



FIBA

We Are Basketball

PRÓLOGO

ESTRUCTURANDO

CONSTRUYENDO

COMPETIR

PROMOCIONANDO



NO SOLO JUGADORES TIENEN QUE MEJORAR

Tal como ellos, que trabajan implacablemente en mejorar sus habilidades y conocimiento del juego, todos nosotros que trabajamos "de entre bastidores" tenemos que mejorar constantemente nuestras habilidades administrativas y directivas.

El documento que usted tiene en sus manos ha sido desarrollado para ayudar a cada Federación Nacional en alcanzar los objetivos más altos.

Este nuevo FIBA Federación Nacional Manual es el resultado de trabajo de los expertos internacionales de varios campos y ofrece consejos y guías en 4 capítulos separados, pero relacionados entre sí.

1. Estructurando
2. Construyendo
3. Competir
4. Promocionando

El manual debe ser mantenido al corriente y va a desarrollarse con regularidad para poder seguir estrechamente, como sea posible, la constante evolución del baloncesto moderno.

Nosotros queremos hacer una diferencia para el baloncesto cada día. No podemos hacer esto sin tener una membresía bien organizada, así que este manual ha sido creado para todos ustedes que quieren hacer una diferencia para su deporte en su país.

Porque nosotros tenemos la obligación de facilitar las condiciones mejores para nuestros jugadores, entrenadores, árbitros y aficionados en cada país.

Porque queremos desarrollar constantemente nuestro deporte por todo el mundo.

Porque nosotros somos el baloncesto.

Patrick Baumann
FIBA Secretary General



Haciendo CLICK AQUÍ puedes acceder a la colección completa de más de 3.500 libros gratis en infolibros.org

Bienvenidos a FIBA Manual de la Federación Nacional. El objetivo de este documento es asistirle en operaciones diarias de su organización nacional, dándole consejos concretos de muchas áreas de las que usted tiene que ocuparse. No importa si su federación se encuentra en el comienzo o existe por 100 años: aquí hay algo para todos.

Para hacerlo más fácil de usar, este manual está compuesto por cuatro capítulos principales:

1. ESTRUCTURANDO

Desde el desarrollo de su propia constitución hasta la administración financiera de su organización, este capítulo le facilita todas las informaciones necesarias que usted necesita para empezar correctamente, desde la planificación estratégica hasta el construir facilidades nuevas.

2. CONSTRUYENDO

Después de poner fundamento de su organización en el capítulo 1, este capítulo habla de como crecer su deporte en su país. Desde el mini baloncesto hasta los programas nacionales y desafíos medicos que ellos implican, este capítulo le facilita todos consejos que usted necesita.

3. COMPETIR

Usted ha puesto el fundamento y usted está disfrutando del crecimiento. Ahora, vamos a jugar! Con este capítulo usted se encuentra en el campo del juego, y usted puede aprender de competencias, scouting, entrenamiento y mucho más. Porque eso es todo de lo que el baloncesto se trata: el placer de jugar.

4. PROMOCIONANDO

Lo que queremos es continuar competiendo. Para conseguirlo necesitamos conocer como promocionar nuestro deporte, marcarlo y mercadearlo en los lugares correctos. Este capítulo habla de: como hacer crecer nuestros ingresos para que pelota siga rodando.

No queríamos crear un manual pesado y aburrido que va a estar lleno de polvo en el estante. Si usted tiene comentarios o casos reales que puden llamar nuestra atención, no dude en hacerlo. Este manual es documento de fácil uso y puede ser su mejor copiloto en sus operaciones diarias. Así que hágalo suyo, use lo que es adecuado para su ambiente, y lleve su organización a próximo nivel. Y lo que es más importante, diviértase mientras hacerlo!

Pagobuk Zoran

Zoran Radovic
FIBA Development Manager





FIBA

We Are Basketball

TABLA DE CONTENIDO

ESTRUCTURAR

1

1.1 CONSTITUCION	1
1.2 PLANIFICACION ESTRATEGICA	17
1.3 ORGANIZACION ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGIA INFORMATICA	49
1.5 ADMINISTRACION FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUIA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89

CONSTRUYENDO

2

2.1 MINI BALONCESTO	1
2.2 IDENTIFICACION DE TALENTO	11
2.3 PROGRAMA EQUIPO NACIONAL	27
2.4 MEDICOS	57

COMPETIR

3

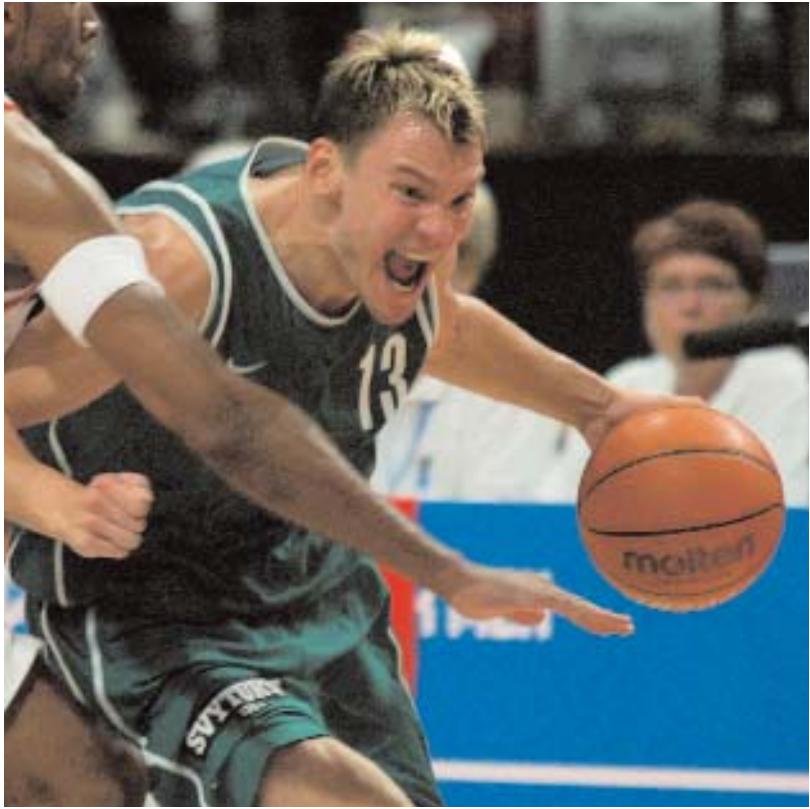
3.1 COMPETENCIAS	1
3.2 "SCOUTING" PARA PREPARACION DEL JUEGO	21
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
3.4 ARBITROS	53
3.5 OFICIALES DE MESA	79

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACION CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
4.4 TELEVISION	33
4.5 DIRECCION DEL EVENTO	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APUNTANDO / APUESTAS	73

ESTRUCTURANDO



**DESDE EL DESARROLLO DE SU PROPIA
CONSTITUCIÓN HASTA LA ADMINISTRACIÓN
FINANCIERA DE SU ORGANIZACIÓN, ESTE
CAPÍTULO LE FACILITA TODAS LAS
INFORMACIONES NECESARIAS QUE USTED
NECESITA PARA EMPEZAR CORRECTAMENTE,
DESDE LA PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA
HASTA EL CONSTRUIR FACILIDADES NUEVAS.**





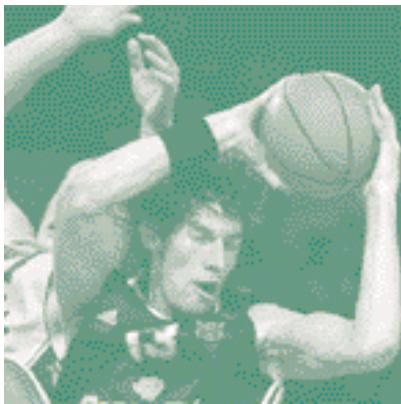
FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.1 CONSTITUCIÓN



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

La constitución es la columna de su organización

La constitución es más que un documento escrito que permanece en el estante. Al leer este capítulo, usted entenderá cómo un documento constitucional bien pensado le puede ayudar a dirigir día a día su federación. La constitución es un documento que escribe las leyes fundamentales y resume los principios básicos por los cuales la Federación Nacional es organizada y gobernada. Todo individuo implicado en la federación puede y debe referirse a esta constitución. Ella proporciona la plataforma desde donde usted crecerá, y ayudará a asegurar que este crecimiento vaya en la dirección correcta. Este capítulo destaca los componentes básicos de una constitución, y más importante aún, le dice por qué cada parte es significativa y valiosa.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	1
1. Introducción	3
2. El propósito	3
3. Membresía	4
4. El Derecho al Voto	6
5. Asamblea General/Congreso	8
6. Asamblea General Especial/Congreso	9
7. El Quórum en la Asamblea General/Congreso y en Asamblea General Especial/Congreso	9
8. La Junta Directiva/Comité Directivo	9
9. El Quórum en la Junta Directiva/Comité Directivo	11
10. Las reuniones	11
11. El Presidente	14
12. El Tesorero	14
13. Conflicto de Intereses	15
14. Redacte una Política Sobre Conflicto de Intereses	15
15. Apelaciones	16
16. Tenga presente	16
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 Organización Administrativa	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

La creación formal y el proceso de establecer la Federación Nacional (FN) comienzan desde la Constitución. La Constitución de la Federación Nacional es un documento escrito para servir al baloncesto, conteniendo las leyes fundamentales o reglamentos internos y resume los principios básicos por los cuales la Federación Nacional es organizada y gobernada. La Constitución tiene que ser establecida en una manera permitida por las provisiones legales del país. Dichas provisiones están para servirle al baloncesto y no viceversa. Esto tiene que ser la prioridad al crear la estructura para dirigir el baloncesto en el país.

La constitución sirve al baloncesto y esto tiene que ser la prioridad al crear la estructura para dirigir el baloncesto en el país.

La Constitución no debe ser redactada con apenas los requisitos legales en mente, sin tomar en consideración la situación en el ámbito, el interés de todos los miembros, el interés del baloncesto y la posición del deporte de baloncesto en el país. La Constitución sirve

como un instrumento para que la FN cree estabilidad, resistir a la dificultad y los posibles problemas, y es utilizado para reunir miembros y combinarlos en su mejor interés posible. La Constitución tiene que traer la consistencia, la credibilidad y el orden al ambiente del baloncesto en el país. La Constitución debe ser basada en un término de 4 años (el mandato) de acuerdo con calendario de FIBA (de acuerdo con los Campeonatos mundiales/Elecciones de FIBA cada cuatro años).

2. El propósito

El texto de la Constitución de la Federación Nacional debe incluir los siguientes objetivos:

- Desarrollar una estructura de gobierno capaz de proveer los servicios necesarios para lograr todos los objetivos enmarcados en la Constitución.
- Alentar, desarrollar, organizar y promover el deporte del baloncesto a través del país, trayendo el orden, la credibilidad y la consistencia.
- Asegurar que el deporte del baloncesto sea valioso a la sociedad y promueva los principios éticos en todos los aspectos del juego.
- Defender la moral y el interés material del baloncesto en una manera apropiada.
- Mantener la neutralidad política y religiosa y no tolerar ninguna forma de la discriminación, racial ni de otro modo.
- Servir como enlace para alentar un intercambio de información, experiencia y las actividades y para estar preparado a responder a toda pregunta relacionada al baloncesto.
- Organizarse de tal manera para adquirir la condición jurídica, para tener un nombre oficial y una oficina registrada.
- Registrar su logo, la bandera, el sello común y los nombres de las personas que serán los representantes de la Federación Nacional (generalmente el Presidente y/o el Secretario General/Director general).
- Representar el deporte del baloncesto ante sus miembros, el Comité Olímpico Nacional, la Confederación Nacional de Deportes, el Concilio Nacional de Deportes, el PÚblico y las autoridades Gubernamentales, otras Federaciones Nacionales y FIBA.



- Establecer y mantener las líneas de comunicación entre sus miembros, los clubes, los cuerpos descentralizados (asociación de entrenadores, la asociación de jugadores, la asociación de árbitros etc.), la comunidad, las instituciones no gubernamentales y gubernamentales y FIBA.
- Establecer una política financiera y generar los recursos financieros adecuados para desarrollar el baloncesto dentro de un presupuesto financiero equilibrado.
- Establecer una estructura unificada y completa de la competencia para todas las categorías dentro del país.
- Generar los recursos necesarios para realizar los programas para equipos nacionales, que representen el país en varias competencias internacionales.
- Regular y aprobar las transferencias nacionales e internacionales de jugadores en conformidad con regulaciones de FIBA.
- Establecer las regulaciones internas de transferencia y elegibilidad en el mejor interés del baloncesto.
- Desarrollar y proporcionar los deportes, las competencias, los campamentos, los seminarios, las conferencias, los cursos, los dispensarios, los exámenes, los programas de desarrollo, eventos, las campañas, y otras actividades promocionales para sus miembros.
- Asegurar que el trabajo de la Federación Nacional sea público, y notifique regularmente a sus miembros acerca de sus actividades, por contactos directos, las reuniones regulares, conferencias de prensa, las páginas web, los boletines, las declaraciones públicas, la prensa escrita, la radio y la televisión.
- Proporcionar un mecanismo para resolverse todas las disputas, garantizando el derecho de la defensa y la imparcialidad (la justicia).
- Establecer un programa de membresías (certificación/registro/licenciamiento) para asegurar que cada miembro tenga una tarjeta de socio/licencia válida actual y para que decida el tipo y la cantidad de cuotas para todos los miembros.
- Establecer las regulaciones técnicas relacionadas al baloncesto.
- Asegurar que todas las actividades Nacionales de la Federación sean exclusivas a miembros licenciados/registrados solamente.
- Promover y desarrollar el estándar de entrenar, arbitrar y la administración del baloncesto.
- Alentar la provisión de facilidades apropiadas para el baloncesto y llevar registro de ellos.



3. Membresía

La pregunta clave que surge generalmente es quiénes son los miembros constitucionales de las Federaciones Nacionales y cómo los delegados para la autoridad suprema (Asamblea General/Congreso) son elegidos. En la práctica, los miembros constitucionales podrían ser asociaciones escolares, locales,



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

de área, regionales, provinciales o del estado basadas en los criterios de la asociación de baloncesto. Los miembros constitucionales podrían representar los mismos constituyentes pero basados en el sector político del país. Los miembros constitucionales podrían ser los equipos, los clubes, las ligas, la asociación de jugadores, la asociación de entrenadores, la asociación de árbitros.

Los miembros constitucionales podrían ser designados directamente por el gobierno del país (o la autoridad deportivo más alta del país). Hay maneras diferentes de crear una constitución apropiada donde un sistema de delegados es el más apropiado y refleja la situación verdadera en el ámbito.

1. Una forma es de escoger el equipo/club como una entidad básica del baloncesto y ligarlos con la estructura de competencia de la juventud o con el sector político del país.
 - I. Por ejemplo, la manera más práctica en países grandes como EEUU, Australia, China, Rusia, India, Alemania, Francia, España, Brasil, Canadá, Irán, Argentina, Sudáfrica, Japón, Italia (asociaciones regionales, provinciales y estatales) sería de ligar el sistema constitucional de la organización y la elección por los sectores políticas del país.
 - II. En los países más pequeños la Federación Nacional podría tener una estructura de competencia de la juventud basada en la división regional/provincial/estatal y estas entidades administrativas artificialmente creadas podrían ser la base para el proceso de la elección.
 - III. En algunos países (debido a varias razones) el sector político del país no se ajusta a las operaciones del baloncesto. En tales casos la Federación Nacional debe encontrar la mejor solución para correr las competencias de la juventud (la estructura regional/provincial), ligarla a los programas de desarrollo (las facilidades, los entrenadores, árbitros y clínicas para administradores) y entonces, creando esas entidades organizacionales administrativas y competitivas, definir el proceso de la elección.
 - IV. En algunos equipos/clubes de países podría ser las entidades constitucionales directas (miembros/afiliados) de la Federación Nacional.
2. Otra manera es de tomar la asociación provincial/regional o del estado como una entidad básica del baloncesto en el país.
 - I. Si esto es el caso, la pregunta clave es: quién es la autoridad suprema para el baloncesto en el país, la asociación provincial/regional o del estado o la Federación Nacional. Generalmente las asociaciones provinciales/regionales o del estado toman las todas responsabilidades de las Federaciones Nacionales del Baloncesto; el riesgo de conflictos de intereses es inmenso y arriesga el interés general del baloncesto.
 - II. En tal caso, las asociaciones o los equipos/clubes locales constituyen también las asociaciones provinciales/regionales o estatales y en ambos casos la entidad básica para una estructura del baloncesto es el equipo o el club (conocida como la asociación local en algunos países). El problema viene de los administradores deportivos (a menudo voluntarios, a veces administradores a tiempo parcial y raras veces empleados a tiempo completos) que finge ser "pequeños" jefes en su territorio.

Cualquier estructura administrativa (voluntario o profesional) a nivel provincial/regional o del estado tiene que responder a la sede de la FNB (Secretario General/Directores Generales) y debe estar bajo su jurisdicción. De otro modo los centros paralelos de poder son creados lo cual debe ser evitado.



4. El Derecho al Voto

En todos los casos descritos anteriormente, los delegados con el derecho al voto vienen a través del estado, la región/provincia, el área o sistema de la asociación local de delegados (de equipos/clubes). En tal caso la pregunta clave es si todos los equipos/clubes deberán tener el mismo derecho al voto.

Definitivamente esto no debe ser el caso, simplemente porque algunos equipos/clubes están mejor organizados, tienen una mejor administración, más recursos financieros, más miembros, un número más grande de selecciones y juegan en un nivel más alto de competencia que otros equipos/clubes que quizás tengan un número menor de equipos, o sólo juegan baloncesto recreativo, etc.

La disputa más común en países con competencias de alto nivel y organizadas surge de la representación inadecuada de clubes de altos nivel en los cuerpos de toma de decisiones. La causa es un proceso de eleccionario donde cada equipo/club tiene el mismo poder electoral. Esto coloca los clubes de equipos más avanzados en una posición inadecuada. En muchos países éstos clubes de alto nivel organizan un cuerpo paralelo para la toma de decisiones en forma de una liga y esto crea un problema inmenso a la Federación Nacional y al baloncesto en general.

Esto debe ser evitado permitiendo al más fuerte (más grande, con el número más alto de miembros o selecciones) de los equipos/clubes para tener más votos que por ejemplo equipos/clubes de la división

más baja, los equipos/clubes con sólo selecciones de juventud o equipos/clubes con sólo selecciones de mujeres. Una fórmula debe ser creada donde los equipos/clubes más fuertes tengan suficientes votos, para que ellos posean una voz fuerte en la toma de decisiones. Con la participación regular en los cuerpos que toman decisiones, los conflictos entre equipos/clubes de alto nivel y otras entidades de baloncesto serían reducidos y el número de centros paralelos de poder sería limitado.

1. Con respecto al derecho al voto, los equipos/clubes más fuertes (los equipos/clubes más altos de la división) podrían tener (por ejemplo) 16 votos, los equipos/clubes más altos de la división de mujeres y equipos/clubes de la segunda división de hombres 8 votos, y los equipos/clubes menores 4 votos, etc.
2. Otra manera de crear la fórmula es según el número de jugadores en el equipo/club. Por ejemplo, los equipos/clubes con 50 jugadores tendrían 1 voto, con 51 a 100 jugadores 2 votos, con 101 a 150 jugadores 3 votos, etc.
3. Otra posibilidad existe en dar el derecho al voto a la estructura de la competencia. Por ejemplo, la división más alta 8 votos, segundo nivel de competencia 4 votos, el tercero 2 votos, menor plano 1 voto, el nivel de cadete 0.5 voto, etc.

En general, los equipos/clubes, como las entidades principales del baloncesto deben tener una voz fuerte en el proceso de toma de decisiones, pero al mismo tiempo, los equipos/clubes no deben pensar sólo en sus propios intereses, porque esto arriesgaría el interés general del baloncesto. En todos los casos hay una necesidad del equilibrio y los equipos/clubes más fuertes tienen que estar enterados de ese hecho. Los equipos/clubes tienen que estar conscientes que la fórmula ganadora es una mezcla del equipo/club y el equipo de baloncesto nacional. La combinación correcta es el mejor interés del baloncesto en el país.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

La prueba para esto es la liga más exitosa en el mundo (la NBA), que tiene los mejores principios sociales y de solidaridad. Los derechos centralizados de la televisión y el mercadeo, el tope de salarios, el impuesto de lujo, sistema redactado (el último equipo escoge primero), los ingresos compartidos, el acuerdo de negociación colectiva, la estructura legal unificada, comercialización central, y ayuda de estado o ciudad al construir nuevas arenas, todo ayuda para hacer la NBA la liga más exitosa en el mundo. Las decisiones del equipo son basadas en el mejor interés de la liga en general, no en el interés de los dueños. Esto debe ser la pauta para todos los equipos/clubes mundiales.

En los países donde miembros de la FN son designados directamente por el Gobierno (o sólo el Presidente es designado y él elige su equipo) la pregunta clave es qué sucede si esta persona no tiene un interés por el baloncesto, si él está allí por solo razones políticas, si hay conflicto de intereses, si le causa daño al baloncesto, si él no tiene interés en el progreso del baloncesto, etc. Cómo tendrá el Gobierno el control diario de las operaciones de la FN y a quién se le pide cuente por esta persona.

1. Una solución es de tener a representantes gubernamentales como miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo para tener un retrato claro de lo que pasa y cómo todos los asuntos son manejados. Esto es útil porque en casi cada país el Gobierno subsidia alrededor del 30% de las actividades de la FN y a veces mucho más.



2. Otra solución es la participación pro-activa de los miembros y su participación regular en todos los asuntos del baloncesto. Esto limitaría los errores y las decisiones equivocadas que podrían ocurrir.

En algunos países la asociación educativa, la asociación de entrenadores, la asociación de árbitros o la asociación de jugadores podrían ser miembros constitucionales de la Federación Nacional.

En los países donde las escuelas son responsables del baloncesto juvenil es un deber tener a la asociación educativa como un miembro constitucional de la Federación Nacional. Ellos tienen que ser partícipes, simplemente porque ellos corren las competencias, organizan tiempo de práctica, tienen jugadores disponibles para los equipos nacionales juveniles, los maestros de escuela son generalmente entrenadores de los equipos, los árbitros son designados para los juegos, etc. El entrenador, las asociaciones de árbitros y jugadores no deben ser miembros constitucionales de la FN, pero ellos tienen que estar dentro de la FN y tener delegados en todos los cuerpos de toma de decisiones. Por ejemplo, en la Asamblea General/Congreso cada una de esas asociaciones debe tener 2 (a manera de ejemplo) votos, o 15% de todos los votos son reservados para los representantes de entrenadores, los árbitros y los jugadores.

Esas asociaciones podrían ser reconocidas también como Miembros Asociados (las organizaciones que toman parte en la educación del sector deportivo, son reconocidas por la Junta Directiva/Comité Directivo, tienen la capacidad administrativa, la estabilidad financiera, etc.). El entrenador, los árbitros y las asociaciones de jugadores deben contribuir a los objetivos y valores de la FN.

Las Federaciones Nacionales podrían tener miembros sin el derecho al voto. Ejemplos de ello podrían



ser el Patrocinador, Honorario o Miembros Vitalicios. Por supuesto cada jugador, manejador, árbitro, administrador deportivo, entrenador, médico, etc. debe tener una tarjeta de la asociación/licencia de la Federación Nacional y todos ellos deben ejercitar sus derechos a través de su asociación profesional.

5. Asamblea General/Congreso

La Constitución de la FN debe especificar la composición exacta de la Asamblea General/Congreso de la FN y la asignación de los votos, porque en caso de una disputa esto será el único documento válido.

La Asamblea General/Congreso debe ser la autoridad más alta de la FN y debe tener los poderes soberanos dentro de los términos de la oficina. Todos los objetivos mencionados en el principio del documento son las responsabilidades de la Asamblea General/Congreso de la FN y la Asamblea General/Congreso tiene también el derecho.

- Adoptar, modificar y cambiar la constitución.
- Elegir a miembros del comité de la Junta Directiva/Administración, el Presidente y el Tesorero.
- Examinar, revisar y aprobar todos los informes (en informes particulares de la Junta Directiva/Comité Directivo).
- Aprobar las cuentas y el balance, y para votar en el presupuesto de la FN.
- Adoptar los reglamentos internos.
- Designar un auditor.
- Tomar un voto de no confianza en la Junta Directiva/Comité Directivo.
- Otorgar los títulos de Patrocinador, Honorario y Miembros Vitalicios.
- Excluir funcionarios o a miembros.
- Disolver la FN.

La Asamblea General/Congreso debe reunirse anualmente (después del año fiscal). El año fiscal debe ser el año calendario. La Asamblea General/Congreso debe tener el derecho de legislar el baloncesto en el país. Este poder es fundamentalmente concedido a los miembros de la FN y ejercitado por ellos directamente o indirectamente por un sistema de representación. La FN debe publicar (anunciar oficialmente) el número y la identidad de los oficiales de la Asamblea General/Congreso, su información biográfica, las fechas de la elección o la reelección y de la fecha en que su término actual terminará, los procedimientos para votar y el número de oficiales elegidos. La Asamblea General/Congreso no debe tener muchas personas para que pueda ser eficiente y para que tenga el nivel adecuado de eficiencia organizacional.

Los miembros escogerán a representantes para ejercer dentro del consejo de administración por elecciones democráticas. La membresía debe ser estrictamente personal. La representación por medio de delegados no debe ser permitida. La FN debe hacer todos los esfuerzos razonables para promover las elecciones y llevar al máximo la participación de los votantes. El proceso por el cual las elecciones son realizadas, debe ser justo y reflejar el punto de vista de los que se le permite ejercer el voto. La obstruc-



ción de votos debe ser evitado.

En casos de reelección, los candidatos deben rendir cuentas de la contribución hecha al consejo de administración y al deporte durante su término previo. Esto es útil para evitar lo que se conoce como los oficiales "políticamente designados". Después de que las elecciones, los niveles de votos y los votos para cada candidato deben ser inmediatamente y extensamente comunicados.

6. Asamblea General Especial/Congreso

La Asamblea General/Congreso podría reunirse también para una Asamblea/Congreso General Especial y Extraordinario, si es necesario. Podría ser convocado por pedido de la Junta Directiva/Comité Directivo o un cierto porcentaje de los miembros con el derecho al voto (por ejemplo 25% de miembros con el derecho al voto). En el caso de Asamblea General/Congreso Especial/Extraordinario, los artículos incluidos en la agenda del día serán especificados en el pedido para tal sesión. Sólo aquellos asuntos que caen bajo los poderes de la Asamblea General/Congreso serán acomodados en la agenda. La Asamblea General/Congreso Especial/Extraordinario debe ser convocado en la misma manera como lo es la Asamblea General/Congreso ordinario y dentro de 21 días después de recibir el pedido para la reunión.

7. El Quórum en la Asamblea General/Congreso y en Asamblea General Especial/Congreso

El Quórum (el número mínimo de miembros electores presente para poder aprobar resoluciones) en la Asamblea General/Congreso debe ser una mayoría absoluta (50% más un voto). Las decisiones deben

Los miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo no deben ser miembros de la Asamblea General/Congreso para evitar la redundancia y conflictos interiores.

ser tomadas por una mayoría de votos de miembros presentes (por tanto un mínimo de 25% de todos los miembros más un voto es requerido para cualquier decisión). Algunas decisiones esenciales, (por ejemplo para un cambio de la constitución, el sistema de competencia, la transferencia y elegibilidad de jugadores y en caso de la disolución de la FN) una mayoría absoluta (el mínimo de 50% más un voto de todos

los miembros) es necesario. Esto debe ser especificado en la constitución. Si una Asamblea General/Congreso Especial es convocado, la regla de quórum permanece igual a la de la Asamblea General/Congreso.

8. La Junta Directiva/Comité Directivo

La Asamblea General/Congreso elige a los miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo que es el consejo de administración de la FN. La misma maneja los asuntos y pone en acción, entre sesiones de la Asamblea General/Congreso, todas las decisiones hechas en la Asamblea General/Congreso. Los miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo no deben ser miembros de la Asamblea General/Congreso para que puedan responder y ser responsables al Consejo de administración más alto del baloncesto en el país. Donde las mismas personas son miembros de ambos cuerpos, la pregunta es, a quién ellos les rinden cuentas y cómo ellos serán reemplazados si su trabajo es insatisfactorio.

La composición de la Junta Directiva/Comité Directivo debe ser igual que el de la Asamblea General/Congreso, lo que significa que todos los niveles del deporte deben ser representados en este



cuerpo mediante toma de decisiones (los equipos/clubes, tanto los hombres como las mujeres, los entrenadores, los árbitros y los jugadores). Un representante de entrenadores, los árbitros y los jugadores deben ser miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo (el 15% del número de miembros debe ser reservado para los representantes de entrenadores, los árbitros y los jugadores).

La Junta Directiva/Comité Directivo debe ser activo y emprender sus propios actividades/proyectos a beneficio del baloncesto.

Todos los deberes y poderes de la Junta Directiva/Comité Directivo son semejantes a los objetivos de la FN. Además ellos tienen el derecho y la obligación de:

- Supervisar y dar las directrices en asuntos de baloncesto, en su mejor interés, entre sesiones de la Asamblea General/Congreso.
- Aplicar y manejar las políticas, las decisiones y las conclusiones de la Asamblea General/Congreso.
- Manejar la política internacional de la FN.
- Aceptar o rechazar las aplicaciones para la membresía.
- Designar al Director General/Secretario General y entrar en un contrato con ellos relacionado a sus servicios y deberes.
- Designar los selectores, entrenadores y directores de equipos nacionales y selecciones.
- Nombrar a representantes de la FN en varios cuerpos gubernamentales, no gubernamentales y deportivos.
- Decidir el Calendario de la Competencia.
- Determinar la política financiera y aprobar el presupuesto preparado por el Tesorero.
- Controlar la administración financiera general de la FN y para informar a la Asamblea General/Congreso.
- Presentar los informes de las actividades.
- Decidir las apelaciones de primera instancias
- Adoptar y modificar los reglamentos, normas internas y otras provisiones necesarias.
- Delegar algunos de los poderes a comités especializados o asociaciones.
- Aprobar las normas de comités especializados o asociaciones.
- Llevar a cabo todas las actividades que no están dentro de la jurisdicción de la Asamblea General/Congreso.

La Junta Directiva/Comité Directivo no debe ser compuesto de demasiadas personas (de siete a once máximo) para que sea eficiente y para reaccionar en una manera rápida. Es del interés de la FN que personas en el Junta Directiva/Comité Directivo sean de una alta calidad y entiendan el buen gobierno. Es un error dar los títulos o las posiciones a personas que no contribuirán al deporte. Esto arriesgará el progreso del baloncesto y dañará la imagen de la FN.

Si un miembro de la Junta Directiva/Comité Directivo falla en asistir a tres reuniones consecutivas de la Junta/Comité sin una explicación convincente, él/ella debe ser despedida de la Junta Directiva/Comité Directivo. Si tal caso ocurre, el Presidente o el ejecutivo tendrá el derecho de designar a un nuevo miem-



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

bro de la Junta Directiva/Comité Directivo hasta la próxima Asamblea General/Congreso.

El término de la oficina de los miembros de la Junta Directiva/ Comité Directivo debe ser igual que el término de la oficina de los miembros de la Asamblea General/Congreso (cuatro años).

La Junta Directiva/Comité Directivo debe ser compuesto de once personas como máximo para que sea eficiente y para reaccionar de manera rápida.

En el interés de la continuidad y para evitar tener que elegir a todos los miembros al mismo tiempo, algunos miembros podrían ser elegidos para un término de dos años y otros para un término de cuatro años. Esto creará la continuidad y siempre habrá algunos miembros que han estado en el puesto durante un tiempo.

En todo caso, ningún miembro debe ser elegido y servir como un oficial más de dos términos de cuatro años. La Junta Directiva/Comité Directivo debe ser compuesto por un máximo de once personas para que sea eficiente y para poder reaccionar de manera rápida.

9. El Quórum en la Junta Directiva/Comité Directivo

El Quórum en las reuniones de la Junta Directiva/Comité Directivo debe ser la mayoría absoluta (50% más un voto) y las decisiones deben ser tomadas también por la mayoría absoluta de votos de los miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo. Por ejemplo, si seis de once miembros de la Junta/Comité asisten a la reunión, entonces los seis tienen que votar para cualquier decisión. Esto tiene que ser especificado. La razón para esto, es evitar que las decisiones esenciales sean hechas por sólo tres miembros de la Junta Directiva/Comité Directivo. En el caso de un empate de votos, el Presidente tiene un voto que puede lanzar. El voto por medio de delegados no debe permitirse. Es recomendado que la Junta Directiva/Comité Directivo se reúna una vez al mes.

10. Las reuniones

La Constitución debe estipular que la organización será dirigida por la línea democrática. La base de este tipo de organización es la reunión, donde sucede la discusión y las decisiones son hechas.

Los miembros son notificados normalmente de la reunión por medio de una "Notificación de Reunión" y esta nota debe indicar también los artículos a ser discutidos en la reunión, es decir, la Agenda del día. Los artículos y su orden que a menudo son considerados para una agenda son:

1. El Llamado al Orden/Asistencia
2. Las minutos de la Reunión Previa

Las minutos de la de la reunión previa deben ser ratificadas por la reunión como una versión correcta de los acontecimientos. Cualquier enmienda debe ser acordada, las minutos en el registro deben ser enmendadas y una nota de las enmiendas debe hacerse en las minutos de la reunión presente.

3. Asuntos que Surjan

Cualquier asunto que surja de las minutos de la reunión previa puede ser traído en este punto de los procedimientos. Cualquier acción tomada que surja de las decisiones hechas en la reunión previa debe ser informada.

4. El Informe del Tesorero



Para recibir un informe del Tesorero.

5. El Informe del Secretario

Para recibir un informe del Secretario, inclusive la aprobación de la correspondencia enviada entre reuniones.

6. Asuntos

Identificación de los asuntos a ser discutidos. Si algún papel relacionado al asunto es incluido con la agenda, este debe ser marcado ("Artículo X") para relacionarlo a un artículo en particular de la agenda.

7. Otros Asuntos

Esto es cuando otros artículos, no mencionados en la agenda, pueden ser traídos, generalmente a voluntad del Presidente.

8. La Fecha de la Próxima Reunión

Si el comité no tiene fija las fechas para sus reuniones (por ejemplo, el primer lunes de cada mes) es importante preguntar a los miembros cuando será conveniente tener la próxima reunión. Esto a menudo puede evitar los inconvenientes y la pobre asistencia.

9. Aplazamientos

Las Reuniones deben ser realizadas apropiadamente y por lo tanto "las reglas del orden" deben ser aplicadas. Esto es muy importante cuando asuntos contenciosos son discutidos, o en reuniones grandes.

En reuniones más pequeñas y amistosas, un procedimiento menos formal puede prevalecer. En cualquier reunión Anual o Ejecutiva, la silla será tomada por el Presidente de la asociación o, en su ausencia, por el Vicepresidente o el Secretario.

En ausencia de todas estas personas, los asistentes elegirán un presidente para la reunión. El presidente será el único intérprete de las reglas del "orden" sujeto al derecho de cualquier delegado a desafiar una resolución, como lo esta provisto bajo "las reglas del orden". El presidente puede dirigir la reunión desde la presidencia para:

- explicar o administrar estas órdenes
- contestar una pregunta de algún hecho de discusión
- actuar como un portavoz para el comité ejecutivo

Cuando el presidente deseé hablar, cualquier otra persona que esté hablando le permitirá hablar. Los delegados que deseen hablar identificarán este interés a la presidencia, generalmente levantando la mano. El presidente decidirá quien tiene prioridad o el derecho para hablar. Ningún orador será permitido tomar mas tiempo del permitido para hablar. Los delegados deben hablar sólo una vez en la misma moción a menos que sea con la autorización expresa de la reunión o:

- para contestar las preguntas de un informe
- como indicado por "las reglas del orden"

Ningún delegado utilizará lenguaje ofensivo ni abusivo en la reunión. En caso de que alguien lo hiciera así, el presidente pedirá que ellos retiren el comentario. Si el individual no acata este pedido, se le requerirá retirarse.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

Consejos para Reuniones Productivas

1. Tenga una razón definida para cada reunión.
2. Cuestione cada artículo de la agenda antes de llamar la reunión. ¿Podrían ser manejados los asuntos de igual manera sin una reunión?
3. Limite la asistencia a las reuniones a aquellos interesados con los temas de la agenda. Entre más grande el gentío, mayor la discusión y más larga la reunión.
4. Esté seguro que los participantes conozcan el propósito de la reunión a tiempo para que se preparen para la misma. Que traigan con ellos el material pertinente a la reunión.
5. Escoja un lugar de encuentro que elimine las interrupciones y servicios y que proporcione una atmósfera agradable y cómoda.
6. Planifique por adelantado el equipo que sea necesario para la reunión, tal como los portafolios, el proyector, la pantalla, la pizarra, la tiza, los marcadores, los lápices, el papel, la grabadora, suficientes sillas, etcétera. Es sabio tener una bombilla extra de proyector.
7. Arregle las mesas y sillas de tal forma que todos los participantes puedan verse uno al otro.
8. Preste atención para que la reunión se lleve a cabo efectivamente.
9. Empiece a tiempo a pesar de los que llegan tarde. Desaliente el retraso mostrando en las minutas de la reunión los nombres, no sólo de los presentes y ausentes, pero también de los que lleguen tarde.
10. Ponga un plazo de tiempo para cada tema en la agenda del día y sígala.
11. Tenga la persona que toma nota sentada donde las caras de todos los participantes son visibles.

Las Minutas de las Reuniones

1. Las minutas de las reuniones son documentos importantes y como tal, deben ser tomadas seriamente:
 - si los procedimientos apropiados son seguidos ellos son un registro auténtico del proceso
 - ellas forman la base para cualquier acción que surja de decisiones tomadas en la reunión
 - ellas son los puntos importantes de referencia para una organización
 - ellas forman un importante registro para el archivo histórico de la organización
2. Las minutas de las reuniones deben incluir:
 - el título, el cual incluye la fecha, el lugar y el nombre de la organización y comité
 - la lista de los presentes
 - la lista de los que se han excusado porque no pueden asistir
 - la ratificación de minutas previas con cualquier enmiendas apropiadamente registradas de los asuntos que surgen
 - los artículos discutidos en el orden que fueron discutidos
 - la fecha del próximo encuentro
 - una columna de la acción
3. Hay muchos estilos de escribir minutas:



a) en algunas sólo el resumen más breve del tema es incluido junto con las decisiones tomadas

b) otros escritores quieren incluir todo lo que fue dicho casi al pie de la letra

El problema con la (a) es que si se hace referencia a las minutas algún tiempo más tarde, los detalles a menudo son insuficientes para permitir un recuerdo adecuado de los hechos. El problema con la (b) es que es difícil de registrar exactamente todo lo que fue dicho. El resumir un discurso anotado de una persona puede llevar a inexactitudes. Hay un compromiso entre la (a) y la (b) que es adoptado por muchas organizaciones.

4. Toma de notas

Es muy importante que todos los miembros tomen sus propias notas en cada artículo importante discutido.

5. Análisis por el Presidente de la Reunión

Si el tiempo permite, es eficiente, y cortes permitir que la persona que preside la reunión para revisar la misma antes de ser discutida.

6. Registro de Envío

Si las minutas son enviadas, el Secretario debe hacer un registro de esas personas que tienen derecho a recibirlas, y asegurar que ellos la reciban.

7. Registro de Asistencia

En las reuniones, un registro debe ser circulado a los presentes para que ellos firmen, indicando su presencia en la reunión.

11. El Presidente

La Asamblea General/Congreso elige al Presidente que debe presidir sobre la Asamblea General/Congreso, pero es al mismo tiempo responsable a la Asamblea General/Congreso. El Presidente debe ser también un miembro de la Junta Directiva/Comité Directivo y presidir sobre sus reuniones. Esto le da al Presidente más poder, pero también más responsabilidad. El Presidente debe también:

- Cuidar de los asuntos generales de la Federación.
- Supervisar el funcionamiento apropiado de la Federación.
- Asegurar que todas las decisiones sean llevadas a cabo apropiadamente.
- Representar a la Federación Nacional en público.
- En caso de una votación atada en las reuniones, el Presidente tendrá un voto que puede lanzar.

12. El Tesorero

La asamblea general elige al Tesorero de la Federación Nacional y él/ella debe tener las siguientes responsabilidades:

- Controlar la administración financiera de la FN.
- Supervisar la cuenta actual de ingresos y gastos.



- Examinar los informes financieros preparados periódicamente por el secretariado de la FN.
- Preparar el presupuesto de cuatro años junto con el secretariado de la FN.
- Asegurar la implementación apropiada del presupuesto.
- Rendir cuentas completas de las declaraciones a la Asamblea General/Congreso.

13. Conflicto de Intereses

De vez en cuando, hay controversia en el baloncesto, como en otras profesiones y actividades diarias, con respecto al conflicto de intereses. Las organizaciones deben tener las políticas sobre este asunto, para gobernar la conducta de los empleados, oficiales y miembros de la organización. Los conflictos de intereses, si ocurren, podrían dañar gravemente su Federación Nacional. Un ejemplo de una Política de conflicto de intereses aparece abajo.

14. Redacte una Política Sobre Conflicto de Intereses

Miembros y empleado de una organización permitirán ningún tipo de influencia que podría configuir con el mejor interés de la organización o preenjuiciar la reputación de la organización. Una declaración escrita es requerida para cualquier persona empleada por, que realice servicios para o con un interés financiero en cualquier empresa de negocios que haga negocios con o procure negociar con la organización. Los miembros y los empleados no podrán, sin autorización previa:

- a) Entrar en cualquier negocio, transacción, interés financiero o acción personal que:
 - es incompatible, interviene o aparece intervenir con los deberes y responsabilidades de su posición
 - es perjudicial al propósito del trabajo de la organización
 - le proporciona a la persona una ventaja o la apariencia de ventaja
 - procede de la asociación con la organización
- b) Se colocan a sí mismo o sus parientes en una posición donde ellos puedan obtener ganancias, tener ventaja o cualquier beneficio a manera de favores especiales o consideración especial por virtud del empleo con la organización
- c) Se colocan a sí mismo en una posición donde ellos están bajo la obligación de cualquier persona o organización que pueda beneficiarse de un favor especial, consideración o trato preferencial de su parte
- d) Conceder cualquier tratamiento preferencial a parientes o amigos en el desempeño de deberes oficiales, o a organizaciones en las que amigos o pariente tienen un interés, financiero o de otro modo
- e) Se colocan a sí mismo en una posición donde ellos podrían derivar algún beneficio o interés directo o indirecto de contratos o servicios sobre el cual el empleado puede influir en las decisiones
- f) Beneficiarse en alguna manera del uso de información adquirida en el transcurso de sus deberes oficiales y que no está generalmente disponible al público
- g) El uso de propiedad, equipo, suministros, servicios o algún material de consecuencia para actividades de una naturaleza personal que no se asocie con la descarga de los deberes oficiales



- h) Aceptar regalos, hospitalidad o entretenimiento que podrían ser interpretados razonablemente ser dados como parte de un favor, consideración o anticipación especial o el reconocimiento de una consideración especial.

Siempre que un empleado considera que podría ser implicado en un conflicto de intereses como descrito en esta política, el empleado informará a su supervisor o designado, y acatará el consejo dado. El infiligrir cualquiera de estos principios de conducto y/o entrar en un conflicto de intereses puede ser considerado como causa para acción disciplinaria, inclusive el despido.

15. Apelaciones

La Constitución debe asegurar que un procedimiento exista para resolver las disputas y las diferencias entre miembros. Tal procedimiento debe incluir las apelaciones internas y externas o conseguir

acceso al arbitraje o una combinación de los dos. El procedimiento de apelaciones debe ser justo, transparente, accesible, eficiente y rápido. La FN no debe hacer nada para evitar a algún partido de buscar algún remedio que quizás esté disponible bajo el derecho nacional o internacional. Toda FN debe incluir en su

constitución que la provisión de los Estatutos Generales y las Regulaciones Internas de FIBA así como la decisión de las Comisiones de Apelaciones y el Tribunal del Arbitraje para Deporte en Lausana ata legalmente a las FNS sí mismas, y para sus miembros. Las personas que entran en el procedimiento de apelaciones no deben tener ningún interés en el resultado de ninguna disputa.

16. Tenga presente

Cada miembro o comité o cuerpo de la FN debe haber definido claramente las responsabilidades y líneas de cobertura. Hay una necesidad de tener una línea clara de la demarcación entre los miembros y los varios cuerpos para evitar cualquier conflicto de intereses.

Cada miembro del baloncesto en el país debe saber que el ganar se trata del desempeño y que el desempeño de cada individuo es la clave al éxito de la organización. La FN debe operar en una manera democrática con un legislativo, un ejecutivo y una autoridad judicial para el baloncesto en el país.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Su Estrategia es el Reflejo de sus Sueños del Baloncesto

Misión, visión, metas, objetivos. Estas palabras a menudo son utilizadas al discutir la estrategia. Pero tomemos un paso atrás y miremos los fundamentos que crean una buena estrategia.

La estrategia es cómo usted pone su sueño en palabras. Pregúntese estas tres preguntas: ¿Dónde estamos nosotros ahora? ¿Dónde queremos estar? ¿Cómo llegamos allí? La respuesta a esta última pregunta es su estrategia. Pero para contestar exitosamente esta pregunta usted debe contestar primero dónde está parado usted hoy. Al identificar donde usted quiere estar usted no debe temer de ser un pequeño creativo. ¿Cuál es su sueño?

Piense acerca de ello. Un sueño poderoso y bien comunicado puede tener un tremendo efecto motivador para todo el personal en su organización. Este sueño, sin embargo, debe ser factible y medible.

Si su estrategia es suficiente buena, usted lo logrará. Cuando este sueño se logre usted está listo para encarar su nuevo desafío - un nuevo sueño.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	17
1. Introducción	19
2. El País	21
3. La Situación Política y Económica del País	23
4. El Estatus y la Organización del Baloncesto	24
5. La Estructura y Administración de la Federación Nacional de Baloncesto	26
6. La solución de problemas	28
7. Tenga presente	31
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

El punto de partida para desarrollar un plan es definir precisamente dónde usted está hoy, dónde usted quiere estar mañana y cómo usted quiere llegar. Añada a eso los valores y principios que deben ser seguidos, y entonces determine las soluciones prácticas para las muchas preguntas que deben ser contestadas. Una manera sencilla de mantener las etapas de este proceso en mente es de recordar el siguiente gráfico sencillo:



El proceso de la planificación estratégica es "la rueda que gira" y debe estar constantemente en movimiento. Una vez que usted ha determinado a dónde usted quiere ir, construyendo sobre dónde usted está hoy, la manera de llegar (la estrategia) entonces debe ser diseñada en la manera más clara posible para que pueda ser comunicado fácilmente a todos. Este proceso debe ser revisado constantemente ("estamos llegando") y modificado de ser necesario. Una vez que la estrategia ha sido aplicada, las preguntas iniciales deben ser preguntadas otra vez ("dónde estamos nosotros ahora"), y un nuevo proceso estratégico de planificación debe empezar.

El propósito de un proceso estratégico de planificación es de emprender lo siguiente:

1. Producir un documento o el conjunto de documentos que definirán la misión, las metas y los objetivos, y los medios tácticos por los cuales ellos serán logrados y serán evaluados.
2. Establezca a corto plazo (1-3 años) y a largo plazo (3-5 años) los planes operacionales basado en lo antes mencionado.
3. Desarrolle los planes financieros a cortos y a largo plazo basados en el 1 y 2 arriba.

La planificación estratégica que incluye también la planificación de actividades y medidas específicas, es un trabajo muy complejo que requiere la preparación completa y un enfoque multidisciplinario al problema. En resumen, las condiciones previas básicas para la planificación de calidad incluyen un análisis



completo de la situación actual que define los objetivos y los términos/fechas límites para su realización. Cada país particular y, por supuesto, la federación respectiva de baloncesto, requiere un enfoque específico. Antes de preparar el plan estratégico para la Federación Nacional tenga en cuenta que usted necesita tomar los pasos siguientes:

1. Establezca metas para la terminación del plan.
2. Emprenda el análisis de los que tienen intereses creados - es decir, consulte con cualquiera que tenga un reclamo en recursos/producciones, o es afectado por decisiones/producciones (por ejemplo, miembros; las organizaciones deportivo nacionales; el gobiernos, la salud, la educación y las comunidades legales; críticos; las agencias internacionales).
3. Redacte la declaración de la misión (según la información provista anteriormente).
4. Emprenda la evaluación externa:
 - Investigue la data de las tendencias, presentes y futuras.
 - Emprenda la evaluación de necesidades de la clientela prospecta, los objetivos, los colaboradores, los adversarios (ej. la demanda).
 - Identifica los recursos disponibles (ej. la oferta).
 - Clarifique los papeles y las relaciones con los que tiene intereses creados, los proveedores de Internet (Ej. el mercado).
5. Emprenda la evaluación interna de fortalezas y debilidades.
6. Redacte un perfil de la organización basado en pasos 2-5, identificando las preguntas estratégicas tales como:
 - ¿Qué somos?
 - ¿Dónde estamos nosotros ahora?
 - ¿Qué hacemos actualmente?
 - ¿Por qué lo estamos haciendo?
 - ¿Dónde queremos estar?
 - ¿Por qué queremos estar allí?
 - ¿Cómo llegamos nosotros, y cuándo?
 - ¿Qué cosas cambiamos; quién lo hace?
 - ¿Qué hace falta para lograrlo? Próximos pasos?
 - ¿Cómo mediremos nuestro éxito?
7. Establezca un borrador del plan estratégico (la misión, las metas, los objetivos) y las prioridades propuestas para la acción futura.
8. Emprenda una segunda serie de consultas con los que tienen intereses creados y obtenga su opinión sobre prioridades, la distribución del recurso y criterios para la evaluación.
9. Desarrolle un plan operacional de 1-3 años, con un plan financiero detallado por el primer año estimados generales más allá de un año), y los criterios de la evaluación.



10. Somete los planes estratégicos y operacionales a la junta para la aprobación.

Nosotros ahora giraremos a la examinación de algunos elementos claves que necesitan ser cubiertos por una federación de baloncesto al preparar su plan estratégico.

Ellos son:

1. El país
2. La condición política y económica en el país
3. La posición y la organización del baloncesto
4. La estructura y la administración de la Federación Nacional.

2. El País

El número de habitantes, el área y la densidad de la población, son los asuntos que afectan el plan de desarrollo del país. La estructura de la población, la urbanización, la aduana/la tradición/la religión, los valores morales/éticos, los idiomas, la educación y características genéticas deben ser considerados también al definir los objetivos e identificar los objetivos básicos apropiados.

El número de habitantes, proporción masculino/femenino, el porcentaje de la juventud, la densidad de población y urbanización son los parámetros principales a ser tomados en consideración al crear un plan de desarrollo para la Federación Nacional. El desarrollo del baloncesto en las ciudades capitales con una población grande, debe ser la prioridad. Todo plan de desarrollo tienen que ser ligado con los lugares donde las oportunidades más grandes existen.

Es muy importante saber cómo funciona el sistema de educación; el número y la ubicación de las escuelas de primaria y secundaria. Cómo el Departamento de Educación estructura las escuelas en el país y el número y condición de las facilidades de baloncesto al aire libre y cerradas en las escuelas es información valiosa.

Los objetivos del baloncesto deben estar relacionados al tipo de cuerpo y el físico de la población. En los países donde el tipo de cuerpo no es óptimo para el baloncesto, es necesario encontrar maneras de pro-

**Desventaja local genética
debe ser compensada con
la buena instrucción y la
práctica individual.**

mover el baloncesto como una elección favorable para niños (permite la animación/atracción y la inclusión de niños tan temprano como sea posible). El físico desfavorable puede ser compensado, con la buena instrucción y la práctica individual - por ejemplo, la falta de altura puede ser compensada con mejor técnica individual, tiro con precisión, velocidad, etc. El concepto del juego debe ser ajustado a las características físicas,

las habilidades y capacidades de los jugadores, para lograr los mejores resultados posibles.

El clima es un factor importante en la planificación especialmente al considerar el calendario de la competencia y la infraestructura deportiva. Es muy importante para la agenda de competencia, en las regiones que representan las condiciones climáticas extremas y los períodos largos del mal tiempo (las temperaturas muy bajas o muy altas, los aguaceros recios...). El calendario de competencia debe ser planificado para que las ligas (especialmente las competencias en las planas más bajas) sucedan durante el estado de tiempo favorable. Sólo si es inevitable, debe la competencia continuar durante períodos desfavorables de tiempo. Bajo estas circunstancias, nosotros recomendamos un sistema de competencia de



torneos en las ciudades que tienen las facilidades adecuadas y las buenas líneas de transporte.

Las condiciones climáticas del país también afectan las decisiones relacionadas a la infraestructura del deporte. Ellas son un factor determinante al evaluar la viabilidad de construir las facilidades al aire libre. Son decisivas al momento de escoger el tipo, características y equipos técnicos de facilidades interiores destinadas para el baloncesto y otros deportes. Es decir, las condiciones climáticas y el presupuesto disponible para la construcción de instalaciones deportivas son los factores importantes que influyen el desarrollo del baloncesto en cualquier país.

Al definir los objetivos, la FN debe tomar en consideración la función social del baloncesto en la sociedad. Esto es especialmente importante en sociedades multiétnicas. En tales situaciones el rol social del baloncesto debe ser enfatizado para proporcionar el financiamiento adicional para actividades de baloncesto. Por medio de la promoción, este aspecto del baloncesto puede reforzar la posición y la influencia de nuestro deporte en la sociedad.

Las tradiciones y preferencias etnias afectan la planificación de objetivos prácticos y la dirección de actividades de desarrollo. En las comunidades donde la influencia de la religión es especialmente fuerte, la promoción debe ser ajustada especialmente a la actitud de la religión hacia el deporte. Es decir, la promoción del baloncesto debe ser enfocada principalmente en características del baloncesto que representan los valores generalmente aceptados.

La calificación y la posición del deporte de mujeres y su promoción deben ser armonizadas con principios sociales y deben estar de acuerdo con los objetivos positivos seguidos por la religión y la sociedad en general.

En países con conflictos étnicos el baloncesto debe ser utilizado para aminorar las tensiones étnicas y debe aumentar la comprensión y la cooperación interétnico. La FN debe estar consciente de que la seguridad de sus miembros es un aspecto importante de la imagen positiva del baloncesto. Si es necesario, las medidas de seguridad deben ser tomadas para prevenir un aumento posible de tensiones y un riesgo de conflicto interétnico.

La accesibilidad y los sistemas de transporte son otros factores importantes al crear un plan de desarrollo para la Federación Nacional. La FN debe determinar su estructura organizacional y administrativa, la estructura de la competencia y el programa educativo, después de considerar el número de vehículos, trenes y aviones, su frecuencia, la disponibilidad y los costos. Las líneas de transporte son también un importante requisito previo al crear un sistema óptimo de competencias internacionales (el club y el equipo nacional) en el nivel regional, continental e intercontinental. Estos factores influyen las posibilidades de la cooperación intensiva a largo plazo (los juegos, los torneos, la educación, el intercambio de expertos, etc.) con países vecinos.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

3. La Situación Política y Económica del País.

Al crear un plan de desarrollo, la FN debe examinar todos los aspectos políticos y económicos del país. La división política del país (las regiones, las provincias, los estados) puede determinar la estructura de la organización futura de la FN y esto tiene que ser estudiado con cuidado. La FN debe tomar en consideración las estructuras exitosas utilizadas por otras federaciones deportivo y por la estructura de la organización comúnmente aplicada en otras instituciones dentro del país (varios cuerpos y su número, la jerarquía, etc.), pero no necesariamente las tiene que aplicar. El conocimiento de las divisiones electorales, de telecomunicación y escolares hechas por instituciones gubernamentales respectivamente, es importante y podría ser útil al crear la estructura de la organización de la FN.

La membresía en tratados internacionales y asociaciones es otro factor que podría ser útil al crear un plan de desarrollo exitoso. Los países que son miembros de la República, Francófona y la liga árabe, etc., tiene una oportunidad de tomar parte en las competencias del deporte/baloncesto organizados por esos cuerpos. Algunas instituciones internacionales y organizaciones no gubernamentales apoyan la cooperación regional e Interestatal y eso también debe ser explotado siempre que sea posible y dondequiera que contribuya al cumplimiento de los objetivos. Las asociaciones políticas facilitan comunicación y tal cooperación pueda generar apoyo substancial del gobierno. Para pequeñas y federaciones pobres esto puede ser muy importante.

La posición política internacional de un país podría influir en los torneos amistosos/partidos de exhibición. Tales acontecimientos deben ser planeados para que sucedan en países vecinos con los que hay una cooperación interestatal así como la tradición de cooperación en el baloncesto. La base de la cooperación internacional y el intercambio deben ser los protocolos existentes y la tradición de cooperación mutua entre países. Cada FN debe establecer las relaciones con las federaciones avanzadas que podrían ayudarlos a mejorar la calidad y la organización de su trabajo.

La situación económica y la estabilidad de un país son los factores importantes a proporcionar una estructura estable de la FN. La situación económica podría tener un impacto directo en el deporte, ya sea por vía de la infraestructura para el deporte (las facilidades, salones deportivos) o vía subvenciones/becas Gubernamentales directas hacia el deporte.

Cada nivel del baloncesto desde equipos nacionales a competencias de clubes e inclusive las ligas de las escuelas serán influidas por la "infraestructura" de la nación. En los países económicamente fijos que planean y tienen recursos, el presupuesto es mucho más fácil que en países más pobres. El presupuesto, las reservas y el tiempo de recibo de ingresos, afectan directamente el alcance, el número y la calidad de actividades de las federaciones y equipos nacionales. Las acciones/actividades de la FN y la selección de grupos objetivos podrían depender de las industrias que sostienen tradicionalmente los deportes y generar las ganancias/rentas más grandes.

La estrategia de mercadeo de la FN podría ser creada alrededor de las compañías que son un factor influyente de la economía del país. La situación económica del país tiene un impacto directo en los medios generales de comunicación. Es importante saber el número de periódicos, las estaciones de radio y la televisión así como el número de computadoras por hogar para crear los medios y la estrategia de mercadeo de la FN.



4. El Estatus y la Organización del Baloncesto

Antes de crear su estrategia, la Federación Nacional debe tener un entendimiento claro de la estructura general del deporte en el país. Es importante tener una relación buena con todas las instituciones gubernamentales, en particular con el Departamento de Educación/Deportes. Una relación buena con el Comité Olímpico Nacional es un deber. El CNO puede ser un aliado fuerte de toda FN para desarrollar el deporte del baloncesto. La posición del baloncesto es reflejada mejor en la

relación entre grandes sistemas industriales e instituciones estatales en el un lado y la organización del baloncesto y sus iniciativas y requisiciones en el otro lado. Para desarrollar nuestro deporte y mejorar nuestra organización, nosotros debemos tener la relación buena con

Maneras deben ser encontradas para que el baloncesto llegue a ser la primera elección de los niños en los colegios. estos otros intereses creados. El estatus del deporte en general y el baloncesto en particular, afecta la planificación y establecimiento de promociones, así como el reclutamiento de nuevos miembros y seguidores del baloncesto. En todos los casos, los efectos positivos del baloncesto deben ser promovidos en una base continua y deben haber maneras para que el baloncesto llegue a ser la primera elección de los niños en las escuelas. Los programas de apoyo gubernamental (por ejemplo, los deportes contra las drogas, el alcohol, la violencia y cosas por el estilo) que puedan ser implantados paralelos con las actividades del baloncesto puede ser una importante fuente adicional de fondos para la organización del baloncesto y tendrá buena acogida por el público en general.

El apoyo político es muy importante para planes de desarrollo que requieren los recursos financieros substanciales y una infraestructura mejorada. Los recursos humanos, organizacionales, materiales y financieros son los factores importantes que deben ser tomados en consideración al definir el alcance y la estructura de los programas de desarrollo. Los programas necesitan ser racionales y efectivos, así como adaptados para llenar las necesidades de varios grupos objetivos y niveles diferentes de la membresía.

La tradición es también un factor importante que determina la capacidad del baloncesto para atraer y alentar nuevos miembros y por ellos, aumentar la influencia y la posición en el país. Sin embargo, por medio de la planificación detallada y la actividad paciente y consistente, la situación puede cambiar considerablemente.

El establecimiento de un servicio/departamento dedicado de mercadeo o el compromiso de una agencia especializada son deseables.

Los objetivos deben ser definidos de manera real y ser proyectados según el potencial verdadero para el éxito. Si esto no es el caso, si los objetivos no son prácticos, los resultados logrados serán el contrario a esos intencionados. Los recursos financieros, materiales y humanos disponibles al deporte, determinan las acciones y los planes de desarrollo a corto plazo y a largo plazo.

El método, el alcance y la forma del desarrollo dependen de la situación específica y las necesidades actuales de la federación.

El uso de valores positivos, el uso sabio de los recursos de la organización, y la publicidad adecuada crean las condiciones previas necesarias para una campaña exitosa de mercadeo que debe proporcionar mejores condiciones de trabajo y crea nuevas oportunidades. El establecimiento de un ser-



vicio/departamento dedicado de mercadeo o el compromiso de una agencia especializada son deseables. Una publicidad bien pensada y actividades correctamente dirigidas son esenciales para el progreso del baloncesto y la creación de un ambiente conveniente para la implementación de las actividades planeadas.

La región geográfica debe ser el marco de trabajo para el nivel básico de la competencia así como la base para todas las competencias más jóvenes de la categoría.

Cuando todas las condiciones generales son revisadas, la FN tiene que analizar su estructura interna para tener un retrato completo de cómo adelantarse. Para tener éxito, el primer asunto para ser revisado es la estructura regional de la FN. Las regiones deben estar a cargo de todas

las actividades de las federaciones en su territorio, tal como el reclutar nuevos miembros, la educación, seguimiento, monitorear y mejorar la calidad, la competencia, apoyo administrativo/logística y otros asuntos semejantes. El tamaño, la población y la interacción entre las regiones determinan los parámetros a ser considerados en la planificación de todas las actividades de las federaciones. La creación de regiones de baloncesto, depende del área/superficie total, la densidad de la población, las líneas de transporte y el potencial económico de las divisiones dentro de cada país. Al definir las fronteras regionales, precaución debe tomarse con respecto a las distancias óptimas y transporte local (el precio y la frecuencia). Las competencias y otras formas de cooperación en el nivel regional pueden llegar a ser una parte esencial de los programas de desarrollo de los países que carecen los recursos financieros.

En muchos países el sistema de la competencia está ligado directamente con el número y la calidad de los equipos en un territorio. La región geográfica debe ser el marco de trabajo para el nivel básico de la competencia así como la base para todas las competencias más jóvenes de la categoría. El nivel más bajo de la competencia siempre está relacionado a una región, y la estructura y el tamaño de la región determinan el número de niveles de competencia a ser organizados dentro de ella. El sistema de competencia debe ser de acuerdo con los principios aplicados al establecer las regiones, especialmente las competencias de categorías más jóvenes y las competencias a nivel de la base. Al mismo tiempo, las relaciones mutuas entre las regiones y su interacción, afectan la estructura de los sistemas nacionales de competencia.

Las categoría jóvenes de competencias y todas las competencias de las planas más bajas que incluyen clubes de bajo potencial financiero deben ser organizadas a nivel regional, mientras que las competencias entre las regiones deben ser organizadas aplicando el sistema más costo efectivo/racional (por ejemplo, torneos). El sistema de competencia debe ser hecho a la medida de las condiciones existentes.

Lo que es mejor, depende tanto en la base territorial de la organización que juega baloncesto, la situación financiera, el nivel de la habilidad, la infraestructura, la agenda y otros factores. El sistema de competencia debe ser diseñado según la estrategia de desarrollo para el baloncesto, tomando en consideración los medios financieros de los clubes. El sistema de competencia debe ser diseñado para llenar los requisitos de jugadores en desarrollo, la inclusión de tantos jugadores activos como sea posible, así como llenar el requisito de organizar la competencia en conformidad con la cal-



idad del baloncesto en el país particular. Esto entonces generará los beneficios más altos de mercadeo para nuestro deporte. El desarrollo de todos los que tienen intereses creados en el baloncesto debe ser hecho también para la estructura regional, con la educación básica, con la instrucción práctica, y con la instrucción avanzada. La reexaminación a todos los miembros de la organización debe ser organizada a nivel regional. La educación es una condición principal para mejorar la calidad. Existen diferentes enfoques y maneras en las que la educación debe ser realizada. El enfoque óptimo dependerá, entre otros factores, del número de miembros potencialmente interesados en la organización (jugadores, entrenadores, árbitros, miembros de una comisión, el personal administrativo, los médicos y cosas por el estilo) en el territorio.

5. La Estructura y Administración de la Federación Nacional de Baloncesto

En la próxima fase es necesaria revisar la estructura existente de la FN y lo primero en la "lista de cosas para hacer" está la constitución de la FN, sus normas y reglamentos. Los reglamentos deben ser creados de acuerdo con los reglamentos de la FIBA, utilizando la experiencia y las soluciones aplicadas en federaciones más desarrolladas y exitosas (no necesariamente las de baloncesto). Las soluciones específicas deben ser adaptadas para convenir la estrategia del desarrollo, eso es, las particularidades locales, tomando en consideración los resultados logrados por acciones en otras federaciones semejantes o más desarrolladas.

El sistema y la frecuencia de elecciones, la base electoral y otros elementos deben ser de acuerdo con los reglamentos de la FIBA y el procedimiento normal en el país. Es esencial que los cuerpos elegidos sean sostenidos por los clubes más influyentes, y por las instituciones del estado, para ellos poder imponer sus decisiones con autoridad. En la FN la estructura de la organización es necesaria para incluir el personal de todas las estructuras del baloncesto, así como representantes del gobierno y las instituciones económicas que proporcionan apoyo financiero y pueden mejorar la posición del baloncesto.

El personal administrativo debe mejorar constantemente su conocimiento y habilidad, manteniéndose al mismo paso con el progreso y las tendencias tecnológicas en el desarrollo del baloncesto a través del mundo.

Los sistemas de administración y toma de decisiones en la FN tienen que ser sencillos y claramente definidos. La FN debe proporcionar programas de calidad, ser competente y tener la autoridad sobre el baloncesto en el país. Los puestos clave deben ser asignados a personas de calidad y sumamente competentes, que deben ser apoyados por el personal deportivo profesional de la administración.

El personal administrativo del baloncesto debe tener los requisitos apropiados y la experiencia adecuada de trabajo con organizaciones de deportes. Además de eso, ellos deben mejorar constantemente su conocimiento y habilidad, manteniéndose al mismo paso con el progreso y las tendencias tecnológicas en el desarrollo del baloncesto a través del mundo. La selección del personal adecuado, el establecimiento de la estructura de la organización, la información oportuna y de calidad, así como la toma de decisiones oportuna y adecuada, crea una base para el desempeño efectivo. La especialidad, la aplicación de tecnologías avanzadas, la experiencia y las soluciones positiva tratadas y probadas, deben permitir el uso racional/costo efectivo y óptimo de todos recursos disponibles.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

Los presupuestos para todas las actividades tienen que ser prácticos y diseñados para lograr los objetivos estratégicos. El apoyo financiero del gobierno y el financiamiento presupuestario deben asegurar las operaciones básicas de la federación. Además, la FN debe asegurar sus propios recursos a través de varias actividades. El número de selecciones/equipos nacionales, el tipo y el alcance de la preparación a ser organizado por la federación depende del presupuesto disponible de la federación, mientras que las prioridades tienen que ser determinadas por una estrategia a largo plazo.

La estrategia de mercadeo depende mucho de los resultados de la federación, pero otros recursos obtenidos por el baloncesto deben ser utilizados también para así hacer uso de todos los fondos disponibles.

Las actividades promocionales y comerciales, tales como la organización de competencias, los campamentos, programa de mercadeo, así como la inclusión de proyectos financiados por el gobierno, podrían atraer los recursos adicionales y mejorar la posición y la influencia del baloncesto. Es necesario utilizar todas las posibilidades disponibles y pedir apoyo del gobierno para organizar las competencias internacionales. Estos contribuirán al refuerzo de la infraestructura, la organización, la base financiera, así como la promoción del baloncesto y el logro de mejores resultados.

El alcance y el concepto de las actividades de mercadeo deben ser de acuerdo con la posición y la influencia del baloncesto en el país. En el caso de federaciones más pequeñas, la evaluación de la situación y la planificación deben ser llevadas a cabo por una agencia especializada. El mercadeo y las actividades promocionales y las expectativas deben reflejar la situación económica verdadera, y son adaptadas a la posición, las ventajas y la calidad del baloncesto en el país. La Federación debe destacar las estrategias/objetivos del desarrollo, los efectos positivos a largo plazo en la sociedad como un todo.

El alcance y el concepto de las actividades de mercadeo deben ser de acuerdo con la posición y la influencia del baloncesto en el país.

visión hacen (pagado quizás en el principio), junto a una mejoría en la calidad y atracción del baloncesto, tendrá como resultado un interés aumentado en el baloncesto y una mejora gradual de su posición y rol. Para lograr los objetivos estratégicos los medios deben ser utilizados para la promoción del conjunto de valores y objetivos establecidos por la Federación. Los jugadores talentosos deben ser presentados en los medios y ellos deben llegar a ser las personalidades/celebridades o los ídolos públicamente conocidos; los futuros promotores de las ideas y programas de la Federación.





Al crear el plan estratégico, cada FN debe estar informada que además del presupuesto, hay también otros factores restrictivos que afectan el alcance y la calidad de los programas nacionales del equipo, tal como la calidad verdadera de jugadores, el personal que entrena, la infraestructura y la compatibilidad de agendas de varias competencias internacionales. La cooperación y los lazos de unión con los países con los que hay una relación tradicionalmente buena, así como con los países donde el baloncesto está en un nivel más alto, debe contribuir al progreso más rápido y a un aumento en la calidad de operaciones y organización de la FN. Las competencias oficiales y planificación de otras actividades internacionales dependen de la situación en la Zona FIBA correspondiente y el plan de sus actividades.

Los programas de equipos nacionales, especialmente los programas de equipos juveniles deben ser diseñados de acuerdo con, y apuntado a la implementación de los objetivos estratégicos de la resultados con equipos juveniles, mientras jugadores llegan a ser inferiores a sus opositores en el equipo mayor. Todos estos factores deben ser considerados en la preparación de un programa óptimo de trabajo. Todas

Todas las actividades emprendidas por la Federación deberán servir el propósito de alcanzar sus objetivos estratégicos.

las actividades de la federación, tales como la promoción, reclutamiento y el trabajo con jóvenes, la educación y la función social del baloncesto deben servir a los objetivos estratégicos de la Federación (previamente establecidos de acuerdo con las condiciones y los recursos existentes

disponibles). Todas esas otras actividades deben ir de acuerdo con la estrategia general del desarrollo y ajustadas a los recursos financieros disponibles. La Federación debe empezar inicialmente cualquier actividad que podría representar potencialmente nuevas fuentes de financiamiento y ser instrumentos para la promoción del baloncesto. Algunas actividades tales como los campamentos, bola callejera, el mini-baloncesto, etc., tienen más alto potencial para mercadearlas y la habilidad de generar ingresos a largo plazo. Estas necesitan ser más orientadas al mercado.

6. La solución de problemas

Esté consciente que a veces las cosas no irán en la dirección correcta y usted quizás enfrente situaciones difíciles. Hay un dicho que un problema o la crisis son una oportunidad peligrosa - es algo que tiene su propia tensión, pero tiene también la posibilidad de una solución creadora y útil. Aquí tenemos un acercamiento a situaciones difíciles:

Hay seis pasos básicos en la solución de problemas:

1. Reconociendo y definiendo el problema
2. Analizando y clarificando el problema
3. Revisando soluciones alternas
4. Escogiendo una solución
5. Implementando una solución
6. Evaluando una decisión

El bosquejo que sigue proporciona una oportunidad para usted analizar un problema de baloncesto en su país. Tenga presente que una actitud positiva que tiene solución de problemas como una oportunidad va lejos para asegurar una solución exitosa.



FIBA

We Are Basketball

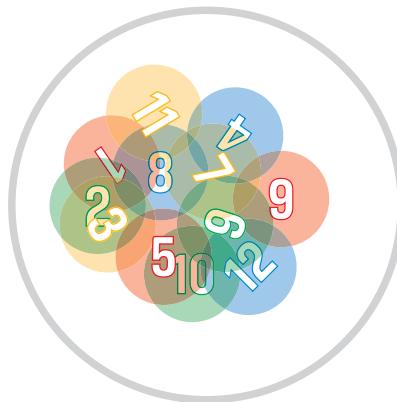
ESTRUCTURANDO

1

1. Reconociendo y Definiendo el Problema
 - ¿Cuáles son las características?
 - ¿Cuándo aparecieron por primera vez?
 - ¿Qué sucedió antes de esto?
 - ¿Qué acontecimientos o incidentes ilustran el problema?
 - ¿Cuál es exactamente el problema? ej. Indíquelo claramente en términos de datos específicos y responsabilidades.
 - ¿Cómo me afecta este problema o a mi asociación?
 - ¿Cómo contribuyo yo a la existencia continua del problema?
 - ¿Qué no he hecho para ayudar a eliminar este problema?
2. Analizar y Clarificar el Problema
¿Quién ve esto como un problema?
 - ¿Por qué ven ellos esto como un problema?
 - ¿Quién es afectado por el problema?
 - ¿Cómo son ellos afectados?
 - ¿Quién más está implicado con el problema y cómo?
 - ¿Que otros factores influyen el problema? (ej. El presupuesto, la tradición, las actitudes, etc.)
 - ¿Cómo está usted implicado en el problema?
 - ¿Qué desea usted ver cambiado?
 - ¿Quién tiene el poder de hacer estos cambios?
 - ¿Qué fuerzas positivas existen que lo ayudará a resolver el problema?
 - ¿Qué fuerzas negativas existen que le puede impedir para resolver el problema?

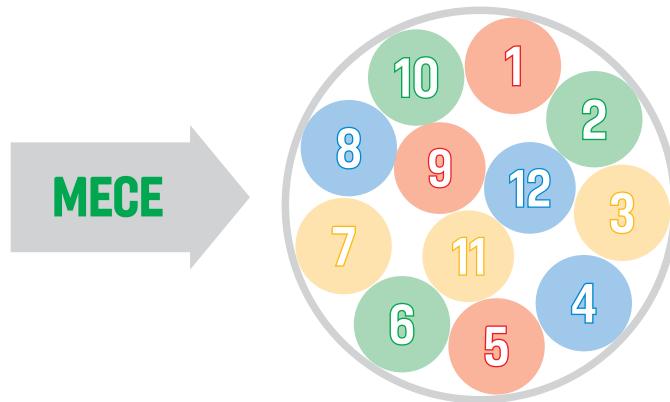
Una técnica conocida como el principio de MECE lo puede ayudar a resolver el problema al identificar los puntos clave que quizás estén escondidos, pero son todavía parte de él.

NON-FRAMED PROBLEM



MECE

FRAMED PROBLEM



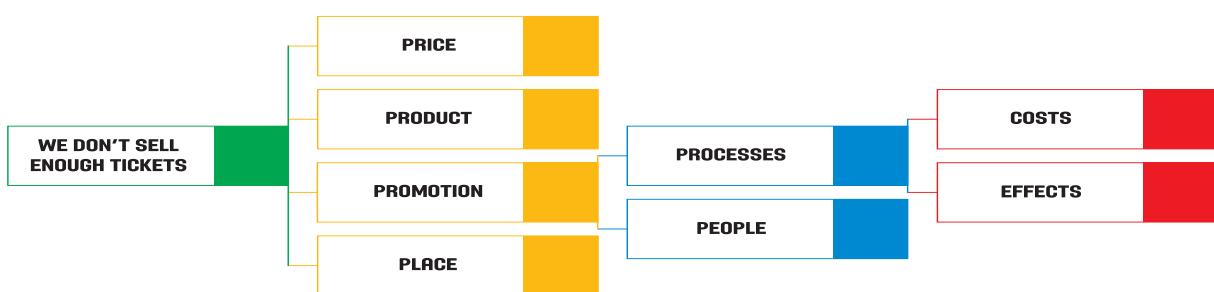


MECE significa Mutuamente Exclusivo pero Colectivamente Exhaustivo.

ME: Separe el problema claramente en asuntos, no súper impuestos

CE: Cerciórese que ningún asunto ha sido pasado por alto

Utilizando el método de MECE, usted debe cerciorarse no hacer distinción entre la causa y el efecto, entre problemas y síntomas. Utilice el árbol de la lógica, tratando de eliminar el asunto para llegar a la fuente verdadera del problema. Aquí está un ejemplo de un árbol de la lógica:



3. Revisando soluciones alternas

(Blue-Skying):

Imagínese que está a un año de la fecha de hoy. Usted goza todavía los beneficios de los cambios positivos que usted ha hecho a consecuencia del proceso para resolver problemas hoy. Usted experimenta muy pocas dificultades en el área de su "problema" previo.

- Enumere todos los cambios que usted ha hecho a consecuencia de su decisión acerca de este problema. Sea imaginativo y creativo.
- Escoja sus primeras tres prioridades de esta lista es decir las tres áreas más importantes para el cambio con respecto a este problema. Sea específico

Tormenta de Ideas (Brainstorming):

Una manera buena de generar las ideas para soluciones es una tormenta de ideas o "brainstorming" simplemente pensar "liviana y rápidamente". Sea tan extraño como usted quiera en anotar las primeras cosas que vengan a su mente. A veces ideas que parecen alocadas pueden provocar otros enfoques útiles.

Las reglas para una tormenta de ideas:

- Anote cada idea que viene a su mente
- No juzga ni evalúa la idea todavía
- Debe repetir las ideas - inclúyalas en su lista
- Piense en nuevas soluciones o ideas por 3 o 4 minutos
- Deténgase si usted rompe alguna regla

Cuando usted haya terminado la sesión del "brainstorming" pase unos minutos antes de escoger sus primeras tres ideas de la lista. Sea específico.

4. Escogiendo una Solución:



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

- Identifique varias soluciones alternas razonables al problema.
- Identifique los criterios importantes para evaluar cada alternativa.
- Pruebe cada solución alterna con los criterios. Determine si una alternativa parece más razonable que los otros.
- Si es necesario, pruebe su razonamiento y la solución preferida con otras personas.

5 Implementando una Solución

1. Escriba los pasos de acción mayores que usted tomará.
 2. Describa estos pasos en el orden que usted espera que ocurran.
- ¿Qué autoridad requiere usted para proceder con su solución?
 - ¿Qué grupos claves de individuos tendrá usted que implicar para proporcionar los recursos y el apoyo?
 - ¿Cuáles son los tropiezos o los obstáculos mayores que necesitan ser vencidos?
 - ¿Cuáles son los primeros pasos que necesitan ser tomados en las próximas semanas?
 - ¿Quién iniciará la acción?
 - ¿Quiénes necesitan mantenerse informados?
6. Evaluando una decisión?
 - ¿Qué cambió?
 - ¿Qué sistemas progresivos de insumo utilizó usted?
 - ¿Qué datos cuantificables puede medir usted para indicar el cambio?
 - ¿Qué áreas adicionales para mejorar ve usted?

7. Tenga presente

Los líderes de Baloncesto deben ganar el respeto de aquellos a quienes ellos dirigen. Ellos deben ser dirigidos por valores claramente indicados y una conducta intachable. Ellos deben ser percibidos como personas honestas y confiables, ellos van a influir en la membresía de su organización para que inviertan su tiempo en el deporte. Los líderes efectivos deben tener una visión clara de a dónde va su organización y el deporte. La visión es necesaria en la formulación de metas y estrategias para la Federación Nacional. El liderazgo debe asegurar que la Federación Nacional defina su visión y debe proporcionar las oportunidades de cumplirla.

El baloncesto debe desarrollar una cultura más abierta y democrática de la organización. El estilo de liderazgo paternalístico de arriba a abajo ya está probablemente obsoleto. Las sociedades son hoy más pluralista y serán más aun en el futuro. La diversidad en creencias, valores, elecciones de intereses y estilos de vida es inevitable y legítima. La diversidad y la crítica constructiva deben ser consideradas en las fuerzas de una cultura de organización abierta. El baloncesto debe invertir en la administración de sus recursos humanos. Las personas activas son más importantes que las físicas y las financieras. El baloncesto debe atraer al hábil y re-entrenar a éhos que lo requieren. El baloncesto necesita a individuos talentosos que pueden levantar fondos, organizar los programas, comunicarse con los medios, entrenar, educar y emprender muchas otras tareas.

1

ESTRUCTURANDO



FIBA

We Are Basketball



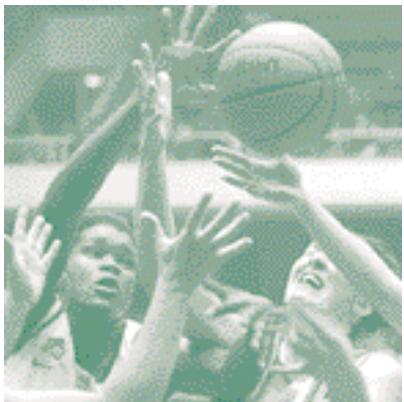
FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Administración es Estrategia en acción

Antes de que entremos en detalle acerca de qué es la organización administrativa, permítanos empezar con un recorrido corto. La organización administrativa, o la estructura de una organización, deben ser establecidas sólo después de que la estrategia futura de la organización haya sido establecida.

La estructura es la manera para llevar a cabo su estrategia y por lo tanto es la mejor manera de llevar al máximo el potencial de sus recursos.

Por eso es que cuando a usted se le presenta una estructura usted se debe preguntar: "¿Cuál es la estrategia detrás de esto?" Cuando alguien propone una nueva estructura usted debe preguntar: "¿Qué cambios en la estrategia requieren cambios en la estructura?" O cuando alguien dice: "La estructura está equivocada", usted debe preguntar: "¿Entonces está la estrategia correcta?" Con esto dicho, permítanos echar un vistazo a lo que se necesita para crear la estructura.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	33
1. Introducción	35
2. La Oficina	35
3. El Secretario General/Oficial Ejecutivo General	36
4. El liderazgo	37
5. El Director Técnico	38
6. El Comité de la Juventud	39
7. Comités	40
8. Los Voluntarios	40
9. Necesidades Estructurales adicionales	43
10. La Relación con el Gobierno	43
11. La Relación con el Comité Olímpico Nacional	44
12. Tenga en mente	47
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

Uno de los propósitos de la Federación Nacional es de alentar el desarrollo del deporte del baloncesto en TODOS los niveles a través del país.

Esto estructura las competencias, asegura los recursos, incluyendo finanzas y establece los procesos que mantiene al baloncesto evolucionando. Preserva el espíritu del baloncesto y tradiciones (y aún más lo enriquece) teniendo en cuenta su impacto y contribuciones sociales significativas y muy positivas a la comunidad (la salud, educación, unidad, la creación de empleos, el entretenimiento, la identidad nacional). La meta más importante para la Federación es el deporte y hacerlo accesible y disponible a TODOS. Para que la Federación Nacional tenga éxito y pueda participar activamente y

La federación tiene que considerar seriamente tener el espacio para oficinas adecuadas y permanentes y un personal profesional.

emprender la ejecución de una misión de servicio a la comunidad, tiene que ser eficiente, segura y bien organizada.

Mientras el baloncesto se profesionaliza cada vez mas y las demandas para los servicios son más grandes cada día, la federación tiene que considerar seriamente tener el espacio para oficinas adecuadas y permanentes y un personal profesional. Muchos clubes y la mayoría de las ligas ahora son dirigidos por un personal profesional. La federación debe mejorar la calidad de los servicios que proporciona a sus miembros para que vaya al mismo paso que las demandas crecientes de nuestro deporte.

Los voluntarios son una inversión invaluable e indispensable para la federación, pero la federación nacional debe encontrar la manera de complementar el trabajo de voluntarios con personal permanente, calificado y entusiasmado.

2. La Oficina

La máxima prioridad para la federación nacional es tener su propio espacio para oficinas que estén localizadas en la ciudad donde grandes instituciones de gobierno estén localizadas (generalmente la capital del país). Si no es posible tener su propio espacio para oficinas, es bueno tener alquilado un espacio para oficinas dentro del edificio donde otras federaciones de deporte están localizadas o dentro de la oficina Comité Nacional Olímpico. Lo más importante es tener un espacio para oficinas (la Sede Nacional de la Federación) donde la federación nacional pueda comunicarse regularmente, por teléfono, fax, computadora, y tener acceso al Internet y una dirección de correo electrónico (la dirección de correo electrónico debe ser un correo electrónico oficial de la organización). La federación nacional debe evitar las direcciones de correo electrónico tales como Yahoo o Hotmail.

La solución perfecta para la federación nacional es tener su propio espacio para oficinas dentro del Centro de los Deportes o el Salón de Deportes o tener su propio gimnasio donde la sede de la federación esté localizada y donde equipos nacionales podrían practicar. Esto ayudaría a la federación nacional a supervisar todas las actividades en un lugar y para coordinar fácilmente varias actividades de la Federación. Tener su propio gimnasio ayudaría la federación a organizar varias actividades comerciales y tener ingresos adicionales.



La federación debe estar consciente que hay una necesidad para un lugar substancial de almacenamiento donde diferente equipo técnico sería almacenado (libros de reglamentos, videos, los balones, los uniformes de la práctica y de juego, el equipo médico, y cualquier otra material secundario). Esto tiene que ser un lugar seguro y asegurado y todo equipo debe ser registrado y numerado y ser inventariado regularmente.

3. El Secretario General/Oficial Ejecutivo General

Idealmente cada federación debe tener a un Secretario General/Oficial Ejecutivo General (de aquí en adelante se llamará Secretario General para simplificar) que manejará las operaciones diarias y asumirá toda responsabilidad. El Secretario General debe ser un administrador y el director ejecutivo de la secretaría permanente de la federación. Este papel es fundamental para el funcionamiento estable de la federación. Él/ella debe tener la capacidad de estar envuelto en todas las actividades de la federación. Él/ella debe ser empleada a tiempo completo por la federación si hay los recursos financieros adecuados. Si no, la posición puede ser una posición de voluntario.

El Secretario General será designado por la junta directiva de la federación y se quedará en el puesto por un período determinado por un contrato que contiene la compensación financiera adecuada y responsabilidades claramente definidas.

La junta directiva puede de vez en cuando, conferir sobre el Secretario General cualquiera de los poderes de la junta. El Secretario General podría ser el único representante legal de la federación, si es puesto bajo el mandato por la Junta Directiva. El Secretario General debe dirigir la administración de la Federación Nacional, supervisar y controlar varios departamentos y coordinar todas las actividades de la Federación.

En particular el Secretario General tendrá los siguientes deberes:

- Asegurar la implementación de todas las decisiones tomadas por la Asamblea General y la Junta Directiva.
- Convocar y preparar las sesiones de la Asamblea General y la Junta Directiva.
- Preparar las reuniones de los Comités de trabajo de la federación.
- Cerciorarse que las minutas e informes de las reuniones sean preparadas apropiadamente y mantenidas en un sistema de clasificación (archivo).
- Enlazar con varios Comités y cuerpos externos.
- Manejar la organización de la Secretaría y su personal, incluyendo emplear y manejar a los empleados y reclutar y supervisar a los voluntarios de la federación.
- Manejar y documentar correctamente las actividades financieras de la federación.
- Asegurar que los directores de varios comités apliquen el programa de la federación al máximo de sus capacidades dentro del tiempo que estipula la agenda y el presupuesto establecido por la Asamblea General y la Junta Directiva.
- Asegurar que la organización pueda enfrentarse con el cambio, desarrollar una visión, y alinear a personas a la visión.



- Mantener todos los registros de actividades y reuniones.
- Correspondir inmediata y eficientemente.
- Asegurar las buenas relaciones, internas y externas con otras organizaciones que afectan el bienestar de la federación y que tienen un impacto en sus actividades.
- Ser un motivador y el motor para todas las actividades de las Federaciones Nacionales.
- Informar regularmente a la Asamblea General/Junta Directiva en todos los asuntos relacionados a las operaciones de la federación y llevar registros de tales informes.

4. El liderazgo

El Secretario General debe tener en cuenta que él es el líder administrativo de la organización pero al estar en una posición del liderazgo no le hace un líder. El liderazgo puede ser definido ampliamente

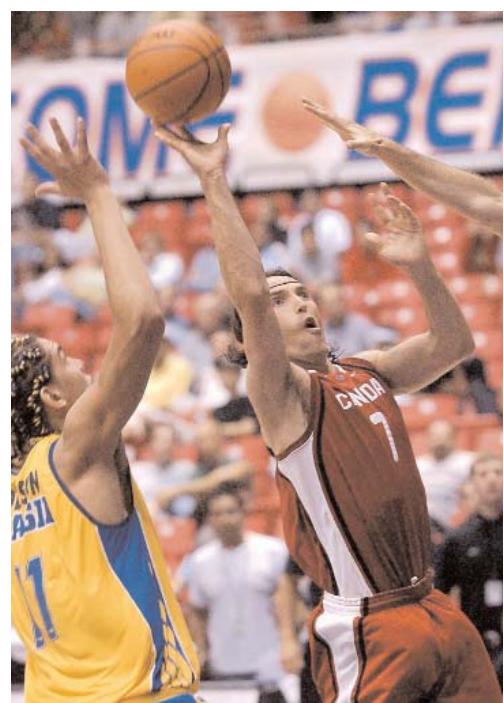
Los líderes efectivos necesitan desarrollar las habilidades específicas a sus responsabilidades particulares y sentirse cómodos al aplicar esas habilidades en situaciones difíciles así como situaciones agradables.

Líderes necesitan desarrollar habilidades específicas a sus responsabilidades particulares y sentirse cómodos al aplicar esas habilidades en situaciones difíciles así también como en situaciones agradables.

Esto significa que para ser efectivo, un líder debe ser "emprendedor de tareas" o capaz de conseguir que el trabajo se haga, así como "emprendedor de procesos" o enfocado en crear las relaciones sanas interpersonales. En todas las organizaciones, los líderes necesitan tratar a las personas decentemente mientras los motiva exitosamente hacia un desempeño alto en su trabajo. El uno no sucede sin el otro.

Un líder es uno que motiva, provee dirección y delega responsabilidad y autoridad hacia los demás. El los desafía a que se logre el trabajo, para resolver los problemas y para tomar las decisiones para el logro de metas y objetivos del grupo. El es respetado por su compromiso y el trabajo, por su sabiduría y personalidad, y por la justicia y el tratamiento apropiado hacia otros.

Traer a un líder capacitado de una situación a otra no garantiza necesariamente el éxito. La situación misma





tiene una relación directa al tipo de líder que surgirá y el éxito que él experimentará. La responsabilidad primaria del líder es de manejar los recursos humanos del grupo a la luz de las limitaciones sustanciales. Esto requiere una comunicación prudente, y un clima de honradez y confianza.

El líder debe estar también consciente de sus cualidades personales y de las de sus miembros. El motivar a los miembros del grupo viene a ser un objetivo principal. Las personas mantienen la motivación a causa de la satisfacción y sentimiento del logro que ellos derivan de la actividad. Reconocer qué individuos funcionarán mejor en cada situación, y después delegar de acuerdo, es la manera más fácil al liderazgo exitoso.

No hay lista de cotejo de conductas para el liderazgo apropiado a situaciones definidas. Para ser verdaderamente efectivo, uno debe procurar descubrir por lo menos algunas condiciones, circunstancias y variables que se combinan en cualquier situación para producir éxito o fracaso. Las siguientes sugerencias pueden ayudar a individuos aumentar sus capacidades de liderazgo:

- Estar consciente de sus propias capacidades y los motivos que afectarían su liderazgo.
- Estar consciente de las características e intereses de los seguidores.
- Ser flexible; cambie su estilo para dependiendo la situación.
- Échese a un lado; permita que otros emerjan cuando la situación lo demande.
- Reconocer que no es necesariamente sus esfuerzos pero la aceptación de los seguidores y la situación que ha contribuido a su éxito.
- Dar órdenes y hacer que se cumplan no es liderazgo. Eso rechaza la dimensión importante llamada la influencia.
- Delegar es importante para la participación de los seguidores y la motivación es requerida para retener a los seguidores.
- Intentar identificar los factores claves en cualquier situación que afectará sus intentos para influir a las personas.
- Desarrollar un enfoque hacia un plan maestro para el liderazgo para la consistencia en alcanzar las metas y los objetivos.
- Proveer experiencia para entrenar a futuros líderes.

5. El Director Técnico

Otra posición importante dentro de la estructura de la federación es el Director Técnico. Las responsabilidades Técnicas del Director deben ser las siguientes:

- Proporcionar una dirección con respecto a la identidad nacional del baloncesto.
- Coordinar el trabajo de todos los equipos y selecciones nacionales.
- Preparar los planes y los programas de trabajo para todos los equipos nacionales en consulta con el Comité de Competencia y Entrenadores Nacionales.
- Preparar y proponer un plan financiero para todos los equipos nacionales.
- Preparar y someter los informes anuales acerca de las actividades de equipos nacionales.
- Hacer la recomendación con respecto a cómo mejorar los logros de las "selecciones".



- Arreglar todos los asuntos logísticos para los equipos nacionales.
- Asegurar examinaciones médicas regularmente de los miembros de equipos nacionales y para mantener los registros de tales examinaciones.
- Establecer y mantener una base de datos de jugadores prospectos.
- Establecer los programas para el desarrollo eficiente, científico y continuo de jugadores nacionales desde la edad temprana a la categoría mayor.
- Establecer una estructura adecuada y funcional de la competencia que convendrá a las necesidades del baloncesto y su desarrollo.
- Establecer los programas para la preparación que conduzcan a competencias internacionales.
- Mantenerse al día con la escena internacional del baloncesto.
- Mantener el contacto regular con otras federaciones y establecer las relaciones cooperativas con respecto a programas de instrucción y competencia.
- Establecer sistemas para el reclutamiento y desarrollo de entrenadores y asegurar que ellos sean mantenidos al ritmo con las tendencias y desarrollos en el mundo del baloncesto.
- Enlazarse con los sistemas de deportes escolares proporcionando ayuda técnica y otras ayudas para reclutar e instruir a jugadores de edad escolar y a entrenadores potenciales.
- Supervisar la contratación y entrenamiento de Funcionarios Técnicos (Árbitros, Personal de Banco de Cuenta y Estadísticos).
- Controlar la base de datos de Funcionarios Técnicos para la Federación.

6. El Comité de la Juventud

Otra área importante en cada federación que tiene que ser monitoreada con cuidado es el baloncesto juvenil. Cada federación debe tener a una persona (o el Comité juvenil) que tome responsabilidad del baloncesto juvenil. Esta persona (o el Comité juvenil) debe tener las siguientes responsabilidades:

- Proponer todas las medidas que estime necesarias para promover el desarrollo del baloncesto de la juvenil.
- Estudiar todos los asuntos con respecto a jugadores jóvenes.
- Proponer cualquier medida que afecte al desarrollo de jugadores jóvenes.
- Involucrarse en la selección de escuadras nacionales juveniles y equipos.
- Monitorear el progreso de equipos nacionales en acontecimientos internacionales.
- Coordinar el trabajo entre entrenadores de equipos nacionales y clubes de entrenadores con respecto a jugadores jóvenes.
- Ayudar a los entrenadores. Para educarlos y para ayudarlos a estar conscientes de las tendencias modernas del baloncesto.
- Preparar las rutinas individuales de entrenamiento para futuros jugadores nacionales.
- Establecer una base de datos de todos los jugadores jóvenes y monitorear regular y continuamente su progreso.



- Asistir regularmente a los eventos realizados para las categorías juveniles para asegurar que el programa nacional capture a todos los jugadores con el potencial para la representación nacional.
- Preparar los informes regulares sobre el progreso de jugadores jóvenes talentosos que han sido identificados.

7. Comités

Dependiendo de los recursos financieros, cada federación debe tener el personal profesional adicional si es posible (en la administración, finanzas/contabilidad, logística).

Sea que estas funciones sean llevadas a cabo por profesionales o voluntarios, hay una necesidad para los comités de supervisar la gama de actividades de la federación. Los comités sugeridos podrían ser:

- El Comité Técnico.
- El Comité de la Competencia.
- El Comité Legal.
- El Comité de Mercadeo.
- El Comité Financiero.
- El Comité Médico.
- El Comité de Medios/Relaciones Públicas.

Donde sea posible, esos comités deben ser tomados por administradores profesionales. Una situación ideal es de tener el personal profesional a tiempo completo responsable del trabajo de todos los comités, pero esto dependerá obviamente de los recursos financieros de la federación.

8. Los Voluntarios

Hay una necesidad creciente para que voluntarios ayuden con el desarrollo del baloncesto. Puesto de otra manera, hay oportunidades para hombres y mujeres de todos los puntos de la tierra a que contribuyan al deporte, al desarrollo de individuos jóvenes, y a sus programas de baloncesto. Las personas se ofrecen por una variedad de razones: el servicio a otros, la necesidad de la comunidad, la participación de la familia, la necesidad de conocer a otras personas, la ganancia material, prestigio, etc.

El liderazgo en cualquier organización del deporte debe reconocer estos motivos y necesidades, evaluarlas a la luz de los requisitos del programa, y coloca al voluntario en una situación que sea beneficiosa tanto al individuo como al programa. Es importante que a los voluntarios se les pregunte por qué ellos participan, para ayudar a determinar si sus necesidades están siendo cubiertas.

Antes que usted comience a reclutar a voluntarios usted debe de determinar donde usted necesita ayuda. Para hacer esto, quizás sea útil clasificar a los voluntarios en tres categorías:

El Liderazgo Administrativo

En esta área, los voluntarios pueden servir como miembros del comité ejecutivo o junta, secretarios, tesoreros, o como miembros de los comités. Los voluntarios que usted reclute para estas posiciones deben ser capaces de manejar este tipo de trabajo así como tener el tiempo requerido.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

El Liderazgo Técnico del Deporte

Los entrenadores, los funcionarios, médicos y especialistas de entrenamiento deben poseer el conocimiento verdadero de las actividades a ser dirigidas. Aquellos con habilidades para enseñar, demostrar y organizar deben tener prioridad. Los voluntarios que llenan estos requisitos generales incluyen a atletas y entrenadores con experiencia, y los estudiantes de educación física u otra formación profesional.

Los Servicios De No Liderazgo

Siempre hay una necesidad de voluntarios en una capacidad de no liderazgo, sea para manejar la matrícula, ayuda con la recaudación de fondos, proporcionar el transporte, funcionar como supervisores o lo que sea. Los voluntarios que podrían llenar estos roles son los que no tienen los requisitos especiales ni tienen el tiempo para un compromiso prolongado.

Trate de parear a sus voluntarios con los requisitos específicos del trabajo a ser hecho. Algunos criterios para considerar son:

- El término corto vs. a largo plazo. ¿Requiere el trabajo a un individuo muy preparado para un tiempo muy corto, (ej. un seminario de fin de semana) o es esto un proyecto a largo plazo (ej. correr una liga anual)?
- Intenso vs. relajado. ¿Permite los requisitos del trabajo al individuo trabajar sin prisa o implica la toma de decisiones difíciles, fechas límites, o atención constante?
- Responsable vs. no-responsable. ¿Requiere el trabajo a un individuo quién será sumamente responsable (de las personas o programa) o es el trabajo uno con responsabilidad mínima?

No importan como usted planea utilizar voluntarios, todos deben entender y promover los objetivos del programa. Esto implica los esfuerzos específicos de parte del líder para comunicar los objetivos del programa antes de que un voluntario haga un compromiso.

He aquí algunas ideas de donde quizás pueda empezar a buscar voluntarios:

- Individuos que se han beneficiado de su programa, ej. atletas anteriores, participantes, entrenadores.
- Profesionales de educación física, los maestros y administradores de escuelas.
- Estudiantes que están entrenando profesionalmente, ej. estudiantes universitarios de educación física.
- Padres y parientes de los participantes del programa.
- Profesionales de negocios jubilados o actuales.
- Amas de casa.
- Ciudadanos que aparecen estar interesados como espectadores.
- Empleados del Ejército o gobierno.

La Federación Nacional debe establecer un plan anual (incluyendo un comité activo) para la contratación y el uso de voluntarios. La contratación de voluntarios es una parte fundamental y continua del programa Nacional de la federación. Las siguientes sugerencias pueden ayudar a iniciar el programa de contratación:



1. Realice un sondeo por toda la comunidad del talento que está disponible. Reúna la información y desarrolle un fichero o un sistema de archivo de computadora que permitirá una fácil identificación de tareas a ser realizadas por los voluntarios quiénes estén interesados en hacerlas.
2. Contacte las oficinas privadas y públicas de voluntarios y otras tales organizaciones con relación a voluntarios potenciales. Esta información puede formar la base para la elección y el acercamiento para obtener ayuda.
3. Haga los arreglos para conocer y hablar a grupos específicos para crear el interés.
4. Aliente a los periodistas o a locutores hacer públicas las metas y los objetivos de su organización y las oportunidades para que voluntarios participen.
5. Distribuya propaganda, carteles, folletos y otros impresos para informar a las personas de oportunidades para ofrecerse como voluntarios.
6. Contacte a maestros locales que pueden identificar a líderes futuros entre sus estudiantes.
7. Observe a participantes en clínicas locales, talleres y competencias.

Una vez que usted haya localizado las fuentes de voluntarios, el contacto personal individualizado parece ser el mejor método de acercamiento. Esto proporciona una oportunidad de comunicar las necesidades del programa, crear el interés, y dar los objetivos, metas y filosofía. Es importante entrevistar a los solicitantes para determinar el interés, las habilidades y analizar los motivos. Revise referencias en cuanto a su carácter y la seriedad; invierta un tiempo cerciorándose de su disposición para aceptar la supervisión o responsabilidad. Si su programa de voluntario ha de funcionar y crecer, los siguientes pasos deben ser tomados:

1. Cree una descripción clara del puesto. Resuma el compromiso esperado, incluyendo sus objetivos del programa y la filosofía general de la organización. Describa los recursos actualmente disponibles para emprender las tareas y los posibles procedimientos.
2. Proporcione a sus voluntarios adiestramiento para sus futuros trabajos. Déle tiempo de aprender antes de comenzar a hacer realmente el trabajo.
3. Aliente a las personas a crecer en sus trabajos, para intentar nuevos procedimientos siempre y cuando los objetivos del programa sean logrados.
4. Dé al voluntario la oportunidad de sugerir nuevas ideas o procedimientos.
5. Incluya incentivos. Dé crédito y reconocimiento al voluntario para el trabajo logrado, y si es apropiado, alguna forma tangible de recompensa.
6. Una vez que usted reconozca el motivo del voluntario, construya en ello para su propio mejoramiento y la de la asociación.

En lugares donde la Federación Nacional emplea a personas para actuar como directores ejecutivos, directores técnicos, entrenadores o algo similar, puede haber dificultades en las relaciones entre estos empleados y voluntarios. Los conflictos pueden ocurrir cuando las responsabilidades y autoridades no están claras. Estos pueden ocurrir por conflictos de personalidades o diferencias en opiniones de las metas y estrategias. Las juntas, que sólo pueden reunirse pocas veces al año, pueden sentirse que los empleados de jornada completa corren la organización a su manera, en vez de ser subordinados a la junta.



Así que, para cada organización que depende de voluntarios, es muy útil que los empleados, los voluntarios, la junta y el comité ejecutivo estén claros acerca de sus roles y autoridades y a quién ellos responden. Más importante aún, una actitud de parte de todos de trabajar cooperativamente por el bien del deporte, para sostener y alentar cada esfuerzo de los demás, y para reconocer la contribución de cada uno es fundamental para el éxito. El liderazgo de la organización tiene un papel importante que jugar para asegurar que estas condiciones se den.

9. Necesidades Estructurales adicionales

Cada federación debe tener una base de datos de todos sus jugadores, entrenadores, árbitros y administradores deportivos y cada persona debe tener una licencia emitida por la federación. La base de datos necesita ser revisada y actualizada continuamente.

Cada federación debe haber actualizado regularmente su página de Internet. Debe publicar un boletín por lo menos cuatro veces al año.

Si es posible, sería bueno tener conexión con una casa editorial para producir un periódico de alta calidad del baloncesto por lo menos cuatro veces al año. Cada Federación Nacional debe producir un informe anual a fines del año fiscal y en el informe anual debe presentar todas las actividades de la FN del año anterior. Los estados financieros auditados deben ser una parte esencial del informe anual como responsabilidad y la transparencia es uno de los pilares más importantes de la federación nacional de baloncesto.

10. La Relación con el Gobierno

En la mayoría de los países la actitud del Gobierno hacia los deportes juega un papel importante en el desarrollo del deporte y esta actitud puede variar desde el apoyo activo hasta ignorarlo. Es muy importante para la Federación Nacional que tenga una buena relación con las instituciones Gubernamentales responsables por los deportes (el Ministerio de Deportes, el Ministerio de la Educación, la Confederación Deportiva, la Comisión Deportiva, etc.) para asegurar el financiamiento y el apoyo adicional para sus programas. El Gobierno es importante para el baloncesto porque el gobierno puede:

- Financiar el baloncesto y proporcionar las facilidades y servicios.
- Ayudar a entrenar a los líderes de deportes, entrenadores y maestros.
- Ayudar a asegurar sistemas de entrenamiento adecuados y servicios para atletas.
- Ayudar a organizar las competencias, los cursos y la recaudación de fondos.
- Ayudar a dar apoyo legal para el baloncesto.
- Ayudar a promover a través de los medios al baloncesto y un estilo de vida sana.
- Proveer apoyo administrativo y financiero para la medicina del deporte, ciencia y la seguridad.
- Desarrollar programas deportivos escolares.
- Proporcionar apoyo para la infraestructura.

Una relación sana entre las instituciones Gubernamentales y la Federación Nacional incluye la comunicación frecuente entre funcionarios, el respeto y la cooperación mutua, la clarificación de roles y respon-



sabilidades de cada uno, apoyo financiero del Gobierno y el baloncesto financiera y técnicamente responsable.

Las relaciones pobres entre el Gobierno y el baloncesto son señaladas por la pobre comunicación y la consulta limitada, cada grupo trabaja independientemente el uno del otro, el financiamiento limitado, la insensibilidad a la necesidad del otro, el baloncesto "arrogante", irresponsable y el conocimiento limitado del uno al otro o de las aspiraciones de cada uno.



11. La Relación con el Comité Olímpico Nacional

Otro cuerpo deportivo importante para la Federación Nacional es el Comité Olímpico Nacional (CON). Es muy importante para la Federación Nacional ser participante del trabajo en el Comité Olímpico Nacional (Posiblemente tener un representante en la Junta Directiva) y conocer los objetivos, los programas y la

Cada Federación Nacional de Baloncesto debe conocer todos los aspectos de los Programas Olímpicos de Solidaridad.

distribución de fondos del CON. Particularmente es importante que cada Federación Nacional de Baloncesto sepa todos los aspectos de los Programas Olímpicos de Solidaridad, que aspiran a ayudar a desarrollar el deporte en cada país y ofrecido a través de la ayuda

dada a cada Comité Olímpico Nacional. La Solidaridad Olímpica ofrece a cada Comité Olímpico Nacional un servicio de asesoramiento para ayudarlos a tener acceso a la ayuda financiera, técnica y administrativa a través de los Programas Mundiales y Continentales y de la Beca por la participación de los Juegos Olímpicos.

Los programas atléticos ofrecidos dentro del contexto del plan cuatrienal 2005 - 2008 son estructurados en una manera que permiten a los CONS ofrecer ayuda técnica y financiera a todos los niveles de atletas que se están preparando para varias competencias internacionales incluyendo, pero no tan sólo, los Juegos Olímpicos. Al aplicar esta estructura, la Solidaridad Olímpica desea invertir en cada nivel interconectado del desarrollo del atleta. Esto significa que la Federación Nacional de Baloncesto puede beneficiarse de la "Beca de Apoyo de Equipo", las "Becas 2012 de Entrenamiento para Atletas Jóvenes" y los programas de "Identificación de Talento". Todos esos programas están bajo los "Programas de Atletas" y en la parte de "Entrenamiento" en este manual usted encontrará la explicación sobre cómo utilizar los "Programas de Entrenadores".

"Beca de Apoyo de Equipo"

Los programas de "La Beca de Apoyo de Equipo" ofrecen ayuda técnica y financiera a un equipo nacional por el CON para prepararse y tomar parte en los Juegos de las Olimpiadas de XXIX en Beijing o en una competencia internacional, continental o regional. Este programa ofrece ayuda técnica y financiera del CON enfocada en la preparación de un equipo que espera calificar para los Juegos Olímpicos de Beijing



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

en 2008. Los CONS que no tengan equipos con el nivel suficiente para calificar para los Juegos Olímpicos de Beijing tendrán la posibilidad de apoyar a otro equipo para su preparación y la participación en los siguientes tipos de competencias:

- Los Juegos Multi deportivos.
- Los Campeonatos mundiales (Mayor y Menor).
- Los Campeonatos Continentales (Mayor y Menor).
- Las competencias Olímpicas de calificación.

Los equipos nacionales deben tener el perfil siguiente antes de que su inclusión en este programa pueda ser considerada: Un equipo nacional de hombres o de mujeres de un deporte en el Programa Olímpico de Verano; Un equipo reconocido por un nivel competitivo internacional.

Los programas propuestos por el CON deben seguir los puntos anotados abajo:

El Plan Cuatrienal

La planificación cuatrienal sobre las competencias mayores en las que el equipo espera participar, así como los proyectos de preparación concebidos para cada uno. Los CONS por lo tanto pueden dar prioridad a las competencias que ellos consideran de más importancia según sus objetivos. Los CONS tendrán la posibilidad de utilizar el presupuesto disponible para un número limitado de competencias o enfocarse en una sola competencia.

Proyecto(s) de Preparación

El plan cuatrienal puede ser compuesto de varios proyectos de preparación. Para cada competencia identificada dentro del plan cuatrienal del CON un proyecto de preparación debe ser aprobado separadamente por Solidaridad Olímpica. Cada proyecto puede ser compuesto de varias actividades separadas (ej. El campamento de entrenamiento internacional o nacional para el equipo). Las becas asignadas al contexto de este programa pueden ser utilizadas para financiar las actividades siguientes:

- Los costos relacionados a la organización de los campamentos de adiestramiento nacional o internacional para el equipo que se prepara para una competencia específica.
- Costos de entrenadores para el equipo.
- Los costos relacionados a la organización de los partidos amistosos que son útiles al programa de capacitación general del equipo.
- Los costos que se relacionan con la participación en las competencias donde la Federación Internacional pertinente no cubre éstos gastos.

Cada CON puede preparar una propuesta de beca para un equipo de hombres o de mujeres. Este equipo puede ser ayudado a través del cuatrienal por uno o más proyectos. Un procedimiento de aplicación de dos pasos debe ser respetado para este programa:

Etapa 1: General

A principios del 2005, el CON debe presentar a la Solidaridad Olímpica un plan cuatrienal que enumere las competencias en las que el equipo escogido piensa participar durante el período de 2005 - 2008. El plan cuatrienal debe incluir una descripción de los proyectos de la preparación para cada competencia, detallando las actividades que serán organizadas y el porcentaje total de la beca que el CON desea asignar a cada uno.



Etapa 2: Específico

Subsiguientemente, y siguiendo la aprobación del plan cuatrienal, el CON debe someter formularios de solicitud por separados a Solidaridad Olímpica en relación con cada proyecto de preparación que el CON ha anunciado. Estos formularios de solicitud serán enviados al CON siguiendo la aprobación de su plan cuatrienal. Todas las solicitudes deben ser sometidas por lo menos dos meses antes del principio de las actividades planificadas y deben incluir una descripción de la actividad, un presupuesto proyectado y una lista nominativa de los atletas en el equipo. Los proyectos propuestos deben seguir el plan cuatrienal aprobado por Solidaridad Olímpica.

El CON sólo recibirá la beca máxima si todos los proyectos de preparación son llevados a cabo y los requisitos administrativos son cumplidos. La beca del CON dependerá del alcance de la propuesta y la disponibilidad del presupuesto. Los planes cuatrienales aprobados servirán como una referencia para el seguimiento y el control de cada programa del CON. Los proyectos de preparación del CON serán controlados según el plan cuatrienal anunciado.

Luego de la aprobación de un proyecto de preparación, el CON y el equipo deben completar las actividades aprobadas, tomar parte en las competencias anunciadas y someter un informe técnico y financiero justificando todos los gastos relacionados al proyecto. El seguimiento, control y proceso de pago serán así:

- El pago anticipado (75% del presupuesto) hecho con la carta de aprobación del proyecto de preparación;
- El pago del balance (25% del presupuesto) hecho sobre el recibo y la acepción de los informes finales que detallan las actividades llevadas a cabo, confirmando la participación del equipo en la competencia y justificando la totalidad del presupuesto asignado al CON dentro del contexto de este proyecto de preparación.

Cada proyecto de preparación debe ser terminado (los informes aprobados) antes que los CONS puedan hacer una propuesta adicional para un proyecto subsiguiente.

"2012 - Becas de Entrenamiento para Atletas Jóvenes"

Este programa identifica y ofrece posibilidades de entrenamiento a atletas jóvenes y talentosos que tienen el potencial para calificar para los Juegos de las Olimpiada de XXX en 2012. Este programa ofrece la posibilidad para que jóvenes atletas y talentosos se beneficien de su primer adiestramiento de alto nivel y experiencia de entrenamiento con la esperanza de motivarlos para que hagan bien en competencias menores internacionales durante este cuatrienal y posteriormente continuar su programa de capacitación para los Juegos Olímpicos del 2012. El perfil del atleta para ser incluido en este programa debe ser así:

- Jóvenes o atletas en niveles de desarrollo que tienen el potencial para calificar y para tomar parte en los Juegos de la Olimpiada de XXX en 2012.
- Atletas que practican un deporte individual que es incluido en el Programa Olímpico de verano.
- Atletas identificados por el CON o la Federación Internacional debido a resultados sobresalientes durante competencias Internacionales o Menores Continentales.

El programa ofrece la asistencia técnica y financiera a los CONS para la organización de las actividades específicas que son relacionadas con el entrenamiento de atletas jóvenes:



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

- La organización de campamentos de entrenamiento a corto plazo de alto nivel nacional o internacional.
- La preparación para campeonatos menores regionales, continentales o internacionales.
- Ayuda hacia ciertos gastos relacionados al programa de entrenamiento de un individuo en específico.

El formulario de solicitud uniforme debe ser completado por el CON y devuelto a la Solidaridad Olímpica por lo menos dos meses antes del comienzo de las actividades que están planificadas.

"Identificación de talento"

El objetivo principal del programa de "Identificación de Talento" es ayudar al CON a descubrir jóvenes atletas que muestran un talento deportivo en particular. Los atletas que participan a nivel de las escuelas o clubes y pertenecen a una Federación Nacional del cual el deporte está incluido en el programa Olímpico pueden ser elegibles a beneficiarse de este programa. Este programa permitirá los CONS a lograr lo siguiente:

- Crear o establecer una estructura nacional para la identificación del talento.
- Continuar desarrollando programas existentes, en colaboración con las Federaciones Internacionales y Federaciones Nacionales concernidas.
- Estar asociados con proyectos ya existentes a nivel nacional.

Solidaridad Olímpica alentará al CON a combinar este programa tanto como sea posible con el programa de la Estructura de Desarrollo de los Deportes Nacionales (refiérase a "Programas de Entrenadores").

Como ya mencionamos hay otros programas útiles que pueden ser utilizados por la Federación Nacional de Baloncesto a través del Comité Olímpico Nacional. Para tener amplias oportunidades y varias opciones tenga presente que una buena relación con el Comité Olímpico Nacional es importante y su compromiso y participación en el trabajo del Comité Olímpico Nacional quizás sean de beneficio esencial para el baloncesto en su país.

12. Tenga en Mente

El liderazgo es crucial cuando las cosas empiezan a fallar. Tener una estrategia y utilizar los principios básicos de la administración es la manera para que la federación utilice sus recursos. No solo dinero, pero el conocimiento, la identidad del baloncesto y el motivo de las personas que trabajan para/con la federación es crucial para el trabajo eficiente.

Ya que los recursos son limitados, usted tiene que decidir cómo enfocarlos en una dirección coherente y continuamente medir sus resultados y el progreso. Institucionalmente, la Federación Nacional de Baloncesto tendrá que evaluar constantemente su eficiencia y debe establecer algunas medidas del desempeño contra las cuales pueden juzgar su desempeño. Los artículos cubiertos arriba son fundamentados en una base de disciplina, confianza, responsabilidad y credibilidad. Con estos valores, la federación puede lograr el desarrollo y el crecimiento continuo y organizado de nuestro deporte.

1

ESTRUCTURANDO



FIBA

We Are Basketball



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

La Tecnología debe Ayudar, no Interferir

El siguiente capítulo destaca los términos tecnológicos claves que todos debemos conocer al correr una organización deportiva.

Este capítulo será muy útil para ambos, nuevo y al usuario con experiencia. Es importante para cada uno recordar eso: la tecnología sólo debe ser considerada si le hará la vida más fácil. En cada organización existe una gran tentación de adquirir equipos tecnológicos y/o accesorios que en realidad no son necesarios.

Así que antes de invertir, siempre hágase esta pregunta: ¿Mejorará esta tecnología el proceso que utilizo actualmente para realizar esta acción? ¡Piense con cuidado antes de contestar, y tome su decisión!



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	49
1. Introducción	51
2. El Equipo de oficina	51
2.1 La Red Cibernetica (El Internet)	51
2.2 Sistema de Correo Electrónico	52
2.3 Acceso al Internet	53
3. Las Operaciones internas y Procedimientos	53
3.1 Miembros y la Afiliación	53
3.2 Sistema de Contabilidad	54
4. Relaciones Públicas/Mercadeo	54
4.1 Internet/Sistemas de Manejo de Contenido	54
4.2 Recolección de datos	56
4.3 Oportunidades de Ingresos vía tecnología "Broadband"	56
5. Las Competencias/Eventos	60
6. El desarrollo	61
6.1 Entrenadores	61
6.2 Adiestramiento Individual	62
6.3 Clínicas	62
7. Tenga presente	62
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

¿Cómo sería el ambiente ideal de trabajo para una Federación Nacional de Baloncesto? ¿Cómo puede la tecnología proveer apoyo para el personal mientras ellos cumplen sus labores diarias en la oficina, viajando o para trabajar en un evento?

Esta sección resume como podría ser un ambiente de trabajo perfecto en una federación nacional de baloncesto. También explica cómo Información Tecnológica (IT) puede ser de gran ayuda en casi todos los niveles mientras tal organización corre.

2. El Equipo de oficina

Los requisitos uniformes de la oficina son válidos para cada Federación Nacional de Baloncesto.

2.1 La Red Cibernética (El Internet)

Todos las computadoras y periferales en la oficina deben estar conectadas a una RLA (la Red Local de Área). Esto consiste típicamente en:

Los Servidores

Archivos tales como documentos, fotos o bases de datos son almacenados aquí. Estos archivos entonces pueden ser acezados por todos los usuarios en la red. Es también común proporcionarle a cada miembro un espacio adicional para datos confidenciales.

Firewall

Un Firewall protege la red de la intrusión exterior. Un programa antivirus debe ser instalado en los servidores y computadoras personales para proteger la red contra toda clase de archivos maliciosos. El programa de antivirus necesita ser actualizado con frecuencia para mantener los archivos y equipos protegidos de los últimos virus.

El Concepto de Copia de Seguridad (Backup)

Este sistema debe crear un almacenamiento diario de todos los datos importantes en los servidores. Estos datos pueden ser guardados en una cinta de LDT/SDLT, CD, DVD o un medio semejante. Una vez a la semana esto será removido de la oficina y mantenido en una ubicación segura. Por medio de este procedimiento los datos estarán todavía disponibles en caso de un desastre en la oficina. Debe ser aclarado que la información guardada en computadoras personales individuales no será incluida en esto del respaldo diario.

Redundancia o "RAID"

Serie Redundante de Discos Independientes (RAID) es un concepto que asegura la disponibilidad de datos en caso de que un disco duro del servidor se dañe. Este sistema emplea la combinación de dos o más discos duros para la tolerancia de defectos y el desempeño. En caso de que un disco se dañe otro toma su lugar inmediatamente sin la pérdida de algún dato. Los discos duros de redundancia (RAID) son utilizados con frecuencia en servidores pero no son generalmente necesarios para computadoras personales.

La Clonación

La clonación de los servidores principales puede ser considerada también en la estrategia de respaldo de datos. En el caso de un fracaso del equipo el programa de recuperación del desastre ayuda hacer



un arreglo a un servidor desde el principio con todos los servicios importantes ya instalado. Este sistema requiere una buena planificación, actualización regularmente, pruebas exactas y por supuesto los recursos financieros.

Los Sistemas "AntiSpam"

Este sistema funciona como un filtro central para rechazar los Correos Electrónicos (E-mails) masivos, no deseados.

El Sistema de Antivirus

Este programa (software) es instalado típicamente en todas las computadoras y los servidores que están conectados a la red y reciben los archivos del exterior (por correo electrónico u otros protocolos). Es clave que este programa sea actualizado regularmente y que la persona responsable de la seguridad monitoree todas las computadoras/servidores del sistema.

Computadoras personales

Desktops y notebooks deben tener el último sistema operativo instalado (tal como Microsoft Windows XP).

El Programa (software)

El programa o "software" típico que debe ser instalado es: Redacción de texto, la creación de mesa, redacción de fotos, correo electrónico, buscador de Internet, los programas para la base de datos, la creación de PDF. Todo programa o software será actualizado regularmente para asegurar la operación y el apoyo apropiado.

Las Impresoras

Todas las impresoras deben ser "compartidas" en un servidor común de impresión. Esto puede reducir los costos ya que pueden estar centralizados.

Escáner

Un escáner puede ser útil para escanear fotos. Por ejemplo, las fotos de jugadores pueden ser escaneadas para ser impresas en las licencias o para uso en el sitio cibernético y en materiales impresos.

Los Facsímiles (Fax)

Para la eficiencia de tiempo una guía de números utilizados frecuentemente puede ser programada en el fax.

Las Fotocopiadoras

El tamaño depende de la cantidad de copias que son hechas dentro de la oficina. Una copiadora de color debe ser tomada en consideración también.

2.2 Sistema de Correo Electrónico

Una vez usted haya experimentado las ventajas de un buen sistema de correo electrónico usted se dará cuenta de la importancia del sistema cuando éste no trabaja. El correo electrónico debe llegar a ser un sistema principal en la red de su organización.

Uniformidad de Nombres



Para la imagen y asuntos de seguridad los sistemas de correo gratis (tales como hotmail, yahoo, etc.) deben ser evitados. La convención que denomina su correo electrónico debe ser uniforme a través de la red y podría ser semejante a lo siguiente:

- Apellido@miOrganización.com
- Apellido.Primernombre@miOrganización.com
- Primernombre.Apellido@miOrganización.com
- P.Apellido@miOrganización.com
- Apellido.P@miOrganización.com

(Donde P significa el primer carácter del primer nombre)

Las Funcionalidades del Calendario

La mayoría de los sistemas de correo electrónico actuales (el Exchange, Notes, etc.) ofrecen funciones de calendarios y reuniones. Estos pueden ser utilizados para organizar eficientemente las reuniones y demostrar la disponibilidad de todo el personal. Los recordatorios automáticos ayudan a manejar proyectos y para dar seguimiento a tareas pendientes.

Correo Electrónico Móvil (conocidos como PDAS)

La posibilidad de recibir sus correos electrónicos en un dispositivo portátil llegarán a ser cada vez más comunes. Puede ser tomado en consideración al planear la estructura del correo electrónico.

2.3 Acceso al Internet

Típicamente todos los miembros de una organización deben tener acceso al internet ya que la red es una herramienta de información de las más importantes. El acceso a ciertas computadoras, sin embargo, puede ser restringido si estas han de ser utilizadas por empleados temporeros. Esta decisión tiene que ser hecha por la administración y tiene que ser aplicada por una configuración de firewall.

Para tener acceso al Internet hay múltiples soluciones tan simples como las líneas telefónicas, análogas y las líneas de red digital de servicios integrados (ISDN), ADSL o aún una línea arrendada. Las distintas posibilidades deben ser discutidas y una opción debe ser escogida, optimizada y hecha a la medida con especialistas locales.

3. Las Operaciones Internas y Procedimientos

3.1 Miembros y la Afiliación

Los miembros tales como jugadores, árbitros, entrenadores, la administración, los contactos de medios, los fanáticos, etc. deben mantenerse en una base de datos. Tal sistema debe ser accesible simultáneamente a varios miembros del personal. Una base de datos puede proporcionar las siguientes funciones:

- Añadiendo, actualizando y quitando miembros
- Escaneando o guardando fotos
- Imprimiendo las licencias de jugadores y funcionarios
- Rastreando los costos relacionados a nombramientos de árbitro



- Manteniendo los datos de las clínicas de árbitros
- Descargando data de la pagina FN

3.2 Sistema de Contabilidad

Todas las actividades de ventas (tales como las órdenes de libros y mercancía) deben ser controladas y registradas por un sistema de contabilidad.

Los registros de los negocios de la FN deben ser registrados y mantenidos en un sistema de contabilidad para asegurar la calidad de información para la preparación de informes de impuesto u otros registros financieros.

Una conexión a la base de datos de los miembros puede aumentar la comodidad de enviar facturas anuales a clubes y ligas directamente de la oficina mientras todos los procedimientos de seguimiento pueden ser hechos por el personal de contabilidad.

Además, los detalles para los viajes, el manejo de logística y gastos de funcionarios y personal serán simplificados por la conexión de la base de datos y sistemas de contabilidad.

4. Relaciones Públicas/Mercadeo

4.1 Internet/Sistemas de Manejo de Contenido

El uso de un sitio web (website) ha llegado a ser el estándar para la mayoría de las organizaciones alrededor del mundo. Los sitios web son utilizados para publicar información en el internet que la hace disponible mundialmente.

Las Características Técnicas

Para operar un sitio web desde la oficina, la Federación Nacional necesitaría una conexión de internet (ADSL o una línea arrendada de su preferencia) y un lugar (host o anfitrión) para recibir y mantener su página. Los servicios de anfitrión son ofrecidos por varias compañías en línea.

Los sitios web son construidos utilizando programas sencillos de HTML que utiliza transferencia de hipertexto y no permite actualizaciones o cambios fácilmente. Para poder desarrollar una página actualizada es recomendable que la página esté conectada a un SMC (Sistema de Manejo de Contenido) y a una base de datos en la red. Las páginas avanzadas pueden ser desarrolladas utilizando las tecnologías específicas según la complejidad y el presupuesto del proyecto de la red.

En general recomendamos el uso uniforme de las siguientes tecnologías:

Si se desea un Alto Desempeño

- HTML (transferencia de hipertexto), CSS, el javascript, el ASP, base de datos de SQL (alto costo de anfitrión)

Si se desea un Buen Desempeño





- HTML (transferencia de hipertexto), CSS, el javascript, Php/SQL o mi base de datos de SQL, XML (costo de anfitrión medio-bajo)

Cada sitio web necesita un nombre de dominio (URL) para que pueda ser localizado en el Internet. Muchos proveedores brindan tales servicios libre de costo, sin embargo no es posible utilizar un nombre exclusivo. Para propósitos de reconocimiento lo recomendado es comprar un nombre de dominio que indique claramente el nombre de la federación (FIBA ej. compró www.fiba.com, www.fiba.org, etc...).

El Contenido

El contenido de la página es una parte muy crítica ya que las páginas estáticas son menos populares. Por lo tanto es muy importante tratar de hacer el sitio web lo más vivo e interactivo posible, constantemente actualizado. El uso de buenas fotos de calidad y noticias diarias/semanales es recomendado. Cualquier otra adición tal como videos, fondos (wallpapers), (screen savers), Estadísticas en vivo, etc., son añadiduras interesantes pero no una necesidad.

Como criterio mínimo el contenido de un sitio web de la Federación Nacional debe ser constituido por lo menos con las siguientes secciones:

- La página principal (Home): esta página es utilizada generalmente para proporcionar el acceso rápido a la información importante más actualizada (ej. los resultados de juegos, las primeras noticias, comunicados de prensa, etc.).
- La Organización: usuarios irán a esta sección para aprender acerca de las estructuras de la Federación, la historia, la constitución, etc.
- Las Noticias: usuarios visitarán esta sección para obtener la última información acerca de la Federación y los equipos nacionales, y para ver los comunicados de prensa, resultados de competencias, etc.... Suele ser generalmente la sección más viva del sitio.
- Las Descargas: los usuarios deben poder encontrar todos los documentos oficiales para descargar en esta sección.
- El Contacto: usuario utilizará esta sección para contactar la federación por correo electrónico y para averiguar la dirección postal de la Federación.

Según la importancia del proyecto de la red esta lista puede por supuesto aumentar. Muchos sitios web avanzados de la Federación Nacional contienen las secciones tales como multimedia, entrenadores, árbitros, rincón de los medios, tienda, etc.

Look and feel/Design

La apariencia o el diseño del sitio Web son muy importantes ya que esto es lo primero que el usuario ve al entrar.

Un sitio web de la federación siempre debe ser desarrollado en armonía con la imagen de la federación. Si los criterios para las gráficas ya existen entonces el diseño del sitio debe ser hecho según estas reglas establecidas. El logo y el nombre de la Federación Nacional debe tener un lugar dedicado en cada página. La federación debe apuntar a un diseño moderno y profesional y debe evitar la utilización de artefactos tales como música de fondo, regalos animados, objetos móviles, iconos de ratón personalizados, etc.



El diseño de un sitio web debe tomar en consideración también las reglas ergonómicas mínimas para asegurar que los usuarios encuentren la navegación por el sitio fácil y conveniente.

Los Programas (Software)

- HTML programa para editar (ej. Dreamweaver, Front Page, editplus)
- Programa Gráfico para editar gráficas (ej. Photoshop, Fireworks, Flash, Ilustrador)
- Programa de FTP (ej. Leech FTP)
- El Internet (navegador de Internet)

4.2 Recolección de Datos

Los instrumentos para el manejo de las relaciones con los clientes pueden ayudar a crear una base de datos de los fanáticos. La colección de detalles de contacto, las direcciones de correo electrónico, detalles y preferencias personales pueden ser utilizados para obtener el perfil de los diferentes grupos de fanáticos. Estos a su vez pueden ser impactados directamente por envío masivo de correo electrónico para vender las actividades.

4.3 Oportunidades de Ingresos vía tecnología "Broadband"

El término "broadband" es utilizado para describir las oportunidades interminables creadas por la transferencia de alta velocidad de datos que permite a usuarios navegar en el Internet y descargar grandes cantidades de información en poco tiempo. Mientras las conexiones más lentas de línea de teléfono se quedan lentamente obsoletas, el broadband está cambiando la manera en que los servicios y productos son ofrecidos a consumidores en línea. Este cambio crea muchas oportunidades en el mundo del deporte.

En el pasado los deportes de las grandes franquicias han tenido un monopolio en las oportunidades de la generación de ingresos que provienen de la transmisión. Los avances en la tecnología están cambiando el campo de juego en el mundo del deporte y los medios, permitiendo a todos los deportes, grandes o pequeños, beneficiarse de una presencia en línea.

Al invertir en algo nuevo muchas personas se enfocan en la ganancia financiera a corto plazo. Los deportes de grandes franquicias como el baloncesto pueden transferir sus habilidades para generar ingresos de la televisión al Internet. Sin embargo los deportes pueden capitalizar también en las oportunidades que el broadband está creando enfocándose en el desarrollo de su deporte a largo plazo. El construir una presencia en línea permitirá que los deportes desarrollen marca de equidad, ganen una porción del mercado, y prometan a los fanáticos vía una estrategia de mercadeo manejada por el broadband en la relación con el cliente.

Invertir en Marca en línea/Comunicación

Hoy día el desarrollo de una marca no está orientado hacia el producto pero más bien gira alrededor de la construcción de una relación (vea el capítulo 4.1 Marca del Deporte). En el pasado, poseedores de los derechos han dependido de periódicos y difusores para desarrollar una relación con los fanáticos. El broadband presenta a los poseedores de los derechos una oportunidad para construir una relación, de uno a uno, que quita la dependencia en algún medio independiente para comunicar contenido y los mensajes de marca. El broadband permite a los deportes desarrollar una presencia en la



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

red, comunicar su marca intrínseca (el deporte mismo) dirigir al consumidor vía corriente viva (streaming), video destaca (highlights), entrevistas y archivos. Alrededor de esto, el medio presenta una oportunidad excelente para transmitir la personalidad de la marca y los valores. Además, la naturaleza recíproca en línea permite a los deportes construir una relación de dos sentidos con el consumidor, cuando quiera y dondequiera que el fanático escoja.

El broadband ofrece la oportunidad para salir del campo y fuera de la televisión y tocar a los fanáticos en maneras previamente inalcanzables. El broadband permite al deporte llevar su marca intrínseca directo al consumidor (ej. en el caso del baloncesto el juego en vivo) vía video interactivo en comparación con páginas estáticas que no comprometen al fanático. El broadband con su capacidad de "siempre encendida", permite comunicar los mensajes de la marca y valores "veinticuatro - siete". La red ofrece un punto de contacto que debe ser utilizado para recordar al mercado continuamente de la presencia de la marca, la posición y la calidad.

Las organizaciones más pequeñas que no pueden dominar a las difusoras tradicionales tienen una nueva oportunidad para crear una marca. El broadband es una alternativa barata para llevar cobertura en vivo a los fanáticos. Las organizaciones en los países donde el baloncesto todavía no es un deporte fuerte pueden comenzar a desarrollar la equidad de la marca para mejorar sus prospectos a largo plazo.

Crear la Demanda en Línea

Como se mencionó arriba, El broadband crea una oportunidad de alcanzar a consumidores previamente inalcanzables. Los poseedores de los derechos que mantienen el control de sus derechos y proporcionan contenido en vivo tienen la posibilidad de ensanchar su audiencia en una escala nacional e inclusive global. El contenido imponente, pareado con la naturaleza viral inherente del Internet presenta una gran oportunidad para que su organización alcance hacia fuera y atraiga nuevos fanáticos.

Las federaciones fuertes de baloncesto que tienen una amplia fanaticada y atractivo comercial ya están siendo transmitidas vía canales tradicionales. Estas organizaciones, sin embargo, pueden capitalizar todavía en sus derechos de broadband en vivo proporcionando contenido adicional directo al consumidor. El fanático cuyo estilo de vida no va con los horarios de transmisiones tradicionales ahora tiene la oportunidad de mirar el contenido cuando le convenga.

También locutores trabajan a horarios apretados y como resultado sólo muestran la mejor acción a menudo dejando los derechos de otros a un reportaje redundante. Son las federaciones más pequeñas que pueden cosechar realmente los beneficios de la entrega de contenido más rápida vía broadband . Ellos ahora pueden presentar el contenido vía el Internet a una audiencia global. Quizás espectadores no son localizados para justificar bastante un contrato emisor en una área particular, pero si usted comienza a combinar ventiladores de alrededor de la nación e incluso el mundo entonces suma. Claramente el baloncesto tiene los territorios donde le será más fuerte, pero es acerca de agregar los ventiladores de alrededor del mundo para crear una masa que hace justificar un servicio mejor dedicado. Los fanáticos que viven en regiones desplazadas pueden tener también la oportunidad para consumir el contenido de su deporte o el equipo favorito no importa dónde ellos estén basados.



Relaciones de Mercadeo

La relación de mercadeo con el cliente es fundamental para fomentar la lealtad y repetir ventas. El mercadeo en línea ofrece una solución sencilla con la creación de sistemas de grabación de datos, costo eficiente a las soluciones de mercadeo en línea del cliente. El aumento en velocidad de el broadband permite a los poseedores de derechos llevar el contenido excitante que puede ser suministrado a cambio de información de consumo. Mientras que la mayoría de las compañías luchan por conseguir consumidores voluntarios (opt-in) a boletines de la compañía o servicios de correo electrónico, los fanáticos de los deportes están dispuestos a recibir información con respecto a su deporte y proporcionar su información de personal de contacto a cambio de acceder a páginas cibernéticas.

Una vez que un consumidor es atraído a un sitio web para ver el contenido la oportunidad de interactuar y formar un diálogo aumenta rápidamente. Los deportes deben estar ofreciendo continuamente contenido de primera a cambio de detalles de consumo. Los espectadores buscan el contenido que previamente no estuvo disponible y están dispuestos a intercambiar información personal o a un dinero para tener acceso al contenido.

Con la habilidad de capturar información de consumo, los poseedores de derechos entonces pueden mejorar continuamente la calidad de su producto. Con una comprensión mejorada de las necesidades de lo fanáticos, el baloncesto puede llegar a ser más orientado al cliente y sensible a sus necesidades. Una base de datos de calidad con información de consumo puede ser utilizada también para atraer anunciantes y patrocinadores para desarrollar aún más las oportunidades en línea de ingresos potenciales.

Desarrollando Comunidades de broadband

El broadband está cambiando la naturaleza del fanático del deporte de un espectador pasivo a un participante activo. Los sitios web se están transformando de lugares para demostrar el contenido a una oportunidad de comunicarse con los consumidores. Ellos pueden escoger verificar las puntuaciones, ver video, jugar juegos, o interactuar con otros fanáticos en línea. La creación de comunidades en línea ha probado ser una manera beneficiosa de interactuar con los fanáticos en línea.

El broadband permite comunicación en tiempo real entre los grupos de fanáticos para reunirse, chatear y compartir el contenido.

Los poseedores de derechos pueden crear y controlar el tablón de mensajes, las salas de chatear, los "blogs" y las plataformas que comparten el contenido. Ellos pueden facilitar aún la interacción viva con jugadores y entrenadores.

El contenido de comunidades en línea es clave. Si una comunidad es creada pero la interacción entre los fanáticos en línea o entre los fanáticos y los poseedores de derechos no se mantiene al día y controlada entonces la comunidad no prosperará. Las salas para chatear o tablones de mensajes deben ser controladas y dirigidas en dirección apropiada. Los valores de la marca deben mantenerse consistentes y estar claros en todas las comunidades en línea.

Uno de los poderes más grandes del broadband es la habilidad de atender a individuos. La clave es ofrecer la elección que permita al consumidor interactuar cuando y como ellos quieran. Desde



boletines de correo electrónico, salas de chateo, grupos de noticias, discusiones en vivo, tablones de mensajes y "blogs" interactivos, puede existir una oportunidad para que todos participen.

Aunque los miembros serían el centro de la comunidad, el contenido sustancioso debe estar presente para suplementar ese centro. El contenido será lo que atrae a nuevos miembros y ayuda a orientarlos alrededor de las diferentes comunidades y servicios. El contenido ayudará también a ensanchar los temas de la discusión, el contenido actual mantendrá las conversaciones e interacciones interesantes y emocionantes.

Es fácil de irnos por la borda con todas las opciones disponibles, y por tanto, aunque un poco fuerte en el contenido es importante, aún más importante es recordar que las comunidades en línea son construidas para comprometer e interactuar con el consumidor. Los miembros deben ser alentados a participar y estar activos. La lealtad será creada si una relación es establecida. El unir a fanáticos creará un sentido de lealtad y de comunidad que rodeando la marca deportiva se traducirá en una fuerte y duradera relación. Desarrollar una comunidad en línea es un gran instrumento costoso y efectivo.

Habiendo desarrollado un servicio en línea los deportes pueden explotar su contenido de broadband para dirigir el flujo directo de ingresos. Los cinco generadores típicos de ingresos son:

1. El Patrocinio y Anuncios

El espacio en un sitio web o el contenido pueden ser vendidos a patrocinadores. Entre más alto el tráfico en su sitio más valioso su espacio llega a ser. Esto puede ser utilizado también para agregar valor a una asociación existente que usted quizás tenga con un patrocinador actual. Un patrocinador puede "auspiciar" un artículo en particular, una columna, una página de estadísticas, etc.

2. Las Suscripciones

Cuando su producto llega a ser suficientemente valioso las personas estarán dispuestas a comprar el acceso a su sitio. Las reglas pueden definir cuántas veces, en qué espacio de tiempo y lo que cuesta al consumidor poder conseguir acceso al contenido. Hay generalmente tres opciones para cobrarle al fanático por el contenido que fluye de la banda ancha:

- Pagar-por-Ver (Pay-Per-View): el espectador paga para ver el contenido de un artículo en particular.
- La Suscripción: el usuario paga por el acceso ilimitado al contenido o el servicio por un período fijo. Esto puede expirar o puede renovarse automáticamente.
- Micro-Cargo: el servicio o el uso del contenido son facturados a la cuenta de utilidad del cliente (por ejemplo, la cuenta de broadband). Esto forma parte de la oferta del proveedor de servicios de Internet.

3. Comercio Electrónico

El comercio electrónico (E-commerce) representa otra oportunidad de ingresos para el deporte ya que el broadband permite a los fanáticos mirar y comprar inmediatamente, dondequiera que ellos estén y cuando ellos quieran hacerlo.

Los artículos clásicos como las camisas de equipos, pelotas y otros artículos marcados pueden ser vendidos vía broadband . Otros nuevos artículos como sonidos de celulares y retratos de jugadores



para teléfonos móviles pueden ser vendidos también en línea.

La venta de taquillas en línea es otra manera de economizar tiempo y energía del consumidor haciendo que las taquillas del evento estén fácilmente accesibles.

4. Juegos en Línea

Todo tipo de competencias pueden ser organizadas en línea. Preguntar a los visitantes acerca de la historia del deporte, la historia de su federación, o tratar de adivinar el resultado de un próximo partido, etc., todos pueden ser la fuente de juegos emocionantes durante los cuales los usuarios pueden ganar taquillas y/o otros artículos, proporcionados por usted mismo o por un patrocinador en particular.

5. Apostar

Una plataforma en línea puede ser también explotada para crear una interface para las apuestas donde los jugadores pueden ganar dinero en un ambiente que la federación podría controlar. El apostar es todavía tema de mucha discusión dentro del mundo deportivo y un capítulo específico es dedicado a este asunto en este Manual (ver capítulo 4.7 Apostando).

5. Las Competencias/Eventos

Al organizar una competencia, algunas partes de los componentes de la oficina quizás sean transportadas al evento, mientras otras partes no puedan ser llevadas. Aún así, ciertos servicios todavía son requeridos por el personal para comunicarse, conseguir acceso a sus archivos, etc. Para que el personal pueda acceder al sistema mientras pasa tiempo valioso en los aeropuertos, etc., las redes inalámbricas pueden ser muy efectivas.

Computadoras Portátiles

Estas deben ser ligeras e incluir un módem, tarjeta de Red, el adaptador de WIFI o cualquier otro artefacto que permita conectar al Internet y a la red de la oficina.

Es absolutamente necesaria que la seguridad sea tomada en consideración al conectar a la red de la oficina. Un VPN (la Red Privada Virtual), un cortafuego local en la portátil y la suficiente protección anti-virus son cruciales.

El acceso al Internet en Lugares de los Eventos

Un esfuerzo razonable deberá ser emprendido para proporcionar acceso al Internet al establecer el lugar de los eventos. Dependiendo del tamaño y el presupuesto del acontecimiento varias posibilidades están disponibles.

Impresoras

Las impresoras son difíciles de transportar a los lugares de eventos. Actualmente las impresoras móviles no han mostrado aún un desempeño aceptable, por lo tanto, debe haber impresoras ya instaladas en las oficinas del lugar de los eventos.

Hay múltiples herramientas/sistemas disponibles que ayudan a organizar, correr y promover un evento:

Programa de Sorteos

Al hacer un sorteo en público podría ser atractivo demostrar los resultados con un proyector. El progra-



ma de computadora en forma de animaciones podría reemplazar la manera anticuada de poner rótulos en las paredes.

La Administración de la Competencia

Un sistema de aplicación para la base de datos puede ser utilizado para establecer las competencias, manejar los juegos y los días de eventos, aprobar a los jugadores, almacenar los resultados y para el despliegue en el sitio web. Las impresiones del contenido para los medios pueden ser generados también por tal sistema.

Las Estadísticas del Juego

Durante los juegos las estadísticas y resultados son registrados generalmente directamente en un cuaderno o PDAs de donde pasan a un sistema de puntuaciones en vivo. Este trabajo deberá ser hecho por un mínimo de 1 explorador por el equipo. La mejor práctica es tener a un "periodista" adicional por equipo que ayude a la persona que entra los datos. Si el sistema utiliza una base de datos central un quinto operario puede dar apoyo en caso de que el explorador cometa un error. El tamaño y el esfuerzo de tal sistema pueden variar y deber ser considerados de evento a evento dependiendo de la importancia y el tamaño.

Una alimentación de datos puede ser utilizada para mostrar la puntuación y la acción en vivo de las cuentas jugada por jugada del juego. Por esto, los fanáticos de todo el mundo pueden seguir los juegos vía el Internet. Una característica especial puede ser cargada durante o inmediatamente después de un juego para darle a los fanáticos un sentir de la atmósfera del juego.

Varias producciones deben ser producidas en cada cuarto de tiempo y después del juego. Para una descripción de esas impresiones favor de referirse a ORIS (ROSI -Resultados Olímpicos y Servicios de Información) que es un proyecto común entre el IOC y Federaciones Internacionales con la meta a desarrollar un sistema estandarizado para compartir la información estadística.

En caso de que tal sistema no pueda ser proporcionado quizás sea considerado, dependiendo del tamaño y la importancia del juego/evento, emplear una compañía que ofrece tales servicios.

6. El desarrollo

Muchos instrumentos ya pueden estar en función en su país para ayudar en el desarrollo del baloncesto. Aquí está una lista de instrumentos que están ya disponibles para ayudar más aún en este desarrollo.

6.1 Entrenadores

Los entrenadores deben poder utilizar instrumentos tales como:

- Ejercicios de visualización y tácticas a los equipos (dibuje diagramas).
- Use videos de archivo para la demostración.
- Planifique, clasifique y organice las tácticas.
- Organice sus prácticas.
- Arreglar los planes de prácticas de acuerdo con el itinerario de la liga.
- Analizar la carga de la práctica y comparaciones entre categorías diferentes de práctica.
- Compartir información con otros entrenadores, sus ayudantes, la administración y sus jugadores.



6.2 Adiestramiento Individual

Durante el proceso de adiestramiento las siguientes características son ofrecidas en varios programas de computadoras:

- Grabe las movidas durante los adiestramientos o juegos para la retroalimentación visual inmediata al jugador.
- Analice, compare y destaque los desempeños, las técnicas, las trayectorias, y las posiciones.
- Comparta sus análisis a través de diferentes formatos.
- De a los jugadores una mejor comprensión de los ajustes que ellos necesitan hacer.

6.3 Clínicas

Para poder mejorar la calidad de las clínicas para árbitros y entrenadores el uso de proyectores, vídeo, reproductor de DVD ayudarán a presentar su contenido en una manera profesional e interesante. Los programas de computadoras para estos fines están disponibles y ayudarán a estandarizar sus clínicas. La creación de una "encyclopedia" clínica accesible ayudará a fijar los estándares y establecer un nivel de calidad.

7. Tenga Presente

Las tecnología informática se esta desarrollando rápidamente. El futuro traerá interesantes sistemas en el campo de comunicación (inalámbrico, velocidad, broadband, acceso fácil) y sistemas integrados de computadoras. La tentación que cada organización encara es el deseo de tener las últimas tecnologías y equipos disponibles.

Por favor esté consciente que la estabilidad de un sistema bien probado y de buen desempeño es más importante y valioso que las nuevas funcionalidades extravagantes y coloridas. La estabilidad y la seguridad tienen que ser equilibradas con los deseos y necesidades en cada ambiente de trabajo. El riesgo desde un punto de vista financiero y operacional es grande. No vaya con los últimos sistemas sin haber probado antes su desempeño y la compatibilidad con sistemas existentes.

Si usted quiere invertir en tecnologías de broadband para aumentar su visibilidad y crear nuevas fuentes de ingresos, tenga presente que cualquier esfuerzo para desarrollar su marca necesita ser diseñado con cuidado antes de publicarlo. Una vez que su imagen sale fuera, puede ser muy difícil y le consumirá mucho tiempo para cambiarla.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

ADMINISTRACIÓN FINANCIERA es Mucho Más Que Algo Interno

Todos sabemos que sin la contabilidad sana una federación no puede correr su negocio diario apropiadamente. Sabemos también que sin una buena contabilidad todos los esfuerzos para generar ingresos habrán sido hechos en vano. Lo que es más importante que estos aspectos internos es que la administración financiera buena es esencial de un punto de vista externo.

Desde tratar con su administración local acerca de asuntos de impuesto hasta rendir cuentas a FIBA, usted siempre necesitará tener los informes completos y listos en cualquier momento.

Un buen contable es uno que puede extraer los números, producir informes exactos y analizar la situación financiera actual de la Federación en cualquier momento en la vida de la organización.

Este capítulo enumera los puntos importantes que usted necesita saber acerca de cómo manejar los aspectos financieros de su organización. Explica los principios de lo que usted debe saber para funcionar despacio y apropiadamente.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	63
1. Introducción	65
2. Las Actividades de Contabilidad	65
2.1 Sistema da contabilidade	65
2.2 Presupuesto	66
3. Los Estados Financieros	67
3.1 Hoja de Balance: su informe de la situación financiera	67
3.2 El estado de ingresos: su clave par alas Ganancias y Pérdidas	68
3.3 Declaración de la corriente de dinero: su clave para el Control del Efectivo	68
3.4 ¿Qué informes deben ser preparados y con qué frecuencia?	68
4. Controles Financieros	69
4.1 Mantener la Integridad de un Sistema de Contabilidad	69
4.2 Segregación de Deberes	69
4.3 Firmas	70
4.4 Auditoria	70
Anexo A	69
Anexo B	71
Anexo C	72
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

Esta sección le ayudará a entender las prácticas básicas en la administración financiera y construir los sistemas básicos necesarios para correr una federación sana. Las habilidades básicas en la administración financiera comienzan con la administración efectiva del dinero y los procesos de contabilidad.

2. Las Actividades de Contabilidad

2.1 Sistema de contabilidad

Las metas de un sistema de contabilidad son asegurar que los datos financieros sean registrados apropiadamente y que los informes financieros sean exactos y fácilmente accesibles. Un sistema de contabilidad tiene dos partes principales; los registros de contabilidad (chequeras, diarios, los libros de contabilidad, etc.), y los procesos y procedimientos asignados al personal, los voluntarios, y/o profesionales exteriores.

Los Componentes de un Sistema de Contabilidad

Tradicionalmente, el sistema de contabilidad debe incluir los siguientes componentes:

a) Cuentas y gráficas de cuentas

Cada transacción debe ser registrada y debe ser asignada a una categoría o cuenta. Cada cuenta debe ser asociada con un número para propósitos de archivar.

Una gráfica de cuentas le dirá qué número de cuenta debe ser utilizado al entrar una transacción. Cada sistema de contabilidad puede tener su propio sistema de gráficas con números de cuenta diferentes, mientras el sistema se mantenga constante dentro de la organización. La gráfica tiene generalmente cinco áreas:

- Los Activos
- Las Obligaciones
- Activos netos (o los balances de fondos)
- Ingresos
- Los Gastos

Los números de cuenta deben depender del tipo determinado de ingreso y gastos que usted espera tener normalmente. (Vea Anexo A para un ejemplo)

b) Informes e Informes Subsidiarios

Los Informes, llamados también los libros de la entrada original, son utilizados para registrar sistemáticamente todas las transacciones de contabilidad antes que estas sean entradas en el libro de contabilidad general. Los informes organizan información cronológicamente y por el tipo de transacción (recibos, los desembolsos, otros).

Hay tres informes primarios: (Vea Anexo B para ejemplos)

- El Informe del Desembolso del dinero efectivo: un registro cronológico de cheques que son escritos, es clasificado utilizando la gráfica de cuentas.
- El Informe de Recibos de dinero efectivo: un registro cronológico de todos los depósitos que son



hechos, es clasificado utilizando la gráfica de cuentas.

- El Informe General: un registro de todas las transacciones que no pasan por la chequera, inclusive transacciones no en efectivo (tal como las entradas de la acumulación y la depreciación) y las correcciones a entradas previas del informe.

A medida que las federaciones maduran, y manejan números mayores de transacciones financieras, ellas pueden desarrollar informes subsidiarios para subdividir ciertas clases de actividades de los informes primarios notados arriba. Los ejemplos más comunes de informes subsidiarios incluyen:

- El informe de Nómina: registra todas las transacciones relacionadas a nómina. Esto puede ser útil cuando el número de transacciones de nómina crece y llega a ser demasiado grande para manejarlo razonablemente dentro del informe de desembolsos de dinero efectivo.
- El informe de Cuentas por Pagar y Diario de Cuentas por Cobrar: rastrea las acumulaciones de ingresos y gasto. Estos son útiles para agrupar los ingresos y/o las acumulaciones de gastos que son demasiado numerosos para rastrear efectivamente a través del informe general. Algunos paquetes de contabilidad le requieren establecer todas las cuentas como cuentas por pagar y todo ingreso como cuentas por cobrar, eliminando los desembolsos de dinero efectivo e informes de recibos enteramente.

El proceso de transferir información de los informes al libro de contabilidad general es conocido como registrar.

c) Libro de Contabilidad General

El libro de contabilidad general organiza información por cuentas. La gráfica de cuentas actúa como el índice de contenidos al libro de contabilidad general. En un sistema manual, el resumen de los totales de todos los informes es entrado en el libro de contabilidad general cada mes, el cual mantiene el balance actual del año para cada cuenta. En un sistema computarizado, los datos son entrados típicamente en el sistema sólo una vez. Una vez que la entrada ha sido aprobada por el usuario, el programa computarizado incluye la información en todos los informes en los que el número de cuenta pertinente aparece. Muchos paquetes computarizados permiten al usuario producir un libro de contabilidad general que muestra cada transacción incluida en el balance de cada cuenta.

d) Chequera

En organizaciones muy pequeñas (con pocos depósitos y desembolsos), la chequera puede servir como un libro de contabilidad y informe combinados. La mayoría de las transacciones financieras pasarán por la chequera, donde los recibos son depositados y de los cuales se hacen desembolsos. Las organizaciones más pequeñas lo encuentran más fácil de seguir la actividad financiera corriendo todas sus transacciones financieras por una sola cuenta bancaria.

Las federaciones más pequeñas con limitada pericia en la contabilidad pueden escoger recurrir afuera para sus actividades de contabilidad.

2.2 Presupuesto

Un presupuesto es una estimación de ingresos y gastos, generalmente para el año venidero. Antes de escribir un presupuesto es importante clarificar las metas y los objetivos de la federación. Este proceso de la planificación ayudará a enfocar los gastos propuestos en artículos que han sido identifica-



dos como de alta prioridad. Las cantidades del presupuesto son divididas generalmente en categorías mayores, por ejemplo

- Los Costos Fijos (el alquiler, la electricidad, etc.)
- Los Costos de actividades periódicas (las reuniones, las competencias, etc.)
- Los Costos de varios programas (los entrenadores, los árbitros, etc.)
- Efectos de oficina
- Salarios, los beneficios

Además, usted necesita considerar las fuentes de ingresos probables por el año para desarrollar un plan práctico para obtener este dinero. Compare los posibles ingresos con sus costos proyectados. Tenga cuidado de no sobreestimar los ingresos y subestimar los gastos. Si usted puede recaudar más dinero que el que usted propone gastar, piense cómo quizás usted hará gastos adicionales. Para una guía, usted debe referirse a las prioridades que usted indicó en su plan.

Es bueno comparar continuamente sus ingresos y gastos planificados a sus ingresos y gastos verdaderos. Esto le dará una vista clara de si sus metas y objetivos son logrados.

3. Los Estados Financieros

Los estados financieros son una herramienta que pueden ser utilizados para ver cómo va la federación. Estas declaraciones son producidas utilizando la información recogida de la contabilidad. Esta parte será utilizada para las federaciones que tienen muchas transacciones de contabilidad.

Los estados financieros son compuestos de tres documentos primarios:

- Balance
- Estado de ingresos
- Estado de corriente de dinero

El estado financiero anual debe formar parte de su informe anual de la Federación.

3.1 Hoja de Balance: su Informe de la situación financiera

El balance sigue la ecuación: Activos - Obligaciones + Capital.

Esta ecuación siempre debe ser válida. Si los Activos no igualan las Obligaciones más el Capital entonces se dice que libros están "desbalanceados". Esté seguro notar que la hoja de balance sea preparada para una fecha específica. Generalmente el balance es preparado a fines del año (31 de diciembre, 200X):

- Activos los activos es la propiedad que representa un valor. Los edificios, el dinero efectivo, los muebles, las cuentas por cobrar, terreno y equipo son algunos de los activos más comunes y ciertamente uno de los más reconocibles de los principios básicos de contabilidad.
- Obligaciones éstas representan las obligaciones del negocio, el dinero que se debe. Los más comunes son cuentas por pagar, las facturas que se les debe a los suplidores. Usted puede tener préstamos, notas pagaderas, impuestos pagaderos, etc. Todos son obligaciones.

La diferencia entre Activos y Pasivos = sobrante. Eso es lo que llamamos el valor (equity). Esto es el



valor de su federación.

3.2 El estado de ingresos: Su clave para las Ganancias y Pérdidas.

Este documento muestra todas las cuotas (más ingresos eventuales misceláneos) y los gastos contraídos por la federación. Por lo tanto informará los ingresos o desgraciadamente las pérdidas de su federación. Esté seguro notar que el estado de ingresos sea preparado para un espacio de tiempo específico (tal como mensual, trimestral o anual).

3.3 Declaración de la corriente de dinero: Su clave para el Control del Efectivo

Este documento muestra las fuentes y los usos del dinero efectivo por el periodo contable. En otras palabras esto es el neto de recibos de dinero efectivo y los desembolsos de efectivo durante un periodo contable específico. Siempre tenga presente el concepto de corriente de dinero, esto asegurará que usted mantendrá sólo suficiente dinero en la cuenta actual para suplir sus necesidades.

Todos saben que si una organización tiene más gastos que los ingresos, eventualmente se encontrará en problemas. Sin embargo, aunque los ingresos parecen o excedan los gastos en un año dado, el dinero efectivo de los ingresos puede que no llegue a tiempo para pagar las cuentas cuando éstas se vencen. Una escasez de dinero efectivo puede causar grande interrupción a la habilidad de una federación para correr suavemente. Para evitar interrupciones del negocio o para tomar ventaja de algún superávit temporero de dinero, la corriente de dinero puede y debe ser proyectada, monitoreada y controlada.

Superávit de Dinero Efectivo

Una cantidad máxima de dinero debe ser mantenida en su cuenta de depósitos o ahorros. Sólo el dinero necesario para cubrir los gastos debe ser transferido a una cuenta de cheques. Si el dinero excedente se queda en una cuenta de ahorros puede ganar interés lo cual no sería posible en una cuenta de cheques. Además, usted puede hacer generalmente los arreglos con su banco para tener depósitos de 7 días, 1 mes, 3 meses o 12 meses, certificados de inversión de término cortos o certificados del tesoro. Entre más tiempo tenga el depósito más interés gana para su organización.

Tenga cuidado: usted siempre debe mantener suficiente efectivo en caja para cubrir los gastos y como un cojín agregado para la seguridad. Sin embargo, es imprudente mantener más dinero a la mano de lo necesario. Por eso el concepto de corriente de dinero es complejo. La dificultad mayor será desarrollar un plan que proporcionará un buen equilibrio en la corriente de dinero.

Nota:

En el principio de esta parte nosotros habíamos mencionado que los 3 documentos arriba fueron útiles para las "grandes federaciones". Las federaciones más pequeñas, con pocos depósitos y desembolsos, pueden preparar los informes directamente de la chequera después de que el balance haya sido reconciliado con el estado de cuenta del banco.

3.4 ¿Qué informes deben ser preparados y con qué frecuencia?

La respuesta dependerá de varios factores, inclusive hasta el punto a que la organización es financieramente estable, el grado y la extensión a que el retrato financiero cambia durante el período, la disponibilidad del dinero efectivo para suplir las obligaciones financieras, la disponibilidad del personal u otros profesionales para preparar los informes, etc.



Una federación de servicios humanos tamaño medio en buen estado financiero quizás considere el siguiente itinerario de informes:

Los Informes Mensuales

- Hoja de Balance (la Declaración de Posición)
- ¿Cuál es su salud financiera? ¿Puede pagar sus cuentas?
- La Declaración de Ingresos y Gastos que muestra el presupuesto y la información verdadera
- ¿Cómo la experiencia financiera verdadera compara con el presupuesto?
- El informe narrativo incluye puntos financieros sobresalientes, el análisis u otros medios de manejar flujo de caja.

Los Informes Trimestrales

- Las proyecciones de corrientes de dinero para los próximos seis meses
¿Anticipamos un superávit de dinero efectivo o escasez?
- Los informes de impuesto sobre la nómina
¿Han sido sometidos los informes de impuesto sobre la nómina a tiempo?
- Deudas que envejecen: ¿Hemos recibido nuestro dinero en efectivo de nuestros deudores?
¿Si no, cuál es la acción apropiada?

Los Informes Anuales

- Estados financieros por el año: hoja de balance, el estado de ingresos
- Enfoque: ¿Cuál fue nuestro desempeño financiero en el año anterior? ¿En qué maneras y por qué razones fue el desempeño diferente al del presupuesto? ¿Qué implicaciones financieras deben ser tenidas en cuenta al planear el año próximo?
- Estados financieros auditados: si es aplicable.

4. Controles Financieros

Hay ciertas prácticas que usted debe seguir para asegurar que las transacciones financieras sean registradas consistentemente en una manera exacta

4.1 Mantener la Integridad de un Sistema de Contabilidad

En un sistema manual todos los balances del libro de contabilidad general son establecidos para cerciorarse mensualmente que los balances de débitos igualan los balances de créditos. Una vez que los débitos igualan los créditos, los estados financieros pueden ser preparados utilizando las cantidades de balance de comprobación. Los sistemas computarizados de contabilidad casi siempre producen un balance de comprobación como un informe incorporado. Muchos programas de computadoras no le permitirán registrar una entrada al libro de contabilidad general hasta que el débito y los créditos sean iguales.

4.2 Segregación de Deberes

La segregación de deberes significa que ninguna transacción financiera es manejada por una sola persona de principio a fin. Para desembolsos de dinero efectivo, esto quizás signifique que distintas per-



sonas autorizan los pagos, firman cheques, registran los pagos en los libros y reconcilian los estados del banco. Si su federación es pequeña, manejada por voluntarios y posiblemente una persona permanente, este principio puede ser duro poner en práctica. Usted quizás considere tener una persona, tal como el empleado pagado, firmar los cheques y asignar una persona diferente, tal como el tesorero de la junta, para revisar los desembolsos, los estados del banco, y los cheques pagados mensualmente.

4.3 Firmas

Desembolsos de cantidades grandes, por ejemplo USD500, pueden requerir una firma secundaria (del tesorero por ejemplo)

4.4 Auditoria

Otra forma de control financiero es una auditoria. Una auditoria es un análisis completo, por un profesional de fuera de la federación, de los procedimientos y actividades de su administración financiera. Es importante que los auditores sean independientes de su federación. Esto asegurará que no hay conflicto de intereses. Ellos probarán la certeza y lo completo de los estados financieros.

Los Controles financieros son muy importantes. Ellos asegurarán que:

- La información financiera es segura, para que la Federación Nacional pueda tomar las decisiones correctas.
- Transparencia de la Federación, la contabilidad Regular.
- Los activos y los registros de la federación no son robados, maltratados, o destruidos accidentalmente.
- Las políticas de la federación son seguidas.
- La reglamentación del gobierno es satisfecha.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

Anexo A

Gráfica de Cuentas

Numeración de Cuentas: aquí está un ejemplo cómo los dígitos quizás sean codificados:

- 1000-1999 : Cuentas de Activos
- 2000-2999 : Cuentas de Obligaciones
- 3000-3999 : Cuentas de Equidad (Equity)
- 4000-4999 : Cuentas de Ganancias
- 5000-5999 : Cuentas de Gastos

Al separar cada categoría por varios números, muchas cuentas pueden ser agregadas entre cualquiera de dos al mantener el orden lógico.

Ejemplo:

ASSET

Los activo actuales

- 1000 Caja (Petty Cash)
- 1010 Cuenta Bancaria
- 1100 Cuentas por cobrar
- 1140 Otras Cuentas por cobrar
- 1150 Concesión para Cuentas dudosas

Activos fijos

- 1500 Edificios
- 1550 Equipos
- 1600 Depreciación Acumulada, los edificios
- 1650 Depreciación Acumulada, los equipos

OBLIGACIONES

Corrientes

- 2000 Cuentas por pagar
- 2300 Gastos Acumulados
- 2400 Beneficios de Empleado

Obligaciones Pagaderas a largo plazo

- 2500 Préstamo Bancario Pagadero

Cuentas de Equidad (Equity)

- 3010 Principales
- 3020 Ganancias retenidas



Las Cuentas de Ingresos

4000 Cuotas de Membresía
4010 Competencias XXX
4020 Competencias YYY

Cuentas de Gastos

5000 Competencias
6000 Salarios
6010 Cargos Sociales
7000 Alquiler
7050 Electricidad
7060 Anunciar
7100 Depreciación,
etc.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

Anexo B

Cash disbursement Journal

Fecha	Debito	Crédito	Texto	Cantidad
01.01.05	7060	1000	Compra de Sellos	100
31.01.05	6000	1100	Salario Enero 2005	1000
28.02.05	7050	1100	Electricidad Febrero 2005	200
01.04.05	7000	1100	Renta - Abril 2005	1500
Etc.				

Registro Diario de Recibos

Fecha	Debito	Crédito	Texto	Cantidad
31.01.05	1100	4000	Cuota de Membresía	1000
10.03.05	1100	4010	Competencia Nacional	2000
Etc.				

Registro Diario General

Fecha	Debito	Crédito	Texto	Cantidad
31.12.05	7100	1600	Depreciación del Edificio 2005	500
Etc.				

**ANEXO C***General Ledger*

Fecha	Debito	Crédito	Texto	Cantidad
01.01.05	7060	1000	Precio de Estampilla	100
31.01.05	6000	1100	Salario Enero 2005	1000
31.01.05	1100	4000	Cuota de membresía 2005	1000
28.02.05	7050	1100	Electricidad - Febrero 2005	200
10.03.05	1100	4010	Competencia Nacional	2000
01.04.05	7000	1100	Renta - Abril 2005	1500
31.12.2005	7100	1600	Depreciación del Edificio 2005	500
Etc.				



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Manejar Nuestra Inversión más Importante de la Manera Correcta

Un jugador de baloncesto es la inversión más importante que un equipo puede tener. Sin el atleta, no hay deporte. Es por esto que el manejo de la vida del atleta dentro de la organización es crucial. Pero aún más crucial es la regulación del movimiento de los jugadores de un club a otro, de una liga a otra.

Hay aproximadamente tantas leyes nacionales como el número de los diferentes países que son miembros de FIBA.

Este capítulo tratará de aconsejarle en esta área de la actividad. La intención es darle una vista general amplia de lo que otros países hacen, dentro del marco de trabajo de las Regulaciones de FIBA. Esperamos que esta información le ayude manejar exitosamente este aspecto del deporte. Estas pautas son diseñadas a su interés, al interés del jugador, y al interés del baloncesto.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	75
1. Introducción	77
2. La Matrícula y Licencias	78
3. La Transferencia Nacional de Jugadores bajo la edad de 18 años	79
4. La Transferencia Internacional de Jugadores Menores de 18 años de edad	80
5. Los Contratos	80
6. Las Regulaciones Nacionales cuando Jugadores tienen 18 años	81
6.1 Períodos de Transferencia	82
6.2 Regulaciones de Transferencia	82
6.3 Matrícula Doble	82
6.4 Número de Jugadores Mayores Licenciados	82
6.5 Jugadores Extranjeros	83
7. La Transferencia de Jugadores a Instituciones Académicas y Viceversa	83
8. La Carta de Liberación (Para liberar al Jugador)	84
9. Las Regulaciones Internacionales Cuando los Jugadores tienen 18 años	84
10. Las Disputas y las Apelaciones	85
11. FIBA y la NBA/WNBA	85
12. La Cobertura de Seguros para Jugadores en la Participación en Competencias Nacionales de Equipo	85
13. Los Agentes del Jugador	86
14. El Código de Moralidad para Agentes de Jugadores	87
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89



1. Introducción

Cada jugador comienza su carrera uniéndose a un equipo/club. La unión a un equipo puede suceder por primera vez a cualquier edad (seis, ocho, catorce, o más viejo). El jugador es libre de escoger para cuál equipo o club ellos jugarán. Una vez que se registre y las formas apropiadas han sido firmadas, el jugador llega a ser un miembro oficial de ese equipo o club. Como miembro, el jugador es entonces elegible para participar en las competencias nacionales. El jugador necesita seguir las reglas de elegibilidad y transferencia impuestas por la Federación Nacional. Ya que los jugadores son vistos como inversiones para el club o equipo para el cual ellos juegan, (una inversión financiera, económica, de mercadeo e imagen) la matrícula y la transferencia de jugadores son uno de los asuntos más sensibles dentro del baloncesto.

En muchos países los jugadores son libres para transferirse entre un club y otro hasta que ellos tengan 18 años. Esta transferencia libre de jugadores, sin embargo, no es permitida en todos los países. A veces jugadores menores de 18 no se les permiten cambiar de club a menos que un honorario de compensación sea pagado a su club anterior. En algunas federaciones una escala predeterminada de compensación para transferencias existe.

Tan pronto como los jugadores alcanzan 18 (los jugadores son de edad legal y ellos tienen el derecho de tomar las decisiones acerca de su futuro), los jugadores tienen varias opciones. Los diferentes países tendrán las diferentes regulaciones para la transferencia de jugadores.

En algunos países:

- Jugadores son libres de escoger el club para el cual juegan.
- Jugadores pueden ser obligados a firmar un contrato con su club de origen.
- Jugadores pueden continuar siendo miembros del club donde ellos jugaron a causa de sus regulaciones Nacionales de la Federación, mientras que algunas regulaciones permiten a los clubes tener a jugadores todo el tiempo que desean.
- No hay contrato entre el jugador y un equipo/club pero los equipos/clubes poseen a los jugadores hasta que los liberan.
- Jugadores deben esperar de uno a tres años si ellos quieren cambiar su equipo/club sin una liberación. En algunos lugares ellos no pueden cambiar de equipo/club del todo si su equipo/club no los libera.
- Está permitido a los clubes controlar a sus jugadores hasta que ellos cumplan 20 o 22 años de edad.
- Si un jugador quiere firmar un contrato con un nuevo equipo, él tiene que compensar su equipo previo según una escala predeterminada, o según el pedido de su club de origen. En casos de disputa las Federaciones Nacionales deciden generalmente.

Hay generalmente ciertos períodos durante el año cuando los jugadores pueden cambiar de equipo/club (después de la temporada, antes de la próxima temporada y en medio de la temporada, o a veces en cualquier momento). Los jugadores tienen que seguir estas regulaciones.

Las diferentes Federaciones Nacionales tendrán diferentes regulaciones con respecto a sus jugadores.

En algunos países:



- Hay un límite para el número de los jugadores en las categorías de juveniles y en algunos hay un límite para el número de jugadores en la categoría mayor.
- Un jugador puede ser un miembro de un equipo/club pero puede ser prestado a otro equipo/club por cierto periodo de tiempo.
- No hay una estructura de equipo/club (hay una estructura de escuela) y cuando los jugadores terminan la escuela, ellos son libres para jugar para cualquier club.
- Los jugadores son forzados a unirse al equipo/club que los escogen en un sorteo.
- Los jugadores extranjeros toman parte en la liga y las regulaciones para esos jugadores son diferente a las de jugadores domésticos. Hay a veces regulaciones que controlan la salida de jugadores a instituciones académicas (ej. NCAA) y el regreso de estos jugadores a sus clubes domésticos.
- Hay regulaciones que regulan el regreso de jugadores domésticos del extranjero.
- Algunos países regulan la participación de jugadores en competencias de equipo/club basado en su participación con el Equipo Nacional.

Algunos países ligan a los agentes de jugadores con la elegibilidad y transferencia de jugadores y regulan las actividades de los agentes de jugadores.

Si los jugadores quieren transferirse de un país a otro existen las regulaciones de FIBA a las que nosotros nos referiremos más tarde.

Con respecto a la elegibilidad y transferencia de jugadores hay potencialmente muchos conflictos de intereses. Los jugadores, agentes de jugadores, los equipos/clubes y la Federación Nacional a menudo adoptar posiciones completamente diferentes y opuestas. Debemos tratar de encontrar la mejor solución posible que sea satisfactoria a todos.

2. La Matrícula y Licencias

La matrícula para llegar a ser un miembro de un club debe ser completada antes de que el jugador pueda obtener una licencia de jugador. Esta licencia le permite al jugador jugar para el club en las competencias. La Federación Nacional debe tener un formulario de inscripción uniforme para todos los jugadores y una base de datos centralizada de todos los jugadores registrados. Para registrarse, el jugador debe someter un original de su certificado de nacimiento, su foto de pasaporte tomada en los últimos seis meses, un examen médico (no más de tres meses de expedido) y un formulario de inscripción completado.

La Federación Nacional debe tener un formulario de inscripción uniforme para todos los jugadores y una base de datos centralizada de todos los jugadores registrados.

En su primera matrícula, cada jugador debe recibir un número personal de "baloncesto" y este número debe seguir al jugador (y estar en la licencia del jugador) a través de la carrera del jugador en ese país. Una licencia de

jugador debe contener el número de identidad del jugador, código del club, código de región/estado (si es necesario), la fecha o año de matrícula, la fecha de nacimiento del jugador y un número adicional que forma parte de un sistema interno de la Federación Nacional. Con cada jugador que tenga su propia matrícula la Federación Nacional puede trazar los jugadores, tenerla un sistema transpar-



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

ente y claro de licenciamiento, establece un sistema justo de compensación y un sistema sencillo de transferencia entre equipos/clubes.

3. La Transferencia Nacional de Jugadores bajo la edad de 18 años

La Federación Nacional debe establecer un honorario razonable de compensación si los jugadores se cambian de un equipo a otro antes que cumplan 18 años. La mejor solución es de establecer una cierta escala que puede ser aplicada en las regulaciones domésticas de transferencia. El propósito de este honorario es de compensar el club de origen por sus esfuerzos de desarrollar el talento del jugador.

Uno de los asuntos que tiene que ser resuelto antes de crear la escala de compensación es qué edad será tomada como punto de partida para calcular el honorario de compensación. ¿Queremos nosotros que los jugadores que empiezan jugando el mini baloncesto a la edad de 6 años o 8 estén sujetos a las regulaciones de transferencia? ¿Debería un equipo/club pagar un honorario de compensación cuando jugadores de esta edad se transfieren, o debe haber un sistema alternativo para regular esto?

Los países que tienen los programas fuertes de desarrollo de la juventud quizás consideren tener un honorario de compensación que empieza con la matrícula del jugador, sin embargo, la mejor opción para otros países quizás sea de empezar la escala de compensación cuando el jugador cumple 14 años de edad. Antes de esa edad, la transferencia y el movimiento de jugadores de un equipo a otro debe ser libre de cargo y los jugadores podrían cambiar de equipo cada año si ellos quieren (dentro de un período permitido de transferencia) sin pagar algún honorario de compensación a sus equipos previos.

De la edad de 14 a 18, las transferencias de jugadores deben ser susceptibles a una escala de compensación establecida por la Federación Nacional.

Al redactar la escala de compensación la Federación Nacional debe considerar los siguientes puntos; el nivel de la competencia del club del cual el jugador viene; el nivel de la competencia del club a quien el

jugador se transfiere; el número de años que pasó en el club de origen (contando desde el cumpleaños decimocuartos del jugador); el número de juegos oficiales (en competencias de FIBA) si ha jugado para nacional U-16, U-18, y el equipo mayor; el número de juegos que jugó para su equipo previo; el número

de títulos que ganó con su equipo previo; las facilidades de la práctica del club de origen y el club de su destino; el nivel de educación y requisitos de los entrenadores que trabajaron con el jugador; dinero pagado al jugador; etc. Al crear la fórmula (no necesariamente tomando en consideración todos los puntos arriba, ni agregando algunos criterios adicionales) los resultados necesitan ser multiplicados por un cier-



Los equipos no deben ser permitidos registrar más de 16 jugadores en categorías de juveniles.



to número de puntos que tiene como resultado un valor financiero. La fórmula de compensación y honorario tiene que ser analizada cada año para que permanezca al día y justa.

Los equipos no deben ser permitidos registrar más de 16 jugadores en categorías de juveniles (jugadores 14 a 18 años de edad). Esta medida esparcirá a los jugadores de calidad y no permitirá los equipos ricos firmar y controlar a todos los mejores jóvenes jugadores en un país. Esto permitirá también que los entrenadores tengan suficientes jugadores para la práctica y organizar cada práctica en la mejor manera posible.

Otra opción es de permitir la transferencia de jugadores de un equipo a otro durante períodos de transferencia hasta que el jugador tenga 18 años y no cargue ningún honorario de compensación. Todavía el límite de 16 jugadores licenciados debe existir y los equipos no deben ser permitidos registrar más de 16 jugadores en una categoría de la competencia. Por ejemplo si hay categorías de competencias U-19, U-17 y U-15, los equipos que compiten en tres niveles no podrían tener a más de 48 jugadores (16 jugadores por categoría). Si un jugador no está en los jugadores licenciados de 16 para la próxima temporada él sería libre ir a otro equipo sin pagar algún honorario de compensación.

4. La Transferencia Internacional de Jugadores Menores de 18 años de edad

Las transferencias internacionales no son permitidas antes del cumpleaños decimoctavos (18) del jugador excepto en casos especiales según decida el Secretario General de la FIBA. El examinará el asunto con las Federaciones Nacionales y si es necesario, con los clubes y el jugador concernido.

5. Los Contratos

Cuando un jugador tiene 18 años, él debe regular su relación con el equipo y debe firmar un contrato con el club para el cual él juega. Los derechos y las obligaciones del jugador y el equipo deben ser definidos por el contrato firmado por el jugador y el representante autorizado del club. Aún países que no tienen

"profesionalismo" en el sentido estricto, deben introducir los contratos de jugadores. Los contratos deben ser una de las condiciones para la participación en las competencias si los jugadores son mayores de 18 años. El firmar un contrato los jugadores debe tener derecho a recibir una licencia. Sólo los

La Federación Nacional podría decidir cual nivel de competencia requiere los contratos de jugadores
jugadores que tienen una licencia válida deben tener derecho para jugar en las competencias mayores. La licencia debe ser expedida y certificada cada temporada. Para tener el derecho de jugar, cada jugador debe tener un contrato firmado y proporcionar un certificado médico firmado que no tenga más de 30 días desde la fecha de expedición.

En algunos países la edad legal es diferente (a veces de 20 o 21 años de edad), pero todos países deben respetar el límite de 18 años de edad porque en la mayoría de los países mundiales esto es la edad cuando las personas comienza a tener los derechos legales. Las regulaciones de FIBA exigen la edad 18 años como un punto decisivo para jugadores firmar su primer contrato de "profesional". Para unificar el procedimiento mundial y tener las regulaciones consistentes, 18 años es la mejor opción posible.

La Federación Nacional podría decidir cuál nivel de competencia requiere los contratos de jugadores. Es posible que las Federaciones Nacionales dividan los niveles de competencias y equipos en uno "profe-



sional" y uno "aficionado" e introduzcan las diferentes regulaciones para niveles diferentes. En ambos casos los jugadores deben tener contratos. En equipos o competencias "profesionales", debe haber un tipo de contrato, y en equipos o competencias "para aficionados" debe haber un contrato diferente.

La mejor solución para la Federación Nacional es el uso de un contrato uniforme de jugadores. Todos los jugadores que participan tienen que firmar tal documento. Todos los contratos deben ser depositados en la sede Nacional de la Federación (o la sede de la oficina de la liga si existe). Todos los honorarios de contratos debe estar sujetos a las leyes contributivas y los pagos ilegales no deben ser sugeridos ni alentados. Los equipos o las personas que participen en tales acciones deben ser sancionados severamente.

6. Las Regulaciones Nacionales cuando Jugadores tienen 18 Años

En o después del cumpleaños decimoctavo (18) del jugador el club de origen, eso es, el club por el cual el jugador es licenciado en su cumpleaños decimoctavo, debe tener el derecho de firmar el primer contrato con el jugador. Este contrato debe estar en la forma escrita y debe respetar los reglamentos de la Federación Nacional y la ley del país. La duración del contrato debe ser un mínimo de un año y un máximo de cuatro años. Si el equipo no quiere firmar un contrato con un jugador, él debe ser libre de irse sin pagar un honorario de compensación.

Cuando un jugador rehúsa firmar una oferta de contrato, el equipo debe someter la oferta del contrato a la oficina Federación Nacional (o la liga) con el pedido para fijar una compensación si ese jugador quiere cambiar de equipo. La Federación Nacional (o la liga) debe poner un salario anual mínimo para jugadores. Cuando el honorario de contrato ofrecido por el club es demasiado bajo o irrealista, la Federación Nacional debe imponer el salario mínimo. Si el equipo ofrece al jugador una suma menor el jugador debe ser libre automáticamente para cambiar de equipo.

Cuando la oferta de un equipo es mejor que la oferta de otro equipo, el equipo que ofreció la cantidad más alta tiene el derecho de firmar al jugador. Un tope de salario de la liga (el límite de cuánto cada club puede gastar en salarios de jugadores) ayuda a mantener a todos los clubes en una situación pareja, al tener acceso a los mejores jugadores y compartir el talento disponible alrededor. Si se implanta, el top de salario tiene que ser controlado con cuidado y ser impuesto para beneficiar de todos los equipos.

Cuando un jugador o club falla en cumplir sus obligaciones contractuales el jugador o su club puede solicitar la terminación del contrato. Quienquiera que inicia la terminación, cada parte debe tener el derecho de cobrar todos los pagos según el contrato. La Federación Nacional debe tener las regulaciones para resolver tal disputa.

La Federación Nacional debe forzar ambas partes a cumplir sus obligaciones. Si ellos no lo hacen, ellos deben estar sujetos a sanciones. En este nivel, para competencias en un país, FIBA no se inmiscuye en estas disputas.

Si un jugador se niega a firmar un contrato con el club de origen y desea transferirse a otro club en otro país, el club de origen tiene derecho a alguna compensación. La compensación debe ser basada principalmente en la inversión hecha por el club de origen, basado en los principios resumidos en el artículo 3 arriba. La suma de la compensación debe ser práctica y de acuerdo con la situación económica del país. Si los clubes no pueden ponerse de acuerdo en la compensación entonces FIBA decidirá.



6.1 Períodos de Transferencia

La Federación Nacional debe establecer un período de transferencia durante el cual los jugadores pueden cambiar de clubes. El período de transferencia debe estar en la línea (si es posible) con el de las competencias internacionales. Si no es así, entonces el período de transferencia no debe ser inmediatamente antes, ni durante las finales. Hay una necesidad de establecer un plazo límite sobre cuándo un club puede firmar o puede cambiar a jugadores para poder tener las competencias regulares y para traer orden y credibilidad a las competencias.

6.2 Regulaciones de Transferencia

El derecho de ser transferido de un club a otro será otorgado al jugador que; no tenga un contrato válido con un club; para quien la compensación específica está acordada; que terminó el contrato con el club previo por consentimiento mutuo; cuyo contrato con el club previo fue terminado por la autoridad controladora; cuyo contrato con el club ha expirado; o para quien el club no renovó su licencia para la próxima temporada.

6.3 Matrícula Doble

En algunos casos, los clubes firman a jugadores prospectos que todavía no están preparados para jugar en el nivel más alto de competencias y esos jugadores no consiguen suficiente tiempo de juego. Para evitar un sistema donde los jugadores practican pero nunca tienen una ocasión de jugar, la Federación Nacional debe introducir un sistema doble de matrícula. Esto daría una oportunidad a los jugadores para mejorar su habilidad de juego y madurar más rápido. Un jugador puede ejercitarse su derecho de jugar en

Para evitar un sistema donde los jugadores practican pero nunca tienen una ocasión de jugar, la Federación Nacional debe introducir un sistema doble de matrícula.

un club a un nivel de competencia más baja con matrícula doble (la licencia) hasta que (e inclusivo) el año de su cumpleaños vigésimo (20) si el club de matrícula principal consiente. El club en la división más baja no debe tener el derecho de registrar a más de dos jugadores con matrícula doble. Un jugador con una matrícula doble podría jugar

para su club principal de matrícula en la liga mayor, la competencia de copa y la competencia de categoría juvenil (categoría sub.-19, por ejemplo), mientras que para el club de la división más baja él puede jugar solamente en la competencia mayor. La matrícula doble debe ser sólo válida hasta el fin de una competencia particular. La matrícula doble de jugadores sólo puede ser realizada durante un período de transferencia.

6.4 Número de Jugadores Mayores Licenciados

Cada equipo debe tener el derecho de firmar sólo 12 jugadores que sean mayores de 18 años. Esto ha de asegurar que los equipos incluyan a los mejores jugadores menores en sus prácticas mayores mientras dan el cuidado adecuado a los programas menores de desarrollo. Otra razón es que los entrenadores no utilizan a más de 10 jugadores en promedio, para jugar verdadero tiempo, por juego. Esto permitiría a los equipos con presupuestos más pequeños crear un equipo bueno si ellos trabajan bien y exploran a jugadores en la manera correcta.

Esto permite también a los jugadores cambiar de equipos si ellos no tienen la oportunidad de ser uno de los 12 jugadores firmados. Optimistamente esto creará más equipos con iguales oportunidades



competitivas. Esta movida también educará a líderes de equipo, directores y entrenadores y los empuja en una dirección más profesional y los obliga a pensar con cuidado acerca del futuro de cada jugador.

6.5 Jugadores Extranjeros

Cada país puede tener a jugadores extranjeros (jugadores que no tienen la nacionalidad legal de la Federación Nacional por la cual él es licenciado) en sus competencias. Generalmente las competencias de alto nivel en los países permiten a jugadores extranjeros. En algunos casos la competencia de segundo nivel también permite a jugadores extranjeros. Cada país permite un cierto número de jugadores extranjeros en sus competencias y cada país tiene el derecho de establecer sus propias regulaciones con respecto al número de jugadores extranjeros por club. Cada país debe estudiar con cuidado su propia situación, la calidad de su baloncesto, la situación económica de los equipos, el futuro del baloncesto, el desarrollo de sus jugadores jóvenes, etc. y según todas sus circunstancias, decida en la regulación apropiada.

Para competencias internacionales del club FIBA, la composición de los equipos no está sujeta a ninguna limitación con respecto a la nacionalidad legal de los jugadores. Esto significa que cada equipo quizás sea compuesto de diez jugadores extranjeros si es permitido por las regulaciones de la competencia. (Hay razones legales internacionales para esta regulación). Como fue mencionada cada Federación y Zona Nacional de FIBA pueden establecer regulaciones más restrictivas.

7. La transferencia de Jugadores a Instituciones Académicas y Viceversa

Si un jugador, después de haber jugado para un club afiliado a un miembro de FIBA (club de FIBA) juega para una institución académica (NCAA) que no reconoce las Regulaciones de FIBA que gobiernan la Transferencia Internacional de Jugadores, y subsiguientemente regresa a un club de FIBA, el es considerado haberse transferido de un club fuera de FIBA a un club de FIBA. Es decir, sus actividades de juego durante su permanece en la institución académica serán ignoradas.

Esto es un asunto muy sensible, pero somos de la opinión que para muchos países y jugadores, es benéfico jugar en el NCAA. Desgraciadamente, la NCAA ha impuesto regulaciones muy injustas y prohibitivas, en particular para el baloncesto, y es muy difícil para jugadores estudiar y para jugar al mismo tiempo, y formar parte de la mejor estructura deportiva-académica.

La Federación Nacional debe regular la salida de sus jugadores a instituciones académicas (por ejemplo, la NCAA). Los jugadores que vuelven de sus estudios del exterior y habiendo pasado hasta un año estudiando, permanecerán miembros del último club del cual ellos recibieron sus licencias, con todos los beneficiosas y las obligaciones que surgen de allí. Los jugadores que vuelven del exterior habiendo pasado más de un año estudiando, tendrán el estatus de un jugador libre a su regreso.

Un jugador que no ha jugado para un club de FIBA antes de jugar para una institución académica y que quiere jugar para un club de FIBA por primera vez no necesita una carta de autorización. El tiene derecho a jugar tan pronto él presente una declaración escrita a la Federación Nacional, indicando que él nunca ha jugado para un club de FIBA.



8. La Carta de Liberación (Para liberar al Jugador)

Para la transferencia de un jugador de un país a otro, antes de que él pueda ser licenciado por otra Federación Nacional, una carta de liberación debe ser obtenida de la última Federación Nacional donde el fue licenciado antes de pueda ser licenciado por otra Federación Nacional. Este documento certifica que el jugador concernido es libre para ser licenciado por otra Federación Nacional. La nueva Federación Nacional no puede otorgar la licencia hasta que haya obtenido la carta de liberación de la Federación Nacional del país donde el jugador fue licenciado previamente.

Una carta de liberación no puede ser expedida a más de una Federación Nacional a la vez. FIBA puede imponer sanciones a una Federación Nacional en caso de que haya un procedimiento engañoso. La carta de liberación no puede ser limitante ni condicional. Si es aplicable debe mencionar cualquier sanción que puede estar vigente contra el jugador.

Una Federación Nacional que reciba un pedido para una carta de liberación, debe contestar dentro de siete días después de haber recibido el pedido. La contestación puede conceder o negar la autorización para liberarlo y debe indicar si el jugador en cuestión fue realmente licenciado en la Federación Nacional. Si el pedido para la carta de liberación es negado por una Federación Nacional, deberá notificar inmediatamente a la parte que solicita la liberación y a la Secretaría de FIBA, dando la razón para la negativa. La única razón para que una Federación Nacional pueda negarse a otorgar el pedido para una carta de liberación es si el jugador está bajo contrato para jugar con su club más allá de la fecha planificada de la transferencia. Cualquier negativa estará acompañada de una copia de un contrato válido debidamente fechado y firmado por las partes concernidas.

Si no hay respuesta dentro de siete días, la Federación Nacional solicitante notificará inmediatamente a la Secretaría de FIBA. Esta comunicación debe estar acompañada de una copia de la primera carta a la Federación Nacional que solicita la liberación y una copia del pas-aporte del jugador en cuestión. La Secretaría de FIBA no autorizará el otorgamiento de la licencia sin la carta de liberación a menos que hayan circunstancias excepcionales (el jugador es menor de 18 años de edad).

Cualquier transferencia internacional que ocurra sin una carta de liberación es inválida. La Federación Nacional que otorgó la licencia será responsable de una multa de acuerdo con las regulaciones de FIBA.

9. Las Regulaciones Internacionales Cuando los Jugadores tienen 18 Años

Si un jugador se niega a firmar su primer contrato profesional con su club de origen, y se mueve a un nuevo club en otro país los dos equipos deben convenir en una suma para la compensación a ser pagada al club de origen. Ellos deben informar a sus respectivas Federaciones Nacionales y a FIBA. Si los





FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

clubes no llegan a un acuerdo en la compensación, dentro de ocho semanas de la fecha en que la carta de liberación para el jugador en cuestión fue solicitada por primera vez, cualquiera de los clubes tiene el derecho de solicitar que la compensación sea determinada por FIBA.

10. Las Disputas y las Apelaciones

Para transferencias internacionales entre dos Zonas de FIBA cualquier disputa que surge de una negativa para otorgar una carta de liberación será decidida por el Secretario General de FIBA o su representante con la posibilidad de apelar. Cuado la transferencia propuesta está dentro de una Zona de FIBA tales disputas serán decididas por el Secretario General de la Zona de FIBA respectiva o su representante, también con la posibilidad de apelar. Cualquier apelación contra las decisiones relacionadas a disputas, no importa si estas decisiones han sido hechas por FIBA o una Zona de FIBA será sometida a las Comisiones Mundiales de Apelaciones, en la manera prescrita en las regulaciones de FIBA.

11. FIBA y la NBA/WNBA

Como cada vez mas jugadores están yendo a la NBA/WNBA es importante saber que FIBA ha firmado un acuerdo con la NBA/WNBA que regula la transferencia de jugadores de equipos de FIBA a la NBA/WNBA y viceversa. Todas las disputas que puedan surgir serán resueltas de manera final y conclusiva por un Árbitro Internacional escogido colectivamente por las partes. Las vistas ante el Árbitro Internacional se llevan a cabo en Londres, Inglaterra.

Recomendaríamos totalmente que cualquier disputa sea resuelta antemano y con la cooperación mutua entre el club de FIBA y el club de la NBA/WNBA. La única razón para una negativa de transferencia de un jugador al NBA/WNBA es que haya un contrato existente y válido con un club de FIBA. Este contrato tiene que ser claro y el club de FIBA debe estar seguro que todas sus obligaciones hacia el jugador han sido cumplidas en su totalidad. Si las obligaciones del contrato no han sido cumplidas por el club de FIBA, y si el acuerdo no es logrado con el club de la NBA, el Arbitraje Internacional muy probable decidirá a favor del club de la NBA/WNBA.

El acuerdo FIBA/NBA/WNBA regula también la participación de equipos nacionales de jugadores en las competencias oficiales de FIBA (Continental y los Campeonatos mundiales, los Juegos Olímpicos y cualquier competencia en la que al equipo nacional se le requiera tomar parte para poder calificar para las competencias ya mencionadas). Las Federaciones Nacionales están obligadas a pagar la cobertura de seguros razonable y adecuada solicitada por los equipos de la NBA/WNBA según el acuerdo.

12. La Cobertura de Seguros para Jugadores en la Participación en Competencias Nacionales de Equipo

Las Regulaciones Internas de FIBA exigen que el club con que el jugador está bajo contrato es responsable de cubrir los costos del seguro del jugador en caso de una herida o enfermedad mientras está libre del club para jugar para un equipo nacional. Recientemente, bajo el acuerdo firmado entre FIBA Europa y ULEB (la Unión de Ligas Europeas), FIBA Europa emprendió la responsabilidad de asegurar que todas las Federaciones Nacionales implicadas utilizarán la cobertura para jugadores nacionales de equipo que toman parte en las competencias organizadas por FIBA Europa. Nosotros recomendamos fuertemente que cada Federación Nacional tenga la cobertura para jugadores que participan en equipos nacionales.



13. Los Agentes del Jugador

Un agente es el representante de un individuo. Actualmente el profesionalismo creciente del deporte significa que los jugadores se asegurarán tener a un agente que los ayude con contratos u otros asuntos relacionados a su deber profesional. Tan pronto como los jugadores comienzan las exitosas presentaciones de patrocinio, las relaciones de medios, el entrenamiento, la competencia y los viajes, significa que el jugador no tendrá mucho tiempo disponible y su desempeño deportivo puede sufrir.

Un agente en el baloncesto necesita tener la habilidad de encontrar empleo para jugadores promedios y no solo para jugadores de primera.

Un agente puede llevar mucha carga administrativa. Al principio de sus carreras, los jugadores necesitan a los agentes aún más que a finales de su carrera. La extensa red de contactos y conexiones del agente con equipos en muchos países es también esencial para los jugadores, ya que ellos no entienden necesariamente el mercado ni saben donde las mejores oportunidades están. Un

agente muy a menudo juega un papel valioso de amigo o aún de consejero para ayudar al jugador a resolver los problemas personales y profesionales y dar apoyo psicológico.

Las tareas principales de un agente que trabaja con jugadores de baloncesto son de representar a los jugadores, hablar en su nombre y crear conciencia a los clubes sobre ellos, y luego encontrarles un lugar en un club. Aquí no será necesariamente el club que paga más dinero que es escogido, pues otros asuntos podrían ser aún más pertinentes; tales asuntos podrían ser un ambiente bueno, la necesidad de jugar regularmente, una posición de reserva para un jugador más viejo, un jugador joven que necesita trabajar con un buen entrenador, etcétera. Un agente en el baloncesto necesita tener la habilidad de encontrar empleo para jugadores promedios y no solo para jugadores de primera, ya que el club equivocado podría terminar la carrera de un jugador. Otras tareas importantes son de negociar el contrato, proteger el salario del jugador, ayudarlo a que se asiente en un nuevo ambiente y se cerciore que el contrato está redactado de acuerdo con la ley del país. Hay definitivamente más ventajas que desventajas en tener a un agente en el baloncesto.

Ya sea por regulaciones o guías, la Federación Nacional debe implantar alguna forma de mecanismo que tome en cuenta la conservación de una lista actualizada de agentes certificados a los cuales los atletas puedan consultar - el Internet podría ser utilizado para este fin. Las regulaciones o la guía deben incluir también un contrato uniforme o, por lo menos, un conjunto mínimo de puntos que deben ser incluidos en un contrato entre un atleta y un agente. El contrato debe ser escrito, en un idioma entendible a ambas partes; debe indicar la duración (idealmente corto) y cómo puede ser terminado; el contrato debe aclarar cómo cualquier disputa será resuelta, y por quien, el agente será remunerado.

La mayoría de los jugadores consideran a su agente como un componente esencial en su oferta general para llegar a ser el mejor en el mundo. Si los jugadores sinceramente han de enfocarse en ser el mejor en el mundo por llevar al máximo su entrenamiento y preparación, entonces hay una necesidad para que los agentes formen parte de la familia del baloncesto y para ser reconocidos como socios serios en el ambiente del baloncesto. El agente proporciona al atleta con el tiempo, el espacio y la seguridad para llevar al máximo sus preparaciones y planear para el futuro.

La Federación Nacional debe compartir este entendimiento y jugar su rol. La Federación Nacional debe volver en contacto con los jugadores. Ellos son los que hacen nuestro deporte lo que es, y devuelve las audiencias año tras año.



14. El Código de Moralidad para Agentes de Jugadores

Se recomienda que la Federación Nacional deba tener un Código de Moralidad para los agentes de jugadores. Aquí tenemos un ejemplo de un Código de Moralidad para Agentes de Jugadores.

Los agentes tienen una obligación de conocer este Código de Moralidad (o ya que puede ser enmendado de vez en cuando), otros códigos aplicables de moralidad, y su aplicación al trabajo del agente. La falta de conocimiento, o la equivocación de un estándar ético, no es en si mismo una defensa a un cargo de conducta poco ética.

Un agente debe, en la vida personal y pública, esforzarse por aumentar la posición de la profesión y promover sus requisitos para servir verdaderamente a su cliente aplicando todos los esfuerzos razonables para ayudar al cliente a conseguir empleo.

Los agentes no comprometerán, directamente ni por segundas/terceras partes, en la solicitud no convivida en persona (de ningún tipo) de negocio ni servicios a menores (juventud y jugadores jóvenes debajo de la edad de dieciocho - 18) justo antes de y durante los Campeonatos de Juveniles.

Un agente representará a su cliente en buena fe y debe demostrar integridad y objetividad.

Un agente mantendrá una oficina, registros y tales materias normalmente necesarios para realizar negocios como un agente.

Un agente mantendrá confidencialidad en todo trato a favor del cliente durante la representación y después de que la representación haya terminado.

Un agente mantendrá una oficina y el número de teléfono accesibles durante todas horas de oficina razonables y estará disponible en todas las horas razonables, para la consulta con el cliente.

Un agente informará al cliente, al ser solicitado, de cualquier actividad emprendida en beneficio del cliente.

Un agente le pagará a cada cliente su partida de todo dinero recibido a favor del cliente en una manera expedita. Todo dinero que pertenece al cliente recibido por el agente, será justificado fielmente por el agente e inmediatamente pagado al cliente.

Un agente informará a un nuevo cliente de la comisión y honorarios que cobrará por sus servicios.

Un agente negociará los términos y las condiciones de cualquier oportunidad de empleo ofrecida en consulta con el cliente y aceptarán el empleo en beneficio del cliente sólo después de informarle al cliente de sus obligaciones, tal como detalles de honorarios, bonos por desempeño (bonos, todos los términos específicos), las condiciones de trabajo, etcétera.

Un agente reconocerá y apoyará la prerrogativa del cliente para negarse a cualquier o todas las oportunidades de empleo ofrecidas.

1

ESTRUCTURANDO



FIBA

We Are Basketball



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Construyendo la Facilidad Apropriada para Usted

La construcción o remodelación de las facilidades de baloncesto es un tema vasto y técnico.

Requiere el conocimiento financiero así como técnico, además requiere el apoyo de las comunidades políticas y sociales en el área.

Este capítulo no está diseñado para resumir todos los detalles mencionados arriba pero más para destacar los requisitos necesarios para asegurar que la facilidad correcta sea construida.

Antes de construir o remodelar, usted necesita evaluar con cuidado lo que es mejor para usted, para el baloncesto en su área, pero también para su comunidad como tal. Esto significa que su facilidad debe ser creada para cumplir una necesidad. Para persuadir a su administración local que una facilidad de baloncesto es lo que se necesita en su área usted necesita estar preparado para contestar las preguntas. Entre mejor usted esté preparado, más usted podrá demostrar que la facilidad será utilizada a su máximo potencial. Esta preparación llevará a mayor éxito.



1.1 CONSTITUCIÓN	1
1.2 PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA	17
1.3 ORGANIZACIÓN ADMINISTRATIVA	33
1.4 TECNOLOGÍA INFORMÁTICA	49
1.5 ADMINISTRACIÓN FINANCIERA	63
1.6 ELEGIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE JUGADORES	75
1.7 GUÍA PARA FACILIDADES DE BALONCESTO	89
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	89
1. Introducción	91
2. Las Facilidades del Baloncesto para Competencias de Alto Nivel (+ 3000 asientos)	92
2.1 Áreas de Estacionamiento	93
2.2 Acceso al Estadio	94
2.3 Áreas Deportivas para Actividades	94
2.4 Áreas de Servicios de Apoyo	95
2.5 Áreas de tribunas	97
2.6 Instalación de la Planta Técnica	98
3. Pequeña Facilidad del Baloncesto	98
3.1 Sección de Actividades Deportivas	98
3.2 Sección de Servicios de Apoyo	100
3.3 Sección Pública	100
3.4 Sección Técnica de la Planta	101
4. Las Facilidades al Aire Libre	102
4.1 La Cancha de Juego	102
4.2 Parámetros del área	102
4.3 Superficie	103
4.4 Equipo de Baloncesto	105
4.5 Opciones Adicionales	106
5. El Centro de Investigación y Estudio de FIBA	107



1. Introducción

El objetivo de este capítulo es de dar las pautas a las Federaciones Nacionales para la construcción o la restauración de complejos de baloncesto. Las siguientes tres facilidades son detalladas en la guía:

- Las facilidades de Baloncesto para competencias de alto nivel
- Pequeñas facilidades de baloncesto
- Al aire libre y canchas semi cubiertas

Al decidir el tamaño de una nueva facilidad de baloncesto, la demanda es un elemento fundamental a ser considerado, ya que el suministro de servicios, inclusive la planificación ha de ser promovido y organizado adecuadamente. La demanda para facilidades depende de:

- Las actividades deportivas favoritas
- Los intereses deportivos de la población
- La promoción de encuentros locales deportivos
- Las facilidades deportivas existentes

En los pasados pocos años la demanda para los deportes ha estado aumentando en casi cada país, en parte por la influencia de los medios masivos de comunicación, así convirtiendo los encuentros deportivos en grandes acontecimientos sociales. Un aspecto a ser considerado separadamente es un concepto moderno de planificación de las facilidades basada en la idea de entretenimiento verdadero no solamente un juego de baloncesto. En muchos países, principalmente debido a condiciones económicas las facilidades de baloncesto al aire libre o semi-cubiertas son preferidas a las canchas interiores. Con el equipo deportivo de alta calidad (eso es pisos sintéticos, unidades de mampara, etc.) el entrenamiento de los jugadores jóvenes del baloncesto puede ser más efectivo.

La ventaja principal proporcionada por facilidades interiores de baloncesto es la independencia total de las condiciones meteorológicas. Las facilidades más pequeñas pueden de esta manera ser utilizadas al máximo planificando su uso según un horario semanal que invite la presencia de alumnos de escuela por la mañana, los jóvenes que pertenecen a asociaciones de deportes a primera hora de la tarde. Finalmente, por la tarde, el baloncesto es practicado por personas trabajadoras que desean mantenerse sanos y físicamente preparados.

Las facilidades donde suceden las competencias de baloncesto de alto nivel, para llenar el complejo que a menudo tiene la capacidad de más de 10,000 -15,000 espectadores, la idea del propósito multifuncional debe ser estudiada.

Para estas facilidades dos aspectos principales merecen la consideración:

- la organización de varios eventos y/o entretenimiento
- el uso multifuncional de las áreas para la práctica de deportes

A parte de concebir las facilidades como infraestructuras multifuncionales que sirven a diferentes deportes, es conveniente prever su uso también para otros fines aparte de competencias deportivas (por ejemplo: los conciertos, reuniones públicas, ferias, etc.) Las ventajas de este enfoque incluyen aumentar las finanzas directas al emplear servicios auxiliares (la barra, el guardarropa, los aparcamientos, etc.) así como la bandera de publicidad, que pueden alcanzar un objetivo más amplio.



La administración correcta de instalaciones deportivas no es fácil. La baja utilización de las facilidades, los bajos niveles de la eficiencia del personal, el servicio inadecuado, los gastos operacionales son todos aspectos de motivo por los cuales algunas facilidades a menudo llegan a ser inmanejables. Desgraciadamente el problema de administración a menudo es traído a colación cuando la construcción de las facilidades ya está adelantada o aún completada. Particularmente para facilidades deportivo de alto nivel, los directores a menudo son confrontados con la situación de facilidades anteriormente hermosas, que acaban siendo inmanejables por motivo de los costos excesivos administrativos y de personal así como mantenimiento complicado. Por lo tanto al planear construir una nueva facilidad de baloncesto, la Federación Nacional valorará lo siguiente:

- El área de Captaciones de la Estructura
- La ubicación de las facilidades en el ambiente local del deporte
- Provisión de servicios adecuados
- El uso de las facilidades por usuarios individuales, asociaciones, etc. (Atletas profesionales, los espectadores, deportistas aficionados, etc.)
- Actividades practicables del deporte dentro del complejo
- Personal de administración deportiva
- Los Costos

Para evitar problemas en el futuro, un presupuesto será preparado que incluya los siguientes artículos mayores:

- Los ingresos derivados de competencias deportivas, los programas culturales, ferias, la práctica del deporte, etc., publicidad y las actividades de mercadeo.
- Los gastos, eso es el consumo, los gastos técnicos de servicios y personal administrativo.

Cuando todos los criterios arriba son estudiados con cuidado, la federación nacional, los gobiernos locales, etc., puede decidir en la capacidad y la función de la nueva facilidad.

En la próxima sección, los requisitos para la facilidad con diferentes funciones y capacidades son detallados.

2. Las Facilidades del Baloncesto para Competencias de Alto Nivel (+ 3000 asientos)

Los siguientes acontecimientos son considerados competencias de Alto Nivel del baloncesto con la mínima cabida de asientos indicada:

- La ronda de los Torneos Olímpicos
 - Preliminares: 7.500 asientos
 - Todas las series adicionales: 12.000 asientos
- Los Torneos Olímpicos Calificatorios para Hombres y Mujeres
 - Ronda Preliminar de: 6.000 asientos
 - Todas las series adicionales: 10.000 asientos
- El Campeonato Mundial de FIBA para Hombres



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

- Ronda Preliminar: 7.500 asientos
Todas las series adicionales: 15.000 asientos
- El Campeonato Mundial de FIBA para Mujeres
 - La serie preliminar: 4.000 asientos
 - Todas series adicionales: 8.000 asientos
 - El FIBA U-21 Campeonato Mundial
 - Ronda Preliminar: 4.000 asientos
 - Series adicionales: 8.000 asientos
 - El FIBA Mujeres U-21 Campeonato Mundial
 - Serie Preliminar: 4.000 asientos
 - Series adicionales: 8.000 asientos
 - El FIBA U-19 Campeonato Mundial
 - Serie Preliminar: 4.000 asientos
 - Series adicionales: 8.000 asientos
 - El FIBA Women's U-19 Campeonato mundial
 - Serie Preliminar: 3.000 asientos
 - Series adicionales: 5.000 asientos
 - Todo Continental o Campeonatos de Zona, inclusive todos los torneos y juegos calificativos para estos campeonatos
 - Ronda Preliminar: 5.000 - 8.000 asientos
 - Series adicionales: 10.000 - 15.000 asientos



Para poder ser aprobados por FIBA para competencias de alto nivel, las facilidades de baloncesto tienen que reunir los requisitos básicos contenidos en esta sección. Para más información por favor refiérase a la publicación de Estándares de Seguridad de FIBA.

2.1 Áreas de Estacionamiento

Cada facilidad será proporcionada con el espacio suficiente para ser utilizado como áreas de estacionamiento de uso personal y para vehículos de transporte público. Arreglos especiales deben hacerse para los que están involucrados en el juego (jugadores, los árbitros, funcionarios de juego, los medios, etc.)

Estacionamiento de Espectador

El mínimo total del área de estacionamiento se confirmará con las regulaciones de la construcción vigentes pero no será menos que 1 metro cuadrado para cada espectador.

Estacionamiento de Participante y Huésped



Estacionamientos adecuados son proveídos a los atletas, los funcionarios y los representantes de los medios. Estos estacionamientos serán localizados en la proximidad cercana de las entradas pertinentes.

Estacionamiento de la Camioneta para la Difusión Televisiva

El espacio suficiente para formar un recinto para la televisión debe ser proporcionado en cada estadio para el estacionamiento de todo vehículo de producción, camionetas de OB, las estaciones transportables terrestres y vehículos técnicos de computadora. Debe ser asegurado completamente con ningún acceso para el público en general.

2.2 Acceso al Estadio

El vestíbulo de la entrada proveerá para el flujo libre del público, donde el acceso asegura y separado será garantizado para los siguientes grupos:

- Equipos
- Los Árbitros y funcionarios de juego
- Representantes de medios Acreditados
- VIPS
- Voluntarios
- Personal local

2.3 Áreas Deportivas para Actividades

Además de la cancha central de juego, se recomienda tener por lo menos dos otras canchas con una cabida mínima para propósitos de entrenar y calentamientos de PRE-juego, así como un espacio de entrenamiento y condición física que mida por lo menos 50 metros cuadrados para entrenar y hacer ejercicios específicos de los músculos.

La Cancha de Juego

La cancha de juego será rectangular, nivelada, de madera y libre de cualquier obstáculo, midiendo 28 metros X 15 metros con una altura mínima de 7 metros.

El Área de Juego

Además de la cancha central de juego, el área de juego incluye una línea de 2 metros de anchura alrededor del perímetro de las líneas posteriores de la cancha y las líneas de banda. Los límites exteriores de este perímetro quizás tengan tablones de publicidad (por lo menos en los 3 lados, opuestos a los bancos de los jugadores y las mesas de los apuntadores de tantos).

Las provisiones deben hacerse en cada facilidad para una línea adicional más por lo menos de 1.80 metros de anchura, fuera de límites para el público y reservada para:

- Comisionados, los fotógrafos al final de cada lado de la cancha
- Un área externa de seguridad, a lo largo de la cancha
- Los funcionarios de juego y bancos de equipos a lo largo de la cancha

La primera fila de asientos de espectador no puede estar a menos de 5 metros de distancia de los límites exteriores de la cancha de juego.



2.4 Áreas de Servicios de Apoyo

El área de los servicios de apoyo comprende todas las zonas donde las operaciones esenciales a las competencias son llevadas a cabo. Es recomendado planificar para una altura de por lo menos 2.70 metros. En los vestidores, los sanitarios y las duchas, la altura será no menos de 2.40 metros.

Los Vestuarios de los Atletas

La facilidad será equipada con por lo menos 4 vestuarios para los atletas. Los cuartos serán divididos para las siguientes funciones:

- El área donde los jugadores se cambian de ropa debe tener piso sintético o embaldosado. Será equipado con bancos, anaqueles de abrigos o guardarropas, una pequeña cama para el masaje y una pizarra. (Mínimo de 20 metros cuadrados)
- La antecámara con una cubierta antideslizante e impermeable, que conecta los vestuarios con sanitarios y duchas, equipados con anaqueles de abrigos y espejos. (Mínimo de 5 metros cuadrados)
- Área de duchas, cubierta con material antideslizante, con por lo menos 4 duchas para 15 personas. (de 12 metros cuadrados mínimo)
- Lavatorios y sanitarios

Espacios para Árbitros y otros Funcionarios de Juego Cambiarse

Por lo menos 2 vestuarios para los árbitros y otros funcionarios del juego deben ser planeados con un mínimo de superficie de por lo menos 15 m². Los espacios de cambio para oficiales incluirán lo siguiente:

- Área donde los funcionarios se cambian con piso sintético o embaldosado. Será equipado con bancos, anaqueles de abrigos o guardarropas, una pequeña cama para masaje y una pizarra. (Mínimo 12 metros cuadrados)
- La antecámara con una cubierta antideslizante e impermeable, que conecta los vestuarios con sanitarios y duchas, equipados con anaqueles de abrigos y espejos. (Mínimo de 3 metros cuadrados)
- Área de duchas, cubierta con material antideslizante, con por lo menos 2 duchas. (8 metros cuadrados de mínimo)
- Lavatorios y sanitarios

Espacios para el Personal Cambiarse

El tamaño de los salones para el personal cambiarse estará basado en el número de personal involucrado en la preparación de la cancha de juego, limpieza, el mantenimiento técnico de la planta, etc. Estos cuartos estarán localizados lejos del área de cambio de los atletas y oficiales.

El Área de Control de Dopaje

El área de control de dopaje debe estar localizada dentro del edificio, para que pueda ser alcanzada fácilmente desde la zona de juego. El área acomodará por lo menos a 10 personas al mismo tiempo. La estación del control de dopaje no será utilizada para cualquier otro propósito tal como almacenamiento, espacio de enfermería, oficina, sanitarios, etc. El cuarto debe contener lo siguiente:



- Un salón de espera con sillas (Mínimo 15 metros cuadrados)
- El mismo área de control de dopaje, donde los controles se llevan a cabo será equipado con una serie de sanitarios visibles con espejos de frente (Mínimo 15 metros cuadrados).
- Un área sanitaria con una ducha (Mínimo 5 metros cuadrados)

Área de Primeros Auxilios

El área de primeros auxilios permitirá los primeros auxilios así como la consulta médica preventiva y normal y está cerca de todas las otras secciones de la facilidad.

Habrá un espacio separado de primeros auxilios para los jugadores y el público. El espacio de primeros auxilios para jugadores estará situado de manera que sea directamente y rápidamente accesible por los servicios de emergencia fuera del vestíbulo así como de la cancha de juego. El acceso deberá ser posible desde la planta baja y libre de todo obstáculo, para que así el jugador herido pueda ser trasladado allí rápidamente.

El espacio de primeros auxilios para el público permitirá los primeros auxilios a ser administrados al público. Será fácilmente accesible desde las gradas y a las ambulancias que vienen de fuera del vestíbulo por rutas reservadas.

Ambas áreas incluirán un sanitario y un lavamanos preferiblemente con una antesala que permita el acceso directo desde el salón de primeros auxilios. El área será equipada adecuadamente y tendrá una dimensión mínima de 30 metros cuadrados. Los muebles y el equipo incluirán:

- Una cama para examinaciones médicas, aproximadamente 2.40 metros de longitud y 0.60 de metros de anchura
- Una camilla portátil
- Un escritorio con sillón
- Un guardarropa
- Un anaquel de abrigos
- Un cilindro de oxígeno

Cuartos de Almacenamiento

Los espacios de almacenamiento serán asegurables y suficientemente grandes para tener todo el equipo necesario para los varios deportes. Esta área permitirá el acceso fácil a todo equipo de fuera del vestíbulo y el transporte libre del equipo dentro del edificio. Habrá un espacio separado para almacenar el material de los socios de la Federación Internacional/comerciales.

Las Oficinas Administrativas

Las oficinas permitirán que las operaciones administrativas técnicas de las facilidades sean llevadas a cabo. Ellas serán amoldadas según el grande de la estadio, aunque es recomendado que cada área tenga una superficie útil de no menos que 20 metros cuadrados. Para competencias de alto nivel, deberá haber oficinas dedicadas al Presidente/Secretario General de la Federación Internacional y la Secretaría.



El Área de Recepción

El Estadio será equipado con un espacio de recepción, que será situado cerca a las gradas de honor. El siguiente de áreas reservadas será proporcionado para recibir huéspedes de VIP en una manera eficiente y funcional:

- Por lo menos 1 espacio de recepción que sea apropiado para por lo menos 100 personas
- Por lo menos 1 pequeño espacio reservado para aproximadamente 15 personas

Estacionamientos para un mínimo de 50 autos serán posicionados en un área fácilmente accesible y bien conectado al interior del vestíbulo y cerca posiblemente al espacio de recepción.

El Área de los Medios

Un cuidado en particular es requerido en términos de posicionar a los representantes de los medios y las facilidades que ellos requieren. Para proporcionar las condiciones de trabajo apropiadas para los medios, la estadio tendrá las siguientes facilidades: (Para más información por favor verificar la sección de relaciones con los Medios).

- La entrada de los Medios
- La mesa de bienvenida para los Medios
- Tribunas de comentarista y presa
- Taller de trabajo de los Medios
- Salón para rueda de prensa
- Área de televisión y facilidades
- Área para Fotógrafos
- Zona Mixta

2.5 Áreas de Tribunas

Tribunas para Espectadores

Las áreas destinadas para espectadores permitirán el movimiento libre del público, inclusive personas con una incapacidad y una vista cómoda del encuentro deportivo.

La primera fila de los asientos de espectadores no estará a menos de 5 metros del perímetro de la cancha. Cada facilidad que tiene una capacidad de multitud por encima de 2000 tendrá áreas subdivididas en secciones. La capacidad de cada sección no excederá los 400 espectadores en cada uno. Cada sección tendrá por lo menos 2 salidas.

El área destinada para espectadores será equipada con facilidades de sanitarios y primeros auxilios de acuerdo con los estándares locales de higiene y seguridad. Es recomendado también construir áreas de refrescos y descanso para los espectadores.

La tribuna de VIP (la Tribuna del Honor)

La tribuna del honor estará localizada en una posición central, cerca al campo de juego y si es posible, al lado contrario a los bancos de los jugadores. Deberá ser apropiado para por lo menos 50 huéspedes y deberá estar junto al salón de la recepción de VIP. El área será inaccesible para el público.



Las Tribunas para Participantes

Un número suficiente de asientos será reservado en una tribuna especial para los jugadores, los entrenadores y otros funcionarios de los equipos que participan.

2.6 Instalación de la Planta Técnica

La instalación de la planta técnica es requerida para asegurar las condiciones ambientales convenientes en términos de aire, la iluminación, etc. Estos requisitos son logrados proporcionando los espacios y el equipo para los siguientes sistemas de instalación técnica:

- Electricidad
- Iluminación
- La Calefacción y Aire Acondicionador
- Agua y Facilidades Sanitarias
- Sistemas de Sonido
- Facilidades de Seguridad de Fuego
- Sistemas para la Conservación de Energía

3. Pequeñas Facilidades del Baloncesto (100 - 3.000 asientos)

Se recomienda construir pequeñas facilidades del baloncesto para:

- Juegos de Baloncesto para la Liga Nacional
- Actividades de Escuelas
- Clubes Deportivos
- Asociaciones Multi-deportivas

Para hacer una facilidad lo más utilizable como sea posible, es recomendado permitir un cierto número de las funciones que podrían suceder simultáneamente o en diferentes tiempos, es decir hacer una estructura multiusos.

La facilidad puede ser subdividida en las siguientes secciones:

- Sección de Actividades Deportivas
- Sección de Servicios de Apoyo
- Sección del Público
- Sección de planta Técnica

3.1 Sección de Actividades Deportivas

La sección de actividades deportivas es el componente central de la facilidad. En el esquema a bajo la cancha de juego perfectamente regular está prevista con una pequeña sección de espectadores en un lado para 100 personas. En caso de la demanda, las tribunas telescopicas pueden ser instaladas alrededor de la cancha de juego.

La cancha de juego será de una superficie rectangular, plana y dura libre de obstrucciones. Para las competencias de FIBA, las dimensiones serán 28 metro de largo por 15 metro de anchura, medido de la orilla interior del borde.



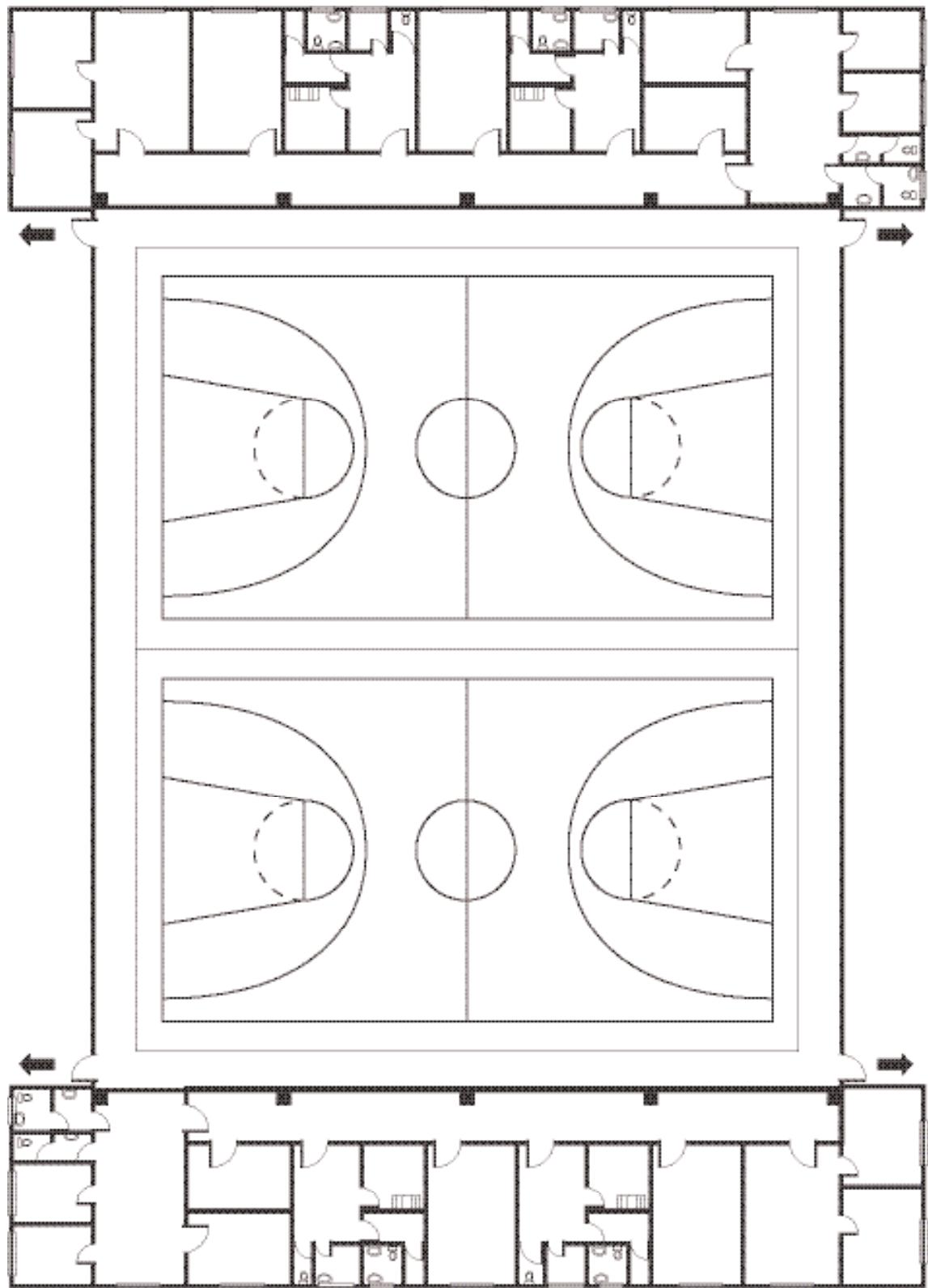
FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

Plan de pequeña facilidad del baloncesto





La altura del techo o la obstrucción más baja será por lo menos 7 metro. La superficie de juego será adecuada y uniformemente iluminada. Las unidades de luces serán colocadas donde no entorpecerán la visión de los jugadores.

La cancha será por lo menos 2 metros lejos de los espectadores, anunciando las tablas o cualquier otra obstrucción inclusive el personal de banco.

3.2 Sección de Servicios de Apoyo

Los servicios de apoyo consisten de todos los lugares donde las funciones son llevadas a cabo, tales como los espacios para cambiarse, los servicios de primeros auxilios, los espacios de almacenamiento, las facilidades de la administración, etc. Tales áreas deben ser planeadas totalmente libres de barreras arquitectónicas hasta el punto que sean utilizables por los incapacitados. Sería una buena regla hacer las provisiones específicas para por lo menos lo siguiente:

Los Vestuarios:

Por lo menos dos espacios para los atletas serán previstos y uno para árbitros, que si son de cierto tamaño podrán ser utilizados como espacio para tres atletas cambiarse. Además de esa provisión debe hacerse un cuarto para los funcionarios de cancha, que puede ser utilizado fuera de los tiempos de la competencia como un espacio para los entrenadores cambiarse. Todos los vestuarios serán equipados con duchas y sanitarios. El espacio necesario para cada persona para desnudarse y cambiarse que puede ser definido como un "área de cambiarse" debe ser calculado en 1.6 metros cuadrados por persona.

Salones de primeros auxilios:

Estos salones deben permitir la acción médica rápida así como consultas médicas impeditivas y normales. Por lo tanto, esta área será localizada de tal manera que sea de fácil acceso. Debe ser equipada con una mesa de examen, una camilla portátil, un escritorio, una alacena, una perchera de abrigo y el equipo médico pertinente para los primeros auxilios. El espacio de primeros auxilios estará disponible para los atletas y para el público.

El Almacenamiento del Equipo:

Este debe ser de un tamaño suficiente para el almacenamiento de varios aparatos y debe permitir el acceso fácil desde el exterior de la facilidad deportiva con la misma facilidad de acceso al área de actividades deportivas.

La temperatura y el nivel de la humedad deben ser mantenidos dentro de los niveles adecuados para no dañar el equipo de madera almacenado en el lugar.

La Oficina Administrativa:

Esto debe tener en cuenta la administración de la facilidad y entrenar al personal para llevar a cabo su trabajo, con una superficie útil de por lo menos 10 metros cuadrados, aunque esto debe ser valorado dependiendo de los requisitos de la instalación deportiva en cuestión.

3.3 Sección Pública

La sección pública permite a los espectadores para ver las actividades deportivas según ocurren, así como todas las funciones auxiliares y adicionales tales como la entrada y la salida de la facilidad, el pago de taquillas y el cuidado para la higiene de cada persona. La sección pública consiste en:



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

- El Vestíbulo
- Oficina de Taquillas
- Barra - Guardarropas
- Facilidades Sanitarias
- Asientos

El Vestíbulo:

Esto sirve como un canal del público que entra y sale, proporciona los servicios públicos de información acerca de los resultados de actividades e igual, permite cotejos por los empleados así como proporcionar servicios de teléfono y taquillas. El área al frente del vestíbulo puede ser utilizado por espectadores para estacionar. (Es conveniente calcular estacionamientos de 1 metro cuadrado por espectador).

Oficina de Taquillas:

Esto debe ser localizado de tal manera que no bloquee el flujo del público. Para propósitos de seguridad sería una buena regla equipar el lugar con protección anti-escalamiento o personas que puedan brincar para forzar la entrada.

Barra - Guardarropas:

Provisión puede hacerse para esto en los alrededores inmediatos de la escalera para permitir a los espectadores el acceso rápido al servicio de refrescos. El servicio de guardarropas puede ser integrado y construido en un tamaño apropiado, dependiendo de los requisitos y según la ubicación de la facilidad.

Los Servicios Sanitarios:

Por lo menos dos sanitarios deben ser planeados, para hombres y mujeres, respectivamente, en una ubicación fácilmente accesible, cada uno equipado con un vestíbulo y un baño, inclusive uno para incapacitado.

Los Asientos

Los asientos para el público deben permitir el acceso, asientos ordenados para espectadores, vista a la cancha, conseguir acceso a varios servicios (sanitarios, la barra, etc.) y serán construidos en el tamaño de acuerdo con los requisitos. Dada la naturaleza multiusos de la estructura, los asientos fijos pueden ser reemplazados con los estantes prefabricados o telescopicos que pueden ser quitados para las actividades no asistidas por el público.

3.4 Sección Técnica de la Planta

Planta Eléctrica:

Esto permite la instalación de la planta técnica necesaria para la operación de la facilidad (calentar, climatizar, etc.) con una superficie útil mínima de 10 - 15 metros cuadrados, que puede variar dependiendo de los requisitos y el tamaño de la instalación deportiva.

El Espacio para la Calefacción

Esto debe ser localizado en los alrededores de la planta eléctrica y será utilizado para mezclar aire a niveles de temperatura y humedad regulados como lo es requerido para el uso de la facilidad.



El espacio suplementario de la planta:

Puede hacerse provisión para la ubicación y control de la planta (la producción de agua caliente para el uso personal, el agua para las duchas y sanitarios, sistemas de extintores, protección de alumbrado, protección anti-choque eléctrico, sistemas eléctricos incluyendo transformadores, la distribución, iluminación normal y de emergencia, los rótulos de servicio, la seguridad y los sistemas de megafonía, etc.)

4. Las Facilidades al Aire Libre

Como fue mencionado previamente, en muchos países debido a razones económicas o climáticas la construcción de canchas de baloncesto al aire libre es necesaria.

Es importante colocar las canchas de baloncesto al aire libre en la proximidad inmediata de las facilidades que ya proveen la posibilidad de socialización tales como las escuelas; centros deportivos existentes; áreas verdes disponibles en lugares densamente pobladas; facilidades de estacionamiento que no están en uso frecuente; y áreas de exhibición de ferias comerciales.

Además, debe ser recordado que es posible realizar las canchas de baloncesto al aire libre en los sitios turísticas que experimentan un clímax estacional en la población para permitir una alternativa para el tiempo libre (eso es, las facilidades al aire libre construidas en la proximidad de playas en ubicaciones costeras).

4.1 La Cancha de Juego

Como en el caso de facilidades interiores, las canchas de juego al aire libre deben medir también 28 metros X 15 metros con una zona de perímetro de 2 metros. La cancha estará libre de cualquier obstáculo. Para las canchas de baloncesto al aire libre un declive de un máximo de 1 por ciento es permitido desde el centro de la cancha para permitir drenaje fácil de agua en caso de lluvia.

En las canchas de baloncesto al aire libre otro factor climático puede surgir, eso es la radiación solar, el resplandor que afecta a los jugadores y árbitros debe minimizarse al máximo asegurando que el sol esté en una posición lateral con respecto al eje principal de la cancha de juego. Por lo tanto, una orientación Norte/Sur del eje principal con una tolerancia de 10° a 15° de desviación es aconsejable dependiendo del país donde la cancha es construida.

La consideración anterior tendrá también que tomar en cuenta la latitud en que la cancha es construida. Además de la cancha de juego, las estructuras opcionales adicionales tales como los cuartos para cambiarse y el encendido para el uso de tarde y noche del campo pueden estar presentes. La construcción de los vestuarios tendrá que ser costo-efectivo y amistosa al ambiente.

4.2 Parámetros del Área

Las características específicas del área donde la cancha de baloncesto al aire libre tendrá que ser construida, además de las características en general especificadas arriba, son de la siguiente manera:



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

- El sitio debe tener en cuenta la necesidad para la orientación apropiada de la cancha y cualquier futura extensión;
- El sitio ha de ser escogido según las características geográficas del terreno: debe ser geológicamente estable y plano para limitar los movimientos de la tierra y la necesidad para las estructuras de apoyo (paredes, etc.);
- El sitio no debe ser propenso a la inundación y no debe necesitar algo más complejo que un sistema sencillo de desagüe.
- El sitio debe ser protegido del estado del tiempo particularmente vientos fuertes (para la edificación de cortavientos naturales);
- El sitio debe estar en una ubicación que tenga un sistema de transporte de red integrado (las carreteras; ferroviarios; autobuses; metros, etc.) que permita a los visitantes entrar al sitio fácilmente; permita el acceso de vehículos de emergencia; y que permita la dispersión ordenada y segura de las multitudes de espectadores;
- La ubicación del sitio debe permitir el uso fácil de los servicios públicos tales como alumbrado, agua y alcantarillado;
- El sitio debe tener un carácter flexible, para permitir el uso múltiple de la cancha de juego y una conversión posible subsiguiente de la cancha en un uso diferente según los futuros requisitos;
- El área debe ser construida lejos de fuentes electromagnéticas grandes y la contaminación de ruido por razones protectoras;
- El área ha de estar sujeta a una inspección geológica sencilla para determinar que tipo de terreno está presente y para establecer si hay corrientes subterráneas de agua.



4.3 La Superficie

Habiendo determinado la ubicación, las dimensiones y la orientación de la cancha, un análisis de los conceptos de la construcción deben ser proporcionados para que el trabajo del edificio pueda avanzar. Para hacer esto, debe considerarse cómo la superficie será construida con el subsuelo (subgrade) apropiado. La estructura de la superficie será de la siguiente manera:

- Nivel de la base
- Base del Campo
- Fijador (subgrade)
- Superficie plana

El nivel de la base (la excavación y materia para rellenar)

Esto es la base en que las varias capas de la superficie deben descansar; por lo tanto, debe tener los



requisitos necesarios de estabilidad y uniformidad. Si el sitio escogido es plano la excavación general será llevada a cabo para eliminar la capa superior por 30 a 40 cm.

Si el sitio está en un declive, la excavación se hará para terraplenar la parte más alta, transportando la materia a la parte más baja, y contener la materia con el trabajo de apoyo. La compactación adecuada debe asegurarse para evitar el asentamiento diferencial o declinación.

La Base del Campo (agregado)

La base del campo consiste en la materia granular, de un río o la cantera, estabilizado con el fijador natural de la materia o piedras de cantera aplastadas en continua graduación, cubierta con grava y gravilla 8-10 cm. de grueso, bien enrollada y comprimida. Las pruebas de la compactación deben ser llevadas a cabo en el agregado de acuerdo con las regulaciones actuales en el lugar de la construcción.

Dos soluciones que son posibles para el tipo de superficie y su fijador (subgrade) son asfalto y concreto.

Superficie de Asfalto: Fijador

Subgrade (binder)

El fijador consistirá de un betún caliente revestido de gravilla, propagado con un rematador vibratorio y arrollado con un rodillo suficientemente pesado, después de rociar el agregado con la emulsión de betún. La función de esta capa es de unir la superficie sujeta a desgaste y la base del campo, y por lo tanto no será tal resistente como la capa superior.

Superficie (capa superior)

La capa superior consistirá de betún caliente revestido de gravilla y arena, propagado con un rematador vibratorio y arrollado con un rodillo suficientemente pesado, después de rociar la carpeta abajo con emulsión de betún.

La mezcla de componentes debe garantizar una superficie que sea uniforme, resistente a la compresión de cargas activas, flexibles y resistentes a la abrasión y estables en temperaturas externas. Debe ser posible pintar la superficie, para marcar la cancha, y deba ser también posible aplicar una superficie de resina o caucho.

La superficie de concreto:

Fijador (la base de concreto)

La base consistirá en una capa de cemento de 9-10 cm., con mezcla de cemento de 350 Kg./m³, reforzado con malla eléctricamente soldada y colocada en la capa fundamental de la arena fina de 2-3 cm. gruesa, separada por una hoja de politeno (2/10 gruesa). La función de la arena y el politeno es de separar la base del agregado y así permitir los movimientos de la base debido a la merma y variaciones en la temperatura.

Superficie (acabado de la base)

La base debe tener una superficie acabada con frota de cemento terminado y suavizado final; las líneas de la cancha entonces deben ser pintadas.

La elección de una solución sobre la otra dependerá de la disponibilidad y por lo tanto del costo de los



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

materiales, y del calor y las condiciones climáticas del lugar donde la facilidad ha de ser construidos. Para ambas soluciones es altamente recomendado utilizar una resina de PVC o superficie de caucho.

4.4 Equipo de Baloncesto

El equipo siguiente tendrá que ser provisto:

Los Canastos

Un par de canastos fijados al suelo con algunas astas, para cada canasto, colocado en una altura de 3.05 M del suelo. La distancia del asta desde la línea final de la cancha debe ser por lo menos 1 M. El tablero y la red deben conformarse con las dimensiones impuestas en las regulaciones mientras la elección de la materia debe tener en cuenta los problemas del daño y desgaste debido a las condiciones meteorológicas y climáticas del lugar donde la facilidad es construida.

Los Bancos de los Jugadores

Estos deben estar acomodados en el mismo lado que la mesa de oficiales de la cancha. Estos pueden ser bancos o asientos para los entrenadores y los jugadores que están temporalmente fuera de la cancha. El área del banco debe ser marcada de acuerdo con las reglas de FIBA.



La Mesa de los Funcionarios de la Cancha

Esta debe ser establecida al lado de la línea del centro. Debe ser posicionada a distancia no menos de 1 M de la línea lateral.



4.5 Opciones Adicionales

Además de los requisitos generales descritos arriba, algunos otros artículos pueden ser proporcionados, para hacer la facilidad más cómoda.

La Resina de PVC o Superficie de Caucho

La adición principal que haría la facilidad de baloncesto más cómoda podría ser una resina de PVC o superficie de caucho. Esta superficie puede proporcionar mejoras considerables en términos de cualquier abrasión en las caídas de jugadores, la flexibilidad, la absorción del golpe, más control de fricción, etc. Las reglas de FIBA permiten que estas superficies sean utilizadas aún en algunas competencias internacionales.

El Cercado

La cancha, midiendo 32 X 19 M incluyendo las bandas exteriores, puede ser rodeada por una cerca, probablemente hecha de tela metálica a una altura de por lo menos 3 M. Este cercar debe ser de tal tamaño para resistir cualquier presión lateral por alguna carga de acuerdo con los estándares de seguridad donde la facilidad es construida.

La elección de las dimensiones y características técnicas de la cerca dependerá del costo y la disponibilidad del producto y estará de acuerdo con las normas de seguridad actuales.

El cercado estará sostenido por postes, posiblemente galvanizado, y fijos en los bordes que serán enterrados completamente en el perímetro alrededor de la cancha entera. El acceso a la cancha será por dos portones situados en los rincones de la cerca, cada uno siendo posiblemente no menos de 1.20 M.

Los Vestuarios

Si no hay espacios para cambiarse en los alrededores, es recomendado que una estructura debiera ser construida para este fin. Esta estructura puede ser de un tipo prefabricado de metal o en resina de PVC o en otra materia conveniente. Esto permite que la estructura pueda ser erigida y desmantelada muy fácil y rápidamente como requerida.

La alternativa para los espacios de cambiarse podrían ser proporcionando una estructura fija en cemento, acero, madera laminada, etc., con costos obviamente más altos. En este caso la estructura debe incluir también vestuarios para árbitros, un espacio de primeros auxilios, almacenamiento, etc.

Multiplicando la Cancha

En la fase de la planificación, sería conveniente prever un espacio libre adyacente al costado de la Cancha, donde sería posible construir una segunda o tercera cancha, en el futuro cercano o lejano. Además de reducir los costos de construcción, esto permitiría los ahorros en la administración de la facilidad y un mejor servicio al usuario si la extensión fuese necesaria.

En el dibujo arriba la cancha central, que es equipada con tribunas de espectadores, los bancos para los jugadores y la mesa de oficiales, es rodeada por 4 otras canchas. Además de los campos de juego, las carpas son instaladas que pueden servir como área de refrescos para los participantes y para el público, el espacio de primeros auxilios, la oficina administrativa, el espacio del VIP, etc.



FIBA

We Are Basketball

ESTRUCTURANDO

1

5. El Centro de Investigación y Estudio de FIBA

El Centro de Investigación y Estudio de FIBA fue fundado en 1993 con el objetivo de equipar y aumentar el número de instalaciones deportivas a través del mundo, alentar la construcción de facilidades básicas y la restauración de las viejas, coordinar las iniciativas de investigación y ofrecer los servicios de consultoría para la materia, el diseño del equipo y la construcción.

La meta era de alcanzar un estándar alto de calidad, seguridad y tecnología para los atletas, el público y los medios. Todo esto podría ser obtenido por una administración e inspección constantes de facilidades y equipo.

Una de las tareas principales del Centro de Investigación y Estudio de FIBA es de producir las publicaciones con respecto a la construcción y seguridad de facilidades de baloncesto. Hasta ahora la "Guía para pequeñas facilidades del baloncesto", la "Guía para facilidades de baloncesto para las competencias de alto nivel" y "los estándares de seguridad de FIBA en salones" fueron publicados. En el muy cerca futuro "la publicación FIBA de las facilidades al aire libre" será terminada. En la edición del 2004 de las Regulaciones Internas de FIBA está indicado:

"Antes de cada competencia oficial de FIBA, la cancha así como todo el equipo técnico deben ser examinados y deben ser aprobados por el cuerpo apropiado de FIBA. Sólo el equipo técnico cuya marca y tipo ha sido aprobado por FIBA (el Centro de Estudio) puede ser utilizado con motivo de competencias oficiales principales de FIBA."

Hay más de 75 fabricantes de primera calidad para los equipos que recibieron un certificado de FIBA en las categorías siguientes:

- Unidades de Respaldo de los Tableros
- Pisos de Madera
- Pisos Sintéticos
- Marcadores Electrónicos
- Sistemas Eléctricos y Electrónicos
- Productos Misceláneos
- Los Balones

Para más información, por favor visite en el HIPERENLACE "<http://www.fiba.com>" sitio Web de www.fiba.com la sección de Equipo.

CONSTRUYENDO



DESPUÉS DE PONER FUNDAMENTO DE SU
ORGANIZACIÓN EN EL CAPÍTULO 1, ESTE
CAPÍTULO HABLA DE COMO CRECER SU
DEPORTE EN SU PAÍS. DESDE EL MINI
BALONCESTO HASTA LOS PROGRAMAS
NACIONALES Y DESAFÍOS MÉDICOS QUE ELLOS
IMPLICAN, ESTE CAPÍTULO LE FACILITA TODOS
CONSEJOS QUE USTED NECESITA.





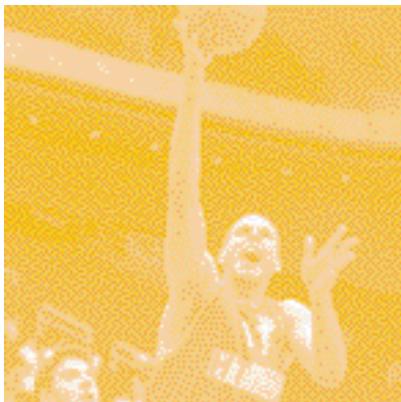
FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

2.1 MINI BALONCESTO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

El mini-baloncesto es nuestra Respuesta a la Conducta Sedentaria de Niños

2005 fue el Año Internacional del Deporte y la Educación Física de las Naciones Unidas. Muchas iniciativas fueron creadas alrededor del mundo, para promover el deporte como un medio para mejorar la calidad de vida de la gente por medio del ejercicio físico. Algunos programas fueron creados también para reconocer el uso del deporte como un instrumento promocional para crear la paz y la comprensión entre personas.

Siendo el consejo mundial administrativo para el baloncesto, nosotros estamos muy orgullosos de nuestro concepto del Mini-Baloncesto. Mientras que está dirigido a niños para promover exclusivamente la práctica del baloncesto entre ellos, logra muchos otros objetivos que compartimos también con las Naciones Unidas.

El mini-baloncesto es nuestra manera de promover la educación física a través de la práctica de correr, saltar, el cambio de velocidad y dirección. En resumen, es nuestra propuesta ayudar a los que diseñan los programas físicos para niños alrededor del mundo.

Este capítulo le indica acerca de los principios del Mini-Baloncesto y cómo es ha diseñado específicamente para niños y adolescentes, que aún tienen que desarrollar las mismas habilidades físicas que los adultos.

El mini-baloncesto está aquí para ayudar a conseguir que los niños se muevan, para introducirlos a nuestro deporte y con la esperanza de que los inspire a seguir participando durante muchos años.

CONSTRUYENDO — 2.1 MINI BALONCESTO



2.1 MINI BALONCESTO	1
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	1
1. Introducción	3
2. El Rol de las Federaciones Nacionales	3
3. La Preparación de Líderes del Mini-Baloncesto	4
4. Los Jugadores	5
5. Las Reglas	6
6. La Competencia	7
7. El Día del Mini-Baloncesto (Festival)	7
8. Trabajar con Padres	8
9. Tenga Presente	9
2.2 Identificación de Talento	11
2.3 Programa Equipo Nacional	27
2.4 MÉDICO	57



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

1. Introducción

El Mini-Baloncesto procura introducir a los niños al mundo del Baloncesto, verdaderamente al mundo del deporte, en un ambiente amistoso y cuidadoso. El mini-baloncesto es el primer paso a preparar a los niños para el Baloncesto. En si mismo el deporte les ofrece a los niños una gran cantidad de experiencias para las habilidades - correr, saltar, el cambio de la velocidad y la dirección, manejar una pelota y tirar a un blanco - que debe representar un rasgo principal en cada currículo sólido de la educación física.

El Mini-Baloncesto debe enfatizar los beneficios deportivos y educacionales - un enfoque diseñado específicamente para niños. La misión principal del Mini-Baloncesto debe ser de proporcionar las oportunidades para niños de toda clase de habilidad para gozar de las experiencias enriquecedoras de calidad y asegurar que ellos sean alentados con entusiasmo para transferirse al Baloncesto.

¡El Mini-Baloncesto es esencialmente una modificación del juego del Baloncesto pero es importante no hacer que los niños jueguen un juego que no es apropiado para su desarrollo físico y mental, por lo tanto hay que cambiar el juego de adultos para satisfacerlos!

Reconozca que el Mini-Baloncesto y el Baloncesto tienen mucho que ofrecer a las campañas nacionales secundarias de la sociedad, como 'comer saludablemente', 'hacer ejercicio físico regularmente', 'sobre vencer la obesidad', 'no fumar', 'no utilizar drogas' y 'evitar el SIDA.'

2. El Rol de las Federaciones Nacionales

El desarrollo y la administración del Mini-Baloncesto deben ser una parte esencial de cada Federación Nacional, no una organización separada.

La Federación Nacional debe supervisar, controlar y dar recursos al programa nacional. Es importante tener un comité del Mini-Baloncesto, compuesto de entrenadores, maestros, funcionarios y administradores experimentados y comprometidos al Mini-Baloncesto. El comité debe reunirse regularmente, para evolucionar la filosofía y el plan de desarrollo, y para encomendar la entrega de los programas que tienen la consideración para la edad y la experiencia de los niños.

Es importante tener un comité del Mini-Baloncesto, compuesto de entrenadores, maestros, funcionarios y administradores experimentados y comprometidos al Mini-Baloncesto.

Las Federaciones Nacionales deben estar preparadas para entrar en el diálogo con otras federaciones nacionales y compartir las experiencias y prácticas buenas. Uno no necesita reinventar la rueda, construya sobre los éxitos de otros.

asegurar que los maestros entrenadores con experiencia puedan tomar parte en el trabajo del comité nacional. Se deberá alentar a los foros regionales y locales de entrenadores y maestros a reunirse, planear y cooperar en la entrega del plan de desarrollo nacional.

Cada Federación Nacional debe establecer un sistema de recompensa para rastrear jugadores del nivel mini a la selección nacional del equipo y todos los niños que toman parte en el baloncesto mini deben ser licenciados.



3. La Preparación de Líderes del Mini-Baloncesto

Para entregar un programa ambicioso de un club de Mini-Baloncesto es esencial ganar el interés y el compromiso de los que trabajan con niños - maestros, la juventud, los asistentes sociales, los proveedores del entretenimiento social y facilidades deportivas.

La mayoría de los niños tienen gran respeto para sus maestros y son influidos fácilmente por ellos. Lo que sigue es que deben ser promovidos a tener empatía con el Baloncesto y el Mini-Baloncesto. Donde la educación física figura en el plan nacional de las escuelas es importante que los maestros estén enterados de los fundamentos del Mini-Baloncesto y su lugar legítimo en sus lecciones de educación física, desde la edad más temprana a las fases de educación primaria.

En el Mini-Baloncesto es esencial ganarse el interés y el compromiso de aquellos que trabajan con niños.

Cada Federación Nacional debe lanzar un proyecto de enseñanza a maestros en las escuelas primarias de cómo realizar las sesiones minis de baloncesto y establecer la colaboración estrecha con el sistema escolar y la agenda deportiva escolar.

El desafío será de proporcionar a las escuelas el equipo apropiado - las alturas adaptables de las metas y la variación del tamaño de pelotas, son suficientes para asegurar que cada niño tenga la oportunidad amplia de experimentar el aprendizaje de las habilidades. Los maestros, en muchos casos, llegan a ser embajadores del Mini-Baloncesto alentando a los niños a tomar parte en clubes y acontecimientos fuera de la escuela y para moverse finalmente al Baloncesto. ¡Algunos llegarán a ser la próxima generación de entrenadores! Lo que sigue es que debe haber un programa comprensivo que entrene a los maestros.

Para asegurar que haya suficientes entrenadores para entregar un plan de desarrollo imaginativo, requerirá el pensamiento creativo para identificar y alistar jugadores de baloncesto, maestros, trabajadores de la juventud, asistentes sociales y padres, ofreciendo una instrucción intensiva y extensa. Uno tiene que ganar su compromiso y dedicación.

En el Mini del Baloncesto el entrenador-instructor tiene que ser un buen demostrador para mostrar a los niños algunas movidas. Los entrenadores deben introducir a niños a los fundamentos del baloncesto, trabajando principalmente en las técnicas individuales.

Los entrenadores en el mini-baloncesto son muy importantes y la manera de trabajar en el mini-baloncesto debe ser cuidadosamente determinada. El estándar de trabajo en el mini-baloncesto podría ser elevado sólo trabajando hacia un programa común que tiene que ser determinado por los expertos. Cada FN debe tener el contenido del currículo y las estrategias de manejo para entrenar a maestros, entrenadores, instructores y fun-





FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

cionarios, inclusive la salud y la seguridad y el contenido del plan para enseñar las habilidades y reglas con la diferencia en el respeto a la edad y la experiencia de los jugadores. Los entrenadores deben saber cómo enseñar, cómo comunicarse, cómo utilizar la enseñanza y los métodos apropiados y cómo entrenar más que informar.

El programa debe incluir: por experiencias teóricas y prácticas, una comprensión buena de la metodología, la psicología, el desarrollo físico, la educación y el adiestramiento de los especialistas del deporte. Es esencial que el entrenador ambicioso sepa 'Cómo los niños crecen', 'Cómo los niños aprenden las habilidades', 'Por qué los niños se preocupan y cómo ayudarlos a mejorar', 'Cómo crear el mejor ambiente para aprender', 'Cómo planear mejor un esquema de trabajo y preparar la serie de adiestramientos o los planes de las lecciones'.

Los que están en la etapa inicial del aprendizaje de entrenador se beneficiará del monitoreo regular de entrenadores experimentados del Mini-Baloncesto.

Todos los entrenadores y los maestros deben ser alentados a emprender el adiestramiento para refrescar y asistir a las conferencias anuales de la fraternidad que entrena. ¡A menudo se dice 'Nosotros nunca debemos parar de aprender'!

Los entrenadores deben ser capaces de llevar experiencias de aprendizaje emocionante y desafiante dentro del currículo de educación física de la escuela y los clubes y organizaciones en la 'comunidad'.

Las Federaciones Nacionales, por medio del Comité nacional del Mini-Baloncesto, deben publicar los recursos, (como 'el Baloncesto para Jugadores Jóvenes', el manual excelente de FIBA para entrenar y enseñar), así que una guía para la enseñanza y entrenamiento es obligatoria. Además, los folletos promocionales ilustrados en 'Cómo entrenar mientras trabajamos con Niños', Un código de la ética', Apoyo y actitud de los Padres' debe ser publicado.

4. Los Jugadores

El objetivo del Mini-Baloncesto es de dar a TODOS los niños, chicos y chicas, la oportunidad de gozar y beneficiarse de las experiencias regulares del Mini-Baloncesto, inclusive aquellos con habilidades diferentes, como los que tienen retos físicos y mentales,

en un ambiente amistoso y cuidadoso.

El juego del Baloncesto es simplificado para asegurar la comprensión y una empatía mayor por parte de los maestros y entrenadores y para el placer pleno de los niños.

Es esencial que la política Nacional de la Federación reconozca que los niños tienen derechos. Es importante promover la comprensión que todo trabajo con niños es regido por principios sanos, éticos y morales.

Los niños pueden aburrirse fácilmente y desmotivarse. Demasiados han renunciado porque la instrucción y las experiencias competitivas han estado ausentes. Se les debe dar la libertad de jugar, ser creativos, para pensar y comunicar.

Cada Federación Nacional debe evolucionar una política para la protección de niños; niños han sido abusados físicos, mental y sexualmente, cuando una política no existe ni es implantada.

No hay una edad mágica para los niños experimentar por primera vez las actividades del Mini-



Baloncesto. Los niños de cuatro o cinco años de edad, a veces más joven, pueden manejar un balón, pasar y atrapar y tirar a un blanco. No es el juego convencional pero una gran variedad de pequeños desafíos que pueden ser jugados por sí mismo, con un socio, entonces con más niños: 1 V 1, 2 V 1, 2 V 2, 2 V 3, 3 V 3. Hay buena evidencia que la primera competencia verdadera de juego debe ser 3 V 3, porque los niños en la fase primaria de la educación lo ven difícil enfrentarse con más de dos opciones. Cuando el Mini-Baloncesto primero fue concebido fue pensado que debía ser para niños de 12 hacia abajo.

Hoy la evidencia sugiere que es mejor para chicos y chicas de edad primaria. De hecho, uno debe estudiar realmente al individuo en su todo - su desarrollo físico, mental y social al decidir el próximo paso desafiante a dar. Sin embargo, los clubes y las escuelas no siempre

pueden enfrentarse con tal diferenciación. Uno debe estar enterado que hay un gran riesgo en avanzar a un niño muy rápidamente, como unir al de 10 años con el de 13 años en un juego. Las opiniones entre expertos favorecen no más de dos años de diferencia.

Una Federación Nacional debe estudiar y deber consultar extensamente antes de adoptar una política, teniendo en cuenta que puede ser mejor trazar la línea entre el Mini-Baloncesto y el Baloncesto cuando un niño se mueve de primario al instituto de enseñanza secundaria.

Uno debe introducir gradualmente a los niños a las metas más grandes y a balones más grandes en dimensión por ejemplo la edad de 5 a 8 balón tamaño 3 y la altura sube a 2.60m, 9 y 10 años de edad el tamaño 5 de balón y 2.60m de altura y 11 años de edad tamaño 5 y 3.05m (la altura completa).

Es importante adoptar las estrategias para identificar y controlar el desarrollo de jugadores potencialmente talentosos y todos los entrenadores y maestros deben estar enterados del sistema y contribuir a él. ¡Aquí están nuestras estrellas potenciales del mañana!

No todos los niños, sin embargo, llegan a ser jugadores capaces pero su amor al Baloncesto quizás los dirija a officiar y administrar, por ejemplo evolucionar las oportunidades para ellos. Hay esquemas sólidos en función para officiar (arbitraje, mantener puntuación y el tiempo), que pueden ser adaptados y adoptados. Ellos pueden llegar a ser también nuestros espectadores del mañana. ¡Una inversión global buena!

5. Las Reglas

Las reglas para el juego deben ser flexibles y sencillas, para qué líderes, maestros y entrenadores, que inicialmente tienen poca experiencia en el Baloncesto, fácilmente las pueden entender.

Debe ser obligatorio jugar de hombre a hombre Y que TODOS los niños jueguen. Se debe promover a chicos y a chicas a jugar juntos. Las reglas necesitan ser adaptadas para que sea compatible con el nivel de logro de los niños. Proporcione buenas oportunidades para los niños ser árbitros, mantengan la cuenta y el tiempo.

Las Federaciones Nacionales deben tener orgullo al diseñar las Reglas del Mini-Baloncesto para asegurar que cada jugador juegue y que el equipo sea de la dimensión correcta para ellos triunfar, por ejemplo balones tamaño 3 y cestos más bajos para niños muy jóvenes y tamaño 5 de balón con un cesto más



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

alto para los niños mayores. Proporcione buenas oportunidades para los niños sean árbitros, mantengan la cuenta y el tiempo.

6. La Competencia

Debe haber experiencias regulares, competitivas, desafiantes, locales y regionales, pero no necesariamente nacionales. No hay lugar para competencias internacionales.

Las competencias entre clubes y escuelas deben ser promovidas y debe haber un recurso de información que pueda ser acezado por clubes y escuelas, por ejemplo calendario de torneos de clubes y escuelas.

La Federación Nacional debe utilizar los diferentes acontecimientos para promover el Mini-Baloncesto, tal como: torneos 3 V 3, torneos 5 V 5, los desafíos de tiro libre, días de diversión de Mini-Baloncesto - una combinación de desarrollo de habilidades y juegos.

Tenga en cuenta cuando dos o más equipos compiten, cada niño merece recibir algo: certificado, insignia, una pegatina. Las Federaciones Nacionales deben respetar estas buenas prácticas y extensamente elogiarlas.

Las Federaciones Nacionales deben procurar obtener los recursos para comprar y distribuir el equipo - los cestos, los balones y la ropa.

Las competencias en el mini-baloncesto deben ser controladas con cuidado y deben ser estructuradas y los niños deben entender los efectos positivos de ganar y perder.

La competencia puede ser una plataforma de pruebas ya que facilita la comparación del desempeño y actúa como la experiencia deportiva con un incentivo.

La competencia puede ser también contra sí misma - el solo, y a través de varios "juegos" los niños necesitan entender el objetivo de las competencias. Tenga en cuenta de promover dos o más equipos en la competencia y que cada niño merece recibir algo.

Una de las cosas más importantes para cada FN es cómo convencer a padres y entrenadores que quieren lograr resultados en las competencias que esto no es importante y que el mini-baloncesto tiene un objetivo totalmente diferente.

7. El Día del Mini-Baloncesto (Festival)

Cada Federación Nacional debe tener un Día Nacional del Mini-Baloncesto (Festival) promoviendo y levantando el perfil del Mini-Baloncesto en el público, en los ambientes del mercadeo y los negocios.

La Federación Nacional debe procurar persuadir a cada escuela y club para participar y publicar los recursos promocionales para articular los beneficios de promover por todo el país un 'Día del Mini-Baloncesto'.





Las Fiestas del Mini-Baloncesto deben ser celebradas, preferiblemente en un lugar público, por ejemplo 'plaza del mercado' o estacionamiento de un centro comercial', tenga un "telón colorido de fondo" - un rótulo que lleve el título del acontecimiento, banderas, flores, rótulos, los despliegues de fotografías y carteles, indicadores de dirección y puestos de venta.

Los niños deben volver a casa con muy muchas memorias felices.

Involucre a las personalidades locales - alcalde de pueblo, el presidente de servicios de entretenimiento, personalidades deportivas. Destaque los intereses comerciales y de los negocios. Asegure que los Medios estén completamente informados con mucha anticipación y que asistan en el día del evento - la televisión, la radio, y los periódicos.

Los jugadores de equipos nacionales y entrenadores y jugadores del club de la división superior y entrenadores deben tener una parte activa en el evento. El acontecimiento debe ser utilizado para promover las prácticas buenas que protegen la salud y la seguridad de todos participantes en Mini- el Baloncesto - niños, los entrenadores, los maestros, los instructores, oficiales y directores y proporcionan el consejo y la guía en la construcción del Mini-Baloncesto en las 'áreas' de juego dentro y fuera y el diseño de metas.

Aquí está otra oportunidad de promover las campañas: 'No fumar', 'no Drogas', o 'no SIDA' y les da un mensaje positivo a todos los participantes.

Los festivales dan a los chicos y chicas, la experiencia de jugar el Mini-Baloncesto, la oportunidad de desarrollar sus conocimientos y habilidades del juego y para levantar el nivel de sus desempeños individuales, en la compañía amistosa de entrenadores y niños de otras escuelas y clubes en la comunidad. El Festival del Mini-Baloncesto, en si mismo, debe ser una experiencia rica - un tiempo para la diversión, el disfrute, la educación y las actividades cooperativas, donde los entrenadores y los niños estarán felizmente juntos.

Los niños deben volver a casa con muy muchas memorias felices, anécdotas para relatarlas a sus padres, los amigos y maestros, una selección de recuerdos (camisetas, los mini-baloncestos, las insignias, los alfileres, etc.), y muy a menudo los principios de una larga amistad con niños de otros equipos. Los entrenadores también crecerán por la experiencia; debe reforzar su comprensión y empatía a la filosofía y buenas prácticas del Mini-Baloncesto. Debe ser algo muy especial en la vida de los niños y los entrenadores.

8. Trabajar con Padres

Chicos y chicas necesitan el apoyo de sus padres. Muy a menudo los padres escogen ver los juegos y apoyar el equipo en competencias. Uno de los desafíos más grandes es de convencer a los padres y entrenadores que quieren ganar que eso no es importante y que el Mini-Basketball tiene un objetivo totalmente diferente.

Ofrezca estas estrategias para ayudar mejor a sus niños:

- Entienda la filosofía del Mini-Baloncesto y apoye sus ideales.
- Verifique que las sesiones satisfagan las necesidades de sus niños y se conformen a la filosofía del Mini-Baloncesto.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

- Establezca un diálogo regular con el entrenador o el maestro.
- Respete la opinión del entrenador o el maestro.
- Alabe a su niño cuando él o ella hacen bien y aliéntelos cuando estén desilusionados.
- Respete al árbitro y nunca lo/la critique.
- Asegure que su niño no sobreactúe en el contexto de la cantidad de actividad física que ellos empren-
dan. Cerciórese de que ellos tengan suficiente descanso y sueño.

Los padres deben ser alentados a contribuir en la recaudación de fondos, roles administrativos, la mesa de oficiar y la administración de uniformes y equipaje, pero no interferir con el trabajo de los entre-
nadores ni interrumpir los juegos.

Recuerde que es más importante participar que ganar, porque es más importante en la vida no conquis-
tar sino luchar bien.

9. Tenga Presente

Tenga presente que el Mini-Baloncesto es una gran iniciativa para el reclutamiento temprano al Baloncesto tanto para los chicos como las chicas y la enseñanza temprana de hábitos y actitudes bue-
nas, de fundamentos sólidos y técnicas efectivas.

Puede ser la fase inicial del proceso de la selección de talento, ayudando a cada Federación Nacional para crear un conjunto extenso de jugadores.

Es importante no imponer demasiada presión en los niños porque corre el riesgo de interrumpir los pro-
cesos biológicos, fisiológicos, psicológicos y físicos del crecimiento de los niños.

2

CONSTRUYENDO



FIBA

We Are Basketball



Let children have fun and enjoy Mini-Basketball!



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

2.2 IDENTIFICACIÓN DE TALENTO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

La identificación de talento debe empezar más temprano de lo que usted quizás piense

Después de haber hablado acerca de la importancia del Mini-Baloncesto como un medio para promover no sólo el Baloncesto pero también la educación física entre niños, este capítulo mira al aspecto de la identificación de talento.

Mientras estos dos aspectos son ligados, se ha observado que muy a menudo la identificación de talento no es introducida en las etapas tempranas del interés de un niño en nuestro deporte.

Es importante que ese talento sea identificado temprano en las etapas primeras de la participación de un niño en el deporte.

Aún en una edad muy temprana, hay muchos signos que indican que un niño tiene el potencial (o no) de llegar a ser un jugador bueno en el baloncesto.

Por eso este capítulo también le habla acerca de lo que usted debe estar buscando en niños que juegan nuestro deporte, aunque sea que ellos estan sujetando en sus manos un balón por primera vez.



2.1 Mini Baloncesto	1
2.2 Identificación de Talento	11
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	11
1. Introducción	13
2. Campamentos para la Selección de la Federación Nacional	15
3. El Itinerario Diario del Campamento	16
4. El Horario de Trabajo del Campamento	16
5. El Programa de Trabajo para campistas de 9 y 10 años de edad	19
6. El Programa de Trabajo para campistas de 11 y 12 años de edad	20
7. El Programa de Trabajo para campistas de 13 y 14 años de edad	21
8. El Programa de Trabajo para campistas de 15 y 16 años de edad	22
9. Varias Competencias Durante el Campamento	24
10. Tenga Presente	25
2.3 Programa Equipo Nacional	27
2.4 MÉDICO	57



1. Introducción

La mayoría de los sistemas de adiestramiento, especialmente éhos que están en las etapas tempranas del desarrollo, no incluyen sistemas complejos de identificación de talento porque:

- Hay un deseo de entrenar a todos los que muestran un interés y compromiso, sean talentosos o no.
- Hay otras prioridades más importantes, inclusive proporcionar las facilidades y el equipo adecuado, entrenar apropiadamente, el financiamiento adecuado para programas y competencias adecuadas.

Sin embargo, hay razones del por qué iniciar alguna forma de identificación de talento tiene sentido:

- Si la meta es de desarrollar atletas de primera categoría, es eficiente concentrar el desarrollo en esos atletas que posean las cualidades que son necesarias para el éxito.
- Aumenta la confianza de los atletas si ellos han sido identificados como que poseen las capacidades superiores.
- Ayuda a crear un grupo más grande de atletas talentosos y aumenta el espíritu competitivo entre ellos en el adiestramiento.
- Aumenta la oportunidad para un enlace revelador con científicos deportivos que podrían ayudar también con el adiestramiento y la evaluación regular de atletas.
- Muchos jóvenes pierden las oportunidades de sobresalir o convertirse en atletas buenos porque ellos no saben qué atributos especiales poseen, y no son dirigidos hacia los deportes en los que ellos pueden sobresalir.

Hay algunos principios específicos a considerar al buscar los grupos de niños con talento:

- La actividad física estimula el crecimiento; los niños necesitan una variedad de experiencias generales de movimiento.
- Niños con una gran variedad de patrones de movimiento en la vida temprana, muy probablemente puedan dominar eficientemente patrones más complejos de movimiento en el deporte en sus años posteriores.
- El crecimiento estructural y funcional son factores que afectan el desempeño atlético.
- La intensidad, la longitud y la frecuencia de la exposición a una actividad son los componentes esenciales del crecimiento en esa actividad.

Al considerar los principios expuestos arriba, a menudo las mejores fuentes de talento atlético potencial son:

- El público y los colegios privados con programas recreativos/deportivos activos.
- El programa de recreación de la comunidad.
- Los clubes existentes de deportes para niños.
- Áreas dentro de la sociedad donde la población está físicamente activa.
- Áreas dentro de las comunidades donde existe un gran interés en las competencias deportivas y actividades.

Generalmente, los entrenadores de experiencia han desarrollado sus propios criterios subjetivos de "eye-ball" (a ojo) el talento o habilidades potenciales, es decir un atleta parece ser más coordinado que otros,



parece ser más rápido o más fuerte que otros, parece tener la actitud "correcta". El desempeño en la competencia proporciona generalmente la oportunidad de evaluar el talento.

Un entrenador puede aún haber desarrollado un conjunto de pruebas básicas, para ayudar a cuantificar las habilidades o los atributos que son importantes: ej. el atleta puede correr una distancia de la prueba más rápido que el estándar, o el atleta tienen las medidas del cuerpo que convienen al baloncesto, o el atleta tiene ciertos atributos fisiológicos tales como un alto consumo máximo de oxígeno, eso los distingue de otros.

Aunque la intuición de un entrenador sea un elemento importante y a menudo crucial al valorar el talento, los métodos mencionados arriba, pueden ser demasiado crudos y no tan exactos o discriminatorios como podrían serlo, para ayudar al entrenador confirmar su impresión inicial. Hay una necesidad de tener criterios de desempeño relacionados al nivel del baloncesto y para examinar todos los atributos necesarios de un jugador.

- Las medidas del cuerpo, es decir las longitudes de las extremidades, el tronco, las anchuras, las dimensiones, por ciento de la grasa, su somato tipo.
- Las medidas fisiológicas, es decir la capacidad aeróbica máxima, la capacidad anaeróbica máxima, clasificación de la fibra de músculos, la fuerza, el poder, la velocidad, la flexibilidad.
- Las medidas psicológicas, es decir la habilidad de manejar el estrés, el valor, el compromiso, la orientación de metas, la disposición para trabajar.
- Las medidas motoras de aprendizaje/preceptúales, es decir coordinación, el equilibrio, el sentido inestético, la agudeza visual.

En línea con los exámenes, la Federación Nacional debe establecer los criterios siguientes:

- ¿Qué pruebas exactas y objetivas, miden estos atributos? Por ejemplo, la fuerza puede ser medida objetivamente vía varios sistemas; las medidas del cuerpo pueden ser obtenidas fácilmente.
- ¿Cuáles son las puntuaciones normales de estas pruebas, en una edad particular, que distingue entre aquellos con el potencial y los que no lo tienen?
- ¿De los atributos determinados, cuáles son los mejores pronosticadores del desempeño futuro?
- ¿Cómo implanta usted un sistema de pruebas en una población?
- ¿Cómo evalúa usted el éxito del sistema predictivo que usted ha establecido?

Dos palabras de advertencia. Antes de que uno planee un sistema complejo de identificación de talento, debe haber un sistema de adiestramiento establecido que nutrirá a esos individuos que son escogidos como los mejores prospectos. No tiene sentido identificar a jóvenes talentosos, para sólo encontrar que las facilidades son inadecuadas, el equipo, entrenadores, apoyo financiero, etcétera, para desarrollar y sostener ese talento.

También hay poco valor en pensar acerca de un sistema sofisticado de identificación de talento a menos que haya el personal entrenado, el equipo y el conocimiento adecuado para la evaluación de los atletas. Debe haber un compromiso a un enfoque sistemático y a largo plazo.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

2. Campamentos para la Selección de la Federación Nacional

Para tener el desarrollo sistemático, gradual y científico de los jugadores y talentos, cada Federación Nacional debe tener un constante escrutinio de todos sus jugadores y controlar su seguimiento. La manera más práctica de hacer esto, es de empezar a identificar jugadores desde la edad temprana y seguirlos en sus equipos (clubes). Además debe arreglarse para reunirlos de vez en cuando en preparación común vía campamentos de baloncesto de 3 a 5 días de duración. Aquí, la Federación Nacional podría examinar a sus jugadores talentosos, mejorar su nivel técnico, táctico y aconsejarlos en su trabajo futuro.

Antes de organizar un campamento de baloncesto, la Federación Nacional tiene que establecer todos los criterios de la organización y saber lo que será el propósito del campamento. El campamento debe ser de un nivel alto, de alta calidad para los mejores prospectos en el país. Antes de escoger la ubicación, la Federación Nacional tiene que evaluar los precios de alojamiento, las capacidades, el equipo en los cuartos (la televisión, el número de camas, el sanitario), las canchas (al aire libre, interiores), los vestuarios, restaurantes (la diversidad y calidad de los alimentos), la piscina, gimnasio, el acceso a Internet, el campo de juegos, otras canchas de deportes, salones para reuniones, equipo de video, etc.

Hay muchos factores que afectan la decisión acerca de donde tener el campamento de adiestramiento. No se olvide de examinar cuán fácil será para los atletas llegar al lugar. Usted necesitará por lo menos dos canchas, cerca una a la otra o bajo el mismo techo. Cada cancha debe tener por lo menos cuatro cestos. Tenga en cuenta que el campamento tendrá una hora de almuerzo y por lo tanto la distancia de las canchas al hotel o restaurante tienen que ser cortas. Los dormitorios para los campistas deben tener de dos, a un máximo de tres camas. El grupo de la misma edad debe estar localizado en un piso (con uno o dos entrenadores que puedan controlar a los jugadores).

La Federación Nacional debe tener patrocinadores y partidarios para el campamento y hay una necesidad de tener a un patrocinador general (Principal), patrocinadores de medios, el patrocinador para el equipo, patrocinador de ropa, y los patrocinadores para bebidas, el alimento, los premios, y el entretenimiento. El campamento debe ser mercadeado y tener su propio programa, un cartel, CD o video de promoción, llaveros, sombreros, playeras, pegatinas y otro material promocional. La Federación Nacional debe utilizar todo esfuerzo para promover el campamento utilizando la televisión, la radio y los periódicos. Además del material promocional, hay una necesidad para un "Programa de Trabajo", las "Pautas del Campamento" y un "Plan de Trabajo".

La Federación Nacional debe escoger a los entrenadores para el campamento (entrenador principal, entrenadores ayudantes, entrenadores observadores y entrenadores especializados), los coordinadores, los demostradores (idealmente miembros del equipo nacional mayor), los oradores invitados, los médicos y el fisioterapeuta, los árbitros, y el personal que trabajará para el campamento (director del campamento, el jefe de mercadeo, y el personal administrativo responsable del transporte, el hotel, el equipo, las canchas). La regla principal es que el campamento debe ser compuesto de jugadores de misma edad. A lo máximo, podría haber una diferencia de un año entre los jugadores (en un grupo de adiestramiento). El número máximo de jugadores en un grupo de la misma edad debe ser 20. Durante las prácticas, el número máximo de jugadores por cesto debe ser 8.



3. El Itinerario Diario del Campamento

El horario diario (la parte de trabajo) debe ser dividido en tres sesiones: la mañana, la tarde y la noche. La sesión de la mañana empieza con la llamada de despertar, 90 minutos antes del comienzo de la práctica. Después de tomar asistencia, calentamientos y estiramientos (30 minutos en total), el programa debe correr por una o dos horas, durante las cuales las estaciones de habilidad son la prioridad principal. Dependiendo del número de cestos, los jugadores serán divididos en grupos, con cada estación corriendo por 15 a 20 minutos, con jugadores que giran de una estación a la otra. Después de las estaciones de habilidad, el programa de la mañana tiene dos opciones (dependiendo de la duración del campamento). Si el campamento es de 3 días de duración, los jugadores serán divididos en equipos de cinco y tendrán la práctica del equipo. Si el campamento es de 5 o más de duración, los jugadores serán divididos en equipos de tres, y jugarán partidos ("ronda robin", 12 minutos de juegos cada día).

Por la tarde, después de estirar, los jugadores (en campamentos de tres días) jugarán los juegos (mitades de 20 minutos con reloj corriente y cinco minutos de medio tiempo). En los campamentos de cinco o más días, los jugadores tendrán, (después de estirar) la práctica del equipo y entonces jugarán los partidos.

Por la noche, durante campamentos de tres días los jugadores tendrán algunas clases de baloncesto con la presentación de videos e invitados. En campamentos de cinco o más días, los jugadores, después de cenar, tendrán algunas competencias de habilidad y juegos de cinco contra cinco.

4. El Horario de Trabajo del Campamento

Las tareas principales que se enfocan en el campamento deben ser las siguientes:

Las TÉCNICAS del BALONCESTO

1. La Postura del baloncesto

- La postura Defensiva
- La postura Ofensiva
- Manejo del balón
- Sujetar el balón
- Atrapando el balón
- La protección del balón
- Cómo moverse

2. El Pase

- Pasando al pararse
- Pasando al correr
- El pase después de girar
- El pase del goteo (dríblelo)
- El pase con dos manos
- El pase de una mano
- Pase de mano en mano: directo, de bote



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

- El pase corto, los pases largos
 - Recibir el pase: mientras estacionario, al correr, en el salto
 - Parando al recibir el balón
 - Otros pases
3. (Dríblelo)
- Cambiar el ritmo del dríblelo
 - Cambiar la altura del dríblelo
 - Empezar el dríblelo : el pase de vacilación, el pase cruzado (cross-over), detrás de la espalda, entre las piernas
 - Parar después de dríblelo: la parada del salto (la parada con dos pies), parada de paso largo
 - El cambio de dirección del dríblelo
4. Tiro
- Las técnicas de tirar
 - El tiro después del dribleo ,el lanzamiento en suspenso(güira).
 - El tiro después de recibir el balón
 - Tiro de escape (break away)
 - El Tiro de salto: el Tiro fijo, el Tiro del dribleo, el tiro corriendo
 - Los tiros especiales: El tiro de giro con salto, el tiro de retroceso, el tiro de gancho,
 - Fintas del tiro: por la mirada, por el cuerpo, fintas del dribleo, fintas de pase, el pase de pinchazo (jab step), fintas del tiro.

LAS TÁCTICAS DEL BALONCESTO

1. La Defensiva

- Las tácticas de Individuales y grupales
- En contra de transición rápida (fast-break): primario y secundario
- La defensa de la posición
- Las situaciones de desventaja
- Montando la cortina (screen), el bloqueo (pick): bloqueo doble (pick), protección tambaleada y pantalla continua
- El bloqueo(pick) y voltear(roll)
- Canalizar

2. La Ofensiva

- La ofensiva Individual y grupal
- En contra de transición rápida (fast-break): primario y secundario
- La ofensiva de la posición
- Las situaciones de desventaja



- Luchando por la pantalla
- Evitando las trampas
- 1:1, 2:2, 3:3

CONSTRUYENDO EL JUEGO EN EQUIPO

1. La Defensiva

- La importancia del juego defensivo en equipo
- El deslizamiento defensivo
- La combinación de movimientos
- Defendiendo al jugador cuando recibe el balón
- El trabajo de piernas
- La Agresividad
- Protegiendo al driblador
- Utilizando las manos
- Protegiendo al jugador que corta al cesto
- Protegiendo al jugador que corta al balón
- Los Principios Generales: el defensor debe ver el balón y al jugador que él protege
- Protegiendo a jugadores en diferentes posiciones
- Defendiendo la pantalla o el bloqueo
- Canalizar
- Rebote
- Bloque de frente

2. La ofensiva

- La importancia del juego ofensivo en equipo
- Las reglas básicas de movimientos
- El juego de hombre a hombre
- 1:1, 2:2, 3:3
- Las situaciones de desventaja
- La importancia del lado débil
- Los principios del movimiento del balón
- Rebotando

LAS COMPETENCIAS

- Los elementos de competencias individuales y grupales
- 1:1, 2:2, 3:3
- Juegos de cinco contra cinco
- Encestando: los tiros libres, tiros de tres punto



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

5. El Programa de Trabajo para campistas de 9 y 10 años de edad

Principios básicos y tareas de trabajo: (Driblar), el pasar, encestar, defender, coordinación básica, el desarrollo de la habilidad motriz (andar, correr, saltar, tirar y agarrar el balón).

Notas de Trabajo: No requiera una ejecución perfecta, utilice su voz apropiadamente, no descuida a nadie, los grupos pueden consistir de chicos y chicas - Máx. 20 campistas - enseñar los principios básicos del baloncesto - la duración de la práctica es 75 min.

Estirar: Las jugadas y rutinas para enseñar el espacio, tiempo, percepción y el ritmo;

Saltando: El desarrollo de habilidades motoras: condición física, coordinación, movilidad; Agarrando y sosteniendo el balón: El equilibrio del cuerpo según el espacio, el tiempo y el balón;

Pisando: Lanzamiento en suspenso de derecha e izquierda, desde una posición inmóvil y en movimiento;

Pasando el balón: Pase mientras quieto y mientras está en movimiento; con dos manos, una mano (Izquierdo, derecho), pase sobre la cabeza - prestando atención a la postura, las manos, los brazos y el juego de piernas al pasar y agarrar el balón, especialmente la posición de cabeza y cuerpo;

Dribbling: dribleo en el lugar y al moverse (con cualquier mano, entonces driblee libremente). Acentúe el comienzo del dribleo y el fin, la protección de el balón al driblear, la altura del balón, preste atención especialmente a la postura, la posición del cuerpo, las piernas y cabeza para proporcionar el campo visual máximo;

Girando (Pivotear): Pivote básico para la protección del balón de un jugador defensivo, el trabajo en un pivote delantero alrededor de la izquierda y la pierna derecha. Concéntrese en la posición del cuerpo y los brazos que protegen el balón.

Parando: Despues del dribleo o de recibir un pase; el cuerpo siempre de frente al cesto y la próxima acción;

Encestando: Aprender a encestar con la mano izquierda y derecha al pararse y en movimiento, la posición del cuerpo, los brazos e identificar un objetivo.

La defensa: La postura básica en la defensa, la posición del cuerpo, los brazos, las piernas, la cabeza. La defensa de uno a uno a cámara lenta. Practique la defensa en la postura diagonal con y sin el balón.

La ofensa: Enseñe a sus jugadores a atacar el cesto (1:0, 1:1) con pivot y la técnica correcta.

Jugar: Enfatice los principios básicos de correr adelante del balón, el pase al jugador más cercano, basado en el nivel del conocimiento, permita a los jugadores en este nivel jugar sin demasiadas reglas.

La duración: Con respecto a una práctica dos veces al día, la duración recomendada es 75 minutos:

Calentamiento	15 min.
Estirar	5 min.
El manejo del balón	5 min.
Saltar	5 min.
La corrección de la fundamentos/técnica	25 min.
Jugar	20 min.



6. El Programa de Trabajo para Campistas de 11 y 12 años de edad

Principios básicos y tareas de trabajo: Continuar con el trabajo para mejorar la habilidad motriz, especialmente cuando los campistas trabajan con el balón; aprendiendo los cuatro principios básicos del baloncesto y sus combinaciones; requiéralos jugar 3:3 y 5:5;

Notas de Trabajo: Insista en la técnica correcta; utilice su voz en una manera apropiada; dé a cada jugador su atención; trabajando con el máximo de 18 jugadores; la duración máxima de la práctica es 90 min.; trabajando en todos los elementos del baloncesto;

Estirando: Desarrolle las habilidades de estiramiento

Saltando: Progresivamente entrando en las habilidades del baloncesto;

Agarrando y sujetando el balón: Controlando los movimientos de las manos y brazos, el cuerpo y la pelota;

Pisando: Manejando la izquierda y derecha, empezando de la posición parada y en movimiento (mejorar la técnica) y ejecutando también en condiciones complicadas;

Pasando: Mejorando la técnica básica, el pase del "béisbol", (el pase del "empujón"), el paso de "hombro" con la mano derecha e izquierda.

Dribbling: El dribleo estacionario con cada mano y al moverse; dribleo con el cambio de mano y goteo de altura; goteo al mover con defensor (la protección de la pelota, el cambio de altura de dribleo, el cambio de la dirección y el ritmo);

Girando: Mejorando el pivote delantero, aprendiendo el medio-pivote, pivote de lado (side-way). Enfatice la posición del cuerpo entero y la protección de la pelota;

Parando: Mejorar la parada del conteo de 2 (zancada). Enfatice parar en la postura "listo", en anticipación de la próxima acción.

Encestando: La técnica de la corrección, encestar de la izquierda y el lado derecho del cesto. Enfatice la posición del cuerpo y el balón, también en la posición de la mano y brazo. Introduzca otros tipos de tiros estacionarios (establecido) y en movimiento.

La defensiva: Mejorando lo básico "de frente" y canalizando la postura en la defensa con la posición apropiada del cuerpo, las manos, los brazos, las piernas y la cabeza. Acentúe la acción apropiada de brazos y piernas cuando los jugadores se "deslizan" en todas direcciones;

La ofensiva: Mejorando la habilidad ofensiva individual de la ofensa; practique la ofensiva 1:0, 1:1, 2:1, con varias maneras de moverse, el dribleo y pasando; acentúe el tiempo de la acción hacia el cesto.

Jugar: Enseñe los principios básicos del juego (el correr, el pase, el tiempo, el disparo, etc.); Insista en jugar agresivo en la defensa de "hombre a hombre", aprendiendo la interrupción rápida y una penetración al cesto.

La duración: La duración de la práctica es 90 min.

Calentamiento 20 min.

La corrección de la fundamentos/técnica 35 min.

El juego 35 min.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

7. El Programa de Trabajo para Campistas de 13 y 14 años de edad

Principios básicos y tareas de trabajo: La técnica de corrección de habilidades previamente introducida; mejore las funciones motrices con y sin el balón, aprenda los ejercicios de tiempo y espacio; insista en soluciones buenas al jugar e introduzca nuevos conceptos de juego;

Notas de Trabajo: Insista en la práctica regular de todos los elementos técnicos; dé a cada jugador la oportunidad de mejorarse a sí mismo; corrija en el momento oportuno, trabaje con 16-18 jugadores en un grupo, la duración de la práctica es 105 minutos; proceda con la técnica de la corrección;

Estirando: El desarrollo de la flexibilidad y preparándose para jugar;

Saltando: Mantenga el mejoramiento del estado físico, coordinación, el equilibrio, la movilidad, trabaje individualmente y en pares;

Agarrando y sujetando el balón: Trate de mejorar el control sobre el balón, aumente la velocidad del desempeño de movidas específica del baloncesto;

Pisando: Trabaje en mejorar las habilidades aprendidas previamente y aprenda a trabajar bajo presión; pinché el pase después de un pase malo con y sin dribleo; zigzagee el paso dirigido; corra adentro - baje el paso;

Pasando: Mejorar todos los elementos aprendidos previamente. Recibiendo la pelota, la protección de la pelota, agarrando la pelota.

Pase en movimiento para: tres, cuatro y cinco jugadores; aprenda los pasos específicos (rodar el la pelota, el pase de "disco", el pase del "béisbol", el pase detrás de la espalda, por las piernas, sobre la cabeza, el pase de dos manos);

(Driblear): Mejorar todos los elementos aprendidos previamente. Atienda al control del balón mientras ellos driblean con toda velocidad. Enseñe parando el dribleo en el momento oportuno; practique las diferentes clases de dribleo con cambio de dirección, el pare-comience (hesitación); acentúe la anchura en el cambio de mano; el uso apropiado del dribleo detrás de la espalda, por las piernas, pivoté de revés (movida de la vuelta) etc.; en la posición estacionaria combine el dribleo con otros elementos del baloncesto; practique el dribleo con la defensa cambiando de manos, driblee la altura con el objetivo de crear el espacio;

Girando(Pivotear): Mejore todos los elementos previamente aprendidos; nuevas técnicas para la izquierda y la derecha; girando "pivoté completo"; pivotee con el paso fuera, la combinación de adelantar y el pivoté inverso;

Parando: Repita los ejercicios que hemos introducido previamente y varíe la práctica con nuevos ejercicios. Insista en parar con más exactitud, especialmente después de un rebote y atrapar el balón. Practique las varias técnicas de parar.

Encestando: Practique los ejercicios de programas previos para mejorar el tiro; aprendiendo el tiro de salto y la corrección del tiro de salto, para esos jugadores que ya lo utilizan; el "tiro de gancho" y "el tiro corto de gancho"; el tiro de suspenso (güira); tiro de salto después de que un pivoté; tiro de salto después de un pivoté inverso;



La Defensa: Trabaje en la técnica de la corrección practicando las habilidades previamente aprendidas; sea agresivo con y sin el balón en situaciones (1:1, 2:2, 3:3); enséñele a los jugadores a ayudar y recuperar, comience con dirigir a los jugadores ofensivos a utilizar la mano débil y en un espacio restringido; utilizando la postura abierta y cerrada en un jugador sin la pelota;

La Ofensa: Transición rápida (Fast break) para dos, tres y cuatro jugadores; moviendo y estableciendo a un jugador para una transición rápida para encestar; la ofensiva cuando hay un número superior en la cancha - 2:1, 3:2, 4:3; practique destrezas previamente aprendidas;

Jugar: Mejore las características que aprendimos previamente e introduzca nuevas ideas para jugar el baloncesto; busque mejores soluciones para sobre tomar la defensa; transición rápida; como abrirse camino, poniendo la cortina;

corriendo en el espacio libre encestando; el juego a media cancha con la defensa; el lado de ayuda; las acciones en una posición de ofensa; traer el balón al juego desde el lado y la línea posterior.

La duración: La duración de la práctica es 105 minutos

Calentamiento 20 min.

Desarrollo de las destrezas 30 min.

Las tácticas 20 min.

El juego 35 min.

8. El Programa de Trabajo para Campistas de 15 y 16 años de edad

Principios básicos y tareas de trabajo: El énfasis más importante debe estar en un mejorar de todo conocimiento previamente aprendido y nuevas habilidades docentes. Trabaje en funciones motrices con y sin la pelota, insista en buenas tácticas en el juego; practique el tiempo y espacio durante la ejecución de los ejercicios;

Notas de Trabajo: La intensidad completa tiene que ser alcanzada en la práctica, con el énfasis en situaciones del juego; el realizar todos los ejercicios tiene que estar más cerca a la velocidad del juego; dé la atención completa a cada jugador mientras ellos practican; haga correcciones de inmediato; trabajando los grupos con un máximo de 16 jugadores; la duración de la práctica es 120 minutos;

Estirando: El desarrollo estático y dinámico de la flexibilidad;

Saltando: El desarrollo de funciones motrices de jóvenes jugadores del baloncesto;

Agarrando y sujetando el balón: Entrene a toda velocidad, controlando el balón; haga un objetivo para recibir el balón;

Pisando: El trabajo de alta intensidad para mejorar habilidades previamente aprendidas; el elemento de ejercicios del programa previo, especialmente bajo presión con y sin dribleo; "zigzag" dirigir el paso, dirigir el paso a paso-prolongado, con el paso a un lado, de penetración; la técnica del pinchazo-paso, el trabajo con una defensa;

Pasando: Perfeccione la ejecución de todas las clases de pases. Preste atención en particular al pase mientras está en movimiento, el tiempo del pase, rápido y efectivo; concéntrese en pases específicos;



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

use los ejercicios de pases que mejoran la coordinación, la velocidad, la flexibilidad; preste atención especial a los pases con 2, 3, 4, 5 y 6 jugadores en ejercicios móviles con uno o más balones;

(Driblear): Especialmente trabaje en dribles aprendidos previamente, haga las correcciones individuales y grupales; atienda al control del balón mientras ellos driblean a toda velocidad. Enfóquese en parar el dribleo en el momento oportuno; practique diferentes clases de dribleos con el cruce, cambio de dirección parar-comenzar; practique la anchura del cambio de mano; corrija el uso del dribleo por detrás de la espalda, por las piernas, la movida con vuelta etc.;

Desde la posición estacionaria, combine el dribleo con otros elementos del baloncesto; practique el dribleo con la defensa cambiando de mano, practique la altura del dribleo para crear espacio;

Girando (Pivote): Requiera la ejecución perfecta de toda clase de giro, especialmente con defensa y combinado con otros segmentos del baloncesto;

Encestando: Para campistas de esta edad, preste atención especialmente en este segmento a la técnica; practique los ejercicios de los programas previos para mejorar la técnica - velocidad y precisión; agregando nuevos ejercicios como: correr - parar - y - tirar, afuera desde la izquierda y la mano derecha; el tiro con salto (diferentes situaciones) 3 - 4 metros; el toque para encestar utilizando ambas manos; desplácese después de un rebote, con diferentes tiros combinados con otros aspectos de la técnica del baloncesto (fingiendo, pivot); dribleando, los ejercicios para liberarse y tirar; preste atención a la posición del cuerpo aún cuando el balón salga de las puntas de los dedos; practique el tiro sin un dribleo con salto; trabajando con y sin el balón;

La Defensa: Reforzar el conocimiento previo, la corrección de la técnica. Concéntrese en un juego de defensa en modo de juego (game mode); insista en la intensidad defensiva y ejercítelo; convenza a sus jugadores que ellos pueden jugar la defensa incluso si el encestar y la ofensiva no van bien; explique y muéstrelas la diferencia en tiempo a favor de la defensa; doble defensa (doble teaming) y la trampa (la defensa contra la cortina); insta a una defensa agresiva con ejercicios

1:1, 2:2, 3:3, 3:3 + 1, 3:3 + 2; bloqueando fuera (de un tirador, en un lado del balón, en un lado de la ayuda, por posiciones); alente "el ayudar" y canalizar del jugador ofensivo, y también observar, y reaccionar a otros jugadores de la defensa;

La Ofensa y el juego: Alente a los jugadores a combinar las habilidades aprendidas con creatividad individual. Refuerce los conceptos previos y estimule nuevas ideas; "la cortina y la vuelta", "puerta trasera", el valor de una transición rápida con el "playmaker" creando movimiento con cortinas. Responsabilidad del "playmaker" para improvisar cuando las jugadas programadas se deshacen; las acciones de la ofensa - la cortina lejos del balón y cerca del balón; atacando defensas de hombre a hombre que aprietan; el pase adentro desde una línea lateral y una línea de fondo en la ofensa;

La duración: El tiempo de la práctica es 120 min.

Calentamiento	25 min.
Práctica de la Habilidad de la Técnica	30 min.
Tácticas	30 min.
Juego	35 min.



9. Varias Competencias Durante el Campamento

1. Los tiros libres

- los tiros del jugador hasta que fallen dos tiros seguidos
- comienza a contar cuando encesten el primero
- cuenta el número total de tiros que encestaron

2 Tiro de tres puntos

- de diferentes posiciones, enceste cinco balones, cada uno cuenta 1 punto
- balones de bonos cuentan 2 puntos y se tiran de cualquier lugar
- balón especial cuenta 4 puntos y se tira desde el círculo central

3. El "Slalom"

- 12 entradas atravesando la cancha, de la vuelta alrededor de cada entrada
- dos carreras, mejor resultado cuenta

4. Uno en uno

- empezando desde la línea de tres punto;
- el número limitado de driblos (2, 3, 4, 5);
- las reglas del cesto, encestar del juego cuenta 2 o 3;
- el bono después de 3 faltas;
- la penalidad es 1 tiro libre;
- jugador ofensivo mantiene la pelota si él encesta de la línea del tiro libre
- el ganador es el primero con 7 puntos

5. Tres contra tres

- las reglas del cesto, encestar del juego cuenta 2 o 3 puntos;
- tres pases son permitidos (el pase adentro no cuenta);
- el número limitado de dribleo (2, 3);
- el bono después de 5 faltas;
- la penalidad es 1 tiro libre;
- falta en un tiro - 1 punto + un tiro libre;
- la duración del juego 12 minutos;

6. Cinco contra cinco

- la rotación de jugadores es requerida, los cambios en 5 minutos
- la defensa de zona está prohibida, reglas de FIBA
- 2 X 15 minutos, 5 minutos de descanso, 30 segundos de tiempo libre cada mitad
- parada de reloj dura 2 minutos
- falta técnica- como la falta personal + 5 minutos sustitución forzada

**7. Juego de las estrellas**

- 10 jugadores por equipo
- 4 X 10 minutos con parada de reloj
- 1 tiempo libre cada cuarto, duración de 30 segundos
- 5 minutos medio tiempo
- primero y el tercer trimestre son los jugadores más jóvenes, y el segundo y cuarto trimestre para los jugadores más maduros

8. El tiro de suspensión (lay-up)

- en 30 segundos, haga tiros de suspensión cuantas veces como usted puede, alternando del lado izquierdo y el derecho

9. Encestando

- el equipo entero hace cola con dos o más balones que encestan de un lugar (por ejemplo. la línea del tiro libre)
- cuando usted encesta, consigue su propio balón y pasa al primer jugador en la línea sin una pelota y usted va al final de la línea
- si usted falla, usted rebota su tiro y trata de encestar antes que el jugador detrás de usted enceste. Si ellos encestan antes que usted meta su rebote, usted está fuera del juego
- el juego continua hasta que quede sólo un jugador

10. Dos pelotas

- dos jugadores de un par encestan desde la izquierda y la derecha
- usted debe encestar de una movida con un dribleo y entonces de un tiro libre
- la duración 2 minutos

11. Tiro rápido

- jugador tira 5 balones de cada una de las 5 posiciones
- el último balón en cada posición cuenta por 2 puntos
- la duración 1 minuto

10. Tenga Presente

Este capítulo tiene como objetivo proporcionar una idea inicial de cómo correr campamentos para la identificación de talentos. Todas las prácticas tienen que ser manejadas según el nivel de baloncesto de los campistas. El programa y el trabajo durante el campamento tienen que ser ajustados para cada situación en particular. Tenga en cuenta que los jugadores no pueden mejorar apenas ni en tres ni cinco días de campamento y que hay una necesidad para el seguimiento y el trabajo extremadamente bueno en los equipos/clubes. La meta final debe ser que cada jugador llegue al próximo campamento con mejor habilidad.

En los países que empiezan el programa organizado nacional del equipo de la juventud más temprano (cuando los jugadores tienen 14 años) el programa de trabajo para campistas será diferente, pero los



condados que empiezan los programas nacionales de los equipos de la juventud más tarde, podrían seguir la senda descrita. Por supuesto, los programas de condición física tienen que ser agregados así como la buena preparación psicológica para jugadores en sus etapas tempranas del desarrollo. Debemos añadir las competencias regulares de equipos/clubes como una de las partes más importante del desarrollo de los jugadores. Todo esto llevará hacia el desarrollo exitoso de los jugadores a ser futuras estrellas y jugadores nacionales potenciales de los equipos.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

2.3 PROGRAMA EQUIPO NACIONAL



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

El Entrenamiento Moderno del Baloncesto Requiere Más Conocimiento Que Jamás y nunca

Este capítulo le dice acerca de lo que toma para crear los programas nacionales de capacitación tanto para los hombres como las mujeres.

Lo que también le dice a usted es que el baloncesto moderno requiere un conocimiento nuevo en una variedad de áreas. Es imposible para un director general, un entrenador, o un director deportivo dominar todas estas áreas del conocimiento solo.

El adiestramiento moderno del baloncesto, con todas sus implicaciones físicas y sociales requiere a las federaciones a construir un equipo verdadero de expertos.

Si es posible, este equipo debe funcionar como una unidad de negocio con varios departamentos que se enfoquen en los aspectos específicos del programa de desempeño.

CONSTRUYENDO — 2.3 PROGRAMA EQUIPO NACIONAL



2.1 Mini Baloncesto	1
2.2 Identificación de Talento	11
2.3 Programa Equipo Nacional	27
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	27
1. Introducción	29
2. La Selección Nacional del Equipo	29
3. Equipo Nacional Sub 16	30
3.1 Preparación para la Competencia Oficial	31
3.2 Preparación del Personal del Equipo	31
3.3 Condiciones de trabajo	32
3.4 Disciplina y las reglas	32
3.5 El Rol del Entrenador	33
3.6 La Organización y el Plan de Entrenamiento	34
3.7 Elaboración del Plan y Programación	34
3.8 La Fase final de las Preparaciones	36
3.9 Período de la Competencia	37
4. Equipo Nacional Sub 18	38
4.1 Preparación de Jugadores para una Competencia	41
4.2 Selección de Jugadores	42
4.3 Proceso de Entrenamiento	42
4.4 Segmentos Suplementarios	43
4.5 La Fase final de la Preparación	43
4.6 Período de la Competencia	45
5. El Equipo Nacional Mayor	46
5.1 Selección del Equipo	46
5.2 Metas del Programa	47
5.3 Comprensión de las Relaciones dentro del Equipo	47
5.4 La Composición de Equipo, el Perfil Técnico y Táctico	48
5.5 Las Preparaciones del Equipo	49
5.6 Selección de Jugadores	49
5.7 Proceso de Entrenamiento	50
5.8 Segmentos Suplementarios	51
5.9 La Fase final de las Preparaciones	52
5.10 Período de Competencia	54
6. Tenga Presente	55
2.4 MÉDICO	57



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

1. Introducción

El propósito del entrenamiento implica no sólo los aspectos físicos, psicológicos y educativos del desarrollo de los jugadores, pero también los aspectos con respecto al lugar del baloncesto dentro del marco político, de mercadeo y económico. Cada vez mas las demandas son impuestas en los jugadores del tiempo o élite, que significa tiempo más corto de preparación para lograr los mejores resultados. Para lograr los mejores resultados, los jugadores de baloncesto atraviesan ciertos procesos de selección y entrenamiento.

Este capítulo habla acerca de crear un proceso rápido y eficiente para moverse de jugadores jóvenes selectos del baloncesto a jugadores de equipos nacionales, mayores y exitosos. Este proceso ocurre sobre un período largo, ya que los jugadores de madurez completa requieren 5 a 8 años de entrenamiento específico. Hablamos acerca del proceso sistemático, continuo y programado que llevaría a la mejora de las habilidades físicas, funcionales y técnico/tácticos de jugadores talentosos en el servicio de los

programas de los equipos nacionales Sub 16 y Sub 18 a los equipos mayores nacionales.

Desde el principio, el foco principal es colocado en la selección del equipo y el trabajo en equipo.

Nuestra responsabilidad es de proporcionar la dirección para un jugador prometedor, para invertir en su juego y habilidades competitivas para desarrollarlo en un jugador de primera.

Desde el principio, el foco principal es colocado en la selección del equipo y el trabajo en equipo. En cuanto a los jugadores, el baloncesto moderno no sólo tiene los requisitos estrictos para el equipo, inclusive características y habilidades físicas, pero también requisitos del desempeño técnico con respecto a la personalidad de los jugadores, el estatus de la salud, la posición social , así como el conocimiento psicológico y los aspectos éticos. En base a estos requisitos, nosotros hemos concluido que la base del conocimiento requerida para la preparación de un equipo del baloncesto moderno excede a la de cualquier experto.

La selección y la eliminación de jugadores representan un problema complejo. Las necesidades de criterios de selección para medir:

- características morfológicas
- características físicas
- las habilidades funcionales
- la calidad de la competencia
- características de personalidad

El entrenador debe jugar el papel de guía, organizador, el planificador y el coordinador del equipo. El entrenador, con la ayuda de sus socios expertos, necesita hacer la selección final y las decisiones del análisis del equipo. Esto significa que para lograr los resultados buenos, un entrenador exitoso debe tener las calidades de un director comercial exitoso.

2. La Selección Nacional del Equipo

La Federación Nacional del Baloncesto decide en el mandato del entrenador. La FN debe tratar con los siguientes asuntos:



1. la estructura del desarrollo del baloncesto

2. la organización

3. finanzas

El entrenador debe saber:

- que es lo que se espera que haya
- cómo él debe funcionar y cómo sus tareas deben ser llevadas a cabo
- cómo seguir los principios de la organización

El reclutamiento del baloncesto es llevado a cabo por la expansión progresiva del equipo, basado en resultados, las tradiciones y la organización. La membresía nacional del equipo es una obligación caracterizada por:

- El nivel de la competencia
- los requisitos
- las obligaciones

Ser un miembro del equipo nacional lleva el honor de representar su país y la conducta de los jugadores debe estar en línea con este honor.

A cada nivel del baloncesto que el equipo nacional alcance debe ser valorada y los jugadores deben ser vistos como miembros del equipo que son:

- lo mejor entre lo mejor
- los que ponen las metas el equipo primero, antes que las suyas
- los que tienen la habilidad de adaptarse



El entrenador crea un equipo de una gran selección de jugadores. Los jugadores serán escogidos basado en resultados

comprobados, los logros, y la condición atlética coherentemente alta que lleva a resultados de primera.

Durante el período de la selección, la FN debe hacer una evaluación psicológica de todos los jugadores para entender el carácter de cada jugador, su conducta (como un individuo y como un miembro del grupo), sus emociones y ambiciones. Una evaluación psicológica, junto con la prueba de habilidades en el baloncesto, dará a la FN una buena vista general de todos los jugadores y permitirá unas fuertes predicciones a ser hechas con relación a quiénes podrían ser los jugadores potenciales para la selección mayor. La Federación debe ver su programa de equipo nacional de la juventud como el medio para la creación e identificación de futuros jugadores para el equipo nacional mayor.

3. Equipo Nacional Sub 16

Al hablar acerca de la primera selección nacional del equipo debemos empezar con jóvenes jugadores, que tienen 14 y 15 años de edad, y se debe desarrollar un proceso para organizar, entrenar y mejorar a estos jóvenes atletas.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

Las discusiones con entrenadores, visitar los clubes y asistir a juegos de las categorías más jóvenes, deben crear las condiciones para la formación de una selección amplia de 60 - 100 jugadores jóvenes. Las actividades en las regiones deben terminar con la formación de los equipos regionales. Dieciocho meses antes del comienzo de la competencia oficial del Equipo Nacional, las competencias regionales deben ser organizadas, ya que ellas juegan también una parte clave en la selección nacional del equipo.

Doce meses antes que las competencias oficiales sean organizadas, un campamento de baloncesto de alta calidad (dos a tres semanas) debe ser ofrecido para aproximadamente 60 jugadores. A finales de las preparaciones de verano una selección representativa de aproximadamente 20 jugadores debe ser escogida. Durante el año, de dos a tres campamentos de entrenamiento de ensayo deben ser ofrecidos y algunos torneos organizados para confirmar las habilidades de los candidatos escogidos. La representación nacional de la juventud debe estar abierta a todos, y los jugadores nuevos siempre deben ser alentados a unirse.

3.1 Preparación para la Competencia Oficial

Las preparaciones nacionales del equipo deben durar por un período de 5-6 semanas. El objetivo primario es de desarrollar a los jugadores, pero es importante siempre recordar que el baloncesto es un deporte de equipo. El objetivo secundario, que no debe ser ignorado, es la necesidad de lograr éxito (la victoria), ya que esto debe ser el motivo primario. Dependiendo de la calidad del equipo, y de la calidad de otros equipos, los objetivos prácticos tienen que ser enfocados. No se olvide el objetivo a largo plazo: desarrollar jugadores para el equipo nacional mayor.

La selección apropiada de jugadores tendrá como resultado un juego fuerte en la cancha en el equipo nacional. El juego es basado en las habilidades de los jugadores para aceptar, mejorar y enriquecer el concepto original. Las tácticas de ganar, los problemas de agotamiento y la recuperación, el énfasis de la competencia, la firmeza táctica y la habilidad de adaptarse a diferentes estreses, son las condiciones que ayudarán al desarrollo de las calidades más altas en ambos los jugadores individuales y el equipo.

Las preparaciones pueden empezar después de las pruebas médicas, funcionales y los exámenes físicos. Todos los datos deben ser documentados y deben ser estudiados con cuidado respecto al desarrollo individual, para ayudar con la selección más amplia para el equipo nacional y el desarrollo de una nueva generación de jugadores.

3.2 Composición del Personal del Equipo:

El entrenador principal - el entrenador nacional

Dos entrenadores asistentes

Un Médico

Un Fisioterapeuta

Un experto de la estadística

El director del equipo u organizador



3.3 Condiciones de trabajo

Canchas - Estadios deportivos,
Gimnasios - los espacios de condición física,
El servicio médico,
Dispositivos que controlan y monitorean y, cámaras, computadoras, televisores,
El equipo completo para entrenamiento y competencia,
Equipo adicional necesario para entrenar,
Asegura las finanzas para las condiciones básicas de trabajo,
Habilidad de cubrir todos los costos de entrenamiento y competencia,
Remuneración para personal de equipo.

3.4 Disciplina y las Reglas

El entrenador debe anticipar y deber planear sus acciones en caso de que los problemas ocurran con jugadores individuales y grupos dentro de y fuera del equipo. La disciplina no debe ser utilizada para agotar energía sino para canalizarla hacia el logro de resultados. Disciplina no significa necesariamente castigo.

Debe haber reglas. Las reglas son la base y el esqueleto del equipo. Ellas representan el código de conducto en y fuera del grupo. Las reglas deben ser seguidas estrictamente. Si hay reglas, entonces todos tienden a seguirlas.

Los elementos siguientes deben ser acentuados:

- La puntualidad
- responsabilidad
- la apariencia en y fuera de la cancha
- conversación/comunicación
- nutrición/la toma apropiada de alimentos
- la prevención de heridas
- espíritu de compañerismo

La preparación del equipo debe proporcionar:

- Un buen adiestramiento
- buenas oportunidades para reclutar a los jugadores prometedores - el objetivo básico de este período
- el logro de resultados buenos - el objetivo secundario que nosotros no debemos ignorar

El lema para U16 en este período debe ser:

- juegue duro
- juegue limpio
- sea un jugador prometedor
- sea un buen competidor
- sea un ganador



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

Las fases para aprender de motivación para U 16 en este período deben ser:

1. tomar una decisión
2. establecer los objetivos:
 - el progreso
 - ventajas/desventajas
 - el nivel presente
3. construya auto respeto
4. aprende a vencer las dificultades
5. juegue con comodidad

3.5 El Rol del Entrenador

El entrenador debe planear para ganar, mientras asegura el mejoramiento máximo de los jugadores más prometedores y la calidad del desarrollo del equipo. Las tácticas victoriosas pueden ser a veces olvidadas para resolver los problemas del agotamiento y la recuperación y los problemas relacionados a la firmeza táctica durante la competencia y tratando con el estrés de la competencia. El entrenador debe tener una filosofía de entrenador, que representa las ideas del entrenador de cómo jugar el baloncesto, basado en los principios del baloncesto, las tácticas y la estrategia.

Desde el día uno, los esfuerzos del entrenador están enfocados en los siguientes logros:

- los planes a largo plazo para jugadores prometedores alcanzar su nivel máximo
- responsabilidad para la preparación física del equipo y los jugadores individuales
- el conocimiento experto
- la motivación de los jugadores para un partido
- plan de juego
- la estrategia
- la organización táctica para manejar y ganar un juego, y últimamente ganar la competencia.

El entrenador debe saber las diferencias y las similitudes entre sus jugadores. La autoridad del entrenador comprende las características siguientes:

- El conocimiento experto
- las habilidades técnicas
- las habilidades de organización
- el respeto y la honradez
- la lealtad
- la dedicación y el amor para el baloncesto

El entrenador debe reconocer las calidades extraordinarias de sus jugadores y tener la habilidad de tratar a sus jugadores de acuerdo pero igualmente. El entrenador debe tener las habilidades de un maestro para poder siempre dibujar una línea delgada entre:

- familiaridad



- confianza
- confidencia

3.6 La Organización y el Plan de Entrenamiento

Todo debe estar listo antes del comienzo de las preparaciones. Cada día, hora y minuto deben ser organizados según el plan. Los jugadores deben ser entrenados para reaccionar fácilmente a nuevas situaciones. A esos efectos el entrenador debe acentuar la importancia de la organización y un entrenamiento planeado. El plan del entrenamiento comprende el ciclo entero y consiste en micro-ciclo detallado y planes diarios. Por un análisis preliminar, nosotros debemos poner los objetivos del entrenamiento y objetivos.

Antes de hacer los planes del entrenamiento los siguientes elementos deben ser considerados:

- el horario del entrenamiento y la duración
- el plan de entrenamiento
- diversidad - 70% de habilidades viejas y 30% de nuevas habilidades
- intensidad - el espíritu competitivo
- el progreso del entrenamiento
- el baloncesto es un juego en el que cometemos errores, repeticiones y correcciones. Debemos tratar de replicar las situaciones de juego y la intensidad
- planear grupos para tareas específicas - antes del entrenamiento y simultáneamente durante los recesos y las interrupciones del juego
- la implementación del entrenamiento según el plan general

Para preparar a los jugadores para todas las fases de un juego, significa que cada jugador debe saber su tarea en una cierta situación. Cada jugador debe saber el conjunto de reglas y limitaciones - los principios aplicables en ciertas situaciones. El entrenador debe acentuar los principios del juego durante sesiones de capacitación, en reuniones y en conversaciones informales.

El equipo gana cuando juega mejor que sus adversarios y sigue su estrategia. La victoria depende de cuán bien el equipo en total aplique su estrategia, y en cuán bien los jugadores como individuos aplican sus partes del plan.

3.7 Elaboración del Plan y Programación

Sin este segmento no es posible lograr los mejores resultados. El desarrollo de un jugador bueno y un equipo bueno, depende de un proceso bien concebido y planeado. Incluye todo lo relacionado a la preparación y la competencia. Es decir, este programa incluye:

1. El proceso de entrenamiento y los métodos de trabajo
2. Todo lo que acompaña este proceso.
3. La competencia y el itinerario de competencia
4. Los métodos utilizados - práctica
5. Los candidatos, generalmente 16 jugadores con un proceso de eliminación
6. El principio de las preparaciones - la fecha con el tiempo y el lugar exacto para los jugadores reportarse.



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

El programa debe incluir los siguientes elementos:

1. La preparación física

- El desarrollo de características mentales y físicas
- La fuerza, la habilidad para saltar
- La velocidad, general y específica
- La resistencia
- La agilidad, la destreza, coordinación

2. La técnica

- Básica
- Fundamental
- General
- Funcional - situacional
- Específico, por posiciones en el equipo

Todos éstos aplican a la defensa y la ofensa

3. Las tácticas

- Individuo
- Grupo
- Colectivo (el equipo)

Todos éstos aplican a la defensa y la ofensa

4. Los partidos

- Entrenando los iguales entre 8 y 10
- Competencia

5. Las preparaciones psicológicas

- Individuo
- Grupo
- Colectivo

Llevado a cabo en:

- Los períodos críticos
- Antes de un partido
- Durante un partido

6. Preparaciones sociales

- Socialización y rivalidad: La forma ideal de rivalidad son las relaciones competitivas de jugadores con respecto al desarrollo de habilidades físicas o condición física técnica - los tiros y el desarrollo máximo del poder. Las relaciones entre jugadores que desarrollan la contribución individual máxima al juego (el equipo) colectivo es también importante.



- La formación del Grupo - tándem: Un tándem es un término atlético para un par de jugadores caracterizados por un vínculo extremadamente funcional entre los dos jugadores. La suposición básica de un tándem es una síntesis de alta calidad de los valores de jugar- así la eficiencia de este tándem excede la eficiencia individual de ambos jugadores. Tándem verdaderos son éhos en los que los jugadores enriquecen sus valores individuales por acciones conjuntas.
- La formación del equipo: El juego de equipo con 10 a 12 jugadores. Utilizamos constantemente 7-8 jugadores y 2-3 jugadores hacen la diferencia. Esto es la base para la formación del equipo. En este período el objetivo es de crear atletas estelares.

7. Segmentos suplementarios

1. Probar (las habilidades funcionales, las físicas, las técnica/tácticas)
2. La grabación (el análisis del entrenando, los partidos)
3. Controlar estadísticas (entrenamiento, el juego)
4. El desarrollo de la información (explorando)

Los jugadores de esta edad deben trabajar tanto como sea posible situaciones de uno contra uno, dos contra dos y tres contra tres. Un entrenador nacional siempre debe inculcar una mentalidad ganadora. A veces los jugadores en el equipo, juegan el baloncesto demasiado estructurado y esto limita su progreso como individuos. El entrenador nacional debe desarrollar las capacidades de la toma de decisiones en los jugadores. Los jugadores deben saber leer las situaciones del juego y ser creativos.

Los jugadores en esa categoría de edad no deben jugar la defensa de zona durante competencias de club para poder mejorar su fuerza individual. Para hacer esto necesitamos la buena cooperación entre entrenadores de clubes/equipos y el entrenador del equipo Nacional.

3.8 La Fase Final de las Preparaciones

Desde el comienzo de las preparaciones el compañerismo tiene que ser establecido y una atmósfera de trabajo positiva es necesaria. La disciplina es importante y cada individuo tiene que formar parte del equipo. El entrenador tiene que estar listo para tomar las decisiones duras (aún cortar al mejor jugador) para evitar posibles interrupciones futuras al equipo.

Esta fase dura entre 5 y 6 semanas y es dividida en 3 sub-fases:

1. La fase preparatoria dura 2 semanas o 4 micro-ciclos. Empieza con 1-2 días de pruebas.

El primer micro-ciclo es la introducción en el proceso del entrenamiento. El segundo, el tercero y cuarto son básicos y ellos cubren los elementos siguientes:

- técnica
- las tácticas de grupo
- tácticas del equipo con respecto tanto a la defensa como la ofensa
- forma física general
- forma física específica del baloncesto

A finales de este período es deseable jugar uno o dos juegos. La meta primaria a través del período entero de preparaciones, aún durante las competencias y entre juegos es mejorar las tácticas



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

del equipo. Cada jugador debe tener una oportunidad de jugar, y los entrenadores tienen que evaluar con cuidado el desempeño de jugador. Los entrenadores tienen que estar conscientes que los jugadores necesitan también el descanso y esto tiene que ser equilibrado con cuidado con la necesidad de preparar el equipo.

2. La fase básica - coordinación dura 2 semanas o 4 micro-ciclos.

La mejora de detalles técnico/tácticos

- la mejora en la condición física - las preparaciones físicas específicas en la cancha y en el gimnasio
- la mejora adicional de tácticas dentro de las condiciones de juego, específicamente rnestando
- la mejora de jugadas especiales

La corrección y coordinación técnicas y tácticas

Las tareas por este período son:

- a) la corrección de tácticas
- b) la conservación de la forma física
- c) coordinación por medio del entrenamiento y juegos con tareas competitivas especiales
- d) búsqueda de información - las reuniones y explorar
- e) el trabajo intensivo con el (tiro)

El equipo debe jugar 4 a 6 juegos en esta fase. Es muy importante que los juegos sean jugados bajo condiciones de competencia.

3. El período de la pre-competencia dura 7-10 días o 2-3 micro-ciclos, con 1-2 juegos

- adaptar las condiciones de juego que estarán presentes durante la competencia
- Competencia de micro- ciclos - Tareas para este período
- La técnica funcional - el énfasis en tirar, la exactitud bajo condiciones de juego
- las tácticas para el primer juego en la competencia
- trabajo psicológico y de condición física



3.9 Período de la Competencia

1. El calendario de los Partidos
2. El Plan de los Viajes
3. Coordinación del mejoramiento de la condición física



- La condición física se logra cuando todos los elementos necesarios para el juego alcanzan el nivel apropiado - no es bueno estar en condición óptima antes del comienzo de la competencia.
- El nivel de la condición física se refiere a las habilidades técnicas y tácticas, preparación física y psicológica. Aquí es importante aumentar la condición ya que la competencia está en progreso, y para alcanzar la condición máxima a fines de la competencia.

Durante el período entero de la competencia debemos entrenar con el énfasis en las tareas que nos encararán en el siguiente juego. Los jugadores con poco tiempo de cancha o que no juegan del todo debe tener entrenamiento adicional.

En las categorías más jóvenes donde el objetivo primario es de crear jugadores a través del aprendizaje y mejoramiento, los juegos son mucha más parte del proceso del entrenamiento y ellos contribuyen mucho al mejoramiento del conocimiento. El entrenador y los expertos deben crear las mejores condiciones para lograr ese objetivo - ganar el juego y tener la mejor posición posible.

Mucho trabajo será necesario en la defensa agresiva de hombre a hombre y la defensa de zona de cancha completa. Los jugadores no deben ser sobrecargados con juegos fijos, el juego debe mantenerse sencillo. Los jugadores tienen que ser enseñados a leer la situación y encontrar las mejores soluciones. A causa de la necesidad de lograr los mejores resultados en la competencia, y sin pensar a largo plazo, demasiados equipos tienden a utilizar la defensa de zona en este grupo de edad para ganar éxito rápido. Esto es una buena razón para practicar la ofensiva contra la defensa de zona, pero el enfoque debe ser todavía en una defensa (hombre a hombre) agresiva, que permitirá al equipo vencer adversarios lentos y orientados a resultados.

4. Equipo Nacional Sub 18

Las metas primarias deben ser la formación de jugadores - con programas físicos de mejora y 50% para aprender nuevas habilidades y 50% para mejorar las habilidades viejas. A diferencia del Sub 16 los jugadores que son escogidos de categorías más jóvenes, 70-80% de los miembros del equipo nacionales

habrán estado en el proceso del entrenamiento durante dos años. A los 18 años ellos habrán pasado de tres a cuatro años en el proceso de entrenamiento. Este no es por lo tanto el tiempo para la selección primaria, sino es para la especialización. Es importante para la FN tomar en consideración que para algunos jugadores este año es su último año en la escuela de enseñanza secundaria y sus exámenes finales serán la prioridad para muchos jugadores.

El período de 16 a 18 años es el período para identificar nuevo talento - nuevos jugadores altos no deben ser ignorados.

Muchos de estos jugadores compiten en la categoría mayor, pero para algunos de ellos este es el primer año de la competencia sub 18. Los otros ya habrán estado jugando Sub 18. La especialización ya habrá sucedido con respecto a posiciones de jugador.

La primera posición a ser especializada a fines del período sub 16 es el armador (playmaker) mientras otras posiciones son identificadas gradualmente.

Se debe enfatizar todo el tiempo, que el equipo nacional está abierto, así que la competencia debe ser alentada y se debe tomar ventaja de nuevas oportunidades (nuevos jugadores). El período de 16 a 18



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

años es el período para identificar nuevo talento - nuevos jugadores altos no deben ser ignorados. Todas las reglas que han sido adoptadas para el equipo Sub - 16 deben aplicar a este grupo de edad también. El análisis progresivo del equipo y la planificación detallada en este período ayudarán al entrenador a formular nuevas soluciones. En esta etapa del proceso, los candidatos son monitoreados activamente y la selección llega a ser más definida. Nosotros no debemos olvidarnos que la meta básica es de "producir" y desarrollar a jugadores de calidad. Nuestras metas del programa no son muy diferentes de esas aplicables a los mayores, los menores y los cadetes. Los conceptos son los mismos, pero los métodos son diferentes. La cuenta no es la faceta más importante, pero no debe ser ignorada. Al igual que con cadetes, la cuenta está presente como un objetivo secundario. Un jugador joven siempre debe recordar y deber estar orgulloso de lo que él ha logrado en su carrera. Esto siempre será una parte de su vida.

El período de 17 a 19 años es el período que puede ser asociado con algunos peligros graves en el caso de entrenamiento inadecuado.

En lo que concierne al desarrollo biológico de un joven jugador, el endurecimiento de sus huesos se completará entre las edades de 17 y 19. Sin embargo, hasta la edad de 18 algunos nuevos puntos de osificación se desarrollan en las vértebras, así que cuidado debe ser ejercitado con la carga constante a la columna vertebral. La masa muscular es aumentada, y entre 17 y 18 representan un 40% del peso. El sistema cardiovascular reacciona con más estabilidad al esfuerzo físico, aunque hay todavía una tendencia de la tensión arterial aumentar con una frecuencia del pulso máxima de aprox. 200. La respiración es similar a eso en adultos. Entre las edades de 17 y 19, los jugadores alcanzan su madurez biológica completa.

Según su nivel de juego y la madurez competitiva, este grupo de edad representa un grupo diverso con el potencial para la selección nacional del equipo, siempre que un sistema bien organizado de selección sea aplicado. El nivel de la madurez física y funcional puede ser asociado todavía con algunos peligros graves en el caso del esfuerzo de entrenamiento inadecuado. Este período es asociado con el desarrollo del poder, que está limitado principalmente por un aumento en la masa muscular hasta la edad de 18. La fuerza/poder es constantemente aumentado y llega a ser cada vez mas claro después del período de la madurez sexual entre 17 y 19. No debe ser pasado por alto que la fuerza explosiva es causada por la función de la velocidad que permite el logro de la fuerza inmensa dentro de un período de tiempo muy corto. Definimos generalmente esto como la habilidad del salto. El poder repetitivo es por lo tanto logrado para poder hacer varias movidas rápidas y sucesivas. La fuerza es muy importante para jugadores que no son muy altos.

La velocidad para correr es determinada por la movilidad y el poder por una parte, y los procesos en el sistema nervioso central, por otro lado. Los factores genéticos pueden jugar un papel importante en el desarrollo de la velocidad. La velocidad debe ser entendida como un complejo de las habilidades neurofisiológicas que permiten las reacciones rápidas o el control rápido sobre un cierto espacio. La velocidad entendida de esta manera puede ser dividida en:

- la velocidad de la reacción neural y muscular
- la velocidad del movimiento individual
- la frecuencia de movimiento dentro de una unidad de tiempo



— la velocidad de movimientos en el espacio

La velocidad para correr es aumentada significativamente por la longitud de las piernas y su poder. La frecuencia de movimiento y la velocidad alcanzan su nivel máximo a los 14-15 años. Su aumento es de acuerdo con el crecimiento de los músculos de pierna y el aumento de la longitud de la pierna entre 15 -18. Es decir, el ritmo del aumento en la velocidad para correr es considerado como la función del poder y el crecimiento (la altura), y así que las dimensiones máximas son alcanzadas a los 18 años.

Por lo general, la velocidad forma parte de la función de:

- otras habilidades físicas (el crecimiento, el poder, la resistencia)
- entrenamiento (la mejora de la estructura motriz de hábitos o movimiento)
- la calidad especial de la velocidad que representa el paro del movimiento (la velocidad del movimiento)
- la velocidad máxima como el componente de la velocidad corriente.

A los 18 años, el desarrollo de la resistencia alcanza los valores definidos del consumo de oxígeno. La resistencia es definida como una habilidad de mantener la intensidad y el ritmo asignados de una actividad durante un espacio de tiempo más largo (la habilidad de la contra-fatiga).

La resistencia general es definida como una habilidad del trabajo continuo principalmente de una intensidad capazmente moderada. En términos fisiológicos, corresponde con habilidades aeróbicas - el trabajo aeróbico. La resistencia específica de un jugador del baloncesto puede ser definida como la habilidad de utilizar continuamente la velocidad y la fuerza, con el alto esfuerzo de los sistemas cardiovasculares y respiratorios.

La coordinación del movimiento alcanza a los 18 años el nivel casi óptimo. La coordinación de movimientos representa una condición previa para la técnica sólida del baloncesto. El nivel de coordinación comprende la coordinación de varios elementos realizados al mismo tiempo (la complejidad de varios movimientos). Ciertos conflictos pueden ocurrir entre jugar, la madurez competitiva y psicológica. Muy a menudo un jugador puede alcanzar un cierto nivel de experiencia y el potencial atlético competitivo sólido, pero carecer la madurez psicológica suficiente debido a su edad y su falta de experiencia de la vida. Esta edad es uno de los períodos más delicados en la vida, caracterizado por los problemas difíciles que una persona joven tiene que resolver dentro de un espacio de tiempo corto (los problemas con respecto a la identidad, la autoridad, la profesión futura, el sexo opuesto, etc.). Las crisis emocionales, los conflictos, la resistencia, darse por vencido, y la conducta reservada son características inevitables (y normales) durante esta etapa del desarrollo.

En este período también, los problemas sociales y psicológicos del desarrollo pueden ser hallados.

Algunos problemas sociales del desarrollo incluyen:

- aceptación en un ambiente nuevo
- una escuela nueva
- entrando en equipos mayores
- conociendo nuevos entrenadores (en equipos mayores con los cuales un jugador trabajará en este nuevo período)
- más deberes (entrenamiento y juegos)



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

- la orientación profesional (la escuela - la educación avanzada - el baloncesto)
- popularidad social
- el uso racional del tiempo (entrenando, el período de descanso, la escuela)
- la influencia de agentes

Algunos asuntos psicológicos incluyen:

- Habiendo sido un jugador importante de las menores, un jugador de llega a ser de repente el jugador decimosegundo, decimotercero o decimocuarto en un equipo
- Cómo manejar el sentarse en el banco como un jugador suplente (entrenamiento y desarrollo individual para las habilidades físicas)
- La administración razonable de los deberes diarios (la administración económica de deberes de trabajo, entrenamiento dos veces al día - la fatiga del trabajo y descanso entre sesiones de capacitación - con un enfoque en el desarrollo y la preparación espiritual para estas nuevas actividades), asegurando una dieta equilibrada como una condición previa para la recuperación rápida entre sesiones de capacitación y para el desarrollo adicional (alimento justifica 30% de la preparación física).

4.1 Preparación de Jugadores para una Competencia

El equipo Nacional que consiste en jugadores sub 18 tiene cinco a seis semanas de preparación. Todo lo que ya ha sido dicho acerca del equipo sub 16 aplicará también al sub 18 equipo Nacional.

- a) la formación del personal del equipo
- b) la prevención médica
- c) la disciplina
- d) las reglas de conducto
- e) el proceso de entrenamiento
- f) la motivación
- g) la organización
- h) la elaboración de planes (programar el proceso)
- i) los exámenes
- j) controlar estadístico
- k) el desarrollo de información y teoría

Los lemas para un jugador sub 18 durante este período:

- jugar fuerte
- jugar justo
- sea un jugador prometedor
- sea un buen competidor
- juegue con entusiasmo
- sea adiestrable
- sea disciplinado



- sea un jugador en equipo
- sea un ganador

Las metas de la formación del jugador deben ser aplicadas específicamente al equipo nacional. Los segmentos del juego deben ser adaptados al desarrollo biológico de los jugadores y sus restricciones. A diferencia de los cadetes, 50% de la actividad debe incluir que aprendan nuevas habilidades, y 50% deben incluir el mejoramiento y las correcciones.

4.2 Selección de Jugadores

A diferencia del equipo nacional sub 16, donde la selección justifica aproximadamente el 60% del desempeño del equipo, con un jugador sub 18, es de 80-85%. Aquí los mejores y la mayoría de los jugadores prometedores son incluidos. El período entre el sub 16 y sub 18 debe ser el período más productivo del desarrollo del jugador y la identificación de sus calidades de juego.

4.3 Proceso de Entrenamiento

1. Preparación física

- programa de desarrollo individual
- la flexibilidad, estiramiento
- El desarrollo de la fuerza - estabilización
- la combinación de técnicas y tácticas de grupo para mejorar la preparación física el-
- Trabajo en bloques - mezclando elementos (el tiempo es limitado, pero la preparación física es de gran importancia).

2. Preparación técnica

- Dependiendo de la fase del proceso de entrenamiento - en el principio, enfóquese en la velocidad del desempeño y los elementos de la técnica (rebotes, los tiros, los pases, pivotes, los saltos, los contactos del juego, etc.)
- la técnica del Pase (recibiendo los pases - enfatizar los elementos para los resultados y la velocidad para realizar los elementos técnicos de una acción).

3. Preparación táctica

- Individual (las situaciones 1/0, 1/1, tanto la defensa como la ofensa)
- Grupal (tomando gran parte del tiempo)
- El equipo (el conjunto de la defensa y la ofensa así como defensa de situación 4/4, la ofensa y la transición).

4. Los Partidos - partidos de entrenamiento

- Partidos de 8 - 12
- Es importante tener en cuenta las fuerzas de adversarios
- Simulación del ritmo del campeonato (los ciclos de partidos de entrenamiento)
- La preparación para los partidos (juego propio en el principio y entonces preparación para los adversarios posteriormente)
- Ponerse en condición física



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

5. Preparación psicológico

- Individual
- Grupal
- El equipo

4.4 Segmentos Suplementarios

1. La prevención de heridas y tratamiento de las heridas

- Provisión de tratamiento para un jugador herido
- Sustituir el entrenamiento para facilitar reintroducción al proceso de entrenamiento
- El regreso después de una herida y la disposición para jugar

2. Exámenes

- Prueba de habilidades funcionales
- Prueba de habilidades físicas
- Prueba de habilidades técnicas y tácticas

3. Control estadístico

- Entrenamiento
- Partidos de entrenamiento
- El adversario

4. El desarrollo de la información y teoría

- Preparación teórica
- El proceso teórico (aprendiendo a cómo reunir y procesar información) - esto es logrado desde el primer día
- El análisis de los partidos del adversario
- La preparación teórica en la cancha y en el vestuario (las reuniones)

5. Grabación

- Entrenamiento
- Partidos de entrenamiento
- Competencias
- Adversario

Queremos familiarizarnos con nuestro juego para tener una mejor comprensión del sistema que queremos implantar, jugar más fácilmente así como conocer a nuestros adversarios. Las fuerzas y las debilidades individuales de los adversarios y su sistema de juego en la ofensa y la defensa.

4.5 La Fase Final de la Preparación

Esta fase dura entre 5 y 6 semanas y es dividida de la siguiente manera:

La fase preparatoria dura aproximadamente 2 semanas o 4 micro-ciclos (un micro-ciclo dura 2 a 3 días). Empieza con pruebas (1-2 días). El primer micro-ciclo es la introducción en el proceso del entre-



namiento. El segundo, el tercero y cuarto son básicos y ellos cubren los siguientes elementos siguientes:

- La técnica con el enfoque en la técnica del manejo del balón, agarrar, el pase, la técnica del movimiento, la postura del baloncesto (la postura baja, manteniendo la postura del cuerpo), buen tiempo, el comienzo, etc.
- Las tácticas de grupo (el trabajo simultáneo en la defensa y la ofensa desde el comienzo)
- Las tácticas colectivas (las tácticas relacionadas a la defensa, la ofensa y la transición) es el objetivo durante el período entero de la preparación e incluso durante la competencia y entre juegos - La condición física general (alternando entre ejercicios aeróbicos y anaerobios)
- Preparaciones físicas específicas
- Desde el principio, la combinación de elementos (las sesiones de capacitación al aire libre por la mañana, las preparaciones físicas específicas a dentro en la tarde, en combinación con el entrenamiento regular).

Los sistemas de la ofensa y la defensa deben ser practicados en esta fase y el equipo debe estar listo para responder a varias tácticas defensivas utilizadas por un adversario. El equipo debe preparar una ofensa especial, para ser utilizada en momentos críticos durante el juego. Es también importante que el entrenador hable a menudo con sus jugadores durante esta fase. Los entrenadores tienen que estar conscientes que los jugadores necesitan también descansar y esto tiene que ser balanceado con cuidado.

A fines de este período es deseable jugar uno o dos juegos. Si no hay adversario, los jugadores deben organizar un juego entre sí mismos - 8/8.

La fase básica - la coordinación dura 2 semanas o 4 micro-ciclos y el foco principal debe estar en el mejoramiento de los detalles técnico/tácticos:

- Mejoramiento de la condición física - las preparaciones físicas específicas en la cancha y en el gimnasio, inclusive estirar - con estabilización en el principio y el fin del entrenamiento.
- Mejoramiento adicional de tácticas durante condiciones de juego (las reuniones, la teoría, práctica).
- La práctica específica del tiro (los jugadores todavía no están bajo presión).
- La práctica en serie (este tipo de entrenamiento es introducido primero con los mayores).
- El mejoramiento de tácticas especiales.
- La clarificación de roles - cooperación - escoltas - delanteros - los centros.
- La formación de tandem.
- Jugar profundo y abierto.
- Los aspectos específicos del equipo Nacional llegan a ser significativos.
- El juego con jugadores altos.
- La comprensión entre el entrenador y sus jugadores.
- El mejoramiento de detalles técnicos y tácticos.

El equipo consiste de 16 jugadores, donde 10-12 juegan, 7-8 son utilizados en un juego, 2-3 ganan, y



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

el tandem es formado.

Las tareas por este período son:

- La corrección y coordinación técnica y táctica (jugadores deben aprender a escuchar las palabras del entrenador - esto debe ser aprendido también).
- Corrección de tácticas
- El Desarrollo de las tácticas victoriosas, adaptándose a la fatiga (debemos ganar aún en la situación más difícil).
- Jugar 4 a 6 juegos. El formato de jugar los juegos debe ser semejante a la estructura de la competencia.
- La conservación de la forma física.
- Coordinación a través del entrenamiento y juegos con tareas competitivas especiales.
- El trabajo individual antes y después de las sesiones de capacitación (los tiros libres y la práctica adicional).
- La recolecta de información - las reuniones y explorar.
- El trabajo intensivo con el tiro.
- El tratamiento de jugadores heridos (para tenerlos de regreso en el equipo tan pronto como sea posible).

El período de la pre-competencia dura 7-10 días o 2-3 micro-ciclos, con 1-2 juegos:

- La transición del trabajo intensivo al régimen competitivo específico.
- La adaptación a la dinámica específica que sería encontrada durante la competencia.
- Competencia de micro-ciclos.
- Mejoramiento de la condición física
- Las líneas del equipo y las formaciones establecidas.

Las tareas para este período son:

- La técnica funcional - el énfasis a disparar, la precisión en condiciones competitivas.
- Las tácticas para el primer juego en la competencia.
- Trabajo de condición física y psicológica.

4.6 Período de Competencia

- Calendario de los partidos.
- Plan de Viajar.
- Coordinación del mejoramiento de la condición física.
- La condición física se logra cuando todos los elementos necesarios para el juego alcanzan el nivel apropiado - no es bueno estar en óptima condición antes del principio de la competencia.
- El nivel de la condición se refiere a las habilidades técnicas y tácticas y preparaciones físicas y psicológicas. Aquí es importante aumentar la condición según progrese la competencia, y para lograr la condición óptima a finales de la competencia.



Durante el período entero de la competencia, nosotros ejercitamos y practicamos con el énfasis en las tareas que encararemos en el juego siguiente. Los jugadores con tiempo insuficiente de cancha, o los que no juegan del todo, deben tener entrenamiento adicional.

En categorías más jóvenes, donde el objetivo primario es de crear a jugadores es decir aprendiendo y el mejoramiento, los juegos son una parte del proceso del entrenamiento y ellos contribuyen a la mejora en el conocimiento. El entrenador y los expertos deben crear las mejores condiciones para lograr ese objetivo - ganar el juego, y lograr la mejor posición posible.

5. El Equipo Nacional Mayor

La vitrina de la federación nacional es el equipo nacional mayor. Generalmente el foco público principal está en el equipo nacional mayor, que toma parte en varias competencias de altas planas. El interés de la federación nacional es de tener un equipo que ejecutará bien a largo plazo. A veces los resultados no deben ser la prioridad, pero la FN siempre debe tener una idea clara de lo que ellos quieren lograr en el futuro. Los planes a cortos y largo plazo deben existir y ganar no es posible todo el tiempo. La competencia y los resultados de la competencia son los puntos claves en el baloncesto moderno. Se espera que el entrenador aumente las habilidades competitivas de sus jugadores y del equipo en total, pero no debe olvidar los requisitos de la administración estricta y autoritaria del equipo. El equipo nacional representa una estructura específica donde la adaptación a normas y las reglas de conducta juegan un papel muy importante. Los resultados del equipo nacional son determinados por la habilidad de individuos a adaptarse a los requisitos del equipo. Cada jugador debe entender y deber desarrollar su papel como un participante activo.

5.1 Selección del Equipo

La selección de jugadores en el equipo nacional depende no sólo de sus cualidades individuales, pero también de su capacidad de incorporar sus cualidades personales en la estructura del equipo. Por consiguiente, el equipo que consiste de los mejores jugadores no es necesariamente el más exitoso (hay numerosos ejemplos). El equipo más exitoso es el que combina las cualidades de todos los jugadores individuales. El Entrenador en un juego de baloncesto tiene un impacto inmenso en el desempeño del equipo y el resultado. La selección del equipo de la competencia no sólo comprende la selección general, pero también sub-selecciones (las combinaciones, las sustituciones, tandem, las líneas del equipo). La última meta de la selección para el equipo nacional es la formación y la conservación del mejor equipo de la competencia. El desarrollo de un jugador de gran calidad es sólo una de las metas, y por lo tanto está subordinado a la meta final de formar el equipo mayor.

Los lemas para los jugadores mayores son:

- Jugar duro Metas del Programa
- Ser un buen competidor
- Estar motivado
- Ser disciplinado
- Ser adaptable al estrés
- Ser un ganador



5.2 Metas del Programa

1. La estructura experta y organizada y el programa de trabajo
2. La estructura y los sistemas que determinan la formación, la organización y la administración del equipo.
3. El contenido y el ritmo de actividades
4. La unidad de los jugadores
5. Agrupe la ideología que justifica las diferencias en la solidaridad del grupo y la calidad de metas de individuo y grupo.

La eficiencia del equipo debe ser más alta que la suma de las cualidades individuales de los jugadores. Esta meta sólo puede ser lograda aplicando los métodos apropiados y los principios expertos.

La experiencia ha demostrado que un deportista de primera promueve generalmente a la formación de nuevos deportistas de alta calidad. A esos efectos el equipo nacional debe tener por lo menos un jugador que es sobresaliente en su clase. El jugador que tiene las cualidades sobresalientes competitivas y generales atléticas juega un papel importante en el logro de los resultados óptimos.

La homogeneidad de la selección del equipo nacional debe ser observada desde el aspecto de las cualidades de los jugadores, el nivel de la condición atlética y el nivel de la competencia. Un miembro del equipo nacional se siente poderoso porque él es un miembro de un equipo poderoso, y el equipo nacional es más poderoso porque está compuesto de los mejores jugadores.

El papel del entrenador a menudo es asociado con el problema de la autoridad. Dentro del equipo nacional, el entrenador no es la única autoridad, pero su papel es de gobernar los asuntos de autoridad. El entrenador es el líder, y como el primero entre sus iguales, él es también crucial para toda administración y la toma de decisiones. El entrenador debe ser un experto y el líder. El papel experto del entrenador implica su papel de un psicólogo y el líder de jóvenes que lo admirán y lo respetan.

El liderazgo está conectado de cerca con el asunto de la autoridad, y el entrenador liga su propia autoridad con los jugadores cuyos papeles incluyen algunos elementos del liderazgo:

- El entrenador - el líder del equipo
- El entrenador - el armador
- El entrenador - un jugador extraordinario

5.3 Comprensión de las Relaciones dentro del Equipo

La percepción y la evaluación subjetivas de las relaciones dentro del equipo deben ser dirigidas por dos expertos - el entrenador y un psicólogo o un médico experimentado, si es necesario. La observación experta no sólo es enfocada en la comprensión más profunda de la conducta de los jugadores en sus relaciones personales, pero también en la comprensión y predicción de su conducta en varias situaciones en la cancha.

El objetivo de esta evaluación es de obtener la siguiente información:



- cómo un jugador se ve en relación con el equipo
- cómo él ve a otros jugadores y al equipo como un todo
- cuál es su actitud al deber o la tarea venidera, el grupo y la actividad colectiva
- cuál es su actitud al entrenador, la junta experta y otras personas implicadas en las actividades nacionales del equipo.

La información que puede ser obtenida durante sesiones de capacitación y juegos:

- con quién el jugador escoge cooperar al jugar
- con quién decide él no coopera (porque él no lo ve)
- con quién él practica el disparo/tiro
- con quién él hace trabajo adicional

Información que puede ser obtenida durante las reuniones:

- existe la cercanía entre el grupo durante una reunión o en un vestuario, o distancia física entre los jugadores
- la posición en el banco Además de lo anterior, las siguientes elecciones deben ser tomadas en consideración también:
 - escoger un asiento en un avión, el autobús, el restaurante, escoger a un compañero de apartamento, un socio para pasatiempos

Estas observaciones pueden ser importantes para la evaluación de la conducta de los jugadores y ellas pueden proporcionar información relativa importante para escoger las combinaciones dentro del equipo (el grupo, tandem, el líder del equipo). Tal información puede ser también útil en prevenir algunas situaciones perjudiciales.

5.4 La Composición de Equipo, el Perfil Técnico y Táctico

Ya que de cinco a ocho años de entrenamiento son requeridos para el desarrollo completo de la madurez para jugar, es mejor que los números de jugadores en los equipos nacionales sean escogidos de dentro de esa gama. El equipo de 15 jugadores debe consistir de:

- 3 jugadores entre 18 y 21
- 10 jugadores más viejos, entre 21 y 27
- 2 jugadores más viejos de 27

Los jugadores jóvenes son los portadores del juego. La experiencia de competencia de jugadores más viejos y el entusiasmo de competencia de los más jóvenes debe ser complementaria.

El equipo debe tener por lo menos tres jugadores que, debido a su jugar y calidades competitivas, pueden llevar el juego del equipo entero, y por lo menos a cinco jugadores que sean capaces de integrarse en el jugar y el concepto técnico/táctico del equipo. El equipo debe tener por lo menos dos especialistas; jugadores especializados en habilidades técnica/tácticas específicas y cinco jugadores prometedores. Uno de los jugadores debe ser un jugador de un gran potencial.

El equipo apenas puede tolerar a más de dos jugadores que no lleven el perfil uniforme, por ejemplo, un jugador con una tendencia extraordinaria a dominar o un jugador con la falta de rudeza en la com-



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

petencia. El equipo nacional no puede tolerar la rivalidad entre dos jugadores.

La evaluación de todos los miembros en el equipo nacional (inclusive los que no están en la selección estrecha, entre los jugadores 13, 14, 15), pero específicamente los que aumentan la calidad del entrenamiento por su participación, ayudan también a los miembros más jóvenes del equipo nacional a llegar a ser una parte de ello y para coordinar sus habilidades, aspiraciones y obligaciones.

Los jugadores en el equipo mayor tienen las técnicas sólidas completas por lo cual las habilidades técnicas, individuales y específicas son una ventaja, pero no los valores claves. En el nivel de habilidades técnicas y tácticas individuales, el equipo debe cumplir por lo menos dos requisitos:

1. Para trabajar como una sola unidad en la defensa.
2. Para combinar las habilidades ofensivas individuales en una ofensa unificada y coordinada.

La acción sincronizada de los jugadores que tienen los diferentes desempeños técnico/tácticos debe ser la ventaja más poderosa del equipo.

La ofensiva - los mejores resultados son logrados cuando cada jugador realiza su papel individual en una manera coordinada.

El poder de la defensa es logrado por el desempeño casi igual, técnico y táctico.

5.5 Las Preparaciones del Equipo

El equipo nacional mayor tiene las preparaciones que duran 5 a 6 semanas, y podrían ser precedidas por un corto período de 7 - 10 días cuando la selección más amplia de jugadores es incluida. La formación de un equipo de competencia de primera requiere:

- Formación de personal del equipo
- Las medidas preventivas médicas
- Disciplina
- Reglas de conducta
- Proceso de entrenamiento
- Motivación
- Organización
- La elaboración de planes (el proceso de programación)
- Pruebas/Exámenes
- Controlar estadísticas
- Desarrollo de teoría e información

5.6 Selección de Jugadores

Monitoreo de candidatos para un ciclo específico debe ser lograda por:

- El Internet
- Las conversaciones con jugadores y sus entrenadores
- Viendo los juegos y monitorear la condición de los jugadores
- Las discusiones con los agentes



- La planificación de la carrera de juego
- Coordinación de planes con campeonatos nacionales
- Competencias NCAA
- Campamentos de la NBA/WNBA
- Monitoreo permanente y aceptación de nuevos jugadores (rejuvenecimiento del equipo)

5.7 Proceso de Entrenamiento

El primer campamento de prueba puede acomoda aproximadamente 20 jugadores (7 - 10 días) y es la parte preliminar la cual será seguida por la fase básica de las preparaciones. Tres micro-ciclos incluyen trabajar en la defensa, la ofensa, la transición y la preparación física para probar las habilidades de jugadores alrededor del equipo. A fines de esta fase, es deseable jugar 1 o 2 juegos. Esto ayudará a forma un retrato claro de los candidatos en los cuales podemos depender de en el futuro. Si es posible, ellos pueden ser parte de un equipo B nacional.

Las preparaciones principales duran para 5 a 6 semanas y las tareas siguientes deben ser completadas:

1. Preparación física

- El programa de desarrollo individual
- La flexibilidad, estiramiento
- El desarrollo de fuerza - estabilización
- Combinación de elementos técnicos y tácticas de grupo para desarrollar la preparación física
- Trabajo en bloques - mezclando elementos (no hay mucho tiempo, pero la preparación física es de gran importancia)

2. Preparación técnica

- Dependiendo de la fase del proceso del entrenamiento - en el principio, enfóquese en la velocidad para realizar los elementos de la técnica (rebotes, los disparos, los pases, pivotes, los saltos, los contactos del juego, etc.)
- La técnica del pase y la velocidad para realizar los elementos técnicos de una acción
- Disparar; Cada sesión de capacitación es dedicada a disparar

3. Preparación táctica

- El individuo (las situaciones 1/0, 1/1, tanto la defensa como la ofensa)
- El grupo (tomando gran parte del tiempo)
- El equipo (formación de defensa y ofensa así como 4/4 defensa de situación, la ofensa y la transición)

4. Los partidos - partidos de entrenamiento

- Partidos 8 - 12
- Es importante tener en cuenta la fuerza de adversario
- Simulación del ritmo de campeonato (los ciclos de jugar la instrucción los iguales)



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

- La preparación de los partidos (el juego entre jugadores al principio, y luego la preparación para los adversarios)

- Trabaja en la condición física

5. Preparación psicológica

- El individuo

- El grupo de

- El equipo

La preparación psicológica representa una medida y la armonía de todos los factores que son las claves al éxito. Todos los jugadores individuales y el equipo en total deben ser preparados para dedicar todos sus esfuerzos a lograr los resultados. La calidad de preparación motivadora es uno de los factores más importantes en transformar el potencial del equipo en el éxito máximo. Un entrenador acreditado rara vez tolerará la derrota si su equipo juega contra un equipo con cualidades menores. Los entrenadores siempre respetan a sus adversarios, aún los que están distantes detrás de sus equipos, y ellos motivarán fácilmente a sus jugadores con tal actitud - es importante adaptar el nivel de esfuerzos, disposición, y la confianza en sí mismo, pero tener también el respeto por el adversario (cada adversario desea ganar, no sólo jugar un juego, hasta cuando juega con el favorito más grande).

5.8 Segmentos Suplementarios

1. La prevención y tratamiento de heridas

En cooperación con un médico, especialista de fisioterapia y entrenador, es necesario hacer un plan para devolver a jugadores heridos al equipo. Las heridas más graves deben ser tratadas y una evaluación de heridas debe hacerse con la cooperación de un médico del equipo.

- Es necesario para proporcionar el tratamiento para un jugador herido

- Entrenamiento alterno para facilitar la re-introducción al proceso de entrenamiento

- El regreso y preparación para jugar

2. Probar/Examinar

- Prueba de las habilidades funcional

- Prueba de las habilidades físicas

- Prueba de las habilidades técnicas y tácticas

3. Monitoreo de estadísticas

- Entrenamiento

- Partidos de entrenamiento

- El adversario

4. El desarrollo de la información y teoría

- Preparación teórica

- El proceso teórico (aprendiendo a cómo reunir y procesar información). Esto es logrado desde el primer día.



- Análisis de los partidos de adversarios
- La preparación teórica en la cancha y en el vestuario (las reuniones)
- 5. Grabación
- Entrenamiento
- Partidos de entrenamiento
- Competencias
- Adversario
- Competencias
- Encontrar grabaciones de video del adversario y preparaciones para los primeros juegos
- Preparaciones para explorar durante la competencia - recolección de datos

Nos familiarizamos con nuestro juego para tener un mejor entendiendo del sistema que queremos aplicar, jugar más fácilmente así como estar informados sobre el adversario, los aspectos individuales y de equipo de su juego.

5.9 La Fase Final de las Preparaciones

Esta fase dura entre 5 y 6 semanas. Después de que las actividades del campamento nosotros tenemos un retrato más claro de la composición del equipo. Todos los jugadores que estarán en el equipo no deben estar allí desde el principio. Para estos jugadores es necesarios proporcionar la entrada fácil y las preparaciones continuas. Esta fase es dividida en tres sub-fases:

La fase preparatoria dura aproximadamente 2 semanas o 4 micro-ciclos (un micro-ciclo dura 2 a 3 días). Empieza con pruebas (1-2 días). El primer micro-ciclo es la introducción en el proceso del entrenamiento. El segundo, el tercero y cuarto son básico y ellos cubren los siguientes elementos:

- La técnica con el enfoque en la técnica del manejo del balón, agarrar, el pase, la técnica del movimiento, la postura del baloncesto (la postura más baja, mantener el cuerpo en la postura), buen tiempo, el comienzo.
- Las tácticas de grupo con el trabajo simultáneo en la defensa y la ofensa desde el comienzo. En el principio esto consumirá gran parte del tiempo, pero a este aspecto se le debe dar la atención completa. Es importante enfocarse en correcciones desde el principio. El mejoramiento y la corrección son uno de los elementos más importantes en el transcurso del proceso de la preparación.
- Las tácticas del equipo (las tácticas con respecto a la defensa, la ofensa y la transición) son trabajadas durante el período entero de la preparación, aún durante la competencia, entre juegos.
- La forma física general (los ejercicios alternativos, aeróbicos y anaerobios), (las sesiones de capacitación por la mañana son para la regeneración rápida del cuerpo después de una temporada larga de competencia). Después de una o dos semanas, el cuerpo podrá tratar con nuevas cargas y esfuerzos.
- Las preparaciones físicas específicas.
- Desde el comienzo, una combinación de elementos (las preparaciones físicas específicas bajo techo por la tarde, en combinación con el entrenamiento regular).



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

El entrenador principal debe preparar por lo menos dos estrategias defensivas diferentes contra la ofensiva individual, una defensa en la cancha completa, una defensa de la presión en zona y dos defensas diferentes de zona. En la reserva, el equipo debe tener una defensa de la combinación (uno, cuatro o dos, tres defensa de zona). Para la ofensa el equipo debe tener, aparte de juegos de estándar, por lo menos dos jugadas especiales que deben ser utilizados durante los momentos apropiados del juego.

A fines de este período es deseable jugar uno o dos juegos. Los requisitos de la competencia deben ser alcanzados, es decir los juegos deben ser jugados para mantener ritmo de competencia.

La fase básica - coordinación dura 2 semanas o 4 micro-ciclos

Mejoramiento de detalles técnico/tácticos:

- Mejora de la condición física - las preparaciones físicas específicas en la cancha y en el gimnasio, estiramiento - estabilización en el principio y a fines del entrenamiento
- La mejora adicional de tácticas en las condiciones del juego (las reuniones, la teoría, práctica)
- La práctica específica del disparo (jugadores no están bajo la presión todavía)
- Practique en serie (este tipo de entrenamiento es introducido primero con los mayores)
- El mejoramiento especial de tácticas
- Establecimiento de los roles - la cooperación - guardias - delanteros - los centros
- La búsqueda del tandem
- Jugando profundo y abierto
- Los aspectos específicos del equipo nacional llegan a ser significativos
- El juego con jugadores altos
- Entendimiento entre el entrenador y los jugadores
- El mejoramiento de los detalles técnicos y tácticos

El equipo consiste de 16 jugadores, donde 10-12 juegan, 7-8 son utilizados en un juego, 2-3 ganan, y se forma el tandem. La corrección y coordinación técnicas y tácticas son importantes, así como la mejora del conocimiento a tratar con información y la capacidad de hacer las preparaciones eficientes en un espacio de tiempo corto. Dos torneos (juegos 3 + 3), deben ser jugados, como una simulación de la competencia verdadera (semejante a la dinámica de la competencia). El desarrollo de tácticas victoriosas, adaptación a la fatiga (debemos ganar aún en la situación más difícil).

Las tareas por este período

1. corrección de tácticas
2. la conservación de la forma física
3. coordinación por medio del entrenamiento y juegos con tareas especiales competitivas
4. el trabajo individual antes y después de que entrenar (los tiros libres y práctica adicional) de
5. recolección de información - reuniones y explorar
6. el trabajo intensivo al disparo
7. el tratamiento de jugadores heridos (para tenerlos en el equipo tan pronto sea posible)



Todos estos elementos son significativos, pero el más importante es considerar el fin de este período como un proceso completo. Los jugadores están listos para la competencia y ahora ellos pueden enfocarse en los detalles.

El período de la pre-competencia dura 7-10 días o 2-3 micro-ciclos, con 1-2 juegos

- Transición del trabajo intensivo a un régimen específico competitivo
- Adaptación a la dinámica específica que estarán presentes en la competencia
- Micro-ciclos de la competencia
- Mejoramiento de la condición física
- Las líneas del equipo y la formación

Tareas para este período

1. La técnica funcional - el énfasis a disparar, la precisión en condiciones competitivas
2. Las tácticas para el primer juego de la competencia
3. Condición y trabajo psicológico

5.10 Período de Competencia

1. El calendario de partidos
2. Plan de viaje
3. Coordinación de mejoramiento de condición física
4. Trabajo en micro-ciclos específicos (reuniones + los juegos).

El trabajo en micro-ciclos incluye el conocimiento de información (explorando y la capacidad del equipo para ser activado y para proporcionar sus habilidades máximas).

El propósito de reunirse antes del partido es de lograr el nivel más alto de preparación al compartir información apropiada y preparación psicológica. Para este propósito los entrenadores y sus ayudantes utilizan mucha información.

La condición es lograda cuando todos los elementos necesarios para el juego alcanzan el nivel apropiado - no es bueno estar en óptimas condiciones antes del principio de la competencia. El nivel de la condición se refiere a las habilidades técnicas y tácticas, las preparaciones físicas y psicológicas. Aquí es importante aumentar la condición según la competencia va en progreso, y para lograr la óptima condición a fines de la competencia.

Durante el período entero de la competencia practicamos con el énfasis en las tareas que nos encararán en el próximo juego. Los jugadores sin tiempo suficiente de cancha o que no juegan del todo deben tener entrenamiento adicional.

En la preparación para los juegos, los entrenadores tienen que estar conscientes de la selección de la formación que empieza ya que está condicionada por la selección de tácticas, y del concepto del entrenador de cómo los jugadores deben ser implicados en un juego. Aún los jugadores claves pueden ser tratados como substitutos, debido a alguna táctica y los requisitos de la competencia.

El equipo nacional es asociado con esfuerzos de aumentar y mantener el nivel de una óptima condición atlética que ha sido lograda. El equipo nacional ofrece las posibilidades para aplicar el concepto



FIBA

We Are Basketball

BUILDING

2

del juego por la selección apropiada de jugadores. En el equipo nacional, el juego es creado por la habilidad de jugadores para aceptar, mejorar y enriquecer el concepto básico. El entrenador necesita poder sacrificar su propio éxito por el éxito del equipo, y con lo cual la confianza mutua de los jugadores es aumentada (como de ellos se espera también sacrificar algo). Sólo el entrenador que está listo para sacrificar su propio éxito puede contar con sus jugadores para ajustar sus actitudes y sus hábitos, aún éhos que contribuyeron a su éxito. De ese modo, las cualidades son confirmadas y son mejoradas, y el EXITO ES GARANTIZADO.

6. Tenga Presente

En muchos casos la FN debe tener en cuenta que la mayor parte de los jugadores juegan en el exterior y hay una necesidad de tener el contacto constante y amistoso con todos los jugadores. Hay una necesidad de tener a una persona que cuidará de todos los asuntos de los jugadores y para mantener comunicación con todos ellos. La FN debe escoger con cuidado la ubicación para el período de preparación y planificar la preparación nacional del equipo en una manera muy profesional. El director del equipo junto con el entrenador y la FN debe coordinar estos asuntos. Todos los arreglos deben ser completados antes del comienzo de la preparación.

2

BUILDING



FIBA

We Are Basketball



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

2.4 MÉDICO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Permitanos adaptarnos a los desafíos físicos del baloncesto moderno

El baloncesto demanda cada vez más. Más partidos son jugados más a menudo, y las implicaciones físicas de esto en la condición de los jugadores requieren mayor monitoreo.

El objetivo de este capítulo es de no hacer expertos médicos de todos nosotros. Está diseñado para indicar las razones por qué es fuertemente recomendado que cada Federación Miembro tenga su propio programa Médico. Representa listas de verificación generales, las explicaciones de cómo crear los programas nacionales de salud, cómo reunir los datos, e introducen instrumentos de prevención y educación.

Final pero no menos importante, habla acerca de las drogas. El baloncesto tiene que mantenerse un deporte limpio. Mientras que usted encontrará aquí una lista de sustancias prohibidas, usted encontrará también una descripción de los derechos de los atletas y responsabilidades de que todas las Federaciones necesitan estar conscientes.

CONSTRUYENDO — 2.4 MÉDICO



2.1 Mini Baloncesto	1
2.2 Identificación de Talento	11
2.3 Programa Equipo Nacional	27
2.4 MÉDICO	57
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	57
1. Introducción	59
2. La Organización del Servicio Médico para los Equipos Nacionales	59
3. El Examen médico de un Jugador	60
4. Recolección de datos	61
5. El Departamento Médico de las Federaciones Nacionales	61
6. El Médico del Equipo Nacional y el Fisioterapeuta	61
7. Los Aspectos de la Prevención	62
8. Los Aspectos Educativos	62
9. La Recuperación de un Atleta	63
10. Dopaje	64
10.1 Definición	64
10.2 Los Controles	64
10.3 Trampas	65
10.4 Procedimiento General	65
10.5 Responsabilidades y Derechos de los Jugadores	65
10.6 Lista Prohibida en el Marco de Competencias de FIBA (ios Equipos Nacionales y los clubes)	66



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

1. Introducción

Una de las principales preocupaciones de FIBA siempre ha sido de salvaguardar la salud de los atletas. El número de juegos y demandas altas en el deporte profesional está en el aumento, y esta presión aumentada recae sobre los actores principales del juego - los jugadores.

El itinerario de competencia para jugadores de alto nivel llega a ser cada vez más cargado. Jugar dos veces a la semana por un año entero (para clubes y para los equipos nacionales) es una carga pesada y los jugadores necesitan experimentar los exámenes fisiológicos regulares para ser capaz de sostener un nivel alto de salud. Mientras cauteloso por una parte del sobre entrenar, los atletas deben enfrentarse todavía con la fatiga de viajar, el entrenamiento y la fatiga mental, especialmente hacia el fin de la temporada.

Sabiendo todo esto hay una necesidad obvia de tener a personas responsables de asuntos médicos dentro de cada Federación Nacional. Los asuntos médicos tienden también a ocupar un lugar importante en el arreglo pragmático de clubes de alto rendimiento. Las estadísticas demuestran que el porcentaje de esos incapaz de jugar debido a heridas está en aumento, y es la responsabilidad de todos nosotros de prevenir este acontecimiento tanto como sea posible.

Cada FN debe tener un equipo médico eficiente que debe salvaguardar la salud de los atletas, reducir la frecuencia de heridas, reducir el período de la convalecencia antes de reasumir la actividad, evitar errores cuando toman a los jugadores para el equipo nacional y reducir los riesgos de la descalificación debido a dopaje. Contribuyendo hacia encontrar las soluciones que aminorarán los peligros mencionados arriba, un sensible examen médico evitará los gastos imprevistos, los problemas, y los fracasos.

2. La Organización del Servicio Médico para los Equipos Nacionales

La Federación Nacional debe tener un departamento médico responsable de todos los aspectos médicos, inclusive dopaje, y debe estar lista para ayudar con todas las Selecciones Nacionales. El departamento médico debe tener especialistas en las siguientes áreas de la medicina: la cirugía, la ortopedia, la neurorcirugía, la medicina interna, la medicina física, medicina deportiva, dentistas, fisioterapeuta, y especialistas para ojos y piel.

Un cirujano experimentado es de alta prioridad porque él puede identificar muchos tipos y grados de heridas en el campo, sin radiografía y otros exámenes (durante el entrenamiento, partidos o viaje). Un médico debe tener la experiencia clínica por lo menos de 5 a 10 años.

El médico debe comunicarse con otros especialistas, cuando sea necesario, y debe estar listo para organizar un cuerpo consultor, que puede reaccionar rápidamente.

El departamento de "traumatología" es también de alta prioridad y además la mayoría de las Federaciones Nacionales deben tener a varios fisioterapeutas a tiempo completo a la mano. La buena relación entre médico y cirujano es crucial, como es el acceso a facilidades de rehabilitación en el club o en un centro especializado. El médico Nacional del equipo puede tener a veces que referirse al jugador herido a un especialista cuando concierne a operaciones en espaldas, manos, pies o en la cara.



3. El Examen Médico de un Jugador

Los jugadores deben hacerse un examen médico cada 6 o 12 meses y los resultados deben ser entrados en los historiales médicos de cada jugador. Este examen obligatorio debe ser repetido en el principio de cada temporada. El examen médico debe incluir:

1. El análisis de laboratorio:
 - el conteo de la célula, Fe, sedimentación, tipo sangre
 - electrolitos (sodio, el potasio, los cloruros, los bicarbonatos)
 - hepatograma (la condición del hígado y páncreas)
 - urea y creatinina (la condición de los riñones)
 - las proteínas y albúminas (la condición de tejidos)
 - Calcio y magnesio (la condición de huesos y tejidos conectivos)- concentración de hierro
 - CPK (creatina-fosfoquinasa)
 - el nivel de lactato
2. EKG, RADIOGRAFIA (la condición del corazón y pulmones y del riesgo de la Muerte Súbita Cardiaca
- síndrome de Marfan)
3. Prueba ERGO (la condición del corazón y pulmones bajo el esfuerzo físico)
4. Ecografía (ultrasonoscopía)
5. El examen dental (la condición de los dientes)
6. El examen de otorrinolaringología (oreja, la nariz y la garganta)
7. El examen de oftalmología (la condición de ojos)
8. El examen ortopédico (la condición de coyunturas, los pies, los ligamentos y los músculos)
9. La medida de la altura y el peso (jaula de costilla, el brazo superior, el muslo, la expansión de los brazos)
10. Historial médico de la familia

El médico, si lo siente necesario, puede prescribir vacunaciones para el equipo entero (la influenza, hepatitis A + B). El aumento progresivo de peso, el estado físico (la resistencia, la fuerza muscular, la flexibilidad), etc. debe estar sujeto a la vigilancia médica. Si, durante una competencia, un jugador experimenta un descenso rápido en su estado físico que no es visto estar asociado con el agotamiento, los análisis de sangre deben ser hechos para discernir virus. Atención especial debe ser dada al "coxsackievirus" que puede dañar el corazón, y la fórmula leucocito que puede indicar las infecciones víricas (resfriados). En ese caso un cultivo de la nariz y la garganta debe ser examinado. Las infecciones víricas o





FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

bacteriológicas que no son apropiadamente tratadas puede causar debilidad general y muchas complicaciones para el corazón y pulmones. En caso de enfermedad frecuente, una prueba de urea debe ser hecha para discernir pylori de helicobacter que puede ser responsable de enfermedades de estómago y, si no es tratado, puede causar aún el cáncer. Los virus y las bacterias deben ser identificados y deben ser eliminados rápida y eficientemente como sea posible.

4. Recolección de los Datos

Todo trabajo llevado a cabo por el equipo médico debe ser registrado, inclusive inventarios para productos farmacéuticos y almacenamiento de materiales. Los detalles de las enfermedades y heridas de un atleta deben ser registrados también (la fecha, el diagnóstico, el examen, el tratamiento, el período de la convalecencia), antes que nada por razones del seguro y subsiguientemente por razones epidemiológicas. Los registros estadísticos de casos de trauma, reportados temporada tras temporada, pueden revelar ciertos peligros para la salud o propensidades y permite que el tratamiento terapéutico sea modificado. Los datos reunidos y registrados en el nivel nacional e internacional, podrían ser también de interés científico. Por esta razón instrumentos confiables de procesamiento de datos son imprescindibles actualmente.

5. El Departamento Médico de las Federaciones Nacionales

El departamento médico de la Federación Nacional debe tener un puesto de primeros auxilios que incluya las drogas analgésicas, las drogas antirrheumáticas, los antibióticos (los síntomas de alergia deben ser observados) y terapia anti-electrochoque, la medicina para el dolor de estómago y molestia, las cremas y las inyecciones en caso de alergia de piel, ojo, gotas de nariz y oreja, así como otras drogas médicas necesarias. La estación de primeros auxilios de la FN debe tener también el equipo para la inmovilización de piernas (muletas), los brazos y el cuello, sogas, vendas, agujas e hilos para suturar así como alcohol, I yodo y el hidrógeno. Hay una necesidad de tener un número decente de fisioterapeutas, masajistas y el equipo necesario para la fisioterapia disponible en el local (mesas para encintar y masajear, máquina de hielo, paquetes para frío, aerosoles, dispositivos ortóticos, dispositivos de rehabilitación para el electro, hidro y la terapia cryo). En caso de emergencia cardio vascular es recomendado tener un desfibrilador y es importante saber cómo utilizarlo.

6. El Médico del Equipo Nacional y el Fisioterapeuta

El médico y el fisioterapeuta deben acompañar al equipo tan a menudo como posible, durante el entrenamiento y las competencias. Ellos deben estar también enterados de los problemas médicos y nutricionales que ocurren de viajes largos, la diferencia de tiempo, las condiciones del clima y la variedad en

El médico y el fisioterapeuta deben acompañar al equipo tan a menudo como posible, durante el entrenamiento y las competencias.

la toma de alimentos. Todas las medidas deben ser tomadas para asegurar que los primeros auxilios puedan ser aplicados sin tardar y los jugadores heridos pueden ser llevados de la cancha una vez la herida ha sido diagnosticada. Los atletas no deben ceder

a la tentación de ponerse de pie muy pronto luego de haber sostenido una herida. El médico del club debe ser disponible siempre. Mucho cuidado debe tomarse al hablar a los medios con respecto a los asuntos



médicos y el secreto profesional debe ser dado el máximo respeto.

El equipo de fisioterapeuta y médico, que viaja y trabaja de cerca con los atletas a menudo puede asumir el papel de un amortiguador psicológico entre el entrenador y los miembros del equipo. Cualquier circunstancia, las relaciones entre el entrenador, sus ayudantes, el médico ayudante y el "médico" deben ser sólidos, sinceros y claros, con miras a asegurar la confianza recíproca.

7. Los Aspectos de la Prevención

La prevención de heridas y recaídas es uno de los factores principales para salvaguardar la salud del atleta. Un atleta en el estado físico perfecto está menos propenso a la herida. Un atleta fatigado que no se recupera después de que los juegos, que está desequilibrado psicológicamente, está más propenso a heridas y puede encontrarse imposibilitado para jugar. Los técnicos y los médicos están bien conscientes de la importancia de la preparación, calentamiento y estiramiento antes de las sesiones de capacitación y juegos.

La herida número uno en el baloncesto es el tobillo torcido y la re-educación proprioceptiva es practicada regularmente durante el tratamiento. La educación proprioceptiva del tibio-tarsal no debe ser descuidada. Esta coyuntura, utilizada mucho, es a menudo apoyada utilizando profilácticamente vendas (cintas) o los apoyos (los refuerzos atados, AIRCAST). Otras heridas frecuentes son las heridas de la cara y la nariz. El protector de dientes, gafas especiales, almohadillas protectoras hechas de esponja, mangas de neoprene y máscaras después de que una fractura de nariz son utilizadas con frecuencia.

A lo que concierne al equipo, la prevención de accidentes requiere que todas las causas potenciales de accidentes graves sean quitadas de la cancha. Esto incluye la publicidad alrededor de la cancha, la publicidad de pegatinas resbaladizas en la cancha, el cesto acolchonado, el anillo de metal que tenga la red. Para evitar el peligro de resbalar, FIBA recomienda fuertemente que todo la FN mantenga las áreas húmedas limpias y secas, especialmente donde la publicidad ha sido pagada en la zona de la llave. Deben haber dos personas presentes en cada juego para limpiar debajo de los cestos utilizando escobas especialmente diseñadas.

8. Los Aspectos Educativos

Los médicos del equipo Nacional deben educar a sus protegidos, ya sea hablando con ellos individualmente o en conferencias de grupo. El tema de la higiene personal será tratado conjuntamente con los temas de la sexualidad (SIDA, las enfermedades de transmisión sexual), la dieta, el sueño y el daño causado por tabaco, el alcohol y las drogas. El tema de las drogas debe ser comentado a fondo, especialmente con jugadores jóvenes. Debe ser explicado que drogarse es una forma de hacer trampa, pero, sobre todo, que es un peligro para la salud que puede llevar a la suspensión del juego, o a veces aún a la muerte.

Naturalmente, un atleta es libre de cuidarse como él crea apropiado y para consultar a quien él deseé, pero él debe ser advertido acerca de los riesgos implicados en auto-medicarse, utilizando la medicina recomendada por otros y recetas milagrosas de consejeros pobres, los gurús o traficantes. Un atleta no debe tomar ninguna medicina sin estar seguro que ella no contienen alguna sustancia que drogue. En caso de que una justificación terapéutica sea necesaria para defenderlo ante un resultado positivo, el



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

atleta acusado debe mantener y proporcionar toda prueba de su enfermedad (las pruebas del laboratorio, los certificados, las radiografías, etc.).

9. La Recuperación de un Atleta

Los deporte modernos demandan altos niveles de entrenamiento y esfuerzo físico. A causa de eso los jugadores a menudo entran dos veces al día. Estas condiciones intensas pueden llevar al uso de drogas suplementarias que son capaces de aumentar la masa muscular y acelerar la recuperación después del trabajo arduo. La recuperación es el proceso de normalización del organismo, y de la eliminación de la materia y los procesos energéticos que sobran después de la actividad del músculo. Estos suplementos que drogan no permiten la recuperación apropiada del músculo pero en lugar contribuye al aumento temporero en la capacidad de trabajo. Proporcionalmente a la intensidad y la amplitud de la carga, la recuperación apropiada juega un papel substancial a aumentar los efectos del entrenamiento en el deporte. El deporte requiere el nivel más alto de la recuperación biológica. El uso de suplementos que afectan el nivel de la recuperación llevan a un aumento en fuerza y evita la fatiga rápida. Estos suplementos necesitan ser controlados de cerca. El complejo utilizado en estos suplementos son nutrientes regulares del deporte que causan el consumo completo de energía y factores suplementarios que promueven la síntesis de albúmina y la normalización de bases- ácidas y el equilibrio de vitaminas. Los atletas pueden utilizar también tratamientos diversos de terapia física para ayudar en la recuperación de los músculos. La cosa más importante para los atletas rastrear es que las calorías de suplementos deportivo deben corresponder al consumo diario de energía (5,500 cal).

Para el desempeño óptimo, los suplementos del deporte equilibran la relación entre alimentos nutritivos naturales: albúmina, las grasas y los carbohidratos. Esta relación puede variar dependiendo del tipo de actividad deportiva emprendida. La saturación completa de minerales, especialmente sales, son también importantes para la recuperación apropiado, rápido. El uso de la vitamina debe ser controlado también por el médico. En el desempeño deportivo de élite, a menudo hay una necesidad de los medios fisiológicamente permitidos para la recuperación acelerada. Estos medios necesitan tener la explicación siguiente:

1. reforzar la síntesis de albúmina
2. influir los procesos energéticos
3. influir la transferencia de músculos y contracción nerviosos de músculos del esqueleto y músculos cardíacos

Las vitaminas, que son necesarias para los deportistas, son A, B1, B6, B12, B15, C, D, y E. El consumo mineral debe incluir: magnesio, hierro, potasio, el calcio, el sodio-cloro y el fósforo. Es cierto que todas estas materias tienen un rol en la salud del atleta y sólo un médico debe estar prescribiendo su uso y dosis. Se está haciendo más común que los medios farmacológico estén siendo utilizados para mejorar el desempeño del atleta. En algunos casos la producción de estos potenciadores de desempeño es únicamente para beneficios financieros, o para la mejora de laboratorios privados, más que en beneficio del atleta. Sin embargo, hay medios fisiológicos que han sido examinados con cuidado y sus efectos han sido probados.



10. Dopaje

Todo lo que un atleta use para la recuperación aumentada debe ser examinado y sólo un médico puede prescribir el uso para un atleta. Los métodos naturales y fisiológicos de mejorar el desempeño alcanza a veces una meseta, y así que los atletas utilizan otros métodos artificiales para mejorar el desempeño.

El dopaje es contrario al juego limpio, porque todos los atletas deben competir bajo las mismas circunstancias.

Estos medios artificiales son sustancias farmacológicas que los atletas, por lo tanto, es el mejoramiento del desempeño deportivo por métodos poco naturales. Desde un aspecto biológico drogarse es poco natural y en muchas circunstancias es arriesgado para la vida. Es con-

trario al juego limpio, porque todos los atletas deben competir bajo las mismas circunstancias. Los avances tecnológicos han ayudado en el descubrimiento métodos de dopaje. Pero la amenaza del castigo todavía no evitan que atletas se droguen. Es importante demostrar a los jóvenes que es malo manchar la competencia con el engaño. Es especialmente duro convencer a los jóvenes que tratan de jugar por el dinero de los peligros de drogarse.

El uso de sustancias de dopaje es nocivo para la salud. No es justo para los compañeros del equipo y entrenador, para un médico que cuida de la salud de los atletas, y para el público que quiere mirar la competencia limpia con ninguna superioridad poco natural de un competidor hacia otro.

10.1 Definición

Dopaje es el uso de sustancias y métodos con intención de mejorar el desempeño de un jugador. El dopaje presenta un riesgo a la salud y va en contra de la moralidad deportiva. El dopaje le concierne también a cualquier persona que incita o promueve esta práctica. Para la Agencia de Anti Dopaje del Mundo (WADA), dopaje es definido como una o más infracciones de las regulaciones de anti-dopaje:

- La presencia de una sustancia prohibida o sus metabolitos o marcadores en una espécimen corporal de jugador.
- Utilizar o el uso procurado de una sustancia prohibida o un método prohibido.
- Negándose, o fallando sin una justificación válida, a someterse a un control de anti-dopaje.
- Fallando en respetar la obligación de dar información de su paradero.
- Manipulando, o procurando manipular, cualquier parte del control del dopaje.
- La posesión, administración o traficar con drogas de alguna sustancia prohibida o el método prohibido.
- Asistir, alentar, ayudar, ser cómplice, encubrir o cualquier otro tipo de complicidad.

10.2 Los Controles

Anunciado o de imprevisto los controles de dopaje pueden ser llevados a cabo durante las competencias tales como las competencias oficiales principales de FIBA para equipos nacionales por ejemplo: Los Juegos Olímpicos, los Campeonatos Mundiales, los Campeonatos Continentales, o copas oficiales de FIBA, los torneos, y las competencias de clubes organizadas por federaciones nacionales, y por los torneos internacionales oficialmente reconocido por FIBA, para clubes y equipos nacionales. Los controles del dopaje pueden ser hechos también fuera de competencias por WADA, las agencias



FIBA

We Are Basketball

CONSTRUYENDO

2

nacionales de Antidoping, FIBA o las federaciones nacionales durante el entrenamiento, los campamentos, fogueos, prácticas, etc. o en cualquier tiempo durante el año. El médico de la FN debe estar enterado de las Regulaciones Internas de FIBA que gobiernan el Control de Dopaje y tienen la última lista de WADA de sustancias y métodos prohibidos e informan a jugadores en por adelantado acerca del procedimiento y consecuencias.

10.3 Trampas

Los jugadores deben de estar enterados de las trampas especialmente en los casos de utilizar medicamentos contra el asma y resfriados y contra utilizar las drogas de "Recreacionales" y suplementos nutricionales. La medicina contra el asma y resfriados puede contener sustancias prohibidas. El uso de ciertas medicinas para tratar el asma está permitido pero requiere una Exención Terapéutica del Uso (TUE). La mayoría de las drogas recreativas puede llevar a resultados positivos de prueba. El uso de suplementos nutricionales puede llevar también a resultados positivos de prueba. Estos productos pueden contener sustancias prohibidas (Nandrolone, Efedrina), que no se menciona en el envase.

10.4 Procedimiento General

Después de que el jugador haya sido escogido para un control de dopaje y experimenta la prueba, las muestras completas son empacadas y son selladas en una bolsa asegurada de transporte que es transportada al laboratorio, donde prueba A es analizado y prueba B es almacenada estrictamente. Si la prueba A es positiva FIBA notifica al jugador que una regla de anti-dopaje ha sido violada y el jugador será suspendido inmediatamente. El tendrá el derecho de solicitar un análisis de la muestra B, en el mismo laboratorio y podrá asistir a tal análisis.

Si la prueba de la muestra B es positiva, el jugador es informado acerca de la aplicación de sanciones. El jugador tiene el derecho de ser oído por el cuerpo de Anti-Dopaje de FIBA y puede apelar contra el juicio (la Comisión de Apelaciones de FIBA - el Tribunal del Arbitraje para el Deporte, Lausana). Si el resultado de la prueba de la muestra B no confirma la prueba positiva, la infracción que anti-dopaje es nula. Las sanciones serán aplicadas dependiendo de la naturaleza de la infracción del anti-dopaje. La sanción inicial para una primera ofensa de dopaje es un período de 2 años de in elegibilidad. Para una segunda ofensa, el jugador sería prohibido de por vida. Las sanciones pueden ser reducidas si el jugador puede demostrar que circunstancias excepcionales existen o en el caso de la presencia de ciertas sustancias especificadas.

Es importante saber que el uso de cannabis (marihuana, el hachís) está sujeto a sanciones y que las sanciones para traficar con drogas, prescripción, posesión y otras infracciones de la regla de anti-dopaje son más severas.

10.5 Responsabilidades y Derechos de los Jugadores

El jugador debe respetar la ética deportiva y debe ser sensible a y estar informado acerca del dopaje, sus consecuencias y efectos que causan daño. Entre más famoso es el jugador, más él es un "modelo a imitar" para los jóvenes. Su compromiso contra las drogas es un ejemplo a otros.

Es la responsabilidad del atleta:

- Entender y respetar las regulaciones de anti-dopaje de FIBA.
- Saber la lista de sustancias y métodos prohibidos, para estar enterado de todas las sustancias



tomadas en su cuerpo oralmente, anal, por la piel, por inyección o inhalado que quizás contenga sustancias prohibidas.

- Estar seguro de que algo que él consuma (o que él es aconsejado a consumir) es permitido.
- Ser especialmente cuidadoso con suplementos nutricionales y preparaciones de hierbas que pueden contener sustancias prohibidas.

Es el derecho del atleta:

- Ser informado en escritura de su selección para un control de anti-dopaje.
- Ser informado de la naturaleza obligatoria de un control de anti-dopaje y el riesgo de la sanción en el caso de una negativa para someterse a la prueba.
- Proporcionar explicaciones para su ausencia.
- Estar acompañado (por el médico del equipo y, si necesario, por un intérprete).
- Ser supervisado, durante la colección de la orina, por una persona del mismo sexo.
- Verificar los números de código, el sello y la impregnabilidad de las botellas así como asegurarse que su identidad no está impresa en el documento destinado para el laboratorio (copia rosa).
- Tomar parte en las ceremonias oficiales de medalla.
- Hablar con los medios a condición de que él llegue en la Estación del Control de Dopaje dentro del tiempo dado (el máximo 15 minutos).
- Recibir (vía el médico del equipo) una copia del informe del control de anti-dopaje (copia verde).
- Hacer comentarios acerca del informe del control de anti-dopaje.
- Ser informado de un resultado positivo de la prueba A y para solicitar el análisis de la muestra B.
- Asistir a la apertura y el análisis de la muestra B.
- Tener una vista, un juicio justo y para ser informado de alguna sanción consecuente.
- Apelar cualquier decisión a FIBA y últimamente al Tribunal del Arbitraje para el Deporte.

10.6 Lista Prohibida en el Marco de Competencias de FIBA (los Equipos Nacionales y los clubes)

Sustancias prohibidas:

1. Estimulantes (por ejemplo. la anfetamina - la efedrina)
2. Los narcóticos (por ejemplo. morfina - la heroína)
3. Canabinoides (por ejemplo. hachís - marihuana)
4. Los agentes anabólicos (Anabólicos esteroides androgénicas - por ejemplo nandrolone, la testosterona (menos si la concentración es atribuible a una condición patológica o fisiológica y otros agentes anabólicos por ejemplo clenbuterol)
5. Las hormonas del péptido (por ejemplo. EPO - hormona del crecimiento - insulina)
6. De beta 2 agonistas (Salbutamol, salmeterol, formoterol y terbutaline son permitidos por aspiración si una T. U. E. ha sido otorgado - por ejemplo asma)
7. Los agentes con la actividad de ANTI estrogenito (sólo en varones)
8. Agentes para enmascarar (por ejemplo. diuréticos)



FIBA

We Are Basketball

BUILDING

2

9. Glucocorticosteroides (la medicina no puede ser tomada, oralmente, rectal ni por la administración intravenosa ni intramuscular, a menos que una T. U. E haya sido otorgada y otras rutas de la administración requieren un médico notificación/abreviado T.U.E.).

Los Métodos prohibidos:

1. El aumento de la transferencia de oxígeno
2. La manipulación farmacológica, química y física
3. Dopaje del gene

T. U. E: La Exención del Uso terapéutica

El uso de medicinas de otro modo prohibidas puede ser permitido para tratar una enfermedad o condiciones médicas (por ejemplo: el asma - la diabetes) siguiendo una revisión de una aplicación para una exención (TUE). Tales aplicaciones deben ser sometidas a FIBA utilizando las formas apropiadas.

Tenga cuidado y tenga presente que esta lista es enmendada regularmente y es importante que los jugadores y médicos se refieren a la lista actualmente vigente. Para ese propósito, ellos deben consultar los sitios web de estas organizaciones: WADA (IOC www.wada-ama.org), (www.olympic.org), FIBA (www.fiba.com), o las Agencias Nacionales de Anti-Dopaje, los Comités Olímpicos Nacionales o las Federaciones Nacionales de Baloncesto. La lista arriba no reemplaza la lista oficial de WADA de sustancias y métodos prohibidos.

Nota: Para información adicional, las Regulaciones Internas de FIBA que gobiernan el Control de Dopaje pueden ser consultadas en el sitio Web de FIBA: www.fiba.com

COMPETIR



FIBA

We Are Basketball

**USTED HA PUESTO EL FUNDAMENTO Y USTED
ESTÁ DISFRUTANDO DEL CRECIMIENTO.
AHORA, VAMOS A JUGAR! CON ESTE CAPÍTULO
USTED SE ENCUENTRA EN EL CAMPO DEL
JUEGO, Y USTED PUEDE APRENDER DE COM-
PETENCIAS, SCOUTING, ENTRENAMIENTO Y
MUCHO MÁS. PORQUE ESO ES TODO DE LO QUE
EL BALONCESTO SE TRATA: EL PLACER DE
JUGAR.**





FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

3.1 COMPETENCIAS



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Las Competencias del Baloncesto Siempre Pueden Ser Mejoradas

Este capítulo podría ser llamado, todo lo que usted necesita saber para poder participar en competencias, prácticas manejables y optimistamente exitosas del baloncesto en su país. Representa las insinuaciones de como conectar mejor la demanda para el baloncesto en su país con una estructura de la competencia que tiene sentido. La mayoría de las federaciones ya corren sus propias ligas y mientras este capítulo ofrece una visión clara y estructurada en cómo crear una liga perfecta que lo ayudará también a los que miran mejorar sus competencias existentes. Una liga siempre puede mejorarse. Las competencias del baloncesto siempre pueden ser mejoradas. Maneras de aumentar rentas pueden ser halladas. Las comunidades siempre podrían ser involucradas. Muy a menudo, es el estar hacer que la estructura de competencia más manejable y coherente con necesidades locales. Esto no es una tarea fácil. De ahí es que este capítulo le da algunas insinuaciones en lo que usted debe enfocar en las áreas diferentes de correr sus competencias para que ellas lleguen a ser más emocionantes, desafiando aún más, y mirado por más personas aún.

COMPETIR — 3.1 COMPETENCIAS



3.1 COMPETENCIAS	1
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	1
1. Introducción	3
2. Competencias de baloncesto	3
3. Actividades de la liga	4
3.1 Competencia de la liga de alto nivel (la División A)	5
3.2 Competencias adicionales	14
3.3 División B y/o las Actividades Regionales de la Liga	15
4. Competencias Juveniles	19
5. Tenga presente	20
3.2 SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO	21
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
3.4 ÁRBITROS	53
3.5 OFICIALES DE MESA	79



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

1. Introducción

En sus comienzos, el baloncesto fue jugado puramente para entretenimiento, para competir y socializar entre comunidades así como con otros deportes. A medida que se va desarrollando el deporte y la sociedad, la competencia se pone mas intensa, el mercadeo y las promociones del juego le siguen en su momento. Hoy en día el baloncesto es un producto comercial y esto crea sus propios problemas. En sus comienzos los jugadores del baloncesto se suplían todo el equipo necesario y jugaban baloncesto como pasatiempo en su tiempo libre. Hoy el baloncesto es jugado por jugadores bien entrenados físicamente y con este propósito se construyó las facilidades deportivas. Su diseño ha sido el resultado de mucha investigación y desarrollo tecnológico y están llenos con equipo avanzado. Las horas del juego son ajustadas de acuerdo a las necesidades de la televisión, a menudo transmitiendo a una audiencia en el otro lado del mundo. El baloncesto es un deporte para todos; el alto, el bajo, el delgado, el gordo, los hombres y las mujeres, los chicos y las chicas. Esto es un detalle típico muy importante que se debe tener en cuenta por administradores a cada nivel en nuestro deporte. Para nuestro deporte crecer y continuar siendo popular, las necesidades deben conseguir la atención del público. No es posible conseguir esta atención sólo practicando, como en otros deportes. La competencia intensa con el juego hábil y un entusiasmo alto es necesario mantener la atención del partidario. Por lo tanto, para expandir el baloncesto y continuar manteniendo competencias contemporáneas del baloncesto, es necesario mantener las prácticas para los jugadores.

2. Competencias de Baloncesto

En las competencias del baloncesto puede haber muchos motivos diferentes para mover el baloncesto tales como; el desarrollo de jugadores de baloncesto, creando una oportunidad para la juventud poder jugar los deportes, despertar el interés del público, trayendo nuestro deporte a su atención y la promoción nacional. Las razones para mover las competencias necesitan ser claras, si queremos que ellos cumplan las expectativas.

Las metas y los propósitos para organizar las competencias del baloncesto son:

- A) mejorar el baloncesto nacional, por lo tanto el perfil internacional del país.
- B) Aumentar la popularidad del deporte.
- C) Alentar a jóvenes a tomar parte en el deporte.
- D) Mejorar a los jugadores, entrenadores y árbitros, quienes participan en actividades de ligas mayores.
- F) Despertando el interés público de la opinión y generar las inversiones necesarias y proveyendo necesidades del flujo de dinero.

Tomando en consideración las compe-





tencias del baloncesto pueden ser clasificadas de la siguiente manera:

- A) el nivel Alto (la División A) competencias de liga.
- B) las competencias adicionales y a mitad de juego.
- C) la División B y/o las competencias regionales de la liga.
- D) las competencias Juveniles.
- E) las actividades escolares.

Para organizar las competencias exitosas que cumplen las metas y los objetivos establecidos, es necesario considerar las circunstancias nacionales e internacionales. Algunas circunstancias nacionales e internacionales deben ser tomadas en consideración en la planificación de las competencias de la siguiente manera:

- A) La cantidad o masa de la tierra de un país, el número de habitantes y la distribución de la población.
- B) Las condiciones del transporte entre las ciudades o las regiones.
- C) El equilibrio económico entre las ciudades o las regiones.
- D) las condiciones del Clima.
- E) los estándares Deportivos de las facilidades y su oportunidad para el baloncesto.
- F) el Número de clubes y organizaciones, las estructuras administrativas y técnicas, los recursos financieros y las facilidades deportivas de los clubes.
- G) el Número de jugadores, sus niveles, las habilidades y la instrucción.
- H) el Número de entrenadores, sus niveles, las habilidades y la instrucción.
- I) el Número de árbitros, sus niveles, las habilidades y la instrucción.
- J) la exposición del Interés por la televisión en el baloncesto.
- K) las oportunidades de Patrocinadores.
- L) la Seguridad.
- M) El calendario de las actividades nacionales del equipo.
- N) El calendario de las competencias internacionales del club.
- O) El calendario de las temporadas del baloncesto de los países donde los jugadores extranjeros pertenecen.

3. Actividades de la Liga

Las Actividades de la liga se unen a las actividades, junto con las actividades nacionales del equipo son los indicadores del nivel del baloncesto en el país. Generalmente las actividades nacionales del equipo no cubren un período prolongado y por lo tanto no permanecen en el foco deportivo por mucho tiempo. Sin embargo, ellos son muy efectivos en el orgullo nacional conmovedor. Por otro lado, las actividades de la liga permanecen por más tiempo en el foco público, sobre un espacio de tiempo más largo y más regular. Por lo tanto, es necesario aplicar el sistema de la competencia más ideal para actividades de liga y para tratar y satisfacer las necesidades de las otras partes del deporte. Sin embargo, el problema más crucial es identificar el sistema perfecto. Debido a los asuntos identificados arriba, hay una oport



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

tunidad buena para que un sistema que ha sido muy exitoso en un país fallara en otro. Así, no es posible recomendar un modelo perfecto que puede ser aplicado a cada país. La manera más correcta y recomendada es de identificar el mejor sistema para cada país, tomando los ejemplos sugeridos considerados y hacer los cambios necesarios debido a las circunstancias individuales en cada país.

3.1 Competencia de la liga de alto nivel (la División A)

Cualquier fracaso de la competencia en este nivel se reflejará directamente en el baloncesto de país, las áreas administrativas y tendrá también la apelación alta de espectador. Durante las temporadas altas de la competencia de la liga de alto nivel, las actividades internacionales de competencias tienen una influencia en las circunstancias nacionales porque los jugadores que juegan en el equipo nacional, también en la liga y los equipos de la igualdad de ligas- participantes a las competencias internacional del club. Debe haber también algunas actividades extras durante los juegos tales como, los grupos de la exposición, los mini conciertos; aumentar el interés de los fanáticos y las competencias retratan de perfil al nivel más alto. Las competencias deben ser jugadas en las mejores facilidades disponibles para el baloncesto. El número de Equipos Inicialmente, es necesario determinar el número de los

equipos en la liga, para que el formato de la competencia pueda ser decidido. La prueba para hacer de los equipos el nivel más alto (la división A) la competencia aún (financieramente, el personal administrativo y técnico y las facilidades deportivas). Un desequilibrio entre equipos disminuye la calidad de juegos en la liga. Como resultado, el

interés público caerá y la demanda para patrocinios reducirá. Por lo tanto, al planificar el nivel más alto (división A) la competencia no aumenta artificialmente el número de los equipos. Por lo tanto, es preferible tener las ligas con equipos de igual habilidad. El período de la Temporada y el Calendario para crear un calendario ideal de la liga, las decisiones de la marca acerca de cuántas semanas usted quiere competir y cuando usted quiere empezar y terminar sus competencias. Es preferible evitar días escolares y días laborables si usted quiere una asistencia mayor a grandes juegos y/o los juegos televisorados. Con esto en mente, considere los juegos que programan en los fines de semana al determinar el período de la temporada. En algunos países donde hay más equipos en las ligas, muchas veces los juegos son programados después de horas de trabajar durante la semana. Muchas veces, cuando algunos de los clubes en las ligas juegan también en las competencias internacionales esto puede causar las demoras en el programa de la liga. Tal situación crea otro problema potencial, cuando en muchos juegos baja el desempeño de los jugadores y disminuye la calidad de la liga. Por lo tanto es recomendado determinar el número de semanas para tener conteo de los fines de semana solamente. Al determinar cuento tiempo se tomará la temporada, los factores que deben ser tomados en consideración son:

1. El calendario de los equipos nacionales (el juego y el horario del campo).
2. Actividades internacionales de clubes.
3. La mejor temporada climática para los juegos del baloncesto.
4. Las semanas adicionales en caso de que los juegos sean aplazados a causa de condiciones de mal tiempo.



5. El período de vacaciones.

6. Navidad, Pascua, las vacaciones (los que pueden ser previamente cambiadas para poder jugar).

7. Juegos de Estrellas.

8. Jugadores en descanso.

9. El tiempo de la preparación antes de la temporada.

Aunque haya algunos cambios debido a actividades de baloncesto en continentes diferentes, un ejemplo general podría ser:

El período de competencias y preparaciones	30-36 semanas
--	---------------

Los juegos Nacionales del Equipo y el período de la preparación	10-12 semanas
---	---------------

Vacaciones	6-8 semanas
------------	-------------

Competencias	
--------------	--

El nivel más alto (la división A) la competencia de la liga debe ser jugada en un sistema donde todos los equipos compiten uno al otro con por lo menos una base y un juego de ida. El número mínimo ideal del equipo para este nivel debe ser de 10 y el máximo 16. Hay una posibilidad en algunos países, donde la población es baja o el baloncesto no es suficiente popular, no puede haber los equipos bastante bien equilibrados. En este caso, nosotros recomendamos un 4, 6 o 8 organizadores de la liga, como un comienzo (para competencias con un número desigual de los equipos que participan, sugerimos luego el número para ser tomado).

3.1.1 Competencia con 4, 6, 8 equipos

Los equipos competirían dos en "home play" y dos juegos en otras canchas participantes, con el que suman 4 juegos uno con el otro. En adición a eso, con un 4 o 6 sistema de equipos, los equipos podrían jugar en una ciudad neutral como un torneo por la quinta vez.

Numero e equipos	1ra Ronda	Receso	2da Ronda	Receso	3ra Ronda
4	3 semanas	1 semana	3 semanas	1 semana	3 semanas
6	5 semanas	1 semana	5 semanas	1 semana	5 semanas
8	7 semanas		7 semanas	2 semanas	7 semanas

Receso	4ta Ronda	Receso	Torneo adicional	Total
1 semana	3 semanas	1 semana	1 semana	17 semanas
1 semana	5 semanas	1 semana	1 semana	25 semanas
	7 semanas			30 semanas



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

Este sistema es dado como un ejemplo por necesidad, en caso de que no haya el número suficiente de equipos. Este sistema no es un sistema para ser recomendado en el nivel más alto (la división A) de competencia como un principio. Hay ventajas y desventajas para los equipos de jugar uno con el otro en una ciudad neutral para el torneo adicional recomendado.

Las ventajas pueden ser:

- Es como llegar a las finales. Inyecta entusiasmo al sistema y aumenta el interés hacia público.
- El interés en esa ciudad neutral puede crecer o un equipo y patrocinador pueden ser encontrados.
- Las desventajas pueden ser:
- Si el equipo campeón es conocido por los resultados de juegos anteriores, estos juegos de torneo no crearán el entusiasmo adecuado.
- Habrá un costo adicional para el transporte, el alojamiento y la organización de los equipos.
- El equipo de campeonato no podrá recibir la copa en presencia de sus fanáticos.

3.1.2 Competencias con 10-16 equipos

Los equipos jugarán dos veces uno con el otro cuando este sistema es aplicado; uno en casa y otro fuera. Después de los juegos el campeonato será decidido con los puntos de las victorias de los equipos. Si hay una división B, los equipos que son últimos serán re-elegidos. Los números ideales de equipos son 12 o 14, porque si hay 10 equipos la temporada terminará temprano y si hay 16 equipos entonces el tiempo marcado será demasiado apretado.

La agenda de la liga podría ser mostrada según la tabla de acuerdo al número de equipos.

Numero de equipos	1ra Ronda	Receso	2da Ronda	TOTAL
10	11 Semanas	2 Semanas	9 Semanas	20 Semanas
12	11 Semanas	2 Semanas	11 Semanas	24 Semanas
14	13 Semanas	2 Semanas	13 Semanas	28 Semanas
16	15 Semanas	2 Semanas	15 Semanas	32 Semanas

El tiempo de la receso puede ser determinado por la Liga que organiza, dependiendo de las condiciones locales. Los números que se dieron en esta sección son apenas un ejemplo. La base sería el número total de semanas, determinado por la asociación que organiza para completar la liga. Como no es necesario ganar todos los juegos durante la temporada, (excepto durante los play-offs), el interés en la liga podría ser menor. En países, donde hay un interés fuerte del público, el sistema de play-offs es organizado después de la temporada regular. Aunque teniendo una liga baja en tensiones parece una desventaja en los países donde el baloncesto de alto rango es jugado y el interés público es alto; puede llegar a ser una ventaja para los países que acaban de empezar a organizar



sus actividades de la liga.

Las ventajas:

- Es más fácil manejar la liga desde que el número de los juegos fuertes será menos entre los equipos equilibrados.
- Los juegos serán jugados a largo plazo y el lugar será determinado según los juegos, por lo tanto las adversidades (por ejemplo. las heridas pequeñas), no afectarán al resultado general mucho.

Las desventajas:

- Cuando el equipo de campeonato y/o los equipos relegados son divulgados semanas antes del fin de la temporada, la liga puede perder su entusiasmo.
- Hay una posibilidad de que los equipos no puedan ser el campeón ni relegados, y no componen mucha importancia a los juegos. Esto puede causar una disminución en el nivel de la calidad de la liga.

3.1.3 La competencia de "play offs"

Hay que tener una liga de competencia, no importa en que formato con una temporada extendida y un número garantizado de juegos para cada equipo, especialmente para los patrocinadores. Sin embargo, si sabemos temprano antes del fin de la temporada el equipo campeón o relegación el interés en la competencia disminuirá. Por lo tanto, es común tener "play-offs" después de la temporada regular. Un sistema de playoffs significa; un cierto número de equipos, proporcional al número de equipos en las ligas, juega uno al otro un sistema de eliminación. Esto es basado en criterios anunciados antes de la temporada, con juegos a un cuarto de tiempo, final, medio final y finales.

Hay dos ventajas importantes del juego playoff:

- A) Todos los juegos serán jugados como un juego final y el campeonato no será revelado hasta el último minuto.

Esto mantendrá el interés público y el entusiasmo en un nivel muy alto.

- B) Como los resultados tomados durante la temporada regular serán utilizados para el juego de playoffs y para la ventaja de la cancha, todos los juegos ganarán importancia.

Es obvio que el objetivo principal del sistema de playoffs es de aumentar la importancia de la temporada regular.

Para ayudar a esto, algunas reglas adicionales pueden ser aplicadas a todos los juegos jugados durante la temporada, tal como:





FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

- A) Las finales deben ser hechas según grados regulares de temporada. Este podría ser terminado en las series adicionales. En este caso terminando la temporada en un grado superior sería una ventaja.
- B) El número de juegos victoriosos requeridos a avanzar a la próxima serie en el "Play-Offs" debe ser un número desigual (por ejemplo. un equipo que gana 3 juegos fuera de 5 o 4 juegos fuera de 7 calificarán para la próxima serie). En este caso, un equipo jugará 1 juego mas en casa que el otro, para alcanzar el número requerido del juego para avanzar a la próxima serie. La ventaja debe ser dada al equipo que termina la liga con el grado más alto.
- C) Aumentará la importancia de los juegos regulares de la temporada, si los resultados de los juegos jugados entre los equipos que igualan en finales llevadas delanteras al play-offs.

Ejemplo:

El equipo que había ganado ambos juegos durante la temporada regular empezará 1-0 antes de las finales. En el caso donde cada equipo había ganado 1 juego el juego sera 0-0 o 1-1 según la elección de organizadores. Tener el match-up para empezar como 1-1 tendrá como resultado menos juegos de play-off entre equipos iguales, sin embargo, la duración del juego será más corto. Por otro lado, teniendo el match up empezando como 0-0 resultara en más juegos intensos jugados entre equipos iguales y la duración del juego será extendida. El número de equipos para el playoff es directamente relacionado al número de equipos en la liga. Aunque teniendo más equipos en los play-offs significaría darles una oportunidad a más equipos, desde que equipos que no están igualmente equilibrados serán iguales durante las primeras rondas, el interés público sería más bajo. Por otro lado, si habrá menos equipos en el play-offs y el ranking de la temporada regular son claros, bien de antemano, entonces el valor de los juegos regulares que queden de la temporada disminuirán. El número ideal de equipos para el juego sería ocho. Podría ser también seis o diez dependiendo del número de equipos en la liga.

Los puntos importantes ser tomados en consideración con respecto al playoffs:

- A) Playoffs es una continuación de la temporada regular. Requiere generalmente un período de tiempo adicional de 6 a 8 semanas, dependiendo del número de equipos, el número del juego requerido a calificar para la próxima serie y la frecuencia de los juegos para ser jugado. Este período de tiempo debe ser tomado en la consideración al preparar el calendario de liga.
- B) Los equipos deben ser requeridos a preparar juegos Playoffs cada tres días, aunque, durante la temporada regular, ellos jueguen generalmente en los fines de semana.
- C) La profundidad de la lista y las condiciones de viaje de los equipos debe ser tomada en consideración al preparar el programa.
- D) Habrá más juegos de alto interés que la temporada regular. Por lo tanto, habrá juegos más arriesgados que pueden dañar la reputación del baloncesto y mantengan a los fanáticos lejos de los anfiteatros. Los cuidados requeridos deben ser considerados y deben ser solicitados según los posibles incidentes.
- E) Porque habrá muchos juegos tensos y duros en un período considerado corto deben ser dados a preparar el número y el estándar requeridos de árbitros.



EXAMPLE FOR THE REGULAR SEASON AND PLAY OFFS

Number of teams: 14

Number of Play Offs contenders: 8

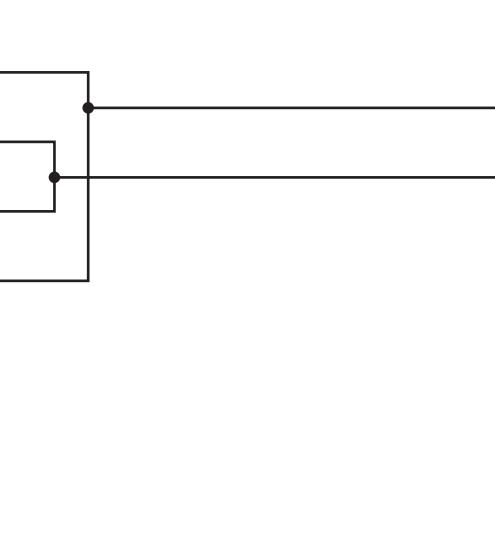
Regular Season (Final)



Play Offs (Quarter Final) (Best of 3)

Play Offs (Semi Final) (Best of 5)

Play Offs (Final) (Best of 5)



The teams who qualify to stay in the league next season:



The teams who face relegation:





FIBA

We Are Basketball

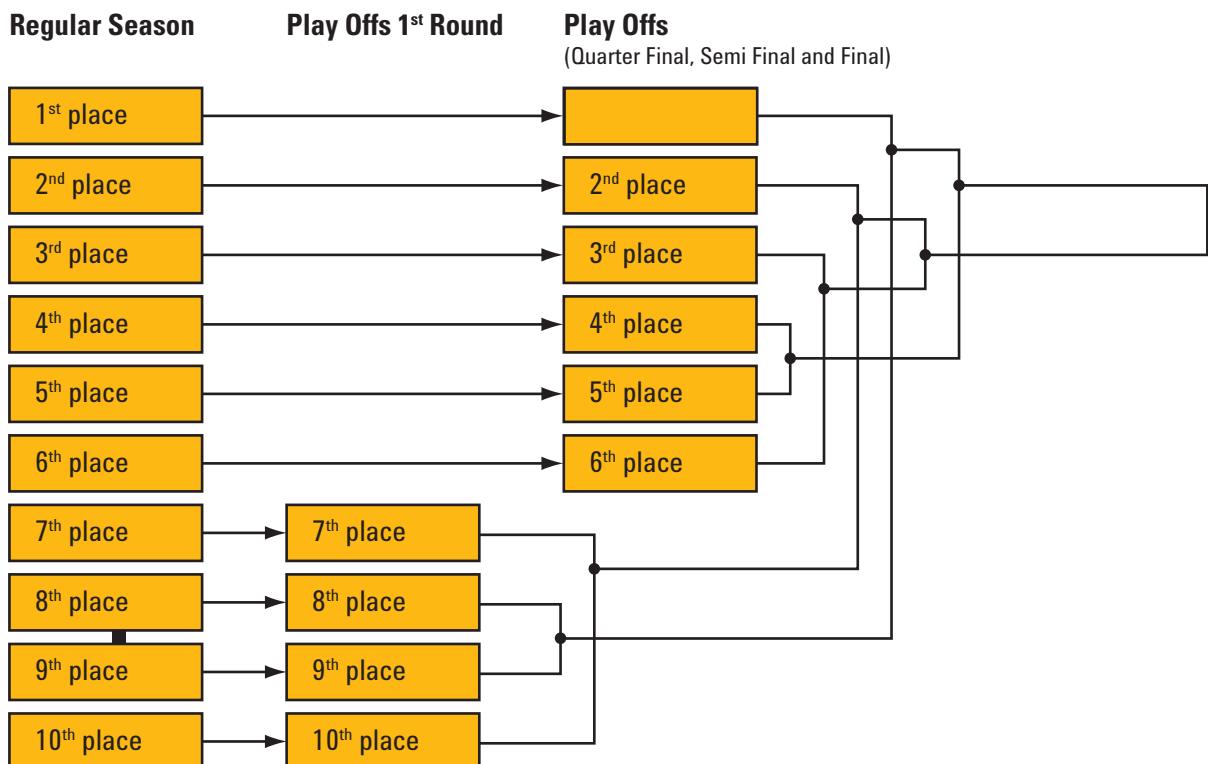
COMPETIR

3

EXAMPLE FOR THE REGULAR SEASON AND PLAY OFFS

Number of teams: 14

Number of Play Offs contenders: 10



The teams who qualify to remain in the league for the next season:

11 th place
12 th place

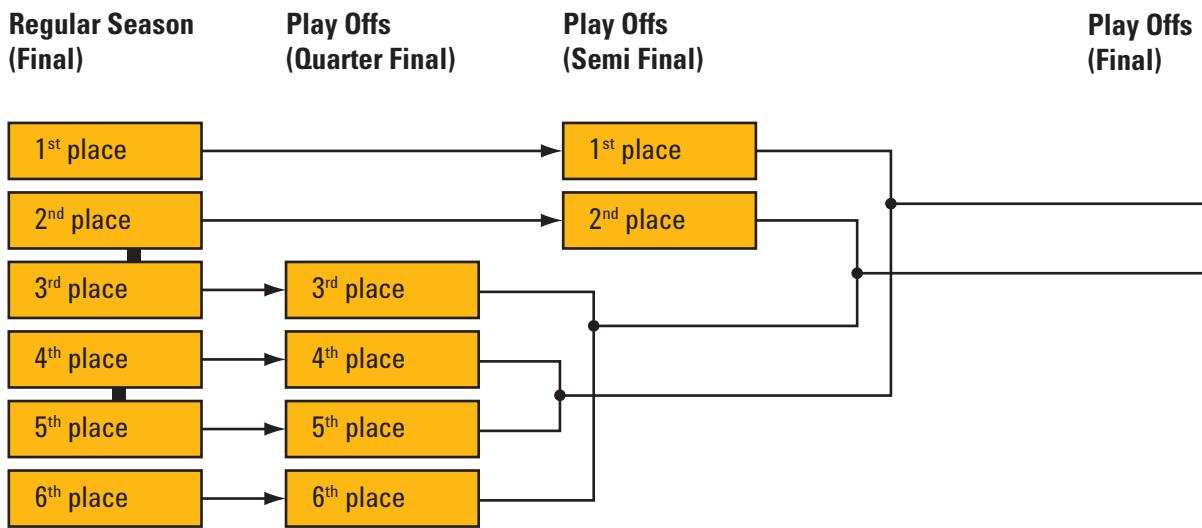
The teams who face relegation:

13 th place
14 th place



EXAMPLE FOR THE REGULAR SEASON AND PLAY OFFS

Number of teams: 12
 Number of Play Offs contenders: 6



The teams who qualify to remain in the league next season:



The teams who face relegation:





FIBA

We Are Basketball

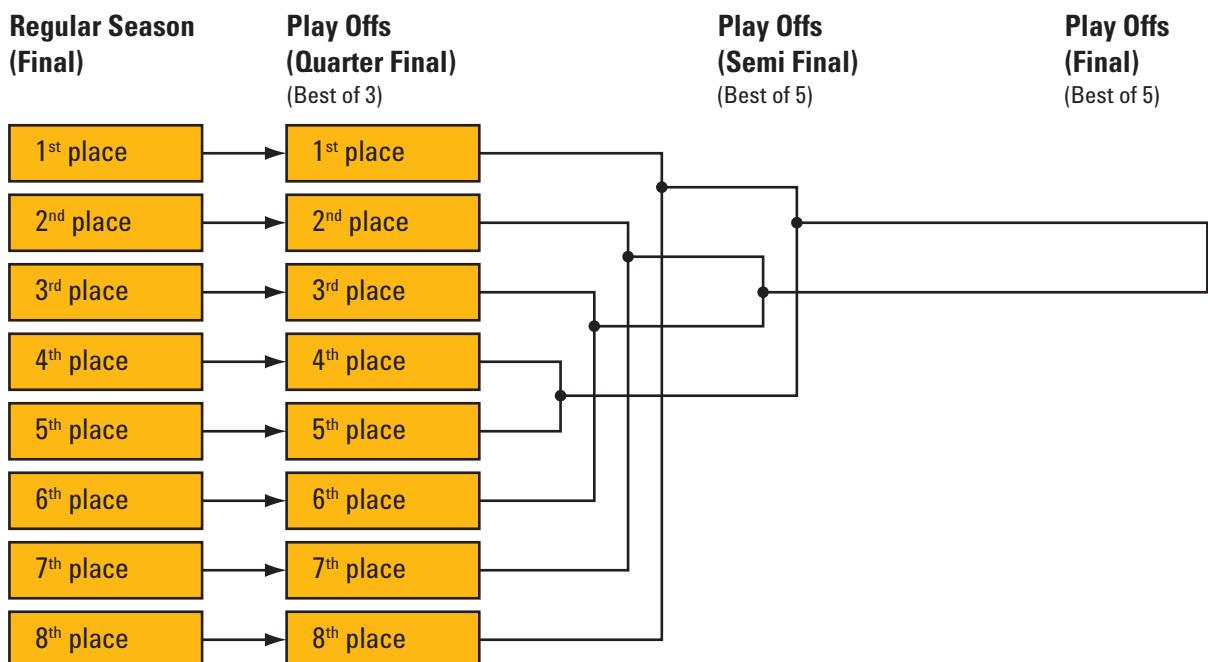
COMPETIR

3

EXAMPLE FOR THE REGULAR SEASON AND PLAY OFFS

Number of teams: 12

Number of Play Offs contenders: 8



The teams who qualify to remain in the league next season:



The teams who face relegation:





3.1.4. Competencias de Clasificación "play out"

En caso de que hayan diferencias grandes entre equipos en la liga de alto nivel (la división A) los equipos que cualifican de la división B; con respecto a la administración, finanzas, facilidades y organización, estos equipos no pueden ser promovidos para la liga que ellos calificaron. Si se lleva acabo tal cosa trastornaría el equilibrio de la liga. Para evitar esto pueden haber juegos clasificación entre los últimos dos equipos situados de la división A y los primeros dos equipos situados de la división B. Estos juegos pueden ser organizados como una liga o como un torneo en una ciudad neutral. Este sistema baja generalmente la oportunidad de los equipos de la división B. Sus expectativas son disminuidas y a causa de esto también su inversión financiera. Es por esta razón que este sistema de la clasificación no es muy común.

Si hay una necesidad para un sistema de promoción por la estructura del baloncesto en el país, un sistema más justo sería el equipo campeón de la división B de calificar a la división A y el último equipo situado de la división A ser relegado a la división B. Además, los próximos dos equipos de cada división (el segundo último y el tercero ultimo de la división A y el segundo y el tercero de la división B) a competir un torneo de clasificación de un equipo de cuatro.

3.2 Competencias Adicionales

Podría haber competencias además de la liga con sistemas y nombres diferentes para poder enriquecer las actividades del baloncesto en el país, para establecer nuevas metas en diferentes áreas.

Las competencias adicionales podrían ser; Copa Presidencial, copa nacional y torneos de preparación, aunque pueda cambiar según el potencial del baloncesto en el país. Es importante organizarlos independientes a las actividades de la liga y en las condiciones correctas cubriendo los propósitos de las organizaciones. Durante la competencia que es organizada en el nombre del Presidente del país, es importante para el club victorioso y también para la cobertura de los medios noticiosos con el propio Presidente presentando la copa. Sin embargo si la competencia no tendrá el apoyo requerido de los clubes, los medios perderán el interés en el evento.

Organizando juegos independientes de copa entre los equipos a pesar de la liga en la que ellos juegan tienen varias ventajas. Durante estas competencias los equipos juegan generalmente las primeras series como sistema de eliminación y el calificar cuatro u ocho equipos juegan la final en una ciudad diferente.

Las ventajas:

- Un entusiasmo adicional crea un objetivo diferente para los clubes.
- Los equipos de la división B consiguen la oportunidad de jugar contra los equipos de la división A. Esto causa que los equipos adquieran alguna experiencia y también fanáticos que viven en estas ciudades tienen la oportunidad de ver los equipos de la división A.
- Los juegos adicionales pueden ser un recurso adicional de ingresos para los clubes.
- Desde que el factor oportunidad juega un papel grande durante el juego, hay la oportunidad de que a veces algunos equipos con bajo presupuesto puedan calificar para la próxima serie en vez del equipo favorito.
- Teniendo la final con los equipos cualificados de cuatro u ocho (Final 4 o Final 8) en una ciudad



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

neutral causará el entusiasmo del baloncesto en esa ciudad y los fanáticos tendrán la ocasión de ver las estrellas del baloncesto. Con el interés, quizás haya la posibilidad de nuevos recursos del baloncesto.

Las desventajas:

- Un costo adicional para los clubes.
- El calendario de la liga puede ponerse más extenso.

Puede haberse hecho algunos arreglos para algunos equipos competir algunos de sus juegos antes de la temporada las ciudades donde no hay los equipos de baloncesto para la misma razón. Los planes de la preparación de los equipos, las condiciones de alojamiento y las condiciones del transporte serán considerados al hacer tal arreglo.

3.3 División B y/o las Actividades Regionales de la Liga

En los países donde la población o el interés para el baloncesto son suficientes para organizar la división B y/o las ligas regionales, se debe hacer esto.

Los propósitos principales para organizar estas ligas son como sigue:

A) esparcir el baloncesto en el país.

B) más oportunidades de jugar el baloncesto.

C) crear la oportunidad para jugadores, entrenadores y árbitros para desarrollarse para el nivel alto (la división A) de las ligas.

D) dar a los equipos una oportunidad y objetivo de calificar para una liga superior administrativamente, financieramente y organizacionalmente.

En los países donde la población es pequeña y el potencial del baloncesto es limitado, hay ligas de segunda (la división B) con el mismo número de equipos como ligas de nivel alto (la división A). Se recomienda tener una estructura semejante para ambas ligas cuando las condiciones son limitadas. Es más justo determinar al campeón de la liga de la división B con el rango de la temporada regular en vez del sistema de playoff lejos sistema donde el factor es más alto, como el objetivo de estos equipos es de calificar para la liga superior (la división A).

Se recomienda organizar el nivel bajo de la liga (la división B) expandida y regionalmente como sea posible en los países donde la población y el potencial del baloncesto no tienen límites.

Los criterios abajo, deben ser tomados en consideración al formar la estructura de estas ligas:

A) El sistema debe permitir a los equipos competir el número máximo de juegos.

B) El factor oportunidad debe ser mínimo.

C) Los equipos deben ser uniformemente unidos.

D) La geografía regional del país y las condiciones viaje deben ser tomadas en consideración al formar los grupos.

E) Como en las secciones previas se enfatizo debe de haber varias reglas para todos los juegos que tienen una importancia.

Ejemplo:



Los resultados de juego tomados durante los juegos grupales pueden afectar a los equipos que califican para un grupo superior y los equipos jugarán contra los equipos que califican del otro grupo.

F) debe haber algunas aplicaciones para el desarrollo de los jugadores.

Ejemplo:

1. La limitación en el número de los jugadores extranjeros.
2. La limitación en jugadores más viejos que una cierta edad.

Una ilustración para una liga de la división B, tomando en consideración los propósitos y los objetivos ya mencionados pueden ser vistos abajo. Ante todo, un sistema de pirámide de abajo hacia arriba debe ser considerado donde todos los equipos tengan oportunidades de igualdad y otras oportunidades. El número de grupos debe ser divisible por dos (2, 4, 8 etc.) y debe haber un mínimo de 8, máximo de 12 equipos en cada grupo.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

EXAMPLE – 1

12 teams 2 groups

Total 24 teams

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team
11	Team
12	Team

Group A

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team
11	Team
12	Team

Group B

1st Round Games: 22 weeks

1	A gr. 1. Team
2	A gr. 2. Team
3	A gr. 3. Team
4	A gr. 4. Team
5	A gr. 5. Team
6	A gr. 6. Team
7	B gr. 1. Team
8	B gr. 2. Team
9	B gr. 3. Team
10	B gr. 4. Team
11	B gr. 5. Team
12	B gr. 6. Team

Final and classification Group games:
12 weeks
Each team will carry the games they
played in their own group to the next
round and only play with the teams
from the other group.

1	A gr. 7. Team
2	A gr. 8. Team
3	A gr. 9. Team
4	A gr. 10. Team
5	A gr. 11. Team
6	A gr. 12. Team
7	B gr. 7. Team
8	B gr. 8. Team
9	B gr. 9. Team
10	B gr. 10. Team
11	B gr. 11. Team
12	B gr. 12. Team

Classification Group



EXAMPLE – 2

10 teams 4 groups

Total 40 teams

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team

1	Team
2	Team
3	Team
4	Team
5	Team
6	Team
7	Team
8	Team
9	Team
10	Team

1st Round Games: 18 weeks

1	A gr. 1. Team
2	A gr. 2. Team
3	A gr. 3. Team
4	A gr. 4. Team
5	B gr. 1. Team
6	B gr. 2. Team
7	B gr. 3. Team
8	B gr. 4. Team

1	C gr. 1. Team
2	C gr. 2. Team
3	C gr. 3. Team
4	C gr. 4. Team
5	D gr. 1. Team
6	D gr. 2. Team
7	D gr. 3. Team
8	D gr. 4. Team

1	A gr. 9. Team
2	A gr. 10. Team
3	B gr. 9. Team
4	B gr. 10. Team
5	C gr. 9. Team
6	C gr. 10. Team
7	D gr. 9. Team
8	D gr. 10. Team

Semi Final Group games: 8 weeks

Each team will carry the games they played in their own group to the next round and only play with the teams from the other group.

1	Semi Final Gr.(1) 1. Team
2	Semi Final Gr.(1) 2. Team
3	Semi Final Gr.(1) 3. Team
4	Semi Final Gr.(1) 4. Team
5	Semi Final Gr.(2) 1. Team
6	Semi Final Gr.(2) 2. Team
7	Semi Final Gr.(2) 3. Team
8	Semi Final Gr.(2) 4. Team

Final Group games: 8 weeks
Each team will carry the games they played in their own group to the next round and only play with the teams from the other group.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

4. Competencias Juveniles

Es un hecho muy bien conocido que las organizaciones juveniles son el vehículo principal para esparcir y promover el interés público en el baloncesto. Por esta razón, la NF necesita hacerse cargo de planificar y realizar estas competencias.

Donde están los grupos por edades están basados en competencias juveniles:

- | | |
|---------------|-------------|
| a) Junior | Menos de 18 |
| b) Cadetes | Menos de 16 |
| c) Pasarellas | Menos de 14 |

Las competencias para estas categorías deben ser planificadas basadas en un sistema que esté más cerca de las competencias de ligas de un grupo de edad para U18 y un sistema donde los fundamentos básicos del baloncesto son enseñados a grupos de menor edad como U16 y U14. No importa el objetivo que tenga la prioridad, la meta en estas categorías debe ser la de producir jugadores de calidad para competencias mayores y de tener juegos jugados con equipos balanceados.

Los jugadores de categoría junior, cadete y pasarellas están en el sistema educativo, así planificando las competencias de estas categorías, el programa debe ser tomado en consideración. Las competencias juveniles deben empezar regionalmente y en los fines de semana durante la temporada escolar y después, debe haber torneos organizados cubriendo el país entero durante los fines de semana y receso de clases.

Por consiguiente la organización del calendario puede ser como sigue:

- | | | |
|----------------------------------|---------|--------------------------------|
| a) Campeonatos a nivel de ciudad | 6 meses | Paralelo al comienzo de clases |
| b) Campeonatos a nivel de región | 1 mes | |
| c) Semifinales | 15 días | |
| d) Finales | 15 días | |

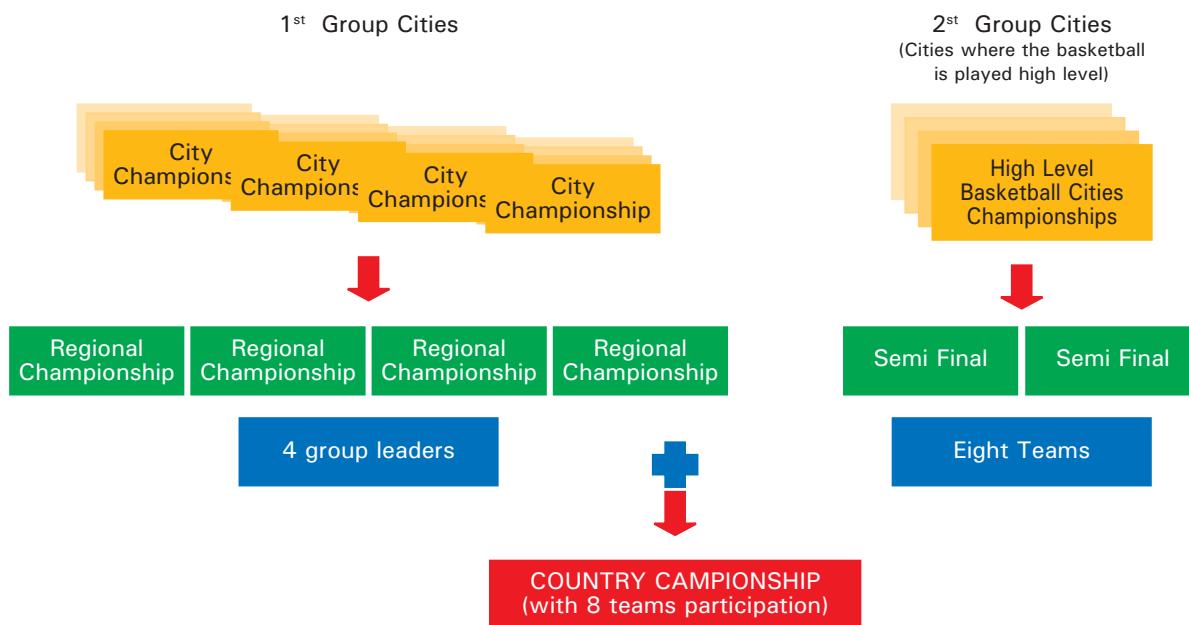
La forma más simple de estas competencias debe ser campeonatos a nivel de ciudad, luego campeonatos a nivel de región con la participación con los campeones a nivel de ciudad. Ciertos números de equipos campeones a nivel de región con la más alta categoría, serían los primeros participantes en las semifinales y luego en las finales. Puede haber finales sin semifinales de acuerdo al área geográfica del país, número de población y de equipos. Los campeones a nivel de ciudad participan de igual manera en el campeonato nacional pueden aparecer un método justo pero si la distribución de baloncesto en el país no está balanceada, entonces esto puede afectar de manera negativa. En este caso, los equipos no equivalentes participan en las finales nacionales y esto depreciaría el nivel de calidad de la organización y más importante los jugadores jóvenes de baloncesto pueden perder el interés en el deporte cuando pierden por un amplio margen. Por tanto, en los países donde la fuerza del baloncesto es regionalmente no balanceada debería haber arreglos en el sistema para evitar esta negatividad.

Los campeonatos nacionales en estas categorías pueden ser organizados de 8 a 16 equipos aunque pueda cambiar de acuerdo al área geográfica, potencial del baloncesto de la población del país. (Es recomendable tener menos equipos de mayor edad y más equipos de menor edad). Las oportunidades de acomodo y el número de facilidades de deportes de la ciudad donde la orga-



nización va a ser organizada será bien importante para aumentar el número de equipo.

Este sistema es dar una idea del flujo de la organización. Un sistema diferente de flujo puede ser forma-



do también clasificando las ciudades donde el nivel de baloncesto es alto. El propósito principal sería la necesidad de tener los equipos que participan en los campeonatos nacionales, razonablemente equilibrados.

5. Tenga presente

La meta de todas las personas responsables de manejar el baloncesto, es el mismo en todos los países donde el baloncesto es jugado y es adorado. Para aumentar el nivel del baloncesto y representar el país de la mejor manera posible. El sistema más ideal debe ser formado y debe ser aplicado en cada etapa para alcanzar esta meta. Las palabras claves para el éxito son formar el sistema ideal y aplicarlo. Desgraciadamente no hay una descripción para el sistema ideal. El sistema utilizado para el progreso exitoso en un país puede fallar en otro. El sistema ideal sería diferente en cada país según las condiciones únicas del país.

La meta de esto no es de crear un modelo a imitar para ser aplicado en todos los países, y aquí nosotros tratamos de pasar las experiencias de todos los ejemplos exitosos de competencias y ligas. Es posible que algunos experimentos fracasados puedan tener éxito en otro país a causa de condiciones especiales. Tenemos la confianza repleta que usted tendrá una idea acerca de los sistemas mencionados aquí y crea el sistema ideal para su propio país al tomando las condiciones del país en consideración.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

3.2 SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Aplicar la Estrategia en el Campo del Juego es la Llave al Éxito

"Scouting" es la culminación de muchas actividades dirigidas a preparar mejor un equipo para vencer al oponente. La ofensa, la defensa, los informes magistrales son hoy un campo que hay que saber para cada entrenador.

Pero nuestro peor enemigo es muy a menudo nosotros mismos. La planificación de una estrategia para un equipo puede ser complicada, pero es un proceso muy semejante a lo que hemos visto en la primera sección de este manual, Estructurando.

Para tener éxito, la estructura del equipo en el campo del juego, la manera donde las mejores ventajas de cada jugador son utilizadas a su máximo potencial debe seguir de cerca la estrategia predeterminada.

La administración de una federación de baloncesto puede aprender de sus propios equipos: primero usted decide cual es su estrategia, entonces usted pone la estructura en su lugar para lograr sus metas.

COMPETIR — 3.2 SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO



3.1 COMPETENCIAS	1
3.2 SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO	21
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	21
1. Introducción	23
2. Los Principios Básicos a desarollar la filosofía	23
2.1 Estra en los zapatos del dirigente (pensando como el dirigente)	23
2.2 Cualidades de nuestro equipo	24
2.3 Cualidades de nuestros jugadores	24
2.4 Recopilando Información de nuestros oponentes	24
2.5 Pensando scomo el dirigente contrincante	25
3. El Sistema que todo lo explora "Scouting"	25
4. La Preparación para la Competencia	25
5. Explorar a un oponente en particular	26
6. El Informe de trabajo inicial	27
7. Hoja de trabajo de la ofensiva	28
8. Hoja de trabajo de la defensa	29
9. La Información magistral del informe	30
10. El Informe de la ofensa	30
11. El Informe de la defensa	30
12. Características y hábitos individuales del jugador	31
13. Cinta de video	31
14. Tenga presente	32
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
3.4 ÁRBITROS	53
3.5 OFICIALES DE MESA	79



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

1. Introducción

Scouting es un elemento indispensable para preparar el equipo para un juego individual y la competencia en su totalidad. Esta tarea es realizada generalmente por un entrenador ayudante o un miembro de la junta experta a cargo de scouting. El principio básico de scouting es saber la filosofía del entrenador mayor, la fuerza de sus jugadores, el equipo como un todo, y la filosofía del entrenador opuesto.

El sistema de scouting comprende la preparación de la competencia y scouting de un adversario en particular. El resultado de scouting es el reporte inicial (trabajo) que consistiendo en una hoja de trabajo de la ofensa, hoja de trabajo de defensa, hoja estadística y el guión para hacer una cinta de video. El informe inicial es la base del plan maestro el cual comprende el reporte de ofensiva de defensiva, el

El principio básico de scouting es saber la filosofía del entrenador mayor, la fuerza de sus jugadores, el equipo como un todo, y la filosofía del entrenador opuesto.

reporte del jugador individual con sus características y hábitos, y un casete de video con una duración de 18-22 minutos. El plan maestro proporciona las pautas al personal que entrena para crear una estrategia para la siguiente competencia, y para informar a los jugadores de la filosofía de sus oponentes y las características individuales de sus adversarios directos. Muy a menudo, los entrenadores

sufren del problema de crear las tácticas del equipo y preparar su equipo para un juego específico. Cada detalle del juego del equipo facilita la el camino a la victoria. La información acerca del estilo del juego y el personal en el equipo opuesto son partes indispensables de la estrategia de juego. Si conocemos a nuestros adversarios bien, nuestra preparación para la competencia será mejor y más fácil para nuestro equipo establecer el estilo y ritmo que necesita para alcanzar la victoria.

Es necesario para desarrollar la filosofía, el sistema y la tecnología de scouting. Es de suma importancia reunir y analizar sistemáticamente la información para presentarla al equipo en una forma que ellos pueda utilizar fácilmente. También debemos practicar tanto las tácticas individuales, como las de equipo que encuentran su base en la información de los reportes que exploran, durante el micro-ciclo (entre dos competencias)

2. Los Principios básicos a Desarrollar la Filosofía

Para que se pueda hacer el modelo del trabajo y el modelo de sistema scouting, el siguiente principio debe ser respetado:

1. Póngase en los zapatos del dirigente.
2. Conozca el poder, ventajas y desventajas de nuestro equipo.
3. Conozca las cualidades individuales, hábitos y debilidades de nuestros jugadores.
4. Reúna información de los jugadores del equipo opuesto y sus jugadas.
5. Trate de pensar como el entrenador opuesto.

2.1 Estar en los zapatos del dirigente (pensando como el dirigente)

Lo cierto es que el entrenador ayudante o el dirigente del recopilador de información no es el dirigente. Por lo tanto es muy importante entender el sistema y filosofía de juego del dirigente. Es necesario saber los métodos que él utiliza para presentar información de tal forma que pueda entender y utilizar.



Si el informe es hecho de acuerdo con los términos de la filosofía del dirigente, la preparación sería más eficiente y las tácticas deberían más inteligibles.

Este problema puede ser tratado de dos maneras: Podemos reunir y seleccionar toda información de nuestros adversarios que se analizaría en conjunto con el dirigente. Durante nuestro trabajo podemos comparar toda la información con la filosofía del dirigente, luego simplificar y reducir la información a un número de detalles que pudieran ser practicados e implementados por nuestro equipo.

Nosotros podemos analizar y seleccionar información, teniendo en mente la clase de información que el dirigente le gustaría saber acerca de su oponente. En otras palabras, lo que él dirigente piensa es importante, y no importante en nuestra propia opinión. Con el tiempo, con la familiaridad, esto llegara a ser un proceso natural y usted sabrá automáticamente qué información el dirigente necesita saber con el propósito de hacer sus preparaciones para la competencia.



2.2 Cualidades de Nuestro Equipo

Para saber cómo ayudar un nuestro equipo contra un adversario en particular, debemos conocer las fuerzas y debilidades de nuestro equipo. Esto nos ayudará a enfocar en elementos y fases específicas del juego. Deberíamos de predecir algunas de las movidas del dirigente opositor en relación a nuestro equipo. Simplemente, deberíamos conocer cómo facilitar el juego de nuestro equipo (no encontrarnos en la situación de tener dar resucitación boca a boca a alguien que se torció el tobillo).

2.3 Cualidades de Nuestros Jugadores

Si sabemos las cualidades y los hábitos individuales de nuestros jugadores, al jugar la ofensa así como defensa, nosotros podríamos predecir fácilmente nuestras fuerzas y las debilidades en situaciones individuales, ofensivas o defensivas. Teniendo esto en mente, nosotros debemos prestar más atención a ciertos aspectos del juego de oponentes. Nuestro objetivo es de reducir la cantidad de información y proporcionar a todos nuestros jugadores con el mismo escenario de cómo jugar el juego. Si todos tienen el mismo entendimiento nuestro equipo desempeñara labor. Nosotros no queremos que cada jugador escoja tres fuera de diez datos de información. Lo que queremos que todos los jugadores escojan los mismos tres datos de información, incluso si ellos son de la segunda importancia en el juego del oponente. Por lo tanto, es útil probar su equipo, durante preparaciones, de cuánta información ellos pueden absorber en el proceso, relacionado con la ofensiva y la defensiva (cuatro en la ofensa y cuatro en la defensa son un resultado excelente).

2.4 Recopilando Información de Nuestros Oponentes

Cuando hemos adoptado los tres principios antes mencionados, tendremos un escenario mas claro de cómo observar el juego de nuestros oponentes y sus jugadores. La información que recopilamos de



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

nuestros oponentes, pasará por tres filtros y se aclarara durante el análisis, selección, presentación y practica de juego en contra del oponente que investigamos.

2.5 Pensando como el dirigente contrincante

Cuando pensamos como el dirigente opositor, comenzamos a entender su filosofía y método de juego. Tenemos que saber y anticipar sus movimientos en ciertas situaciones. Tenemos que agarrar la misma esencia de su filosofía y así saber sus intenciones después de nuestro o de su "time out", cómo él empieza los "quarters", y qué tipo de defensa él le gusta utilizar en situaciones cruciales. Nosotros

El "Scouting" - el informe magistral debe ser enfocado en el entrenador opuesto - los entrenadores rara vez cambian su filosofía.

no debemos ser sorprendidos por ciertos cambios en las tácticas de defensas (el tipo) o la ofensiva (las combinaciones de cinco jugadores y qué tipo de ofensiva que él intenta aplicar con los cinco jugadores). Nuestro equipo estará listo para los cambios, no perderá su ritmo y mantendrá su propio estilo de juego y método.

El "Scouting" - El informe magistral debe estar enfocado en el entrenador opuesto y no en los equipos contra quien jugamos, ya que los entrenadores rara vez cambian su filosofía. Ellos pueden complementar o pueden mejorar su filosofía, pero ellos no desean cambiarla. Así creamos una base de datos de la filosofía del dirigente opositor y características y hábitos individuales de los jugadores de oposición. Como resultado, nosotros obtenemos toda la información necesaria de nuestro adversario. Aunque usted juegue contra un equipo por primera vez, la información que le ha sido presentada, hará que el equipo oponente le sea familiar. Con el tiempo, y con la experiencia adquirida a través de la observación del curso de las competencias, controlando la implementación y eficacia de las tácticas, estaremos en la posición de anticipar todo los movimientos del dirigente opositor aun antes de que el tome esas decisiones. Usted estará un paso adelante y el juego de su equipo será facilitado. Es crucial no solo observar al oponente, sino tratar de anticipar lo que él hará en contra de nuestro equipo.

3. El Sistema que Todo lo Explora "Scouting".

Todo lo que se hace en entrenamiento debe ser incorporado en el juego y su propósito explicado. Por consiguiente, el sistema que explora debe ser incluido en los requisitos del juego - tiene que estar altamente estructurado. El sistema debe sostener la filosofía de primer entrenador. No podemos utilizar toda buena idea, pero escoger las ideas que sostendrán nuestro propio programa de la mejor manera, en otras palabras, escoge lo que necesita y no lo que quieras.

Lo primero que debe ser incluido en el sistema es la preparación para una competencia.

4. La Preparación para la Competencia

Dentro de la preparación para la competencia es necesaria hacer:

1. Un itinerario de competencias, amistosas y oficiales.
2. Un itinerario de los juegos amistosos y oficiales de los oponentes.
3. Un archivo de cada oponente.
4. Un plan de monitoreo para un oponente en particular.



El archivo del oponente consiste en los siguientes elementos:

- La lista del equipo incluye: El nombre y apellido del entrenador y de cada jugador con detalles básicos (el número del uniforme de jugadores, la posición, la estatura, el peso y edad)
- Un bosquejo de la filosofía del dirigente (si lo tenemos en nuestra base de datos)
- Si hemos jugado ya contra el entrenador, debemos hacer un breve análisis de nuestras competencias anteriores; un análisis de nuestra preparación y resultado así como un análisis de preparación y resultado de nuestro oponente.
- Las características y hábitos de cada jugador de la base de datos.
- El itinerario de todas las competencias con detalles básicos (fecha, tiempo y lugar de la competencia, haya o no haya una transmisión transmitida)
- Declaraciones hechas por la administración, entrenador y jugadores en los medios antes de la competencia, ya que podemos conseguir algunos detalles de los equipos y podemos utilizar algunas declaraciones para una mejor preparación psicológica de nuestros jugadores.
- Los informes Médicos, que quizás ayuden a predecir el acomodo de nuestro oponente.

El próximo paso es hacer un plan de monitoreo para nuestros oponentes inmediatos:

- El itinerario de las competencias (en caso de que los oponentes sean con quien jugamos los primeros tres juegos oficiales, controlamos los juegos amistosos).
- Planeamos recopilar los juegos (de la televisión o utilizando una cámara) y si es posible asistiendo a los juegos.

La mejor manera de comprender todos los detalles del juego de oponentes son ver sus juegos en cinta de vídeo dándonos la oportunidad del movimiento lento o el pantalla congelada. De esta manera podemos ver los detalles muchas veces. Sin embargo, el informe no será completo hasta que veamos a nuestro oponente en el "flash" asistiendo a su juego. En la cinta de vídeo no los podemos ver en su calentamiento, comunicándose el uno con el otro, ni con su entrenador y no podemos ver si hay problemas dentro del equipo. Algunas fases del juego no serán más completas si vemos el juego entero y no lo que es escogido para ser transmitido por la televisión.

5. Explorar a un oponente en Particular

Empezamos con las cintas que hemos recopilado. Vemos los últimos tres juegos que ellos han jugado antes de nuestro juego, y los últimos cuatro juegos para obtener estadísticas de jugadores características individuales de un jugador y hábitos.

Si asistimos a un juego, debemos tener de antemano un informe preparado de juegos (del archivo del equipo) y que incluye:

- La lista del equipo.
- La filosofía de dirigente.
- El análisis de juegos previos.
- El Análisis de nuestras preparaciones y resultados.
- El Análisis de sus preparaciones y resultados.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

- La estadística de características y hábitos individuales de la base de datos.
- El itinerario de juegos.
- Declaraciones de medios.
- Los informes médicos.

El archivo debe incluir también las estadísticas oficial de las competencias previas o actuales de la siguiente manera:

- Cumulativo
- Cumulativo (partidos fuera de casa)
- Cumulativo (partidos en casa)
- Estadísticas de juegos vimos en vivo

Si hacemos un informe acerca del oponente con quien jugamos los primeros tres juegos, debemos utilizar las estadísticas de los juegos amistosos que hemos asistido. Analizando la data en el equipo que tenemos en el archivo, debemos saber cómo mirar al oponente y cómo relacionar sus juegos a nuestro equipo. La cinta de vídeo debe ser vista con un foco claro en lo que buscamos. Con la ayuda del informe del juego que asistimos, podemos hacer el inicial o el informe de trabajo.

El valor más grande de la cinta de vídeo sobre todo los otros métodos que exploran, son la oportunidad de hacer una cinta de vídeo de puntos culminantes para presentar al dirigente y los jugadores. Este método de presentar información es más impresionante y eficiente que otros métodos. La debilidad de este método es que a veces la velocidad y los juegos de equipos no son vistos claramente.

6. El Informe de Trabajo Inicial

El informe de trabajo consiste en los elementos siguientes:

- Hoja de trabajo de la ofensiva.
- Hoja de trabajo de la defensa.
- Hoja de trabajo de estadísticas.
- El Guión para hacer una cinta de vídeo.

Antes analizar cada hoja, es necesario explicar el método de la data que entran en las hojas y su codificación. Al ver un juego en la cinta de vídeo, los elementos siguientes deben ser entrados:

- Esquemas del Baloncesto.
- Observaciones y comentarios.
- Estadística de Baloncesto.
- Números del reloj del video.

Cuando hemos visto el juego, toda la data para ser entradas en el informe magistral ya está allí. El informe magistral consiste de los elementos siguientes:

- Esquemas de Ofensa y estadísticas.
- Filosofía y dinámica de la defensiva.
- Jugadores características y hábitos individuales y observaciones en los jugadores.



- Cintas de vídeo.

La cinta de vídeo consiste en videos de ciertas fases de juegos del oponente. Si tenemos una computadora y el software que sostiene procesamiento visual, nuestra tarea es más sencilla y la presentación es más eficiente. Al ver un juego, videos son registrados en el disco duro. Una vez que ellos están en la computadora, son fáciles de procesar, arréglelos por fases del juego, y así economizando tiempo al hacer la cinta de vídeo que su grabación dura 18-22 minutos. En este caso, entramos sólo estadística de esquemas y baloncesto en el informe de trabajo.

7. Hoja de trabajo de la ofensiva

El propósito de utilizar la hoja de trabajo de la ofensiva

De la hoja de trabajo de la ofensiva obtenemos la información siguiente:

1. Esquemas y estadísticas de la ofensiva del oponente contra la defensa de hombre con hombre de donde obtenemos las respuestas a las preguntas siguientes:

- ¿Que oponentes son los jugadores básicos para escoger?
- ¿Que jugadores son los que mas puntos adquieren?
- ¿Quien juega con su espalda a la cesta?
- ¿hasta qué punto son las pantallas eficientes y cuál jugadores son inactivos después de que poner la pantalla?
- ¿Cuando ellos utilizan situaciones especiales?
- ¿Que jugadores no están envueltos al jugar la ofensa?
- ¿que tipo de ofensa utilizan ellos en los últimos 10 segundos de su ofensa, cuando su ofensa se rompe o cuando tienen problemas con el reloj?

2. Esquemas y estadísticas de juegos en zona prohibida:

- Del de la línea de fondo
- Del "sideline"

3. Esquemas y estadísticas de las ofensas contra las zonas de defensas y la defensa combinada.

4. Esquemas de cómo ellos resuelven situaciones:

- Situaciones de "jump ball"
- Situaciones de "free throw"(quienes son los mejores y peores)

5. Esquemas de la ofensiva en contra de las defensas:

- Quien de entra con la de pelota
- Jugadores iniciales
- Cuales jugadores no están envueltos, no ven la bola y no participan en la ofensiva.

6. Transición

- Receso primario
- Receso secundario



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

7. Rebote Ofensivo:

- Quien intenta el rebote y quien no.
- Que jugadores siguen el balón después de un tiro.
- Cuando y cómo ellos asumen su posición para el rebote.

8. La Hoja de Trabajo de la Defensa

La razón para utilizar la hoja de trabajo de la defensa.

Utilizando la hoja de trabajo de la defensa nosotros podemos aprender todo acerca de la defensa de nuestros oponentes, prestando más atención a esas partes afectan nuestro juego.

Colocaremos algunas preguntas que la hoja de trabajo de defensa debe contestar:

1. Con respecto a la defensa individual:

- ¿Cuál es la intención de su jugada cuando hacen la pantalla?
- ¿Canalizan al jugador con el balón y en qué dirección?
- ¿Cuán agresivamente presionan ellos el carril de adelantamiento?
- ¿Permiten ellos un pase de regreso?
- ¿Qué es su defensa en contra de la incompatibilidad?
- ¿Qué tipo de defensa ellos juegan?:
 - ¿en el jugador que lanza el balón?
 - ¿En el jugador con su espalda a la cesta?
 - ¿Cómo ellos juegan en el lado de ayuda?
 - ¿Cuál es su defensa desde la pantalla con el balón (coger y rodar y no tocar)?
 - ¿Quienes son los mejores y los peores jugadores en la defensa?

2. Con respecto a la defensa de zona y combinación de defensa.

- ¿Cuál es el tipo de defensa y cuán distante se extiende?
- ¿Utilizan ellos una defensa clásica de la zona o ellos tratan de adaptar la línea arriba o cierto mueve de los jugadores Ofensivos?
- ¿Cómo ellos defienden los rincones, y que sale y hace el doble-equipo?
- ¿Podemos atacar nosotros la esquina de tiro libre?
- ¿Cómo ellos recuperan y a que velocidad?

3. Con respecto a las defensas:

- ¿Que tipos defensa ellos utilizan?
- ¿La utilizan ellos todo el tiempo o de vez en cuando?
- ¿Cuándo le gusta a ellos utilizar la defensa (después de tiros libres, después de tiempo muerto, después de la primera defensa en el juego, etc.)?
- ¿Cómo defienden el medio de la cancha?



También queremos saber todo acerca de los movimientos de la defensa desde que establece el ritmo del juego. Los tipos y el ritmo de la defensa son registrados por cuartos, los tipos y los momentos del cambio.

9. La Información Magistral del Informe

La información reunida del informe de trabajo será arreglada y simplificada para encontrar la esencia de la filosofía del oponente y su método del juego. El informe magistral consiste en los siguientes elementos:

1. Informe de ofensiva.
2. Informe de defensa
3. Informe en características y hábitos individuales del jugador.
4. Cintas de vídeo

En la reunión del equipo, nosotros le damos a nuestros jugadores los primeros tres informes, la estadística acumulativa oficiales, y la cinta de vídeo es observada.

10. El Informe de la Ofensa

En el reporte ofensivo los esquemas de la ofensiva del oponente y estadísticas de baloncesto son registrados. La ofensa se clasificada por su propósito (pick-and-roll, los juegos para jugadores interiores, los juegos para los tiradores, etc.) Es decir los ataques que constituyen la esencia de su ofensa son entrados primero.

El reporte de la ofensiva consiste de los siguientes elementos:

- Esquema de estadísticas de Baloncesto.
- Estructura de puntaje

Esquemas de estructura y estadísticas de baloncesto

En la primera página del informe las ofensas contra la defensa de hombre a hombre son entradas.

11. El Informe de la Defensa

En la sección de la defensa del informe magistral, las hojas de trabajo de la defensa son utilizadas, y en ellas, los comentarios, y principios del juego de la defensa del oponente son entrados. Nosotros siempre tratamos de encontrar la debilidad y las fuerzas de su defensa para saber cómo jugar contra ellos.

Es necesario para encontrar las respuestas a las preguntas quines son los jugadores débiles:

- Cuando defiende al jugador con la bola.
- En el lado de la bola.
- En lado de ayuda
- En contra jugadores con sus espaldas a la cesta.
- En la defensa del equipo.

Tales datos son muy útiles para la preparación de nuestra ofensa así como para la preparación psicológica.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

ica de los jugadores para la competencia.

12. Características y Hábitos Individuales del Jugador

Con este informe nosotros informamos los entrenadores y jugadores las debilidades y las fuerzas individuales de los oponentes. Utilizamos la hoja de trabajo en la que entramos los números.

El informe en características individuales consiste en los siguientes elementos:

1. Informe de las características y de hábitos individuales de jugadores.
2. Los suplementos al informe previo (observaciones y la defensa utilizada contra un oponente en particular)
3. Cinco jugadores iniciales y sustitutos

En el informe de los cinco jugadores iniciales y del sistema sustituto, nosotros atendemos a las combinaciones de la cancha y sus resultados.



Por ejemplo, la posición 4 son tomada por el jugador de la posición 3, el otro jugador entra en juego, etc. La hoja es igual que la hoja para entrar las combinaciones en el informe de trabajo, con el comentario y observaciones adicionales en cambios en la formación.

13. Cinta de Vídeo

En la hoja de trabajo del guión tenemos los números del reloj de video que marca el principio de los clipes de video que deseamos registrar en la violación y la orden de grabación. La duración de la cinta debe ser 18-22 minutos. Los jugadores no pueden concentrar más tiempo. Durante la reunión marcos congelados deben ser utilizados así como marcadores que pueden borrarse para dibujar en la pantalla de televisión para subrayar una fase específica en el juego de adversario. Fuera de 18-22 minutos, la defensa de adversario debe cubrir 6-8 minutos, mientras el tiempo restante es de ser dedicado a su ofensa. A veces los hábitos de jugadores deben ser destacados, pero eso puede causar un problema con el plazo de tiempo límite de la cinta.

El problema puede ser resuelto en tres maneras:

- Teniendo dos reuniones, mostrando la parte analítica en uno y los puntos culminantes durante el otro
- Mostrando la cinta analítica, presta atención a hábitos visibles de jugadores individuales
- Si tenemos una computadora, los puntos culminantes de los hábitos de jugadores no son un problema, y la grabación podrían ser distribuidos a jugadores para que ellos puedan mirar la grabación sí mismos.

En la práctica, antes de mirar la cinta de video analítica es útil dar copias de jugadores de las características y hábitos individuales de los jugadores del oponente así como la estadística cumulativa oficiales. Así ellos sabrán cómo mirar la cinta analítica. Es necesario decir en cámara lenta es útil pero no a



menudo, porque puede prolongar el periodo del video. Por ejemplo, de 4 a 5 ejemplos de una acción ofensiva. Durante la primera grabación, nosotros usamos el video más despacio en el momento que los oponentes usan "screens".

14. Tenga Presente

El juego del baloncesto evoluciona y mejora muy rápidamente. El número de jugadores y equipos de gran calidad aumenta. En competencias de alto nivel, no hay los equipos que pueden contar con la victoria definida antes de la competencia. Una preparación buena para competencias hace la diferencia entre el promedio y mejores resultados. Explorar es un elemento importante e imprescindible de tal preparación. Los elementos que exploran cubren no sólo jugadores de los equipos particulares y el equipo que juega, pero también la filosofía de entrenadores. Por lo tanto la atención debe ser enfocada no sólo en el método de reunir y registrar los datos durante el juego (mirado en la tele o asistido), pero en el método de procesamiento de datos y datos que presentan a los jugadores de nuestro propio equipo. Un aparato de video, el papel y un bolígrafo a cuatro colores son utilizados. Este método es bueno para realizar las tareas, aunque requiera un cierto nivel de la práctica por el explorador. La tecnología moderna facilita la tarea, pero lleva también a algunas nuevas oportunidades. Utilizando el equipo y los sistemas de computadora video profesionales, son fáciles de entrar y procesar los datos y proporcionar la presentación multimedia del informe en cualquier segmento del juego. El inconveniente de este método del trabajo, es el precio alto de apoyo de programa (software) para este método del trabajo. Es cierto eso en el futuro próximo, información oportuna y pertinente en adversarios estará instantáneamente disponible a entrenadores y jugadores, y por lo tanto la predicción de acciones futuras del adversario y la reacción a las tácticas de nuestro equipo será mucho más fácil. Nosotros no debemos ser concernidos que tales procedimientos prevendrán a un individuo de expresar su creatividad y talento. Al contrario, el conocimiento mutuo de las tácticas de su adversario hará las acciones creadoras e imprevisibles de un individuo y del equipo aún más notable.



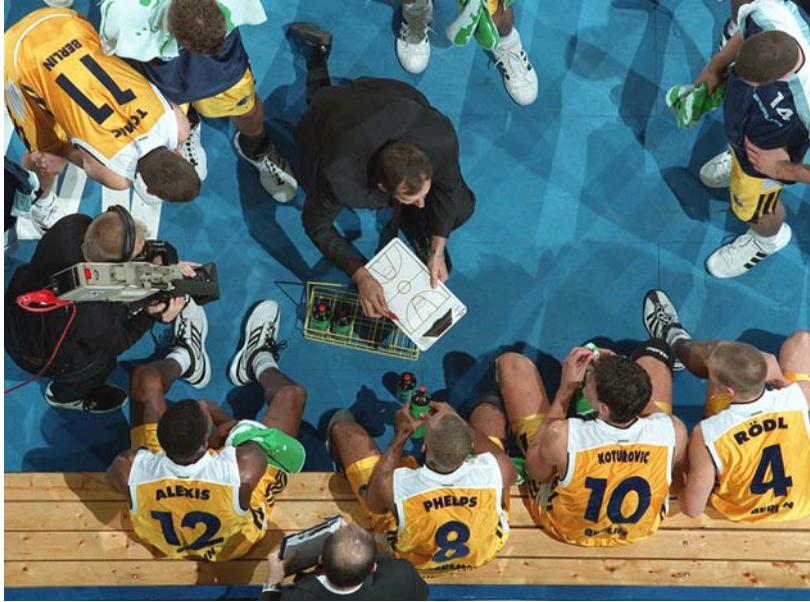
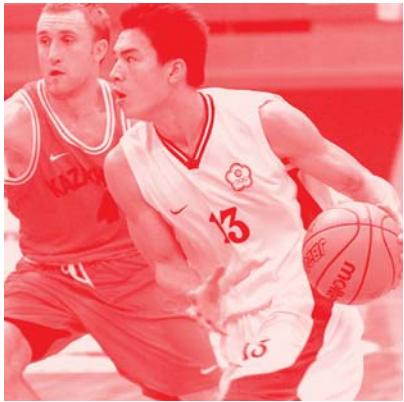
FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

3.3 ENTRENANDO / DIRIGIENDO / "COACHING"



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Los entrenadores Necesitan ser Modelos a Imitar para la Próxima Generación

La promoción de la educación física no es el único papel que los deportes juegan en nuestra sociedad. El deporte es la fuente de la inspiración a muchos niveles, especialmente a las generaciones más jóvenes. Los niños son influenciados mucho por los equipos que ellos siguen, por los juegos que ellos ven, y por los atletas que ellos admirán. El baloncesto les puede comunicar los ideales a estos niños y por lo tanto lleva un nivel de responsabilidad que necesita ser tomado en serio. La filosofía de un equipo, y de la manera que lo es expresado en el campo procede antes que nada del entrenador. Mientras todos nosotros necesitamos entender lo que los valores de nuestro deporte son y el impacto que ellos pueden tener en los ojos de los que juegan y ven, los entrenadores son a menudo los que personifican estos valores y ideales. Sin poder, los entrenadores exitosos y carismáticos llegan a ser modelos a imitar. Sin embargo antes alcanzar esa etapa, todos los entrenadores del baloncesto en el mundo tienen la necesidad de estar enterados de sus responsabilidades y actuar por consiguiente.

COMPETIR — 3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"



3.1 COMPETENCIAS	1
3.2 SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO	21
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	33
1. Introducción	35
2. La base de datos	35
3. Asociación de Entrenadores	35
4. El Código de Conducta	36
5. El Esquema de la Licencia/Certificación Nacional	37
6. Clínicas Compulsorias de Capacitación (actualizando)	37
7. Desarrollo de Entrenadores	38
8. El Programa educativo	39
9. "El baloncesto para jugadores Jóvenes"	41
10. Las Pautas para Expertos para el primer curso	41
11. Las Pautas para Expertos para el segundo curso	43
12. "Hoops Coach"	45
13. "FIBA Assist Magazine"	46
14. Programa de Solidaridad Olímpica	47
14.1 Cursos Técnicos	47
14.2 Beca para Entrenadores	48
14.3 Desarrollo de la estructura del deporte nacional	50
15. Tenga presente	50
3.4 ÁRBITROS	53
3.5 OFICIALES DE MESA	79



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

1. Introducción

Los equipos ejercen influencia que le siguen por la manera que ellos juegan, actúan, y se comporta. Siempre ha habido un impacto positivo de deporte porque la dinámica de la participación, de los beneficios personales, y de los principios que usted aprende se mantiene constantes. El tener presente la influencia que el deporte tiene en cada sociedad; todas autoridades de deporte deben estar manteniendo el equilibrio entre el negocio de deporte y la dimensión educativa del deporte para el crecimiento y el desarrollo personal. En general podríamos decir que los fanáticos del deporte observan y utilizan sus respectivas filosofías del equipo que son expresadas en la manera que ellos juegan, la manera ellos se proponen metas y cómo las alcanzan; cómo ellos encaran los problemas y cómo ellos son motivados. Por estas imágenes, jóvenes y niños crecen con modelos a imitar que influyen la manera que ellos piensan, la manera que ellos actúan, y la manera ellos logran las diferentes metas en su vida. La filosofía del equipo expresado por los jugadores en el campo es transmitida por los medios y en las vidas de muchos fanáticos. La filosofía del equipo es iniciada, es aplicada y es determinada por entrenadores. El fondo educativo y la calidad de la personalidad del entrenador deben ser un determinante notable del nivel del logro del equipo. El impacto de entrenadores en la sociedad micro, es el equipo y sus fanáticos, es inmenso, pueden influir positivamente o negativamente a las personas que participan, directamente e indirectamente, en el deporte. Entendiendo el papel del entrenador hoy, es una posibilidad de crear un modelo a imitar, que permitirá cada entrenador ambicioso llegar a ser un mejor profesional y levantar el perfil del baloncesto. Cada Federación Nacional tiene que crear una base adecuada para entrenar la educación y el desarrollo para traer al baloncesto en el nivel más alto.

2. La Base de Datos

Como un primer paso la Federación Nacional debe hacer una base de datos detallada de los entrenadores, listando su nivel de la educación con información mínima (fecha de nacimiento, equipo, club, asociación, escuela o la institución gubernamental, nivel competitivo, los resultados anteriores, cuál jugadores nacionales del equipo entrenados, la educación, el nivel de la acreditación del entrenador, etc.).

3. Asociación de Entrenadores

El segundo paso para la Federación Nacional es de formar la Asociación de Entrenadores de que todos los entrenadores en el país deben ser obligados a ser miembros. La Asociación de Entrenadores debe ser contenida dentro de la Federación y una fuerte y constante conexión debe existir entre la Asociación de Entrenadores y la Federación Nacional.

El objetivo de la Asociación de Entrenadores debe ser:

- Mejorar el nivel educativo de entrenadores por maneras científicas y modernas.
- Redactar las propuestas, las sugerencias y las iniciativas para todos los temas relacionados con los entrenadores.
- Preparar y establecer los criterios y los estándares para que los entrenadores sean licenciados.
- Publicar la publicación de licencia de entrenadores.



- Organizar dispensario, seminarios, cursos, conferencias coloquios.
- Participar activamente en las actividades de las Federaciones Nacionales.
- Preparar Código de Conducta para sus miembros.
- Mandar a los entrenadores futuros a estudiar las visitas.
- Proteger los interés de entrenadores frente a tercera personas (las disputas del contacto, los derechos ,etc.).
- Preparar el contrato unificado de entrenadores para sus miembros.
- Ser implicado activamente a crear el programa educativo usado como una base para la educación de entrenadores en las instituciones educativas de alta calidad (la Universidad de Educación Física, Centro Nacional de formación de Entrenadores, etc.).
- Crear un esquema del premio para los entrenadores.
- Publicar y promover las publicaciones técnicas.
- Preservar y mejorar la imagen pública de entrenadores.
- Conectar con otras Asociaciones de Entrenadores por todo el mundo.
- Conectar con las asociaciones Continental y Mundial de los Entrenadores de Baloncesto.

4. El Código de Conducta

El código de Conducto es un documento necesario para la Asociación de Entrenadores y el propósito principal del código es de poner los estándares y las pautas adecuadas dentro de la forma que cada entrena-

dor debe comportarse en el mejor interés del baloncesto. Si los Entrenadores no siguen el Código ellos serán sujetos al procedimiento disciplinario por la Asociación de Entrenadores.

Código de Conducta de Entrenadores:

Los entrenadores deben ser modelos a imitar y los educadores para los jugadores y la comunidad y los jugadores y la comunidad y los entrenadores deben cuidar de su posición y reputación. Los entrenadores deben construir la reputación entre jugadores, sus padres, y medios de información pública con su conocimiento, esfuerzo y conducta. Los entrenadores deberán conducirse a sí mismos de una manera que refuerce su lugar como líderes y modelos a imitar, y aliente comunicación positiva entre sí y los jugadores, los árbitros, los administradores y el público en general. Los entrenadores en todo momento deben conducirse de una manera que refleje el espíritu del juego limpio y la conducta deportiva. Ellos les darán la consideración debida a la autoridad de funcionarios y los derechos de adversarios, los espectadores y otros. Los entrenadores no darán, harán, publicarán, autorizarán o aprobarán ninguna declaración pública que dañaría el mejor interés del juego del baloncesto.

Los entrenadores deben evitar obscenidad audible, los gestos obscenos abusar verbal o físico a funcionarios, oponentes, los espectadores u otras personas relacionadas al deporte del baloncesto. Los entrenadores deben respetar los derechos de otros para tener los valores, las actitudes y las opiniones que difieren de su propio. Los entrenadores realizarán sus deberes en las bases de la preparación cuida-



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

dosa y serán razonables en demandas en el tiempo de jugadores, la energía y el entusiasmo.

Las instrucciones de dirigentes deben ser actuales, exactas y apropiadas y esas instrucciones deben ser basadas en la educación relacionada y mejores prácticas. Los entrenadores deben dar la consideración debida acerca de la edad de jugadores, la altura, las habilidades, el pleno desarrollo, la salud y la seguridad. Los entrenadores deben tomar el papel activo en la prevención de la droga, el alcohol y el tabaco abusan. Los entrenadores deben someterse su CV a la Asociación de Entrenadores con datos precisos en su educación, el requisito y la experiencia de trabajo.

Los entrenadores deben cooperar con la Asociación de Entrenadores y dar contribución hacia el desarrollo adicional de entrenadores. Los entrenadores deben tomar los pasos razonables para asegurar su asistencia en entrenar, los seminarios o los cursos.



5. El Esquema de la Licencia/Certificación Nacional

Al mismo tiempo hay una necesidad de introducir las licencias nacionales para todos los entrenadores en el país. Los entrenadores pagarían el honorario de la licencia. La licencia, debe ser obligatoria y tener un cierto nivel de educación y cierto nivel de competencia para tener diferentes clases de licencias. En cierto nivel posterior de la competencia (o la licencia) debe garantizar una cierta cantidad de dinero para entrenadores. En este momento hay muchos entrenadores de países no son pagados y casi todos ellos son voluntarios, esto no alentará a personas a ir para un trabajo que entrena y mantiene los entrenadores en el baloncesto. Todos los entrenadores deben ser pagados en el futuro y el más fuerte y más importante argumento es que la Federación Nacional quiere personas que cualificadas para trabajar con los jugadores del baloncesto y mejorar el nivel del trabajo dentro del baloncesto.

6. Clínicas Compulsorias de Capacitación (actualizando)

Estas clínicas son obligatorias, que la Federación Nacional, junto con la cooperación de la Asociación de Entrenadores, organiza una clínica obligatoria que entrena cada año y si el entrenador no es miembro de la Asociación de Entrenadores y no esta presente en la clínica, él (ellos) no puede recibir la licencia por el año siguiente. La clínica no debe ser realmente un curso para todos los entrenadores ni un instrumento educativo verdadero. La educación de los entrenadores tiene que ser ligada con la institución de más alta calidad. La clínica (el curso) debe durar dos días con varios maestros. Por ejemplo, un entrenador de un primer equipo de la división, un entrenador de mujeres, un entrenador físico de la educación, un médico, un experto para categorías juveniles, un entrenador del equipo nacional, un entrenador extranjero, etc. Un árbitro debe estar entre conferenciantes en las clínicas. Una clase de paquete de dirigentes (el libro o



videos o CD o la camiseta o entrena la tabla de tácticas, etc.) debe ser preparado para la clínica.

La clínica debe ser grabada en CD o el videocasete de la clínica deben ser dados a cada entrenador (generalmente en la próxima clínica como parte de un paquete de dirigentes). La Asociación debe estar lista para proponer los dispensarios con sólo un tema específico, pero varios maestros. Por ejemplo, la Asociación quizás enfoque más en temas específicos tales como explorando jugadores y equipos, la preparación física y como condicionar el proceso, el aumento del peso de los jugadores, las relaciones fisiológicas dentro del grupo, la importancia de fisioterapeuta en el baloncesto,

cómo hacer selección el proceso, las pruebas para varios grupos de edad para selecciones, la metodología, etc. En algún momento la clínica debe enfocarse puramente en el baloncesto y temas especiales, tal como, encestar, la ofensa, la defensa, etc. Los entrenadores pagarían una cuota (el honorario de la licencia) en el dispensario juntos con el honorario de la clínica (la cantidad de dinero tiene que ser unificada y razonable y el pago tiene que ser hecho sólo una vez). Esta es la manera a auto fondos para

la Asociación, pero el objetivo principal de la Asociación de Entrenadores es de volver a poner dinero en la educación postescolar de entrenadores. El dinero reunido del honorario de la clínica (inclusive el honorario de la asociación/licencia) debe cubrir todos los costos de la clínica por lo menos 50% de los costos implicados (los ingresos totales) debe per-

manecer como ingresos para la Asociación de Entrenadores. El dinero ganado debe pertenecer a la Asociación de Entrenadores. Estas clínicas de capitación podrían ser organizadas durante los acontecimientos o torneos de más alta calidad. (Copa Nacional los juegos finales y Nacionales del Equipo, etc.) Los entrenadores podrían ver también algunos juegos, y en la capital o país (salvar los costos de la organización y a asistentes que participan los costos). En la clínica, el mejor entrenador de la temporada previa en todas las categorías debe recibir trofeos y diplomas por sus logros. Votar para el dirigente del año debe ser establecido. La clínica es también una oportunidad para reunir los entrenadores y para tener un tiempo social agradable. Las pruebas con el número grande de entrenadores, la clínica debe ser organizada según el nivel de entrenadores (los entrenadores de alto nivel, los entrenadores de la juventud o primero y en segundo lugar entrenadores de la división, los entrenadores de la juventud y es posible tener más de una clínica. La Asociación de Entrenadores juntos con la Federación Nacional debe mantener el prestigio y el registro de los entrenadores que asistieron las clínicas. En un caso que se entrena no puede asistir la clínica (el entrenador está enfermo, el entrenador está con el Equipo Nacional a bordo) él debe escribir un tema para la Asociación de Entrenadores y pagar el honorario doble de la clínica. La idea es de no ganar dinero de los entrenadores que no asistirán a la clínica, sino de tener todo los entrenadores presentes.

7. Desarrollo de Entrenadores

Todo dinero ganado debe ser utilizado para cubrir los gastos administrativos de la Asociación de Entrenadores, pero para cubrir también los costos que imprimen del boletín, la revista o las publicaciones publicadas por la Asociación de Entrenadores. La Asociación de Entrenadores debe tener también su página red (o formar parte de la página red Nacional de la Federación) y colocar toda información con



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

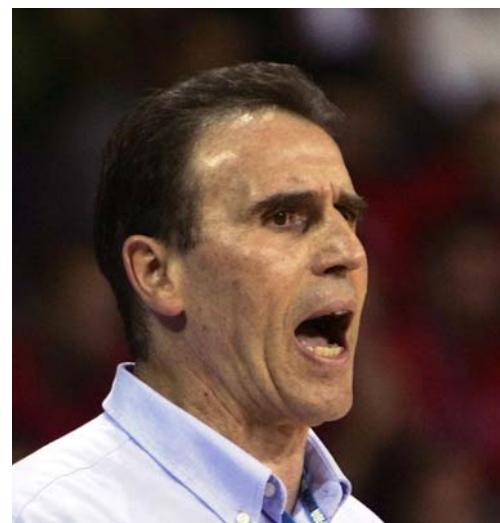
respecto a su organización, las actividades, clínicas, cursos, estudian las visitas, la educación, la historia, etc. Los entrenadores que buscan las oportunidades de trabajo deben tener su CV en la página red de la Asociación de Entrenadores. La Asociación de Entrenadores debe utilizar el dinero ganado para mandar la mayoría de los entrenadores de la perspectiva a estudiar las visitas o en el país o a bordo.

Si la visita del estudio es hecha dentro del país, los entrenadores tienen que asistir el período de la preparación o el período de la competencia de parte de los equipos de alta calidad (con resultados buenos durante el año), que compite en el nivel más alto de la competencia en el país. Otra oportunidad de tener la guía es durante la preparación nacional del equipo mayor o juvenil. Los entrenadores futuros podrían mirar esas preparaciones e incluso son implicados activamente en algunas de las actividades. Tercera opción es la de mandar a los entrenadores a la visita de la guía. Los entrenadores podrían asistir como competencias continentales de la juventud, la competencia de la juventud del mundo o la competencia mayor. Esto ayudaría a los entrenadores a ser actualizados con tendencias modernas en el baloncesto y para reunir nueva información. Los entrenadores futuros podrían visitar también las escuelas del baloncesto, los equipos/clubes, los equipos de NCAA, los equipos de NBA o centros de formación nacionales de juventud. En cualquier caso después de que los entrenadores de la guía deban preparar el informe escrito acerca de observaciones, las experiencias y el conocimiento ganado, y este informe deben ser presentados y deben ser circulados a todos los miembros de la Asociación de Entrenadores.

8. El Programa Educativo

El próximo paso es crear un programa educativo para todos los entrenadores dentro del país y la Federación Nacional debe preparar el programa educativo nacional y el de la certificación según la regulación de la educación dentro del país. Una de las posibilidades es de ligar el programa educativo con la Universidad Educación de Física, y otro es de crear su propio programa, inclusive seminarios, las clínicas o talleres prácticos. Es también posible combinar esos dos modelos y utilizar la Universidad de la Educación Física (u otra institución educativa de alta calidad) para clases teóricas y crear su propio programa de sesiones prácticas. En los países que no hay programa educativo hay una necesidad de tener el período de transición activo para todos los entrenadores (exp. tres años) recibir un cierto nivel de educación.

Después de este período nadie pueda ser un entrenador si él/ella no tiene un cierto nivel de educación. El reconocimiento antes de aprender tiene que ser tomado en consideración durante el establecimiento de los niveles de la educación (el fondo educativo previo y la experiencia de entrenadores y exjugadores tienen que ser tomados en consideración). En muchos países y durante muchos años en el pasado, entrenar fue una actividad voluntaria y los entrenadores que participaban sacrificaban muchas cosas en lo profesional y personal, estos viven para mejorar sus atletas o la estructura del juego así como programas del desarrollo de la juventud. Es necesario para reconocer tal logro y contribución siguiendo adelante con nuevo modelo, reconociendo el trabajo de los entrenadores y creando el ambiente





adecuado para recompensar el trabajo. En la mayor parte de los países que la federación tiene que implicar a maestros de escuela en la educación que entrena, crean un programa adecuado para ellos, y tiene en cuenta algunos maestros de escuela trabajando por años como entrenadores y estos tienen que ser reconocidos.

Es muy importante construir un sistema de enseñanza, que pondrá una referencia para personas que siguen entrenando, para seguir su educación y para poder entrenar a cada nivel. La meta es de crear un modelo de un entrenador que será más efectivo y listo para encarar nuevos desafíos y no sólo tener la

experiencia él/ella tendrá también el fondo académico y científico para acercarse a todo sujeto de deporte en una manera más informada. Desarrollando un programa educativo en el país permitirá a la Federación Nacional del Baloncesto a tener los estándares coherentes de entrenadores y jugadores reveladores y desarrollar el estilo del juego que queda la mentalidad y la habilidad física de los

La educación del entrenador debe aumentar la confianza y la competencia en la habilidad del entrenamiento y promover la mejora progresiva del conocimiento y la pericia.
jugadores. Después de la creación del instituto educativo reconocido, la Asociación de Entrenadores debe tener una influencia fuerte en su programa, los métodos educativos facilitados, y cree una red de expertos o conferenciantes que pueden realizar las lecciones en esas instituciones educativas. Los estándares nacionales deben ser flexibles y permitir características y tradiciones locales. Hay una necesidad de establecer los parámetros diferentes comprendidos del número de horas educativas, basado en la guía específica las líneas y los principios como especificados por educadores y especialistas calificados y por el número de años del entrenador, la experiencia de antes y después de cada nivel. Estos parámetros crearán la base fuerte para un sistema de enseñanza adecuado. La educación del entrenador debe aumentar la confianza y la competencia a entrenar, la habilidad y promover la mejora progresiva del conocimiento y la pericia. Debe incorporar la ciencia de deporte para permitir a los entrenadores a entender el enfoque de más profundidad a entrenar. La educación del entrenador tiene que aumentar el placer del deporte para todos los entrenadores y atletas y debe alentar el desarrollo innovador de la tecnología. La educación del entrenador debe ser pertinente y llenar los requisitos del deporte, es simplificada, flexible y amigable y debe ser progresiva. La educación del entrenador debe dar también las pautas para unos principios éticos de código y juego limpio que cada entrenador debe seguir.

La habilidad de predecir y prevenir la dirección errónea de la moralidad del deporte debe ser nuestro deber, nuestra visión y la herencia que debemos llevar a la próxima generación. Entrena la educación tiene que durar cierto número de horas teóricas y prácticas, e incluir un período de entrenar en el nivel apropiado. Esas horas tienen que ser incorporadas en el número de niveles (los modelos) que permitirá la Asociación de Entrenadores y la Federación Nacional de Baloncesto a establecer un esquema de acreditación para entrenadores y sus niveles. La mejor opción es de tener entre tres y cinco niveles en los modelos de la educación de entrenadores. Más práctico y eficiente es de tener tres o cuatro niveles, simplemente porque el contenido y los recursos tienen que ser desarrollados para esos niveles y los presentadores que realizarán esos niveles no son fáciles de encontrar y comprometer. En caso del desarrollo de cinco niveles, la pregunta clave es cual es el contenido de cada nivel y quienes son los conferenciantes. Cada país tiene que tener en cuenta que ser un entrenador es a menudo ser un voluntario



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

de trabajo intenso para las personas implicadas. Es por esto qué la educación de entrenadores tiene que ser amigable, no demasiado costosa y apropiada para el ambiente. En algunos países hay un número inmenso de los entrenadores que terminaron todos niveles, pero ellos nunca entrenaron realmente ni han tenido éxito como entrenadores prácticos. A veces los entrenadores que no tienen el conocimiento científico pero tienen éxito como entrenadores prácticos. La educación de entrenadores tiene que encontrar el equilibrio entre las opciones y no ser una carga a los entrenadores. La educación de entrenadores no puede contestar todas las preguntas y cubrir todos los temas, pero la Asociación de entrenadores tiene la obligación de organizar clínicas adicionales, seminarios, conferencias y clínicas de capacitación para mantener el estándar alto de entrenar en el país.

9. "El baloncesto para Jugadores Jóvenes"

Para poder ayudar a los países que no tienen los recursos y los materiales didácticos FIBA publicó el libro "Baloncesto para Jugadores Jóvenes", que está disponibles en CD (FIBA entregara a cualquier NBF que solicita el CD) formato en seis idiomas; inglés, francés, español, ruso, árabe y chino. Las Federaciones nacionales del Baloncesto de Suecia, Bosnia-Herzegovina, Serbia y Montenegro, India, Finlandia, Croacia y Corea publicaron también el libro en sus lenguas maternas. El libro es un instrumento de trabajo poderoso para cualquier entrenador del baloncesto y cubre todas las técnicas de trabajo con jugadores de principiantes (baloncesto mini) hasta el baloncesto de categoría menor (jugadores hasta los 18 años). Los entrenadores que trabajan con jugadores jóvenes no pueden entrenar de la misma manera que entran a profesionales. Ellos deben desarrollar su propio estilo de trabajo que tiene en cuenta el desarrollo atlético y personal de jugadores. El objetivo del libro es de acercar a todos los entrenadores de una manera específica con trabajar con niños y adolescentes, destacando esos puntos y el contenido metodológico que deben predominar del baloncesto mini a júnior. El libro es sólo un ejemplo de cómo el programa y trabajo puede ser hecho y no esta dirigido para sustituir programas de entrenamiento existentes o contenidos que ya existen, pero para complementarlos, o para quedar donde tal programa no existe. El propósito del libro es de no decirle a cada entrenador exactamente lo que ellos tienen que hacer pero para guiarles por medio de un conocimiento básico sólido para que cada entrenador pueda desarrollar sus propios métodos. El libro es también usado como una base para cursos del nivel 1 y nivel 2 creado alrededor del contenido del libro y utilizado en el programa llamado entrenador joven. Cada curso debe durar cinco días con el máximo de 25 a 30 participantes. Hay una necesidad de tener el espacio de la reunión, gimnasio y a jugadores para el trabajo práctico.

Abajo están las pautas para los expertos que realizan el curso uno y curso dos.

10. Las Pautas para Expertos para el Primer Curso

Sesión del Curso 1 (día 1/mañana/cuarto)

- Auto introducción, introducción de cada participante y la explicación breve acerca del curso, junto con reglas de curso (dos partes, el primer curso este año, segundo curso el próximo año).
- Características del curso: Enfoque en los entrenadores que entran a Jugadores jóvenes, pequeños grupos de participantes (el máximo 25-30) y la participación activa de participantes (entrenando y recopilando). Las pautas para cómo seguir el libro escrito para este programa.



- El Primer ejercicio Activo. Los participantes son divididos en grupos de 4/5. Cada grupo tiene que discutir acerca del estilo del entrenador que entrena jugadores jóvenes (15 minutos de discusiones). Al final, cada grupo presenta las conclusiones. El experto puede escribir las ideas fundamentales en una pizarra.
- Algunas explicaciones del experto (pagina 34 del libro y otros relacionados con estilo general del entrenar en estas categorías).
- El papel educativo del baloncesto. El experto puede preguntar a los participantes acerca de este tema. Una discusión abierta puede estar muy interesante. El experto da la reacción y la información que siguen el capítulo 1 del libro.
- La explicación Breve del libro. El curso no atravesará el libro entero. Sólo los aspectos principales serán destacados. El libro proporciona más información. Ellos deben estudiar el libro después del curso. Haga comentarios acerca de ejercicios prácticos y los de la Prueba del libro.

La sesión 2 (día 1/tarde)en cancha

- Mini-Baloncesto -Pasarela.
- La explicación Breve acerca de las metas y conceptos básicos del Mini-Baloncesto y categorías de Pasarela.
- La explicación Breve acerca del desarrollo físico de jugadores de Mini-Baloncesto.
- La explicación Breve acerca de las sesiones de entrenamiento en estas categorías.
- La explicación Breve acerca de la conducta del entrenador en estas sesiones de entrenamiento.
- La Explicación a los jugadores acerca del propósito de cada ejercicio.
- Las Demostraciones. Reglas fáciles. La clase de ejercicios. Refuerzo.
- El experto muestra estos conceptos entrenando a los jugadores con ejercicios relacionados al desarrollo físico y fundamentos básicos (los capítulos del libro 6 y 7).

La sesión 3 (día 2/mañana) en cancha

- Mini- Baloncesto - Pasarela.
- Los principios para el desarrollo de los fundamentos del baloncesto.
- Los conceptos básicos (el libro pagina 152 y después). Aprendiendo globalmente.
- Cómo mejorar la atención de los jugadores (la meta de los ejercicios, enfocar en esta meta, etc.).
- Experto muestra los conceptos (incluyendo conceptos del día anterior) entrenando a los jugadores con ejercicios relacionados a los fundamentos básicos (los capítulos 6, 7).

La sesión 4 (día 2/tarde) en cancha

- Cadete- Juveniles.
- El entrenamiento analítico para desarrollar fundamentos específico del baloncesto. Explique el concepto del entrenamiento analítico. Insista en el entrenamiento metodológico.

Los participantes entran a los jugadores con metas y específicos de entrenamiento analítico (entrenando de pases, lanzamiento, etc.).

- Experto observa a participantes y da retroalimentación (feedback). Algunos participantes recopilan



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

la conducta de entrenadores de los compañeros.

La sesión 5 (día 3/mañana) en cancha

- Cadete - Juveniles.
- El Desarrollo individual de la decisión táctica - haciendo.
- La Explicación de conceptos (el libro pagina 295-309).
- Experto demuestra y explica entrenando jugadores.

La sesión 6 (día 3/tarde) en cancha

- El Mini-Baloncesto - Pasarela.
- Practicando los fundamentos del baloncesto: pasando, recibiendo, dribbling, "shooting pivoting".
- Participantes son divididos en pequeños grupos para organizar los ejercicios. Luego ellos realizan los ejercicios. Algunos participantes recopilan la conducta del entrenador.
- Experto observa y da la reacción.

La sesión 7 (día 4/mañana) en cancha

- Mini-Baloncesto - Pasarela.
- Practicando 1 contra 1, 2 contra 2, 3 contra 3, 4 contra 4 y 5 contra 5.
- Misma metodología de la sesión 6.

La sesión 8 (día 4/tarde) en cancha

- Cadete - Juveniles.
- El Desarrollo de conceptos básicos de la defensa en equipo. Explicaciones básicas del experto.
- Participantes observan a jugadores y tienen que detectar las acciones correctas y equivocadas.
- El Experto dirige uno/dos ejercicios.
- Participantes dirigen uno/dos ejercicios. Algunos participantes registran la conducta del entrenador.

La sesión 9 (día 5/mañana) en cancha

- Cadete - Juveniles
- El Desarrollo de conceptos básicos de ofensiva en equipo.
- Misma metodología de la sesión 8.

La sesión 10 (día 5/tarde) en salón

- El Resumen y las conclusiones con participantes.
- Pequeños grupos para discutir sobre el curso. Luego, se abre la discusión.
- La explicación Breve acerca del segundo curso.

11. Las pautas para Expertos para el Segundo Curso

La sesión 1 (día 1/mañana) en salón

- Auto introducción, introducción de cada participante y la explicación breve acerca del curso (el Énfasis una participación activa).
- Las Discusiones acerca del contenido tratado durante el primer curso y la vista general del estilo de entrenar jugadores jóvenes.



- Preguntar a participantes para su actividad que entrena durante el período entre los dos cursos (las Experiencias, Útiles conceptos del primer curso aplicado durante este período).
- La discusión General.

La sesión 2 (día 1/tarde) en cancha

- La sesión Práctica: Aprender a enseñar el Mini-Baloncesto y 13 - 14 años de edad.
- Participantes divididos en pequeños grupos. Cada grupo organiza y realiza los ejercicios. Los compañeros de equipo de otros grupos recopilan. La reacción del experto.
- Expertos valoran el conocimiento de primero curso.

La sesión 3 (día 2/mañana) en salón

- la sesión Teórica: La planificación de las actividades del baloncesto.
- El Contenido del capítulo 2 del libro. La explicación del experto.
- Las tareas para los participantes: planificando una semana.

La sesión 4 (día 2/mañana) en cancha

- La sesión Práctica: Aprender a enseñar el Mini-Baloncesto y 13 - 14 años.
- Misma metodología de la sesión 2.

La sesión 5 (día 2/tarde) en cancha

- La sesión Práctica: Aprender a entrenar 15 - 18 años; los conceptos avanzados.
- Misma metodología de la sesión 2

La sesión 6 (día 3/mañana) en salón

- La sesión Teórica: Organizar ejercicios durante la sesión de entrenamiento.
- El Contenido del libro en el capítulo 3.
- Empezando con el ejercicio activo. Pequeños grupos para organizar un ejercicio de entrenamiento.
- Abre la discusión acerca de conceptos usados para organizar el ejercicio.
- La Reacción y las explicaciones del experto.

La sesión 7 (día 3/mañana) en cancha

- La sesión Práctica: Aprender a entrenar 15 - 18 años de edad; concepto avanzado.
- El Experto dirige a los jugadores utilizando conceptos avanzados incluidos en el capítulo 8.
- Participantes observan al experto.

La sesión 8 (día 3/tarde) en cancha

- Trabajo Práctico: Los participantes serán divididos en pequeños grupos y trabajarán con los jugadores como entrenadores. Las instrucciones y la reacción de expertos.
- Misma metodología de la sesión 2.

La sesión 9 (día 4/mañana) en salón

- La sesión Teórica: Los ejercicios guías durante sesiones de entrenamiento.
- El Contenido del capítulo 4
- Experto debe acentuar los conceptos que él ha encontrado más débil de la observación de participantes.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

La sesión 10 (día 4/mañana) en salón

- Las lecciones Teóricas: Dirigir partidos.
- El Contenido del capítulo 5.
- Experto explica los conceptos principales de la conducta del entrenador durante los partidos de acuerdo con el capítulo 5.

La sesión 11 (día 4/tarde) en cancha

- Trabajo Práctico: los participantes serán divididos en pequeños grupos y trabajarán con los jugadores como entrenadores. Las instrucciones y la reacción de expertos.
- Partidos de 10 a 15 minutos. Los participantes tienen que dirigir un equipo. Ellos deben pedir por lo menos un tiempo muerto. (time out)
- Compañeros de equipo registran la conducta que recopilan.
- La Reacción y la explicación del experto.
- Participantes deben utilizar los conceptos discutidos en la sesión 10.

La sesión 12 (día 5/mañana) en cancha

- Trabajo Práctico: los participantes serán divididos en pequeños grupos y trabajarán con los jugadores como entrenadores. Las instrucciones y la reacción de expertos.
- Lo mismo que la sesión 11.

La sesión 13 (día 5/mañana) en cancha

- La sesión Práctica es para aclarar las dudas de participantes y para contestar toda clase de preguntas.
- Experto pregunta las dudas y explican utilizando los jugadores.
- Experto puede utilizar esta sesión para localizar con toda precisión los aspectos más importantes. Y también para explicar el baloncesto los aspectos que quizás necesiten la atención especial.

La sesión 14 (día 5/tarde) en salón

- Resumen y conclusiones con los participantes. Abra discusión abierta.
- Expertos pueden dar consejos alentadores a los participantes sobre su futuro como entrenadores de jugadores jóvenes.

12. "Hoops Coach"

Además del libro, FIBA produjo "Hoops Coach", educativa de CD que promueve el juego del baloncesto de todos los aspectos y combina la teoría. FIBA filmó a cinco jugadores, que juegan en cinco posiciones diferentes (base, escolta, delantero, el delantero fuerte y centro). Esos jugadores de alto nivel demuestran varias habilidades básicas en sus posiciones y muestran los secretos de su éxito. Qué puede ser visto en esta rama educativa de CD no es la única manera de trabajar en fundamentos de baloncesto pero ha ayudado a esos cinco jugadores tremadamente hacia sus carreras. Creemos que el desempeño de cada detalle es muy importante y de ahí que ofrezcamos la experiencia a todo usted. Creemos firmemente, que en adición al trabajo fuerte, éstos pequeños secretos van ayudar a mejorar el juego del baloncesto.



"Hoops Coach" tiene el contenido siguiente:

Instrucciones de video: Esta sección muestra las instrucciones en forma de texto y videos. Cada video cubrirá la teoría, en la práctica en el gimnasio y juegos editados para mostrar la ejecución verdadera.

La fisiología: esta sección cubre la importancia de ejercicios fuera de la cancha para prevenir lesiones y alcanzar el máximo rendimiento. Los videos editados muestran la manera correcta de hacer los ejercicios. La sección de esta parte ayudará a usuarios a individualizar sus prácticas basadas en sus necesidades y el individualismo.

La nutrición: esta sección cubre los principios de la teoría de nutrición. Otra vez, los usuarios podrán hacer a la medida los planes de comida y dietas, y entonces los imprime para la referencia.

Pregunta y Respuestas: Esta sección cubre la mayoría de las preguntas comunes con respuestas en video de los jugadores. También, los jugadores podrían expresar su propio mensaje a la comunidad del baloncesto.

Campaña de No a las drogas: Esta sección incluye mensaje de video de jugadores contra drogas y narcóticos.

Diversión: Estos "screen savers" y "desktop images" de secciones de fotos junto con videos editados de jugadores en la nota más personal. FIBA "Hoops Coach" es entrenar un recurso adicional que ayudará a los entrenadores a conducir clínicas y demostrarles a los jugadores que detalles son importantes y como llevarlos a la perfección.

Los entrenadores deben utilizar todos los recursos posibles para ponerse al día y ensillarle a los jugadores.

13. "FIBA Assist Magazine"

Para poder compartir las mejores experiencias y para estar al día de acuerdo a las innovaciones, FIBA empieza con las producciones de "FIBA Assist Magazine". Lanzando "FIBA Assist Magazine" nosotros hemos tomado el desafío para producir una revista que participará en el desarrollo adicional del deporte del baloncesto. La revista bimestral es diseñada para ser un vehículo conciso de comunicación con un énfasis en la enseñanza del baloncesto junto con un estudio de todos los otros componentes de la realidad del ambiente del baloncesto de hoy. Nuestra responsabilidad primaria es de alcanzar una sensibilidad editorial que se esforzará por capturar y transmitir el espíritu del baloncesto. El contenido será engranado en proporcionar la combinación correcta de información de fuentes informadas dentro de la comunidad del baloncesto en cuanto a los aspectos técnicos que van de la iniciación al baloncesto completamente hasta la competencia mayor, a la medicina deportiva, enseñando a ayudantes, la regulación y el arbitraje del deporte, las facilidades donde jugar el baloncesto, manejando las federaciones del baloncesto además de proporcionar el alcance en cuanto a administración del acontecimiento y además del lado del mercadeo del Deporte. Las palabras claves son la educación y la instrucción.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

El contenido de la revista:

1. Entrenando para todos los niveles de la edad y todos niveles competitivos
2. Arbitrando y administrando el juego del baloncesto - incluyendo mesa de oficiales y comisionados del partido.
3. Psicología y Motivación
4. Medicina
5. Condicionando y Fisioterapia
6. Mercadeo
7. Administración
8. Administración del acontecimiento y el análisis de eventos pasados continentales y mundiales
9. Presentación de Asociaciones de Entrenadores
10. Presentación de las Zonas de FIBA, las Federaciones y las Ligas Nacionales en varios países
11. Equipo y la construcción de facilidades
12. Baloncesto Mini y Escuelas de baloncesto. Estos campos principales pueden ser suplementados por áreas especiales del interés en algunos asuntos. Esperamos que esta revista bimestral, que estará también disponible para la descarga en nuestro sitio red y como una ROM de CD, acudirá a todo los que han sido responsables del tremendo progreso del baloncesto global en los años recientes: los entrenadores, los maestros, los médicos, los entrenadores, los árbitros, los administradores y los directores.

Simplemente todo los que aseguran el desarrollo de nuestro deporte. Esperamos que el "FIBA Assist Magazine" será el principio de una vida de aprendizaje y compartir. Tenemos para utilizarlo también como nuestro instrumento promocional y un vehículo para el cambio de información, nuevas ideas y las tendencias en el campo que entrena y en otra parte.

14. Programa de Solidaridad Olímpica

Otra manera adicional para mejorar la educación de entrenadores es dada a las Federaciones Nacionales a través del Programa Olímpico de la Solidaridad. Esta oportunidad excelente es dada a cada Federación Nacional vía sus Comités Olímpicos Nacionales por el Comité Olímpico Internacional (la Solidaridad Olímpica), que maneja esos programas de su sede en Lausana.

Hay tres oportunidades diferentes para el desarrollo de entrenadores y éos son:

1. Cursos técnicos
2. Beca para entrenadores
3. Desarrollo de la estructura de los Deporte Nacionales

14.1 Cursos Técnicos.

El programa más utilizado y explorado es el Curso Técnico cuyo objetivo es de desarrollar los entrenadores locales. La federación Nacional tiene una posibilidad para recibir a experto internacional en una bases cortas del término (el máximo 15 días) que realizará un programa para entrenar entre-



nadores nacionales que siguen el plan establecido por FIBA. FIBA nombraría a expertos internacionales y el curso internacional podría ser nivel 1, el nivel 2 o nivel 3, dependiendo del conocimiento y la experiencia de los entrenadores en el país, así como en el pedido de la Federación Nacional.

Como primer paso la Federación Nacional debe someter el pedido a su Comité Olímpico Nacional bien temprano (en septiembre el último del presente año para el curso que sería tenido el año próximo). Un formulario de solicitud oficial que solicita que la organización de un curso técnico debe ser sometida por el NOC, inclusive toda la información necesaria las fechas tal como propuestas, el número de participantes, el presupuesto detallado, de ubicación etc. El NOC se someterá un pedido a la Solidaridad Olímpica para la organización del curso técnico. Para permitir las Federaciones Internacionales a nombrar al experto más conveniente, los formularios de solicitud de NOC deben alcanzar la Solidaridad Olímpica por lo menos tres meses antes del comienzo del curso. La Solidaridad olímpica estudiará el pedido y mandará la información repleta a FIBA, para el nombramiento de un experto. FIBA contactará la Federación Nacional en el país donde el curso es organizado. FIBA confirmará a la Solidaridad Olímpica, la organización del curso y el nombre del experto nombrado.

Tras el recibo de esa información, la Solidaridad Olímpica mandará un pago anticipado de 75% del presupuesto asignado al NOC. Siguiendo la conclusión del curso y el recibo de los informes respectivos, la Solidaridad Olímpica hará el pago del balance del presupuesto. El Comité Olímpico Nacional recibe cierta asignación de la Solidaridad Olímpica para varios programas y todos deporte, y para la distribución de los cursos y asignaciones a las Federaciones Nacionales por su Comité Olímpico Nacional a veces no es adecuada, y NOC tiene que considerar todos los deporte quien toman su decisión acerca de la asignación de dinero y otras dificultades.

Muy a menudo la Federación Nacional se le es dado sólo un curso durante un período de cuatro años. La asignación para el Curso Técnico podría ser \$8.000 a \$10.000 EEUU, que es más de suficiente en organizar el curso. Recomendaríamos totalmente que esa Federación Nacional del Baloncesto coordine su pedido con su Comité Olímpico Nacional y para incorporar el Curso Olímpico de la Solidaridad en sus programas regulares de la educación que entran. La Solidaridad olímpica cubrirá el transporte internacional para el experto (billete de avión y visa, donde sea necesario), las indemnidades diarias de los expertos (la cantidad es establecida en el acuerdo mutuo con FIBA) y los costos de la organización cubiertos por el presupuesto asignado por la Solidaridad Olímpica al anfitrión NOC. Dentro de un mes de la conclusión del curso, los informes siguientes deben ser sometidos a FIBA y la Solidaridad Olímpica: el informe administrativo, completados por el NOC y acompañado donde posible por cortes de fotografías y prensa; un informe suplementario que da los resultados logrados por cada participante en el examen final; el informe financiero, completado por el NOC y acompañado de la justificación detallada del gasto; el informe técnico, completado por el experto. Alentaríamos cada





FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

Federación Nacional a utilizar esta oportunidad como esto podría ser la manera adicional de mejorar sus entrenadores.

14.2 Beca para Entrenadores

Este programa tiene como objetivo ofrecer a entrenadores que trabajan en el nivel nacional y tienen la más alta calificación oficial, la oportunidad de añadir el conocimiento

tomando la parte en diferentes programa de capacitación internacional. Una opción es de ofrecer beca individual a entrenadores para seguir el entrenamiento básico en la ciencia deportivo y obtener el reconocimiento del nivel mas alto de universidad en un centro o universidad identificados por la Solidaridad Olímpica.

Otra opción es pensada permitir el entrenador a actualizar su conocimiento y aumentar su experiencia profesional en el baloncesto, y estos seminarios o los cursos deben ser reconocidos por la Solidaridad Olímpica también. Esto podría ser hecho también en centros de entrenamientos de alto nivel o un club de deportes conocido por su buen trabajo y apropiado. La Federación Nacional tiene que someter la propuesta a NOC pronto

(en septiembre del presente año y del ultimo del año siguiente) El solicitante debe optar para uno de esas dos opciones y que NOC someta una aplicación a la Solidaridad Olímpica. Tenga presente esa Solidaridad Olímpica otorga sólo una Beca Olímpica por NOC por año, que es un número muy pequeño. Los entrenadores que aplican deben formar parte de la Federación Nacional, tener cierto requisito reconocido en su país y tener la experiencia práctica como un entrenador. Ubicaciones de entrenamientos para el entrenamiento de las ciencias del deporte son:

El Instituto nacional de Deporte y Educación Física en París, Francia, la Universidad de la Educación Física en Budapest, Hungría, Centro de alto Rendimiento en Barcelona, España, Programa Internacional africano deportivo et D (PAISAC), Ð de Montreal Québec, Canadá y el Ciclo de Internacional Dolite Deportivo Lausana (CISel) - Suiza. La Solidaridad olímpica está también lista para considerar otros tipos de pedidos con tal de que la instrucción propuesta sea académica y llevará al premio de un diploma reconocido. Un formulario de solicitud oficial que solicita que una beca Olímpica debe ser presentado a la Solidaridad Olímpica, debidamente completado y firmado por el NOC, la Federación Nacional y el solicitante. La longitud de la beca Olímpica depende del programa de capacitación seguido por el entrenador y puede variar (la duración promedio de 1 a 6 meses).

La Solidaridad en general Olímpica cubriría la instrucción, los costos de la casa y comida (pagó directamente al centro de formación), los costos del transporte, la enfermedad y el seguro contra accidentes y débilmente indemnidad a través del período de la instrucción. A fines del curso FIBA y la Solidaridad Olímpica debe recibir un informe de NOC en cómo el plan de instrucción fue seguido e informa por un centro inclusive la evaluación general del becario. La única diferencia entre la instrucción en la ciencia del deporte y la instrucción deportiva y la instrucción específica es la que puede durar de 1 a 3 meses.

En general ambas opciones son difíciles de obtener porque NOC podría tener una beca por año para todos los deportes y FIBA todavía no tiene sus instituciones educativas aprobadas que serían aún más



útiles. Alentaríamos cada Federación Nacional a aplicar regularmente para esta opción, pero no ser demasiado optimista acerca de la posibilidad para obtenerlo.

14.3 Desarrollo de la estructura del deporte nacional

Esta opción es excelente pero es la menos utilizada por las Federaciones Nacionales. El objetivo principal de este programa es de permitir NOC para desarrollar el deporte nacional y entrenando la estructura nacional aplicando un plan de la acción para el deporte específico. La Solidaridad olímpica ofrecerá a NOC un entrenador de nivel alto al exterior por un espacio de tiempo específico (3 a 6 meses). El experto internacional será implicado especialmente en la instrucción de entrenadores locales, el apoyo y la instrucción de los atletas, mejoran los programa de capacitación diferentes, tienen dispensarios y seminarios etc. El experto internacional proporcionará también ayuda a los deportes existentes estructurados y ayudan al deporte para establecer nueva estructura y establecer con la Federación Nacional coherente y práctica a largo plazo desarrollando los planes.

Como en el caso previo la Solidaridad Olímpica aprobará sólo un programa de desarrollo por NOC por año.

Mismo como previa la Federación Nacional tiene que someterse la propuesta a su NOC bien en avance (en septiembre de presente año el último por el año siguiente). La Federación Nacional debe proporcionar una aplicación precisa y detallada que contiene la información siguiente: la estructura deportivo que tiene que ser desarrollado (la estructura existente, el análisis de la instrucción las necesidades), los objetivos apuntados, el plan propuesto de la acción, la duración del programa y el presupuesto general que justifican los artículos diferentes. El NOC o la Federación Nacional deben tener a una persona que actuará como a oficial de enlace para todos asuntos relacionados a la administración del archivo en el país.

La medida del programa local del desarrollo depende del plan de la acción aprobado y en el presupuesto asignado al NOC (la duración media 3 a 6 meses). La Solidaridad olímpica cubriría los costos en las bases del plan y el presupuesto aprobó (generalmente asignación para este programa está entre US\$ 20.000 y US\$ 25.000). En costos generales de transporte, los gastos de expertos en el país y la enfermedad y el seguro contra accidentes serán cubiertos.

En la conclusión de proyecto de el FIBA y Solidaridad Olímpica debe recibir un informe detallado de la Federación Nacionales y NOC con cortes de fotos y prensa, describiendo la implementación del plan de la acción y resultados de cemento como comparado con los objetivos inicialmente definido e informa del experto en la implementación del programa y resultados. Esto es el programa muy útil y nosotros recomendaríamos totalmente las Federaciones que Nacionales utilizarlo. Este programa podría ayudar también las Federaciones Nacionales a tener el entrenador nacional del equipo para el cierto espacio de tiempo. Tenga presente esa Solidaridad Olímpica otorga sólo un programa por NOC por año, que es el número muy pequeño.

15. Tenga presente

Durante los años, cada Federación Nacional tiene que crear una base de datos (la historia educativa en



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

el programa de la certificación de dirigentes) donde todos entrenadores deben tener a cada nivel por lo menos el conocimiento mínimo de fondo y la certificación mínima. La licencia no es un debe y en cada Federación Nacional nosotros tenemos a árbitros licencian pero los entrenadores licencian y esto tiene que ser hecho. Entrena la Asociación es fácil de aplicar e incorporar en las actividades Nacionales de la Federación. Los dispensarios del refresco deben ser vistos como una reunión social de entrenadores y sus dos días, no como una obligación. Cada Federación Nacional tiene

que reconocer cierto centro, la universidad o la escuela para ser aprobadas la institución educativa nacional para entrenadores. Todo esos pasos quizás tomen espacio de tiempo largo para aplicar pero esto es un debe y esto tiene que ser hecho. La meta de la educación de dirigentes y programas de evaluación debe ser de desarrollar los entrenadores que pueden jugar un papel significativo en la creación de un ético y cuidando la sociedad atlética. Por el ejemplo de su diario vive, su educación superior y la experiencia serán reflejadas. Siguiente las tendencias de métodos modernos para el desempeño atlético alto, los entrenadores actuarán como modelos a imitar positivos y tendrán un impacto social positivo en el desarrollo. Esto desarrollaría y traería nuestro deporte en un nivel y el baloncesto más alto sería ganador en este proceso.

La comprensión de la Manera Larga pero Estructurada a la Cima El viaje entre su primer entrenador y/o dirigente experiencia a uno en un FIBA el Acontecimiento Internacional puede ser un largo uno. Mientras no es el objetivo principal de todos árbitros del baloncesto en el mundo, hay bastantes pasos que usted necesita tomar antes de alcanzar el próximo nivel. Este capítulo explica minuciosamente el sendero que cada árbitro debe seguir como ellos mueven de cada nivel de la competencia. Es un árbitro del baloncesto es más que apenas un trabajo, es un arte que comprende responsabilidades importantes para el futuro del deporte. Estas responsabilidades incluyen los otros docentes acerca de la belleza del deporte, jugadores más jóvenes docentes acerca del mejor comportamiento ético en y del campo del juego, y enseñando simplemente los otros lo que lo es de ser un árbitro de participar en crear nuevas vocaciones para otros.

3

COMPETIR



FIBA

We Are Basketball



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

3.4 ÁRBITROS



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

La comprensión de la Manera Larga pero Estructurada a la Cima

El viaje entre su primer entrenador y/o dirigente experiencia a uno en un FIBA el Acontecimiento Internacional puede ser un largo uno. Mientras no es el objetivo principal de todos árbitros del baloncesto en el mundo, hay bastantes pasos que usted necesita tomar antes de alcanzar el próximo nivel. Este capítulo explica minuciosamente el sendero que cada árbitro debe seguir como ellos mueven de cada nivel de la competencia. Es un árbitro del baloncesto es más que apenas un trabajo, es un arte que comprende responsabilidades importantes para el futuro del deporte. Estas responsabilidades incluyen los otros docentes acerca de la belleza del deporte, jugadores más jóvenes docentes acerca del mejor comportamiento ético en y del campo del juego, y enseñando simplemente los otros lo que lo es de ser un árbitro de participar en crear nuevas vocaciones para otros.

COMPETIR — 3.4 ÁRBITROS



3.1 COMPETENCIAS	1
3.2 "SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO	21
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
3.4 ÁRBITROS	53
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	53
1. Introducción	55
2. Sendas para funcionarios	57
2.1 Sendas para potencialmente árbitros de élite	58
2.2 Sendas para árbitros	59
3. Panel de Árbitros	60
4. El Programa de desarrollo de Árbitros Nacionales (NRDP)	60
5. El Programa de Educación Nacional	63
5.1 Educación de Árbitro	64
5.2 Curso de Entrenadores	66
6. Evaluadores de árbitros/entrenadores	66
6.1 Papel del entrenador/evaluador de árbitro	67
6.2 Sendas para entrenadores de árbitros	68
6.3 Árbitros dirigiendo/Evaluación	69
7. Las Mujeres a Oficiar	70
8. La Política internacional de citas	71
9. Los Criterios de Selección para prospectos para la licencia FIBA	72
10. Ofician dos/tres personas	73
11. Website nacional	75
12. El Director de promoción nacional de Árbitros	76
13. Comisión Nacional de Árbitros	77
3.5 OFICIALES DE MESA	79



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

1. Introducción

Para realizar los programas exitosos del baloncesto en cualquier nivel nacionalmente, las Federaciones Nacionales necesitan tener en coloca una infraestructura de Arbitro que asegura que las necesidades del juego sean encontradas a cada nivel de participación. La infraestructura requiere el desarrollo de políticas, los procedimientos y los programas para ser promulgados para actividades domésticas, regionales, Nacionales e Internacionales de la Federación.

¿Qué es el papel del Árbitro?

1. Para ser independiente & neutral
2. Para saber comunicarse
3. Para tener un conocimiento excelente de la Regla pero saber cómo interpretar y ajustar las reglas
4. Para ser honesto
5. Para ser el ataque, atlético y seguro
6. Para ser valiente, justo y tolerante
7. Para ser Profesional
8. Para saber escuchar, cortés y "cool"
9. Para entender el juego y poder manejarlo
10. Los juicios de la Marca que personas entienden
11. Los equipos de la Guía por el sendero correcto
12. Recuerda que el juego es para los jugadores, entrenadores y espectadores.

Reclutando Árbitros

Porque personas toman este trabajo y que los mantiene envueltos:

1. La diversión
2. El amor del deporte y en el baloncesto particular
3. La fuente de ingresos
4. Ser implicado con los jugadores y entrenadores
5. La participación es vista para mantenerse en forma y hacer ejercicio
6. El aspecto social de reaccionar con personas con intereses comunes de todas caminatas de la vida
7. Aprender a cómo enfrentarse con situaciones de estrés y hacer los juicios
8. Desarrollar la confianza
9. Ser reconocido
10. Cómo manejar y tratar con la administración del conflicto
11. Cómo tratar con personas, es agradable y demostrar respeto
12. Promueve auto certeza y cómo aceptar la crítica y la evaluación
13. Mejora los procesos de la toma de decisiones y desarrolla a individuos para llegar a ser líderes
14. Enseña a personas a cómo ser flexible y como pensar en pie bajo presión



Los métodos de contratación

1. Las escuelas/las universidades/los colegios - jóvenes hembras/varones para controlar los juegos en sus respectivos grupos.
2. Competencias sociales proporciona los incentivos para jugar y oficial
3. Los jugadores ven una senda a officiar porque ellos no han podido cumplir sus ambiciones que juegan por varias razones por ejemplo demasiado pequeño, las heridas, etc.
4. Los jugadores/entrenadores experimentados que se jubilan pero todavía quieren seguir envueltos
5. Las hembras - controlan las competencias domésticas de día mientras niños están en el colegio
6. El uso de periódicos, la publicidad, los sitios web, la televisión
7. Los aviadores, los carteles
8. Correo directo de equipos y club
9. La nota abordar en Lugares de actuación de Baloncesto
10. Verbal/Palabra de boca

Retención de Árbitros:

Investigación indica que funcionarios se retiran por las siguientes razones:

1. Compromisos de trabajo o escuelas
2. Maltratado por oficiales y grupos que ofician el juego
3. Las restricciones de la herida
4. Razones familiares

Qué necesita pasar:

- Los Funcionarios del Equipo y Administradores que tienen una mejor comprensión del papel de los oficiales
- Sendas Claras para la progresión
- Mejor protección y el apoyo para los oficiales
- Mejor entrenamiento de oficiales y con mas sesiones de evaluación
- Mejor reconocimiento y el compañerismo con prójimo de funcionarios
- Mejorar paga y condición.

Aplica los códigos de conducta para jugadores, los entrenadores, los administradores, los funcionarios y los espectadores.

- Educa e informa la masa del apuro de officiar en el deporte.
- Les Explica la estructura de sendero de carrera a todos funcionarios, destacando los pasos disponibles a los que quieren el progreso por el sistema.
- Proporciona la cantidad y la calidad evaluando/entrenar a cada nivel de officiar.
- Promueve y utiliza modelos a imitar ya en el sistema.
- Proporciona apoyo y respaldo más fuertes para funcionarios inexperimentados por está disponible al mentor, discute y aconseja.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

- El reconocimiento más Fuerte de logros de funcionarios (los Premios, las presentaciones, establecen a un profesional del reconocimiento- el gramo).
- Más recompensas (no monetario) y la participación como un grupo, las funciones por ejemplo sociales, las reuniones claves bajas, los oradores invitados en reuniones, debates en grupo regulares y cambia para todos funcionarios.
- Mejor apoyo y la reserva de oficiar los grupos, el uso de consejería.
- Adicional educativo y las sesiones de capacitación, para ayudar específicamente a funcionarios en sus primeros doce meses de oficiar.

2. Sendas para funcionarios

Las Federaciones Nacionales necesitan desarrollar las sendas para Funcionarios si sus programas respectivos son de triunfar Llaves a oficiar las sendas:

- Nacionalmente Le acreditó a Arbitro los Programas de la Educación que son la competencia basada.
- Los programas de la educación de Arbitro que comienzan con el baloncesto recreación/doméstico por a FIBA puede- dilates
- Cada nivel del programa requiere la presentación del curso del Baloncesto y la competencia Nacional formal se basaron la evaluación para promover adelantamiento por el sistema.
- Bajo sujetar todos los cursos, es un Cursos de Entrenador/Evaluador de Arbitro y Programa nacionalmente producido y acreditado.
- Los programas de educador de Entrenador/Evaluador de Arbitro con graduó progresión de acreditación.
- Los programas de Educador con graduó progresión de acreditación.
- Oficiando la experiencia en varios niveles y estándares, junto con la formación académica y entrenar permite funcionarios para mejorar y el progreso.
- Experimenta antes que nada es ganado en el nivel doméstico, recreativo y local, progreso a Regional/la Provincia el nivel Menor, el nivel Mayor Regional y entonces en el nivel Nacional.
- Los cursos de la Educación, los campos, los dispensarios para ser proporcionados a los funcionarios como una parte esencial de la senda
- a través de estos funcionarios de progresión debe recibir entrenar de calidad de Entrenadores de Arbitro/Evaluadores, funcionarios mayores y sus iguales.
- Jóvenes funcionarios talentosos son identificados en programas Regionales para entrenar adicional.
- Además de entrenar basado local, jóvenes funcionarios talentosos que son identificados por sus cuerpos respectivos, son incluidos en un Programa Nacional del Desarrollo de árbitros (NRDP).
- El Programa de NRDP proporciona entrenar adicional, la educación y las experiencias mucho más allá de lo que ellos recibirían normalmente en sus programas Regionales.
- Entrepáños Nacionales son formados para oficiar en los niveles Nacionales más altos de la competencia.



Por ejemplo:

- La Liga Nacional de Hombres.
- La Liga Nacional de Mujeres.
- La División Nacional Un Hombres y mujeres se Alían.
- Progresión Estructurada a través de la educación mientras ganando la experiencia por ser expuesto a varios niveles del baloncesto, comenzando con niveles y progreso Regionales a Competencias Nacionales y finalmente Internacionales ✓ rastreando Rápidamente las políticas y los procedimientos para jugadores de alta calidad anteriores y entrena.

2.1 Sendas para potencialmente árbitros de élite

1. El Nivel de principiantes O Árbitros corren el Mínimo de de acreditación 12 Años de de edad Ofician el doméstico/menor y Progresión mayor de de baloncesto dependiendo de los estándares y la habilidad
2. Nivele a Un Árbitros corren el Mínimo de acreditación 16 Años de de edad Ofician el doméstico/menor y el baloncesto mayor, posiblemente en una progresión plana más alta de Desempeño de determinan la longitud del período en el nivel y subsiguiente de escalas salariales. Incluyó en el Programa Menor Regional del Desarrollo
3. Planos Dos Árbitros corren el Mínimo de Ø de acreditación 18 Años de de edad Ofician el doméstico/menor y el baloncesto mayor en una progresión plana **OVERFLOW** del Desempeño de determinan la longitud del período en el nivel y Subsigiente de escalas salariales Incluyó en el representativo Menor de competencias Incluyó en el primer año del Nacional del Programa del Desarrollo de Árbitros Incluyó en el fondo llamado de representativo, Regional y mayor de entrepaño Asiste Campeonatos Nacionales Menores, generalmente Abajo Y Bajo 16Os Asiste el Campo Nacional del Desarrollo como un representante Regional
4. Planos Tres Árbitros corren de acreditación Oficia en el Regional de Entrepaño de Campeonatos Incluyó en el Entrepaño Nacional (Plana C) como un miembro de NRDp que oficia la División Nacional Un Segundo de juegos de mujeres o tercer año en el de NRDp Asisten los Campeonatos Menores Nacionales, generalmente Bajo 16, Bajo 18 Asisten el Campo Nacional del Desarrollo como representante de NRDp
5. El Miembro nacional del Entrepaño que oficia la División Nacional de Hombres Uno y la Liga Nacional de Mujeres (WNBL) Ø más de 21 Años de edad Ofician final de Regional de Liga Oficia la Liga Nacional antes de la temporada del Baloncesto de Hombres (NBL)
6. El Miembro nacional del Entrepaño que oficia la División de Hombres Uno, WNBL y los juegos limitados de NBL (Entrepaño de novato 3) de NBL
7. El Miembro nacional del Entrepaño oficiando regularmente la División de Hombres Uno, WNBL y los juegos de NBL (Pone panel 2 y 1) NBL. Designado a no FIBA sancionó los juegos internacionales dentro del país (los juegos amistosos)
8. Asista dispensario de candidatos de FIBA para recibir la licencia de FIBA. - Antes de 35 Años de edad Oficia los juegos internacionales en la patria y viajando en el exterior los equipos



FIBA

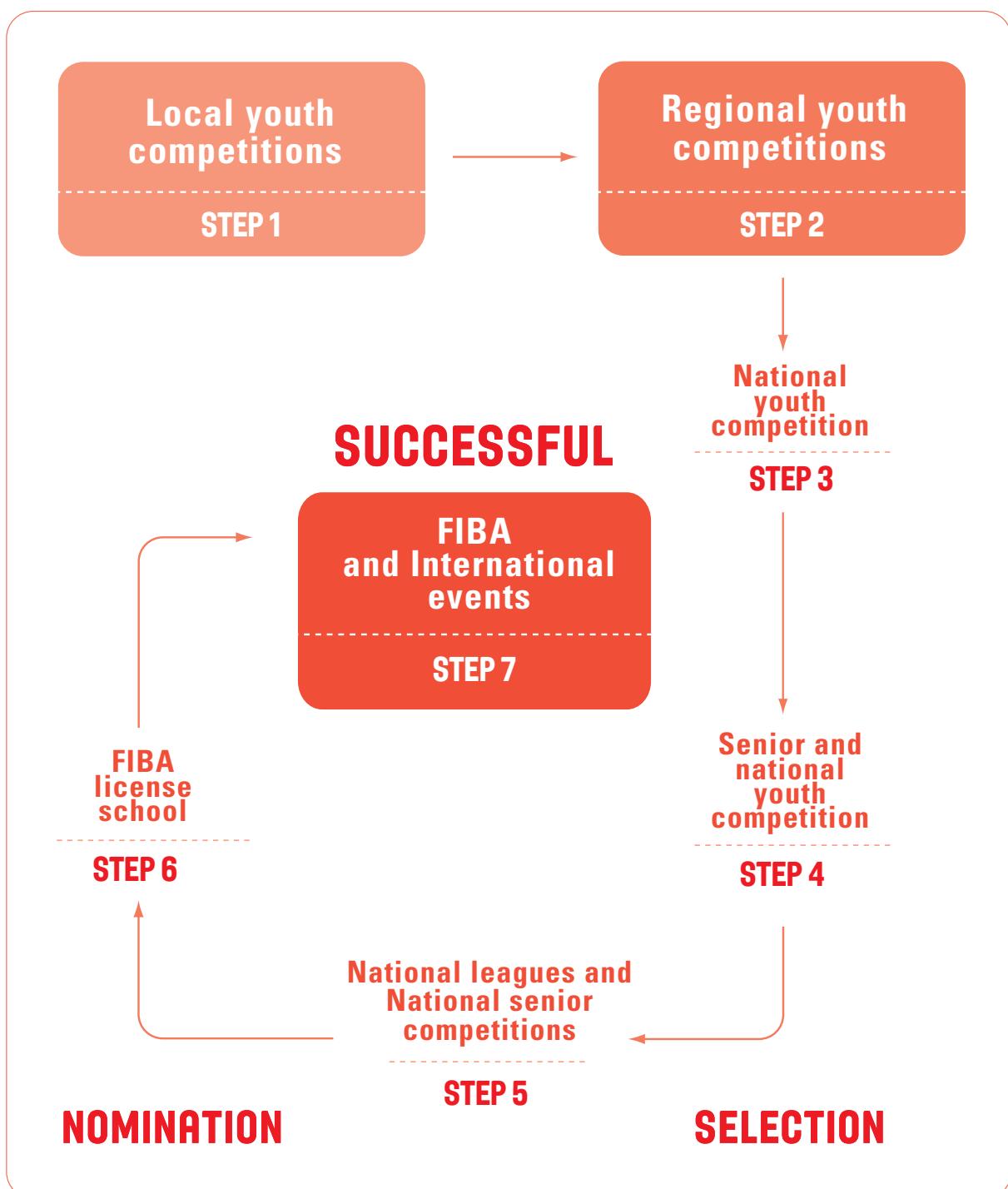
We Are Basketball

COMPETIR

3

9. Oficie en FIBA los acontecimientos internacionales. (Campeonatos mundial/juegos olímpico)

2.2 Sendas para árbitros





3. Panel de Árbitros

Por qué:

- Proporcionar la calidad funcionarios y Entrena/Evaluadores de Arbitro que encuentran las necesidades del desarrollo de ambos funcionarios, las Ligas Nacionales de Ligas y apuntalamiento.
- Proporcionar las oportunidades para árbitros para desarrollar a su potencial repleto.
- Mejorar la cantidad y la calidad de la entrada de la Regional/Provincia y Oficiar Nacional los cuerpos.
- Iniciar trabajar bueno las relaciones con todos cuerpos pertinentes del baloncesto.

Cómo:

- El Panel Comité Nacional.
- La Formulación del panel Nacional.
- Rostering y la política de citas para cada nivel dentro de una liga.
- Controlando y la grabación de desempeños.
- La Revisión de entrepaño y nivela dentro de una liga.
- Los Procedimientos para tratar con de funcionarios que vuelve después de poco rendimiento de de herida/indisponibilidad
- los procedimientos Final de la cita.
- La evaluación de la Salud y la Teoría y procedimientos.
- Días Nacionales de Acción.
- Los Puntos del énfasis.
- El Papel de Entrenador/Evaluador de Arbitro.
- El Papel de Indica/Provincias.
- Comunicaciones.

4. El Programa de Desarrollo de Árbitros Nacionales (NRDP)

El Programa debe ser basado en:

1. Programe la Filosofía
2. Los Criterios de la selección
3. El proceso de selección
4. Las Áreas estratégicas
5. La Enseñanza personal - uno en un entrenar
6. La Enseñanza del equipo - el grupo que entrena
7. La creación de la habilidad para miembros
8. Los requisitos y los Procedimientos.
9. La Supervisión de la regional/provincia
10. la Integración Nacional



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

UN EJEMPLO DE UN PROGRAMA DE SENDA ESPECIAL:

LA DECLARACION DE OBJETIVOS

Para identificar, educar y proporcionar entrenar e instrucción adicionales por un programa planeado del desarrollo, para esos funcionarios que han demostrado el interés y el progreso potencial a un nivel del élite.

EL OBJETIVO

- identificar a funcionarios talentosos, desarrolle y los ayuda hacia su potencial repleto por entrenar e instrucción.
- Desarrollar aptitud social, física y personal para comunicarse. Los Miembros de

SELECCIÓN DE CRITERIA

Miembros deben:

1. Demuestre la habilidad necesaria que oficia en la Regional/Provincia y/o el Baloncesto Nacional equivalente niveles
2. Demuestre un consentimiento para ser cometido totalmente al Programa Nacional del Desarrollo de Árbitros y a todos niveles de oficiar
3. Ha completado instituto de enseñanza secundaria o ha dejado instituto de enseñanza secundaria
4. Ha comenzado a los Planos 3 Árbitros Programan
5. Ha demostrado la teoría necesaria y las habilidades físicas para encontrar los objetivos del programa
6. Esté en los edad 18-28 años para poder estar en el programa

FILOSOFÍA DEL PROGRAMA

El NRDPA consiste en becas para ser ofrecida a funcionarios que demuestran las habilidades especiales reconocidas como progreso de requisitos al élite que oficia el nivel. El entrenar y la instrucción especializados seguirán las filosofías actuales, los objetivos y la dirección del programa Nacional del Baloncesto. El programa será basado en tres áreas estratégicas donde estas filosofías deben ser promovidas.

1. La Enseñanza personal (uno en un entrenar):

- Funcionarios serán ayudados por miembros del equipo que entrena, para lograr los objetivos en sus programas individuales.
- El programa concentrará en el desarrollo de habilidades personales como áreas que necesitan la mejora para ese individuo
- Funcionarios serán valorados en indicadores de Valor Personal

2. La Enseñanza del equipo (el grupo que entrena) :

- A través de los funcionarios de año asistirá las sesiones del grupo y tomará parte en los torneos escogidos
- Las reuniones del Grupo permitirán diseminación de información y filosofías uniformes
- Promueve debates en grupo y aprender educativo
- Crea un rumbo en la vida y la importancia por compañerismo



3. La Creación de la habilidad para el Baloncesto General:

- Funcionarios serán implicados a aprender las habilidades de otra manera que esos directamente asociado con en oficiar de piso
- Funcionarios serán alentados a desarrollar las habilidades generales tales como:
 - La educación de Ayudar de
 - de nueva Promoción de
 - de funcionarios de oficiar la Salud de
 - de desarrollo de Salud de
 - de carreras de baloncesto de oficiar de Poste de
 - de Contratación de
 - de Administración de
 - publica
 - conocimiento Actual de juego, tendencias y **OVERFLOW** de
 - de tácticas publican
 - resolución de Conflicto

PROCESO DE SELECCIÓN

- Nombramientos al programa hicieron por los cuerpos de árbitro de Regional/Provincia basados en la disponibilidad de los candidatos y sus requisitos cumplir los criterios
- Asociación Nacional Las marcas proceso de selección final se basó en: La información de
 - información de los cuerpos contribuyentes
 - recursos
 - consultación con los respectivos cuerpos de los árbitros nacionales

REQUISITOS Y PROCEDIMIENTOS

- Plazo de tiempo Sugerido para funcionarios para quedarse en el programa sería preferiblemente para un máximo de tres años.
- Funcionarios se quedarán en el programa mientras ellos son vistos para estar beneficiando y el progreso.
- Funcionarios que han permanecido en el un nivel, con la perspectiva pequeña de alcanzar el nivel del élite o la etapa de la graduación pueden ser borrados del programa.
- Funcionarios serán colocados bajo la guía de un supervisor de la Regional/Provincia, que será responsable de organizar y realizar el programa.
- Funcionarios asistirán los Días Nacionales de la Acción en el comienzo de cada año y deben éxito-pasa completamente las evaluaciones de la teoría y la salud.
- Funcionarios deben estar disponibles asistir los juegos de la liga de rostered, para observar y asistir a las discusiones del juego del poste.
- Funcionarios oficiarán con funcionarios mayores de Liga para ayudar la ganancia la experiencia y la



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

instrucción adicionales.

- Miembros asistirán los Campos Nacionales del Desarrollo, los Torneos y los programas Menores requirieron como.

ÁREAS DEL PROGRAMA

Supervisión de la Regional / Provincia

- Educación y la Instrucción programan facilitado por los coordinadores de la Regional/Provincia.
- Las reuniones Regulares con oradores invitados.
- La salud Regular y trabaja fuera sesiones.
- La evaluación y entrenar Regulares.
- Asistiendo y los juegos del élite que observan en un programa controlado.
- Tomando parte en los cursos de la entrenando/evaluación.
- La Presentación funciona y las reuniones sociales.

5. El Programa de Educación Nacional

- proporcionar una senda para funcionarios.
- La educación Nacional de Árbitros requiere una matriz que embarcar los pasos en cada sección para que participantes sea proporcionada con metas, los resultados y las medidas de éxito como ellos progreso.

La Matriz embarcar de la siguiente manera:

A. GENERAL

1. Nombre del curso
2. Secciones del curso
3. Curso de Premio
4. Curso de Requisitos de Asistencia
5. Curso de Diseño
6. Curso de Desarrollo
7. Curso de Proveedor
8. Curso de Presentadores
9. Curso de Administración
10. Corra el Lugar de actuación
11. Material de Referencia
12. Curso de Contenido

The Matrix is set out over Levels
0, 1, 2 & 3 and above (FIBA)

B. EL CURSO

1. El tiempo
2. Los componentes



3. Los registros

4. Curso de Requisitos de Entrada

5. La reacción

6. Las apelaciones

C. EL CONOCIMIENTO TÉCNICO

1. Los requisitos

2. La frecuencia

3. La evaluación

4. Los sillones de ruedas (opcional)



D. OFICIAR DE MECÁNICOS

1. El requisito

2. La frecuencia

3. La salud

4. La evaluación

E. EVALUACIÓN DE LA CANCHA

1. La frecuencia

2. El Requisito de evaluador

3. El Requisito del juego

4. Las competencias Son

5. La Descripción de la competencia

6. La evaluación

5.1 Educación de Árbitro

Todos cursos son competencias basadas.

Todos cursos consisten en módulos. Cada módulo puede consistir en varias unidades.

La evaluación práctica es adicional

Nivel 0

Curso de Orientación:

4 horas: - 1 hora de teoría, 3 horas en la cancha

Examen de libro abierto

Introducción Sencilla

Evaluación práctica

Nivel Uno

- Un curso de 15 horas de teoría

- Evaluación Práctica de 2-3 juegos de estándares domésticos mayores



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

Módulos cubren:

- Administración del juego
- Situaciones de contacto
- Infracciones
- Mecanismos del Árbitro
- Infracciones Técnicas
- Condición Física
- Examinacion Teórica para un 65% para pasar - libro abierto

Nivel 2

- Candidato tiene un año para completar el curso.
- Curso de 15 curso hora de teoría
- Evaluación Práctica de 4-5 juegos en el nivel Regional Mayor

Módulos cubren:

- Deberes de un arbitro
- Manejo de riesgo
- Situaciones de contacto avanzado
- Infracciones con el balón
- Responsabilidad de mecanismos de árbitros
- Infracciones y penalidades
- Errores en situaciones especiales
- Infracciones y penalidades del tiro libre
- Errores corregibles
- Intervalos del juego
- El acto del tiro
- Faltas técnicas
- Regulaciones por tiempo
- El reloj del tiempo
- Sustitución, heridas y tiempo fuera
- 3,5,8,24 llamada secundaria
- Examen de condición física
- Nutrición
- Filosofía de oficial
- Oficial preventivo manejo de persona, comunicación, tratando con conflictos

Reexaminación de la teoría para poder pasar 80%

**Nivel 3**

Candidato tiene dos años para completar el curso. La evaluación práctica más de 6-8 juegos mayores, mínimos, planos y altos del Estado de menor por un entrepaño de por lo menos 3 árbitro diferente entre-na aprobado por la Federación Nacional. Los candidatos deben ser Planos 2 y deben haber demostrado el potencial para alcanzar los criterios ponen para el programa.

Los candidatos son entrevistados cada 6 meses durante la vida del programa. Los módulos cubren:

- Habilidad en la cancha
- Conocimiento y entendimiento del juego
- Reglas y mecanismos
- Desarrollo personal
- Colocación de la meta y planificación
- Oficializando el Baloncesto
- Resolución de conflicto
- Psicología
- Condición física

Varias pruebas de la teoría inclusive examen Nacional de Día de Acción.

5.2 Curso de Entrenadores

Regiones/Provincias de instructores de Curso son proporcionadas con Manuales que detallan las mate-riales del curso, los recursos, los requisitos, los módulos, mecánicos.

Nivel Uno

Los instructores de nivel uno son acreditados de grado 2 o 3 árbitros, entrenadores. Son aprobados por la provincia o estado respectivo.

Nivel Dos

Instructores de nivel 2 son aprobados de grados 3 árbitros, entrenadores que están acreditados a llevar el curso o módulos nominados. Los instructores son aprobados por el cuerpo Nacional pero designados por la Región/Provincia. Planos Tres Planos Tres Instructores son designados por el Comité Nacional de árbitros. Ellos son acreditados para proporcionar módulos específicos de baloncesto. No módulos de baloncesto son proporcionados por el personal calificado. La región es responsable de llevar registro de progresión de candidatos.

6. Evaluadores de árbitros/entrenadores

Indicar y promover a funcionarios por las varias partes de la senda que oficia, allí necesidades de ser un apuntalamiento el Programa Nacional de la Entrenador/Evaluación de Arbitro.

- Estos ataques del Programa en la matriz Nacional de la Educación
- La Provisión de Sendas para la Educación del Arbitro/Entrenador por niveles de las habilidades de implicar de acreditación y competencias que proveen comida para los varios niveles de competencias de Baloncesto y Evaluación de árbitros el arte de reunir referencia estadística durante un juego y el



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

proceso formal del presente la información a los funcionarios después del juego. El árbitro que Entrenar el proceso de analizar los datos de la evaluación y entrenar al funcionario por qué y cómo errores fueron hechos, por ejemplo:

¿El conocimiento gobierna?

¿Fue la posición o los mecánicos?

¿La Falta de sentir para donde el juego estuvo en? Los procesos de la Evaluación de situaciones de vuelta de Juego de deben ser aprendidos y deben ser entendidos antes que los procedimientos que entrena son comenzados en la senda de la instrucción.

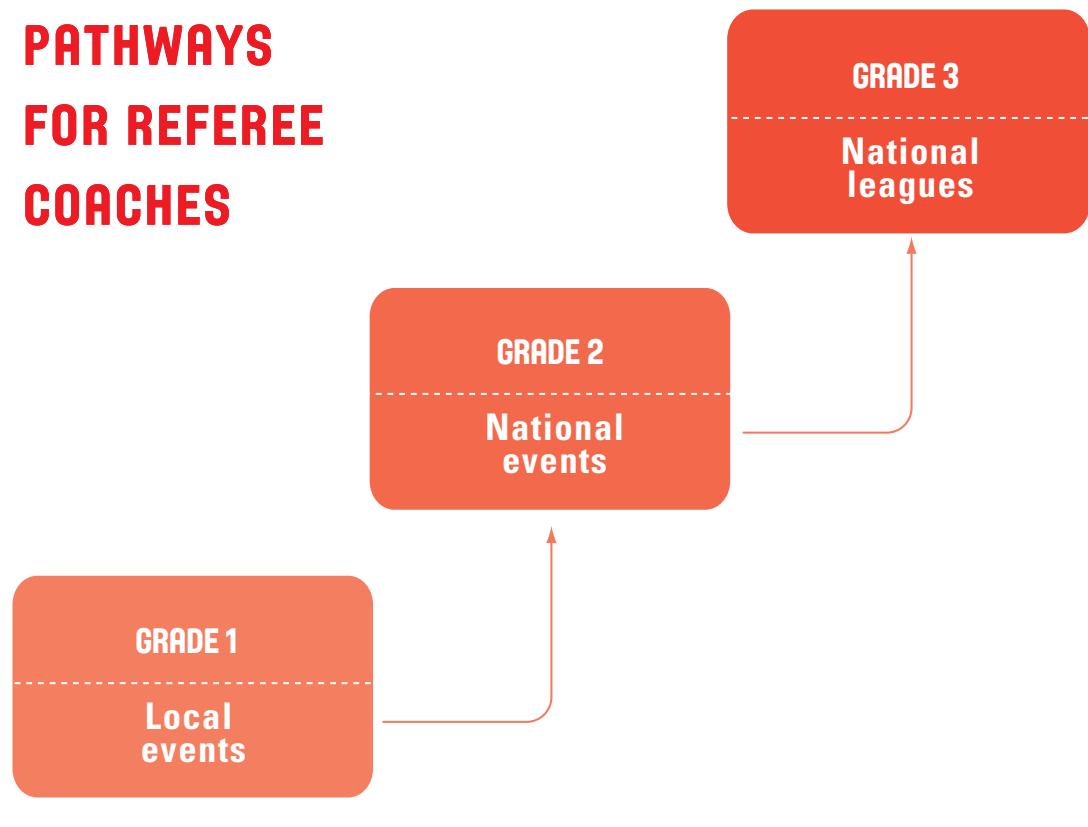
6.1 Papel del entrenador/evaluador de árbitro:

- Ellos son los entrenadores de los árbitros. Ellos están de allí enseñar y ayudar al árbitro a un mejor nivel de reconocimiento, y para ayudar a árbitros alcanzan su potencial repleto.
- Ellos deben asistir la discusión del pre-juego de árbitros y pueden ser un participante activo en las Discusiones
- Entrena/Evaluadores de Arbitro deben ser consecuente con su enseñanza que sigue la filosofía aceptado de las Ligas y el Cuerpo Nacional.
- Entrena/Evaluadores deben ser honestos y directos.
- Los Entrenadores Nacionales Mayores de Árbitros para contribuir a puntos Nacionales anuales de la materia del énfasis.
- Ofrece la crítica positiva, con medios y arbitrios de mejorar los desempeños.
- Durante una evaluación, limita el número de áreas para ser discutido, destacando el muy significativo, y las tendencias obvias que pueden estar apareciendo.
- Entrena/Evaluadores de Arbitro deben utilizar la Hoja de la Evaluación o su equivalente para registrar a árbitro y se refiere a tendencias que pueden aparecer de este registro.
- Los errores Significativos o las llamadas perdidas deben ser destacados, con Entrenador/Evaluadores de Arbitro expresando sus opiniones, por lo tanto promoviendo la discusión.
- Los informes de la Evaluación para ser mandados a por los Miembros de una comisión pertinentes de la Liga. Para ayudar al árbitro logra el potencial, el árbitro entrena al evaluar la necesidad de asistir las siguientes áreas:
 - Entrenando las estrategias.
 - Cómo reunir los datos y lo analiza.
 - Los principios de la Reacción al árbitro.
 - El refuerzo positivo Continuo en evaluaciones.
 - Con las técnicas operativas del interrogatorio.
 - El Juego informa ð escrito.
 - El Uso del video del juego.



6.2 Sendas para entrenadores de árbitros

PATHWAYS FOR REFEREE COACHES





FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

6.3 Árbitros Dirigiendo / Evaluación

Grado Uno

Los cursos están basados en competencia

Los cursos están conducidos en conjunto con los juegos para que los ejercicios sean conducidos

Los candidatos completan asignaciones y evaluaciones para calidad por un árbitro mas experimentado

El curso teórico - 15 horas que incluyen una prueba práctica teórica.

El Curso incluye:

- Objetivos de Curso y resultados planeados
- Proceso de Evaluación

- Pre- juego
- Evaluación del Juego
- Preparación de Entrevista
- Entrevista post juego
- Reporte post juego
- Seguimiento post juego

- Técnicas de Entrevista
- Entrevista con el público
- Conocimiento Técnico del baloncesto.
- Principios mecánicos de FIBA
- Data agrupada grabando las llamadas de los árbitros por varias técnicas

Acreditación - Evento Regional/Provincial

Grade Two

- Curso de 15 horas
- Envuelve ejercicios en juegos de adultos de alto nivel en nivel Regional.
- La evaluación práctica de entrenadores evaluadores adultos Grado 3 en juegos nivel Regional de adultos 5

Curso de Módulos:

- Técnicas avanzadas que reúne data.
- Construye las estrategias de entrenar árbitros.
- Técnicas de retroalimentación
- Técnicas Inquisitivas.
- Completar las formas de reporte del juego
- Entrevista post - juego
- Examen de reglas



- Asignación de juegos - (4)

- Entrevista del Miembro

- Refuerzo positivo Continuo.

Acreditación hacia - Campeonato Nacional Juvenil

Grado 3

Candidatos son escogidos por la Federación Nacional.

- Curso de dos años.

- Trabajo práctico en NBL, juegos internacionales

- Tareas

- Seis entrevistas mensuales durante la vida del programa

- Acreditación dada por la Federación Nacional

Curso Envuelve:

- Destrezas de Entrevista

- El conocimiento de reglas y puntos de enfasis

- Filosofía.

- Estrategias del entrenador post-juego

- Reporte post-juego

- Campeonatos Nacionales de la Federación, citas y políticas nacionales e internas.

- Los Principios de plantilla (rostering)

- Roles y responsabilidades de la comisión técnica de la Federación Nacional

- El conocimiento de la Regla, mecánica de 2 persona o 3 persona.

- Tendencias en el juego moderno.

- El Nivel de 1 y 2 procedimientos del curso y principios.

- Procedimientos y principios del curso Nivel 1 y Nivel 2

- Teoría y operación de la mesa de anotaciones

Acreditación hacia - Ligas Nacionales

7. Las mujeres a Oficiar

- La Estadística ha mostrado coherentemente que apreciablemente menos mujeres toman parte en el deporte que los hombres especialmente como los entrenadores, los administradores y los funcionarios.
- Debe ser la misión del baloncesto asegurar que todas las féminas tengan una oportunidad justa e igual en todos los aspectos de oficiar en el baloncesto.

Los Cuerpos nacionales deben poner los objetivos que alienten a las féminas a oficiar.

Estos objetivos podrían incluir lo Siguiente:

1. Para reclutar más féminas árbitros



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

2. Para retener a mujeres a officiar
3. Para mejorar el acceso de mujeres a officiar hacia la acreditación de officiar.
4. Para mejorar el estatus de mujeres árbitros

Cómo lograr estos objetivos:

- Alentar a oficiales activamente jugadoras o jugadoras a retirarse y entrenadoras a llegar hacer árbitros
- Asegura que esos procedimientos de contratación permitan la oportunidad igual para hembras para ser implicado por ejemplo tiempo de cursos de acreditación y anunciando que es el género neutral.
- Promueve las recompensas positivas de officiar (i.e. mejora auto estima y la confianza, la organización- al y aptitud para comunicarse, y para proporcionar gran satisfacción).
- Promueve las estructuras, las sendas de la carrera y oportunidades disponibles en officiar para mujeres.
- Promueve modelos a imitar femeninos vigorosamente. Reconozca los logros individuales y las contribuciones de funcionarios de mujeres (por ejemplo. las Publicaciones, las liberaciones de medios, certificados de reconocimiento, los oradores en seminarios).
- Inspecciona a funcionarios femeninos que han llegado a ser inactivos identificar cualquier barrera que ellos pueden haber encarado que impresionó en su decisión de renunciar officiendo. La herramienta mide para vencer estas barreras.
- Proporciona un entorno de trabajo seguro que aplica a un profesional de la educación y el conocimiento- el gramo para destacar la falta de facilidades físicas para mujeres en lugares de actuación de baloncesto.
- Incluye la materia de la educación en los cursos de evaluador de árbitro que dirigen la necesidad de estar enterados de comentarios que puede ser interpretado como discriminatorio.
- Considera la conveniencia y la seguridad de un lugar de actuación para cursos y para officiar progresivo. (Por ejemplo. limpia, las facilidades del cambio, fácilmente accesible transportar, bien encendido y seguro).
- Considera las materias del curso y recursos en términos de la oportunidad para mujeres (i.e. es el género neutral utilizó, etc.).

8. La Política internacional de Citas

Estos objetivos de la política para dar las pautas específicas para procedimientos de citas.

La política proporciona una armazón para participar en hacer las citas internacionales.

Los elementos que la política debe incluir:

- Sólo oficiales licenciado por FIBA son elegibles para eventos FIBA





- A nombrar a funcionarios para FIBA los acontecimientos Internacionales, los criterios siguientes deben ser considerados:
 - El funcionario nombrado de FIBA debe estar disponible para todo el evento
 - El funcionario de FIBA debe ser apropiado en experiencia y forma actual para el nivel del evento
 - El funcionario de FIBA debe ser un embajador excelente para su país y de FIBA
 - El funcionario de FIBA debe encontrar los niveles requeridos del buen estado físico, los niveles físicos de la apariencia y el desempeño requeridos por el evento
 - El funcionario de FIBA debe encontrar los niveles requeridos del buen estado físico, los niveles físicos de la apariencia y el desempeño requeridos por el evento
 - Un sistema de la selección debe estar en una posición que es imparcial y transparente
 - FIBA debe ser evaluado "ranked" por lo menos anualmente
 - "Ranking" deben ser basados en desempeños a través del año en las varias Ligas Nacionales, competencias y eventos internacionales
 - Experiencia Previa, las citas y los desempeños internacionales pueden ser tomados en consideración al hacer nominaciones

Crecimiento y Desarrollo

Para desarrollar un programa que entrega calidad, hacia oficiales de alto rendimiento, los selectores Nacionales deben desarrollar oficiales FIBA para reemplazar los que se jubilan o que están lesionados .

Esto puede ser logrado agrupando a oficiales de FIBA en 2-3 grupos para atender a las necesidades Nacionales.

- Adulto/Mayor - Oficiales de eventos FIBA - oficiales experimentados y talentoso.
- Juvenil- oficiales de eventos FIBA oficiales menos experimentados. Desarrollándose
- Evento No-FIBA. Viajar - Equipos Nacional Adulto/Juvenil viajando oficiales FIBA relativamente nuevos
 - con poca o ninguna experiencia

El progreso de funcionarios por cada grupo como ellos desarrollan y llegan a ser expuesto y enterado de las necesidades de la competencia Internacional. Los selectores nacionales deben ser puestos en el lugar que consiste en:

- Entrenador de Árbitros Adultos
- Selección de panel para secretaria
- Oficiales Nacionales de Cita
- No más de cinco miembros

9. Los Criterios de Selección para prospectos para la licencia FIBA

- Funcionarios Potencialmente sobresalientes que vendrán prácticamente ser designados bajo consideración para representar su nación en Juegos Internacionales.
- Funcionarios que muestran la fuerza mental sobresaliente, el compromiso, las dotes de mando, y otro



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

necesarios atribuye proporcionado con un Poseedor de Licencia FIBA .

- Funcionarios que muestran oficializar coherente y sobresaliente las calidades en la competencia Nacional y juegos Internacionales domésticos.
- Funcionarios que muestran el potencial sobresaliente alcanzar y mantener el nivel de la Licencia del élite FIBA si dada la oportunidad.
- Funcionarios con una habilidad de quedarse en un nivel de la Licencia de FIBA, teniendo coherente-mente y exitosamente oficializada para por lo menos dos años en el nivel Nacional más alto.
- Funcionarios que muestran una coherentemente profesionalidad a oficializar y tienen la disponibilidad para actuar como a un embajador sobresaliente por la patria en y fuera de la cancha.
- Funcionarios que completan exitosamente la aptitud física y las pruebas teóricas, y que mantiene la apariencia física de acuerdo con el profesionalismo requerido por FIBA.
- Las Selecciones llevaron a cabo por la Comisión de nombramiento Nacional de Arbitros de Federación.
- El Número de poseedores de insignia de FIBA, limitado a las necesidades de la Federación Nacional es decir nuevos candidatos son escogidos para asistir la escuela de FIBA en una base de necesidades o funcionarios como actuales de FIBA se jubilan o no pre-cualificada.

10. Ofician dos/tres personas

Cuando y Donde utilizar cualquier sistema:

- Hay una creencia creciente que la tres persona que oficia sistema es el mejor pero hay muchos argu-mentos para cualquier sistema.
- En muchos casos, las circunstancias de la Federación Nacional, la Indica/Provincia o las Ligas deter-minarán cuál sistema es utilizado.
- ¥ Debe ser notado que dos factores clave serán:
 - El Costo de la competencia
 - La Profundidad en calidad y cantidad de oficiales para cubrí la competencia

Dos Persona que Ofician

Las ventajas

1. Más bajo costó
2. Pequeño "Pool" de oficiales de calidad requeridos
3. Lograr la consistencia a oficializar es más fácil
4. Las oportunidades reducidas de variaciones de regla o interpretación
5. El desempeño que controla, la educación, instrucción es aumentado con un pequeño "pool" de oficiales.
6. Muchas competencias internacionales utilizan todavía a 2 persona para oficializar

Desventajas:

1. La fatiga físico/mental más alto durante un juego
2. Más llamadas hechas en la carrera
3. Las áreas de donde el alcance puede causar "blind spots"
4. La dificultad de rodear a 10 jugadores con 2 oficiales
5. Los funcionarios experimentados perdieron al juego más temprano que 3 sistema de persona
6. La cobertura de la línea de tres puntos puede ser algunas veces vaga.
7. Reducidas oportunidades para exponer oficiales inexpertos a una competencia de alto nivel

Tres personas Oficiando**Ventajas:**

1. 10 Jugadores son rodeados por tres árbitros
2. Más sólido la cobertura de la bola
3. Más certeza en el llamamiento a causa de posicionar
4. Si hecho correctamente, ningún incidente irá sin observación
5. Mejor cobertura de la línea de tres puntos
6. Una mejor vista y más ángulos de cobertura
7. La mecánica es más fáciles de aprender
8. Mejor cobertura para atrapar y presionar situaciones
9. Introducción más temprano de novatos con mentores para ayudar la experiencia y la exposición en la competencia más alto nivel
10. Oficiar con Tres agrega un mejor factor de comunicación especialmente con los bancos de los equipos y la de mesa y equipo de oficiales.
11. Reducción en el conteo de faltas
12. Oficiales Experimentados permanecen en el juego más tiempo
13. Menos llamadas hechas en la carrera
14. Los niveles Físicos y mentales de la fatiga redujeron
15. Jugadores están enterados de la cobertura aumentado así un factor disuasivo
16. Mejor control del banco de los equipos.
17. El atletismo de jugadores es enfrentado mejor.

Desventajas:

1. Cueste de 3 oficiales
2. Requiere una profundidad más grande en la calidad y la cantidad de oficiales disponibles
3. La consistencia en reglas e interpretaciones puede variar más extensamente
4. Pobremente aplicado, causará el aumento en el conteo de faltas



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

Dónde utilizar los dos sistemas:

El factor arriba mencionado jugará un papel mayor en el sistema que nosotros utilizamos en los varios tipos de competencias

En general:

1. Competencias Domésticas- 2 personas
2. Regional Juvenil, Campeonato Regional adulto - 2 personas
3. Campeonato Nacional Juvenil -2 persona
4. La División Adulta nacional WNBL -3 persona si es posible
5. Liga Nacional adulta -3 persona

Como el programa se desarrolla finanzas estarán disponibles, el movimiento a tres personas que ofician crecerá y no es de ser alentado para el detrimiento del juego.

11. Website nacional

Federaciones nacionales deben desarrollar sus propios sitios web que proporcionarán multi-usos oficialmente para oficiar.

En el respeto de oficiar el sitio Web debe exhibir:

- Las Políticas y los procedimientos.
- Los Cursos y la información, la cuenta pospone y la estadística.
- Liga a www.fiba.com.
- Reglas de interpretación.
- Información General de campamento, clínica, seminarios, etc.
- Los Puntos del énfasis.

Las conexiones a Internet:

- La Distribución de listas.
- Comunicación Individual.

El Banco de datos:

- El Banco de datos Nacional para todos oficiales.
- FIBA
- Liga Nacional
- Campeonatos Nacional
- Por lo menos nivel 2 o 3

Historia del progreso individual de oficiales desde por lo menos el nivel de un campeonato nacional



12. El Director de promoción Nacional de Árbitros

Debe ser el objetivo de Federaciones Nacionales de tener por lo menos un Director de promoción Nacional de Árbitros basado en la oficina de la Federación con un respaldo adecuado, clerical y administrativo.

El papel de NRDO:

- Administración de asuntos de Oficiales Nacional
- Establecimiento del Banco de datos Nacional.
- Organización de dispensarios Nacionales, los campos, los seminarios, el personal internacional visitante.
- El Desarrollo, la conservación, el aumento de cursos - Corre la supervisión.
- La Producción de recursos de educación, por ejemplo CD-ROM, los videos, DVDs, corre los programas, la materia de sitio web.
- La Administración y dirección de citas a los Campeonatos Nacionales.
- El Enlace con varias Ligas Nacionales.
- El Enlace con FIBA.
- Las Publicaciones.
- Reglas de interpretación.
- Tratando con los medios.
- Las negociaciones del Patrocinio.
- Atendiendo a paneles Nacionales.
- La Formulación de políticas y procedimientos.

Para atender a esta posición que la Federación Nacional requiere un presupuesto para cubrir por lo menos las áreas siguientes:

- Salario y beneficio.
- Oficiando el desarrollo.
- La Educación y la instrucción.
- Mesa de anotación.
- Arbitro - entrenando / evaluado
- La administración General.
- Las Citas.
- Campeones Nacionales y Ligas.
- Sirviendo al estado y la Provincia.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

13. Comisión Nacional de Árbitros

Para crear infraestructura discutida en las páginas del acta, es esencial tener en lugar a la comisión nacional de árbitro.

Estructura de la Comisión:

- Director de promoción Nacional de Árbitros.
- Hombres de Ligas y Mujeres Nacionales Representativos.
- Arbitro Nacional Representativo Entrena evaluadores.
- El programa Nacional de la Educación.

El papel de la Comisión es de ser responsable de políticas y procedimientos en las áreas siguientes:

- La Educación y la instrucción.
- La Publicación.
- Panel Nacional.
- El programa Nacional del desarrollo de Árbitros.
- Los Campeonatos Nacionales.
- Las citas y las selecciones Internacionales.
- La Evaluación del Entrenador de Arbitro.
- Campamento, clínicas, los seminarios.
- Mesa de anotaciones

Sub.-Comités puede ser formado por la Comisión para informar a ello. El coordinador de las actividades de Comisiones es el Presidente o el Director de promoción Nacional de Árbitros.

3

COMPETIR



FIBA

We Are Basketball



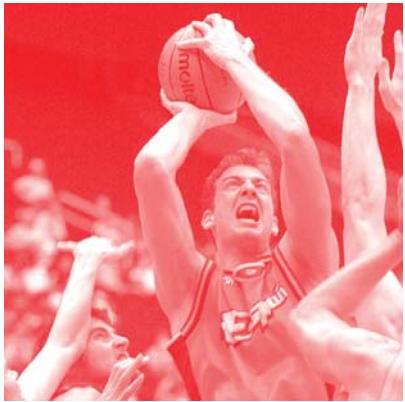
FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

3.5 OFICIALES DE MESA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

"Oficiales de mesa no Pueden Irse de su Llamada"

Esto es no sólo un dicho común en el mundo del baloncesto, pero es una verdad también. Mientras oficiales de Piso pueden ser dispensados a veces por una llamada equivocada, oficiales de Mesa, no pueden. De ahí que estos focos del capítulo en la importancia de contratación apropiada y entrenando de oficiales de Mesa mundiales, una responsabilidad que cae bajo la jurisdicción de las Federaciones Nacionales. Era esencial que esos Oficiales de Mesa tengan la experiencia, un grado bueno de la competencia y el conocimiento sano de las reglas del juego. La inexperiencia puede crear muchos problemas durante el juego y últimamente llevar a la ganancia del equipo equivocado. Este capítulo resumirá lo que toma para producir Oficiales de Mesa de calidad, un aspecto clave en el desarrollo sano de nuestro deporte.

COMPETIR — 3.5 OFICIALES DE MESA



3.1 COMPETENCIAS	1
3.2 "SCOUTING PARA PREPARACIÓN DEL JUEGO	21
3.3 DIRIGIENDO / ENTRENANDO / "COACHING"	33
3.4 ÁRBITROS	53
3.5 OFICIALES DE MESA	79
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	79
1. Introducción	81
2. La Contratación (Reclutamiento)	81
3. Cursos de entrenamiento para oficiales de mesa	82
4. Nivel Uno (Award)	82
5. Nivel Dos (Award)	83
6. Nivel 3/" Tutor Award	84
7. Tutores y Asesores	85



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

1. Introducción

El papel del oficial de Mesa en cualquier juego del baloncesto es uno importante . A menudo las habilidades, el conocimiento y el profesionalismo son dejados pasar, como son con demasiada frecuencia que los Funcionarios de Mesa son siempre el último ser designado. Posponga a Funcionario con muy poco experiencia puede tener un efecto adverso sobre el juego y algunos juegos ha sido perdido por errores de Funcionarios de Mesa. A menudo es dicho que un Funcionario de Piso puede irse de sus llamadas, un Funcionario de Mesa no puede. Infravalorar este papel puede traer el juego en dificultades si:

- UN Operario de Reloj de Disparo no es informado de las reglas del juego y de donde una Ofensa termina.
- UN Guarda de Tiempo que no concentra en el juego, ni no está seguro cuando él/ella debe empezar el reloj después de una situación libre del tiro, o permitir el reloj para correr en.
- UN Tanteador que no sabe lo que rodear en un tres disparo del punto lo al entrar en la hoja de cuenta, ni pone la cuenta en el lado equivocado y en no es descubierto hasta que después de la hoja sea firmado.
- Un Jugador que más goles Ha marcado Ayudante no indica el equipo asqueroso ni la señal rápidamente bastante para un tiempo muerto con segundos esenciales para ir. El encima de lleva a consecuencias graves, los entrenadores vienen chillar a

la mesa, los pasos de funcionario de piso en y en un equipo que ganaban el juego por uno señala lo ha perdido por uno a causa de los errores de los Funcionarios de Mesa.

2. La contratación (Reclutamiento)

Cada Federación debe mirar para establecer un "pool" de personas, que habrá emprendido la instrucción al oficial como los juegos en nivel local, nacional o internacional, y tiene la habilidad de dar clases privadas nuevos a funcionarios. ¿Así, cómo hagamos nosotros los alistamos? A menudo los Funcionarios de Mesa son los seguidores del equipo, los crisantemos, las esposas, la chica- amigos, jugadores y jugadores menores que se siente que aunque ellos ya no quieran izar y hacia abajo el tribunal que ellos quieren todavía ser una parte del juego. Los árbitros que quieren ser todavía activos dentro del juego cuando su pito que Sopla'.

Necesitamos utilizar los módulos de la instrucción para entrenarlos en Funcionarios competentes y seguros de Mesa.

Haciendo así una ganancias de la Federación experimentaron a personas, que podrán representar la Federación en todos juegos en cualquier nivel. Es muy importante que los candidatos tienen un conocimiento bueno del juego, las reglas y sobre todo un se siente para el juego del baloncesto. Sus metas deben ser de ser invitadas a officiar en el estándar más alto del juego y para estar orgulloso del trabajo que ellos han sido elegidos a hacer.

Era esencial que esos Funcionarios de Mesa tengan la experiencia y un grado bueno de la competencia y conocimiento sano- la orilla del juego y reglas. La inexperiencia puede crear muchos problemas durante el juego y últimamente costar el equipo el juego o el torneo que ellos juegan en. Para producir a fun-



cionarios buenos y competentes, las pautas siguientes deben ser seguidas: La edad: De 16 hacia arriba Requisitos: Un conocimiento claro de las reglas y el juego, todos candidatos posibles deben ser observados y aprender los fundamentos antes de tomar cualquiera de los cursos fijos para el requisito.

3. Cursos de entrenamiento para oficiales de mesa

Cuatro personas por juego que consisten en anotador, anotador ayudante, cronometrista y operario de los 24 segundos.

Los objetivos:

- Proporciona cursos de entrenamiento para el requisito de Oficial de Mesa.
- Proporciona los requisitos fijos.
- Educa a Tutores para proporcionar los cursos.
- Manual del oficial
- Crea un "pool" de Funcionarios de Mesa para nombramientos locales, nacionales e internacionales.

Los cursos:

Nivele Uno, el Nivel Dos y los cursos Planos de Tres/Tutor. Todas materias del curso deben ser distribuidas de la Federación. Todo examen y la evaluación deben ser controlados y registran mantenido dentro del departamento que oficia de la Federación.

4. Nivel Uno (Award)

Solicitantes del Premio serán requeridos a tener el conocimiento de trabajo del baloncesto antes de asistir este curso.

El objetivo:

Para proporcionar las ligas locales con funcionarios competentes.

Los objetivos:

- Trabajando el conocimiento de las reglas e interpretación del baloncesto.
- La habilidad de aplicar correctamente a los mecánicos de oficiar de mesa.
- El conocimiento Bueno de señales utilizadas por ambos piso y pospone a funcionarios.
- El conocimiento de Basic de disparó a mecánicos de reloj. El Curso del extracto debe tener una tres duración de hora, que incluirá un 45 minuto examina selecto de teoría- papel de examinación.

Donde posible una sesión práctica debe ser incluida también. Los candidatos necesitarán saber lo Siguiente:

- La Organización de Mesa: Los asientos, bancos de Equipo, sillas Suplentes.
- Los Equipos: Los jugadores, los Substitutos, los Capitanes, los Entrenadores y el Ayudante entrenan.
- Los Deberes y los poderes de Funcionarios de Piso: árbitro/árbitro/s, las infracciones de piso, el árbitro señala.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

- Los Deberes del cronometrista: la operación de reloj de juego, jugando tiempo, tiempo muerto, los períodos extra.
- Los Deberes del anotador: trabajando la asociación de reloj para rayar hoja, registrando de tiempo muerto, el equipo asqueroso, el entrenador y el banco las cuentas técnicas, asqueroso y atada, los períodos extra, el control del equipo, la posesión de la flecha, las sustituciones.
- Hoja de Estadísticas: la preparación, la terminación de hoja, las lances de campo, lances libres.
- Comunicación: mecánicos de oficiales de mesa, las señales para solar a funcionarios, el fin del juego.
- La mecánica del reloj, de 24 segundos (shot clock) el control del equipo y la posesión de la flecha.

Manual de Oficiales:

Todos candidatos deben estar en la posesión del Manual de Mesa Oficiales antes del curso.

La evaluación

- La Teoría y las pruebas Prácticas.
- Papel de examen de Teoría incluirá las preguntas para probar el conocimiento de candidatos de oficiar. Pase la marca: 75% de Tiempo permitió: 45 minutos Prácticos:

Todos candidatos deben oficiar seis juegos en el nivel local, tres toman puntuación y tres puntuabilidad. Los candidatos serán dados una forma

a presentar a los Funcionarios del Piso antes del comienzo del igual y los Funcionarios de Piso firmarán la forma debe al candidato da un desempeño satisfactorio. Los juegos deben ser a tiempo dentro de las reglas de FIBA.

5. Nivel Dos (Award)

Solicitantes del Premio deben haber completado el Nivel Uno premio y oficiados para un mínimo de dos años.

El objetivo:

Para desarrollar oficiales Nivel Uno existente, a un nivel alto de la competencia para oficiar en el nivel nacional.

Los objetivos:

- El conocimiento Sano de las reglas y su interpretación.
- Aplicar la mecánica de oficiales de mesa.
- Completa el conocimiento de señales utilizadas por funcionarios de piso y mesa.
- Completa el conocimiento de mecánicos de reloj de disparo tanto teoría como de práctica.
- Seguro en la administración de hombre para tratar con el juego y situación personal.

El extracto de acuerdo con el Nivel Dos con la adición de: los 24 segundos deberes de Operario y deberes





de Tanteador Ayudante.

Course organization

El curso de la Teoría de la organización del curso para ser de cinco de horas duración. Los candidatos deben pasar el examen de la teoría antes de abajo- tomando la evaluación práctica. El fracaso del examen de la teoría impedirá al candidato de tomar la evaluación práctica y el candidato deben esperar un mínimo tres meses antes de volver a rodar el examen de la teoría.

Evaluación / examen:

- Dos partes del examen de teoría: Pase la Marca 75%
- La Evaluación Práctica: tres juegos; uno toma de puntuación, una puntualidad, uno 24 segunda operación.
- Funcionarios deben ser notificados antes del comienzo del juego que el funcionario de mesa es de ser valorado. Los funcionarios sólo calificados del piso pueden valorar al candidato y el juego de la evaluación debe estar a reglas de FIBA.
- Obtener el Plano Dos premio que el candidato debe pasar el examen de teoría y las evaluaciones prácticas.

6. Nivel 3/"Tutor Award"

Los Candidatos deben tener Nivel 2 y haber oficiado al nivel nacional por lo menos dos años.

El objetivo:

- Para permitir al funcionario a oficiar a cada nivel hasta e inclusive el nivel internacional, y Dar CLASES PRIVADAS/Valora nuevo y el Nivel
- Establecido Dos funcionarios en la evaluación y trabajos.

Los objetivos:

- Ser implicado a oficiar en niveles locales y nacionales.
- Poder correr o ha participado en el correr de cursos de funcionarios de mesa.
- Realizar todos deberes de oficiar de mesa en una base regular y coherente.
- Proporcionar un método coherente de valorar Mesa candidatos Oficiales. Los requisitos:
- Ser recomendado a la Federación para emprender este premio.
- Tener el mínimo de dos años en el Nivel Dos y ha sido designado a un Tanteador Ayudante para un juego internacional por lo menos tres veces en la temporada que lleva al nombramiento. La evaluación/evaluación La evaluación/evaluación del candidato para ser espaciada fuera sobre una temporada. Los candidatos para asistir el mínimo tres juegos nacionales de la competencia durante esa temporada.

Los juegos incluirán una teoría y evaluación práctica. Un papel separado del examen de la teoría para ser completado durante la temporada: 75% de marca de paso. Los candidatos Valoraron en:

- Todos deberes de un Funcionario de Mesa.
- La Administración de Hombre.



FIBA

We Are Basketball

COMPETIR

3

- Tratando con incidentes de juego.
- Trabajando con Miembros de una comisión y Estadísticos.
- Aptitud para comunicarse para proporcionar los cursos para Funcionarios nuevos o establecido de Mesa.

7. Tutores y Asesores

El Equipo

- El conjunto Repleto de pospone el equipo, ambos técnico y personal.
- Mano fuera para candidatos en todos sujetos cubrió.
- Pospone Manual de Funcionarios.
- Reglamento.
- Hojas de Desempeño (para la evaluación).
- Retro-proyector o Poder señalar la presentación con respecto a los fundamentos del curso.

Los requisitos para dar clases privadas el curso:

El nivel por supuesto requisitos Mínimos Nivelan a Un Tutor y Nivelan 3 activo en juegos mayores Nivela a Dos Tutor y Nivela 3 activo en internacional Plano Tres Tutor y Nivela 3 activo en Contratación internacional: Inicialmente candidatos serán del Nivel Local de la Liga, jugadores anteriores, los entrenadores. Árbitros. Los candidatos para el Nivel Tres y encima de ser nombrado del Área Local los Comités Técnicos. Los requisitos: Debe ser obtenido de la Federación. Los cursos deben ser corridos por funcionarios calificados y sancionados por la Federación.

Los papeles del examen deben ser basados en papeles de regla de árbitro por ejemplo Gradúa Un Grado más bajo de papel de examen de árbitro Dos Tres/Tutor mediano del Grado de papel de examen de árbitro papel primero de examen de árbitro los Exámenes Prácticos deben ser valorados por árbitros/tutores calificados en situaciones de juego en vivo.

¿Marcar quizás sea la Llave a su Éxito Comercial Qué marca? Oímos mucho acerca de ello sin jamás saber realmente su significado. ¿Es modela de nuevo simplemente nuestro logo? No, es mucho más que eso. Marcar es la creación de un símbolo que representa el deporte, la organización, o el club. Este coche del símbolo valora consigo y atribuye eso habla directamente a la mente del consumidor en una manera emocional. Marcar exitoso permite la organización a ser mucho más eficiente al acercarse a patrocinadores, la televisión y los espectadores. Marcar debe ser hecho antes de la venta, para que el proceso de engendrar rentas lleguen a ser un mucho más fácil uno. Este capítulo es una introducción a marcar y sus técnicas.

PROMOCIONANDO PROMOVER



FIBA

We Are Basketball

LO QUE QUEREMOS ES CONTINUAR
COMPETIENDO. PARA CONSEGUIRLO
NECESITAMOS CONOCER COMO PROMOCIONAR
NUESTRO DEPORTE, MARCARLO Y MERCADEARLO
EN LOS LUGARES CORRECTOS. ESTE CAPÍTULO
HABLA DE: COMO HACER CRECER NUESTROS
INGRESOS PARA QUE PELOTA SIGA RODANDO.





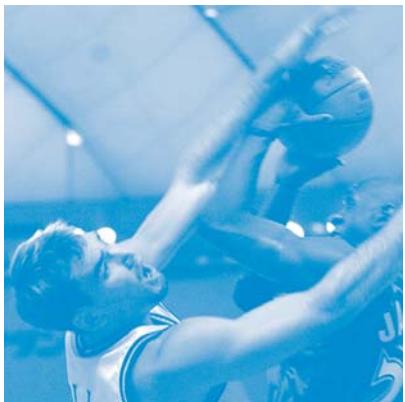
FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

¿Mercadear el deporte quizás sea la Llave a su Éxito Comercial?

Oímos mucho acerca de esto sin jamás saber realmente su significado. ¿Es simplemente remodelar nuestro logo? No, es mucho más que eso.

Mercadear es la creación de un símbolo que representa el deporte, la organización, o el club. El llevar este símbolo con sus valores y atributos que habla directamente a la mente del consumidor en una manera emocional.

Mercadear exitosamente permite la organización a ser mucho más eficiente al acercarse a patrocinadores, la televisión y los espectadores. Mercadear debe ser hecho antes de la venta, para que el proceso de generar rentas llegue a ser más fácil.

Este capítulo es una introducción a mercadear y sus técnicas.

PROMOCIONANDO — 4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	1
1. ¿Qué es una marca?	3
2. Las Ventajas de Mercadear desde el Punto de Vista de su Organización	4
3. Manejo de la Marca	5
4. Construyendo una Marca	6
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
4.4 TELEVISIÓN	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

De la Organización a Mercadear el Deporte

En los negocios convencionales es claro que ese mercadeo es uno de los factores claves del éxito. El negocio de los deportes conlleva muchas marcas valiosas, tal como UEFA, Champion League, NFL, Manchester United FC, Bayern Munich, etc. En el baloncesto, la NBA es por supuesto un buen ejemplo para el éxito del mercadeo. ¿Cómo funciona el mercadear? Vamos a estar un tiempo buscando en cómo llegar a ser de una organización de deportes a ser una marca del deporte?

1. ¿Qué es una Marca?

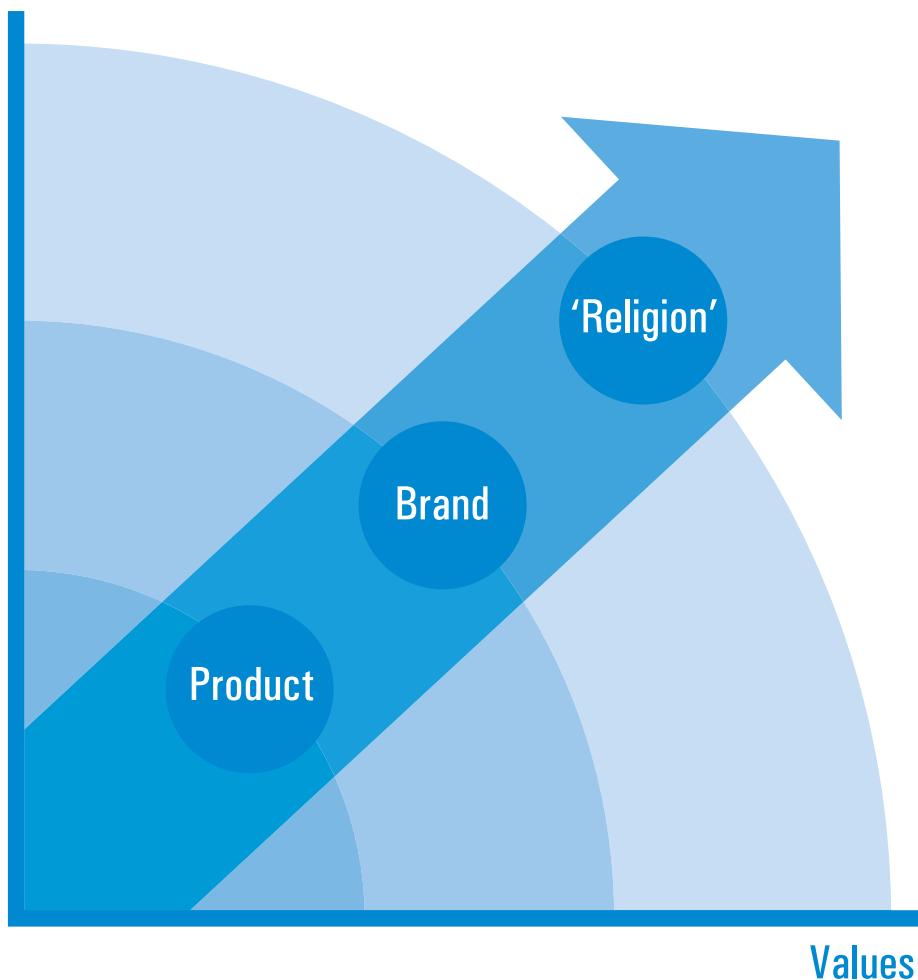
Una marca es un nombre que se distingue y/o el símbolo (tal como un logo, la marca registrada, o el diseño de paquete) es para identificar los bienes o los servicios de o un vendedor o un grupo de vendedores, y para diferenciar esos bienes o los servicios de esos competidores. Una marca podría ser descrita también como un cuadro distintivo o asociación puesta en la mente de consumidores por un objeto (el producto, el servicio) o un sujeto, persona o institución. Las marcas crean las imágenes y pueden dirigir modelos de comportamiento entre clientes y consumidores.

Cuando es aplicado a los deportes esta definición significa qué un producto o servicio, tal como un tipo del deporte (por ejemplo, baloncesto), un evento (los campeonatos mundiales), una persona (atleta) o una institución (el club, la federación), puede ser percibido como una marca. Significa también que los consumidores del deporte perciben estos objetos y sujetos en una manera diferente. Así que la llave es de crear un retrato en sus mentes de ellos porque esta percepción definirá el valor de su marca. Los pensamientos que los clientes tienen con respecto a tal marca del deporte incluirán todo lo que él/ella conoce, piensa y diga a otros acerca del objeto o sujeto. Esto incluye todas las propiedades palpables y no palpables tales como los productos, los servicios, la apariencia, las emociones, las expectaciones y las suposiciones. Esto significa que la marca da una impresión, significa cierto valor para una imagen y la reputación y para una posición en la predisposición de la gente. Los que han tenido éxito en convertir su deporte en una marca verdadera han logrado lo que es llamado 'brand religion'. Un lugar donde los clientes, los fanáticos, han llegado a ser seguidores de su deporte, de su liga, o de su equipo. Esto le pone por supuesto en una posición muy fuerte donde usted puede cargar los precios más altos para su

Una marca es un nombre que se distingue y/o símbolo que diferencia los bienes o los servicios de los de competidor.

producto (a los fanáticos mismos pero también a los patrocinadores). También le protege de cualquier daño que quizás ocurra a su imagen: sus consumidores estarán listos a perdonar. Esto le da espacio para tomar acción, para tomar más riesgos. Usted logra el "brand religion" reforzando los valores que usted conecta a su

deporte, y por lo tanto, aumentando la participación de las personas que lo consumen. Mientras más fuertes los valores en su comunidad dada, más fuerte la conexión que usted creará entre usted y su comunidad, más fuerte su participación. Usted va a llevar de ser un producto sencillo entre todos los productos (personas que pueden escoger en el baloncesto y diremos el football), a una marca que lleva los atributos y los valores significativos, a una religión, donde personas lo seguirán usted sin importar los resultados atléticos.

**Involvement****2. Las Ventajas de Mercadear desde el Punto de Vista de su Organización**

La marca simplifica la habilidad de distinguir productos entre una gran variedad de ofertas. Aún en el mundo de los deporte el número de ofertas está en continuo crecimiento (por ejemplo, el número en aumento de los nuevos deportes). Por lo tanto, cada tipo de deporte, cada federación y cada club tienen que buscar la manera de distinguirse de sus competidores. En un mercado sobrecargado se hace más y más difícil diferenciar los servicios ofrecidos. La marca permite una demarcación positiva de las ofertas de los competidores. Una marca fortalecida permite la transportación de la marca a nuevos productos. Esto permite que las organizaciones de los deportes puedan ofrecer nuevos servicios y productos, que no dependan del éxito en el nivel atlético. Una organización que tiene una marca fuerte es protegida mejor de la crisis y el impacto de competidores. En tiempos de problema y crisis ellos proporcionan también ciertos bonos entre clientes. Así que los errores y flujo del mercado no tienen tanto impacto en las ventas para las organizaciones de los deportes. Una marca fuerte permite una organización a construir la lealtad de cliente como ellos confían la marca y su calidad, por ejemplo, boletos de temporada para clubes deportivos profesionales son vendidos con años de anticipación.

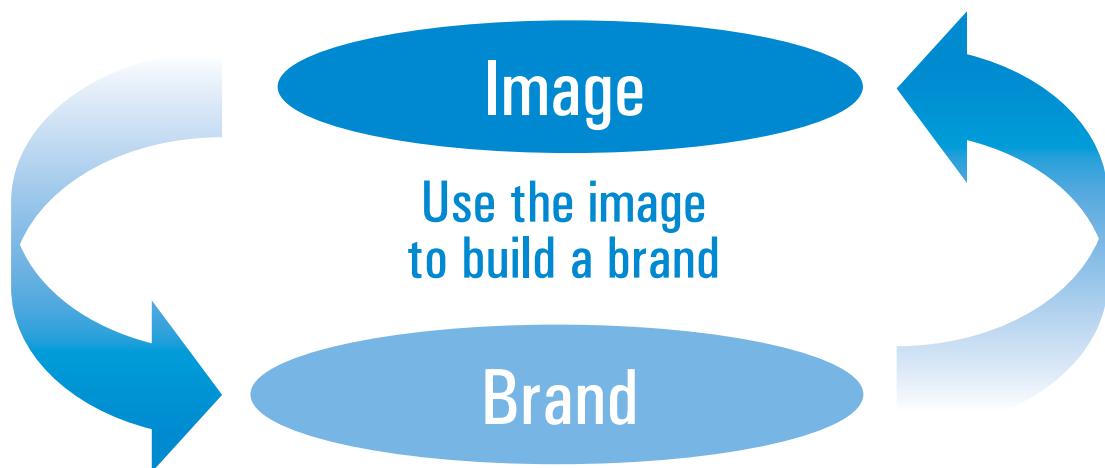


Una marca crea la confianza y la seguridad. Una marca fuerte presenta una prueba de la calidad de los clientes. Sugiere la calidad y les concede la imagen y el prestigio a sus compradores. Por esta razón los consumidores están también preparados a pagar un mayor precio por sus productos y servicios ofrecidos. Dicho esto, no se olvide la meta principal de mercadear. La meta principal de mer-

La meta principal de mercadear para una Federación es de envolver el deporte o al deporte de una manera que llega a ser tan atractivo como sea posible para potenciales patrocinadores.

cadear para una Federación es de envolver el deporte o al deporte de una manera que llega a ser tan atractivo como sea posible para potenciales patrocinadores. Atravesar este proceso "interno" lo hará más fácil para usted, o su departamento de mercadeo para acercarse a patrocinadores potenciales. También le preparará para contestar cualquier pregunta que ellos quizás tengan con respecto a sus valores de marca y

atributos. Y lo que usted piensa hacer con ellos en el futuro. Un aspecto clave es entender en el proceso de mercadear es que necesita determinar cual es la imagen del producto que usted desea que sea antes de empezar a hablar de eso. Una vez que la comunicación haya comenzado, es entonces más



difícil modificar su mensaje. Por esto es crucial definir lo que usted quiere presentar antes de dejar al mundo saber acerca de ello.

La marca entonces llega a ser su protección, el escudo detrás que tu vas a poder controlar su imagen, aún si sufriera un evento improvisado. Mientras más fuerte su marca, menos daño va a sufrir en cada de una crisis.

3. Manejo de la Marca

Una marca fuerte determina todas las actividades del mercadeo futuras y por lo tanto representa un instrumento importante para influenciar y controlar el mercado. El manejo de la marca puede práctica-



mente definida como buscando estrategias para construir y cultivar la marca en orden de lograr ventas. El objetivo principal en el manejo de marca es el lograr una posición fuerte dentro de la predisposición de clientes y para generar la confianza pública.

El proceso del manejo de la marca estratégica sigue con estos pasos:

- Empieza con un análisis de los activos presentes de la federación. ¿Dónde están sus fuerzas y sus debilidades comparadas con tus competidores, en términos de diferentes aspectos tales como productos, servicios, organización, personal?
- Luego usted debe averiguar lo que usted quiere mercadear y cómo quiere que esté ubicado. ¿Es su deporte, su federación o su producto (por ejemplo, el evento)? Dentro de una liga del Baloncesto por ejemplo tiene que ser determinado si usted quiere promover la liga o un equipo. La ventaja de promover la liga es que incluso si uno o los otros equipos sufren una crisis, el valor de la marca de la liga puede ser retenido, que es crucial para una liga tal como el NBA, por ejemplo.
- El próximo punto que tiene que ser determinado es lo que es su mercado. ¿Es un mercado regional, un mercado nacional o un mercado internacional? Entonces usted tiene que determinar quién de sus competidores está en este mercado
- Basado en su análisis inicial de sus ventas usted tiene que analizar cómo sus competidores son ubicados en este mercado. ¿En otras palabras cómo sus clientes lo perciben? Además usted necesita descubrir donde sus clientes idealmente le ubicarían. Un mapa tan ubicado es basado principalmente en dos o tres atributos. Estos atributos deciden si clientes "compran" un producto o no. El mapa muestra donde sus competidores están ubicados, donde usted es ubicado y donde usted debe ser ubicado idealmente desde el punto de vista del cliente.
- Esta ubicación dentro del mapa debe dar una idea clara acerca de la imagen de marca que debe ser requerida. La meta sería de ser ubicada tan cerca como sea posible a la posición ideal determinada por los clientes.
- El segundo objetivo después de que la imagen de marca sea determinar el conocimiento de marca. Es decir, cuántas personas en el mercado contemplado saben su marca. Ambos de estos objetivos estratégicos entonces tienen que ser transferidos en la acción por la combinación del mercadeo.

4. Construyendo una Marca

Todas las acciones en términos del producto, el precio, el lugar y la promoción tengan que quedar exactamente dentro de la posición destinada de marca.

Utilizando varios instrumentos de la combinación del mercadeo, su producto (los productos) su precio, donde usted los vende y cómo usted los promueve - usted entonces debe poder asegurarse que todos objetivos con respecto a la imagen de marca y conocimiento de marca son logrados. Esto requiere un retrato coherente de la marca destinada a ser dibujado por todos los instrumentos diferentes en la combinación del mercadeo. Para

que todas acciones en términos del producto, el precio, el lugar y la promoción (comunicación) tenga que quedar exactamente dentro de la posición destinada de marca. Esto significa que sus productos y los servicios reflejan los valores y los atributos o su marca así como el precio. También el lugar donde usted



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

ofrece sus productos y los servicios debe igualar con el retrato que usted quiere crear en las mentes de sus clientes. Ultimo pero no menos importante la comunicación tiene un gran impacto en la creación de la marca. En el próximo capítulo, las Relaciones de Medios, nosotros echaremos una mirada a los instrumentos que usted tiene en manos para lograr esto.

Trabajar en su marca implica muchas actividades, y todos y cada uno de los sectores y departamento deben formar parte del proceso. Ningún detalle debe ser dejado pasar y usted tiene que tener como objetivo en crear la mejor "impresión total" en todos y cada uno de los niveles. Todos los puntos de referencia o contacto que usted tiene con el mundo exterior necesitan ser tomados en consideración. Aquí está una lista no exhaustiva de lo que usted necesita pensar acerca del proceso. Una marca es un nombre que se distingue y/o el símbolo que diferencia un buen servicio de éhos competidores.

IMPRESIÓN TOTAL

- El estilo del Liderazgo
- Patrocinadores y socios
- Oficinas
- Logo
- Anuncios
- Papel con Membrete
- Exhibición (Booth)
- Código de Vestimenta
- Forma de Contestar el Teléfono
- Revistas
- Sitio web
- Eventos
- Clientes - Fanáticos

Todas las acciones en términos del producto, el precio, el lugar y la promoción tienen que encajar exactamente dentro de la posición destinada de la marca. La meta principal de marcar para una Federación es de envolver el deporte que lo lleve a ser tan atractivo como sea posible a patrocinadores potenciales.

4

PROMOCIONANDO / PROMOVER



FIBA

We Are Basketball



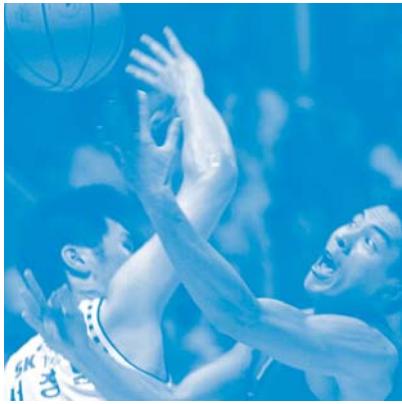
FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

¡Informe, informe, informe!

En el último capítulo, nosotros vimos lo que marcar puede hacer para el deporte y para su organización. Hemos visto también que ese mercadeo exitoso se deja llevar por la comunicación apropiada: Esplicar las buenas noticias. Mercadear no es sólo decidir en qué el baloncesto debe representar a las personas en su país pero comunicando también este mensaje al público. Las Buenas Relaciones de los Medios le permiten por supuesto hacer esto. La creación de relaciones estables y transparentes con los medios y periodistas es esencial. Capitalizar en estas relaciones aliviará su trabajo facilitando la promoción y la visibilidad de su deporte. Usted necesita informar constantemente a los medios para controlar sus fuentes. ¡En vez de tenerlos especulando y llevando mala información alrededor, les permite tener información directa de la fuente, usted! Este capítulo le dirá cómo lograr esto.

PROMOCIONANDO — 4.2 RELACIONES CON LOS MEDIOS DE PRENSA



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	9
1. Introducción.....	11
2. El Plan maestro de las comunicaciones con los Objetivos de la Jerarquía.....	11
2.1 Información de Eventos	11
2.2 Información del Programa del Equipo Nacional	12
2.3 Información de Clubes y Ligas Nacionales	12
2.4 Información del Jugador y el Entrenador	13
2.5 Información de Reglas y Regulaciones	13
2.6 Información de Proyectos Especiales	13
2.7 Información de Patrocinadores y Socios.....	14
3. Planificación de Presupuesto	14
4. Bases de datos de los medios de comunicación	14
5. Establezca Los Medios de Comunicación	15
5.1 Información de Medios.....	15
5.2 Información de Medios y Conferencia de Prensa	17
5.3 Carta Informativa y Material Impreso.....	18
5.4 Red Cibernética y Carta Informativa de la Red Cibernética.....	18
6. Establezca una Política de Comunicaciones	19
6.1 Regularidad, la Consistencia y el Contacto Personal que no es recomendable.	19
6.2 Correos, el Fax, Correo electrónico, Teléfono	19
6.3 Las agencias de noticias	19
6.4 Comisiones de los Medios	20
7. Creación del Contenido	20
8. El Idioma	20
9. Los Servicios de medios en los Eventos	21
10. "No Comentario" y otros errores - Manejo de Crisis.....	21
11. Tenga presente	22
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES.....	23
4.4 TELEVISIÓN.....	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO.....	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



1. Introducción

Trabajar con muchos medios de comunicación es complejo y es un trabajo que consume tiempo, pero un elemento muy importante en la promoción del deporte y la estrategia del mercadeo general. Interés de Socios y de los Patrocinadores sólo aumentará si el interés del público aumenta. Al proveer información a los medios de comunicación y ofrecer la cooperación a sus profesionales usted entrará en un campo muy competitivo.

Interés de los Socios y de los Patrocinadores solo aumentará si el interés del público aumenta.

Periodista del deporte están sobrecargados diariamente con información oral, impresa o electrónica, con invitaciones a las conferencias de prensa y los eventos deportivos, con noticias de agencia, y con una fuente increíblemente rica del mundo cibernetico.

¡Sin embargo, el principio en el negocio debe quedarse - informa, informa, informa! Ciertas reglas deben ser seguidas para construir hacia arriba una sociedad justa, confiable u duradera entre tu federación y los. Con demasiada frecuencia los medios de comunicación son considerados como "enemigos" o como "promotores". Ninguno de esos es su trabajo. Los periodistas informan en ciertos hechos, porque ellos creen que es interesante para su audiencia. Y a veces ellos comentan y critican en ciertos hechos, no siempre complaciendo a los tenedores de los deportes. Eso forma parte de su papel y uno tiene que entender, esa controversia es un mejor vendedor que la armonía.

¡El principio en el negocio debe quedarse - informa, informa, informa!

Aún el más importante es de hacer la vida de periodistas más fácil y los proporciona con la información apropiada para que los medios no tengan que especular o conseguir sus hechos de otra fuente quizá informal e imprecisa.

Eso requiere recursos financieros y humanos y nosotros entendemos completamente que las posibilidades financieras varían mucho de federación a federación. Así como la infraestructura local y los predios de los medios. Trataremos en este manual de dar una recomendación genérica de los que hacer y no hacer. Estamos al tanto, que muchos de los avisos que ya sean conocimiento común, pero espere que usted pueda encontrar aún el documento aplicable y útil en su caso. Nosotros también le alentaríamos a hacer comentarios acerca de este documento y compartir con nosotros sus experiencias y cómo hacerlo.

2. El Plan maestro de las comunicaciones con los Objetivos de la Jerarquía

Según un Plan Magistral de la Estrategia, que ha últimamente ha sido desarrollado por más y más federaciones, en que usted ha definido sus objetivos mayores, usted puede desarrollar un plan maestro para su política de comunicaciones. La parte importante de tal plan debe ser una jerarquía de objetivos, porque eso reflejará en los recursos donde usted tendrá que implementar. Cuando los objetivos pueden variar mucho de federación a federación sería muy difícil de establecer una recomendación en este documento, sin embargo, algunos objetivos podrían ser vistos como universal.

2.1 Información de Eventos

Eventos deportivos son el alma y la vida de su organización. El horario, los resultados y las estadísticas de juegos sencillos así como el grupo y las posiciones finales son el contenido fundamental de la información de su evento. Usted debe proponerse ser siempre el primer y la mayoría de las fuentes



seguras y así obtener el status oficial para ello. El horario, los resultados y las estadísticas son contenidos que, según casos legales en algunos países, no son un valor de medios que puede ser protegido. Sin embargo, usted puede cerciorarse, que usted controla el acceso a los resultados y las estadísticas oficiales por su política de la acreditación para sus eventos y para usted. Sin embargo,

La información en eventos empieza mucho más temprano que con la primera parte del juego.

usted puede cerciorarse, que usted controla el acceso a los resultados y las estadísticas oficiales por su política de la acreditación para sus eventos y usted podría poner una denuncia, si alguien trata de utilizarlos en una manera no autorizada. Los resultados y las estadísticas y su manejo son una ventaja mayor de su organización y deben ser tratados con toda sinceridad. La información en eventos empieza

mucho más temprano que con la primera parte de un juego nacional de equipo o una competencia juvenil. Usted debe proporcionar los medios con información en cómo su federación decide en la tarea de un evento, es decir el procedimiento de la orden, que manda, cuál cuerpo hace la decisión final y cuándo. Esto creará el interés adicional en el principal hasta el evento. Conectado a esto es la información del horario del evento, que ayudará también los medios en la planificación a cubrir el evento. Informando los medios en una etapa temprana, usted podría aprender acerca de choques posibles con otros eventos. Otro ejemplo de dos maneras de cooperar con los medios.

2.2 Información del Programa del Equipo Nacional

El calendario internacional de deporte no permite la exposición de juegos nacionales de equipo como a menudo y consistente como baloncesto de club y liga. Sin embargo, a excepción de los países norteamericanos no cabe duda, que los programas nacionales de equipo son los promotores principales del deporte en alguna nación dada. El alcance de medios de comunicación impresos y calificaciones de televisión en el pasado muestran el interés arrollador, cuándo equipos se reúnen para representar su país. Debemos aprovecharnos de que esto y alimentar a nuestros socios con cada información posible en eso. Incluso si los juegos del equipo nacional no puedan suceder con demasiada frecuencia, hablar acerca del equipo puede ser interesante todo el año. El nombramiento de los primeros entrenadores y el ayudar el personal nacional del equipo, los objetivos cortos y a largo plazo del equipo, las entrevistas con el centro y jugadores potenciales, los campos de entrenamiento, los torneos y juegos son apenas un par de muestra, que mantendrá la sopa que hierve en un período de doce meses. Es importante cubrir todas categorías de la edad y el género sin olvidar de poner una prioridad en esos equipos, que captará más la atención.

2.3 Información de Clubes y Ligas Nacionales

Probablemente con la excepción de Norteamérica, los clubes y las ligas en todas las categorías de edades y diferentes niveles son el elemento principal de la formación de los jugadores. Las ligas nacionales usualmente juegan por un período de 6 a 8 meses y son por lo tanto expuestos a los medios para ese período. Una liga nacional fuerte normalmente garantiza y un equipo nacional fuerte y es primordial informar acerca de la liga. Las ligas quizás sean corridas por organizaciones separadas afuera, pero la información en la liga es una promoción del baloncesto y por lo tanto una meta común de la federación y la liga. Viceversa, la liga tendrá un interés primordial en el éxito del programa nacional del equipo. El mismo podría ser dicho para ligas internacionales.



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

2.4 Información del Jugador y el Entrenador

En cada una de las 212 federaciones de FIBA el número de jugadores licenciados recorre entre más de 300,000 y 300. Obviamente, uno querría tener una buena base de datos de estos jugadores con la información mínima tal como la fecha del nacimiento, el lugar de nacimiento, la altura y el club. Para algunos jugadores debe de haber más información detallada tal como biografía, los datos estadísticos, historias de su hogar, fotos, etc. Por eso es ciertamente imposible tratar a todos los jugadores de igual forma.

Es recomendable hacer una selección de jugadores que usted piense que puedan servir como embajadores del baloncesto en su y asegurar la cooperación con ellos. Estos jugadores deben estar disponible a los medios tan a menudo como posibles y los jugadores debe saber la responsabilidad que acompaña eso, en y fuera de la cancha. Los niños y los medios igualmente adoptan ídolos y héroes y jugadores escogidos que puedan ser de gran ayuda, si usted quiere tener comunicación con los fanáticos.



2.5 Información de Reglas y Regulaciones

Uno de los papeles claves de cada Federación Nacional es su deber regulativo tal como la elegibilidad de jugador, controlando los narcóticos, las apelaciones, las sanciones, reglas de conflicto, la educación de árbitro y nombramiento, y otras tareas administrativas. Desgraciadamente, los medios tienden a atacar estos asuntos sólo en caso de disputas o escándalos. Sin embargo, informando los medios en la manera más transparente en todos los procedimientos y acciones los harán entender mejor acerca de sus deberes y subrayan su papel la autoridad como indiscutida para el baloncesto en su país.

2.6 Información de Proyectos Especiales

Como muchas Federaciones Nacionales son subsidiados por el gobierno o son aún parte del ministerio para el deporte y educación, ellos tienen cierta responsabilidad contra salud pública así como metas culturales y educativas de dicho estado. Muchas federaciones, sus clubes y las ligas empiezan las iniciativas fuera del baloncesto competitivo tal como "streetball", los programas de la comunidad, los eventos caritativos, los concursos del arte en coordinación con las escuelas y universidades. Los medios generalmente son interesados en estas iniciativas y en estas noticias y en las noticias salen a veces la sección de deporte de un periódico y entran la sección de finanzas, la sección local de noticias, la sección de feuilleton, la sección de asistencia médica o sección de educación. El mensaje importante es que usted no sólo tiene interés en su deporte, pero todas las facetas de su sociedad. Un proyecto especial podría ser también una estrategia a largo plazo con un nombre marcado ('Cesta 2010') en que usted define sus metas a largo plazo (el número de jugadores licenciados, la participación o cierto resultado en un evento de FIBA) en un tiempo determinado.



2.7 Información de Patrocinadores y Socios

Esto empieza con el simple anuncio si una compañía va a ser su socio, y para las razones por qué la federación y la compañía han entrado en un acuerdo. Un socio o el patrocinador solicitarán inclusión en su cadena de comunicación. El acceso a su base de datos, la presencia en eventos y reuniones informativas es apenas unos pocos ejemplos de ese requisito. Los proyectos comunes como campos y las iniciativas educativas ayudarán el deporte y la posición de la compañía. Debe hacer todo para ayudar en la comunicación de sus socios con los medios para una relación duradera y saludable.

3. Planificación de Presupuesto

Después de establecer su plan magistral de comunicación dando prioridad a sus objetivos inclusive las medidas de cómo implementarlos, usted debe empezar una planificación de presupuesto. Debe de haber

Es muy importante entender claramente ambiente de medios, en la que Usted está trabajando.

altos costos como imprenta, teléfono y fax, costos externos para la preparación de la página cibernetica, pero también un costo menos para la renta de oficina, salario, equipo de. A menudo se oye decir "no podemos hacerlo, porque nosotros no tenemos los recursos", pero muchas cosas pueden ser hechas dentro de su estructura existente. Obviamente, un oficial de prensa a tiempo completo sería

mejor pero las soluciones alternas son posibles y muy a menudo practicadas. Su planificación del presupuesto lo ayudará aún más a ajustarse a dar prioridad a sus objetivos de sus recursos.

4. Base de datos de los medios de comunicación

En algunos países hay un paisaje rico increíble de medios con más de 500 periódicos diarios y otros medios de comunicación impresos así como centenares de televisión y las emisoras. El número de periodistas profesionales a veces sobrepasa los miles. Es muy importante que usted entienda claramente el ambiente de medios en el que usted trabaja. Eso incluye la colección de los detalles de la dirección de todas salidas de medios en su país así como el nombre del contacto de la persona que trata con deportes, o, aún mejor, con el baloncesto. Construir una base de datos precisa y completa de medios puede ser tiempo consumidor y una tarea difícil, pero es la base para una cooperación eficiente. El "Organizador de FIBA", un software específicamente desarrollado para las necesidades de nuestras federaciones nacionales y disponibles por nuestra oficina en Ginebra, le ayudará en esta tarea. En algún caso, quizás sea también conveniente hacer las visitas personales a las salidas de medios. Un contacto personal a sus medios claves vale oro.

Una vez que usted ha logrado entrar toda información pertinente en una base de datos (el nombre de la organización de medios, persona de contacto, la dirección, detalles de contacto inclusive celulares y mandar correo electrónico). Es importante mantener y actualizar la información con regularidad. Como usted sabe, FIBA manda una vez al año un cuestionario de medios para los medios más importantes en su país, y en todos los 2,200 contactos completos sobre los pasados 15 años pueden ser vistos en el fiba.com bajo los Medios Indica la sección. Usted es invitado cordialmente a utilizar estas direcciones para sus fines. Y apreciaríamos, si usted nos podría informar acerca de los errores que usted puede descubrir en la lista.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

5. Estableza Los Medios de Comunicación

Una vez usted ha definido lo que usted quiere comunicar y a quien, la tercera pregunta importante es cómo se comunica. La estrategia y medio de comunicación dependen tanto del ambiente de medios y tecnología disponibles en su país. El teléfono, el fax, correo electrónico. Red cibernetica y el correo son los medios comunes, y son también igualmente importantes para decidir en la forma en que usted provee su información.

5.1 Información de Medios

Información Oficial de contenido significativo, tal como las decisiones de su Junta directiva, gobernando en disputas, casos de narcóticos, son mejor comunicados con información de. Reporte (10 - 20 líneas) y enfocado en los hechos creará el interés del periodista en un cierto sujeto y optimistamente lo alentará a seguir y cubrir las noticias.

Por lo tanto, es igualmente importante tener los detalles del contacto de un dirigente de su organización en los medios, a donde el periodista pueda llamar en caso de que tenga más preguntas. No es la meta de este manual explicar las técnicas de periodista, pero algunas reglas sencillas siempre deben ser seguidas.

5.1.1. Los Cinco "W's":

TLa parte más importante del comunicado de prensa (como en cualquier otra historia publicada) es el principio. El principal contiene la esencia de la historia y debe implicar las cinco preguntas claves:

- ¿Quién será/es/fue implicado?
- ¿Qué sucederá/qué está sucediendo y qué sucedió?
- ¿Dónde será la hora del evento, cuándo fue?
- ¿Dónde pasará la acción, dónde pasó, donde pasará?
- ¿Por qué las razones posibles para la acción o el evento?

Estas preguntas claves deben ser contestadas en el primer párrafo. El principal debe ser tan conciso como posible, una oración es preferida, dos párrafos son el máximo. Tomando un ejemplo de un "media release" acerca de un examen de dopaje positivo que se puede traducir a:

- ¿Quién (el nombre del jugador, incluyendo detalles, el nombre de la organización que realizó la prueba y el nombre de la organización y sus miembros claves, que decidió o decidirá en la sanción)?
- ¿Qué (el nombre y los detalles de sustancias detectadas)?
- ¿Cuándo (todas fechas y las horas pertinentes quieren la fecha de la prueba, la fecha de la reunión de los miembros)?
- ¿Donde (todos los detalles pertinentes al lugar del evento)?
- ¿Por qué (más información en la razón para la decisión)?

5.1.2. . Los Elementos MÁS Importantes del Cetro

Cada liberación debe contener uno (o más) de los elementos siguientes del cetro (los ejemplos en los paréntesis):



- La Aplicabilidad (una decisión reciente).
- La Seriedad (la herida de un jugador).
- Proximidad (las noticias locales, regionales o nacionales).
- La importancia Pública (la tarea de un evento a una ciudad o la región).
- El Drama (un tiro de tres por detrás de la línea mediana del "timer").
- La Curiosidad (el más mayor/joven fanático).
- Controversia (el conflicto entre un entrenador y un jugador).
- El Progreso (la apertura de una nueva arena/oficina).
- Amor (un evento caritativo o la iniciativa de la comunidad).
- La Emoción (el premio a un administrador, el jugador o el entrenador).

5.1.3. Los qué hacer y que no hacer

- Estructurar la información, identificar el objetivo principal y mantener la historia enfocada. El objetivo principal debe aparecer en el titular.
- Escribe sencillo, el uso las oraciones activas sencillas.
- Evita la jerga oscura, no cada lector es un experto.
- Sea breve y evita los nombres - Cesar no escribió 'después de la llegada y la inspección de la situación, el logro de la victoria fue posible' él escribió simplemente 'Venus, vidi, vici!' (Vine, vi y gané!).
- Menos oraciones por el párrafo están más tranquilas al ojo y más fácil de leer.
- Permanece el objetivo y evita el comentario.
- Enriquece su texto con nombres y citas.
- El Uso numérico y la estadística.
- Utiliza a los personajes públicos asociados a su federación tal como los entrenadores, los jugadores y los ejecutivos.
- No mencione el nombre de su organización más de una vez en el texto.
- Obtenga sus noticias tan rápidamente como posible.

5.1.4. Mecanismos

- Utiliza papel normal, el membrete debe ser utilizado sólo en la primera página.
- Si la liberación es más de una página, escriba "continúa" en el fondo.
- Indica el fin de la información de medios.
- Cada página debe terminar con un párrafo completo.
- El Uso se triplica o duplica el espacio entre cada línea para dar el espacio para redactar.
- Incluye una fecha (y el tiempo si necesario).
- Indica un lugar (GINEBRA, Suiza).
- Da información de medios unos números corrientes por año respectivo (15/2005).



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

- Incluye a una persona del contacto de su organización con el número de teléfono y la dirección correo electrónico para indagaciones adicionales de los medios.
- Sigue con medios claves para cerciorarse que ellos han recibido la información y ofrecen ayuda adicional.

5.2 Información de Medios y Conferencia de Prensa

Noticias de una naturaleza más compleja que son expuestas después de que un proceso más largo de la decisión y noticias que tengan la aplicabilidad para varios personajes públicos en su federación nacional son comunicados mejor en una rueda de prensa durante en la que usted podría distribuir una información más detallada para los medios.

5.2.1. El ejemplo de una Ocasión para una Conferencia de Medios

Se dice que su equipo nacional ha preparado en un campamento de entrenamiento con 20 jugadores para un evento grande y el día ha venido a anunciar el equipo final con 12 jugadores. Eso son noticias interesantes para los medios y al mismo tiempo implica hasta 30 figuras prominentes de su organización incluyendo los jugadores, los entrenadores y los funcionarios de la federación.

Esto es una ocasión ideal para invitar los medios a una reunión informativa (con una liberación de medios) donde el primer entrenador y el capitán de equipo podrían ser más específicos en el proceso de selección, el progreso de la preparación, las metas para futuros eventos, etc. Siguiendo el resumen, usted podría hacer a 20 jugadores disponibles a los medios para entrevistas individuales.

5.2.2. Materiales de los Medios

En una carpeta detallada de información de medios (llamó también la prensa juego) usted podría proporcionar información detallada en los jugadores, los entrenadores y el personal del equipo, así como el horario por las semanas siguientes y el evento y otra información útil, así como forma de acreditación, y los números del contacto durante el evento. Aquí está una lista de cotejo para el contenido:

- Hoja de datos – Datos biográficos de todas las personas o eventos.
- Fotografías – fotos de acción y cabezas o hombros de personalidades.
- El Trabajo Artístico - logos de evento y federación con la indicación precisa del color sostenida por archivos digitales.
- El Horario de eventos y lugares.
- Conferencia de prensa, incluyendo las citas del discurso.
- Texto de algún discurso preparado.
- Regalos y recuerdos tales como alfileres, las pegatinas y bolígrafos.
- Tarjeta de presentación de personas contacto para futuras referencias de los medios.

5.2.3. Mecanismos

Generalmente usted empieza una reunión informativa abriendo las declaraciones por los oradores, antes de que usted permita las preguntas de la audiencia. Una reunión informativa también le permite encontrar a los periodistas personalmente, antes de una pregunta debe ser dada a todo el mundo, es identificarse con su nombre y en qué organización el trabajo o una lista de participación



de contactos, debe haber detalles en la entrada para ayudar a los medios a actualizar su base de datos. Aquí está una lista de cotejo:

- Las invitaciones mandadas con dos semanas de anticipación, con hora, lugar, sujeto y las organizaciones y/o personalidades a asistir.
- Darle seguimiento a la invitación por teléfono con dos días de anticipación.
- La fecha ideal para una conferencia de prensa es el día antes (para los periódicos) o durante un día ligero de noticias (la televisión).
- La Facilidad debe permitir mesa, los asientos para la audiencia, la mesa para la matrícula y la distribución de juegos de medios así como sitio suficiente para tripulaciones de televisión y fotógrafos.

Mandando correo electrónico información a los medios es una manera eficiente de costos para conseguir su información a los medios.

- El Equipo podría incluir micrófonos para la mesa y audiencia (radiofónico), y el equipo de video o presentación.
- Si la audiencia internacional es dirigida, prevea la traducción consecutiva o simultánea.
- Informa a todos actores principales de la conferencia en el avance – la orden de los discursos, las preguntas críticas que quizás surjan, que modera e introduce.

- Duración mantiene introducciones y discursos a un mínimo y permite las preguntas a la audiencia.
- Permite entrevistas exclusivas después de que la conferencia haya concluido.

5.3 Carta Informativa y Material Impreso

Muchas personas desafían la eficiencia de mandar por la impresión del material impreso tal como cartas informativas, guías de medios, o los anuarios. Creemos que especialmente en tiempos de comunicación electrónica que lo es todavía importante mandar algo "tangible" a los medios de vez en cuando. Antes que nada, hay todavía muchos medios sin el acceso a la red cibernética, en segundo lugar, la impresión de alta calidad con imágenes buenas reflejará en la calidad del trabajo que usted hace. Seguramente, el factor del costo ponga límites. Es importante saber, eso redactando y el costo de producción es muy a menudo más bajo que el costo que envía, especialmente, cuando usted hace los correos regulares.

5.4 Red Cibernética y Carta Informativa de la Red Cibernética

La Red Cibernética mundial ha revolucionado el trabajo de periodistas y los que trabajan con los medios. Más rápida y más información accesible fácil, información no necesariamente siempre segura ni buena de calidad inunda las series de redacción alrededor del mundo. Todavía el medio ha hecho nuestra vida mucho más fácil y nosotros no tenemos realmente una elección para evitar este nuevo medio de comunicación. Para los periodistas, es una nueva fuente de investigación y reemplaza bastante a menudo los archivos tradicionales de editoriales. Para las federaciones de deporte son un instrumento ideal de mandar tiempo información crítica tal como los resultados, la estadística y las posiciones, pero es también un contenedor ideal de archivo. Además, nos permite comunicarnos direc-



tamente con los fanáticos. Otra vez, el presupuesto señalará límites a la presencia de la red cibernética. La conservación de la red cibernética y mantener la información fresca y exacta requiere a veces más esfuerzo, que yendo simplemente en línea. Esperamos que el organizador de FIBA' especial que está disponible a usted, puede ayudar las federaciones en ambos aspectos. Mandando correo electrónico información a los medios es una manera eficiente de costos para conseguir su información a

Las Agencias de noticias tienen el impacto más importante de la distribución de noticias en un nivel nacional e internacional.

los medios. Cada vez mas periodistas pueden ser alcanzados vía correo electrónico, y vía las liberaciones en línea de medios, y los boletines en el formato de PDF, así como las noticias diarias que ligan a historias en su sitio web pueden ser enviadas fácilmente a medios interesados.

6. Estableza una Política de Comunicaciones

Igualmente importante que la decisión en sus objetivos de comunicación, la creación de una base de datos de medios y ciertas reglas a establecer sus instrumentos de comunicación, son la forma y la regularidad de sus contactos.

6.1 Regularidad, la Consistencia y el Contacto Personal que no es Recomendable

Si usted permanece silencioso para la mayor parte del año e intensifica su acción poco antes de y durante un evento. La presencia regular a través del año ayudará también a establecer los contactos personales. Las visitas además personales en las organizaciones de medios y conferencia de prensa, donde usted podría encontrar personalmente a los periodistas, ayudan a intensificar este contacto personal, si usted llama a periodistas con regularidad. Estas llamadas podrían ser seguimientos a los medios, cuando usted podría preguntar si hace falta información adicional, o si usted podría acudir con el conjunto arriba de entrevistas.

6.2 Correos, el Fax, Correo electrónico, Teléfono

Casi tan importante como informar los medios es de ser informado bien acerca de todas las noticias del deporte en general.

Es aún de gran importancia, cuál forma de distribución usted escogió. Enviar información por correo es muy costoso, pero tiene cierto valor en términos de conseguir lo deseado a tiempo.

El fax, que ha sido el canal principal de comunicación en los años noventa, desaparecerá en breve y es reemplazado por correo electrónico. El teléfono es todavía irreemplazable, como permite a ambos socios para ser más explicativo y detallados. Cada historia grande siempre es basada en la investigación telefónica extensa.

6.3 Las agencias de noticias

Las Agencias de noticias tienen el impacto más importante de la distribución de noticias en un nivel nacional e internacional. Muchos periódicos diarios no tienen los recursos para asignar a periodistas a deporte específicos y confiar mucho en la materia que ellos reciben de su agencia de noticias nacional, que ellos se suscriben. Estas agencias son importantes en cada medios lista y una cooperación buena es crucial y un costo efectivo en su estrategia. En un nivel internacional, el "Big Three" ("Agence France Press, Reuters y la Associated Press) tiene ramas en casi cada país en el



mundo y es conveniente entrar el contacto con su representante local, si usted quiere asegurar, que sus noticias van fuera de su país.

6.4 Comisiones de los Medios

Quizás sea conveniente crear un grupo de expertos que podrían ayudar a establecer una estrategia y controlar las acciones de su política de comunicaciones. Usted podría invitar a periodista profesional de todos campos (la prensa escrita, la radio y la televisión, la fotografía) aprender acerca de sus necesidades a través del año y durante sus eventos. Ellos también le podrían aconsejar con novedades en los mecanismos del hacer de un periódico o una televisión o del programa de radio.



7. Creación del Contenido

Casi tan importante como informar los medios son de ser informado bien acerca de todas las noticias de su deporte, pero también general luce las noticias y todo lo que podría afectar en sus actividades. Esto no sólo es una base para crear sus propias noticias, pero estar también listo, si usted es cuestionado por los medios en ciertos asuntos. Las organizaciones grandes crean un servicio de "clipping" en el que todas las noticias pertinentes son reunidas y son distribuidas a sus miembros y personas que toman las decisiones. Aún con recursos limitados, usted puede crear fácilmente tal servicio de "clipping" usando las herramientas de la red cibernética. Los motores de búsqueda grandes ofrecen una variedad de posibilidades para conseguir las últimas noticias vía palabras clave de búsqueda o a hacer navegar simplemente los sitios web de las organizaciones más grandes de medios en su país. Una red bien establecida de fuentes seguras de su propia familia (miembros de la junta, miembros regionales y locales de federación, ejecutivos, etc.) ayudará aún más "leyendo la historia con anticipación" y recibiendo historias interesantes. Usted podría establecer un grupo de escritores de red, que prepara historias para usted en una base voluntaria. Si usted tiene los recursos usted podría emplear a periodistas o agencias especializadas para hacer el trabajo para usted. Finalmente, debe ser subrayado, que todo contenido que usted encuentra en el fiba.com o en uno de las Zonas de FIBA puede ser traducido a su idioma y utilizado para su comunicación.

**La regal más importante
quizás sea que se prepare
para los medios.**

8. El Idioma

Del idioma es siempre un asunto muy sensible, especialmente en los países donde hay más de un idioma oficial. Hay 212 países miembros y casi como muchos idiomas, pero Fiba.com es ofrecido desgraciadamente sólo en inglés, y esto es puramente a razones financieras. ¿Recibimos muchos pedidos, por qué no francés, por qué no español? ¿Por qué no chino? Siempre enfrentaremos la difícil decisión de cual lenguaje va a ser segundo, tercero o cuarto.

Es obvio, que toda información a los medios nacionales debe ser redactada posiblemente en el idioma oficial (los idiomas) de su país. Si usted no puede cubrir todos los lenguajes locales, quizás pueda ser



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

una opción el ofrecer el inglés.

9. Los Servicios de medios en los Eventos

Los eventos deportivos de su federación pueden haber sido uno de los objetivos principales de la estrategia de la comunicación. Por lo tanto, el atender a los medios en estos eventos es igualmente importante. Las facilidades de los medios, el "Press Tribune", "The Press Work Room", "Mix Zone", los procedimientos del juego tales como tiempo de las ruedas de prensa y la disponibilidad de los jugadores en la zona mixta, va a ayudar a hacer las condiciones de trabajo para los periodistas tan bueno como sea posible. Es recomendado, que usted establezca una lista de cotejo para sus facilidades, los servicios y los procedimientos aplicables a los medios para la mejor preparación de sus eventos, nosotros contentamente le adelantaremos la lista de cotejo existente de FIBA a usted como referencia.

10. "No Comentario" y otros Errores - Manejo de Crisis

Como he mencionado antes, no hay mejor historia que la historia acerca de algo malo que pasó. En una encuesta llevada a cabo por el Comité Olímpico Internacional con agencias de noticias y periódicos grandes, ninguna noticia por ejecutivos, como el Comité Olímpico Nacionales o las Federaciones Deportivas han sido clasificadas por los medios como más importante que las noticias en los casos de narcóticos, sanciones disciplinarias y todo lo relacionado. ¿Solo trata de recordar cuáles noticias de Atenas 2004 han salido en primera plana por todos los rincones alrededor del globo? ¿Fue la historia del piragüista de 43 años de Birgit Fischer que gana su tercera medalla de oro en sus terceras Olimpiadas consecutivas o historias positivas semejantes? ¿O fue el escándalo acerca de los atletas griegos, o acerca de los jueces en el evento de la Gimnasia de hombres? La controversia siempre prevalecerá sobre la armonía y el éxito. Nosotros no podemos ofrecer una receta perfecta para la gestión de crisis. La regla más importante quizás sea que se prepare para los medios. Una crisis puede atacar cualquier organización en cualquier momento. 'Sin comentario' puede ser el peor comentario que usted puede hacer. Por el contrario, la credibilidad, la disponibilidad y transparencia quizás terminen su crisis mucho más rápido, que tratando de esconder los hechos, que pueden arrojar de otras fuentes en cualquier momento de todos modos.





Si usted no puede revelar información, permita que los medios conozcan la razón. Sea la fuente de malas noticias, y no su víctima. Los principios básicos siempre aplican - sea honesto, diga la verdad, nunca mienta, no engañe, sea breve y sencillo en su contestación, demuestre compasión, y no se esconde atrás de 'no comentario'. Si usted no tiene la respuesta a una pregunta, diga, 'yo no sé', y permita que los medios sepan que usted buscará la respuesta. La lista de cotejo siguiente quizás lo ayude a evaluar si usted está preparado para una crisis:

- ¿Ha evaluado usted qué tipos de crisis podrían ocurrir y cuál clase tendrá el impacto más severo?
- ¿Ha discutido usted una filosofía del resultado deseado y si un legal, económico o el resultado de la imagen son la prioridad absolutas?
- ¿Tiene usted un equipo de la gestión de crisis?
- ¿Tiene usted las pautas para la información interna y declaraciones oficiales?
- ¿Tiene usted un portavoz designado y está usted seguro hablar con una voz?
- ¿Tiene los medios de portavoz que entran?
- ¿Tiene usted un plan de la gestión de crisis en el lugar?
- ¿Ha conseguido usted las materias que la prensa prepararon y en el puede?

11. Tenga presente

Como en el principio de este documento, las Relaciones de Medios son una parte muy importante de su rutina diaria. Incluso si usted es el mejor ejecutivo y el administrador del baloncesto, usted no podrá llevar su mensaje a través de, si usted no tiene una estrategia buena para informar el público acerca de sus actividades. Su inversión le recompensará. El baloncesto es claramente el deporte de equipo más popular interior, y es ciertamente un deporte global. No hay razón de esconder detrás de otros deportes ni sus organizaciones. Debemos acercarnos los medios siempre con confianza y visión. Y para lograr nuestras metas, nosotros necesitamos ser la constantes, transparentes y persuasivos.

¡Apenas como vendedores!



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

¡El patrocinio Cambia: este Listo para el Desafío!

Vendiendo. Una palabra que nosotros, que como ambos amantes del baloncesto y del deporte no nos gusta decir. Por otro lado, todos sabemos que necesitamos vender nuestro deporte para asegurar el crecimiento futuro. El desafío, sin embargo, es esto: mientras aprendemos continuamente cómo vender nuestro deporte, los compradores, o los patrocinadores, son constantemente quienes cambian y evolucionan.

Los mercados varían demasiado de un país a otro para poder hacer posible que este capítulo te de una lista concreta de técnicas de venta de cómo vender. Sin embargo, este capítulo lo ayudará a identificar las áreas que usted necesita mejorar y las habilidades que usted quizás necesite adquirir para llegar a ser aún mejor en la venta. Este capítulo también le dice a usted como los patrocinadores de hoy están cambiando, para que usted pueda adaptarse por consiguiente en los procesos de ventas.

Mientras patrocinadores son educados cada vez mas acerca de su participación en el deporte y su rendimiento esperado de la inversión, nosotros necesitamos llegar a ser más informado acerca de qué el baloncesto los puede ofrecer y cómo.

Las mejores respuestas que usted tiene a preguntas que han sido traídas por patrocinadores potenciales, más oportunidad usted tendrá para conseguirlo. No es una tarea fácil, pero es una vital. ¡Buena suerte!

PROMOCIONANDO — 4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	23
1. Vendiendo el Baloncesto a Patrocinadores - ¡Constrúyelo!	25
1.1 Desarrollando al Mensajero	25
1.2 Definiendo el Mensaje	25
1.3 Diciendo el mensaje	26
2. Vendiendo el Mensaje	26
3. ¿Qué Buscan los Patrocinadores de Hoy?	27
4. El mercado está Cambiando	27
5. El mercadeo está Cambiando	27
6. El patrocinio está Cambiando	28
6.1 Enfoque Tradicional	28
6.2 Nuevo enfoque	29
7. ¿Qué significan los cambios para Usted?	30
8. Algunas técnicas del enfoque	30
8.1 La Preparación y los Contactos iniciales	31
8.2 El Contenido de la llamada de ventas	31
8.3 La Conclusión de la llamada de ventas	32
9. Tenga presente	32
4.4 TELEVISIÓN	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

1. Vendiendo el Baloncesto a Patrocinadores - ¡Constrúyelo!

Organizaciones deportivas necesitan dinero. Atraer a más patrocinadores llega a ser cada vez más difícil, especialmente en el nivel nacional. Muy a menudo, la culpa es colocada en el director de mercadeo, la agencia del mercadeo, el ambiente económico malo, o quizás en las tres. Lo cierto es que los patrocinadores actuales consiguen cada vez más profesionalismo en su enfoque a los deportes. Ellos analizan sus asociaciones con un enfoque más científico y racional de lo que hicieron en el pasado. Por ejemplo, ellos saben que pueden juzgar la aplicabilidad de sus asociaciones en el impacto directo en ventas. Es un hecho que las organizaciones deportivas a menudo no preguntan las preguntas del derecho. ¿Quién somos nosotros? ¿Qué es nuestro producto? ¿Qué es nuestro mensaje? ¿A quién es dirigido? ¿Cómo comunicamos nosotros nuestro mensaje? Identificar un mensaje no es

**Patrocinadores analizan sus
asociaciones con un enfoque
más científico y racional.**

una ciencia, pero requiere un poquito de tiempo y alguna lógica. Porque hay una secuencia exitosa a seguir, esto debe ser construida desde adentro.

¿Así que cómo lo hace? Lo que quizás valga la pena que toma unos pocos pasos hacia atrás para prepararse antes de que empiece a vender su mensaje. ¿Cómo usted se puede re-evaluar e identificar que usted quiere que sea conocido antes de que empiece a conocerse? Vamos a echar una mirada a los cuatro pasos principales por el camino para una mejor atracción de patrocinadores.

1. Desarrollando el mensajero
2. Definiendo el mensaje
3. Diciendo el mensaje
4. Vendiendo el mensaje

1.1 Desarrollando al Mensajero

Antes de empezar a mirar las maneras en las que la organización podría hacer mejor, qué tal empezar mirándonos a nosotros mismos. La organización y su producto, el Baloncesto, es sólo tan bueno como las personas que lo manejan. Antes de mejorar la organización, son las personas que hacen lo que se necesita para crecer. Estamos hablando aquí acerca del desempeño y autogestión personal. Nosotros tenemos la necesidad de mantenernos en contacto con principios modernos y nuevas técnicas de administración. Aprender más acerca de técnicas específicas no sólo puede mejorar las ansias para crecer, pero también mejorar la motivación general. Es sólo en este estado de ánimo que una organización está lista para redefinirse. Pero no se olvide, el mejor desarrollo del desempeño es un proceso continuo.

1.2 Definiendo el Mensaje

En esta etapa, antes de empezar a vender, quizás sea una buena idea definir de lo que se trata la organización. ¿Cuáles son sus valores, cómo puede llegar a ser el deporte una marca verdadera, y cómo puede este producto ser posicionado en la mejor orden de venta (ve al capítulo 1 de esta sección)? Una compañía comercial de bienes siempre atravesaría esta etapa de identificar y/o redefinir un contenido del producto y la imagen antes de empezar a ponerlo delante del público. ¿Por qué no una Federación de Baloncesto? ¿Es el formato de nuestro derecho deportivo para la sociedad de hoy? ¿Es



el formato de la competencia principal conveniente para la televisión, para espectadores, para atletas? ¿Cómo puede llegar a ser nuestro deporte más atractivo, llegar a ser un mejor producto? Aprender más acerca de construir una imagen y marcar las técnicas de mercadeo son las claves aquí. Porque es sólo cuando el producto y/o la manera que la organización quieren que sea visto, que el público puede ser atraído. No antes.

Hablando acerca del Baloncesto, acerca de sus valores y acerca de lo que significan, sin haber pensado con cuidado acerca de cómo este mensaje puede encontrarse en la sociedad moderna actual puede ser peligroso. ¿Si el mensaje no es el correcto, por qué tratar de espacarlo?

1.3 Diciendo el Mensaje

Ahora que el mensajero es entrenado y el mensaje es definido, es tiempo de hablar acerca de esto. Por otro parte, es crucial hacerlo de la manera correcta. Es todo acerca de encontrar las maneras correctas de comunicar lo que la organización quiere que se sepa. ¿Cómo puede ser distribuido este mensaje, y puede ser hecho a la medida de audiencias específicas? ¿Cómo puede ser la organización más efectiva en términos de relaciones de medios? ¿Cómo puede crear el deporte las noticias positivas, aún cuando no hay los eventos específicos que pasan - por ejemplo entre dos temporadas? Bien, eso es qué las relaciones públicas de que se tratan. Multiplicar el mensaje a audiencias diferentes requiere las habilidades específicas, pero a aquellos que son dignos. Y no hay necesidad de recurrir afuera, la instrucción correcta ya puede ayudar mucho.

2. Vendiendo el Mensaje

Los socios comerciales quieren más a menudo hacer surf en la onda y no crear la onda.



Se definió, hemos dicho. ¡Llegamos: vendemos! El mensaje claramente identificado ha estado publicado y la percepción general del producto han mejorado.

El público responde a los valores comunicados y está listo para conectar aún más con el deporte. Ahora que es atractivo a patrocinadores potenciales. No se olvide que patrocinadores unen un deporte no porque ellos quieren el deporte, pero porque ellos quieren la relación que el público tiene con el deporte. Mientras más fuerte la relación, mejor la oportunidad de atraer patrocinadores. Los socios comerciales quieren más a menudo hacer surf en la onda y no crea la onda. Así que aquí está el último paso: antes del enfoque un patrocinador potencial, las necesidades de la organización de deporte para demostrar que él (el patrocinador) se beneficiará de la relación particular que el deporte tiene con su público. Si este público cae en el mercado del objetivo de patrocinador, entonces nosotros tenemos a un ganador. Esta clase de investigación interna no es por supuesto una tarea fácil. Requiere el mercadeo básico pero buen conocimiento de mercadeo. ¿Quiénes



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

son las personas que practican el deporte? ¿Quién lo mira? ¿Dónde están las oportunidades, dónde será la organización el muy exitoso en la venta de este mensaje? ¿Por qué? ¿Puede hacer mejor una agencia este o lo debe hacer la organización misma? Como usted ve, hay una sucesión cuidadosa que usted debe seguir. Con demasiada frecuencia, las organizaciones de deporte tratan de vender una imagen que no ha sido definida, ni aún dicho. Encontrar nuevos patrocinadores es una necesidad general en el mundo del deporte. Y una tarea difícil. Los que tienen éxito en ello lo hacen correcto desde el principio. Pero para hacerlo correcto, usted necesita entender qué patrocinadores de hoy buscan.

3. ¿Qué Buscan los Patrocinadores de Hoy?

Las rentas de patrocinadores son importantes para cada organización de deporte grande o pequeño, local o internacional. Además, puede ser esperado que con un descenso continuo en rentas de la Televisión, la importancia del patrocinio como una fuente de ingresos para organizaciones de deporte aumentara sobre los años venideros. Así como al mismo tiempo el patrocinio cambia bastante dramáticamente y es el foco de los patrocinadores. Vamos a echar una mirada a algunos de los cambios y tratar de desarrollar algún consejo para organizaciones de deporte en cómo ajustarse a estos cambios.

4. El mercado está Cambiando

Nuevas tecnologías y el aumento de opciones dentro de todas áreas han proporcionado a los consumidores el poder. Los consumidores tienen las cartas ahora: ellos son en general los que están mejor informados, ellos son los mejores educados y ellos son los que pueden pagar más. Además, ellos (nosotros)! son escépticos de ventajas de los productos anunciada y la sobrecarga de información lleva el aumento en cada aspecto. Ha llegado a ser muy difícil para compañías el alcance a los consumidores. Son los mismos consumidores de hoy en dia que buscan nuevos desafíos y quieren explorar nuevos horizontes.

Estas tendencias llevan al hecho que la lealtad entre consumidores y compañías o marcas sean más débil y más y más difíciles para las compañías/marcas alcanzar a los consumidores y para mantener una relación con ellos.

5. El mercadeo está Cambiando

Estos cambios en el mercado han llevado consecuentemente a cambios en el mercadeo corporativo y una elección mucho más ancha de canales de comunicación y distribución están ahora disponible (la estrategia multi-canal). Los productos al mismo tiempo individuales de compañías han llegado a ser más intercambiables y con una imitación creciente en la mayoría de los sectores, los márgenes de beneficio de muchos productos al consumidor se encogen. Además, a causa de los cambios entre consumidores y la dificultad para compañías a alcanzar a estos consumidores, los costos de la adquisición de cliente suben. ¿Si esto son todas malas noticias para las compañías/marcas, qué debe hacerse?

Dos palabras clave en juego, relacionados y lealtad. Creando relaciones se está convirtiendo en una llave o instrumento clave en los esfuerzos de mercadeo de muchas marcas, porque el estableciendo de la relación entre la marca y el consumidor es una manera de crear lealtad entre el consumidor y una marca. ¿Así que cómo debe crear una relación? Bien, la artimaña es de mover las marcas hacia arriba en



términos de la diferenciación y valorando consecuentemente. El precio de un producto aumentará con la diferenciación y si un producto o una marca pueden llegar a la fase final donde lo proporciona realmente una experiencia al consumidor entonces una relación fuerte puede ser construida y la lealtad establecida.

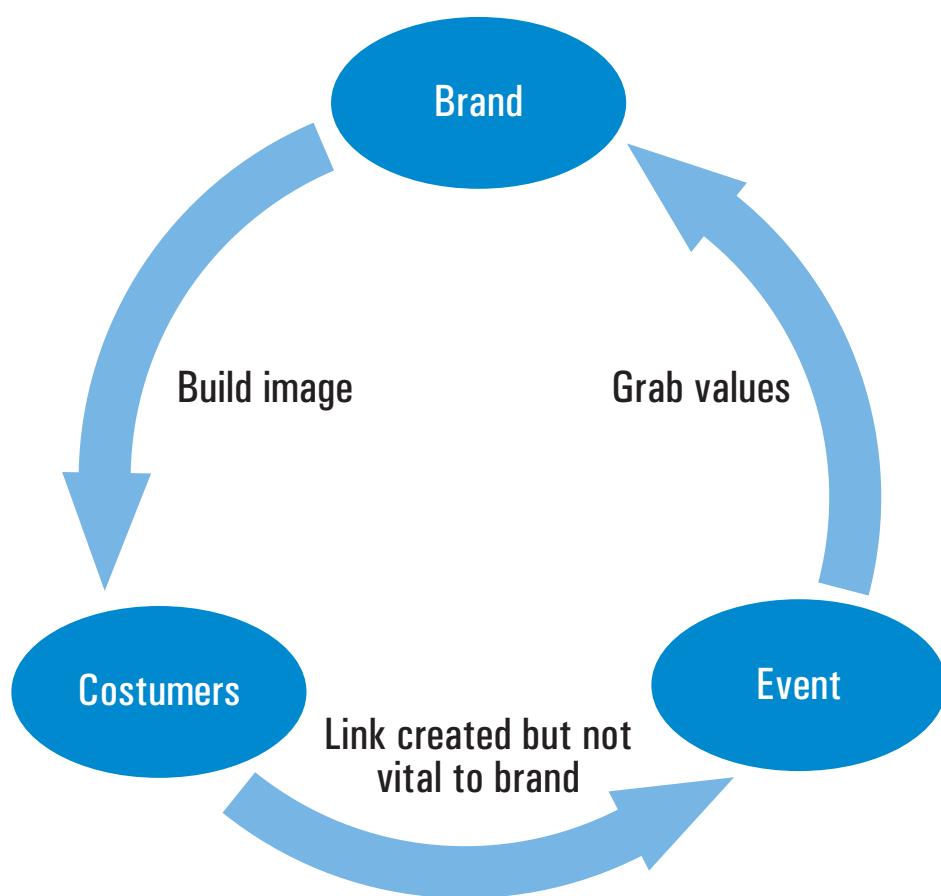
El deporte y los patrocinadores del deporte pueden jugar un papel importante en el proceso de añadir la experiencia a una marca y por eso muchas marcas ahora ajustan la manera que ellos utilizan el patrocinio dentro de la combinación del mercadeo.

6. El patrocinio Está Cambiando

El Patrocinio es definido tradicionalmente como inversión de una actividad, a cambio del acceso al potencial comercial explotable asociado con ese actividad. Eso es todavía válido, pero es la manera que el potencial comercial es explotado eso parece ser lo que está cambiando.

6.1 Enfoque Tradicional

Tradicionalmente patrocinio ha sido utilizado durante muchos años como un instrumento para construir el conocimiento y para aumentar la imagen de una marca. Ha servido como un nuevo y diferente instrumento, mas todavía integrado en las comunicaciones mezclando con la publicidad clásica,





PR, la campaña de promoción de ventas, mercadeo directo, etc.

La palabra clave ha sido marca-céntrica. Las marcas miraban para patrocinar los eventos que podrían ayudar a construir y promover sus marcas. Las marcas agarraron o al menos trataron de transferir

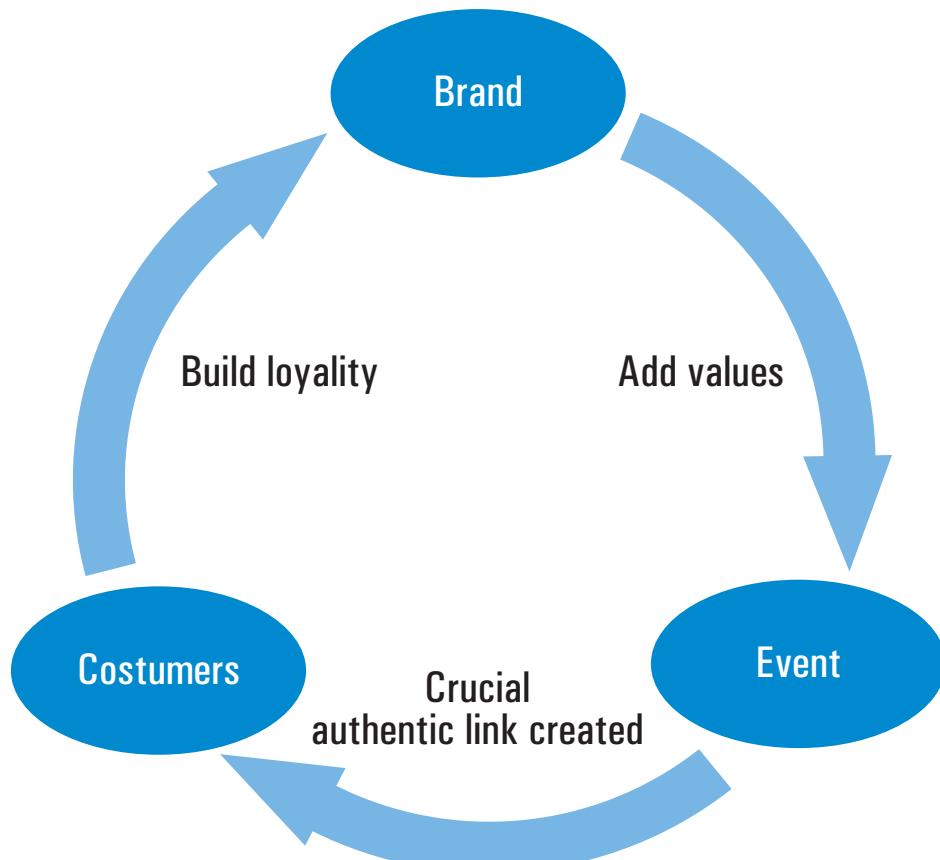
los valores del evento en su marca para construir una imagen de su marca que podría atraer a clientes. Si una relación entonces podría ser establecida entre los consumidores y el evento, construiría aún más la marca. Si era de como crear el conocimiento para la marca, construyendo una imagen para la marca o reposicionando una marca, las compañías usaron patrocinios para suplir las necesidades de la marca.

El elemento del centro del Nuevo enfoque para patrocinadores es que el foco no está en necesidades de marca pero a contestar las necesidades de consumidor.

6.2 Nuevo Enfoque

El elemento del centro del nuevo enfoque para patrocinadores es que el foco no está en necesidades de marca pero a contestar las necesidades de consumidor. Cuando descrito anteriormente, uno de los objetivos principales para la marca es hoy que debe construir las relaciones con consumidores para crear la lealtad. Las marcas actuales deben añadir valor a sus consumidores y el patrocinio ofrece una oportunidad única para las marcas hacer algo para sus consumidores que a ellos les interese.

La palabra clave es de consumo-céntrica. Las marcas buscan los eventos que proporcionan una conexión auténtica con el consumidor que la marca necesita concentrar. ¿Qué quieren los consumidores, los intere-





ses de ellos, etc.? Cuándo tal evento ha sido identificado, la marca se envuelve y sostiene el evento - se coloca detrás de y delante del evento - y con lo cual complace a los consumidores, que reconocerá la participación de la marca. Así una nueva manera para construir la lealtad ha sido creada. El mejor evento, el mejor cliente satisfecho (del evento y la marca) será. Mientras mejor las relaciones entre los clientes y la marca sean, más probable los consumidores van a permanecer con los dos, los eventos y la marca.

Todas tendencias son relativas y patrocinadores tienen muchas razones diferentes para patrocinar.

A menudo puede ser difícil a los patrocinadores conseguir el evento que provea la conexión auténtica entre el evento y consumidores. Esta es la razón por qué muchas de las marcas implicadas son este comienzo del patrocinio de consumerismo de crear los eventos en vez de comprar los eventos correctos y esto es una tendencia que crecerá probablemente constantemente sobre los años venideros.

7. ¿Qué Significan los Cambios para Usted?

¿El mercado, mercadeo y patrocinio están cambiando - qué significa esto para usted y de que manera su organización de deporte se acercaría a patrocinadores?

Bien, ante todo usted necesita tener presente que todas tendencias son relativas y que patrocinadores tienen todavía muchas razones diferentes para patrocinar. El llamado "patrocinador donante" que las decisiones del patrocinio son basadas no solo en mercadeo, consideraciones relacionadas con mercadeo pero solamente en preferencias personales para cierto deporte o eventos que están todavía en juego. En general, la primera cosa que usted tiene que identificar es qué objetivos de patrocinadores potencial son y tratar de resolver como usted puede ayudarlos a adquirir estos objetivos. Básicamente estas tendencias de patrocinio son las buenas noticias para usted porque proporcionarán un campo mucho más amplio de opciones para usted cuando usted se acerca a un patrocinador potencial. Usted no necesariamente necesita ofrecer al patrocinador la cobertura periodística inmensa de su evento, etc. porque quizás no sea lo que ellos buscan. Quizá ellos estarán más interesados en hacer algo nuevo o especial para sus clientes o para sus clientes potenciales y por lo tanto usted necesita identificar cómo su organización o evento puede ayudar.

Aunque el patrocinio de los deportes se esté desarrollando rápidamente y se esté convirtiendo más sofisticado, es básicamente esto: cada compañía busca constantemente las maneras de construir mejores relaciones con sus clientes y otros grupos que son importantes para ellos. ¿Cómo puede ayudar usted? La mejor respuesta que usted puede dar para ayudarlos a lograr esto, entonces la mayor ventas de patrocinador que usted conseguirá.

8. Algunas Técnicas del Enfoque

Vamos a ver algunos puntos claves en el enfoque de un patrocinador potencial. El principio de un proceso de ventas muy a menudo es hecho por una llamada telefónica. Esto es un momento crítico: el momento en el que usted hace - o no - triunfa para conseguir una reunión. Este momento siempre es hecho de tres partes:

- La preparación y el contacto inicial
- El contenido de las llamadas de ventas



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

- La conclusión de las llamadas de ventas

8.1 La Preparación y los Contactos Iniciales

Para encontrar sus contactos potenciales:

- El Uso comercial y las guías comerciales para nuevos contactos.
- Contactar clientes existentes.
- Local, nacional y el comercio aprieta y las revistas.
- Tener una mente abierta - mirar alrededor para nuevas oportunidades.
- Encontrar a la persona del patrocinio que toma las decisiones.
- Levantar una lista de verificación de objetivos potenciales.

Las ideas para el enfoque inicial:

- Trata de conseguir la persona de mayor rango
- Investiga el mejor tiempo de llamarlos.
- No recepcionistas o secretarios disgustados.
- Identifica exactamente con quien usted necesita hablar.
- Desarrolla técnicas para manejar a recepcionistas secretarios difíciles.
- No dar cualquier insinuación de una propuesta del patrocinio.
- Evita escritura o detalles que mandan.

8.2 El Contenido de la Llamada de Ventas

Una vez usted ha alcanzado a la persona correcta, la persona que toma las decisiones:

- Lo Identifica y consigue rápidamente su interés con un nuevo tema.
 - Investigación de Uso para levantar una lista de verificación del tema.
- Siempre sano entusiasmado.
- Muestra cómo el patrocinio beneficiará su negocio.
- Use preguntas abiertas para investigar la información.
 - Haga una lista de preguntas.
- Suene, no lea de un escrito.
- No invite a respuestas negativas.
- Aliente hablar acerca de sus logros pasados.
- Utilice las objeciones positivamente:
 - 'usted está correcto, es por esto que nuestra propuesta es diferente.'
- Descubra la verdadera preocupación detrás de las objeciones.
- Responda con un argumento y beneficios razonables.
- Cree nuevas líneas de la discusión.
- La discusión del costo de la Hoja para tan tarde como posible o aún lo evita antes de la reunión.
- Responda para objeciones de costo enfatizando el valor del patrocinio y beneficios.



8.3 La Conclusión de la Llamada de Ventas

Otra vez su meta es establecer una reunión con el director de mercadeo o de patrocinio. Aquí están algunas insinuaciones en cómo lograr esto durante una conversación telefónica:

- Siempre haga un "fin" en la conversación, no se quede por siempre.
- Varíe el "fin" en el tono de la conversación, el tono de su voz.
- El Objetivo para concertar una cita para encuentro.
- Qué tiempo tomará el Detalle de la cita.
- Cuatro maneras de concluir:
 - El Final Asertivo: ¿Su oficina o la mía? para forzarlo
 - El Final Asumido: 'Vendré y le veré en...'.
 - El Fin del Interés: 'Si yo voy allá, podría hablar esto con usted'.
 - El Fin del Interés: Podríamos hablar de esto en algún momento.
- Termina la llamada positivamente, concuerda el próximo paso.
- Confirma el resultado por fax, la carta o correo electrónico.
- Asegura que detalles de cita sean pasados a la persona pertinente.
- Actualiza los registros se preparan para llamadas futuras.
- Llamadas de reiteración de Uso para construir la relación.
- Diario de Uso para planear las llamadas.
- Mantiene los registros buenos - detalles de contacto, los detalles de conversaciones, etc. personal de detalles.

9. Tenga Presente

Mientras el mercado deportivo del patrocinio quizás esté sobrecargado y más informado, los procesos de ventas se mantendrán igual. La clave mejorar el mensajero primero, la persona (personas) o el departamento a cargo de la venta que siempre necesitará tener las habilidades necesarias para vender. La venta no es una tarea fácil, pero empezando desde el principio, mejorando la manera que se acerca la venta, mejorando el producto (los productos) él mismo, empacándolo mejor (ve al capítulo de Mercadeo), el proceso de ventas va a ser más fácil y más exitoso.



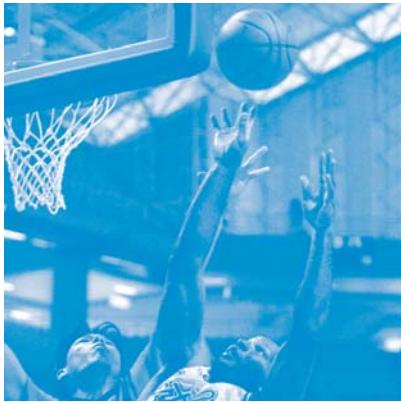
FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.4 TELEVISIÓN



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Construyamos Verdaderas Sociedades con la Televisión

La Televisión es a menudo el generador clave de renta para una Federación. Aunque esto sea verdad, la televisión debe ser vista también como un socio verdadero para la federación.

Es importante recordar que la televisión sólo comprará el baloncesto si la audiencia quiere consumir el baloncesto. Esto es crucial para construir una sociedad que beneficie tanto al deporte como a los que lo quieren ver.

Escuchemos que la televisión tiene que proponer: ideas y propuestas siempre son consideradas, la discusión y las deliberaciones siempre deben suceder si el objetivo común es de aumentar la exposición y la visibilidad de nuestro deporte sin dañar su esencia.

Este capítulo le dará una lista de instrumentos que usted, como una Federación, puede utilizar para llegar a ser aún más atractivo a la televisión, y por lo tanto a los que lo miran.

PROMOCIONANDO — 4.4 TELEVISIÓN



.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
4.4 TELEVISIÓN	33
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	33
1. Introducción	35
2. Equipos Nacionales	35
3. Ligas Nacionales	36
4. Acceso de Noticias	36
5. El Archivo de la Federación Nacional	37
6. El Internet	37
7. DVD's/Videos	37
8. Exposiciones Promocionales	38
9. Televisión accessible vs. Televisión pagada	38
10. Escenarios Financieros	38
11. La Producción de la Televisión	39
11.1 Filosofía de la Producción	39
11.2 Plan de Producción	40
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

1. Introducción

La Televisión es un medio vital para que cualquier Federación Nacional se pueda desarrollar en el conocimiento y la popularidad del deporte.

Para ganar la mejor exposición posible la Federación Nacional lo primero que necesita es entender que esa televisión verá el deporte como un producto y como tal el producto debe ser relevante y de interés a sus espectadores. Si no cree que el producto sea de interés entonces el deporte no se televisará. La Federación Nacional necesita revisar completamente todos los distintos aspectos que tiene que puedan ser de interés potencial para la televisión.

Tales áreas podrían incluir:

- Los Equipos Nacionales
- Las Ligas Nacionales
- Las Noticias
- Conseguir acceso a Artículos
- Las Oportunidades de Archivo
- El Internet
- DVDES/VIDEOS
- Las Exposiciones Promocionales

2. Equipos Nacionales

La cobertura en la televisión de los juegos del equipo nacional siempre debe ser un objetivo mayor para alguna Federación Nacional. Cuándo el equipo nacional juega entonces el país entero está a favor de un equipo mientras que un nivel de club cuando el club es exitoso siempre va a tener algunos fanáticos en el país que no están interesados en ver a otros clubes jugando.

A diferencia del baloncesto del club es que el equipo nacional no juega regularmente y es importante presentar el equipo en una forma positiva. Es importante para el crecimiento y la promoción del deporte que los fanáticos del baloncesto vean que su equipo nacional esté siendo competitivo y esté ganando regularmente torneos competitivos de invitación.

El tiempo de juego es tan importante para la televisión. La importancia del baloncesto en su país determinará cuán demandante la Federación Nacional puede ser con respecto a días de juegos y tiempos. Para la mayoría de las Federaciones Nacionales no es recomendable tener juegos a la vez al mismo tiempo que otros eventos nacionales de deportes (por ejemplo, partidos de fútbol) como no será posible ganar las audiencias buenas que no ayudarán a construir su producto para la televisión. En vez de jugar en circunstancias nocturnas tradicionales de tiempos puede dictar que usted puede necesitar jugar los juegos un sábado o a la hora de comer el domingo o en la tarde (por ejemplo, 11:30 o 4:00) temprano en la noche (por ejemplo, 7:00) que armonizará mejor con el horario televisivo.

En caso de que el baloncesto no sea suficientemente atractivo para tener a un locutor en vivo entonces las necesidades de la Federación Nacional necesitan invertir recursos en crear la imagen que pueda ser utilizada como una herramienta promocional y de información.



Una vez que la Federación Nacional tenga esa imagen del juego del equipo nacional entonces puede ser redactada en uno, dos o tres segmentos de minuto que entonces pueden ser distribuidos como clipes de noticias en varios noticiosos de la televisión y exposiciones del deporte.

3. Ligas Nacionales

La Liga Nacional es la competencia nacional primera del club y por su naturaleza de ser una liga y haber jugado juegos regularmente por un período de seis a nueve meses alrededor del país, es el anuncio más efectivo para el baloncesto. Es importante que todos los clubes dentro de la liga y la Federación Nacional trabajen juntos para llevar al máximo en la exposición y la promoción del deporte.

Donde baloncesto es popular y como resultado ha estado generalmente a consecuencia de ambos club y equipos exitosos nacionales.

Donde baloncesto es popular y como resultado ha estado generalmente a consecuencia de ambos club y equipos exitosos nacionales. La progresión natural para el desarrollo del baloncesto (o de cualquier deporte) en un país es que una persona llega a ser un fanático del club y entonces sigue ese club y sus jugadores por nacional (e internacional) la competencia y entonces sigue a esos

jugadores de su club que juega en el equipo nacional.

Para la televisión la transmisión de un medio de la liga que la estación de televisión tiene la oportunidad para programar regular sobre un espacio de tiempo prolongado que no es el caso para el alcance de un equipo nacional.

Hasta el punto que la estación de televisión transmitirá los juegos de una Liga Nacional dependerán de la popularidad del deporte dentro del país y también sobre unas estaciones de la televisión que programan el horario. Una vez más la programación disponible para los horarios de televisión no puede ser días de baloncesto y tiempos tradicionales igual a los previos para los clubes para jugar, pero es esencial que ese baloncesto sea visto regularmente en televisión. Hay una variedad de permutaciones diferentes que puede ser posible y mucho dependerá de la importancia del baloncesto en el país.

Un locutor puede someterse a enseñar uno o dos juegos por semana en vivo y entonces transmitir un programa de 30 minutos semanalmente, demostrando acción para otros juegos. Sin embargo puede ser que ambos o uno de los juegos en vivo sean en día de semana (por ejemplo. Los lunes en la noche) antes que en el fin de semana cuando hay un superávit del deporte de la televisión. Si los juegos son en el fin de semana pueden ser jugados temprano en la tarde para poder tener espacio en la cadena televisa. Además de tener a un locutor nacional puede ser también posible para esos clubes cuyos juegos no son transmitidos en vivo en la televisión nacional, arreglen el alcance en un lugar regional ni la estación de la ciudad que darán obviamente la exposición y la promoción adicional para la liga. Otro guion posible es que la Liga Nacional puede tener los juegos vivos mostrados en una estación de la televisión pagada y un programa semanal de la liga que muestran toda la acción de la semana en una estación al aire libre.

4. Acceso de Noticias

La distribución de las noticias breves de los juegos de la Liga Nacional pueden ser utilizada como clipes para los deportes y programas noticiosos de una manera efectiva para exponer desarrollo e interés en el deporte. Todos los clubes podrían invertir en tener un camarógrafo firmando la acción del juego que



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

puede ser redactado y distribuido por el club o centralmente por el agente de prensa de la Liga Nacional.

Es importante que haya un servicio regular de noticias en los departamentos noticiosos y agencias para asegurar una mejor cubierta. No tiene razón en tener una cubierta irregular no someterá las noticias y a programas de deportes y a enseñar el baloncesto en sus programas.

El uso de mensajería de texto de celular es un vehículo valioso de promover el deporte y para mantener fanáticos alrededor del país reciente con toda la acción de la Liga Nacional. Esto puede ser hecho individualmente por cada club o centralizado por la Liga Nacional.

El aspecto accesible de la noticia es también relevante a esos juegos jugados por el Equipo Nacional.



5. El Archivo de la Federación Nacional

Toda la noticia del juego tomada de cualquier juego del baloncesto jugado en el país debe ser almacenada en un Archivo. Idealmente los juegos deben ser acezados con detalles tales como: el nombre de la competencia, la fecha, el lugar de actuación, las listas del equipo, las cuentas, la estadística y una suma de lo que sucedió durante el juego.

El Archivo entonces puede ser utilizado para una variedad de propósitos. Puede servir para programar como "clásico" para estaciones de televisión y la noticia tomada puede ser utilizada por los mejores momentos, DVDES, y para programaciones complementarias para las estaciones de la televisión.

6. El Internet

El desarrollo continuo del internet ahora da a las federaciones nacionales la oportunidad de promover el baloncesto mediante este vehículo.

Las Federaciones Nacionales deben proponerse tener un sitio web informativo y "amigable" que puede presentar su deporte y los juegos en una manera atractiva, informativa y de bajo costo.

Las imágenes tomadas, los puntos culminantes y los clipes de gran juegos pueden ser mostrados informando y promoviendo a visitantes de sitio web de baloncesto y para atraerlos a regresar o guiarlos por la cadena televisa de los juegos.

Las imágenes disponibles para ser vistas en el web site debe ser actualizado constantemente para asegurar que los visitantes continúen su visita en el web. Si la toma de imágenes queda extensa sin ser refrescada entonces desalentará a visitantes antes que los entusiasme a ver más el baloncesto.

7. DVD's/Videos

Una vez que los suministros regulares del Equipo Nacional o las imágenes tomadas por la Liga Nacional entonces puede ser posible desarrollar el concepto de producir DVDOs o los videos que



pueden ser vendidos para promover el baloncesto.

El concepto de los DVDs/VIDEOS puede ser ligado a:

- Un ronda anual de toda la acción.
- Equipo específico que sigue su temporada culminando en su victoria del campeonato.
- Una serie de clip demostrando grandes cancha, bloopers, donqueos, etc.

Tales productos pueden ser vendidos vía el sitio web de la Federación o vía los varios equipos del club.

También pueden ser regalados artículos promocionales o podrían ser utilizados como premios para promociones, por el socio de la televisión o por otros socios comerciales.

8. Exposiciones Promocionales

Las imágenes pueden ser redactadas y puede ser utilizada como material promocional. Tal material puede ser hecho en pequeños tiempos. Este material puede ser usado por los socios de la televisión como partes promocionales o puede ser mostrada en el sitio web y disponible como descargas a visitantes.

9. Televisión accesible vs. Televisión Pagada

Si hay locutores diferentes interesados en el baloncesto entonces son convenientes tratar de mantener una combinación de terrestre y la distribución de satélite/cable.

Locutores de televisión estarán interesados en cubrir los juegos del Equipo Nacional y la Liga Nacional.

El asunto de qué forma de alcance es mejor para una Federación Nacional dependerá de las condiciones específicas que existen en el país pertinente y las capacidades de los varios locutores de la televisión. Si hay locutores diferentes interesados en el baloncesto entonces son convenientes tratar de mantener una combinación de terrestre y la distribución de satélite/cable. Por ejemplo puede ser que los juegos del equipo Nacional son mostrados en la televisión terrestre y los juegos Nacionales de la Liga son mostrados en un canal de satélite/cable. La televisión terrestre ofrece una audiencia más amplia con potencial que ve pero es menos flexible con respecto al programar. Por ejemplo no siempre será posible tener los juegos mostrados vivos en tiempo principal durante la semana ni en fines de semana. Sin embargo locutores de satélite/cable tienen más flexibilidad para la transmisión viva pero a una audiencia potencialmente más pequeña que la televisión terrestre aunque esta audiencia potencialmente más pequeña pueda ser un grupo mas concentrado con respecto al objetivo y perfil de consumo para la Federación y anunciantes Nacionales.

La pregunta es qué tipo de alcance televisivo de baloncesto recibe un país particular es una de las necesidades a ser evaluadas constantemente por la Federación Nacional.

En esos países donde el baloncesto tiene una fuerte tradición y un público siguiendo, el caso podría surgir en el cual ambos terrestres (i.e. gratis al aire) y el satélite/cable (gratis al aire o pagando) locutores de televisión estarán interesados en cubrir los juegos del Equipo Nacional y la Liga Nacional.

10. Escenarios Financieros

La cantidad de finanzas, si cualquier Federación Nacional puede ganar de la televisión dependerá de la popularidad pertinente del deporte en el país.

Los varios escenarios podrían incluir:

- Los pagos de derechos y producción televisiva provista.



- No pagos de derechos y producción televisiva provista y algún inventario de mercadeo dado a la Federación Nacional que después puedan vender a los paquetes especiales que tenga el patrocinador.
- No pagos de derechos y ninguna provisión de la producción televisiva pero el inventario de publicidad dado a la Federación Nacional alrededor del emisor.
- No pagos de derechos y ninguna provisión de la producción de la televisión. La Federación Nacional tiene que comprar el inventario de la publicidad alrededor del emisor.

11. La Producción de la Televisión

El Departamento de la Televisión de FIBA ha producido un Manual de la Televisión de FIBA que contiene toda información pertinente relacionada al arreglo y la producción de la señal de la televisión para una competencia de baloncesto. Para información adicional visite por favor www.fiba.com.

La información siguiente es un resumen breve de algunos de los puntos principales.

11.1 Filosofía de la Producción

La producción televisiva de cada juego producido por un locutor debe ser una señal continua de alta calidad, con el sonido y efectos repletos del juego y debe mostrar la acción completa del juego e incluir toda actividad de piso. En el caso de un evento para ser mostrado de manera internacional entonces el locutor que produce la producción debe incluir todas las actividades disponibles del PRE-juego y el poste-juego.

Un ejemplo del posible contenido es como sigue:

- El PRE-Juego: empieza 10 minutos antes del "tip off":
 - La secuencia de la apertura televisiva y el logo Nacional de la Federación.
 - Los anuncios del Equipo y calentamientos.
 - Final con que la Federación y el locutor Nacionales estén de acuerdo. El cuidado específico debe ser dado a la presentación de los equipos y su entrada en la cancha, las banderas, los Himnos nacionales, etc.
- Descanso: después de que los equipos salgan el cancha:
 - Repetición de puntos culminantes del primer y segundo juegos.
 - Equipos calentándose para el tercer juego.
- El Post-Juego: después de que los equipos salgan de la cancha/y que las presentaciones han terminado
 - puntos culminantes del tercer y cuarto trimestre y los juegos de todo movimiento lento y súper grabaciones del juego entero.

La producción de audio internacional debe estar con el sonido internacional repleto inclusive efectos secundarios de cancha.

La producción Internacional debe ser integrada con la resolución alta la gráfica genérica del evento en idioma de inglés.

La información genérica de la gráfica debe incluir:

- El título del Evento, información de grupos, el juego, el lugar de actuación.
- El alineamiento del Equipo.



- La adición Permanente de la cuenta con tiempo restante.
- El nombre de Jugador y número.
- Las estadísticas básicas (los puntos, fouls y rebotes).
- La estadística Especializada (tirando los porcentajes, puntos etc.).

Toda gráfica formará parte de una mirada integrada general del evento. Este estilo será desarrollado idealmente para incorporar los elementos claves tales como el logo del evento.

11.2 Plan de Producción

El número verdadero de cámaras que es utilizado para hacer la producción de la televisión de un juego debe ser discutido entre la Federación Nacional y el locutor. Cuando una pauta básica del número mínimo de cámaras sería cinco o seis con ocho a diez cámaras para ser recomendados para una producción absolutamente de primera clase.

El siguiente plan de cámara de diez es incluido como un ejemplo (vea esquema de ahora en adelante):

- Cámara 1 – el tiro amplio

Localizado alto arriba en los bancos, exactamente en el medio de la cancha, para seguir la acción del juego.

- Cámara 2 – "close up"

Localizado a lado de la Cámara 1.

- Cámara 3 – Cámara de mano

Localizado al frente de la mesa de puntuación.

- Cámaras 4 & 5 – Cámaras de mano

Localizado bajo las cestas pero también capaz de cubrir los bancos del equipo.

- Cámara 6 – Cámara de Belleza

Localizado en la posición alta, en algún lugar en el techo, para grabar una vista general atractiva del estadio.

- Cámaras 7 & 8 – Cámara o Lápiz de labios

Control remoto ó no, examinando o sobre el respaldo, y capaz de mover con la acción.

- Cámara 9 – Súper Cámara Lenta

Localizado en el nivel de la cancha (o en una posición medio-plano), a la izquierda y/o rincón correcto.

- Cámara 10 – Angulo Inverso

Directamente frente a los bancos de equipo para reacciones, vuelve a poner la acción del ángulo.

Además,

- Cámara 11 – Cámara montada

Puede ser localizada a la izquierda o el lado correcto de la cancha, en una baranda o no, capaz de elevar en un modo "vivo" del piso al techo para dar la perspectiva de la altura.





FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

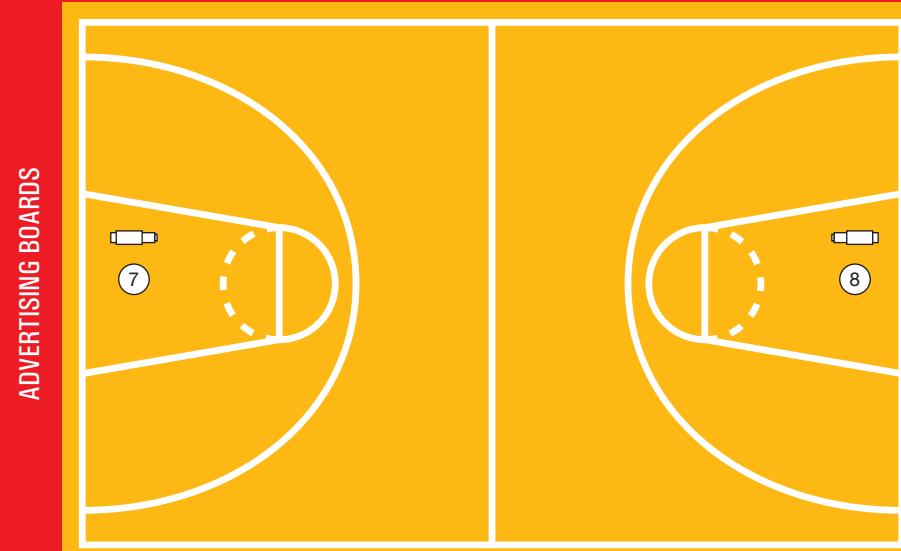
- Minicams, control remoto en el área de la entrada para construir atmósfera entre bastidores de "juegos grandes".

La NB: A menos que el Sistema de Información proporcione el servicio, un "chrono" de cámara (acobardado) es siempre necesario en cualquiera de los planes de cámara escogidos.

El Locutor del Anfitrión se cerciorará que un lente apropiado es utilizado para que la tabla de chrono sea el grabado apropiadamente para el tiempo que queda y los 24 segundos son metidos en la pantalla o separadamente o al mismo tiempo.



ADVERTISING BOARDS



Photographers



Photographers

ADVERTISING BOARDS

Photographers



Photographers



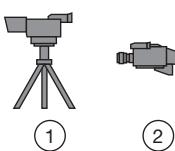
(6)

Team



Scorer's Table

Team



(1) WIDE SHOT x 15

(2) CLOSE UP x 62

(3) PORTABLE 1

(4) PORTABLE 2

(5) PORTABLE 3

(6) BEAUTY SHOT

(7) LIPSTICK 1

(8) LIPSTICK 2

(9) SUPER SLOW MOTION

(10) REVERSE ANGLE



4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

Los Eventos son el Espejo a Nuestro Deporte

Usted quizás se pregunte por qué el capítulo de Administración de Evento de este manual fue puesto abajo en la sección que Promueve. Bien, los eventos son la 'ventana' a nuestro deporte. Ellos son el momento cuando todo el esfuerzo que ponemos en nuestra vida cotidiana que trabaja para el baloncesto es mostrado al mundo. Grande o pequeño, un evento del Baloncesto, con todas sus tecnicidades, es el nexo de unión entre nuestro deporte y sus consumidores; los espectadores, la televisión, y los patrocinadores. Un evento es nuestro instrumento promocional principal. Ahora por supuesto un evento del baloncesto queda antes que nada un encuentro deportivo. En este capítulo usted encontrará que todas las áreas principales para enfocar al poner juntos un evento. Las listas de verificación, los ejemplos, y los retratos le ayudarán a organizar los eventos aún mejores. Esto beneficiará a los jugadores, la organización, y el desarrollo y el crecimiento futuros del deporte.



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
4.4 TELEVISIÓN	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO	43
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	43
1. Introducción	45
2. Administración de Eventos	45
3. Finanzas	46
4. Apoyo del Gobierno	47
5. La Promoción del Evento y Mercadeo	47
5.1 Promoción en el coliseo	49
5.2 Entretenimiento del Juego	52
5.3 Presentación del Juego	52
5.4 Acreditación	53
5.5 Etiquetando la renta	56
5.6 Alojamiento	57
5.7 Transportación	58
5.8 La Seguridad	59
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

1. Introducción

La sección de la Administración de eventos de este manual ha sido producida para ayudar las Federaciones Nacionales en la organización de eventos de baloncesto en su país pertinente. El documento debe ser utilizado como una pauta para Federaciones Nacionales para planear y organizar los eventos en la manera más efectiva y eficiente. Parte de los detalles precisos incluidos en esta sección relaciona a la organización de las competencias planas altas que no pueden ser pertinentes a la parte de las Federaciones Nacionales. Los principios generales de la organización, como quiera son pertinentes y apropiados para todos los niveles de competencias. El último objetivo debe ser que cada y cada entidad implicada con un evento, si los jugadores, los árbitros, los espectadores, los medios, la televisión o los patrocinadores, tengan la mejor experiencia posible.

Ej objetivo de la administración del evento une todas varias consideraciones: técnicas, deportivas, comerciales y promocionales.

El Departamento de la Administración del Evento de FIBA situado en las oficinas de FIBA en Ginebra está a su disposición para cualquier pregunta que puede surgir.

Objetivos Claves

- Para proporcionar las mejores condiciones a los equipos y jugadores que participan
- Para asegurar que el evento sea informado extensamente por los medios
- Para llevar al máximo el número de espectadores en todos los juegos y para proporcionarlos con una experiencia inolvidable
- Para asegurar que el Evento tenga un gran éxito de un punto de vista presupuestario y que todos partidos tengan resultados satisfactorios
- Para asegurar que el conocimiento y la pericia ganadas de eventos previos son documentados completamente y son utilizados en el próximo evento.

2. Administración de Eventos

Organización

La Federación Nacional debe designar a las personas claves que serán implicadas en la organización del evento. El nivel y la extensión de la organización requerida para una competencia dependerán obviamente de la naturaleza y la posición de la competencia.

La Federación Nacional debe tener el número apropiado de personal que sea responsable de las áreas siguientes durante el evento:

- Competencia
- Administración
- Finanzas
- Comunicaciones
- Televisión
- Promociones



- Ventas y Mercadeo
- Servicios de Participantes
- Taquilla y Acreditación
- Protocolo y ceremonia
- Seguridad
- IT
- Actividades Voluntarias
- Manejo de Facilidades
- Administración Médica

Lista de cotejo

- ¿Fue creado un comité/departamento organizador para el evento?
- ¿Hay un dirigente para manejar el departamento comité/evento organizador?
- ¿Tiene un horario detallado con metas claves establecidas antes del evento?
- ¿Los objetivos del evento han sido fijos? ¿Ayudan estos objetivos a desarrollar el baloncesto en la región?

3. Finanzas

Presupuesto

Antes cada evento la Federación Nacional debe preparar un presupuesto detallado. La fuente de ingresos principal es derivada generalmente de:

- El Gobierno y subsidios Municipales
- Venta de taquillas
- Ingresos de patrocinadores
- Ofertas de valor
- Licenciamiento y mercancía
- Derechos de la TV

Las áreas principales de gasto son:

- La Administración de (salarios, los efectos de escritorio, el alquiler, el teléfono, el viaje, el seguro, la computadora, etc.)
- Los servicios del Mercadeo/Patrocinador de (PR, la publicidad, imprimir, los elementos de decoración, etc.)
- Los Medios de (producción, el centro de medios, los servicios de medios, el equipo y la hospitalidad)
- Los servicios de Participante de (el alojamiento, el transporte, los servicios médicos, etc.)
- Equipo deportivo
- Personal
- Entretenimiento del coliseo



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

Lista de cotejo

- ¿Hay allí una persona en la Federación Nacional con requisitos de contabilidad, quién puede controlar todos asuntos relacionados con las finanzas?
- ¿Son los costos administrativos extras que serán contraídos de organizar el evento reflejado en el presupuesto?
- ¿Hay un procedimiento establecido para controlar los contratos?
- ¿Está la Federación asegurada en el caso de que un evento sea cancelado?
- ¿Ha sido una caja flujo preparada para el evento?

4. Apoyo del Gobierno

El nivel del apoyo gubernamental, regional o de ciudad que un evento pueda requerir dependerá de la importancia relativa del evento. Por ejemplo para un nivel muy alto, las competencias internacionales del baloncesto son esenciales que haya la participación y el apoyo activos del Gobierno de la Federación Nacional. Para estos eventos lo que es deseable que un gobierno/regional o la declaración de la ciudad que contiene las promesas siguientes sean demandadas a la Federación Nacional:

- El evento es bienvenido en el país/la región/la ciudad.
- Todas medidas, inclusive el paso de alguna ley necesaria, serán tomadas para obedecer con todas garantías solicitadas y para asegurar el éxito del evento.
- El Gobierno/la región/la ciudad debe ser requerida a garantizar emprender todas medidas de seguridad necesarias para garantizar la seguridad de la competencia y la protección personal.
- Una garantía de la seguridad debe ser dada a los participantes del evento, inclusive los atletas, los funcionarios y los representantes de los medios antes, durante y después del campeonato.
- El Gobierno/la región/la ciudad debe garantizar proporcionar los participantes con las visas necesarias de entrada.
- El Gobierno/la región/la ciudad debe dar el otro apoyo logístico necesario.

5. La Promoción del Evento y Mercadeo

El evento debe ser presentado y debe ser promovido de acuerdo con el nivel y la calidad de la competencia. Hay varios elementos implicados en la promoción del evento. Las promociones pueden ser globales/internacional/nacional o local y pueden ser iniciado años anticipados hasta, durante, e incluso después del Evento. Aparte de lo que el gobierno o institución otorga y el patrocinio, la Federación Nacional la fuente principal de renta es de las ventas de entrada y promoción es esencial asegurar que la venta de entradas sea llevada al máximo para todos iguales. Para lograr esta meta, será necesario para el evento para ser promovido en maneras diferentes y en niveles diferentes. Para promover y ganar el conocimiento para el evento, la Federación Nacional debe desarrollar unos medios y el plan promocional, que deben incluir pero no son limitado a:

- Promociones de la Radio de /periódico/la Televisión
- Promoción/propaganda de la revista y de Internet



- Disponibilidad de los jugadores para entrevistas de medios en la promoción de aumento
- Por la Comunidad Nacional de Ligas de Baloncesto
- Cartel de promociones de Entrada

El plan promocional debe ser ligado a ciertos eventos metas que ocurrirán en el período previo al evento, tal como:

- El lanzamiento del logo del evento
- Selección y confirmación del "venue"
- Lanzamiento del evento en el web.
- Lanzamiento de mercancía
- Lanzamiento de precios de taquillas proceso de ventas
- Actualizaciones de equipos cualificados para el evento
- Anuncios de patrocinadores de eventos

1. El Diseño y Lanzamiento del logo del Evento

La Federación Nacional debe desarrollar el logo del evento que debe estar listo para el público muchos meses antes del comienzo del evento. El lanzamiento del logo del evento debe ser utilizado como el punto de partida para el plan promocional entero.

2. El apoyo de Jugadores, Funcionarios de Entrenadores y Equipo

Para tener una promoción exitosa del evento, el apoyo de todas entidades del baloncesto es esencial. Los jugadores y los entrenadores son los participantes más importantes en este caso y algún plan promocional debe proponerse para identificar a jugadores de varios equipos y las nacionalidades que pueden servir como ídolos para los fanáticos en y fuera de la cancha. Dependiendo del nivel de la competencia puede ser posible dividir por ejemplo una lista provisional de jugadores en dos categorías (las "perspectivas de jóvenes" y "estrellas") una vez los equipos participantes sean conocidos.

3. La Promoción Nacional del Evento

La Federación Nacional puede organizar varias promociones/competencias nacionales y aumentar el conocimiento del evento. Tales promociones pueden tomar muchas formas diferentes, tal como:

- Las Competencias de escoger barrenderos de pelotas
- Clínicas de entrenamiento y desempeño
- Varias iniciativas de escuela
- Promociones de comunicación impresos

4. La Campaña Publicitaria de Medios de Comunicación Impresos

Siempre que sea posible, la Federación Nacional debe desarrollar las oportunidades promocionales con socios de medios de comunicación impresos como periódicos o revistas locales. Los socios de medios de comunicación impresos podrían promover el espacio para el evento y la Federación Nacional podría suministrar entradas, las acreditaciones de VIP y la publicidad espacian en la publicación Nacional de Federación en el regreso. Tal campaña debe formar parte del plan nacional de medios y promociones del evento.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

5. La Promoción de la Ciudad

Es esencial que la Federación Nacional promueva el evento en todos los niveles, si es local, nacional o internacional. Antes del comienzo de la competencia que la Federación Nacional podría demostrar una gama de banderas de evento en todos los sitios oficiales (el hotel, la arena, el centro de la ciudad, el aeropuerto, etc.)

5.1 Promoción en el coliseo

La Federación Nacional debe marcar el evento dependiendo del nivel de la competencia. Para los campeonatos internacionales, de nivel alto de FIBA deben seguir las instrucciones de FIBA o la Zona de FIBA.

1. 1. El Diseño de la Cancha y Pegatinas de Piso

La Federación Nacional puede utilizar los círculos centrales y libres del tiro y otros lugares en la cancha que juega para colocar pegatinas (es recomendado para no tener demasiadas pegatinas colocadas en la cancha). Las pegatinas le pueden mostrar a patrocinador anuncios (i.e. en el centro y libertar los círculos del tiro) o pueden promover el evento o la ciudad (i.e. detrás de las líneas de fondo).





2. El acojinamiento del canasto y Pegatinas de Respaldo

Las Federaciones Nacionales son alentadas a colocar pegatinas en la canasta que acolcha y los respalda para promover el evento o la Federación Nacional.



Pegatina de respaldo



Pegatina de canasto

3. Prensa de Conferencia/Entrevista/Mixta de Zona



Después de que los juegos que los jugadores a menudo son parados por los medios para hacer entrevistas. La Federación Nacional es aconsejada a producir fondos que muestran el título/logo del evento y los logos de patrocinador para el espacio mixto de la zona y la rueda de prensa.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

4. Mesa de Puntuación

La Federación Nacional puede utilizar el espacio delante de la mesa de puntuación para mostrar el título/logo del evento y los logos de patrocinador. El tamaño recomendado de la mesa de puntuación es un mínimo de 6 metros.

5. Las banderas, las banderas Interiores y al aire libre

La Federación Nacional debe producir banderas y banderas para ser colocadas ambos dentro y fuera los lugares de actuación.

6. Regalos de Marca para el Evento

Antes, durante y después de que el evento que la Federación Nacional pueda producir regalos que demuestran el logo del evento. (Camisetas, tapas, los uniformes, mercancía, etc.)



7. Material Impreso

Es recomendado utilizar el logo del evento y la identificación de los Socios Comerciales en la materia siguiente de la impresión:



- Programa de Evento
- Taquillas
- Cartel para promover el evento
- Membrete del Evento
- Resultados del evento papel de estadísticas
- Tarjetas de acreditación
- Pegatinas del evento para identificación de vehículos
- Pases del estacionamiento del evento
- Guía de los medios paquete de prensa



5.2 Entretenimiento del Juego

La Federación Nacional debe desarrollar un plan detallado de la producción para la presentación del juego y entretenimiento de juego. El nivel de la presentación debe ser relativo a la importancia/calidad del evento. El objetivo de tal plan es de garantizar que los espectadores sean expuestos a una experiencia extraordinaria en los juegos. Elementos claves de tal plan son el lugar de actuación locutores públicos, las pantallas de video (si aplicable) y desempeño en la cancha durante interrupciones de juego que podrían consistir en la música, las demostraciones y/o la participación pública. La Apertura y las Ceremonias Finales deben formar parte de tal plan de la producción. La Federación Nacional debe preparar un horario detallado de todas actividades que suceden en el programa antes, durante y después de los juegos.

Tales actividades incluirían:

- Ceremonia de apertura
- Tiempo libre
- Pausas en el juego
- Tiempo entre juegos
- Ceremonia de cierre

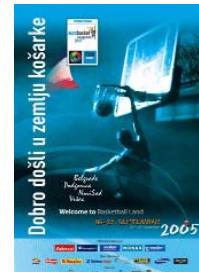
5.3 Presentación del Juego

1. La Ceremonia de apertura

Una apertura oficial debe ser organizada en el principio del campeonato. Los equipos deben asistir a esta ceremonia y deben ser vestidos en una manera uniforme. La ceremonia de la apertura debe empezar con un programa cultural corto de no más de quince minutos. Después de esto, la bandera nacional de cada equipo que participe debe ser llevada en la cancha. Después de que la entrada de las banderas debe haber dos discursos cortos que duren aproximadamente treinta segundos y el campeonato deben ser declarados abiertos.

2. La Ceremonia de cierre

La ceremonia de la victoria debe ser ligada con la Ceremonia Final y debe suceder en la cancha inmediatamente después del último juego. Tan pronto como el juego final haya terminado y los equipos hayan dejado la cancha, los equipos colocados tercero, segundo y primero deben entrar a la cancha. En el centro de la cancha, frente al tribuno de honor nuestro, debe haber tres podios, cada uno lo suficientemente amplio para catorce personas (solo jugadores y entrenadores) pararse en una fila. El podio para el primer equipo colocado debe ser el más alto y posicionado en el centro, el podio para el segundo colocado el equipo debe ser más bajo y posicionado a la derecha del podio central, y del podio para el tercero el equipo colocado debe ser el más bajo y posicionado a la izquierda del centro. Después de que las posiciones finales del campeonato hayan sido anunciadas, el tercero del equipo colocado debe pisar el podio más bajo. El representante de la Federación Nacional debe presentar las medallas. El segundo y los equipos primero colocados deben ser pre-





FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4



sentados con sus medallas de la misma manera. Los trofeos/premios de los Socios comerciales pueden ser concedidos en la cancha en la Victoria y Ceremonias Finales. La presentación de las medallas y el trofeo debe ser seguida por un máximo de tres discursos cortos. En el caso de competencias internacionales el himno del equipo victorioso entonces debe ser jugado, siguiendo que los equipos deben salir la cancha y la Ceremonia Final debe terminar.

3. Introducción de los Equipos

En el caso de que haya una cancha de calentamiento disponible en el lugar de actuación, los dos equipos que participan deben entrar la cancha principal al mismo tiempo aproximadamente 25 minutos antes del comienzo del juego. Si hay sólo una cancha en el estadio, los equipos deben poder entrar 45 minutos antes del juego. Diez minutos antes el comienzo del juego que los equipos deben volver a sus bancos respectivos para la introducción y la presentación de los equipos. Todos los jugadores en el equipo deben ser vestidos uniformemente y deben pisar la cancha, entonces son introducidos y deben formar fila paralela a las líneas libres respectivas del tiro frente al equipo opuesto. En el caso de competencias internacionales, después de que la introducción de equipos el himno nacional de ambos equipos pueda ser jugado. Los himnos no deben ser más largos que 90 segundos de largo. Después de la introducción los equipos cambiarán recuerdos/regalos y comenzarán los finales tres minutos después de su calentamiento.

5.4 Acreditación

La Federación Nacional debe ser responsable del desarrollo, coordinación e implementación del sistema de la acreditación del evento. El sistema debe proporcionar el acceso a las varias categorías del personal en la orden para ellos realizar sus deberes. Sin embargo necesita poder restringir o controlar con cuidado el acceso a ciertas áreas tales como la cancha, cambiando los espacios, las posiciones del comentario, las zonas de recepción, etc.

El sistema de la acreditación es requerido para las categorías siguientes de las personas:



- El Equipo de (las delegaciones de equipo)
- Funcionarios de (árbitros, comisionados, oficiales de mesa, medico supervisor)
- Voluntarios de (incluyendo primeros auxilios)
- Prensa (la prensa escrita, la prensa del internet, los fotógrafos, etc.)
- La televisión de (Anfitrión de Transmisión, los comentaristas, los técnicos, los equipos de cámara de ENG, etc.)
- Las Organizaciones de (la Federación Nacional, FIBA, etc.)
- Los Suministradores de (letreros, el personal comercial de socio, la estadística, las anfitrionas, etc.)
- La Seguridad

El sistema de la acreditación debe asegurar que los varios accesos sean controlados por el color-codificación, los números del acceso y si es posible fotografías. Los códigos en las tarjetas de la acreditación deben ser claramente legibles y fácilmente legibles y las áreas específicas del coliseo deben mostrar los números respectivos del acceso en los puntos de revisión. Las acreditaciones deben ser distribuidas a las personas que tienen un papel de trabajo durante el evento. Es importante notar que ninguna acreditación debe permitir al poseedor un asiento en el estadio.



En términos generales las varias áreas que adquieren la acreditación para el acceso son:

- El Campo de del juego (la cancha)
- Áreas de servicio Equipo/Jugador (cuarto de cambios, áreas de calentamiento, anti drogas, masaje, etc.)
- Oficinas de Federación/Nacional FIBA
- Tribunal de honor
- Hospitalidad VIP
- Área de los medios
- Área de transmisión

As a general point of principle, accreditations are not transferable and must be visibly worn at all times.

Como un punto general desde el principio, las acreditaciones no son transferibles y deben ser llevadas visiblemente siempre. Las categorías siguientes de la acreditación son muy común: 'Todo Acceso' Estas tarjetas de la acreditación con un signo de "infinidad" permiten el acceso a todas áreas funcionales en el coliseo y deben ser asignados al personal clave del coliseo, y a algunos huéspedes especiales tales como el Presidente y el Secretario-general de la Federación/FIBA Nacional y otros dig-



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

natarios. El número de estos tipos de acreditaciones debe ser limitado a evitar tener demasiadas personas en áreas críticas. El "Acceso de la cancha" permite el acceso a la cancha, los bancos del equipo y área de mesa de jugadores que más puntos han marcado. Esta categoría es principalmente para la delegación del equipo y árbitros, pero también para los funcionarios de mesa, explorando los equipos, los equipos del servicio de banco de equipo, los equipos del servicio de piso y miembros de una comisión de juego. El número de estos tipos de acreditaciones debe ser limitado a evitar tener demasiadas personas en o alrededor del área de la cancha, permite el acceso a la cancha de VIP y áreas de VIP. Esta acreditación también le puede dar el acceso a asientos en la gradas de VIP pero una entrada adicional del juego puede ser requerida. Debe haber subcategoría dentro de este de tipo acreditación que sería otorgado según el tipo de medios.



Tales categorías podrían ser:

- Poseedor de no-derechos de televisión
- Poseedor de derechos de televisión
- Poseedor de no-derechos de Radio
- Poseedor de Derechos de Radio
- Fotógrafo
- Periodista de prensa

El nivel y el área del acceso entonces dependerían de la categoría de la acreditación otorgada. Las áreas deben ser accesibles a todos los medios:

- Comunicaciones de Tribuna
- Prensa
- Taller de Medios

Los camarógrafos de la televisión y el fotógrafo deben ser utilizados para identificar el personal acreditado de fotógrafos y equipo de cámara. Todas las cámaras y los fotógrafos, si en la tribuna o alrededor del cancha son requeridos a llevar un pase. Además, todos los técnicos que trabajan en la cancha son requeridos a llevar un pase. El pase sólo no debe permitir el acceso a ninguna área en el estadio; una tarjeta de la acreditación debe ser requerida también.



5.5 Etiquetando La renta

Cuadrando la venta de las entradas del evento es uno de los ingresos potenciales más grandes para la Federación Nacional. Sin embargo es importante que la Federación Nacional investigue con cuidado y formule una estrategia detallada de ventas de entrada y valor. Los factores que determinan qué precio de entrada pueden ser cargados son: El Tiempo, capacidad de Estadio, Demanda/Interés del Nivel, día y precio de competir, local, las actividades

The factors that determine what ticket price can be charged are:

- La demanda/interés
- La Capacidad del estadio
- El tiempo de Día
- Level and price of local competing activities

1. La demanda/interés

Mientras mas interés haya, la demanda va a ser mayor. El interés tiene que ser creado sobre un espacio de tiempo con un programa promocional estructurado que informa constantemente y educa al comprador potencial de entrada en sujetos tales como lo que el evento es, cuando es, quié compite etcétera.

2. La Capacidad del estadio

Las necesidades Nacionales de la Federación para asegurar que los tiempos de los juegos sean convenientes y convenientes en la aduana local. Que un juego a las 10:00 de la tarde si la costumbre local es para personas de mirar el deporte a las 8:00 de la tarde y entonces va a casa. No tiene sentido jugar un juego por la tarde cuando la mayoría de las personas están en el trabajo a menos que haya una demanda tremenda para ventas de entrada de escuelas, etc.

3. El tiempo de Día

Las necesidades Nacionales de la Federación para asegurar que los tiempos de los juegos sean convenientes y convenientes en la aduana local. Que un juego a las 10:00 de la tarde si la costumbre local es para personas de mirar el deporte a las 8:00 de la tarde y entonces va a casa. No tiene sentido jugar un juego por la tarde cuando la mayoría de las personas están en el trabajo a menos que haya una demanda tremenda para ventas de entrada de escuelas, etc.

4. Nivel y el Precio de las Competencias

Un comprador potencial de entrada siempre será encarado con varias opciones en cómo gastar su tiempo y el dinero y es una vez más importante que la Federación Nacional asegura que el valor general sea económico y competitivo con otras actividades que compiten. Los grupos potenciales de compradores de entrada son: el baloncesto Local, Local de escuelas y colegios las organizaciones étnicas Locales ligaron a los equipos que participan en el juego de área y los países de los equipos que participan.





FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

Los grupos potenciales de compradores de entrada son:

- el baloncesto Local
- Local de escuelas y colegios las organizaciones étnicas
- Locales ligaron a los equipos que participan en el juego de área
- Y los países de los equipos que participan

5.6 Alojamiento

El LOC debe hacer los contactos pertinentes con hoteles con respecto a costos. Un hotel no debe tener derecho a como un hotel oficial si huéspedes son requeridos a permanecer un período mínimo de la ocupación, si el hotel no permite la instalación de letreros Comerciales de reconocimiento de Socio y otros signos y las tablas que relacionan al marcar del Evento.

Además el siguiente es recomendado:

- No garantizó que el número de noches tenga espacio
- La flexibilidad
- De reservas y cancelaciones que La Federación Nacional debe asegurar que los espacios suficientes sean reservados en cada uno del respectivos hoteles, que los depósitos que se requirieren, las facilidades Repletas de Salud/Gimnasio disponibles libres de la carga.

1. Los Hoteles oficiales del Equipo para Delegaciones de Equipo (las delegaciones que consisten en 18 personas). Los requisitos del alojamiento de delegaciones de Equipo incluyen los aspectos siguientes. El nivel y la aplicabilidad de tales facilidades dependerán del nivel de la competencia pertinente: Todos equipos en un lugar de actuación deben ser acomodados en el mismo hotel. El tiempo y el viaje entre el hotel del Equipo y los lugares de actuación de la competencia y la instrucción no deben ser más de 20 minutos. Los funcionarios en las delegaciones del Equipo deben ser acomodados con los jugadores sin embargo ellos deben ser asignados habitaciones individuales. Cada delegación del Equipo debe ser asignado una suma de seis (6) habitaciones dobles y cinco (5) habitaciones individuales, para ser utilizadas en su discreción para acomodar a 17 personas (12 jugadores y 5 oficiales).

Además de estos cuartos, una habitación individual debe ser proporcionada al (local) el enlace del equipo que ayudará el equipo durante la competencia. Los jugadores deben tener habitaciones dobles (2 jugadores por habitación doble). Las camas separadas deben tener marcos firmes de colchones y sólido y ser un mínimo de 2,10 metros de largo. Que espacio separado debe ser apartado, libre de carga, para cada equipo el tratamiento médico. Cada equipo debe ser dado, libre de la carga, otro espacio en el que almacenar el equipo. Cada hotel, en cada lugar de actuación debe tener por lo menos un espacio suficientemente grande de reunión (la capacidad: Aprox. 20 personas) disponible, libre de la carga, para el uso de equipos. El cuarto debe ser equipado con un aparato de video y el televisor. Servicio repleto de ropa sucia debe ser proporcionado (durante noches y fines de semana también). El servicio de la ropa sucia aplica a los uniformes del igual y las ropas utilizaron para entrenar por los equipos que participan (jugadores del delegados). Los gas-



tos de la ropa sucia son de ser pagados por los equipos.

2. El hotel para Funcionarios, los Miembros de una comisión y los Árbitros

Los funcionarios', el alojamiento de miembros de una comisión y árbitros debe ser situado en un área apropiada para facilitar las actividades del ocio y la salud. Los funcionarios, los miembros de una comisión y los árbitros debe cada uno ser asignado a habitaciones individuales. El tiempo del viaje entre el hotel y el lugar de actuación de la competencia no debe ser más de 20 minutos. Un servicio repleto de la ropa sucia debe ser proporcionado (durante noches y fines de semana también). El servicio de la ropa sucia aplica a los equipos del igual y las ropas que utilizaron para entrenar por los miembros de una comisión y árbitros. Los gastos de la ropa sucia son de ser gastados por los individuos concernidos.

3. Los Hoteles para los medios la capacidad Adecuada de habitación de hotel debe ser hecha disponible para los Medios acreditados. La Federación Nacional debe identificar una selección de hoteles convenientes en categorías diferentes de precio en todas ciudades del lugar de actuación y asegurar los precios preferentes.

El tiempo del viaje entre los hoteles para los Medios y los lugares de actuación de competencia e instrucción no debe ser más de 30 minutos.

4. El alimento y las comidas de Calidad, de Bebidas, en cantidades suficientes, deben ser preparados y deben ser garantizados para los participantes del torneo (Miembros de una comisión, los árbitros, funcionarios de jugadores y equipo). Basado en los horarios y la instrucción de los equipos en cuestión: el desayuno, el almuerzo, la cena y un bocado antes de cada juego debe ser proporcionado. Los menús deben ser diseñados para ser nutritivo así como sabroso y debe ser servido "estilo buffet". El contenido debe incluir: Los cereales para el desayuno, el pan, el yogur, la miel, la fruta y los jugos de frutas, la mermelada, los huevos, la leche desnatada, el café, el té. Almuerzo y Cena, pastas, papas, verduras, ensaladas, arroz, las frutas, carne blancas, el queso, refrescos, frutas y jugos de frutas. El tiempo de comidas debe ser flexible y coordinado con cada representante del Equipo para asegurar que los jugadores coman en el tiempo correcto en relación con su instrucción y juegos. Debe ser notado que algunas comidas nocturnas pueden ser requeridas a última hora de la noche después del último juego hay que proveer comida igual y el hotel debe estar enterado de esto. El énfasis debe ser colocado a proporcionar alimento que es conveniente para jugadores de baloncesto. Beber un suministro suficiente de agua mineral (un litro por persona), los refrescos y el café y/o el té deben estar disponibles para los participantes (Miembros de una comisión, los árbitros, funcionarios de jugadores y equipo).

5. Las oficinas nacionales de la Federación en caso de una competencia internacional, de alto nivel que la Federación Nacional debe tener su oficina principal en el Hotel Oficial que será situado en la ciudad donde el Evento Fase Final será. El hotel debe ser fácilmente accesible al aeropuerto, el estadio y otros lugares claves que tengan que ver con el Evento.

5.7 Transportación

1. Las Delegaciones del equipo

La Federación Nacional debe ser responsable de la organización del transporte local para cada



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

Delegación del Equipo que participa en el evento de la fecha de su llegada (hasta el día de su salida). La Federación Nacional debe asignar un autobús específico con conductor (la capacidad mínima de 30 asientos) a cada Delegación del Equipo. El transporte de la Delegación del equipo incluye, pero no es limitado a:

- Camioneta en el lugar de la llegada (por ejemplo. estación, el aeropuerto) y la transportación al hotel. Es conveniente organizar portadores en el aeropuerto para el transporte del equipaje de los equipos.
- Transfiere a y del hotel al lugar designado de la práctica.
- Transfiere a y del hotel al lugar de actuación para juegos (la llegada en el lugar de práctica de la competencia por lo menos una hora antes).
- Si aplicable, transporte entre los varios lugares de competencia del Evento (en autobús si el tiempo que maneja es menos entonces cuatro horas; de otro modo por avión).
- Transporte al aeropuerto para la salida.

2. Los funcionarios

La Federación Nacional debe proporcionar el transporte para todos los funcionarios de la fecha de su llegada hasta el día de su salida. El transporte de funcionarios incluye:

La camioneta de en el lugar de la llegada (por ejemplo. la estación, el aeropuerto) y la transportación del hotel a y del hotel al lugar de competencia para juegos (la llegada en el lugar de actuación de la competencia una hora antes) la transportación entre las varias ciudades que organizan el Evento (en autobús si el tiempo que maneja es menos entonces cuatro horas; por avión) la transportación al aeropuerto para la salida

3. Los VIPS/PROPAGANDA

La Federación Nacional puede proporcionar el transporte (el servicio de autobuses del trasbordador) para Socios designados de huéspedes y Propaganda: Recoge del aeropuerto en la Transportación de llegada a y del hotel y la Transportación de de lugar de actuación entre el varios Transporte de ciudades que organiza al aeropuerto para la salida

4. Los medios

La Federación Nacional puede proporcionar el transporte (el servicio de autobuses del trasbordador) para los Medios acreditados: Recoge del aeropuerto en la Transportación, llegada a y del hotel y el Transporte de lugar de competencia al aeropuerto para la salida durante competencias internacionales, de alto nivel, los representantes de Medios son responsables de la organización de su transporte entre las varias ciudades que organizan. La Federación Nacional debe proporcionar información a los Medios en las varias posibilidades de transporte, con recomendaciones.

5.8 La Seguridad

La Federación Nacional es responsable de toda seguridad y los asuntos relacionados. El personal de turno debe ser contactado siempre por celular, el walkie-talkie o el buscapersonas. La responsabilidad para cada área de la seguridad debe ser definida claramente y debe ser asignada según el nivel requerido de personas (por ejemplo. de zonas de recepción de VIP > la seguridad de voluntario; de



puertas de entrada > por si el público se amotina, administración local, etc.) Todo personal implicado debe ser informado en caso de que el Plan de la Seguridad y cómo reaccionar en el caso de una emergencia. La información de la seguridad para espectadores puede ser impresa en el lado inverso de todas las entradas. En el caso de una emergencia, comunicación con los espectadores debe estar por el sistema audio del coliseo y pantallas de video (los mensajes para ser preparados en avance).

1. La Conformidad de Estándares de Seguridad del coliseo que La Federación Nacional debe asegurar que todas las arenas sean utilizadas para la competencia.

Además, todo evento con las construcciones específicas tales como estos listados abajo debe cumplir completamente toda la seguridad pertinente con los requisitos uniformes. La Prensa Temporaria/Movible, Rueda de prensa, Central de Podios, el equipo de la televisión, tal como las plataformas, las grúas, claman etc. La iluminación Adicional tal como luz de fotógrafo enciende letreros de Publicidad.

2. La Revisión del Plan de la seguridad con la administración local que La Federación Nacional debe informar a las administración local pertinentes de todo el informe pertinente relacionado al Evento (las fechas, participación de los equipos, los lugares de competencia, los hoteles, etc.) y debe especificar sus requisitos (la protección/seguridad del hotel, escoltas de transporte, asistencia de arena, etc.).

3. Conseguir acceso a la Definición de la Regla

Las reglas del acceso determinan que accesos y que área y en cuál manera. Las reglas del acceso deben ser utilizadas con un mapa de la arena y con códigos de color. Debe incluir todas las funciones y las categorías incluyendo el Sistema de la Acreditación del Evento. Además del mapa, un documento debe estar escrito en palabras cómo cada categoría de persona puede conseguir acceso a cada área y circulará entre ellos.

4. La Tarea profesional de la Seguridad y el Voluntario

El número del personal de la seguridad debe ser definido de acuerdo con el Plan de la Seguridad y las reglas del acceso. La proporción de la tarea entre el personal profesional de la seguridad y voluntarios debe ser dictada por la categoría específica de la seguridad y sus necesidades. Una reunión preparatoria detallada para explicar el Sistema de la Acreditación, las reglas del acceso y el Plan de la Seguridad, deben ser emprendidos con todo personal de la seguridad no luego que 24 horas antes del primer juego del Evento. Tales reuniones preparatorias pueden ser repetidas durante el Evento y debe haber nuevas reglas del acceso o cambios en las regulaciones del acceso son requeridos.

5. La Revisión del Guión

Dependiendo del nivel de la competencia, un Plan detallado de la Gestión de crisis debe ser desarrollado por la Federación Nacional en la cooperación con las administraciones locales. Las dos consideraciones principales para el Plan de la Gestión de crisis deben ser:

- La preparación Optima de todo personal de la seguridad, los primeros auxilios y el personal médico en la arena así como toda seguridad local y regional y autoridades médicas por un plan detallado de la acción que cubre todas situaciones de la emergencia en y alrededor de la arena.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

-Una política clara, interna y externa de comunicación en el caso de la emergencia o aspectos negativos en la organización del Evento u otros incidentes que pueden reflejar mal en la imagen del Evento.

Unos pocos ejemplos de guiones de crisis relacionaron a, o independiente de el Evento es: Disturbio de entre dos, conjuntos de amenaza rival, Bomba de espectadores o alarma de incendios, explosión de bomba o invasión de Cancha, fuga, fuego por el apagón de espectadores, en los Espectadores de arena amotinándose, Terremoto en la ciudad del Evento, inundación, u otras averías naturales, sistemas de Datos, Guerra, catástrofes tienen como resultado mal comunicación e información a los medios. Pocas entradas del espectador y asistencia (financiero Y el impacto económico en la Federación Nacional) las negaciones de visados para la entrada de funcionarios, los jugadores, los entrenadores o el Funcionamiento Defectuoso de miembros de la delegación del equipo del juego

6. La Seguridad de la entrada

Verifica además de esos artículos prohibidos que típicamente en lugares de competencia públicos, los artículos siguientes deben estar prohibidos en el evento:

Los mástiles de Bandera de más largos que 1 metro

7. En las Ventas del Producto del coliseo

La Federación Nacional debe asegurar que ninguna bebida, los productos alimenticios ni otros productos vendidos dentro del estadio no pueden ser utilizados como proyectiles peligrosos por espectadores.

8. Arreglo del Lugar de competencia de primeros auxilios

El lugar de competencia debe incluir un espacio de primeros auxilios y la Federación Nacional debe asegurar el personal médico sea apropiado y que ellos tienen el equipo apropiado (por ejemplo. el equipo de salvamento así como sogas y las parihuelas). Una ambulancia, completa con el personal calificado, debe ser estacionada en una entrada como fin a las áreas de la cancha y la instrucción que juegan como posible y deben estar disponibles durante todas sesiones de capacitación y juegos.

4

PROMOCIONANDO / PROMOVER



FIBA

We Are Basketball



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.6 MERCADEO DEL EVENTO



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

La administración es Clave a Eventos Comercialmente Exitosos

La sección de la administración del evento le debe haber dado una idea de lo que toma para poner un jaleo liberta el evento para el organizador, los atletas y los espectadores. Es ahora tiempo de echar una mirada a cómo combinar esta administración del evento con el mercadeo y las iniciativas. Cualquier esfuerzo del mercadeo alrededor de un evento será arruinado si la parte administrativa de ello no es perfecta. Qué usted vende no es girar sencillo letreros de tabla ni emblema A, B ni C. Lo qué usted vende a sus socios es la experiencia entera de un día de juego: la calidad del juego, la logística perfecta, la atención tranquila de los espectadores, y de la satisfacción de los espectadores de la televisión. Es decir, el mercadeo de su evento es sólo tan bueno como la administración que está detrás de ello. ¡Ahora, vendamos!

PROMOCIONANDO — 4.6 MERCADEO DEL EVENTO



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES	23
4.4 TELEVISIÓN	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
¿Por qué tiene que leer este capítulo?	63
1. Los Principios generales	66
2. El Mercadeo y los Derechos	66
2.1 Publicidad Local	66
2.2 Otorgar la concesión Local, Probar y Demonstrar	66
2.3 Uso de Logo	66
2.4 Uso de Designaciones	66
2.5 Materia de la Impresión	66
2.6 Prensa Oficial	67
2.7 Música Oficial del Evento y la Canción	67
2.8 Gráfica de la Televisión	67
2.9 Marcadores Electrónicos/Video	68
2.10 Hospitalidad del Lugar de competencia	68
2.11 Asientos VIP y los Eventos	68
2.12 Uso de los Productos	68
2.13 Reportes después del Evento	68
2.14 Servidores de la Acreditación de NF	69
3. Tiempo Límite de las Categorías y Coordinación de Reuniones	69
4. Marque la Exposición en el Sitio	69
4.1 Estadio Limpio	69
4.2 Letreros en lados de la cancha "Courtside"	69
4.3 Letreros en la Mesa de Puntuación	69



FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.4 Sillas para substitutes del Evento	69
4.5 Bancos del Equipo	69
4.6 Tribuna de Honor	70
4.7 Pegatinas Centrales de la Cancha/Piso de Círculo/Jugando	70
4.8 Respaldo y las Pegatinas del Borde de la Cesta	70
4.9 Fondo de la Entrevista	70
4.10 Letreros Mezclados de la Zona	70
4.11 Torres Compuestas de Letreros	70
4.12 Soportes de Ventas	70
4.13 Video Screen (en caso de que la arena sea equipada con)	71
5. Licenciar y Comercializar	71
5.1 Derechos sobre la propiedad intelectual	71
5.2 El Licencia del Evento	71
5.3 Comercializar	71
5.4 Ventas en el Estadio	71
5.5 Promociones del coliseo	72
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73



1. Los Principios generales

Como un principio general, en ningún Evento, el número de paquetes de patrocinio refleja la disponibilidad de girar letreros de tabla alrededor de la cancha del baloncesto, pero no es limitado necesariamente a eso (en caso de que no hay las tablas que giran, las tablas fijas son más que útil). Cuando tan, las tablas que giran deben ser divididos en tres categorías (UNA, B, C) dependiendo de su posición y el valor.

2. El Mercadeo y los Derechos

El siguiente representa una lista de los derechos que pueden ser explotados exclusivamente o pueden ser coordinados por la NF con respecto a un Evento:

2.1 Publicidad Local

El derecho exclusivo de utilizar cualquier clase de publicidad o medios para cualquier producto y/o servicios en los lugares de competencia del Evento. Tal anunciando los derechos incluirán el derecho del NF para erigir letreros dentro de los lugares de actuación así como letreros exteriores por fuera de los lugares de actuación, en los marcadores del lugar de actuación, etc.

2.2 Otorgar la concesión Local, Probar y Demostrar

La NF tiene el derecho exclusivo para otorgar a los Socios la oportunidad exclusiva para ellos vender, Di- el tributo y/o probar sus productos y/o los servicios en todas las áreas en los lugares de actuación (i.e. el público, medios/aprieta y en las zonas de recepción). En el caso de categorías tales como agua, los refrescos, los jugos de frutas, la cerveza, los vinos, los vinos espumosos y los espíritus, rights' de 'franchising incluye también los derechos exclusivos de 'pouring' en los lugares de actuación.

2.3 Uso de Logo

El derecho exclusivo sancionar el uso del Logo del Evento por los Socios. Este derecho extenderá a todos propósitos comerciales, inclusive el uso de artículos tales como la película oficial, la música, las monedas conmemorativas (no es moneda de curso legal), las medallas, los sellos, los videos, ROM de CD/software y publicaciones del Evento.

2.4 Uso de Designaciones

El derecho exclusivo al uso de la designación 'official' o de cualquiera tal designación en relación con el Evento. Ninguno de los equipos que toma parte en el Evento tendrá el derecho de utilizar la palabra 'official' en algún término comercial.

Tal designación de 'official' relacionará a compañías y sus productos que pueden formar parte del equipo técnico requeridos y utilizados.

2.5 Materia de la Impresión

El derecho exclusivo desarrollar, vender y anunciar en todo funcionario, la impresión convencional y electrónica- la materia producida exclusivamente con respecto al Evento. Tal asunto incluye, pero no es limitado a, las entradas, los carteles, las guías, los programas, los boletines, los calendarios, los libros, los folletos y las revistas, etc. La publicidad dentro de tales publicaciones o artículos será susceptible al espacio disponible, pero habrá por lo menos una página repleta del color que anuncia el



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

espacio o el reconocimiento para cada uno de Socios todas las materias de la impresión publicada o distribuida por el NF en relación con el Evento en una orden proporcionada por el NF. El contenido comercial será controlado estrictamente por NF.

El funcionario programa a cada uno de los socios y tienen el derecho de colocar un(1) anuncio de color de página libre de la carga en el Programa Oficial del Evento en una orden proporcionada por NF. El NF informará a los Socios de las especificaciones técnicas de la impresión y las líneas para el programa. El interior de la página anterior de cubierta y el interior y fuera de página de contraportada será reservado exclusivamente para los Socios de NF. El NF Partners' anuncia en cada caso, es colocado por no encarar otros anuncios y será colocado en una página de mano derecha del programa. El cartel Los logos de Partners' aparecerán en el cartel y el espacio apartó para esta identificación no será menos que 15% o más que 20% del espacio entero del cartel. El cartel contendrá ninguna otra propaganda que anuncia de otra manera que eso de los Socios. Etiqueta Identificación para los Socios debe ser colocada o en el fondo de la frente de las entradas, en una línea, o en el lado inverso de las entradas. Si la identificación está en el revés toma partido entonces el espacio disponible para los logos de Partners' puede ser más grande y por lo tanto su despliegue no puede ser necesariamente en una línea. Los Socios recibirán entradas de la asignación de NF. Si los Socios tienen las necesidades adicionales, ellos tendrán el derecho de comprar entradas adicionales en un precio especial por un conjunto dado de la fecha tope por el NF. Todas entradas deben permitir el acceso a la zona de recepción. Identificación de acreditaciones para los Socios debe ser colocada o en el fondo de la frente de las Tarjetas de la Acreditación, en una línea, o en el lado inverso de las Tarjetas de la Acreditación. Si la identificación está en el revés toma partido entonces el espacio disponible para los logos de Partners' puede ser más grande y por lo tanto su despliegue no puede ser necesariamente en una línea.



2.6 Prensa Oficial

Todos Comunicados de prensa oficiales del Evento y otro Evento relacionados con la información de medios, publicado por el NF demostrarán identificación de cada uno de los Socios.

2.7 Música Oficial del Evento y la Canción

El derecho exclusivo a la explotación comercial y licenciando de cualquier música o canciones para el Evento.

2.8 Gráfica de la Televisión

El derecho exclusivo de utilizar la gráfica de la televisión para anunciar propósitos.



2.9 Marcadores Electrónico/Video

El derecho exclusivo incluir libre de la publicidad de la carga para los Socios en algún marcador electrónico/video en los lugares de actuación sujetos a la disponibilidad y las regulaciones aplicables de la transmisión.

2.10 Hospitalidad del Lugar de competencia

El derecho exclusivo recibir libre de la carga, un área conveniente para los requisitos de la hospitalidad de los Socios.

2.11 Asientos VIP y los Eventos

El número de asientos requeridos en la Tribuna del Honor y su distribución será determinado por el NF. Una Tribuna del Honor debe ser establecida por el NF y designada a cada uno de los lugares de actuación utilizados para el evento. Esta Tribuna puede tomar formas diferentes y debe ser un área para huéspedes muy selectos, los dignatarios y los Socios. El concepto podría ser de utilizado con las series del lugar de competencia para la Tribuna o para preparar un bloque especial de asientos de primera calidad 'luxury'. La Tribuna del Honor será situada detrás de la mesa de puntuación con el acceso fácil a la zona de recepción respectiva. Las Zonas de recepción La Zona de recepción de VIP o Areas deben ser organizadas por el NF y deben ser situadas cerca a los asientos de VIP. Las Zonas de recepción serán convenientes para los huéspedes de NF VIP. El NF proporcionará un servicio de la hospitalidad (i.e. alimento y bebidas) para el evento. Las Zonas de recepción debe estar abierto una hora antes el comienzo del primer juego y deben cerrar una hora después del fin del último juego del día. Los VIPS (i.e. escogió a miembros de la Familia de NF y Socios) tiene el derecho de ser proporcionado, libre de la carga, con un área conveniente para sus requisitos de la hospitalidad. La Zona de recepción de VIP que El NF puede tener un espacio más pequeño de la hospitalidad que sería conveniente para recibir a varios huéspedes de VVIP para ser definido. El NF tiene el derecho exclusivo para recibir, libre de la carga, un área conveniente para los requisitos de la hospitalidad de los Socios. Los Eventos sociales que El NF debe organizar los eventos sociales durante el Evento. Todos los Socios de NF recibirán las invitaciones a estas funciones oficiales. Concede los Procedimientos que El derecho exclusivo pueda dar a los Socios la oportunidad de tomar parte en los procedimientos de premios en el Evento y para presentar los premios especiales. Los Eventos especiales que El derecho exclusivo permita a los Socios para organizar los eventos especiales durante el Evento.

2.12 Uso de los Productos

El NF utilizará los productos proporcionados como un valor en

La consideración amable por los Socios durante el Evento con exclusión de cualquier otro producto de la misma clase.

2.13 Reportes después del Evento

El NF producirá un informe del evento del poste para valorar el rendimiento de la inversión para todos los Socios. Un fotógrafo oficial de la NF con la acreditación de All-Access tomará todas las fotografías necesarias para el informe. Todos los datos con respecto a los recortes locales de la prensa u otra útil información deben estar en el informe.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

2.14 Servidores de la Acreditación de NF

NFs proporcionará, una cierta cantidad de servidores de acreditación (cuerda). Estos servidores deben ser utilizados para toda acreditación (Voluntarios, VIPs, los Medios, LOC, etc.).

3. Tiempo Límite de las Categorías y Coordinación de Reuniones

Las Fechas Topes de la categoría y Reuniones de Coordinación en general son importantes para saber la ubicación de un Evento bien en avance. Una vez que la ubicación del evento es sabida, el NF tendrá las reuniones regulares con respecto a todo aspecto del marketing, patrocinan la posición, la promoción, etc. Las categorías de Socios de NF tienen exclusividad.

4. Marque la Exposición en el Sitio

4.1 Estadio Limpio

El estadio/lugar de actuación y el área fuera del estadio relacionado al evento (por ejemplo, estacionando áreas adyacentes al estadio, los vestíbulos de la práctica, los sitios sociales de la función, etc.) debe ser limpio de cualquier publicidad por lo menos siete (7) trabajando días antes del comienzo de la competencia. Toda la publicidad debe ser cubierta y/o bajó durante el Evento. Segunda publicidad del nivel no es permitida. Todos derechos comerciales dentro del lugar de actuación durante el evento son reservados por el NF y para los Socios del Evento. Tales derechos incluyen también el derecho de los Socios para vender exclusivamente su producto y para ellos recibir halagador (i.e. libre de la carga) proveyendo comida en los espacios de VIP.

4.2 Letreros en lados de la cancha "Courtside"

Allí estarán girando letreros en cada fin de todos canchas utilizados para el evento y por la actividad suplementaria frente a los bancos de Mesa y equipo de puntuacion. El 32m la línea continua larga de módulos estará en el ángulo repleto de la televisión frente a los bancos del equipo. En los casos donde un sistema que gira está indisponible, un sistema fijo de letreros que consiste en 24 tablas será puesto en el lugar. La orden de la apariencia de los Socios será determinada por el NF. Durante el Evento, el NF debe tener un espacio de almacenamiento para todo su equipo.

4.3 Letreros en la Mesa de Puntuación

Allí serán fijados letreros delante de la Mesa de Puntuación en que todos los funcionarios de mesa serán sentados. La longitud de la Mesa de Puntuación será aprobada por el NF e incorporará letreros fijos a Di- jugando el nombre/símbolo del Evento e identificación para cada uno de los Socios.

4.4 Sillas para substitutos del Evento

Cuatro Evento sillas o cubos suplentes (50 cm X 50 cm X 50 cm en la dimensión) será posicionado el cancha- el lado por NF al lado de la Mesa de puntuacion. Dos sillas/cubos del Evento serán posicionados en cada lado.

4.5 Bancos del Equipo

El NF debe tener covers de espalda de asientos que serán colocados en todas las sillas en todos los juegos.



4.6 Tribuna de Honor

El NF debe tener covers de espalda de asientos que será colocado en todas sillas.

4.7 Pegatinas Centrales de la Cancha/Piso de Círculo/Jugando

El NF tiene el único derecho de determinar lo que es colocado en cualquier parte del cancha que juega (por ejemplo. en el círculo central, tres segundas áreas, en la frontera del cancha, etc.) durante el evento. Los límites exteriores en cada cancha deben ser del mismo color, para crear una mirada uniforme para el evento. En eventos mayores de NF, el nombre de la ciudad, el sitio web del Evento, o el nombre del Evento pueden aparecer en los límites exteriores.

4.8 Respaldo y las Pegatinas del Borde de la Cesta

El NF colocará pegatinas (Socios, Logo de Evento, etc. de Logo de NF) en los respaldos y los paréntesis del canasto.

4.9 Fondo de la Entrevista

El espacio de rueda de prensa debe tener una altura mínima del espacio de por lo menos tres metros, donde el fondo de entrevista (por lo menos 5 metros de longitud) debe ser colocado. La mesa de la entrevista debe ser un mínimo de cinco metros de longitud.

4.10 Letreros Mezclados de la Zona

La zona mezclada es el área en que los medios pueden encontrar y poder entrevistar a los jugadores y entrenadores. El área será localizada entre la cancha y los vestuarios. Los fondos de la entrevista, ambos constante y el móvil, será posicionado en la parte posterior de la zona mezclada, con por lo menos dos distancias de metros delante de los fondos de entrevista para que cámaras de televisión puedan ser posicionados correctamente. Las entrevistas de la televisión son permitidas sólo delante de los fondos de entrevista. Si cualquier persona de la televisión no sigue estas regulaciones entonces el NF reserva el derecho de confiscar su acreditación.

4.11 Torres Compuestas de Letreros

Además de los letreros del courtside habrá una gama de letreros adicionales demostrados en el varios los lugares de actuación del Evento y hotel oficial de Evento (los hoteles). El número de torres será definido por el NF dependera en el número de lugares de actuación de Evento, la disposición de los lugares de actuación, y del número de hoteles oficiales de Evento. Los letreros compuestos adicionales que demuestran a los Socios quizás sean colocados también en la entrada principal del estadio.

4.12 Soportes de Ventas

Los Socios quizás tengan el derecho contractual vender exclusivamente o para demostrar sus productos en el bar- área de licores de los lugares de actuación durante el Evento. El espacio requirió para tales ventas (por lo menos 15 metros cuadrados) y los soportes del despliegue serán proporcionados libre de la carga por el NF.

Los Socios tienen derecho para tener un soporte del despliegue también en el trabajo de Zona de recepción y/o prensa de VIP- el espacio de ing del lugar de actuación. El NF proporcionará, una superficie suficiente para cada uno de los Socios.



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

4.13 Video Screen (en caso de que la arena sea equipada con)

Todos los Socios tienen el derecho de recibir, libre de la carga, un treinta-segundo anuncio que es mostrado antes y después de cada juego y en descanso en el panel de video dentro del estadio.

5. Licenciar y Comercializar

5.1 Derechos sobre la propiedad Intelectuales

El NF tiene la propiedad exclusiva de las propiedades siguientes:

- Logo de Evento y nombre
- la mascota del Evento y el nombre
- la Imagen del Evento y el Evento denomina
- la Imagen del Trofeo del Evento
- los productos de instalación fija de Juego
- Toda longitud en pies de la Televisión de cualquier juego del Evento producido por el Anfitrión
- Locutor
- la longitud en pies Video del Evento para propósitos comerciales
- Cualquier datos relacionó al Evento Ninguno del ya mencionado puede ser utilizado sin la prioridad

La aprobación o el acuerdo escritos del NF desde que el uso no autorizado puede causar el daño al Evento Oficial que Licencia y para Comercializar el Programa aplicado por el NF.

5.2 El Licencia del Evento

Programa El NF tendrá el derecho exclusivo para desarrollar e introducir un Evento que Licencia el Programa que incluye los derechos de NF para explotar comercialmente el logo del Evento y la mascota con respecto a los siguientes:

- Mercancías Licenciadas, inclusive servicios
- el correo Electrónico (la Tienda de NF en el sitio web de NF y en el sitio web del Evento)
- el Desarrollo de nuevos productos y atienden a El NF tendrá la cantidad de estanterías para tales mercancías licenciados y servicios en los lugares de actuación del Evento. El Evento oficial que Licencia el Programa beneficiará y extenderá la imagen de marca y desarrollará lo del Evento. El NF que licencia la estrategia es de concentrar en un número limitado de las categorías del producto que hacen a profesional- particular el Evento y el Eventos derechos sobre la propiedad intelectual.

5.3 Comercializar

Y estar relacionado bien al uso comercial del logo del Evento (comercializando, licenciando etc.) pertenece al NF. Todas mercancías del Evento deben tener el logo del Evento integrado en el producto y NF entrará en todos acuerdos de mercancías.

5.4 Ventas en el Estadio

Al por menor El NF tiene el licenciar y comercializar los derechos de la concesión en todos los lugares de actuación del Evento.

**5.5 Promociones del coliseo**

Cualquier promoción y/o el entretenimiento en el estadio, si de una propaganda o la naturaleza no comercial, antes, durante y después de que cualquiera de los juegos de Evento, en o alrededor del cancha deba ser aprobado por el NF.



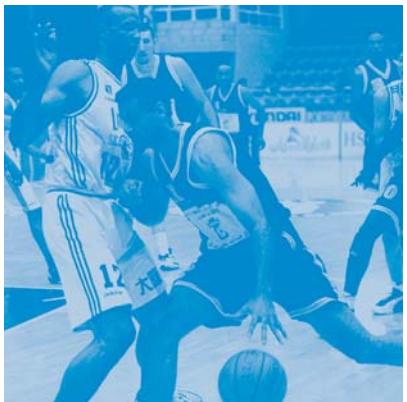
FIBA

We Are Basketball

PROMOCIONANDO / PROMOVER

4

4.7 APOSTANDO / APUESTAS



¿POR QUÉ TIENE QUE LEER ESTE CAPÍTULO?

¡La comprensión de Apuesta antes de lo Manejar (o no)!

Apostando es uno de las actividades más viejas que giran alrededor del deporte. Por siglos luce ha sido la fuente de todo tipo de apostar al gran beneficio y la pérdida de jugadores alrededor del globo. Apostando, que fue asociado históricamente con caballos o perros que compiten, ahora ha entrado una nueva era. Los desarrollos de nuevas tecnologías de medios, quieren dispositivos de internet y móvil, han creado nuevo moderno plataformas apostando. ¿Estos cambios han creado un nuevo desafío: deben procurar las organizaciones deportivas el controlar apostando, y quizá consiguen aún una acción de rentas, o deben continuar ellos hacer la vista larga? Este capítulo no contesta esta pregunta simplemente porque apostando las leyes y las regulaciones difieren tanto alrededor del mundo - ellos dependen de las regulaciones Nacionales del Gobierno - ése solución sencilla no podría complacer a todos. Hay muchas opiniones diferentes en el papel de organizaciones deportivas en apostar y control hay como personas implicadas en el proceso de la decisión. Pero una cosa es segura: nosotros como organizaciones de baloncesto necesitamos estar enterados que apostando existe y que millones cada día alrededor de nuestro deporte lo hacen. La consideración cuidadosa debe ser dada antes de decidir a meterse en el control de apostar en su país. Los principios éticos deben estar en el centro de todas discusiones y decisiones. Transparencia y vacía comunicación de sus acciones y la participación es clave a proteger la imagen de su federación nacional así como la imagen del baloncesto alrededor del mundo. Este capítulo nos ayudará a entender el fenómeno y la terminología para que podamos hacer por lo menos las decisiones sean correctas para nosotros, y para el derecho del baloncesto.

PROMOCIONANDO — 4.7 APOSTANDO / APUESTAS



4.1 MERCADEOANDO EL DEPORTE	1
4.2 RELACIÓN CON LOS MEDIOS DE PRENSA	9
4.3 VENDIENDO A LOS PATROCINADORES.....	23
4.4 TELEVISIÓN	33
4.5 DIRECCIÓN DEL EVENTO.....	43
4.6 MERCADEOANDO EL EVENTO	63
4.7 APOSTANDO / APUESTA	73
<i>¿Por qué tiene que leer este capítulo?</i>	73
1. Introducción.....	75
2. Apostando en Línea.....	75
3. Los Asuntos legales.....	76
4. La Protección de datos	77
5. Tenga presente	77



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

1. Introducción

Apostando continúa creciendo rápidamente en popularidad y el asunto de apostar es ahora un sujeto que es pertinente al baloncesto. En la mayoría de los países que apuestan ha llegado a ser una ocupación que es muy solicitada por el público y los deportes que apuestan son ahora una industria global que genera un US\$ estimado 60 mil millones por año. Una porción grande de esta figura es ilegal en la medida en que como el contenido de deporte es utilizado sin el permiso del holders pertinente de rights y sin el pago a los poseedores de derechos. El deporte es un producto ideal para el apostando la industria como tiene un resultado incierto, consigue medios anchos y vive la exposición de la televisión y esto es especialmente el caso cuando puede ser utilizado por el apostando la industria libre de cualquier carga u honorarios.

2. Apostando en Línea

En los últimos cinco años ha habido desarrollos considerables en la tecnología en línea y la infraestructura de la televisión que han tenido como resultado la creación de un muy vibrante apostando el mercado si sucede sobre el internet, el teléfono o por el tradicional apostando salidas. La razón principal para este desarrollo rápido es la disponibilidad creciente de información visual viva vía la televisión recíproca. Además con locutores en muchos países el contenido video también húmedo a casas de internet por tecnología de banda ancha que lo es ahora posible mirar y apostar por los servicios recíprocos. Apostando ha resultado un producto muy exitoso que es el contenido perfecto para el internet. A consecuencia de esto todos los corredores de apuestas mayores han establecido sitios web en esos países donde lo es permitido legalmente y ellos hacen beneficios cuantiosos. Además una nueva forma de apostar a proveedor en forma del apostando el cambio ha surgido que demuestra muy atractivo y competitivo a usuarios como los permite apostar en el tiempo real mientras el evento pertinente está en el progreso. Los deporte en línea que apuestan crecen rápidamente y analistas de industria estiman que la industria en línea total de juego es actualmente valor aproximadamente US\$ 5 mil millones y que continuará crecer para alcanzar rápidamente US\$ 20 mil millones en 2010. El crecimiento adicional es inminente debido al desarrollo global de la tecnología de banda ancha que promoverá aún más la distribución de servicios recíprocos tales como juego junto con lanzar de telaraña y su deporte paralelos que apuestan los servicios. El mismo solicitará el desarrollo creciente de la televisión digital recíproca. Este guión ya ha llevado a apostar por canales específicos de televisión de horseracing en el RU. Las leyes nacionales actuales tienen en cuenta tal concepto y han atraído la inversión en el apostando el sector. El internet trae apostando a una nueva audiencia que previamente no fue implicado en el horseracing ni otras formas del deporte que apuestan. La frontera de la cruz que apuesta es remota apostando eso sucede cuando el apostante y apostando a operario no es localizado en el mismo país. Esta forma de apostar lleva a aumentado concierne como implica sistemas legales diferentes y el control de tales operaciones requieren la cooperación internacional entre las autoridades de la aplicación. Muchos apostando a operarios son basados en países con leyes "suaves" (los países donde las leyes nacionales no prohíben ni imponen tal apostando las operaciones); con el control pequeño y en muchos casos la mayoría de las transacciones son simplemente ilegales en el país donde la transacción verdadera sucede (yo.E. el país de bettors de residencia). Desgraciadamente en línea apostando a operarios en la mayoría



de los casos violan las leyes. En la mayoría de los casos que apuesta a operarios ofrece apuestas a residentes de países sin tener una licencia para ese país por establecer sí mismos en países de 'soft'.

Para la autoridad de deporte concernió, el internet que apuesta medios que sospechoso apostando es mucho más el culto para identificar como permite apostar operarios que son basados en los países donde hay improbables ser cualquier controlar activo de sospechoso apostando la conducta.

Los rastros de la auditoria no disuadirán a ninguna persona implicada en actividades ilegales e incluso si o cuándo sospechoso apostando la conducta es identificada las cantidades a menudo son consideradas demasiado pequeño convencer las autoridades extranjeras de la aplicación a tomar medidas. Las autoridades de la aplicación en tales países son improbables cooperar con controles y prosecución estrictos debido a sus intereses y la falta nacionales de la infraestructura de la aplicación.

3. Los Asuntos legales

Algunas Federaciones Nacionales de Deporte ahora son encaradas con la situación donde sus Gobiernos han tomado una decisión comercial a apostar sin hay una política en el lugar por la Federación Nacional pertinente. De un aspecto del desarrollo, podría ser desastrosa para el desarrollo del baloncesto cuando su integridad es preguntada por igual-fijar. Hay cada vez mas juegos de baloncesto ofrecieron para apostar y llegar a ser cada vez más difícil para las Federaciones Nacionales esté seguro que no hay igual-fijando o que ninguno de los jugadores, los entrenadores o los árbitros son implicados en ninguna maldad. Esta amenaza de igual-fijar existe y crecerá. Apostando es susceptible a las leyes nacionales pertinentes y es considerado por cada sociedad como un asunto sensible. Por lo tanto el enfoque general que los gobiernos toman es de prohibir la actividad pero para permitir las excepciones para evitar el se cambia a apostar ilegal y así incontrolable las actividades. El concierne de cada sociedad relaciona básicamente a la orden pública, la pelea contra el crimen y el lavado de dinero y contra la protección de los consumidores. Cada país ha desarrollado sus propias políticas y los sistemas para tratar con apostar y la mayoría de ellos no tiene en cuenta el asunto de la cruz la actividad contigua tal actividad aparte de imponente. La definición y la aplicación de las leyes que apuestan son la responsabilidad y relacionan a la integridad de la jurisdicción nacional y la política de cuerpos de deporte debe respetar este principio fundamental. Está hasta la integridad de los gobiernos para definir apostando las leyes y las policías y luce los cuerpos y apostando a operarios semejantes deben respetar éstos. Las reglas deportivas internacionales que se proponen preservar la integridad del deporte pueden existir, pero obviamente nunca pueden ir en contra de leyes nacionales. Los cuerpos deportivos tienen que acentuar el asunto de la jurisdicción y para pararse contra no autorizado apostando, como esto hace, a largo plazo, el deporte. Apostando no es actualmente un problema mayor en el deporte, pero es importante aprovecharse de controlar aumentado del apostando los mercados para prevenir y desalentar a ninguna persona acerca de maldades ilegales. Si las federaciones Nacionales pudieron tener los acuerdos con el dirigir que apuesta las agencias el permitiría la Federación Nacional conseguir acceso a un nivel más grande de información que ellos han podido previamente obtener del apostando la industria. Específicamente la Federación Nacional podría solicitar información que identificará a individuos detrás de sospechoso apostando la actividad. El apostando la industria y la Federación Nacional debe trabajar de cerca junto e información de cambio como esto será la mejor manera de asegurar que el deporte pertinente sea mantenido libre de



FIBA

We Are Basketball

**PROMOCIONANDO /
PROMOVER**

4

actividades criminales.

4. La Protección de datos

Otro asunto para los varios cuerpos de deporte es que su contenido es utilizado extensamente por el apostando la industria sin el pago. Algunos deportes empiezan a ganar rentas por licenciar el uso de sus datos. Por ejemplo una parte de la estructura de carreras de caballos es financiada por la industria de apuestas por el uso de datos. La industria de la música es un ejemplo bueno de las dificultades que poseedores de derechos están frente a en el impone- reparado de sus derechos sobre la propiedad intelectuales cuando relacionado al Internet. En este del teatro cualquier reclamo por un deporte con respecto al abuso de sus derechos sobre la propiedad intelectuales es difícil de imponer en un ambiente global incontrolable del Internet. Sin embargo cada Federación Nacional, trabajando a legalizar su producto de baloncesto con apostar las compañías y las Autoridades Nacionales pueden poder utilizar y desarrollar su base de datos para obtener rentas substanciales para la Federación.

La "base de datos" del término se refiere a cualquier colección de trabajo, los datos u otras materias que son separables del uno al otro sin el valor de su contenido para ser afectado y tal colección debe incluir un método o el sistema de recuperación. Por ejemplo, una lista de instalación fija para una liga del baloncesto está dentro de esta definición. La base de datos la protección correcta requiere la "inversión" conveniente. Por ejemplo allí necesite ser una inversión hecha en la comprobación de "datos existentes" de calificar para la base de datos. Una inversión hizo en la creación de datos (tal como las listas de jugadores con la estadística o listas de instalación fija de baloncesto) puede calificar para la base de datos la protección correcta.

5. Tenga presente

Cada Federación Nacional debe estar disponible para la discusión y la revisión con su Gobierno pertinente todos los asuntos relacionados al sujeto de apostar en el baloncesto. Haciendo esto podrá mejorar y controlar las actividades y saber que tales actividades están dentro del sistema legal, nacional pertinente y son hechas con el apoyo y el acuerdo de las Autoridades Nacionales. Para estar en una posición de responder efectivamente a este problema grave, todos los partidos concernidos necesitan encontrar, cooperar y establecer las conferencias, los eventos y los foros especiales al disco, entender, desarrollar y proporcionar las acciones necesarias requirió a adelantarse y acanalar asuntos a apostar. Los cuerpos deportivos deben ser preativos y siempre tentativa para asegurar la justicia y la integridad de su deporte dentro de la existencia de legal e ilegal apostando las actividades.