

# CONTACTOS & CRITERIO



# CONTACTOS & CRITERIO



- *Los partidos se celebran con dos o tres árbitros, pero el **arbitraje** debe ser realizado con **un solo criterio**, el mismo para todos ellos.*

# Índice



**FIBA**  
We Are Basketball



- 1.Limpiar el juego
- 2.Uso de manos
- 3.Juego de poste
- 4.Falta antideportiva
- 5.Dejarse caer / Fingir

# LIMPIAR EL JUEGO



- Establece el criterio inmediatamente (desde la primera pitada).
- Mantén el criterio (hasta la última pitada).
- Sanciona lo evidente.
- Se justo, pero firme.
- No comprometerse.
- No falles en lo claro, aquello que todo el mundo ve.



# USO DE MANOS



FIBA  
We Are Basketball



- Tacteo es el uso “ilegal” de la(s) mano(s)/brazo(s) para impedir /dirigir el movimiento / avance de un adversario con o sin balón.
- Un jugador defensivo puede momentáneamente tocar a un oponente con la mano en cualquier lugar de la cancha, siempre que no afecte al movimiento del mismo (velocidad, rapidez, equilibrio, ritmo).



# USO DE MANOS



- Bajo ninguna circunstancia puede el jugador defensor colocar las dos manos encima de su oponente.
- El jugador atacante tiene los mismos derechos y obligaciones que el defensor.
- En una lucha por una posición en la pista, quien llega primero tiene derecho a ella.





# USO DE MANOS



- Ser firme y consistente.
- Actuar desde el principio.
- Estar preparado.
- "No manos"
- Cuando controles el uso de las manos, debes controlar también la violación de pasos.



# JUEGO DE POSTE



- El principio de verticalidad se aplica también en el juego de poste.
- En el poste bajo, atacante y defensor, deben respetar también el principio de verticalidad.
- Atacante y defensor **no pueden desplazar a su oponente** fuera de la posición que este ocupa, empleando hombros o caderas. Tampoco pueden **interferir la libertad de movimientos** del rival usando los brazos extendidos, hombros, caderas, piernas u otras partes del cuerpo.





# JUEGO DE POSTE



- El juego de poste, especialmente cuando se trata de jugadores grandes, debe ser visto y esperado como un duelo físico (no rudo ni violento) entre jugadores.
- Si el uso de manos, antebrazo, rodillas o piernas impide el movimiento del rival o le desaloja de su posición legalmente adquirida, debe sancionarse inmediatamente falta personal.
- En ningún momento puede colocarse una o ambas manos sobre un oponente, evitando así la libertad de circulación del jugador.
- Un jugador atacante no puede desalojar a un defensor de un lugar en el terreno de juego con "golpes" o "empujones" realizados con su cuerpo en un intento de acercarse a la canasta.



# JUEGO DE POSTE



- Controle el uso ilegal de manos del jugador atacante. Visualice posibles situaciones durante la preparación previa al partido. (Preparación mental de posibles acciones).
- No se debe aplicar el criterio ventaja-desventaja cuando el contacto es excesivo o rudo.
- Cuando en la acción que observamos vemos falta, es que es ¡Falta!
- Cuando controlamos el juego de postes, debemos controlar también los "tres segundos"



# CONTROL DE POSTES



- “No use las manos” (no más palabras).
- Penalizar inmediatamente los contactos excesivos o duros.
- Adelántate al juego. Haz una correcta lectura del juego para así moverte hacia donde el juego requiere y así conseguir una posición adecuada.
- Atiende correctamente la situación.
- Sanciona la acción, no los gestos.
- ¿Sabes lo que debes ver y controlar?
- Dos manos. Pita falta.



# FALTA ANTIDEPORATIVA



- ¡Limpia el juego!. Los contactos que sean excesivos, flagrantes, peligrosos... no deben ser tolerados.
- Detecta a los jugadores que emplean esas malas artes y penalízalos adecuadamente.
- Evalúa la acción y no pienses en la penalización. No tengas miedo a la hora de tomar decisiones.





# FALTA ANTIDEPORATIVA



- Cuatro casos:
  - Ningún esfuerzo por jugar el balón.
  - Contacto excesivo (falta dura)
  - Contacto lateral o por detrás (situación de último defensor)
  - Últimos 2 min. partido o prórroga:
    - Falta defensor antes de que el balón haya salido de las manos del jugador que realiza el saque de banda.



# FALTA ANTIDEPORATIVA



- En caso de duda, sanciona falta personal, no antideportiva.
- En el caso de una doble pitada, si el compañero marca falta antideportiva, cambie su señal y marque también antideportiva inmediatamente.
- En el caso de una falta (situación de último defensor), tómese un segundo para analizar todo el juego. Su compañero puede ayudarle.
- Pite la falta, analice convenientemente la acción y sanciónela como antideportiva si es necesario (control emocional)





# FALTA ANTIDEPORATIVA



- **Si un defensor** comete una falta con un oponente por detrás o lateralmente en un intento de parar un contraataque **y no hay ningún otro defensor** entre el jugador atacante y la canasta rival, se debe sancionar falta antideportiva.
- Esto es válido hasta que el jugador se encuentre realizando la acción de tiro (excepto si no hay un esfuerzo por jugar el balón o el contacto es excesivo)
- Has de saber qué está ocurriendo en la pista, comunícame, adopta la decisión correcta.



# FALTA ANTIDEPORATIVA



- Durante los 2 últimos minutos del partido y durante los 2 últimos minutos de cada prórroga, cuando se debe realizar un saque de banda y el balón está en las manos del árbitro o en las del jugador o a su disposición para realizar el saque, si en este momento un **defensor comete una falta** sobre un atacante, esta falta es una falta antideportiva .



# FALTA ANTIDEPORTIVA



- Hay que manejar y gestionar correctamente las situaciones de faltas duras.
- Todo aquello que sea peligroso para el jugador y el juego, debe sancionarse inmediatamente.
- 1ª Prioridad:  
Evitar confrontaciones, represalias. Reestablecer el orden.
- Estar preparado para intervenir físicamente.



# FLOPPING / FINGIR



- Ampliamente practicado en las situaciones de carga y pantallas.
- Debemos conocer el juego y los movimientos técnicos y tácticos de los jugadores, para así evitar ser engañados en este tipo de situaciones.
- Este tipo de comportamiento está totalmente alejado del espíritu de la deportividad y del juego limpio.
- Limpiar el juego – limpiarlo inmediatamente.





# FLOPPING / FINGIR



- Algunos jugadores tratan de engañar al árbitro fingiendo un contacto causado por un oponente, o exagerando un contacto incidental.
- Algunos defensores, sin haber obtenido una posición legal defensiva, provocan un contacto en su torso y se lanzan hacia atrás, tirándose al suelo, fingiendo haber recibido una falta de ataque.



# FLOPPING / FINGIR



- **Si un jugador:**
- Contacta incidentalmente con un oponente, como consecuencia de una situación normal del juego y este contacto no provoca ventaja-desventaja alguna en el juego, ese contacto no debe sancionarse.
- Si la realización del flopping, provoca un contacto ilegal sobre un oponente, el jugador que se tiró al suelo, debe ser sancionado con falta personal.





# FLOPPING / FINGIR



- Si un jugador finge pero no genera ningún contacto ilegal:
  - Ese jugador recibe una advertencia oficial y la misma se comunica también al primer entrenador.
  - Si se repite la situación por parte de cualquier jugador del mismo equipo, falta técnica debe sancionarse.
- Cada equipo puede recibir tan solo, una advertencia al respecto.
- Si un jugador finge de forma flagrante y clara y no provoca ningún contacto ilegal:
  - Puede ser sancionado directamente con falta técnica por comportamiento antideportivo.



# CONTACTOS & CRITERIO



- Se justo y firme.
- Pita lo evidente.
- No comprometerse.
- Limpia el juego.