



# **CUESTIONARIO ARBITRAL**

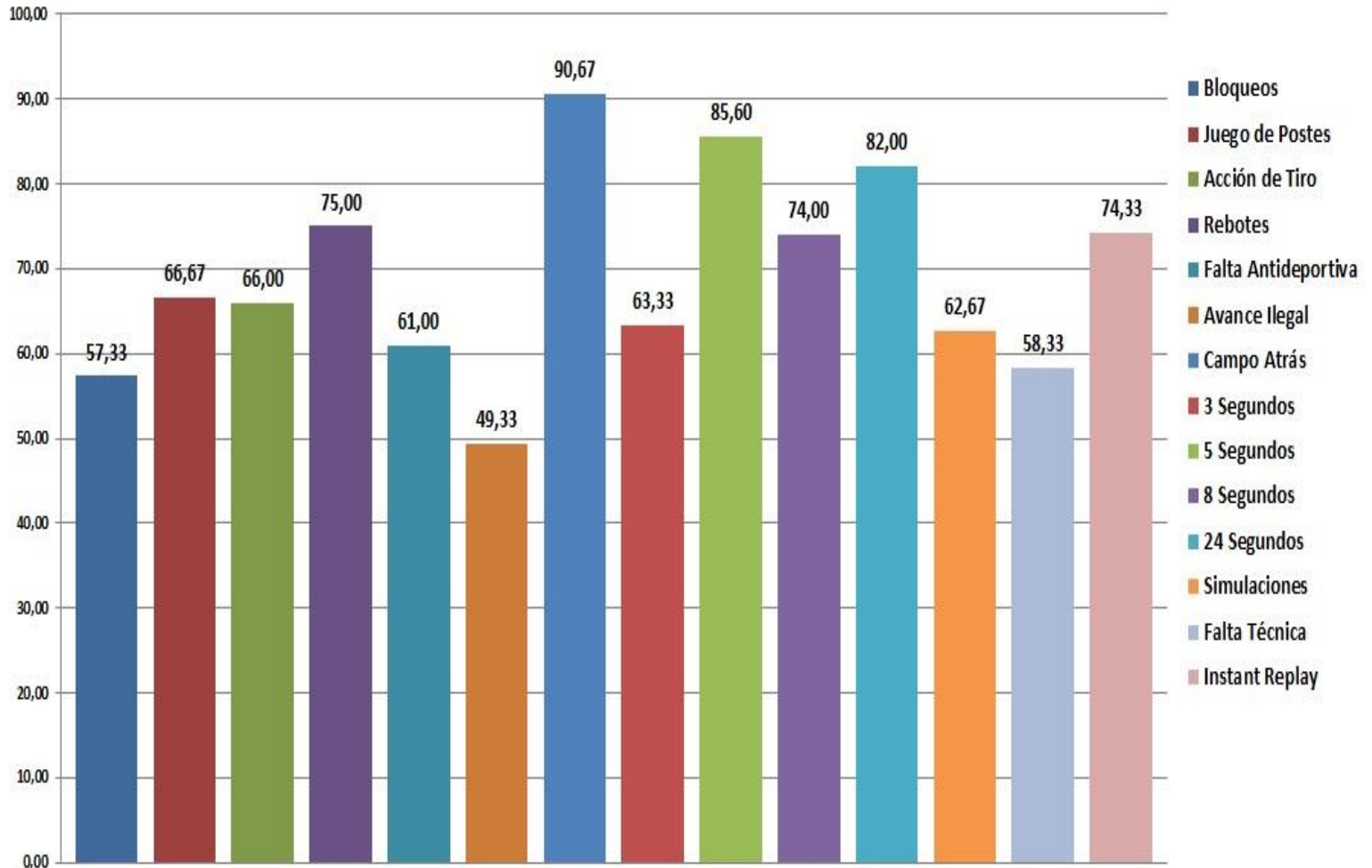
## **liga Endesa**

**Jornadas 18 a 34**  
**Temporada 2015/2016**

**22 de junio de 2016**

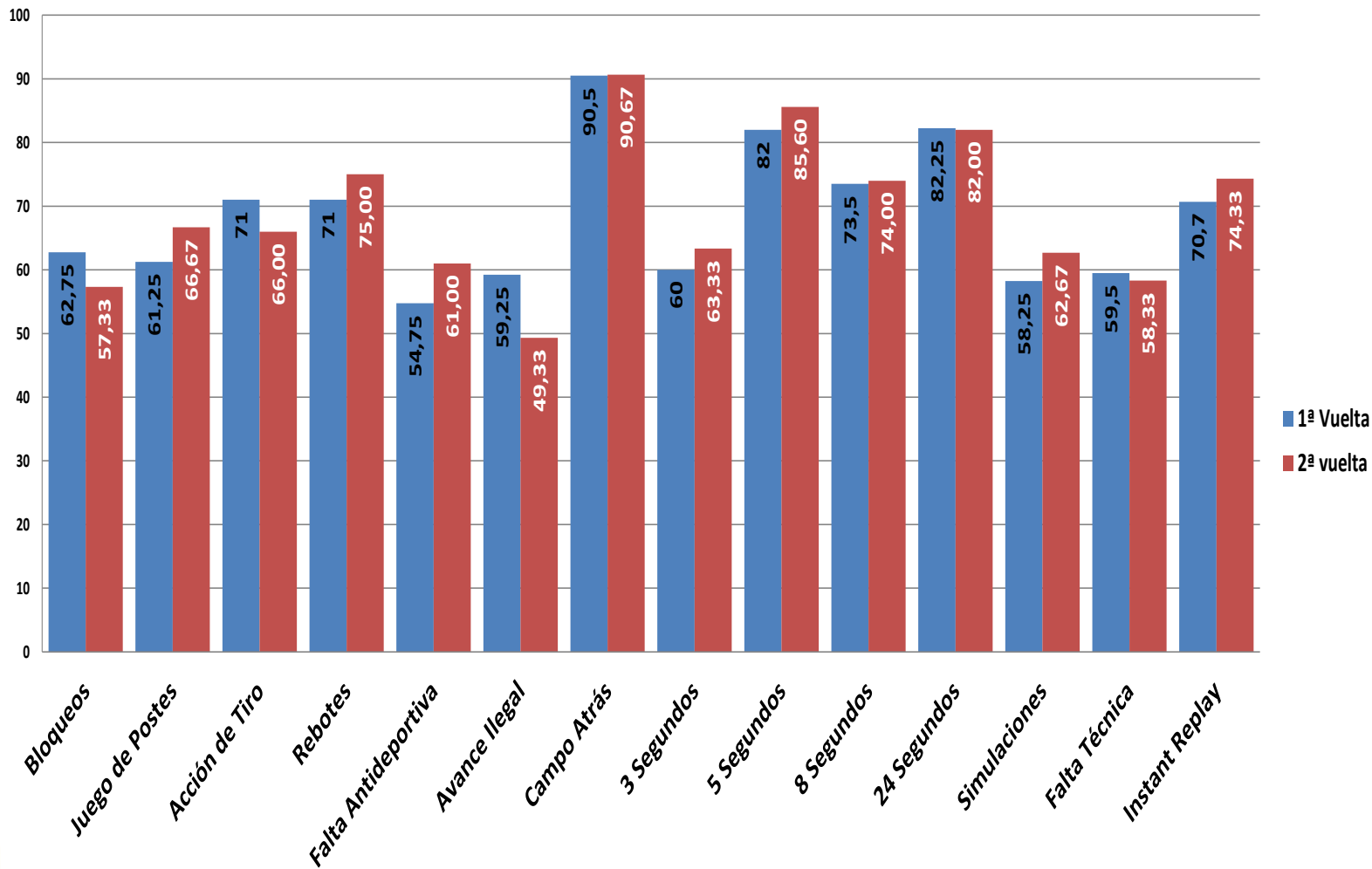
## VALORACIÓN %

E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A



## COMPARATIVA

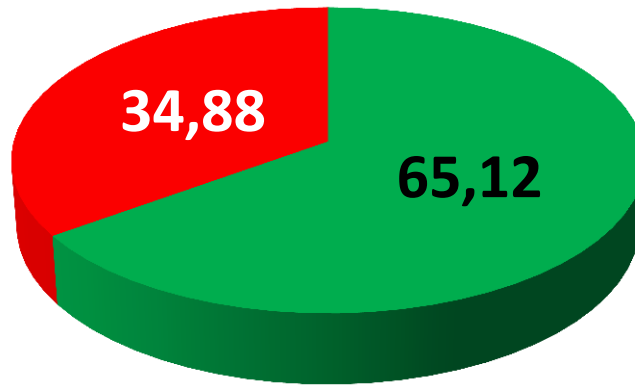
E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A



## GRADO SATISFACCIÓN GENERAL

E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A

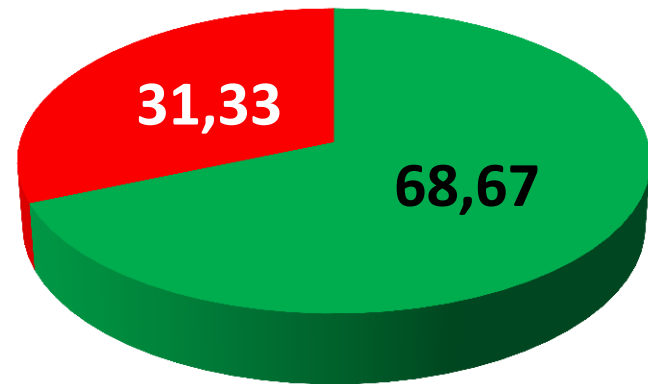
Temporada 14/15



■ SI

■ NO

Temporada 15/16



## 1. BLOQUEOS:

- *Jugadores especialistas en chocar contra el bloqueo y exagerar el contacto: se acaba sancionando con falta del atacante.*
- *Salidas de los aleros tras los bloqueos, con pivots que pivotan sacando el cuerpo sin sanción.*
- *Hombres altos tras bloqueo directo, impulsándose contra el cuerpo del defensor ilegalmente.*
- *Atención a los bloqueos ciegos con distancia de separación.*

## 2. JUEGO DE POSTES:

- *No hay un criterio definido a la hora de sancionar, incluso dentro del mismo partido.*
- *El mínimo contacto del defensor es sancionado con falta.*
- *Penalización injusta al pívot que postea contra un pequeño.*

## 3. ACCIÓN DE TIRO:

- *Agarrones sin sanción al tirador saliendo del bloqueo.*
- *No se sancionan contactos con las manos en el estómago del tirador.*
- *No se sanciona como falta de tiro, la falta táctica en medio campo con acción de lanzamiento.*

## 4. REBOTES:

- *Se penaliza más al defensor en la acción de bloqueo, que la carga del atacante.*
- *La presencia de 3 árbitros debería facilitar el acierto en sus señalizaciones.*
- *Cargas ilegales de los exteriores en el rebote sin sancionar.*

## 5. FALTA ANTIDEPORATIVA:

- *Valorar el esfuerzo del defensor por jugar el balón.*
- *Más rigurosidad en la segunda falta consecutiva tras la señalización de la primera.*
- *Los árbitros siempre se justifican alegando si era el último defensor o no.*
- *A veces pitan la falta en medio campo antes de tiempo.*

## 6. AVANCE ILEGAL:

- *Ojo a las recepciones en tres apoyos del jugador exterior previo a la acción de tiro y a los cambios de pie de pivote en su salida en dribbling.*
- *En salidas cruzadas nunca se pitan pasos. En reversos y traspiés, pitan pasos en situaciones que ya no lo son.*
- *Atención a los pasos cuando se establece un pie de pivote pero luego se salta o se da otro paso.*
- *Recepciones en carrera dónde el atacante necesita varias pasos tras recibir.*
- *Más rigurosidad en las recepciones de los pequeños. Se perjudica a los equipos que presionan.*
- *Prevalece el criterio de parar el partido lo menos posible y parece que los pasos no son importantes.*
- *Despropósito total en el último tercio de la temporada.*

## 7. CAMPO ATRÁS:

- *Con los últimos cambios del reglamento, las posibilidades que ofrecía al defensor esforzarse para provocar una acción de campo atrás, han desaparecido.*

## 8. TRES SEGUNDOS:

- *En muy pocas ocasiones se sancionan los 3”.*
- *En el pick/roll central más bloqueo ciego, el bloqueador espera en la zona más de 3” de forma habitual sin ser pitados.*
- *El jugador que recibe dentro de la zona y no puede tirar, pasa el balón fuera y se sigue quedando dentro, prácticamente no se sanciona nunca.*
- *Los pequeños que van a bloquear varias veces cometen violación a menudo.*

## 9. CINCO SEGUNDOS:

- *En general es una acción bien señalizada, aunque se puede mejorar.*
- *Se sigue usando la argucia de invadir la verticalidad de la línea para ver la jugada del rival.*
- *Aplicación en finales de partido, en jugadas de final de cuarto o jugadas con pocos segundos tras tiempo muerto.*
- *Advertir siempre antes, para poder sancionar con técnica si se invade la verticalidad.*

## 10. OCHO SEGUNDOS:

- *¿Cómo el árbitro puede ver el reloj de posesión y al jugador cruzando la línea de medio campo sin estar en su mismo campo visual?*
- *Recordar que un jugador debe tocar el balón en el campo ofensivo. Si el balón va por el aire la cuenta sigue hasta que alguien toque el balón.*
- *Absurdo tener que avisar: no al “arbitraje preventivo”.*
- *No son 8” reales. Se sanciona a los 7”. Debería sancionarse al llegar el reloj a 15”.*
- *Varias situaciones de olvido de cuenta de 8 segundos en situaciones de final de periodo.*

## 11. VEINTICUATRO SEGUNDOS:

- *A veces es difícil establecer si el balón toca o no el aro, en caso de duda se debería poder utilizar el "Instant replay" en cualquier momento del partido.*
- *Tras parar el juego por error de la mesa, al reanudarlo, los segundos que se disponen para jugar han perjudicado al equipo atacante.*
- *Diferentes criterios entre la mesa de anotadores y los árbitros en algunas acciones.*

## 12. SIMULACIONES:

- *Hay exageración de contactos sin que sean sancionados y en ocasiones se apercibe a un jugador que ha recibido un contacto fuerte que le hace ir al suelo.*
- *Se pasa de falta de ataque clara, a advertir al defensor y al entrenador por simulación.*
- *Si alguien cae en el espacio que ocupa no puede haber flopping, le han tirado.*
- *Según el texto del reglamento, parece que simular va asociado a “caerse” y debería ir asociado a “engaño”.*
- *Deberían arbitrarse esas situaciones con el video a posteriori y sancionar al jugador económicamente como pasa en la NBA.*
- *Sancionar con nueva posesión cuando el defensor del driblador hábilmente mete un pie para que el balón le vote encima.*

## 13. FALTA TÉCNICA:

- *Se debería advertir y dialogar con todos los jugadores y entrenadores por igual.*
- *Demasiado uso de esta norma crea un estado de amenaza e intimidación hacia el jugador y el entrenador: el abuso corta los canales de comunicación.*

## 14. INSTANT REPLAY:

- *Se debería ampliar su uso durante todo el partido.*
- *La que menos se valora es la falta antes del final.*
- *En la mayoría de los partidos no funcionaba.*
- *Se ha cumplido muy bien aunque algunas incidencias técnicas son sospechosas.*



**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTRENADORES DE BALONCESTO**