



# REGLAMENTO GENERAL DE CONDICIONES Y COMPETICIÓN 2026 SOLO BASKET 3x3

## I. ESTRUCTURA Y FORMATO DE COMPETICIÓN

**1.1 Calendario Oficial:** La temporada se rige por un circuito de un (1) evento Opener, diez (10) Paradas Clasificatorias y una (1) Final.

**1.2 Acceso a la Final de la Temporada:** Clasificarán por derecho propio los doce (12) equipos que ocupen las primeras posiciones del Ranking General al finalizar la última parada.

**1.3 Representación Internacional:** El Campeón de la Temporada podrá representar internacionalmente a la plataforma. Para hacer efectivo este derecho, el equipo deberá inscribir al menos el 75% de la plantilla (roster) original que obtuvo el título. En caso de renuncia o incumplimiento de este porcentaje, el cupo será transferido al subcampeón de forma sucesiva.

**Parágrafo Primero:** Sin perjuicio de lo establecido para el Campeón Absoluto de la presente edición, la plataforma Solo Basket 3x3 se reserva la potestad discrecional de cursar invitaciones formales a atletas o equipos debidamente inscritos en la Temporada 2026 para integrar o representar al equipo filial Caracas SB en certámenes de carácter internacional.

Dicha designación no estará supeditada exclusivamente a la posición en el Ranking General, sino que se fundamentará en una evaluación integral de desempeño técnico-táctico y, fundamentalmente, en el cumplimiento de los estándares de ética, disciplina y conducta deportiva (dentro y fuera de la superficie de juego) que la organización promueve. La aceptación de esta invitación implica el sometimiento del atleta a los regímenes de concentración y códigos de vestimenta específicos de la entidad Caracas SB.

## II. SISTEMA DE PUNTUACIÓN (RANKING GENERAL)

**2.1. Puntuación de equipos:** La adjudicación de puntos (por parada) para la clasificación general de los equipos se realizará de la siguiente manera:

- 1° Lugar: 100 pts
- 2° Lugar: 80 pts
- 3° Lugar: 70 pts
- 4° Lugar: 60 pts
- 5° Lugar: 50 pts
- 6° LUGAR: 45 PTS
- 7° LUGAR: 40 PTS
- 8° LUGAR: 35 PTS
- 9° LUGAR: 20 PTS
- 10° LUGAR: 18 PTS
- 11° LUGAR: 16 PTS
- 12° LUGAR: 14 PTS

**2.2. Puntuación individual de los atletas:** Se implementará un sistema de puntuación para los atletas de la plataforma, cuyos detalles, criterios y tablas de valor se definirán en un documento separado. Dicho documento será el instrumento válido para regular y consultar el ranking individual oficial de la competencia.



### III. ELEGIBILIDAD E IDENTIDAD DE LOS ATLETAS

**3.1 Documentación:** Todo atleta está obligado a presentar su Cédula de Identidad o Pasaporte original antes de cada encuentro. No se admitirán reproducciones fotográficas, fotocopias ni formatos digitales. La ausencia del documento original inhabilitará al jugador para el partido en curso.

**3.2 Roster y Fichajes:** La plantilla base será de seis (6) a ocho (8) jugadores. El cambio de equipo (transferencia) conlleva una tasa administrativa del 30% del monto de la inscripción de la respectiva parada.

**3.3 Categoría Libre y Menores:** La edad mínima de participación es de 16 años. Los atletas menores de 18 años deberán consignar una autorización legal firmada por su representante junto a una copia de la identidad de este.

**3.4. Restricción de Doble Participación:** Ningún jugador puede estar inscrito en dos equipos distintos dentro de la misma categoría en un mismo evento.

**3.5. Jugadores Inelegibles:** No podrán participar jugadores que hayan actuado en algún encuentro previo del mismo torneo bajo otra ficha.

### IV. INTEGRIDAD Y ÉTICA DEPORTIVA

**4.1 Anticorrupción:** Queda estrictamente prohibido el amaño de partidos (match-fixing) o acuerdos de resultados. La comprobación de estas prácticas resultará en la expulsión permanente de los equipos involucrados.

**4.2 Apuestas:** Se prohíbe a jugadores, personal técnico y oficiales el participar en apuestas relacionadas con cualquier evento de Solo Basket 3x3, so pena de la expulsión permanente de los equipos involucrados.

**4.3 Ética Digital y Desprestigio:** Las publicaciones en redes sociales, y similares, que injurien, difamen o menoscaben la reputación de Solo Basket 3x3, sus oficiales o patrocinadores serán sancionadas con la deducción de 300 puntos en el Ranking General del equipo del infractor, además de una posible suspensión de la temporada, sin perjuicio de las acciones legales correspondientes.

### V. REVISIÓN TÉCNICA Y PROTOCOLOS DE JUEGO

**5.1 Sistema de Revisión de Video (IRS):** La organización podrá emplear tecnología de video en los últimos dos (2) minutos del tiempo reglamentario o en tiempo extradurante la fase eliminatoria para determinar aquellas situaciones revisables y normadas por los documentos oficiales de la FIBA 3x3. Bajo ninguna circunstancia se aceptarán videos provenientes de dispositivos privados o del público como prueba.

**5.1.1. Potestad arbitral:** En los eventos oficiales de Solo Basket 3x3, los árbitros pueden decidir revisar ciertas jugadas por su cuenta, como se indica a continuación:

a. Durante todo el partido: Pueden revisar situaciones de violencia o errores graves en el reloj/marcador.

b. En los últimos 30 segundos: Los árbitros tienen la facultad de revisar de oficio situaciones como fueras de banda o violaciones de reloj de tiro sin que un equipo gaste su Challenge.



**5.2 El "Challenge":** Cada equipo dispone de una (1) solicitud de revisión por partido. Si la revisión confirma el error arbitral, el equipo mantiene su challenge. Si la decisión inicial se ratifica, el equipo perderá la posibilidad de volver a solicitarlo.

**5.2.1.** Si tras ver las repeticiones desde varios ángulos los árbitros no encuentran una prueba visual clara para cambiar la decisión:

- a. Se mantiene la decisión original del árbitro en pista.
- b. El equipo NO pierde el Challenge. Se considera "revisión inconcluyente" y el equipo mantiene su derecho a pedirlo otra vez (según el protocolo más reciente de FIBA para no castigar la duda razonable).

## VI. RÉGIMEN DISCIPLINARIO Y SANCIONES PARA EQUIPOS Y ATLETAS

**6.1. Política de no tolerancia a la violencia:** cualquier agresión física o verbal contra el personal, rivales o público será causal de suspensión de la temporada.

### 6.2 Sanciones Pecuniarias:

**6.2.1. Faltas Técnicas:** La acumulación de tres (3) o más faltas técnicas generará una multa del 20% del valor de la inscripción. El uso de lenguaje obsceno será penalizado con falta técnica automática.

**6.2.2. Faltas Antideportivas:** La acumulación de dos (2) infracciones en un mismo evento resultará en expulsión, suspensión de la jornada siguiente y multa del 30% del valor de la inscripción

**6.3 Retención de Premios:** La organización procederá a descontar automáticamente el monto de cualquier multa pendiente de los premios en efectivo que el equipo pudiere obtener en la parada.

**6.4. Control de Sustancias:** Se prohíbe el consumo de alcohol o sustancias ilícitas en las áreas de competencia. El incumplimiento resultará en la descalificación inmediata del equipo.

**6.5. Conducta de terceros involucrados:** Los equipos son responsables del comportamiento de sus acompañantes. Incidentes causados por seguidores y terceros involucrados al equipo pueden derivar en la pérdida del juego por forfait.

## VII. PROTOCOLOS MÉDICOS Y SEGURIDAD (SAFETY FIRST)

**7.1. Seguridad de Superficie:** Si las condiciones de humedad o sudor comprometen la integridad de los atletas, el árbitro detendrá el juego para el mantenimiento de la cancha. La posesión se reanudará para el equipo que la detentaba en el momento de la pausa.

**7.2. Responsabilidad Civil:** El atleta es responsable de su integridad y aptitud física para deportes de alto impacto. La organización queda exenta de responsabilidad por accidentes derivados de condiciones preexistentes



**7.3. Regla de Sangre (Blood Rule):** Cualquier jugador con una herida abierta o uniforme manchado de sangre debe abandonar la cancha. Solo podrá reingresar tras ser atendido y, si es necesario, cambiar la prenda afectada.

**7.4. Protocolo de Conmoción:** Ante un impacto fuerte en la cabeza, el personal médico de Solo Basket tiene la autoridad de retirar al jugador del torneo si muestra signos de desorientación, priorizando su salud sobre la competencia.

**7.5. Botiquín y Asistencia:** La organización proveerá primeros auxilios básicos; sin embargo, cada equipo es responsable de los traslados hospitalarios o seguros médicos privados.

## VIII. CONTINGENCIAS CLIMÁTICAS Y FUERZA MAYOR

**8.1. Suspensión por Causas Externas:** Si el evento se posterga por lluvia, fallas eléctricas o causas ajenas, no habrá devolución del dinero pagado por concepto de inscripciones y arbitraje.

### 8.2. Escenario de Continuidad:

**8.2.1.** Si se ha jugado más del 30% de la fase de grupos, los resultados se mantienen.

**8.2.2.** Si el evento se cancela antes de las finales, los premios se prorratearán o el torneo se reanudará en una fecha que Solo Basket determine como apta.

**8.2.3.** La organización se reserva el derecho de mover el evento a una cancha techada en un radio de 20km si el clima impide la actividad al aire libre.

**8.2.4.** Si un tablero, aro o superficie de juego sufre un desperfecto técnico, la organización podrá pausar el evento hasta por 2 horas antes de decidir una reprogramación.

## IX. UNIFORMIDAD Y EXCLUSIVIDAD COMERCIAL

**9.1. Uniformidad:** Sólo se permite jugar con el uniforme completo (camiseta y short oficial).

**9.2. Accesorios:** Se prohíbe el uso de joyas (cadenas, anillos, relojes) o accesorios que puedan lesionar a otros. Solo se permiten protecciones blandas.

**9.3. Protocolo de Marcas:** Los atletas deben respetar los convenios de exclusividad de Solo Basket 3x3. Durante ceremonias de premiación, podios y entrevistas oficiales, queda prohibida la exhibición de productos o marcas de competencia directa de los patrocinadores principales de Solo Basket 3x3

**9.4. Patrocinios de Equipo:** Se permite publicidad propia en cada uniforme siempre que no interfiera con la visibilidad de la numeración reglamentaria.

**9.5. Derechos de imagen:** Al inscribirse, el atleta cede irrevocablemente el derecho de uso de su imagen (fotografía y video) para redes sociales, transmisiones en vivo y material publicitario de Solo Basket y sus aliados.

## X. SISTEMA DE PROTESTAS

**10.1. Plazo:** Toda protesta técnica sobre un resultado debe hacerse por escrito máximo 15 minutos después de terminado el juego.



**10.2. Fianza:** Para procesar la protesta, el equipo debe depositar una fianza (establecida en los documentos oficiales de FIBA 3x3 ). Si la protesta es válida, se devuelve la fianza; si no, la misma se pierde.

## XI. PROTOCOLO DE EVALUACION TECNICA Y RENDIMIENTO ARBITRAL

**11.1. Medidas:** El incumplimiento de las normativas técnicas o un desempeño evaluado por debajo del 70% de acierto, dará lugar a las siguientes medidas:

- a. Amonestación verbal y revisión de video obligatoria.
- B. Suspensión de designación para la fase final del evento.
- c. Suspensión temporal para participar en futuros eventos de la organización en caso de faltas a la ética o al reglamento de juego.

**11.2 Faltas graves:** El Comité Organizador y la Jefe de Árbitros decretarán la expulsión inmediata de cualquier colegiado, sin derecho a remuneración por el evento, ante las siguientes faltas gravísimas:

a. Integridad y Ética: Cualquier intento de manipulación de resultados, aceptación de sobornos o participación en apuestas relacionadas con el torneo.

b. Estado Físico Inapropiado: Presentarse al recinto con signos de embriaguez, consumo de sustancias estupefacientes o bajo el efecto de medicamentos que alteren su juicio y reflejos.

c. Conducta Antideportiva Grave: Agresión física o verbal insultante hacia jugadores, público, personal de mesa o compañeros de arbitraje.

d. Abandono de Puesto: Retirarse del recinto o de la zona de juego asignada sin autorización previa del Director de Árbitros.

e. Uso de Dispositivos no Autorizados: Consultar dispositivos móviles o electrónicos durante el desarrollo de los partidos, exceptuando IRS oficial.

## XII. CAMBIOS POSTERIORES Y NO PRESENTACIÓN

**12.1. No presentación:** Aquel equipo que una vez confirmado su participación, no se presente al evento, será sancionado con la suspensión de la temporada y deberá pagar una multa equivalente al 100% del valor de la inscripción antes de volver a competir

**12.2 Cambio de jugadores:** todo cambio de jugador, después de la designación de los grupos/pools acarrea una multa del 20% del valor del monto de la inscripción. Sin el respectivo pago, el jugador que sustituye no puede jugar en el evento.

## XIII.POTESTAD ORGANIZATIVA

13.1 Toda situación, controversia o laguna reglamentaria que no se encuentre explícitamente contemplada en el presente instrumento, será resuelta de manera soberana por el Comité Organizador. Dichas resoluciones deberán emitirse en un plazo razonable y bajo los principios de equidad y buena fe, priorizando en todo momento el correcto desarrollo del torneo, la integridad de la competencia y el beneficio de los participantes



**2.2. Protocolo de Reclasificación 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)
1. Rapidez en Check-ball (Entrega inmediata del balón)	[ ]
2. Control de 12 segundos (Inicio inmediato del reloj)	[ ]
3. Gestión de sustituciones (Solo en balón muerto y rápido)	[ ]
4. Fluidez (Capacidad de no pitar contactos marginales)	[ ]

II. CRITERIO TÉCNICO Y REGLAMENTO	Puntaje (1-5)
1. Consistencia de criterio (Mismo nivel en ambos aros)	[ ]
2. Mecánica y posición 2PO (Ángulos de visión abiertos)	[ ]
3. Identificación 1p vs 2p (Precisión en línea de larga distancia)	[ ]
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.