



# **CUESTIONARIO ARBITRAL**

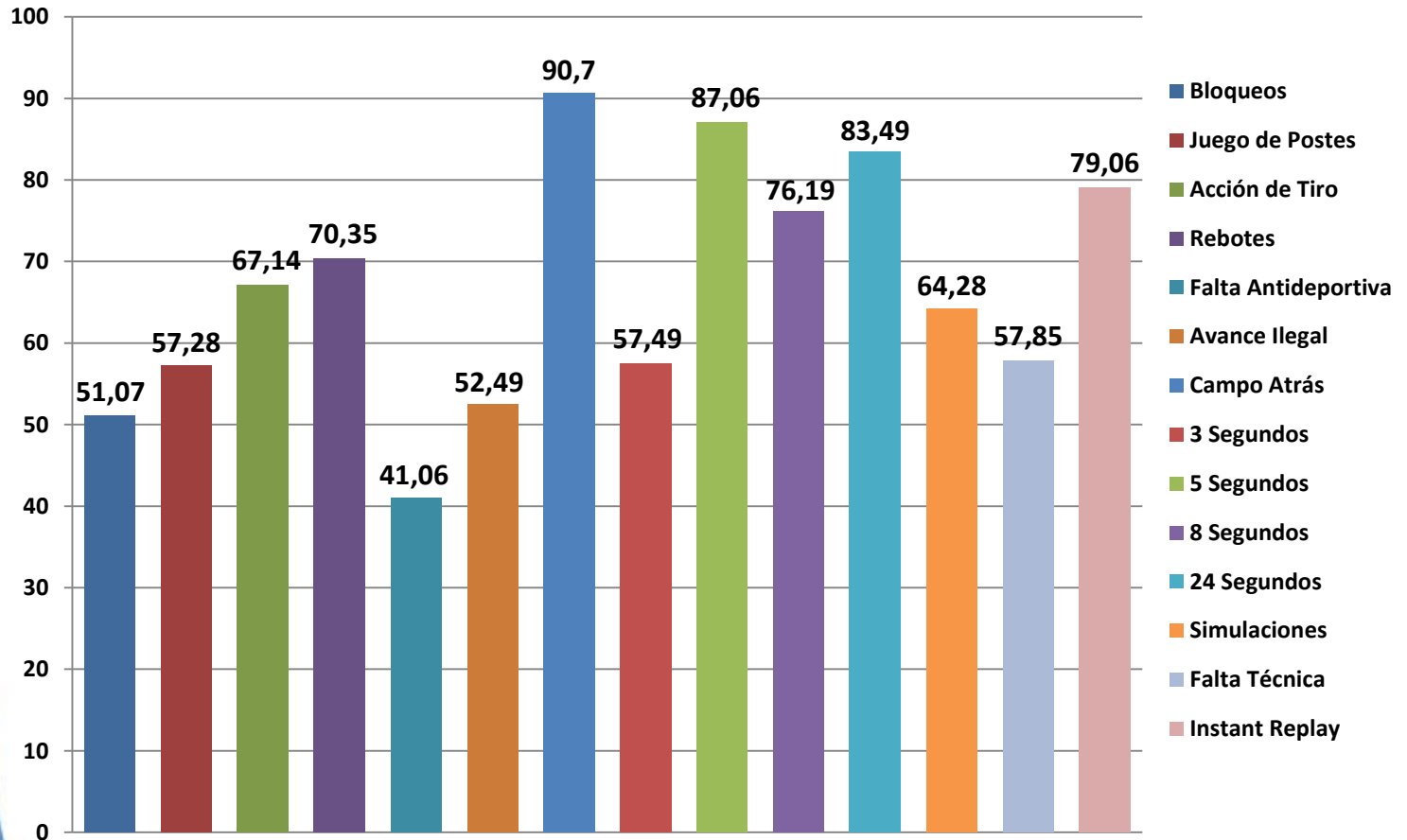
## **liga Endesa**

**Jornadas 1 a 17**  
**Temporada 2016/2017**

**14 de febrero de 2017**

E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A

## VALORACIÓN %



## 1. BLOQUEOS:

- *Se sigue penalizando a los pivots cuando un jugador exterior choca contra el bloqueo (perfectamente legal) y se cae al suelo, castigando al bloqueador con falta de ataque.*
- *Jugadores que giran en salidas indirectas y terminan bloqueando con el culo, o que al bloquear, cuando el defensor del balón va por debajo es arrastrado intencionadamente en una acción de continuación.*
- *Un bloqueo ciego si se hace lejos y se deja coger velocidad al que va a ser bloqueado, como dice el reglamento, puede llegar a ser peligroso para el que va a bloquear si no le ven.*
- *Hay jugadores que salen de su cilindro para bloquear y cambian su posición sin permitir “un paso normal”.*

## 2. JUEGO DE POSTES:

- *Dependiendo de quién sea el defensor y quién sea el atacante se sanciona con más o menos rigurosidad los contactos cerca del aro, incluso dependiendo del momento del partido.*
- *Errores en la señalización de situaciones de mismatch interior, pequeño defendiendo a pívot: pequeño que simula y gana falta de ataque, pívot que contacta sin falta pero por diferencia de peso hace caer a su defensor y se le sanciona con falta, faltas del exterior no pitadas amparando un poco su inferioridad física, etc.*
- *Falta de regularidad en el criterio de jugadores que sacan los brazos hacia adelante fuera del cilindro en situaciones cercanas a la canasta.*
- *No se han señalado faltas con primer contacto punible y que al final han provocado un mal tiro (desventaja) o violación (pasos).*

### 3. ACCIÓN DE TIRO:

- *Se penaliza en muchas ocasiones con falta la acción de tiro en la que el atacante provoca el contacto con el defensor.*
- *Encontramos jugadores que se mueven por fuera del campo y esta acción no es sancionada.*
- *Ojo a los agarrones previos antes de poder tener opción de ejecutar acción de tiro.*
- *Cuidado con la acción continuada en lanzamientos lejanos cuando el defensor trata de parar un contraataque y el atacante viendo venir al defensor intenta un tiro a canasta. Son faltas al tirador que no se señalan como tal.*
- *Igual que cuando se tira de medio campo, en finales de cuarto, recibiendo falta y no dándose los 3 tiros libres.*

## 4. REBOTES:

- *Dependiendo del partido y dependiendo de los jugadores que están en la pelea por el rebote se es más o menos permisivo.*
- *En ocasiones no se penalizan agarrones claros, mientras que en otras ocasiones un mínimo contacto se penaliza con falta.*
- *Atención a jugadores “floppers” en la pelea de rebote a los cuales nunca se les apercibe de simulación.*

## 5. FALTA ANTIDEPORATIVA (I):

- *Se comenzó siendo más rígido en la señalización de faltas antideportivas pero a medida que avanza la temporada se están dejando de señalar y el criterio ha cambiado sin ninguna comunicación.*
- *Disparidad de criterios. No se valora si se hace un esfuerzo por jugar el balón o no. El concepto principal “no hacer esfuerzo por jugar el balón” se obvia en el 90% de las veces.*
- *Ser justo, no es serlo con quien quiere hacer falta para impedir un contraataque.*

## 5. FALTA ANTIDEPORATIVA (II):

- *Es mejor promocionar los contraataques y el espectáculo para que los aficionados se diviertan más, haya mejores audiencias y más apoyo de los patrocinadores.*
- *El criterio de no querer jugar el balón también se incumple en las faltas tácticas al final de los partidos.*
- *No existe unanimidad en la jerarquía de criterios: ¿último jugador?, ¿carga lateral? ¿no buscar el balón?*

## 6. AVANCE ILEGAL (I):

- *Jugadores exteriores, en la recepción del balón, lo hacen con tres apoyos sin que estos sean señalados, especialmente en las salidas de los bloqueos indirectos.*
- *Los aleros hacen lo que quieren, sobre todo en las recepciones. Siendo muy injusto con los equipos que presionan, al no pitarse pasos porque están lejos del aro.*
- *Se es mucho más estricto con los jugadores interiores tanto cuando juegan de cara como de espaldas al aro.*
- *Se empieza a castigar acciones que no son de avance ilegal porque ven algo extraño o porque intuyen el avance ilegal.*

## 6. AVANCE ILEGAL (II):

- *Se ha condicionado el juego y ya no es rentable jugar al poste bajo. Te empujan y si no pivotas perfecto te sancionan con pasos. Por este motivo se hace un uso excesivo del P&R.*
- *En situaciones de cambio del pie de pivote, si se sale cruzado casi nunca se pita la infracción.*
- *Muchos jugadores realizan pasos en la acción de recepción y control del balón, ganando ventaja para la siguiente acción.*
- *Esta regla de avance ilegal, es un aspecto muy mejorable.*

## 7. CAMPO ATRÁS:

- *Sigue siendo motivo de conflicto cuando el atacante trata de cruzar medio campo botando el balón y el defensor le presiona en ese momento. No queda claro si ya había pasado o no con ambos pies y el balón botado en el campo ofensivo.*
- *En saques de banda, ¿por qué hay que avisar?, ¿no lo puede ver?*

## 8. TRES SEGUNDOS:

- *Se ven acciones claras de los mismos jugadores en los que están hasta 9" sin sacar los dos pies fuera de la zona.*
- *Sin embargo, otras situaciones en las que al equipo visitante se le sanciona con zona cuando el pívot está solo 4" en la zona sin influir en el juego. En ninguno de los dos casos se aplica correctamente el reglamento.*
- *Los exteriores que van a bloquear a los grandes están mucho más de 3", sin sancionarse. Hay equipos que se aprovechan de esta situación desmesuradamente.*
- *Jugadores que están y circulan muchos segundos por la zona preparando la siguiente acción: corte, bloqueos, etc.*

C  
O  
M  
E  
N  
T  
A  
R  
I  
O  
S

## 9. CINCO SEGUNDOS:

- *¿Por qué avisar? ¿No deberíamos todos conocer el reglamento?*
- *Sigue ocurriendo alguna vez: equipos que invaden la línea exterior para poder ver la jugada que va a realizar el rival.*

## 10. OCHO SEGUNDOS:

- *Cuando pasa a 16 el tiempo puede ser 16,99. Lo correcto es como hacen en Euroliga y pitarlo cuando el reloj está en 15.*
- *Se deberían unificar modelos de relojes idénticos en todos los campos.*
- *Es bastante normal que se olvide realizar la cuenta manual en los finales de cuarto cuando no hay reloj de 24"*
- *Ha de quedar claro que si el reloj llega a 16" o bien a 15" para ser violación de 8".*

## 11. VEINTICUATRO SEGUNDOS:

- *Se producen muchas situaciones injustas cuando hay un error de la mesa.*
- *Un error de la mesa lo paga el equipo que ha logrado coger el rebote ofensivo. No debería perjudicar a ningún equipo.*
- *Empieza el cuarto, pasan 4" y hay un error en el reloj. Vuelves a sacar y en vez de 24" tienes 20". No es correcto.*
- *Hay que ser mas riguroso con aquellos campos en los que se producen errores técnicos en sus relojes*

## 12. SIMULACIONES:

- *Se sigue apercibiendo a jugadores de “flopping” después de un claro contacto del atacante.*
- *Hay que aceptar que hay contactos que pueden desequilibrar a un jugador y tirarlo sin que sea una falta en ataque, ni un “flopping”.*
- *Debería considerarse un criterio de proporcionalidad entre pesos y alturas de los jugadores que han intervenido en la jugada.*
- *Cuando alguien se cae no siempre es “flopping” o falta, a veces no es nada.*
- *No se pita ninguna falta técnica directamente por “flopping” flagrante. ¿Por qué hay que avisar? ¿No debemos conocer todos el reglamento?*

## 13. FALTA TÉCNICA:

- *Dependiendo de qué jugadores o equipos sean, hay más o menos permisibilidad en la señalización de la técnica. En general, los jugadores y técnicos noveles pagan un peaje evidente.*
- *Es un problema que a veces, estén más pendiente de esto, o que si un asistente se levanta a hablar con el entrenador jefe o jugador, que lo que sucede en el juego.*
- *Hay entrenadores que salen del área técnica, están dentro de la pista con mucha frecuencia y no son sancionados.*

## 14. INSTANT REPLAY:

- *Cada vez se usa más y con más efectividad.*
- *Unificación del criterio a seguir y que no parezca que depende de qué decisiones, en qué momentos o en qué campos, se van a revisar o no.*
- *También es cierto que en ocasiones los entrenadores pedimos revisiones que no proceden según el reglamento, pero hay otras muy claras que no se quieren revisar.*
- *Lo de revisar y hacer el tiempo muerto después, ahora se está cumpliendo.*
- *Hay que agilizar el Instant Replay. Igual con un comisario o un cuarto árbitro viendo el partido por los monitores.*
- *Cada equipo debería tener 1 o 2 opciones de pedir el Instant Replay al margen de la decisión arbitral.*



**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTRENADORES DE BALONCESTO**