

MECANICA

DEBERES ÁRBITRO DE CABEZA:

- Juego de postes.
- Juego debajo del cesto.
- Faltas que se producen lejos del árbitro de cola.
- Regates hacia canasta en su zona de la pista.



DEBERES ÁRBITRO DE COLA:

- Interposiciones e interferencias.
- Situaciones de rebote (empujones por la espalda).
- Controlar el reloj de 24 segundos.
- Controlar lanzamientos de 3 puntos.
- Faltas que se producen lejos del árbitro de cabeza.



VIOLACIONES

SITUACIONES DE PASOS:

- Establecimiento del pie de pivote.
- El balón tiene que abandonar las manos del jugador antes de levantar el pie de pivote.
- Jugador que cae al suelo.



FALTAS ANTIDEPORATIVAS

FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- no es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón.

FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.
- Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.



Se han editado con fecha de **julio 2016** una ampliación de las interpretaciones oficiales publicadas en noviembre 2015 de supuestos relacionados con el reloj de partido



Las interpretaciones oficiales NOVIEMBRE 2015 y REGLAS DE JUEGO, están publicadas para su estudio y consulta en la dirección:

<http://fbcv.es/documentacion/normas-generales-y-reglas-de-juego/interpretaciones-reglas-fiba.html>

4º periodo/p. extra: reloj 2:00 o menos

16-9 Situación

Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

Cuando:

- el reloj muestra **2:00 minutos del 4º período o cualquier período extra**
- el equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta,

el reloj de partido se detendrá cuando

→ el balón haya pasado claramente el cesto

(tal como se muestra en el diagrama 1)



Diagrama 1 Se convierte una canasta

Reloj de tiro I

29/50-54

Ejemplo:

Cuando restan 25.2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y, tras transcurrir 1.2 segundos, suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.

Interpretación:

No hay violación del reloj de tiro puesto que el árbitro no ha sancionado violación mientras esperaba para ver si el equipo B conseguía un control del balón claro. El período ha finalizado.

Reloj de tiro II

29/50-55

Ejemplo:

Cuando restan 25.2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación:

Violación del reloj de tiro. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 0.8 segundos en el reloj de partido.

Reloj de tiro III

29/50-56

Ejemplo:

Cuando restan 25.2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1.2 segundos en el reloj de partido y estando el balón en la(s) mano(s) de A1, suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación:

Violación del reloj de tiro. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 1.2 segundos en el reloj de partido.



Se ha editado con fecha de **AGOSTO 2016** un trabajo referente al concepto de SIMULACIONES en el juego y que intentan alterar las decisiones arbitrales.



Su estudio y consulta aclarará a los árbitros FBCV el concepto para una correcta aplicación y buen desarrollo del juego.

Definición

Simulación

es la acción cometida por un jugador/a **fingiendo** que recibe una falta o **realizando** movimientos exagerados con el fin de que parezca que ha recibido una falta y por tanto **conseguir** una ventaja injusta.



- Suele producirse en situaciones de carga / bloqueo.
- Los árbitros deben entender el juego y los movimientos técnicos y tácticos de los jugadores/as: así se consigue no caer en las simulaciones.
- Este tipo de comportamiento no tiene sitio dentro del espíritu de la deportividad y el juego limpio.
- ¡Limpia el juego!
¡Y límpialo pronto!



- Ciertos jugadores y jugadoras intentan engañar al árbitro simulando un contacto causado por un adversario, o exagerando un mínimo contacto.
- Algunos defensores/as sin posición legal de defensa intentan provocar un contacto en su torso para dejarse caer hacia atrás simulando una falta en ataque.



Simulación normal

- Un jugador/a simula una falta pero no provoca ningún contacto ilegal:

1. Se avisa al jugador/a y a su entrenador/a en cuanto se detenga el partido.
2. Cualquier otra simulación de ese equipo conlleva una Falta Técnica.
3. Cada equipo tiene derecho a un aviso.



Simulación excesiva

- Un jugador/a simula de manera excesiva (sin contacto del oponente) y **no** provoca ningún contacto ilegal:

1. Falta Técnica directa

**COMPORTAMIENTO
ANTIDEPORTIVO**



Simulación y contacto ilegal

Si un jugador

- Simula provocando un contacto ilegal, **¡sanciona la falta al simulador!**
- Si hay falta en una acción, no puede haber simulación en la misma acción.



Protocolo de simulación I

Señal de SIMULACIÓN

Dos veces
la nueva señal de
“**levantar el brazo**”

(empezando desde
arriba)



Protocolo de simulación II

Aviso durante el juego

Protocolo para la simulación (durante el juego)

- a) Un jugador simula durante el juego (no paramos el juego)
- b) Efectúa la señal de “**levantar el brazo**” para indicar la simulación

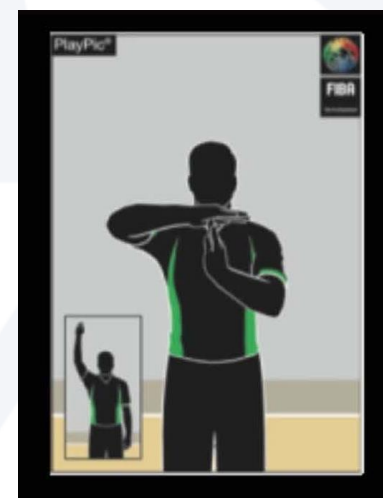
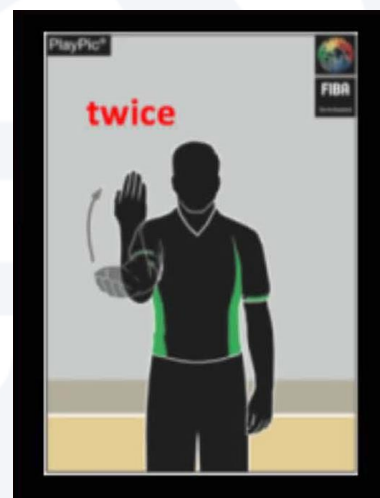


Protocolo de simulación III

Aviso en la siguiente interrupción

Protocolo para la simulación (en la siguiente interrupción con reloj parado)

- Comunica el aviso al jugador y al entrenador, así como a tus compañeros.
- Efectúa la señal de **“levantar el brazo”** seguida de la señal de **falta técnica**.



Protocolo de simulación IV

REPETICIÓN o EXCESIVA

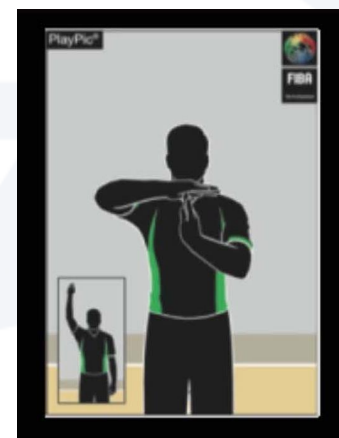
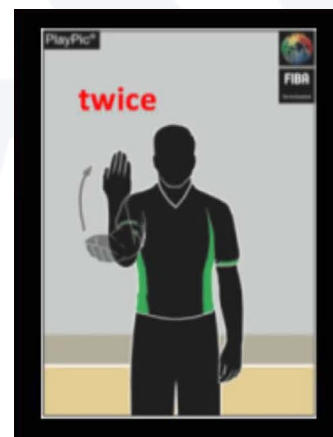
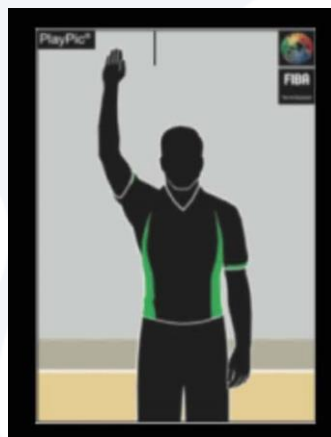
En caso de repetirse o en una acción excesiva* que conlleve una falta técnica

Haz sonar el silbato y,

- Señal para detener el reloj
- Señal de “levantar el brazo”
- Seguido de la señal de Falta Técnica



* Sin contacto en la jugada o una acción excesiva (simulación)



JUGADAS DE ANÁLISIS

