

REUNIÓN
ENTRENADORES y DIRECTORES DEPORTIVOS
ACB
7 Septiembre 2015

STAGE ÁRBITROS ACB
17-18 Septiembre 2015

CRITERIO ARBITRAL

Temporada 15-16

CONCLUSIONES

Índice:

A.- Criterios en relación con las faltas.

- A.1 Bloqueos
- A.2 Juego de postes
- A.3 Acción de tiro
- A.4 Rebotes
- A.5 Falta Antideportiva

B.- Criterios en relación a las violaciones.

- B.1 Avance ilegal
- B.2 Campo atrás
- B.3 3 Segundos
- B.4 5 segundos y situaciones de saque
- B.5 8 segundos
- B.6 24 segundos

C.- Comportamientos

- C.1 Simulaciones
- C.2 Conductas

D. Otros

- D.1 Instant Replay
- D.2 Mecánica

A.- Criterios en relación con las faltas.

Introducción.

En teoría, el baloncesto es un juego sin contactos. No obstante, resulta evidente que no se puede evitar el contacto personal cuando diez jugadores se desplazan rápidamente por un espacio limitado.

Principios fundamentales procurando establecer un equilibrio entre ellos:

- a) El espíritu y el propósito de las Reglas de Juego y la necesidad de preservar la integridad del juego.
- b) La coherencia al aplicar el concepto ventaja-desventaja según el cual los árbitros no debemos tener por objetivo interrumpir innecesariamente el juego.
- c) Lectura y análisis de las características del juego que se desarrolla en la LIGA ENDESA.

A.1 Bloqueos

- 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**, dentro de su **cilindro** y con **ambos pies en el suelo** al producirse el contacto. Prestar atención a las pantallas que corrigen su situación con pies, piernas, rodillas, culo, caderas, brazos, codos y hombros. No dejar de sancionar a los bloqueadores por abrir en exceso las piernas.
- Para establecer una pantalla legal sobre un adversario sin balón estacionario fuera del campo de visión (**bloqueo ciego**) debe permitir **un paso** normal hacia la misma. Si el adversario inmóvil está dentro del campo de visión, el jugador que efectúa la pantalla puede establecerla **tan cerca** como quiera, sin llegar a entrar en contacto.

- Si el adversario está en movimiento, deben aplicarse los elementos de **tiempo y distancia**. La distancia es directamente proporcional a la velocidad del adversario, **nunca** será menor de un paso **ni** mayor de dos.
- Un jugador en movimiento que recibe una pantalla legal **debe esquivarla**, deteniéndose o cambiando de dirección, siendo el responsable de cualquier contacto. No sancionemos al bloqueador cuando el defensor se tira contra la pantalla legal porque no puede pasar.
- En los tiros librados prestar atención al **momento del contacto** de los defensores sobre el bloqueo indirecto para valorar la concesión de la canasta.
- Atención a las situaciones de **pick and roll**, vigilar el establecimiento de la pantalla y controlar las continuaciones. Sancionar los contactos y agarrones sobre el jugador de la continuación e igualmente castigar a los atacantes que en movimiento arrastran al adversario en la continuación.

- Ver Anexo CLIPS **Bloqueo Directo**

5	Jugadas en movimiento	inicio	0:19:31
5	Jugadas tiempo/distancia	inicio	0:21:07
4	Jugadas fuera del cilindro	inicio	0:23:22
3	Jugadas empujar al bloqueo	inicio	0:25:21
3	Jugadas fuera de visión	inicio	0:26:19
8	Jugadas subida de balón	inicio	0:27:16

Bloqueo Indirecto

5	Jugadas en movimiento	inicio	0:31:11
2	Jugadas tiempo/distancia	inicio	0:32:48
5	Jugadas fuera del cilindro	inicio	0:34:05
3	Jugadas empujar al bloqueo	inicio	0:35:51
2	Jugadas agarrar al liberado	inicio	0:37:11
3	Jugadas saque de banda	inicio	0:38:04
3	Jugadas bodycheck	inicio	0:39:10

A.2 Juego de postes

- Jugadores grandes, más fuertes, en un espacio reducido. Aplicar el principio de **verticalidad** y el principio del **cilindro**. En cuanto un jugador abandona su posición vertical y se produce un contacto con un adversario dentro de su cilindro será el responsable del mismo.
- Es legal que un jugador extienda sus brazos fuera de su cilindro pero cuando un adversario intente rebasarlo deberá bajarlos y mantenerse dentro de su cilindro.
- Consistencia para aplicar el concepto **ventaja-desventaja**, no interrumpir el juego para sancionar contactos incidentales y mantener el equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego.
- 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, debemos ser **sólidos y coherentes** en nuestra valoración y aplicación, el pequeño puede realizar defensas legales.
- Atención a la **defensa por la espalda** en el juego de poste, sancionar únicamente los contactos que provocan desventaja al atacante.
- Marcar un **criterio claro**, limpiar el juego, desde el inicio hasta el final. Respeto por igual, **trato equitativo** al atacante y al defensor, mismos derechos y mismas obligaciones.
- 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.

- **Ver Anexo CLIPS:**
 - 21 jugadas acciones del atacante inicio 1:15:08
 - 18 jugadas acciones del defensor inicio 1:24:11

A.3 Acción de tiro

- El eje central en el que debemos basar la toma de decisiones es la protección del tirador. El defensor tiene derecho a ejercer su trabajo tanto para evitar que el tirador reciba, para evitar que arme el brazo y para intentar taponar-puntear el lanzamiento. Y en este sentido, el lanzador debe esperar ser defendido.
- Sin embargo, no debemos permitir que el defensor impida el libre movimiento del tirador por el terreno de juego, retrasando con agarrones los cortes de lado a lado del área restringida. Una vez el lanzador inicia su mecánica de tiro debemos sancionar siempre aquellos contactos que no buscan el balón, tales como los contactos sobre la cadera, el estómago o el codo.
- Con el tirador en el aire debemos concentrar nuestra atención en las acciones del defensor. Especialmente importante será sancionar aquellos contactos que se producen cuando el defensor se coloca en el lugar en el que va a caer el lanzador, sobre todo cuando el salto para lanzar se ha producido en vertical. Este tipo de acciones deben sancionarse siempre porque pueden provocar lesiones y no se corresponden con la limpieza del juego que se pretende ofrecer.
- De igual manera debemos valorar aquellos contactos sobre el lanzador producidos por un defensor que, con los brazos inicialmente en posición vertical, los saca de su cilindro para golpear al atacante que está en acción de tiro y los vuelve inmediatamente a su posición vertical. El desequilibrio que genera este contacto sobre el lanzador supone una desventaja que debe ser sancionada.
- En cuanto a las penetraciones, deben tenerse en cuenta a efectos de inicio de la acción de tiro los casos de finalización del regate manteniendo el balón retenido entre la mano y el antebrazo. En dicho momento ya consideramos que el atacante ha finalizado su regate.
- Debemos recordar que en las últimas Interpretaciones de las Reglas Oficiales se equipara la falta técnica a la falta personal a efectos de la acción de tiro (Art. 10. Estado del balón). En concreto, cuando un jugador esté en acción de tiro y se sancione una falta técnica a un defensor, el cesto si entra será válido aunque el balón se encuentre en las manos del lanzador.
- [Ver Anexo CLIPS](#) **ACCIÓN DE TIRO**
 - 1 jugada 2 ó 3 puntos inicio 0:14:02
 - 4 jugadas acción continuada inicio 0:14:41
 - 4 jugadas en el tiro inicio 0:16:20
 - 3 jugadas durante la caída inicio 0:17:47
 - 2 jugadas falsa verticalidad inicio 0:18:54

A.4 Rebotes

- La limpieza del rebote es uno de los factores esenciales para que el juego se desarrolle dentro de los cauces reglamentarios.
- La concentración sobre el juego alejado balón, especialmente cuando se produce un lanzamiento a cesto y los jugadores acuden al rebote, es elemento fundamental para determinar la responsabilidad de cada cual y evitar terminar sancionando la reacción de aquel jugador que recibe un primer contacto y responde al mismo.
- Para ello deberemos valorar el trabajo de los defensores a la hora de cerrar el rebote, observando el uso correcto de codos, caderas y hombros, y permitiendo un cierto nivel de contacto físico, noble, aceptado por los propios participantes y acorde al nivel de la competición.
- Deberemos estar atentos a las cargas sobre jugadores que han ganado legalmente su posición, a aquellos que empujan por la espalda y especialmente a los que, de espaldas a su oponente, usan los brazos no para identificar el lugar en el que se encuentra su oponente, sino para rodearlo, sujetarlo e impedir su participación. Atención especial requieren aquellos jugadores que entrecruzan su antebrazo con un oponente y lo fijan (a modo de pinza). Es fundamental identificar al jugador que inicia la acción ya que una vez los antebrazos están cruzados es muy difícil encontrar al responsable del contacto inicial.
- Debe igualmente ser aplicado el principio ventaja-desventaja, evitando sancionar aquellas acciones que, sin ser repetitivas, implican un contacto mínimo sobre un jugador que ha cogido el rebote y que, pese a dicho contacto, puede seguir el juego sin desventaja.
- Finalmente, debemos recordar el derecho que asiste a todo jugador a establecer una posición en el terreno de juego. Ello es importante en los casos en los que el jugador que ha capturado un rebote, que por tener el control del balón debe esperar ser defendido, no puede balancear sus codos y contactar con un oponente. Si dicho contacto es de entidad suficiente y se produce a la altura de pecho/hombros del oponente, deberá sancionarse como falta normal. En caso de contacto sobre la cabeza, deberá sancionarse falta antideportiva.
- [Ver Anexo CLIPS](#) [Rebotes](#)
 - [14 jugadas Balón hacia el aro](#) [inicio 1:31:31](#)
 - [jugadas Tras rebote en el aro](#) [inicio 1:37:07](#)

A.5 Falta Antideportiva

- Los árbitros somos los responsables de aplicar las Reglas de Juego, por lo tanto en este apartado hemos de erradicar y limpiar todo tipo de contacto excesivo, violento, flagrante y peligroso, que van en contra del espíritu del mismo.
- Debe aplicarse 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 si el jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón; prestar atención a los contactos (empujones, desplazamientos por la espalda) con las manos del jugador defensor sobre el atacante; si el contacto es excesivo o lateralmente en un intento de impedir un contraataque.
- Atención a los dos últimos minutos de un partido igualado con saque para los atacantes, cuidado a los contactos de los defensores antes de que el balón haya salido de las manos del defensor. En estas situaciones debemos seguir haciendo un arbitraje preventivo previo a la puesta en juego del balón.
- Las faltas tácticas no existen en el Reglamento. Muchas veces se trata de 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.
- [Ver Anexo CLIPS](#) **Antideportivas**

5 Jugadas Sin esfuerzo	Inicio 0:40:20
4 jugadas Contacto excesivo	Inicio 0:42:36
5 jugadas Contraataque	Inicio 0:44:55
4 jugadas 2 últimos minutos	Inicio 0:46:47
4 jugadas 2ª falta	Inicio 0:48:20
3 jugadas Uso codos	Inicio 0:50:00

B.- Criterios en relación con las violaciones.

B.1 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 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.
 - 4.- En aquellas situaciones donde un leve incumplimiento no conduzca a la adquisición de una ventaja, se obviará la infracción.
- [Ver Anexo CLIPS:](#)
 - [Avance ilegal 3 jugadas](#) [inicio 1:04:42](#)

B.2 Campo atrás

- Para que el balón pase a pista de ataque:
 - a) en caso de driblador: debe tener los dos pies en contacto con el suelo de la pista de ataque y el balón botar en la pista de ataque.
 - b) en recepción después de pase: el jugador que recibe el balón debe contactar con ambos pies en la pista de ataque.

- Si el balón toca en un defensor que tiene parte de su cuerpo en contacto con su pista de defensa, se considerará que el balón ya ha pasado a pista de ataque y si el balón volviera a la pista de defensa del equipo atacante, éste dispondrá de una nueva cuenta de 8" para pasar a su pista de ataque.
- Si se produce una situación de fuera de banda en pista defensiva, debe advertirse al sacador del tiempo que queda para pasar a pista de ataque.
- [Ver Anexo CLIPS:](#)
 - [Interpretación FIBA Campo atrás 1 jugada](#) inicio 1:03:45

B.3 3 segundos

- Atención a jugadores grandes y pequeños que circulan en la zona restringida haciendo bloqueos. Su seguimiento es más dificultoso que el jugador estático.
- Atención a jugadores pequeños que adoptan una posición estática en la zona para poner bloqueos o para llevar a su defensor a un bloqueo ciego y salir a recibir.
- Prestad atención a los jugadores grandes 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. Recordamos para que se reinicie la cuenta de 3" el jugador debe abandonar completamente la zona (los dos pies más allá de las líneas limítrofes).
- No pitar por intuición: 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.
- [Ver Anexo CLIPS](#) 8 jugadas inicio 0:05:16

B.6 24 segundos

- Comprobado 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.
- Colaboración con la mesa de anotadores en situaciones de posible control de balón del equipo defensivo y posterior pérdida. En ese caso la cuenta es de 24”.
- 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.
- Especial atención a situaciones de funcionamiento anómalo del reloj de 24”. En esas situaciones el operador bloqueara el aparato en posición de 24” y no activará la cuenta atrás.
- **Ver Anexo CLIPS:**
 - **No señalados..... 3 jugadas inicio 0:00:00**
 - **Fallo del reloj 4 jugadas inicio 0:01:32**

B.7 Fueras de banda

- Mayor atención y concentración en la sanción de violaciones de fueras de banda. No se puede fallar en lo muy claro y evidente.
- **Ver Anexo CLIPS:**
 - **Fuera de banda 6 jugadas inicio 0:51:29**

C. Comportamiento

C.1 Simulaciones

- La simulación es la consecuencia de fingir o dejarse caer en una acción del juego.
- **Artículo 36,3.1: Dejarse caer para simular una falta puede ser motivo de sanción con falta técnica a un jugador.**
- **Según las directrices de FIBA, no será necesaria una advertencia previa si la acción es flagrante**, en caso contrario se articula el protocolo de advertencia al jugador que se traslada al entrenador, quedando el equipo advertido. Esta advertencia se realizará en el primer balón muerto, después de la citada acción.
- 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.
- Se tiene que discernir cuando la caída de un jugador obedece a una acción técnica propia del juego y no a un intento de engaño.

- [Ver Anexo CLIPS](#) 15 jugadas [Simulaciones](#) inicio 1:39:56

C.2 Conductas: falta técnica

- C.2.1 Jugadores
- C.2.2 Entrenadores
- C.2.3 Control de los banquillos
- C.2.4 Control de los tiempos muertos
- C.2.5 Salida y abandono del campo tanto en los finales de periodo como de partido.

Los criterios que debemos aplicar han de tener **equilibrio y consistencia** en la toma de decisiones, en el desarrollo global del partido, siendo **uniforme y clara**, independientemente del partido, del equipo, etc. No podemos dar unas reglas nemotécnicas para cada caso, dependen de las diferentes situaciones que se van produciendo y que cada uno de nosotros debemos ir leyendo y analizando para tomar las decisiones que corresponda para cada acción.

Es muy importante que en el pre-partido, el árbitro Principal recuerde las normas de carácter disciplinario que el equipo de trabajo debe aplicar, siempre teniendo como máximo responsable el ARBITRO PRINCIPAL, que debe ser quien marque el criterio y la lectura de todas estas situaciones.

C.2.1 Jugadores

- Cuando un jugador solicita de forma educada y correcta una aclaración puntual sobre una determinada acción del juego sancionada, se la daremos de forma breve y concisa, siempre que el juego esté parado. No podemos ni debemos admitir que sea de forma sistemática. (Art. 36.1.4)
- Cuando un jugador protesta con gestos y palabras de forma notoria, se le advertirá de falta técnica, quedando el jugador y todo su equipo advertido. Esto se notificará al Entrenador. En caso de que la protesta fuera flagrante será sancionado directamente con falta técnica.
- Cuando se produzcan otras situaciones que van en contra de las Reglas de Juego, se sancionará con falta técnica. (Art. 36.3.1)

C.2.2 Entrenadores

- Cuando les demos explicaciones sobre determinadas decisiones, lo haremos con tranquilidad y naturalidad. Ante todo hay que ser breve, concreto y conciso, pero siempre que el juego esté detenido, ya que el árbitro no debe establecer esa comunicación mientras el partido está en marcha, debido a que su capacidad de atención debe estar centrada en el juego.
- No podemos permitir que en su zona de banquillo, los entrenadores hagan todo tipo de gestos públicos y notorios en contra de nuestro trabajo, debemos advertir y sancionar cuando estos sean reiterativos.
(Art. 36.3.2)

C.2.3 Control de los banquillos

- Consideramos que en general se está haciendo correctamente, por lo que debemos mantener la línea establecida.

C.2.4 Control de los tiempos muertos

- También mantenemos un buen trabajo, debemos seguir en esta línea para cumplir con las normas. Recordad que los árbitros libres son los responsables, mantener el contacto visual entre ambos.

C.2.5 Salida al terreno de juego y abandono del mismo.

- Deben hacerlo los tres árbitros juntos, evitando los diálogos que en esos momentos son totalmente innecesarios.

D. Otros

D.1 Instant Replay

- Somos conscientes que el Instant Replay es uno de los elementos cuyo uso debe ampliarse en un futuro. Sin embargo, en aras de ser coherentes con la aplicación de un único reglamento FIBA en todos los países, debemos esperar y transmitir a los organismos responsables nuestro deseo de darle más usos al Instant Replay.
- Es absolutamente prioritario conseguir que la tecnología del Instant Replay esté disponible en todos los partidos. El Instant Replay da credibilidad a la competición, ayuda a tomar decisiones más justas y pone en verdaderas condiciones de igualdad a todos los equipos. La existencia o no de Instant Replay debe ser uno de los temas a tratar en el pre-partido, especialmente por lo que se refiere a la cobertura de cada árbitro en caso de lanzamiento sobre la bocina.
- Si existiese alguna situación susceptible de ser revisada en Instant Replay y los árbitros lo considerasen necesario, deberá aprovecharse el primer balón muerto para acudir a la revisión.
- La decisión de utilizar el Instant Replay corresponde al Árbitro Principal. Previamente habrá consultado con sus compañeros, comisario y oficiales de mesa, pero siempre será suya la máxima responsabilidad y la última decisión.
- En el momento de uso de Instant Replay, debemos aplicar el protocolo existente (Interpretaciones, Art. 46.1). Siempre debe haber una primera decisión visible tomada en la pista, decisión que será ratificada o rectificada después del visionado de la jugada en el Instant Replay. La decisión inicial sólo podrá ser rectificada si existe evidencia clara y concluyente para la corrección.
- Debemos recordar que en los casos en los que tras la revisión de una situación en Instant Replay haya un tiempo muerto, dicho tiempo muerto deberá empezar a cronometrarse DESPUÉS de haber comunicado a ambos equipos la decisión respecto a la jugada revisada.
- **Ver Anexo CLIPS:**
 - **Instant Replay 5 jugadas inicio 0:53:32**

D.2 Mecánica

D.2.1 Señalización

- Incorporar las nuevas señales con el apoyo de la voz en la comunicación con los Oficiales de Mesa y al jugador infractor.
- Ajustarse a las señales oficiales para indicar el tipo de acción ilegal cometida.
- Desarrollar una señalización sin componente emocional, evitando dramatizaciones exageradas.

D.2.2 Ubicación

- Saques de fondo: pondremos el balón en juego de manera que el sacador quedará más cercano a la zona restringida. Excepción: cuando el saque se haya de efectuar junto a la esquina, el árbitro dará el balón desde la parte interior.
- Siempre mantener el torso hacia el cesto, en ángulo de 45°, intentando abarcar el máximo espacio de visión posible.
- Todas las transiciones deberán realizarse lo más rápido posible –sprint-.
- Como información específica, se adjuntan los trabajos de los árbitros que han asistido a los clínicos internacionales.

Francisco Monjas Ayuso
Director Arbitraje ACB