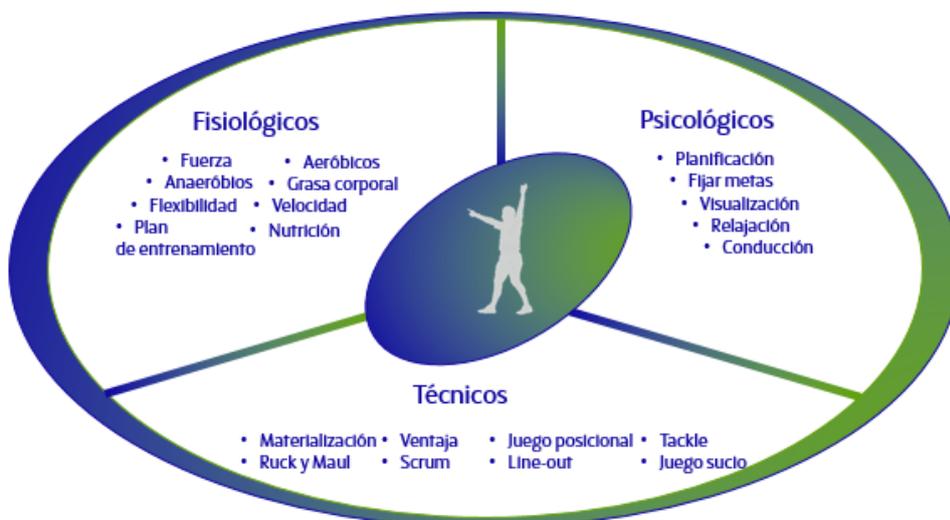
Las preguntas que surgen son fundamentales para entender el juego del rugby y siguen siendo igualmente importantes desde el nivel de base hasta los niveles más altos de arbitraje:

- ¿por qué puede interrumpirse la continuidad?
- ¿qué Leyes usamos para arbitrar la continuidad?
- ¿cuál es el rol del árbitro?

Los Oficiales de partidos son una parte integral del juego. El juego moderno pide a los oficiales de partidos que tengan en cuenta las demandas del rendimiento atlético y requiere que los arbitrajes sean justos e imparciales.

Los árbitros deben mostrar una imagen positiva aprovechando las oportunidades para ser amigables, mostrarse de buen humor y accesibles y ser vistos como que están disfrutando su papel. Si usted actúa como árbitro del partido con sentido común usted será visto como una parte integral del juego y empático con las necesidades de los jugadores. Usted debe reconocer sus errores y estar preparado para explicar por qué puede haberlos cometido. Cuando los jugadores, entrenadores y espectadores aprecian el papel del árbitro es más probable que se cree el ambiente adecuado, no sólo para tomar las decisiones difíciles sino también para el desarrollo del juego.

El modelo que sigue describe las tres áreas que forman el árbitro completo.



### El Árbitro completo

### La preparación del árbitro

Prepararse para actuar de árbitro en un partido significa estar listo para los desafíos que se presenten y las posibles situaciones con las que usted se encontrará.

La preparación del partido tiene muchos elementos: la designación para el partido, la organización del viaje, la preparación del equipamiento, las ideas sobre los dos equipos y sus jugadores y la preparación real en el vestuario después del arribo. Independientemente del nivel o grado del oficial de partidos, este no actuará bien en un partido si no se prepara. Estos son algunos elementos de la preparación adecuada para el partido:

- Preparación física. Incluye resistencia, velocidad, flexibilidad, fuerza y recuperación.
- Nutrición. Coma y viva saludablemente. Asegúrese de que su dieta esté equilibrada.
- Comprender el juego: Trate de ver partidos, asistir a entrenamientos, hablar con entrenadores y jugadores y discutir las leyes y su aplicación con colegas, etc.
- Estudiar las leyes: Después de familiarizarse con los principios del juego usted debe comenzar a estudiar las leyes. Intente usar [www.worldrugby.com/LAWS](http://www.worldrugby.com/LAWS) como herramienta de revisión.

#### Listado de control del bolso del árbitro

- Botines
- Cordones
- Medias
- Shorts
- Camisetas
- Pantalón de deporte
- Zapa



- Moneda
- Silbatos
- Relojes
- Lápices
- Tarjetas para anotar
- Taretas amarilla y roja
- Banderas para juez de touch

- Campera de lluvia • Toalla • Agua • Alimentos • Pantalla sola
- Teléfonos de contacto • Reglamento de la competición
- Leyes del juego • Gorra • Elementos de aseo

Siempre recuerde que las cosas más inesperadas pueden suceder tanto antes del partido como durante el mismo.

Recuerde: tenga calma, concéntrese y trate de encontrar una solución razonable para lo que necesite.

### El apoyo al árbitro

Como oficial del partido usted debe alcanzar rápidamente la autosuficiencia para su aprendizaje. Usted es responsable de acumular, absorber y analizar la retroalimentación de manera continua y a largo plazo. Pero es la infraestructura que lo rodea: sus colegas, su sociedad de árbitros, la Unión o su Entrenador de Árbitros, la que tiene la capacidad de apoyar su desarrollo.

Después de cada partido es una buena práctica que usted procure retroalimentación tratando de hablar con los entrenadores, capitanes y jugadores de ambos equipos y eventualmente con un Entrenador de Árbitros que puede ser designado por su Unión.

Cuando algún entrenador o jugador lo busque para obtener explicaciones sobre sus decisiones, trate de mantener sus respuestas abiertas y breves. Obtener retroalimentación es importante, pero el inconveniente de estas discusiones informales en el club es que a menudo carecen de estructura y contexto. Inclusive si no está de acuerdo con la retroalimentación, agradezca a la persona la retroalimentación y diga que va a pensar en ello. A pesar de eso, no tema las críticas. Es parte de la tarea.

Llegar a su hogar después de un partido y preocuparse por los problemas que tuvo con su arbitraje en el partido en general puede ser contraproducente. En lugar de quedarse atascado con un problema o sentimiento negativo sobre su desempeño, trate de responderse usted mismo las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son algunos de los criterios en los que usted como árbitro desea que lo observen?
- ¿Cuál es la mejor manera de registrar la información?
- ¿Cuál es la mejor manera de aprender de la retroalimentación proporcionada y qué hará después?

Muchas Uniones tienen una cantidad de Entrenadores de Árbitros (CMO) calificados. Si hubiera un CMO disponible para usted, el CMO puede cumplir un papel importante en su desarrollo como oficial de partidos mediante:

- la identificación de las habilidades y conocimientos que usted puede desarrollar
- la ayuda en su aplicación de la ley y la ventaja en contexto
- la creación de un entorno para motivar, alentar la participación continua y
- aumentar su diversión.

Cuando trabaje con un CMO es importante recordar que el entrenador está allí para ayudarlo y no para hacer el trabajo por usted. El buen Entrenador le hará procurar sus propias soluciones y no necesariamente le dirá lo que debe hacer. El auto descubrimiento ha demostrado ser una mejor manera de aprender para la mayoría de la gente y de comprometerse con el resultado deseado. Vea el diagrama abajo.

### *Cambio y mejora personal*

