

CRITERIOS ARBITRALES TEMPORADA 2024-2025

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN:	2
ACCIÓN DE TIRO:	3
FALTAS ANTIDEPORATIVAS:	4
CRITERIO 1	4
CRITERIO 2	4
CRITERIO 3	5
CRITERIO 4	6
FALTA DE SAQUE	7
CARGAS/DEFENSA ILEGAL:	7
JUEGO SIN BALÓN Y LIMPIAR EL JUEGO:	8
https://acortar.link/4JMCq3	8
CONTROL DE PARTIDO:	9
JUEGO DE POSTES:	10
PANTALLAS:	11
PROTECCION LANZADORES:	12
VERTICALIDADES:	13
AVANCE ILEGAL:	13
SIMULACIONES:	14
ANEXO 1 ENLACES A VIDEOS	16
JUEGO SIN BALÓN: https://acortar.link/4JMCq3	16
ANEXO 2 CÓDIGOS QR	17

INTRODUCCIÓN:

Continuando con la línea de trabajo implantada desde la Coordinación Técnica del Área de Árbitros de la FEB en los últimos años, se ha elaborado este documento donde figuran todos los criterios trabajados con los árbitros.

Buscamos facilitarles su labor, teniendo en cuenta la responsabilidad tan importante a la que se enfrentan a la hora de dirigir los encuentros de las diferentes competiciones FEB.

Cada uno de los conceptos lleva adjunto un enlace y un código QR, con el que se podrá ver o descargar el vídeo de cada concepto. Igualmente, figura una explicación técnica y el criterio a seguir en cada una de las acciones mencionadas.

Como siempre, desde esta Coordinación deseamos que este documento sea de gran ayuda, ya que son los conceptos que se deben aplicar en la temporada 24/25.

En este documento queremos destacar algunos de los aspectos que cambian o donde hay un ajuste en el criterio por parte de la Coordinación Técnica Arbitral de la FEB siguiendo los criterios marcados por FIBA, así como con el cambio de las nuevas reglas de inminente aplicación:

- **UF C3:** Las faltas antideportivas en transición es uno de los aspectos del juego en el que desde la FEB hemos realizado un profundo análisis y querido ajustar a los criterios marcados por FIBA. En este sentido, hemos trabajado con los árbitros acciones defensivas normales que hacen un mínimo esfuerzo por/para llegar al balón por parte de estos y que se suma a las habilidades de los jugadores atacantes con balón que progresan a una alta velocidad y que alejan el balón del defensor con un cambio de manos: estas situaciones se deben valorar como falta normal. Además, como referencia y ayuda para los árbitros, si el atacante a la vez que recibe la falta con su brazo libre engancha el brazo del defensor y lo levanta (hooking) para hacerlo más visible, la acción por criterio siempre será falta normal. Sin embargo, jugadores completamente rebasados que generan un contacto directo sobre el lado contrario al balón o por detrás y defensores que en paralelo cargan hombro con hombro con el atacante sacándole de su trayectoria se deben valorar como UF C3.
- **AVISOS DE FT POR COMPORTAMIENTO:** Para la presente temporada, y ateniéndonos a lo marcado por FIBA, desde esta temporada los árbitros no realizarán el uso del silbato y evitarán una señal pública para advertir o avisar de un comportamiento inadecuado a ninguno de los participantes de un encuentro. Esto no significa que bajo los criterios marcados no se pueda realizar un aviso o que también se pueda sancionar una FT por este concepto de forma directa sin previo aviso.
- **SANCIONAR UNA FALTA Y SIMULACIÓN:** En estos días, FIBA ha publicado los cambios en las reglas y en lo que respecta a los criterios destaca que un jugador que recibe o comete una falta y a su vez sobreactúa o simula se puede sancionar la falta y además se le puede advertir de simulación en la misma acción. Para ello, hemos incluido en el vídeo de simulaciones dos ejemplos de esta modificación.

ACCIÓN DE TIRO:

<https://acortar.link/g08Z2F>



Jugada 1: Acción de tiro. La jugadora que penetra a cesto recibe un contacto ilegal cuando ya tiene el balón descansando en sus manos y realizando un movimiento continuo a cesto.

Jugada 2: No acción de tiro. Se produce una penetración a cesto y tras el contacto ilegal sancionado la jugadora atacante realiza un bote antes de comenzar la acción de tiro.

Jugada 3: Acción de tiro. El jugador penetra a cesto con el balón descansando en sus manos en su movimiento hacia cesto cuando recibe un contacto ilegal, que es sancionado.

Jugada 4: No cesto válido. Se produce un contacto ilegal en el juego sin balón que es sancionado. A continuación, un compañero del jugador que recibe la falta realiza un lanzamiento a cesto que no es válido ya que la acción de tiro comienza tras el contacto ilegal. Se debe tener en cuenta que en estas acciones se valora cuando se produce el contacto ilegal y no cuando es sancionado por los árbitros.

Jugada 5: No acción de tiro. Tras recibir el contacto ilegal que se sanciona, el jugador atacante realiza un nuevo bote para controlar el balón y lanzar a cesto.

Jugada 6: Acción de tiro. Penetración a cesto, se produce un contacto ilegal que se sanciona cuando el jugador atacante ya tiene controlado el balón en su movimiento continuo a cesto.

Jugada 7: No acción de tiro. Se produce una ayuda defensiva ilegal que se sanciona como falta. La jugadora atacante tras recibir la falta dobla el balón, por lo que no se debió conceder la falta en acción de tiro. Se debe recordar que si una jugadora recibe un contacto ilegal sancionado en acción de tiro y tras ello dobla el balón a una compañera, no se valorará la falta en acción de tiro.

FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

CRITERIO 1

<https://acortar.link/175She>



Jugada 1: Falta normal. La defensora provoca un contacto con sus manos en el cuerpo y brazos de la jugadora que está en penetración a cesto realizando un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

Jugada 2: UF C1. La jugadora defensora agarra del brazo a la jugadora atacante en acción de tiro sin realizar un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

Jugada 3: UF C1. Acción donde el jugador atacante con balón, tras pasarlo e intentar continuar en su trayectoria, es obstaculizado por el jugador defensor sin que realice un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

Jugada 4: UF C1. Situación de close-out. El jugador defensor tras, ser completamente rebasado por el atacante, provoca un contacto ilegal sin realizar un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

CRITERIO 2

<https://acortar.link/hPJnEc>



Jugada 1: FALTA NORMAL. El jugador que cae en la finta defensiva salta y al caer apoya sus manos sobre el atacante sin que ocasione un contacto excesivo o brusco sobre este.

Jugada 2: UF C2. Se produce un 1x1 en el juego de postes donde la jugadora defensora, en un movimiento defensivo con su brazo izquierdo, ocasiona un contacto excesivo/brusco sobre el rostro de la jugadora atacante.

Jugada 3: UF C2. El jugador atacante, tras perder el control del balón, se gira realizando un movimiento excesivo de codos y contactando con el jugador defensor.

Jugada 4 y 5: UF C2. Tras una falta en defensa sancionada, el jugador atacante realiza un movimiento excesivo fuera de su cilindro con su brazo izquierdo contactando con el rostro del defensor, por lo que se debe sancionar como UF C2.

Jugada 6: UF C2. El jugador defensor no realiza un movimiento defensivo normal de baloncesto ni un esfuerzo legítimo por jugar el balón, ocasionando un contacto brusco sobre el rival.

CRITERIO 3

<https://acortar.link/VFY2OL>



Jugada 1: FALTA NORMAL. Acción de transición donde la jugadora defensora llega a estar encarada e intenta realizar un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

Jugada 2: FALTA NORMAL. Acción de transición donde el jugador defensor mantiene una defensa activa y tiene opción de jugar el balón.

Jugada 3: FALTA NORMAL. Situación de inicio de transición defensiva, el jugador defensor cruza el brazo en su intento por llegar al balón generando un contacto ilegal. Además, el jugador atacante realiza un gesto con su brazo derecho exagerando el contacto para hacerlo más ostensible.

Jugada 4: FALTA NORMAL. Acción de transición defensiva donde el jugador defensor se desplaza de forma lateral y genera un contacto defensivo donde coinciden las dos trayectorias de los jugadores. Se debe valorar esta falta como bloqueo defensivo.

Jugada 5: UF C3. Situación de transición donde la jugadora defensora arremete con su hombro derecho de forma lateral contra la jugadora atacante sin realizar el más mínimo esfuerzo defensivo.

Jugada 6: FALTA NORMAL. Transición donde la jugadora defensora cruza su brazo derecho intentando llegar al balón y producto de la velocidad y cambio de mano de la jugadora atacante el contacto se

produce en el cuerpo. Además, la atacante al notar el contacto ilegal exagera y gesticula para intentar hacerlo más visible.

Jugada 7: FALTA NORMAL. Inicio de transición donde se produce un contacto accidental producto de la caída del jugador 4 blanco que no atiende a los criterios de falta antideportiva.

CRITERIO 4

<https://acortar.link/zGfOOT>



Jugada 1: FALTA NORMAL. Situación de contraataque donde que se produce el contacto ilegal lateral cuando el jugador atacante ya ha comenzado su acción de tiro.

Jugada 2: FALTA NORMAL. Situación de contraataque en el que la defensora ocasiona el contacto ilegal por detrás intentando jugar el balón cuando la jugadora atacante ya ha comenzado la acción de tiro.

Jugada 3: UF C4. Situación de contraataque donde se produce el contacto ilegal lateral sin que exista otro defensor entre el atacante y la canasta sin que el jugador atacante aún haya comenzado la acción de tiro.

Jugada 4: UF C4. Situación de contraataque, donde el defensor genera un contacto ilegal lateral sobre el atacante sin que exista otro defensor entre el atacante y la canasta.

Jugada 5: UF C4. Situación de contraataque, donde el defensor genera un contacto ilegal lateral sobre el atacante sin que exista otro defensor entre el atacante y la canasta.

FALTA DE SAQUE

<https://acortar.link/SM0fBY>



Jugada 1: FALTA DE SAQUE. La jugadora defensora 30 empuja y tira a la jugadora atacante que realiza una pantalla ilegal, que es sancionada como falta. Al estar dentro de los 2 últimos minutos del cuarto periodo y estar con el balón aún en las manos de la sacadora se debe administrar la falta con un tiro libre para la jugadora que recibe la falta y balón para el mismo equipo que ataca desde el lugar más cercano donde se produjo la falta.

Jugada 2: FALTA DE SAQUE. La jugadora defensora 5 agarra y restringe la progresión y libertad de movimiento de la jugadora atacante, lo que se debe sancionar como falta. Al estar dentro de los 2 últimos minutos del cuarto periodo y estando aún el balón en las manos de la sacadora, se debe administrar la falta con un tiro libre para la jugadora que recibe la falta y balón para el mismo equipo que ataca desde el lugar más cercano donde se produjo la falta.

CARGAS/DEFENSA ILEGAL:

<https://acortar.link/2lumY3>



Jugada 1: FALTA DE ATAQUE. Penetración a cesto donde la jugadora defensora establece posición legal defensiva (PLD) y realiza un movimiento lateral legal cuando la jugadora atacante en dribbling avanza y carga sobre el torso de esta.

Jugada 2: FALTA DE LA LANZADORA. Penetración a cesto donde la ayuda defensiva establece una PLD antes de que la jugadora atacante salte para lanzar a cesto. Una vez que la lanzadora ha soltado el balón carga sobre la defensora. El cesto es válido y la falta se debe sancionar como equipo sin control del balón.

Jugada 3: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor en ayuda defensiva no llega a establecer PLD e intercede en la trayectoria del atacante en progresión generando un contacto del cual es el responsable.

Jugada 4: FALTA EN DEFENSA. Situación de transición donde se produce una acción en el juego sin balón donde la defensora se coloca en la trayectoria de la jugadora atacante sin respetar los elementos de tiempo y distancia, siendo esta la responsable del contacto. Este tipo de acciones por criterio en caso de duda siempre se debe sancionar falta a la jugadora defensora.

Jugada 5: FALTA DE ATAQUE. Situación de transición defensa/ataque. El jugador defensor corre en su trayectoria para intentar defender al jugador con balón, cuando este cambia su trayectoria e invade la del defensor ocasionando un contacto ilegal que afecta a la trayectoria del defensor.

JUEGO SIN BALÓN Y LIMPIAR EL JUEGO:

<https://acortar.link/4JMCq3>



Jugada 1: FALTA DE ATAQUE. Acción en el juego sin balón, el jugador atacante en su progresión tiene el brazo fuera de su cilindro y genera un contacto ilegal con el defensor correctamente sancionado.

Jugada 2: FALTA DEFENSA. Situación de bloqueo directo donde la jugadora defensora de la pantalla empuja, desequilibra y restringe la libertad de movimiento de la atacante.

Jugada 3: FALTA DEFENSA. Situación de bloqueo directo donde la jugadora defensora en el cambio defensivo empuja y desequilibra a la jugadora atacante.

Jugada 4: FALTA DEFENSA. Tras un bloqueo directo, el jugador defensor agarra y restringe la libertad de movimiento y progresión del jugador que realizó la pantalla.

Jugada 5: FALTA EN EL REBOTE. Situación de rebote, el jugador 12 blanco con su brazo izquierdo genera un leve toque con mucha desventaja en la espalda del jugador 24 negro en el momento de salto que lo saca de su vertical y le desequilibra en la lucha por el rebote.

Jugada 6: FALTA SIN CONTROL. Acción de balón dividido. El jugador atacante 9 azul se tira al suelo por la disputa del balón generando un contacto ilegal con su cuerpo desequilibrando y tirando al jugador 6 blanco. Se debió sancionar falta de 9 azul.

Jugada 7 y 8: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor realiza una pantalla en movimiento sobre una atacante en progresión sin dar tiempo y distancia generando un contacto que afecta a la progresión de este.

Jugada 9: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor avanza y se coloca en la trayectoria de un atacante sin balón en movimiento sin dar TyD generando un contacto del cual es el responsable.

CONTROL DE PARTIDO:

<https://acortar.link/Xrsxzl>



Jugada 1: FT DIRECTA. Una vez que finaliza el segundo periodo el entrenador de uno de los equipos entra dentro de la pista para reclamar situaciones del juego a los árbitros. Cualquier entrenador que entre en la pista durante un intervalo o tiempo muerto protestando debe ser sancionado con FT directa.

Jugada 2: COMUNICACIÓN. El entrenador del equipo defensor da indicaciones de forma activa llegando a invadir el terreno de juego o llegando a colocarse tras una atacante mientras, lanza realizando gestos. Este tipo de acciones deben ser comunicadas de forma inmediata por los árbitros al entrenador en el primer balón muerto con el reloj del partido detenido. En el caso que este tipo de acciones afecten a las jugadoras atacantes llegando a invadir el terreno de juego se debe sancionar directamente con FT sin comentario previo.

Jugada 3: DOBLE FT. El entrenador es sancionado con una FT por realizar gestos claros de disconformidad hacia la decisión de los árbitros. Tras esta sanción y con un margen por parte de los árbitros para que reconduzca su comportamiento, continúa con gestos y comentarios hacia el equipo arbitral que decide sancionar de forma correcta con una segunda FT y por lo tanto GD. **Las indicaciones realizadas para la presente temporada es que si un entrenador o jugador tras ser sancionado con una FT por comportamiento no reconduce su actitud se le debe sancionar con la segunda FT y que abandone el terreno de juego por GD.**

Jugada 4: FALTA DESCALIFICANTE. Un jugador tras pisar fuera de banda lanza el balón a la cara/cabeza de forma deliberada al contrario impactando sobre éste. Esto debe ser considerado como una

agresión por lo que se debió descalificar al jugador, al ser una acción peligrosa para la integridad del jugador que recibe el balonazo. Este tipo de acciones está recogido en las INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA.

Jugada 5: FT DIRECTA. El jugador atacante tras recibir una falta que es sancionada lanza el balón a las piernas del jugador defensor siendo un gesto de desconsideración que debe ser sancionado de inmediato con falta técnica.

Jugada 6: FALTA DESCALIFICANTE. Tras una simulación del lanzador del equipo azul, el entrenador de dicho equipo entra en la pista irrumpiendo en la trayectoria de uno de los árbitros mientras el equipo contrario realiza un contraataque. Este tipo de comportamientos antideportivos invadiendo la pista y que afecta al desarrollo del juego debe ser valorado como falta descalificante.

JUEGO DE POSTES:

<https://acortar.link/1uxcWv>



Jugada 1: FALTA DE ATAQUE. El jugador atacante con su brazo izquierdo engancha y bloquea el brazo del jugador defensor restringiendo su libertad de movimiento defensivo.

Jugada 2: FALTA EN DEFENSA. Acción en el juego sin balón en el que, tras un cambio defensivo, la jugadora defensora agarra y tira de la cintura de la jugadora atacante haciendo caer a ambas.

Jugada 3: FALTA EN DEFENSA. Acción en el juego de poste, el jugador defensor invade y empuja al atacante dentro del cilindro de este restringiendo su libertad del movimiento antes de recibir el balón.

Jugada 4: FALTA EN DEFENSA. La jugadora defensora agarra y restringe con sus manos y brazos la libertad de movimiento de la atacante en el poste. Se deben limpiar este tipo de acciones de manera inmediata.

Jugada 5: FALTA DE ATAQUE. La jugadora atacante extiende su brazo izquierdo fuera de su cilindro generando un contacto con su mano en el rostro de su defensa.

Jugada 6: FALTA EN DEFENSA. Se produce un 1x1 en el juego de postes y cuando el jugador atacante se dispone a lanzar a cesto el defensor avanza invadiendo el cilindro del lanzador y generando un contacto del cual es responsable.

Jugada 7: FALTA DE ATAQUE. Se produce un 1x1 en el juego de postes donde el atacante percute e invade el cilindro del jugador defensor que mantiene su posición. En el segundo contacto además de percutir con su cuerpo usa su brazo izquierdo, lo que es correctamente sancionado.

Jugada 8: FALTA DE ATAQUE. Se produce 1x1 en el juego de postes. El jugador defensor se mantiene en su posición defensiva y el atacante con su brazo/codo izquierdo al girar fija y desequilibra al defensor.

PANTALLAS:

<https://acortar.link/Esu4Uk>



Jugadas 1, 2 y 3: FALTA DE ATAQUE. Acción de mano/mano donde el/la jugador/a atacante tras entregar el balón gira y se desplaza generando un contacto ilegal sobre el/la defensor/a que afecta a la progresión de este/a.

Jugada 4: FALTA DE ATAQUE. El jugador atacante avanza y arrastra al defensor generando una desventaja sobre este haciéndole caer. Se deben limpiar este tipo de acciones cuando el jugador atacante busca chocar con la defensa y se genera ventaja.

Jugada 5: FALTA DE ATAQUE. El jugador atacante realiza un bloqueo indirecto sobre la línea de fondo sin llegar a estar estático ni dar tiempo y distancia al jugador defensor provocando un contacto que genera desventaja sobre este.

Jugada 6: FALTA DE ATAQUE. Bloqueo directo donde la jugadora atacante, tras realizar la pantalla y continuar, empuja con sus brazos a la defensora generando ventaja para el lanzamiento de su compañera.

Jugada 7: FALTA DE ATAQUE. Bloqueo directo donde el jugador defensor intenta pasar la pantalla por debajo y el atacante continua y arrastra al defensor generando una clara ventaja para el lanzador.

Jugada 8: FALTA EN DEFENSA. Se va a realizar un bloqueo directo. El jugador defensor de la pantalla empuja al atacante haciendo que este realice una pantalla en movimiento. Se debe sancionar el empujón del defensor al generar desventaja al jugador atacante.

PROTECCION LANZADORES:

<https://acortar.link/HYRP9C>



Jugada 1 y 2: FALTA EN DEFENSA. El/la jugador/a defensor/a avanza con un brazo arriba estirado generando un contacto en el brazo del lanzador/a que es correctamente sancionado.

Jugada 3: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor con sus manos fuera de su cilindro genera un contacto en el brazo del lanzador en el momento que realiza el tiro. Se debió sancionar falta del defensor.

Jugada 4 y 5: FALTA EN DEFENSA. La jugadora defensora que intenta puntear el lanzamiento avanza e invade el cilindro de la lanzadora generando un contacto ilegal que es correctamente sancionado.

Jugada 6: NADA PUNIBLE. El jugador defensor salta para intentar defender el lanzamiento y una vez en el suelo con ambos pies, el jugador atacante en su intento de lanzar a cesto avanza y busca el contacto con el defensor. Correctamente no se sanciona nada.

Jugadas 7: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor salta para intentar puntear el lanzamiento y al caer invade el espacio donde tiene derecho a caer el lanzador, generándose un contacto con los pies que es correctamente sancionado como falta normal.

Jugada 8: FALTA EN DEFENSA. Se produce un alley oop, el jugador defensor salta e invade el cilindro del jugador atacante que intenta realizar el mate, ese contacto genera una gran desventaja sobre el atacante que debe ser sancionado.

Jugada 9: FALTA DEL LANZADOR. El jugador atacante una vez que ha lanzado a cesto saca su pierna derecha de su cilindro y genera un contacto sobre el defensor que intenta defender y se genera una desventaja sobre este. Correctamente se sanciona falta del lanzador.

VERTICALIDADES:

<https://acortar.link/pkRfhk>



Jugada 1: FALTA EN DEFENSA. El jugador defensor salta con los brazos arriba pero sin embargo avanza, no salta recto y genera un contacto ilegal con el jugador atacante bien sancionado. FALSA VERTICALIDAD

Jugada 2: FALTA EN DEFENSA. Penetración a cesto y la jugadora defensora 23 avanza e invade el cilindro de la atacante en su acción de tiro generando una clara desventaja.

Jugada 3: FALTA EN DEFENSA. Penetración a cesto, la jugadora defensora con los brazos arriba avanza en su defensa y genera un contacto con su cuerpo que ocasiona desventaja a la atacante.

Jugada 4: VERTICALIDAD. Acción defensiva, el jugador defensor se mantiene en su verticalidad, el atacante fuerza y realiza una leve gesticulación con el cuerpo. Nada ilegal.

Jugada 5: FALTA EN DEFENSA. Se produce una penetración a cesto y la jugadora defensora invade el cilindro de la atacante contactando en la cabeza de esta. Se debió sancionar con falta.

Jugada 6: DEFENSA LEGAL. Penetración a cesto, la jugadora atacante sale de su cilindro y genera un contacto con la defensora de la cual es responsable. El segundo contacto es producto de la propia acción y la ayuda defensiva se mantiene de forma legal en su vertical.

AVANCE ILEGAL:

<https://acortar.link/1UPXxd>



Jugada 1: AVANCE ILEGAL. El jugador atacante tras agotar el bote establece el pie izquierdo como pie de pivot, el cual arrastra en varias ocasiones para evitar una defensa presionante.

Jugada 2: AVANCE ILEGAL. El jugador atacante tras agotar el bote para su progresión establece el pie derecho como pie de pivot, el cual levanta y vuelve a apoyar para lanzar a cesto obteniendo una clara ventaja.

Jugada 3: AVANCE ILEGAL. La jugadora controla el balón en el aire, establece el pie derecho como pie de pivot y a continuación lo levanta y lo vuelve a apoyar para encarar el cesto y realizar una salida. Acciones obvias y que generan mucha ventaja deben ser sancionadas.

Jugada 4 y 5: AVANCE ILEGAL. Penetración a cesto frontal donde el jugador atacante controla el balón con el derecho apoyado (0) y a continuación realiza tres apoyos.

Jugada 6: AVANCE ILEGAL. La jugadora atacante controla el balón en el aire y establece el pie derecho como pie de pivot. A continuación, lo levanta y lo vuelve a apoyar para iniciar el regate.

SIMULACIONES:

<https://acortar.link/T9K2Ny>



Jugada 1: SIMULACIÓN. La jugadora defensora cuando se dispone a pasar la pantalla deja su brazo derecho extendido para intentar simular una falta. Se debió valorar la acción como simulación.

Jugada 2: DOBLE SIMULACIÓN. El jugador defensor realiza una primera simulación que es advertida por los árbitros, en el mismo periodo de juego el mismo jugador vuelve a realizar una segunda simulación que es correctamente sancionada con FT.

Jugada 3: FALTA EN DEFENSA + SIMULACIÓN. Acción de 1x1 en el juego de poste. El jugador defensor se deja caer para intentar simular una falta y genera un contacto con sus piernas que desequilibra al jugador atacante. Correctamente se sanciona con falta en defensa por generar desventaja al atacante y, además se debe sancionar al jugador defensor con simulación. **(NUEVA INTERPRETACIÓN FIBA ART. 36: “En cualquier jugada, se podrá sancionar a un jugador tanto con una falta como con una «amonestación por fingir una falta», o se podrá sancionar también al jugador que recibe la falta con un «aviso por fingir una falta». También podrá ser avisado por «simular una falta».”)**

Jugada 4: FALTA EN DEFENSA + SIMULACIÓN. Acción de transición donde se produce una falta defensiva normal y el jugador defensor engancha el brazo del defensor y gesticula de forma exagerada. Por lo que se debe sancionar falta normal del defensor y avisar de simulación al jugador atacante.

Jugada 5: SIMULACIÓN LANZADORA. La jugadora lanzadora, en su acción de tiro, extiende su pierna derecha fuera de su cilindro para provocar una falta y genera un leve contacto con la defensora y cae al suelo. Al no generar desventaja a la defensora se advierte a la lanzadora con simulación correctamente.

Jugada 6: SIMULACIÓN CON FT DIRECTA. El jugador atacante tras lanzar a cesto tiene una reacción teatral sin contacto por parte del defensor. Este tipo de acciones sin existir ningún tipo de contacto y exageradas se deben valorar como FT directa por simular.

Jugada 7: SIMULACIÓN ATACANTE. El jugador atacante al notar un contacto propio del juego por parte del defensor, exagera y se deja caer siendo valorado correctamente como simulación. Al estar el equipo ya advertido se sanciona FT.

Jugada 8: SIMULACIÓN. El jugador defensor al notar un mínimo contacto por parte del atacante, exagera y se deja caer siendo valorado correctamente como simulación. Al estar el equipo ya advertido se sanciona FT.

ANEXO 1 ENLACES A VIDEOS

ACCIÓN DE TIRO: <https://acortar.link/g08Z2F>

FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

CRITERIO 1: <https://acortar.link/175She>

CRITERIO 2: <https://acortar.link/hPJnEc>

CRITERIO 3: <https://acortar.link/VFY2OL>

CRITERIO 4: <https://acortar.link/zGfOOT>

FALTA DE SAQUE: <https://acortar.link/SM0fBY>

CARGAS/DEFENSA ILEGAL: <https://acortar.link/2lumY3>

JUEGO SIN BALÓN: <https://acortar.link/4JMCq3>

CONTROL DE PARTIDO: <https://acortar.link/Xrsxzl>

JUEGO DE POSTES: <https://acortar.link/1uxcWv>

PANTALLAS: <https://acortar.link/Esu4Uk>

PROTECCION LANZADORES: <https://acortar.link/HYRP9C>

VERTICALIDADES: <https://acortar.link/pkRfhk>

AVANCE ILEGAL: <https://acortar.link/1UPXxd>

SIMULACIONES: <https://acortar.link/T9K2Ny>

ANEXO 2 CÓDIGOS QR

ACCIÓN DE TIRO:



FALTAS ANTIDEPORATIVAS:

CRITERIO 1



CRITERIO 2



CRITERIO 3



CRITERIO 4



FALTA DE SAQUE



CARGAS/DEFENSA ILEGAL:



JUEGO SIN BALÓN:



CONTROL DE PARTIDO:



JUEGO DE POSTES:



PANTALLAS:



PROTECCION LANZADORES:



VERTICALIDADES:



AVANCE ILEGAL:



SIMULACIONES:

