

Competencias [CAL]

Comité Arbitral de Lacrosse

OCTUBRE-2020

CONTENIDO

OBJETIVO.....	2
DEFINICION Y ÁMBITO	2
VALIDEZ	2
CURSOS.....	3
Curso acceso a Competencia Nivel 1	3
Curso acceso a Competencia Nivel 2	4
Curso acceso a Competencia Nivel 3	5
ANEXO	7
Competencias de Nivel 1.....	7
Competencias de Nivel 2.....	8
Competencias de Nivel 3.....	10

OBJETIVO

El objetivo de este documento es detallar las diferentes competencias arbitrales, es decir, los distintos niveles de arbitraje, que se van a implantar y desarrollar en todo el territorio nacional.

Estas competencias se encuadran dentro de las ya existen a nivel europeo e internacional. Ya que según se establece en la normativa, los niveles L1-L2-L3 (nuestro equivalente de nivel1-nivel2-nivel3) corresponde su gestión y su seguimiento a los diferentes países. Mientras que F1-F2-F3 corresponderían a la ELF.

Los diferentes niveles dan acceso a arbitrar diferentes tipos de partidos o participar en determinados eventos, teniendo siempre en cuenta que cada nivel establece una capacitación y responsabilidad.

DEFINICION Y ÁMBITO

Dentro del territorio nacional y avalado por el Comité arbitral de lacrosse (CAL), se van a implementar 3 niveles:

- **Nivel 1:** será el nivel más bajo y el nivel por el que deberán pasar todos los árbitros principiantes. Este nivel da acceso a arbitrar partidos de Liga Nacional, teniendo en cuenta el detalle de dicha competencia (en el anexo se especifica más en detalle los objetivos de cada nivel).
- **Nivel 2:** nivel intermedio que permite acceder al arbitraje tanto a nivel de la Liga Nacional y la Copa de España.
- **Nivel 3:** nivel superior al que un árbitro puede acceder en nuestro país. Por encima de este nivel, ya implicaría que los diferentes comités a nivel de ELF o de ILF, evalúen a los candidatos. Por tanto, a nivel nacional un árbitro con este nivel estaría capacitado para arbitrar tanto los partidos de Liga Nacional y Copa de España; así como otros partidos a nivel internacional representando tanto a la AEL como a la CAL.

Cuando un candidato supera las pruebas de un nivel concreto, se le extenderá una licencia válida y reconocida por la CAL.

VALIDEZ

La validez de una competencia, es decir, de la licencia asociada a la tenencia de dicha competencia, **será de 1 año**. Para renovar esa competencia y así poder seguir arbitrando dentro del territorio nacional bajo el paraguas de la CAL, el interesado deberá cumplir al menos una de estas condiciones:

- Hacer el examen teórico del nivel que le corresponde
- Haber arbitrado el año anterior (temporada anterior) al menos 5 partidos en cualquier competición organizado por la AEL o la CAL.

- Haber arbitrado el año (temporada anterior) al menos 5 partidos en cualquier evento internacional, para lo cual deberá haber informado a la CAL de su participación en dicho evento y enviar las actas de los partidos en los que participo, así se tendrá constancia de dicha participación y se registrará convenientemente en la CAL.

De no cumplir ninguna de las condiciones, la licencia se entenderá como caducada o expirada, impidiendo de esta forma la participación del candidato en los torneos, eventos o partidos organizados por la AEL o la CAL.

La renovación de la licencia tendrá un coste del 50% del precio del curso del nivel correspondiente.

CURSOS

Anualmente la CAL ofrecerá una serie de cursos que cubrirán tanto la parte teórica como la práctica de los tres niveles.

Estos cursos se ofertarán antes del comienzo de la temporada y se desarrollarán en la primera parte de la misma. De esta forma, se aprovechará los partidos en cursos para implementar la parte práctica.

Respecto a las renovaciones, se abordarán igualmente antes del comienzo de la temporada.

	Precio	Curso	Evaluación
Nivel 1	20€	Teórica: online Práctica: presencial	Teórica: online Práctica: presencial
Nivel 2	30€	Teórica: online Práctica: presencial	Teórica: online Práctica: presencial
Nivel 3	40€	Teórica: online Práctica: presencial	Teórica: online Práctica: presencial

CURSO ACCESO A COMPETENCIA NIVEL 1

Con un Nivel 1 se espera que el futuro árbitro tenga los conocimientos básicos del juego, así como la correcta aplicación de los diferentes tipos de faltas.

Además, se espera que muestre respeto por todas las personas que participan de una manera o de otra en el juego.

Por último, el futuro árbitro también deberá llevar el equipamiento adecuado:

- una camisa a rayas blancas y negras que cumpla con las reglas establecidas por la ELF,
- un pantalón negro (corto o largo) o una falda negra,
- al menos una bandera (flag) de color amarillo,
- las tarjetas de advertencia (en este caso solo aplicable a lacrosse femenino)
- y un silbato

REQUISITOS

No es necesario ningún tipo específico de requisito

CURSO

Parte teórica: online

Parte práctica: presencial con tutoría

EVALUACIÓN

Examen escrito ajustado al Nivel 1, dónde debe contestarse correctamente al menos el 70% del cuestionario.

También habrá un examen práctico en donde el candidato debe demostrar las competencias objetivo de este nivel.

CURSO ACCESO A COMPETENCIA NIVEL 2

El futuro árbitro deberá ser capaz de identificar correctamente las faltas y saber aplicar convenientemente las penalizaciones correspondientes. Además, también deberá ser capaz de liderar un equipo arbitral con otros árbitros de menor nivel (en este caso de Nivel 1).

A las competencias que ya se tiene por tener el Nivel 1, se le sumarán:

- Mostrar una presencia en el campo confiada y asertiva,
- Mantener la compostura en las situaciones más comunes,
- Indicar correctamente las faltas mediante las señales correspondientes,
- Llevar correctamente el tiempo del partido,
- Llevar correctamente el marcador del partido,
- Tener una buena posición en el campo para saber que faltas debe pitar y cuales no son de su responsabilidad,
- Saber hacer las rotaciones tras un gol,
- Utilizar, la mayor parte del tiempo, un tono de voz apropiado y comunicarse clara y profesionalmente tanto con jugadores como con entrenadores.

REQUISITOS

Tener el Nivel 1 y haber arbitrado en el último año al menos 5 partidos, ya sean en competiciones amistosas u oficiales organizadas por la AEL, la CAL o por clubes, así como haber arbitrado otros 5 partidos internacionales.

CURSO

Parte teórica: online

Parte práctica: presencial con tutoría

EVALUACIÓN

Examen escrito ajustado al Nivel 2, dónde debe contestarse correctamente al menos el 80% del cuestionario.

También habrá un examen práctico en donde el candidato debe demostrar las competencias objetivo de este nivel.

CURSO ACCESO A COMPETENCIA NIVEL 3

El futuro árbitro de Nivel 3 deberá ser capaz de arbitrar un partido al máximo nivel nacional, ya sea Liga o Copa. También deberá ser capaz de liderar un equipo arbitral con otros árbitros de menor nivel (de Nivel 1 y/o Nivel 2).

Además de las competencias del Nivel 2, este futuro árbitro deberá:

- Mostrar una presencia en el campo confiada y asertiva.
- Verse afectado temporalmente por situaciones de estrés.
- Mantener la compostura en la mayor parte de situaciones del juego.

REQUISITOS

Tener el Nivel 2 y haber arbitrado en el último año al menos 5 partidos, ya sean en competiciones amistosas u oficiales organizadas por la AEL, la CAL o por clubes, así como haber arbitrado otros 5 partidos internacionales.

CURSO

Parte teórica: online

Parte práctica: presencial con tutoría

EVALUACIÓN

Examen escrito ajustado al Nivel 3, dónde debe contestarse correctamente al menos el 90% del cuestionario.

También habrá un examen práctico en donde el candidato debe demostrar las competencias objetivo de este nivel.

ANEXO

COMPETENCIAS DE NIVEL 1

TRABAJO EN EQUIPO

- Asistir a la charla del prepartido
- Estar presente cuando sea requerido y ayudar en las tareas del prepartido.
- Caminar junto al resto de compañeros que formarán el equipo arbitral.
- Asistir al “lanzamiento de moneda” y conversación con los capitanes.

APLICACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS

- Tener un conocimiento básico de todas las reglas, así como reconocer e identificar las distintas categorías de las mismas: faltas graves o leves (major/minor), técnicas o personales. Además de tratar de aplicarlas lo máximo posible.
- Ser capaz de usar correctamente el silbado, especialmente el sonido, para administrar el partido.
- Ser capaz de marcar con gestos adecuadamente un gol.
- Ser capaz de marcar con el silbato una fuera de banda e indicar la dirección del saque.
- Ser capaz de marcar aquellas faltas que obviamente son peligrosas.

MECANISMOS

- Ser capaz de realizar correctamente un faceoff o un draw.
- Ser capaz de posicionarse correctamente para cubrir los laterales y el fin del campo.
- Ser capaz de posicionarse correctamente cerca de la línea de gol.
- Entender las diferencias básicas entre las diferentes posiciones que los árbitros adoptan en el campo durante el partido.
- Empezar a ser capaz de llevar el marcador.

COMPETENCIAS DE NIVEL 2

TRABAJO EN EQUIPO

- Ser capaz de gestionar correctamente los procedimientos y las charlas del prepartido.
- Comunicar y transmitir correctamente toda la información relativa a los goles y las penalizaciones.
- Mostrar capacidades básicas de gestión tanto con el resto de árbitros como con los capitanes y entrenadores de los equipos
- Ser capaz de discutir y valorar con el resto del equipo arbitral diferentes situaciones del juego, durante el transcurso del mismo.

GESTIÓN DEL PARTIDO

- Siempre llevar personalmente el estado del marcador.
- Siempre llevar personalmente el tiempo del partido.
- La mayor parte de las veces:
 - o Mostrar consistencia en la selección y aplicación de las faltas.
 - o Entender y usar la ventaja/desventaja cuando se produce una falta.
 - o Reconocer cuando no se aplica una regla correctamente y ser capaz de ayudar a que se haga.
 - o Indicar correctamente con señales las faltas, tanto a los jugadores (en primer lugar) con al resto de árbitros y a la mesa (si así le corresponde por su situación).
 - o Reconocer situaciones de pérdida de tiempo por parte de alguno de los equipos que juegan.
 - o Reconocer escenarios que pueden producir lesiones para intentar adelantarse y terminar el juego cuando corresponde.
 - o Ser capaz de manejar situaciones de altercado básicas y garantizar que la posesión de la pelota es para el equipo que tiene derecho a ello.
- Alguna vez:
 - o Intentar manejar situaciones anormales del juego.
 - o Permitir que el juego transcurra cuando así sea posible.

APLICACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS

- Tiene que:
 - o Tener un buen conocimiento de todas las faltas y las circunstancias más comunes.
 - o Controlar el juego haciendo un uso correcto del silbato.
- Deber ser capaz de:
 - o Entender que falta hay que sancionar y cuales no para mantener un juego fluido.
 - o Diferencias entre las faltas que deben sancionarse con tiempo y las que no.

- Comunicar adecuadamente la secuencia correcta de penalizaciones.
- Manejar correctamente el faceoffs y los draws.
- Explicar las penalizaciones y las situaciones del juego tanto a los jugadores como a los entrenadores durante los tiempos en que la pelota está “muerta” (dead ball).
- Reconocer casi siempre la diferencia entre faltas técnicas y personales y usar claramente las señales correspondientes.
- La mayor parte de las veces:
 - Aplicar apropiadamente el concepto de “play on” y el “slow whistle”.
 - Reconocer y aplicar correctamente las faltas simultáneas.
 - Reconocer escenarios y localizaciones en la ejecución de “throw” en mujeres o “off-center fase off” en indoor de hombres.

MECANISMOS

- Aplicar la mayor parte de los mecanismos que vienen en el manual
- Tener un conocimiento básico del juego de anticipación y coger la posición rápidamente y de manera eficiente.
- Casi siempre comunicarse claramente y de forma efectiva con el silbato para controlar las situaciones del juego y los reinicios del mismo.
- La mayor parte de las veces:
 - Seguir el ritmo del juego.
 - Adaptar la posición en función del estilo del juego,
 - Coger responsabilidades respecto al “on-ball” y el “off-ball”.
 - Comunicarse de manera efectiva con el resto del equipo arbitral utilizando señales visuales, contacto visual o hablando.
 - Reconocer solicitudes del time-out durante una acción de bola viva y saber administrar correctamente los procedimientos.

COMPETENCIAS DE NIVEL 3

TRABAJO EN EQUIPO

- Ser capaz de ayudar a otros miembros del equipo arbitral.
- Anticiparse y comunicar posibles escenarios difíciles o peligrosos del partido.
- Casi siempre:
 - o Comunicar y transmitir correctamente todos los goles y las penalizaciones tanto a los jugadores, al resto de árbitros como a la mesa de anotación.
 - o Trabajar de la manera más efectiva con la mesa de anotación, para asegurar una correcta administración de lo que ocurre durante el juego.

GESTIÓN DEL PARTIDO

- La mayor parte de las veces:
 - o Llevar correctamente el tiempo del partido.
 - o Llevar correctamente el resultado del partido.
 - o Aplicar el concepto de ventaja y desventaja.
 - o Usar un arbitraje preventivo.
 - o Permitir que el juego fluya.
 - o Preocuparse de las situaciones del juego para usar de manera efectiva el sancionar falta, par así mantener el balance entre las faltas pitadas y las que no.
 - o Mostrar un juicio basado en las situaciones actuales del juego,
 - o Manejar las situaciones inusuales del juego de una manera correcta y efectiva.
 - o Ser capaz de prevenir posibles altercados, mediante el uso apropiado de las faltas y la gestión del partido.

APLICACIÓN Y CONOCIMIENTO DE LAS REGLAS

- Tiene que:
 - o Tener un sólido conocimiento de todas las faltas y de las circunstancias no usuales y saber reconocer y aplicar correctamente las penalizaciones.
 - o Tener un completo control del juego a través del uso correcto del silbato.
- Deber ser capaz de:
 - o Explicar las penalizaciones y situaciones del juego tanto a los jugadores como a los entrenadores.
 - o Manejar los altercados, identificar al instigador y administrar todas las sanciones adecuadamente.
 - o Administrar correctamente las múltiples sanciones de minutos y el sacar tarjetas cuando sea necesario.
- Casi siempre:
 - o Aplicar las técnicas de “play on” y de “slow whistle” cuando sea apropiado.
 - o Reconocer y administrar correctamente las faltas simultaneas.

- Reconocer cuando una regla no se aplica correctamente y ayudar a solucionarlo.
- La mayor parte de las veces:
 - Asegurar la correcta administración de las reglas por parte del equipo arbitral.
 - Conocer reglas adicionales y saber aplicarlas en situaciones inusuales.

MECANISMOS

- Aplicar todos los mecanismos que vienen en el manual.
- Anticiparse a las situaciones del juego y coger la posición rápidamente.
- Usar un tono de voz apropiado y profesional, cuando se dirija a los jugadores y los entrenadores.
- Casi siempre:
 - Adaptar la posición en función del estilo del juego
 - Coger responsabilidades respecto al “on-ball” y el “off-ball”.
 - Seguir el ritmo del juego.
 - Comunicarse de manera efectiva con el resto del equipo arbitral utilizando señales visuales, contacto visual o hablando.
 - Reconocer solicitudes del time-out in cualquier fase del juego y saber administrar correctamente los procedimientos.