



# CUESTIONARIO ARBITRAL

Temporada 2021/2022

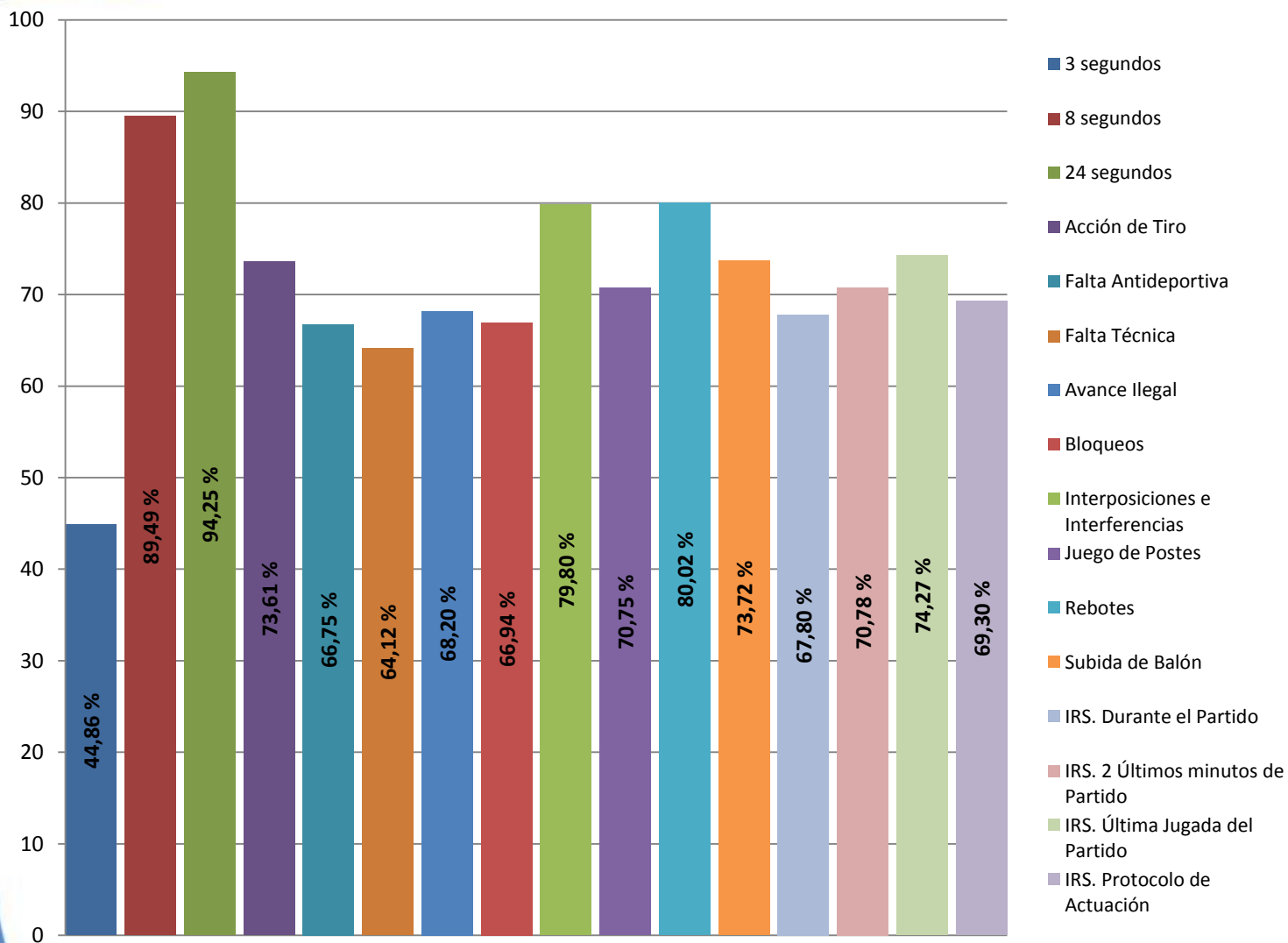


06 de septiembre de 2022

# ESTADÍSTICA

- **Total**
- **Bloques**
  - ✓ **Violaciones**
  - ✓ **Faltas**
  - ✓ **General**
  - ✓ **Instant Replay System**

E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A



## VIOLACIONES

3 segundos

Interposiciones e  
Interferencias

8 segundos

79,80

44,86

89,49

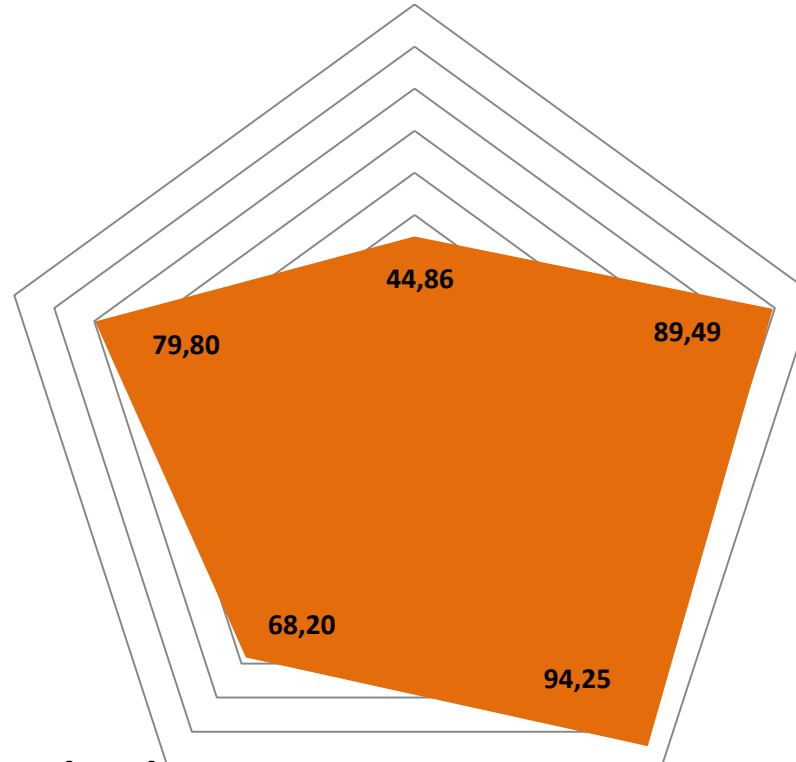
68,20

94,25

Avance Ilegal

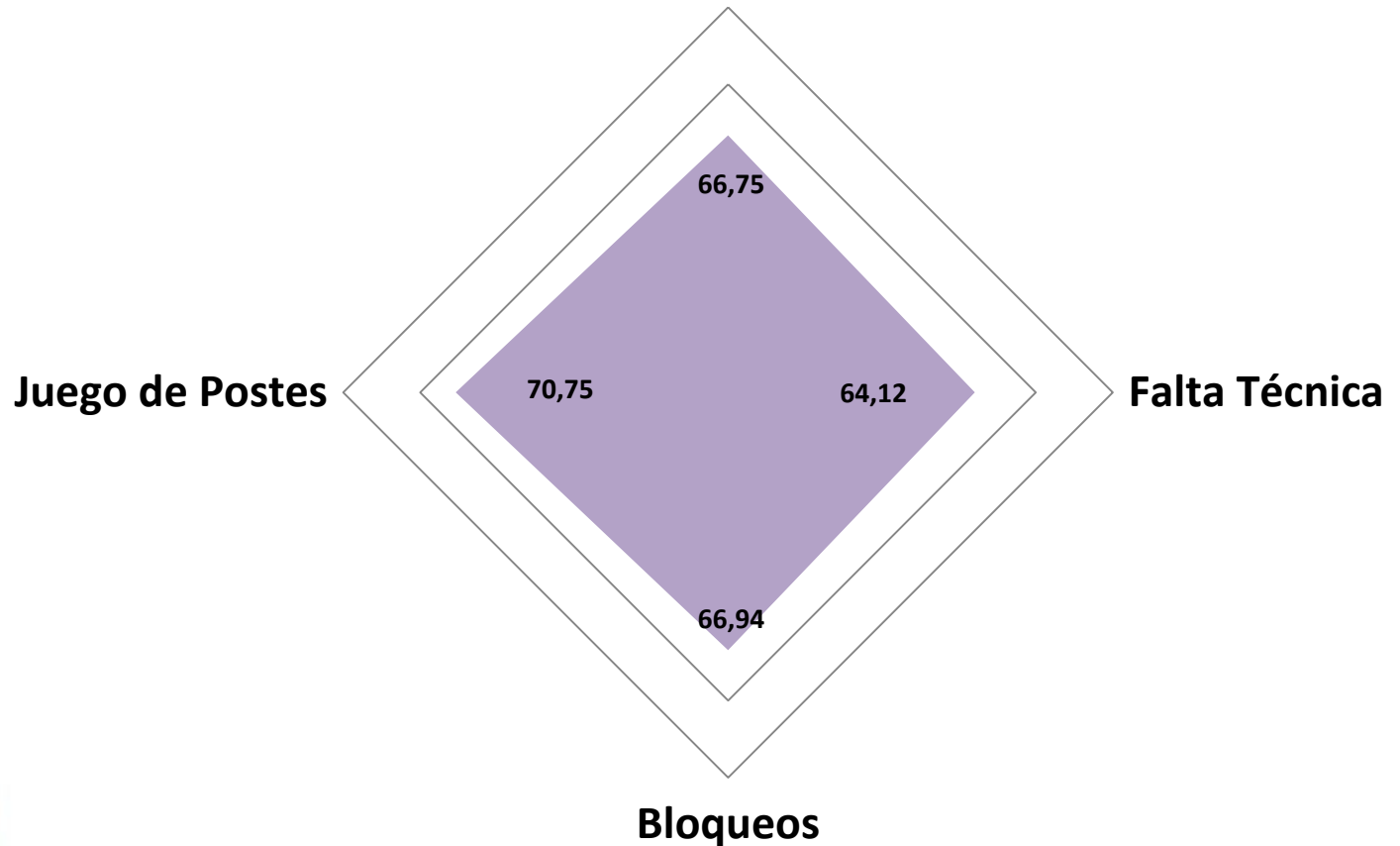
24 segundos

E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A



## FALTAS

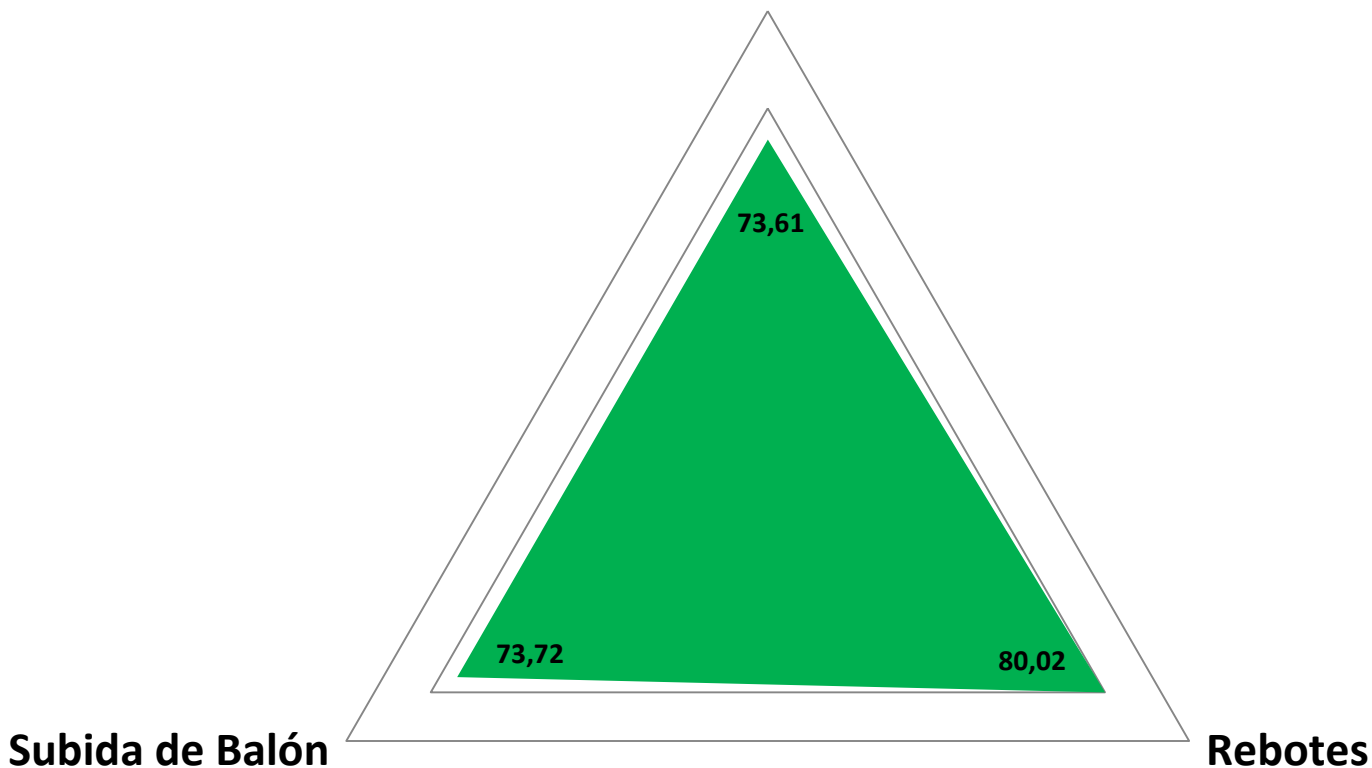
Falta  
Antideportiva



E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A

## GENERAL

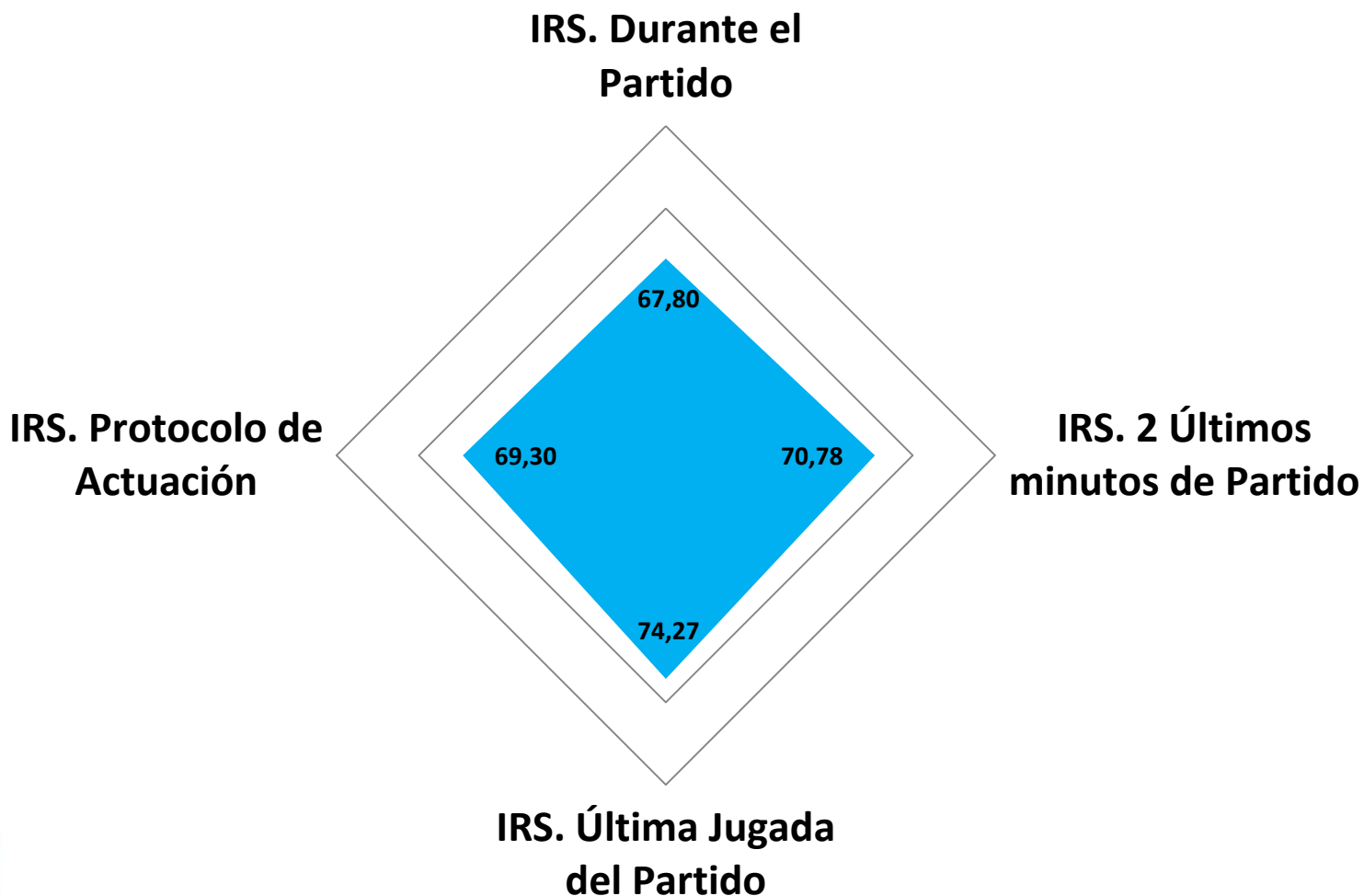
Acción de Tiro



E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A

## INSTANT REPLAY SYSTEM

**E  
S  
T  
A  
D  
I  
S  
T  
I  
C  
A**



## COMENTARIOS

### VIOLACIONES

- **3 Segundos**
- **8 Segundos**
- **24 Segundos**
- **Avance Ilegal**
- **Interferencias e Interposiciones**

### FALTAS

- **Falta Antideportiva**
- **Falta Técnica**
- **Bloqueos**
- **Juego de Postes**

### GENERAL

- **Acción de Tiro**
- **Rebotes**
- **Subida de Balón**

### INSTANT REPLAY

- **IRS. Durante el Partido**
- **IRS. 2 Últimos minutos del Partido**
- **IRS. Última Jugada del Partido**
- **IRS. Protocolo de Actuación**



# **VIOLACIONES**

## 1. TRES SEGUNDOS (I):

- *Se debe poner más énfasis en esta norma. El criterio no está totalmente consensuado, es variable. El criterio ventaja/desventaja no es claro. Hay que establecer un mejor criterio e interpretación.*
- *Es muy difícil pitar tres segundos, pero muchos árbitros no lo controlan. Puedes ver que lo piten 3 o 4 veces en una temporada, obviamente sucede más. Esto facilita un rebote ofensivo que no debería ser posible*
- *No es una norma 'exacta' ni estricta, va más por el lado del criterio ventaja/desventaja. La mayoría de ventaja se saca en el rebote cuando ya no se puede aplicar la norma.*
- *Están mas pendientes de la jugada, y de las manos y piernas, que de la posición del jugador sin balón dentro de la zona. Lo pitan más por intuición.*
- *Como condiciona la defensa la presencia en la zona de jugadores de gran tamaño, no se ve reflejada en el numero de infracciones señaladas.*

## 1. TRES SEGUNDOS (y II):

- *Debería ser una de las reglas prioritarias para los árbitros. Los jugadores interiores abusan mucho de su tiempo en la pintura (El rango zonal más sensible e importante por su cercanía al Aro). Si un pívot consigue recibir ilegalmente (pasados los 3" ... y no pitado) está consiguiendo una clara ventaja, que proviene de una acción ilegal. Se observan muchas canastas incumpliendo esta regla.*
- *Es una regla que tiende al olvido, siendo una ventaja demasiado significativa para los jugadores de envergadura.*
- *Los sistemas de juego y las características actuales de los 5 hacen que la violación casi sea inexistente.*
- *Se tiene que sancionar solo cuando se cumplan todos los requisitos sobre todo ventaja-desventaja.*
- *Norma que generalmente se aplica por "presión" ambiental.*

## 2. OCHO SEGUNDOS:

- *Es una regla que se ha trabajado bien en la mayoría de árbitros.*
- *Los relojes de 24 son elemento fundamental. Pero a veces es un error, porque depende de la mesa de anotación.*
- *Algunos árbitros ni siquiera se molestan en contar con el gesto de Brazo-Mano. Creen que pueden medirlo de manera "automatizada" y ahí viene el error.*
- *En algunas ocasiones, y dependiendo que equipos, se empieza a contar tarde.*
- *Algunos errores en la cuenta, por ejemplo cuando el balón es cortado y el árbitro se olvida de seguir la cuenta.*

### 3. VEINTICUATRO SEGUNDOS:

- *No debería haber cabida al error. Relojes de posesión junto con la ayuda de los auxiliares de mesa hacen que se cumpla.*
- *Los errores que se producen aquí son más bien motivados por los oficiales de mesa.*
- *Hay que controlar las situaciones de si toca tablero o no.*
- *Los operadores de la regla de 24 son cada vez más expertos. El único problema con la recuperación de la posesión.*
- *Con las nuevas tecnologías se ha avanzado mucho.*

## 4. AVANCE ILEGAL:

- *Entra en juego el criterio ventaja/desventaja.*
- *Aun no hemos interiorizado el paso cero y esto convierte el gesto técnico en un problema al aplicar la norma. Creemos que el traspíe es un gran gesto técnico de difícil ejecución, pero si está excluido hay que penalizarlo.*
- *Habría que trabajar más en cuestiones técnicas, estudios "específicos" que redundan tanto en conocer bien la acción del paso cero. Necesitaría ser mejor expuesto, para que quien arbitra lo interprete igual que quien lo entrena.*
- *La llegada del paso cero ha añadido velocidad al juego pero también ha creado dudas. Ya no se pitar los pasos, ni siquiera los de salida.*
- *Cuando ven que el atacante saca ventaja con el dribling le suelen pitar pasos.*

## 5. INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS:

- *Sigue habiendo errores en algo que está tan bien definido.*
- *En general bastante bien. Son acciones mínimas, pero que se ven con mucha claridad.*
- *Si los colegiados respetan sus responsabilidades y zonas, normalmente no tiene problema, pero esto no ocurre siempre.*
- *Tocar o golpear el tablero en acción defensiva deja vibrando la canasta y puede no entrar el tiro. Todavía se ven situaciones que no se pitan y eso no permite interpretación. Siempre es canasta...*

# FALTAS



## 6. FALTA ANTIDEPORATIVA (I):

- *Se deja a la interpretación arbitral. Siguen sin estar claros los criterios. Habría que revisarlos y aclararlos.*
- *Se han controlado las faltas a campo abierto, pero hay que controlar mejor las faltas a los grandes en mismatch.*
- *Se debe revisar la interpretación de esta norma, creemos que la valoración por niveles de la NBA es mucho mejor. Como falta flagrante.*
- *Deberían pitarse las faltas que cortan el contraataque rival como faltas antideportivas.*
- *Los contactos laterales dan para muchas interpretaciones (si se quiere o no, jugar el balón)*

## 6. FALTA ANTIDEPORATIVA (y II):

- *La utilización de IRS ha facilitado mucho la evaluación de las faltas antideportivas porque permite visualizar si una jugada cae dentro de los 5 criterios sancionables como falta antideportiva.*
- *Al principio de la temporada se pitan más y luego se va dejando jugar más sobretodo en lo que conlleva a las faltas tácticas para parar los contraataques.*
- *Cada vez se unifica y castiga más el no querer jugar el balón o intentar jugarlo de manera inapropiada, pero hay que seguir.*

## 7. FALTA TÉCNICA (I):

- *En función del criterio arbitral, incluso del carácter de cada árbitro. Falta de flexibilidad de algunos árbitros a la hora de aplicar esta regla.*
- *La técnica debe usarse para reconducir acciones.*
- *Se sanciona según quien esté en el banquillo.*
- *A veces se utiliza contra los entrenadores para evitar hablar o comentar algo con ellos. Necesitamos más diálogo, primero se debería dialogar y después si se considera oportuno pitar falta técnica.*
- *En muchas ocasiones las técnicas al entrenador son más utilizadas de modo coercitivo, para imponer criterio, que como respuesta a una conducta inadecuada.*

## 7. FALTA TÉCNICA (y II):

- *No podemos entender flopping cuando de facto hay contacto no provocado por el defensor, suficiente para generar una pérdida de equilibrio y/o caída, creo que ahí no se está aplicando bien.*
- *Una falta técnica es una falta que no implica contacto y es de carácter conductual. Bajo ese paraguas pueden caber muchas inconsistencias y el arbitro debería prestar atención a la evaluación de las protestas con el diálogo y la comunicación evitando en lo posible las faltas técnicas .*

## 8. BLOQUEOS (I):

- *Interpretación. Diferencias grandes de criterio.*
- *Muchos bloqueos en movimiento no pitados.*
- *También existe un problema técnico de los jugadores, que algunos llevan entrenando y jugando a Baloncesto muchos años y todavía no dejan de moverse o salirse de su cilindro.*
- *Pensamos que la simulación del defensor al recibir el bloqueo no ayuda al arbitraje ni al juego.*
- *Habría que estar más pendiente de los bloqueos indirectos.*
- *Queremos un baloncesto dinámico, pero cuando un jugador realiza un bloqueo intenso, pero inmóvil se penaliza, penalizándose muchas veces el tamaño del bloqueador y no la mala técnica individual del jugador que defiende el balón.*

## 8. BLOQUEOS (y II):

- *Hay bloqueos que se pitan como faltas y muchas veces es el propio jugador defensor el que arrastra al jugador que le esta haciendo el bloqueo, no hay mucha claridad al querer el árbitro fijarse en el bloqueo y a la vez en la jugada lo cual induce muchas veces a error en la señalización de la falta personal al jugador que realiza el bloqueo*
- *La palabra "inmóvil" de la regla no ayuda a interpretar el sentido.*
- *Los grandes están muy penalizados en este aspecto, se debería revisar posición de pies y cuerpo.*

## 9. JUEGO DE POSTES (I):

- *Los jugadores grandes siguen maltratados en nuestro arbitraje, aunque se sabe que es difícil mirarlos. Todo lo que sea contacto excesivo debería sancionarse, eso premia a los jugadores grandes con buenas skills.*
- *Se debería tratar por igual a interiores y exteriores en la aplicación de esta norma.*
- *La simulación de la defensa no ayuda al juego ni al arbitraje*
- *Es el sitio mas fácil de pitar falta contra el jugador atacante que contra el defensor, en muchos de los casos por estar el árbitro fuera de su sitio o por estar demasiado cerca con lo que la vista solo le hace ver el ultimo movimiento del atacante.*
- *Hay que dejar jugar y marcar claro el limite.*

## 9. JUEGO DE POSTES (y II):

- *Se penaliza el físico y no se penaliza en la misma medida el uso de las manos. Si se dejara jugar con el cuerpo y se penalizaran las manos, se estimularía el aprendizaje y la mejora individual.*
- *Las simulaciones en este tema y en los contactos es un tema a vigilar. Los jugadores que hacen simulaciones suelen ser reiterativos. El análisis previo ("scouting") por parte de los árbitros podría ayudar en este tema.*



# GENERAL

## 10. ACCIÓN DE TIRO (I):

- *Algunas acciones grises que en caso de duda, llevan a darlas como acción de tiro por el bien del espectáculo.*
- *Creemos que hay que trabajar mucho más, quizás la más importante de todas las acciones técnicas. Debe haber grupos de trabajo árbitro-entrenadores para mejorar el conocimiento de la acción técnica.*
- *Dentro de la dificultad que tiene, sigue habiendo dudas y en muchas ocasiones se aplica mal al no ver bien la situación del balón en el momento del contacto.*
- *Existen lagunas en la interpretación, debería de estar más clara la norma en las penetraciones.*
- *El criterio, sobre todo en la acción continuada, debería ser más uniforme.*

## 10. ACCIÓN DE TIRO (y II):

- *No se debería pitar acción de tiro cuando el jugador aprovecha el contacto para simular un lanzamiento y así conseguir tiros libres.*
- *Puede quedar un porcentaje pequeño de duda al inicio de penetración, añadiendo el paso cero como elemento novedoso y que se presta a interpretación en muchos casos.*
- *No se pitan demasiados contactos en los tiros de 3 puntos. Estas situaciones tendrían que ser mas castigadas.*
- *Se ha mejorado con el tirador exterior pero poca atención al jugador interior.*

## 11. REBOTES:

- *Hay que controlar los agarres entre grandes y empujones. Marcar bien los límites.*
- *Hay poco movimiento por parte de los árbitros y considero que están situados muy lejos del rebote.*
- *No se castiga el uso de manos en el rebote ofensivo, o se hace muy pocas veces, cuando el defensor trabaja bien técnicamente.*
- *Muchas faltas no pitadas 1 segundo después de un rebote defensivo que claramente cortan opciones de contraataque.*
- *Se han visto algunos casos de simulaciones con manos en la espalda y no se ha aplicado el criterio ventaja-desventaja en función de la trayectoria del balón.*

## 12. SUBIDA DE BALÓN:

- *Se sigue permitiendo demasiado el tacheo, que queda a la libre interpretación arbitral, y los bases sufren esta falta de sanciones.*
- *En multitud de ocasiones el atacante que sube el Balón, es objeto de más de una falta en defensa antes de pasar a Pista Delantera. Y creemos que muchas de esas veces son obviadas por los árbitros por el bien de la dinámica del partido ("Jueguen, jueguen" o "sigan, sigan") ...*
- *Se permite demasiado contacto por parte del defensor en la subida del balón, favoreciendo a los jugadores más físicos y restando a los jugadores talentosos con físicos más ligeros.*
- *Demasiados contactos ilegales no pitados en las subidas del balón. Desgaste para los atacantes.... Aparte de provocar perdidas en el momento y diferidas en pocos segundos provocadas por contactos ilegales en el límite.*

# **INSTANT REPLAY SYSTEM**

## INSTANT REPLAY SYSTEM

### 13. DURANTE TODO EL PARTIDO:

- *Acciones claras en el reglamento y interpretación.*
- *Debería ser más ágil, parar menos el juego.*
- *Lo usan las veces apropiadas. Hay un porcentaje de error mínimo.*
- *Hay situaciones que es correcta la señalización y en cambio se mira y en otras que puede haber más dudas no entiendo porque no se mira. De todas formas consideramos que esto lo único que daña es al jugador que queda durante unos minutos cortado su ritmo de juego tanto sea atacante como defensor. Se debería usar solo para casos de suma duda arbitral.*
- *Homogeneizar el uso sin discriminar franjas temporales y dar más opciones al entrenador.*

## INSTANT REPLAY SYSTEM

### 14. DURANTE LOS DOS ÚLTIMOS MINUTOS DE PARTIDO:

- *Claridad del reglamento y interpretación.*
- *Debería ser más ágil. Hace el final de los partidos un tanto tediosos.*
- *Sobre todo si el marcador está muy ajustado, es un buen momento para intentar no cometer errores arbitrales. Es donde más problemas puede haber y sin embargo muchas veces ni se usa.*
- *No debería diferenciarse del uso en el resto del partido.*
- *Cuando es decisivo debería consultarse.*
- *Deberían de poder rearbitrarse jugadas decisivas.*



## INSTANT REPLAY SYSTEM

### 15. DURANTE LA ÚLTIMA JUGADA DEL PARTIDO:

- *Es muy importante pitar con total seguridad de que se está sancionando lo correcto (O si no hay nada que sancionar).*
- *Se escapan algunas acciones.*

## INSTANT REPLAY SYSTEM

### 16. PROTOCOLO DE ACTUACIÓN:

- *Habría que bajar el tiempo máximo para las revisiones.*
- *Pero debería cumplirse menos, ser más ágil, parar menos el juego*
- *Demasiado ambigua el hacer el uso de esta herramienta y no siempre con el mismo criterio para las jugadas.*



**ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTRENADORES DE BALONCESTO**