



REGLAMENTO INTEGRAL DE DESEMPEÑO Y DISCIPLINA ARBITRAL DE SOLO BASKET 3x3

I. Prólogo.

La evolución del baloncesto 3x3 a nivel global ha dejado de ser una transición del baloncesto tradicional para convertirse en una disciplina autónoma que exige estándares de rendimiento, velocidad y precisión técnica sin precedentes. En este ecosistema de alta intensidad, la figura del árbitro trasciende la de un simple juez de infracciones; se posiciona como el garante de la integridad competitiva, el ritmo del espectáculo y la seguridad de los atletas.

El presente Reglamento Integral de Desempeño y Disciplina Arbitral nace de la necesidad imperativa de dotar a nuestra competición de un marco de justicia objetiva. No se concibe un torneo de élite sin un cuerpo arbitral que se someta a los mismos niveles de exigencia y profesionalismo que los jugadores de alto rendimiento. Por ello, este documento se sustenta sobre tres pilares fundamentales:

A. La Meritocracia basada en Datos

La implementación de la Métrica de Impacto y el umbral de eficiencia del 70% elimina la subjetividad en las designaciones. Este reglamento pretende garantizar que los partidos más críticos, aquellos que definen el esfuerzo de toda una temporada, sean dirigidos exclusivamente por los colegiados que hayan demostrado mayor precisión y control emocional en el campo. El arbitraje no es una concesión, es un mérito que se revalida en cada posesión.

B. La Protección del "Flujo de Juego"

El 3x3 es, por definición, dinamismo puro. Un arbitraje que no comprende la urgencia del reloj de 12 segundos o la rapidez del check-ball desvirtúa la esencia del deporte. Este reglamento formaliza la evaluación de la gestión del ritmo, asegurando que el árbitro sea un facilitador que mantiene el pulso de la competencia, evitando interrupciones innecesarias que afecten el espectáculo y la estrategia de los equipos.

C. Ética, Integridad y Responsabilidad Económica.

En una era donde la transparencia es innegociable, este marco establece una política de Tolerancia Cero ante cualquier conducta que mancille la reputación del torneo. Asimismo, vinculamos la remuneración al desempeño mediante un sistema de incentivos. Creemos firmemente que la excelencia debe ser recompensada y que la falta de compromiso técnico debe tener consecuencias administrativas claras.

II. GESTIÓN DE RENDIMIENTO

2.1. Umbral de Garantía de Calidad: Se establece un **mínimo de 70% de eficiencia** como requisito indispensable para garantizar la fluidez y legitimidad de cada partido del torneo. Este umbral no es solo una métrica de selección para finales, sino el estándar de seguridad técnica que la organización garantiza a sus atletas en cada fase de la competición.



2.2. Protocolo de Reclassificación Progresiva: La organización prioriza la calidad del espectáculo. Aquellos colegiados cuyo desempeño se sitúe por debajo del 70% entrarán en un proceso de revisión técnica que incluye:

- **Reasignación de Funciones:** El árbitro podrá ser reasignado a roles de apoyo (mesa técnica o canchas secundarias) para reducir la presión competitiva.
- **Suspensión de Designaciones:** De ser necesario para salvaguardar la integridad de los resultados, se podrán pausar sus designaciones por el resto de la jornada.

Estas medidas no tienen un carácter definitivo, sino de Protección Técnica del Torneo. El arbitraje es una disciplina de constante aprendizaje; por ello, la organización mantendrá las puertas abiertas para futuros eventos a aquellos árbitros que, tras una evaluación poco eficiente, demuestren un compromiso real de mejora, asistencia a clínicas de formación y superación de los estándares técnicos exigidos en sus próximas evaluaciones.

2.3. Desempeño estándar: Los árbitros que se mantengan dentro del umbral de aptitud técnica estándar (70% - 89.9) percibirán el 100% del pago base pactado con la organización.

2.4. Bonificación por Excelencia: Todo árbitro que finalice el evento con un porcentaje de eficiencia técnica igual o superior al 90% recibirá un bono adicional del 20% sobre el pago base acordado. Este incentivo premia la precisión en decisiones críticas y el mantenimiento del ritmo de juego de élite.

III. PROTOCOLO TÉCNICO DE CÁLCULO DE EFICIENCIA

La evaluación del desempeño arbitral se rige bajo un sistema de Métrica de Impacto, el cual pondera la precisión técnica en función de la relevancia de la decisión dentro del tiempo de juego y su incidencia en el resultado deportivo.

3.1. Clasificación de Decisiones: Cada intervención (o la omisión de una intervención necesaria) se categoriza de la siguiente forma:

a. Decisión Estándar (Impacto Nivel 1): Acciones ocurridas dentro de los primeros 8 minutos de juego, cuya resolución no altera de forma crítica el flujo del partido ni el valor de las posesiones. Cada acierto suma 1 punto.

b. Decisión Crítica (Impacto Nivel 3): Acciones de alta trascendencia que definen la legitimidad del marcador o el control del juego. Se consideran críticas:

- Toda decisión en los últimos 2 minutos de juego o tiempo extra.
- Determinación del valor de canasta (1 punto vs 2 puntos).
- Sanción de faltas técnicas, antideportivas o descalificantes.
- Resolución de un Challenge (IRS).

Cada acierto en esta categoría suma 3 puntos.

3.2. Fórmula de Eficiencia Proporcional: La nota técnica final del colegiado se obtiene mediante el cociente entre el puntaje acumulado por aciertos y el puntaje máximo posible según las decisiones evaluadas, expresado en porcentaje:

$$\text{Eficiencia (\%)} = \left(\frac{\text{Puntos obtenidos por aciertos}}{\text{Total de puntos por decisiones evaluadas}} \right) \times 100$$

IV. GESTIÓN DE ACIERTOS, ERRORES Y OMISIONES

Para determinar el Puntaje Total Posible de un partido, el evaluador debe sumar todas las jugadas donde el árbitro debió intervenir. La eficiencia se mide así:

4.1. ¿Qué cuenta como punto ganado? (Acierto)

a. Decisión Correcta: El árbitro pita una falta que existió o señala una violación correctamente.

b. No-Pitazo Correcto: Hay un contacto marginal (físico pero legal), el árbitro deja el juego y el evaluador confirma que fue correcto no pitar.

4.2. ¿Qué cuenta como punto perdido? (Error u Omisión)

a. Decisión Errada (Pitazo en falso): El árbitro pita algo que no sucedió.

(Ejemplo: Pita una falta técnica por una protesta que nunca existió). **b. Omisión (No-Pitazo incorrecto):** Sucede una falta clara frente al árbitro y este no suena el silbato. (Ejemplo: Un jugador golpea el brazo del otro en un tiro y el árbitro no sanciona).

EJEMPLOS PRÁCTICOS

EJEMPLO A: Imaginemos un partido con 10 jugadas importantes (Decisiones Críticas de 3 puntos cada una).

- Total de puntos posibles en juego: 30 puntos (10 veces x 3 puntos).
- Escenario A (Acierto): El árbitro pita bien 8 jugadas. Suma 24 puntos.
- Escenario B (Error): En la jugada 9, pita una falta que no era. Suma 0 puntos en esa jugada.
- Escenario C (Omisión): En la jugada 10, hay un golpe clarísimo y no pita nada. Suma 0 puntos en esa jugada.

Resultado Final:

- Puntos obtenidos: 24.
- Puntos posibles: 30.
- Eficiencia: $24 / 30 \times 100 = 80\%$

EJEMPLO B: Un árbitro realiza un trabajo aceptable durante los primeros 8 minutos, acertando 12 decisiones estándar (12 pts). Sin embargo, en el cierre del partido comete 3 errores graves: omite una falta clara en un tiro de larga distancia, se equivoca en la resolución de un Challenge y no sanciona un codazo evidente (3 decisiones críticas falladas).

Resultado Final:

- Puntos Obtenidos: 12 (de las estándar) + 0 (de las 3 críticas falladas) = 12 pts.
 - Puntos Posibles: 12 (estándar) + 9 (3 críticas de 3 pts cada una) = 21 pts.
- $(12 \text{ aciertos} / 21 \text{ posibles}) \times 100 = 57\%$. Se aplica protocolo de reclasificación.



EJEMPLO C:

Un árbitro mantiene un control total del juego. Durante el partido acierta 15 decisiones estándar (15 pts). En los momentos de alta presión (últimos 2 minutos), identifica correctamente una falta antideportiva, válida una canasta sobre la bocina de 2 puntos tras dudar pero posicionarse bien, y gestiona un Challenge de forma perfecta siguiendo el protocolo.

Resultado Final:

- Puntos Obtenidos: 15 (estándar) + 9 (3 críticas de 3 pts cada una) = 24 pts.
- Puntos Posibles: 15 (estándar) + 9 (críticas) = 24 pts.
- Cálculo: $(24 \text{ aciertos} / 24 \text{ posibles}) \times 100 = 100\%$.

EJEMPLO D:

Un árbitro pita 10 faltas estándar (10 pts) y 2 jugadas en el último minuto (6 pts). Acierta todas las estándar pero se equivoca en una del último minuto.

Resultado Final: $(13 \text{ aciertos} / 16 \text{ posibles} \times 100) = 81\%$

EJEMPLO E:

Un árbitro pita perfecto todo el partido (10 pts), pero en el último segundo concede una canasta de 2 puntos que era de 1 punto (Decisión crítica - impacto nivel 3 pts).

Resultado Final: $(10 \text{ aciertos} / 13 \text{ posibles} \times 100) = 76\%$.

V. GUÍA OPERATIVA: LA HOJA DE EVALUACIÓN DE CAMPO

La Hoja de Evaluación de Campo es el instrumento oficial de registro técnico del torneo. Su propósito es transformar el desempeño subjetivo en datos auditables que respalden la meritocracia arbitral.

I. GESTIÓN DEL RITMO (EL CORAZÓN DEL 3x3)	Puntaje (1-5)	II. CRITERIO TÉCNICO Y REGLAMENTO	Puntaje (1-5)
1. Rapidez en Check-ball (Entrega inmediata del balón)	[]	1. Consistencia de criterio (Mismo nivel en ambos aros)	[]
2. Control de 12 segundos (Inicio inmediato del reloj)	[]	2. Mecánica y posición 2PO (Ángulos de visión abiertos)	[]
3. Gestión de sustituciones (Solo en balón muerto y rápido)	[]	3. Identificación 1p vs 2p (Precisión en línea de larga distancia)	[]
4. Fluidez (Capacidad de no pitar contactos marginales)	[]	4. Faltas en acto de tiro (Identificación correcta del "shot")	[]



III. CONTROL DEL PARTIDO Y COMUNICACIÓN	Puntaje (1-5)
1. Señalética oficial FIBA (Claridad y fuerza en señales)	[]
2. Manejo de jugadores/ protestas (Autoridad empática)	[]
3. Uso eficiente del IRS/ Challenge (Gestión técnica)	[]
4. Presencia y energía física (Nivel de alerta constante)	[]

Categoría de Decisión	Aciertos (✓)	Errores (X)	Puntos Totales
Decisiones Estándar (1 pt)			
Decisiones Críticas (3 pts)			
Puntaje Total Obtenido			[]

VI. PROTOCOLO DE MONITOREO Y EVALUACIÓN OPERATIVA (SISTEMA 2+1)

Para garantizar la excelencia técnica y el cumplimiento de los estándares de eficiencia del torneo, se establece la rotación obligatoria de un Cuerpo Arbitral de Tres (3) Integrantes, donde dos operan en cancha y uno supervisa de forma externa.

6.1. El Oficial de Evaluación (Tercer Árbitro en Rotación): Durante su turno fuera de cancha, el oficial asume el rol de Analista de Desempeño. Sus responsabilidades son:

a. Auditoría Técnica en Tiempo Real: Registrar en la Hoja de Evaluación cada decisión (Acierto, Error u Omisión) clasificándose según su impacto (Estándar o Crítica).

b. Control Perimetral: Supervisar la Mesa Técnica (Reloj de 12 segundos y marcador) para corregir errores administrativos antes de que afecten el desarrollo del partido.

6.2. Jefe de Árbitros: Actúa como la máxima autoridad de control de calidad y mediador. Su función se centra en:

a. Validación de Datos: Revisar la Hoja de Evaluación al finalizar cada juego para asegurar que los criterios del Analista fueron justos y apegados al reglamento.

b. Resolución de Conflictos: Decidir de forma inapelable ante cualquier discrepancia técnica entre el evaluador y los evaluados

6.3. Proceso de "Debriefing" (Sesión de Análisis Post-Juego): Una vez finalizado el encuentro, los tres oficiales y el Jefe de Árbitros se reunirán de forma privada durante un máximo de cinco (5) minutos para ejecutar el siguiente protocolo:

a. Revisión de Jugadas Críticas: El Analista comunicará inmediatamente si hubo errores en decisiones de 3 puntos (especialmente en los últimos 2 minutos).

b. Feedback de Ritmo: Se notificará si el check-ball o las transiciones fueron lentas para corregirse en el siguiente bloque.

c. Conciliación Técnica: El Jefe de Árbitros cerrará la sesión con una instrucción clara, de ser el caso.



VII. GESTIÓN DE LA FATIGA Y CICLOS DE DESIGNACIÓN (REGLA 2x1)

Para garantizar que cada decisión crítica sea tomada con la máxima frescura física y mental, la organización implementa un sistema de rotación obligatoria basado en la gestión de intervalos de alta intensidad.

7.1. El Límite de Permanencia en Cancha: Bajo ninguna circunstancia un colegiado podrá actuar como árbitro de cancha en más de dos (2) encuentros consecutivos. Al finalizar el segundo encuentro, el oficial deberá cumplir obligatoriamente un periodo de Transición Operativa.

7.2. La Transición Operativa (El Rol de Analista): La Transición Operativa no constituye un periodo de descanso absoluto o abandono del área de competencia. El tercer oficial en rotación deberá:

a. Cambio de Función: Pasar de la ejecución física en cancha a la Auditoría Técnica en la mesa de Evaluación.

b. Recuperación Activa: Utilizar este periodo para hidratación y análisis visual del ritmo de juego, mientras cumple las funciones de Oficial de Evaluación.

7.3. Justificación del Sistema de Bloques: Este sistema de "Dos por Uno" (2 juegos en cancha x 1 en evaluación) responde a tres objetivos estratégicos:

a. Prevención del Error por Fatiga: Los errores en los últimos dos minutos (Decisiones Críticas) suelen derivar del agotamiento físico. La rotación minimiza este riesgo.

B. Equidad en la Evaluación: Permite que todos los integrantes del cuerpo arbitral sean evaluados por sus pares de manera simétrica a lo largo de los 19 juegos.

C. Mantenimiento del Criterio: El árbitro que evalúa desde afuera mantiene una perspectiva fresca de la línea de arbitraje que el Jefe de Árbitros está exigiendo, asegurando que al reingresar a cancha lo haga alineado con el estándar del torneo.

7.4. Excepciones Operativas: Cualquier alteración a este ciclo de rotación deberá ser autorizada únicamente por el Jefe de Árbitros y solo en casos de fuerza mayor (lesión o emergencia médica de un oficial). En tal caso, se dejará constancia en el informe final para no afectar el promedio de eficiencia del árbitro que asuma la carga excelente.

