



## **CRITERIOS ARBITRALES TEMPORADA 2014 - 2015**

### **AVANCE ILEGAL:**

- Es el movimiento ilegal del pie de pivote, antes o después de un regate.
- Focos de atención:
  - 1.- Establecimiento del control de balón.
  - 2.- Identificación del pie de pivote.
  - 3.- Salida en el regate.
  - 4.- Parada en el regate.
- Puntos de énfasis.
  - 1.- Cambio del pie de pivote en situaciones cercanas al aro.
  - 2.- Movimientos en la recepción del saliendo del bloqueo y en la finalización del regate.
  - 3.- Cuando se haga una penetración a canasta y se establezca claramente el control de balón con un pie en el suelo, no se podrá realizar dos apoyos adicionales, antes de pasar o lanzar a canasta.



## **FALTAS ANTIDEPORATIVAS:**

- Aplicar correctamente el reglamento. Sancionado la acción y no la intención, haciéndolo de forma coherente y consistente en el desarrollo global del partido.
- Mayor concentración y criterios estables y equilibrados en la sanción de las faltas antideportivas, en los diferentes apartados.
- Valorar de si el jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón, si el contacto es excesivo o si es por la espalda o lateralmente en un intento de impedir un contraataque.
- Atención a los dos últimos minutos de un partido igualado, objetivo parar el reloj del partido.
- Las faltas tácticas no existen en el Reglamento.
- El objetivo es parar el juego para evitar un contraataque fácil.
- Se aplicara el Reglamento y en las situaciones de contraataque en las que el jugador está encarado con su oponente, se sancionará falta normal aunque sea el último defensor, salvo que sea una falta por no hacer un esfuerzo por jugar el balón, o por contacto brusco o excesivo(falta antideportiva o falta descalificante.)
- En acciones de 2ª falta consecutiva, recordad que el segundo contacto debe producirse “sin intención de jugar el balón” para que sea considerado antideportiva. El defensor tiene derecho a seguir defendiendo, puesto que el atacante tiene derecho a finalizar la acción continuada.



## **BLOQUEOS DIRECTOS E INDIRECTOS:**

- Una pantalla es **ilegal** cuando el jugador que la efectúa se está **moviendo** al producirse el contacto.
- Un jugador que efectúa una pantalla **legal** debe estar **inmóvil** y dentro de su **cilindro**. Prestar atención a la pantalla que corrige su situación con rodillas, caderas, codos y hombros.
  
- Si un jugador establece una pantalla sobre un adversario inmóvil fuera del campo de visión (bloqueo ciego) debe permitir **un paso** hacia la pantalla. Si el adversario inmóvil está dentro del campo de visión, el jugador que efectúa la pantalla puede establecerla **tan cerca** como quiera.
- Si el adversario está en movimiento, la pantalla debe respetar los elementos de **tiempo y distancia**. La distancia **nunca** será menor de un paso ni mayor de dos.
- Un jugador en movimiento que recibe una pantalla legal puede esquivarla deteniéndose o cambiando de dirección. Atención a los jugadores que buscan contacto con las pantallas.
- Visión global. Asegúrate que el jugador que realiza la pantalla está estático, y vigila al adversario que la recibe.



## **JUEGO DE POSTE:**

- Jugadores grandes , más fuertes, en un espacio reducido. Aplicar el principio de **verticalidad** y el principio del **cilindro**.
- Equilibrio ataque – defensa, mismo trato. Sancionar los empujones y el uso de brazos extendidos, hombros, codos y caderas. Es legal el uso del antebrazo dentro del cilindro.
- Prestar atención a las jugadas en el juego de pivots (**acción-reacción**) y sancionar el primer contacto punible. Asimismo, vigilar los desajustes defensivos en las situaciones grande-pequeño en el poste bajo y especialmente en la continuación del pick and roll.
- Utilizar la mecánica de arbitraje, buscar buenas posiciones. Los árbitros exteriores (cola y centro) deben colaborar con el árbitro de cabeza en el juego de poste.

-Permitir el juego rudo en el juego interior provoca perder el control del partido.

## **SITUACIONES DE REBOTE.**

- Equilibrio ataque-defensa, mismo trato.
- Sancionar los empujones y el uso de codos y de caderas.
- Proteger a los jugadores en el aire.
- Prestar atención al rebote ofensivo. Vigilar a los jugadores exteriores que cargan el rebote desde posiciones desfavorables.
- Ver las jugadas desde el inicio y sancionar el primer contacto punible del jugador que engancha o enlaza los brazos.



## **SIMULACIONES:**

- La simulación es la consecuencia de fingir en una acción del juego.

- **Artículo 36.3.1: de las Reglas de FIBA. Dejarse caer para simular una falta puede ser motivo de sanción con falta técnica a un jugador.**

**Si la simulación es flagrante el jugador será sancionado con falta Técnica, sin previa advertencia.**

**En caso de tratarse de una simulación que se pueda considerar al límite se procederá a advertir al jugador y a su entrenador. Si algún integrante del equipo repitiera este comportamiento sería sancionado este jugador con falta Técnica.**

Como ejemplos de situaciones de juego donde pueda producirse una simulación:

- En las situaciones de pantalla, cuando el jugador objeto de la misma se deja caer o exagera la consecuencia del contacto.
- Recordar que las simulaciones pueden ser cometidas tanto por defensores como atacantes.
- Discernir cuando la caída de un jugador obedece a una acción técnica propia del juego y no a un intento de engañar.



## **ACCIÓN DE TIRO**

- Tiros en suspensión: atención a las falsas verticalidades en las que el defensor saca los brazos de su cilindro y contacta sobre codos o antebrazos del tirador.
- Vigilancia sobre el defensor que salta hacia el espacio en el que debe caer el tirador.

## **3 SEGUNDOS**

- No intuir: antes de sancionar hay que asegurarse que el jugador ha estado en la zona restringida más de 3 segundos.
- Si un árbitro comienza el seguimiento de un jugador, no lo interrumpirá aunque exista una rotación intercalada.
- Atención a jugadores grandes y pequeños que circulan en la zona restringida haciendo bloqueos. Su seguimiento es más dificultoso que el jugador estático.
- Prestad atención a los jugadores que realizan pantallas dentro de la zona y aprovechan la posición ganada para recibir.
- Aseguraros de que los pivots que luchan por la posición, salen con ambos pies antes de volver a entrar.

## **24 SEGUNDOS**

- Comprobad visualmente, tras rebote ofensivo, que se concede correctamente la cuenta de 14".
  - 
  - Atención a los cambios de control de balón durante el juego y su repercusión en los 24". Contacto visual con el comisario.
- En caso de un error de manejo del operador de 24 segundos al reiniciar la cuenta de 24 o 14 segundos, los árbitros detendrán el partido y se reanudará el partido descontando en la cuenta de 24 o 14 aquellos segundos ya consumidos en la posesión.**



## **JUGADORES QUE JUEGAN POR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO:**

- Disminución de la incidencia debido a la vigilancia desarrollada sobre esta acción.
- El aviso debe realizarse al jugador, a su entrenador y comunicarlo al equipo arbitral.
- Atención a aquellos jugadores que realizan un saque lateral o de fondo y aprovechan el espacio exterior para realizar una finta a su defensor y obtener una ventaja ilegal.
- El aviso hay que hacerlo en el primer balón muerto o después de canasta.



## LIMPIEZA DEL JUEGO

- Defensores y atacantes tienen los mismos derechos y deben ser tratados de igual manera desde el primer minuto hasta el final del partido de forma coherente y consistente.
- Seguimiento en la subida del balón donde tocar nunca debe implicar empujar o restringir movimiento del jugador que bota el balón o de quien realiza la defensa.
- El jugador que realiza un corte no puede ser retrasado ni desviado de su camino por medio de contactos con brazos o cuerpo de los defensores. De la misma forma atención a aquellos atacantes que percuten sobre defensores que establecen una posición legal y se interponen en la trayectoria del corte.
- Especial complejidad plantea las acciones de pick and roll en el establecimiento del bloqueo, el posible paso del defensor y la posterior continuación. Hay que sancionar siempre la primera falta que pueda acontecer con rapidez necesaria para que evite la sanción de la reacción a una acción punible.
- El juego de postes deberá ser valorado basado en el concepto del cilindro y en empujones que supongan desplazamientos a jugadores que ocupan una posición legal en la pista y a quienes se les quiere alejar del cesto o atacantes que empujan a defensores para recibir el balón más cerca del aro.
- En las situaciones de rebote donde se observa a atacante y defensor con sus brazos entrelazados, habrá que sancionar a quien haya iniciado la acción ya que supone una restricción de movimiento.