

Empezando bien...

¡El salto entre dos es la esencia del baloncesto! Individual: luchando por ganar el balón; en equipo: 'simplemente palmeando' a un compañero. La Euroliga ha decidido ennoblecer este momento del juego volviéndolo a incluir en sus reglas, no sólo para el inicio del juego, sino que quizás es el primero que esconde las mayores trampas.

No os dejéis engañar por la información de la barra de televisión, estamos en el inicio del partido, el Crew chief lanza el balón en salto: El 43 rojo salta y con su brazo golpea el codo del 22 blanco, éste es capaz de golpear el balón pero termina fuera de las líneas de demarcación. El Umpire 2 concede la posesión al equipo rojo. La decepción del pobre 22blanco es visible. El partido no empieza bien.

Entremos en el perímetro reglamentario y hagamos algunas consideraciones. El brazo del 22blanco es alto pero legal (en su cilindro) y se levanta verticalmente. Cuando el balón sale de las manos del árbitro el balón pasa a estar vivo y el partido ha comenzado. El contacto causado por el 43rojo causa daño al 22blanco y una ventaja para el equipo rojo: se debe pitar una falta (por uno o ambos umpires).

De un tiempo a esta parte muchos jugadores se posicionan en el salto del balón como 22blanco, el brazo alto ciertamente hace más difícil el lanzamiento del balón. Es normal que los brazos de los jugadores se toquen, generalmente sin hacer contacto de falta, pero también es cierto que en algunas circunstancias el contacto puede crear daño o traer una ventaja. La habilidad del árbitro consiste en leer el contacto, evaluar su naturaleza y decidir la sanción correcta. Me gustaría recordar que aunque se trate de un salto de balón la falta no tiene que ser necesariamente una UF.

El contacto por parte de 43rojo es evidente y merece que el árbitro lo llame. Llegados a este punto la pregunta que os

habréis hecho es: ¿la falta es FP o UF? ¿Es el contacto realizado por 43red un intento normal de jugar el balón? ¿O el jugador no está interesado en jugar el balón y sólo toca el brazo del adversario? A la vista normal (velocidad real) de cómo sucede, al menos una llamada PF habría permitido una posible revisión del IRS para la ampliación a UF. Ciertamente un ojo entrenado y sobre todo concentrado, debería haber detectado la infracción cometida por 43rojo. La falta es claramente UF y entra en el primer criterio del artículo 37.1.1. Una vez que se ha llamado UF, el juego se habría reanudado con 2 tiros libres para el 22blanco (APA expuesta cuando el balón se convirtió en vivo en el primer tiro libre, en la dirección de ataque del equipo rojo), posesión de balón blanco en la línea de saque de banda en pista delantera con 10:00 en el reloj de partido.

El salto entre dos, especialmente en la EL, a menudo encuentra a los árbitros poco preparados, ya que no están acostumbrados a manejarlo en sus campeonatos nacionales, y sólo una vez por partido. La postura de los saltadores como el 22 blanco necesita una técnica de lanzamiento diferente: desde más arriba y con una sola mano, una especie de tiro con una parábola imperceptible; los árbitros pequeños o mayores tendrán sin duda más dificultades. Otro aspecto que hay que cuidar, pero esto es antes de entrar en el círculo, es el de la posición de los jugadores, que, para «robar» un milímetro y crearse una ventaja, se disponen de la manera más dispar, ya menudo entrelazando pies, piernas y brazos! Por último, pero no por ello menos importante, permítannos una consideración: el juego comienza antes el salto entre dos e de la puesta en marcha del reloj, por lo que el cerebro debe estar encendido y funcionando, fallar una llamada en este momento denota falta de atención y concentración.

palmas o interferencia?

Palmeo!

A pocos segundos del inicio del juego, el pase a 2rojo es interceptado por 6blanco que comienza la transición, cerca de la línea central encuentra 23rojo pero lo supera fácilmente palmeando el balón. 23rojo se recupera y golpea la pelota con una «pata» que rebota en la pierna del 6blanco y se sale fuera de banda: ¡pelota al equipo blanco!

Al reiniciar, los árbitros estarían en una buena posición para llamar al palmeo por 6blanco, mientras que en el momento del toque por 23rojo están en una mala posición para leer tanto un posible contacto causado por 23rojo como el rebote del balón que toca la pierna de 6blanco. Puntuación: una llamada perdida y una llamada equivocada.

¡Estamos asistiendo a una vuelta al abuso de algunos jugadores, especialmente los «pequeños», de palmeo el balón! Esto es obviamente porque hay una falta de llamadas. El «palmeo» es un pequeño movimiento que crea una gran ventaja: al poner la mano bajo el balón, en un momento el jugador puede cambiar de dirección y a menudo de velocidad, obligando al defensor a dejarle pasar o cometer una falta.

Probablemente en este caso concreto, la falta de llamada se debe a que los árbitros no han entrado aún en el juego, pero esto no puede ser una justificación: ¡el cerebro debe estar encendido incluso antes del salto!

¿Interferencia?

5blanco apoya el balón al tablero y el balón rueda hacia el aro, pero por las impredecibles leyes de la física, el aro «escupe» el balón. 31rojo, mientras el balón está todavía por

encima del nivel del aro, golpea la canasta, el blanco en el fondo reclama la interferencia y una canasta válida! Ningún árbitro hace una llamada.

Técnicamente la intervención de el rojo es peligrosa: tocar la canasta no es automáticamente una violación de interferencia a menos que el balón esté en contacto con el aro y tenga la oportunidad de entrar en la canasta. El balón hace dos pequeños rebotes en el aro y uno en el tablero. Disminuyendo el momento de inercia, que hace que la pelota «flote» por encima del aro, el toque de el rojo llega cuando la pelota comienza a caer. El movimiento de la canasta no tiene ningún efecto sobre la posibilidad de que el balón entre/salga de la canasta! Es correcto no llamar a una violación de interferencia.

Una situación muy difícil de leer y evaluar, en un momento actual del juego. Si los árbitros hubieran llamado a la interferencia, la acción podría haber sido revisada en el IRS. Si la decisión hubiera cambiado, el juego se habría reanudado con la asignación del balón a través de la flecha de posesión alternada. Los jugadores ofensivos y defensivos, incluso en una situación de rebote, deben tener cuidado de no tocar la canasta si el balón está en contacto con el aro y, sobre todo, evitar agarrarlo cuando el balón todavía tiene la posibilidad de entrar en la canasta, el gesto puede costar puntos.

cambio de reglas 2020: primero cambio

1° cambio más ligero (Minor)

Art 5/19/44 Jugadores: Lesiones/Sustituciones/Situaciones

especiales: aclarar cuándo un jugador que es atendido debe ser tratado como un jugador lesionado. El juego se ha detenido por:

- un jugador lesionado no puede reanudar inmediatamente = no se recupera dentro de 15".
- un jugador recibe ayuda de un miembro del equipo

EL JUGADOR DEBE SER REEMPLAZADO!

Esto es para eliminar las interrupciones en el juego y manejar más consistentemente el retraso en la reanudación del juego. La asistencia puede ser en un zapato, en un lente de contacto, pérdida de una cinta, un problema en el uniforme de juego, etc... cualquier cosa que esté fuera de la norma.

En el clip1 / justo antes de que el balón está a disposición de 3rojo un miembro del equipo rojo ayuda al jugador aplicando un yeso negro sobre la marca no permitida de la manga de compresión. El árbitro de cabeza correctamente requiere el reemplazo del 3rojo para salir del campo de juego.

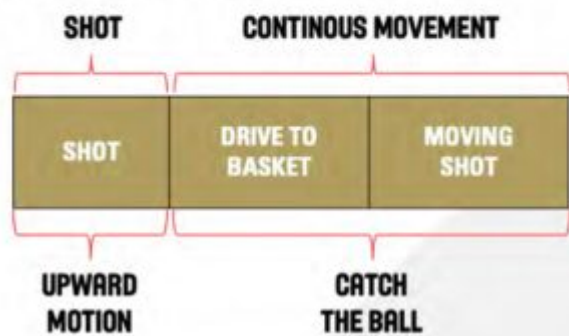
En el caso de un error rectificable que afecte al jugador sustituido por haber sido asistido, que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación de un error (Art. 44.2.5).

1° cambio importante (Major)

Art 15 /Jugador en el acto de lanzamiento (AOS): diferente definición para el lanzamiento y para el movimiento continuo – note que hablamos de movimiento – no de marcha

PLAYER IN THE ACT OF SHOOTING (AOS)

DEFINITION FOR A SHOT & ACT OF SHOOTING ON A SHOT



El cambio de regla tiene como objetivo facilitar a los jugadores, entrenadores y árbitros la comprensión de si la falta fue cometida en el AOS o no. Introduce conceptos consistentes sobre cómo jugar, hay dos tipos de AOS: el lanzamiento y el movimiento continuo. El movimiento continuo se divide en dos partes: «ir a l'aro» y «movimiento de lanzamiento». En cada jugada los árbitros deben ser capaces de leer si el jugador en el AOS. está en «lanzamiento», «ir a l'aro» o «movimiento de lanzamiento». Esto requiere un gran conocimiento del juego y una comprensión de la técnica de tiro, más que un conocimiento de la regla.

NUEVA DEFINICIÓN: Lanzamiento

Lanzamiento al suelo: Un ejemplo clásico es el clásico Jump shot. El jugador no se mueve y no progresa sin el balón o en el regate.

- AOS – comienza – después de tomar el balón, con un

movimiento hacia arriba en la posición de lanzamiento y hacia la canasta, no necesariamente delante de ella.

- **AOS** – finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano del jugador, o si el tirador está en el aire, cuando ambos pies han regresado al suelo. Un jugador que pasa el balón después de haber sido objeto de una falta ya no será considerado en el AOS.

NUEVA DEFINICIÓN: El movimiento continuo cubre dos situaciones: ir a l'aro o lanzamiento in movimiento.

Ir a l'aro: Tomar el balón en movimiento o terminar el regate...

Lanzamiento in movimiento: ... continuar con el movimiento de lanzamiento (sin interrupción)

- **AOS – comienza** al final del regate, recibiendo el balón mientras progresa, cuando el balón se detiene en la(s) mano(s), ¡Esto se llama recoger!
- **AOS – finaliza** cuando sale de las manos del tirador, o si el tirador está en el aire, cuando ambos pies han regresado al suelo. Un jugador que pasa el balón después de haber sido objeto de una falta ya no será considerado en el AOS.

En el clip1 / 55rojo después de tomar, el stop y la pelota falsa, con ambos pies en el suelo, comienza el movimiento ascendente de los brazos y sufre una falta de 8blanco. 55rojo está en el AOS, la falta debía ser sancionada con 2 tiros libres. (El contacto fallido se produce cuando todavía hay 0,2" en el reloj de lanzamiento).

En el clip2 / 1amarillo, la falta se hace por 15azul antes de tomar el balón. 1amarillo en el momento de la falta no es un jugador in AOS. La falta puede ser sancionada como una falta antideportiva (UF) pero en caso de falta personal (PF) la sanción tiene que ser la posesión de la pelota amarilla – el equipo azul no está en penalidad de falta en el período.

Para una mejor lectura y aplicación consistente del criterio, los árbitros deberán identificar si en el momento del contacto

fallido (no en el momento de llamar, que siempre llega un momento tarde) el balón ya estaba en la(s) mano(s) del jugador y que éste ya ha iniciado el movimiento ascendente de los brazos con un movimiento continuo e ininterrumpido.

¡Para colmar la copa a menudo hay que vaciarla!

Cada cambio, aunque sea pequeño, siempre causa incertidumbres, ansiedades pequeñas o grandes, miedo a cometer errores, pero sobre todo miedo a no entender o haber entendido bien/mal? Para algunos el proceso de aprendizaje será rápido, para otros lento en cualquier caso esto será sólo el comienzo! Hay árbitros que después de todo un año siguen luchando por asimilar lo nuevo. Especialmente bajo presión, el árbitro recurre a su experiencia, los hábitos sedimentarios, en años de arbitraje, inevitablemente saldrán a la luz. Cada uno tendrá sus propias maneras y tiempos para «vaciar la copa» y colmarla con nuevos conocimientos. Al principio será necesario un esfuerzo adicional de concentración, especialmente el control de lo que se hace en el campo, la capacidad de reflexionar en tiempo muerto si lo que se hace es correcto, la capacidad de ayudar y la humildad de ser ayudado!

Evidentemente, el lenguaje puede ser un obstáculo y por eso la FIBA trata de utilizar la misma terminología una y otra vez y ha introducido un manual, disponible en la App iRef Academy Library, donde se pueden encontrar todos los términos y abreviaturas oficiales. El árbitro del tercer milenio, en cualquier latitud que se encuentre, tiene que empezar a «pensar» en inglés, el idioma original de la redacción de las

reglas, de manera más inmediata y directa y sobre todo en lo que se refiere al baloncesto «mundial», nosotros en WeRef seguiremos publicando en italiano y en español aunque a veces los matices de las lenguas neolatinas requieran más atención para evitar confusiones.

Los cambios para el año 2020 se han dividido en dos tipos de cambios:

- 4 cambios importantes (Major), dos de los cuales con el ajuste del lenguaje en línea con la filosofía que se acaba de ilustrar.
 - Art 15 /Jugador en el acto de lanzamiento (AOS): diferente definición para el disparo y para el movimiento continuo – note que hablamos de movimiento – no de marcha
 - Art 33 / Cilindro: define el cilindro del atacante con o sin el balón. La norma se centra en las acciones legales e ilegales de los atacantes y los defensores con respecto a su propio cilindro o al cilindro del oponente. La definición de cilindro defensivo no ha cambiado.
 - Art 37 / Falta antideportiva (UF): se aclara la regla de contraataque (UF – C4), eliminando toda referencia al defensor o al atacante. El cambio de criterio requiere que el jugador se mueva hacia la canasta del oponente.
 - Art 35 / Falta Doble (DOF): simplifica la definición de falta doble, para sancionar una DF se requiere que ambas faltas sean de la misma categoría (PF – UF* – DF *: *en caso de una UF y una DF se considerará de todos modos una doble falta).

- 4 cambios más ligeros (Minor)
 - Art 5/19/44 Jugadores:

Lesiones/Sustituciones/Situaciones especiales:
aclarar cuándo un jugador que es atendido debe ser tratado como un jugador lesionado

- Appx B / Acta del partido: aclarar cómo en una situación de Enfrentamientos (Art 39) se deben registrar las medidas a tomar contra el entrenador que participa activamente: después de su expulsión, sólo se debe registrar un D2.
- Art 49 / cambio de las funciones del anotador y del cronometrador en relación con los instrumentos modernos de gestión del partido (sustituciones, marcador de faltas individual y por equipo, sonar su señal)
- Apéndice F / Sistema de Repetición Instantánea (IRS): todo lo relativo al IRS contenido en el Art 46 ha sido transferido al nuevo apéndice F – sólo para los campeonatos en los que se debe aplicar el protocolo del IRS (algunas Federaciones y/o Ligas tienen un protocolo del IRS integrado o diferente).

Si tienen la paciencia de seguirnos, intentaremos proponer, en base a lo explicado por la FIBA, dos temas (1 Mayor y 1 Menor) para cada puesto, esperando que los puestos no sean demasiado largos y pesados. Al principio de los posts utilizaremos la terminología completa con la adición de abreviaturas, en lo sucesivo utilizaremos sólo las abreviaturas, todos juntos intentaremos añadir nuevo contenido a la taza sin desbordar el conocimiento. ¡Work in progress! ☐

¡Buscad y encontraréis!

34azul recibe fuera de la proa, 21blanco lo persigue con un claro retraso. Mientras 34azul finaliza un lanzamiento, el defensor salta descoordinadamente en un intento de evitar el lanzamiento. 21blanco cruza un espacio de campo absolutamente libre de oponentes pero antes de aterrizar impacta la pierna derecha de 34azul definitivamente fuera del cilindro del tirador. Ambos jugadores terminan en el terreno. El árbitro cola y centro llaman una falta indicada como falta del atacante, la pelota no entra en la canasta.

A finales del siglo pasado algunos jugadores habían desarrollado una habilidad particular para enganchar, con un brazo, a un oponente y después de tirar de él hacia ellos dejaron caer para «robar» una falta del árbitro distraído, nos encontramos sin darnos cuenta delante de los precursores de la simulación. En la primera década del tercer milenio, la evolución del juego llevó a los defensores a buscar nuevas formas de ganar ventaja en una situación que a menudo los veía en desventaja: frecuentemente en situaciones de contacto en movimiento entre el ataque y la defensa, estos últimos a menudo eran penalizados con una falta. Una vez que se dieron cuenta de que al hacer un contacto, aunque fuera leve, en el pecho se podía revertir el llamado, los defensores comenzaron a dejarse caer, afinando cada vez más la «zambullida» hacia atrás y logrando recoger faltas a favor y balones recuperados! Aunque no muy rápidamente, el árbitro se adaptó a lo propuesto y llenó constantemente el vacío entre las lecturas erróneas y las correctas, logrando proponer un crecimiento continuo de la calidad de las lecturas a lo largo del tiempo. Con el movimiento del juego desde el interior: en el área de tres segundos; al perímetro: fuera del arco de dos puntos; la caída del defensor ha disminuido sustancialmente. La proliferación del tiro de tres puntos ha creado nuevas situaciones de

contacto entre el tirador y el defensor, complicadas de leer y arbitrar, especialmente cuando ambos jugadores están en el aire y sus piernas se tocan. Muchos atacantes se han dado cuenta de que extender o estirar una pierna puede engañar incluso al árbitro más experimentado si no es cuidadoso y está concentrado en toda la jugada.

Existen diferencias sustanciales en la evaluación del contacto entre los jugadores en movimiento y los jugadores en el aire, aunque antes de flotar en el aire los jugadores tienen definitivamente una posición en el suelo y una dirección de movimiento que después de un salto desde el suelo puede desarrollarse en el aire a otro punto en el suelo. Los principios de posición de defensa legal, cilindro y verticalidad siguen siendo válidos, pero a ello hay que añadir que una vez realizado el salto cada jugador tiene derecho a aterrizar en un punto que en el momento del salto no estaba ocupado por otros jugadores. Obviamente cuando las trayectorias se encuentran (o chocan) los árbitros deben determinar quién se movió primero en una dirección y quién es responsable del contacto.

En el clip es evidente que el 21blanco, aunque tarde, ocupa un espacio libre, incluso en su trayectoria de vuelo. Mientras que el 34azul se desequilibra en un lanzamiento descoordinado y estirando la pierna derecha crea contacto con las piernas del 21blanco haciendo que caiga sobre el terreno de juego. 34azul es responsable del contacto y el daño causado al oponente requiere absolutamente una llamada de los árbitros. En el momento del contacto, 34azul ya ha lanzado el tiro y aunque sigue siendo un jugador de tiro, su equipo ya no tiene el control del balón: por lo tanto su falta no puede ser una falta de ataque. ¡Si el tiro terminara en la canasta esto tendría que ser validado!

Si se sanciona, erróneamente, como en el ataque, la falta del 34azul tendría como penalización un saque de banda para el equipo blanco y una posible canasta tendría que ser anulada.

Sin embargo, a menudo y de buena gana, sucede que la falta, inicialmente sancionada como atacante, se reclasifica como una falta normal de un jugador del equipo que no tiene el control del balón y luego se sanciona con un saque de banda o con dos tiros si el equipo ha agotado los penaltis por faltas en el cuarto. En nuestra opinión, estos contactos merecen una lectura más profunda, tanto la dinámica del contacto como la forma en que se producen. Si extender la pierna puede ser parte de la balanza de tiro individual del jugador o del espectáculo, saber que un impacto puede crear daños y posiblemente lesiones a un oponente debe ser parte del conocimiento de cada jugador. Si entonces el movimiento también se hace para conseguir una llamada de falta a su favor, esta acción puede ser fácilmente configurada en situaciones de falta antideportivas: obviamente si y sólo si hay contacto entre los jugadores.

Estamos convencidos de que una lectura más coherente de estos contactos y una clasificación más restrictiva de los mismos en los criterios de conducta antideportiva, reduciría radicalmente el uso y a veces el abuso por parte de los jugadores.

La desventaja

Si de vez en cuando los atacantes intentan robar una falta abriendo una pierna y buscando un improbable contacto fallido, mucho más problemático de manejar es la situación en la que el

defensor va a ocupar el espacio de caída del tirador, recientemente rebautizado como «landing foul». Hemos tratado en el último puesto los derechos y deberes de los jugadores que levantan los pies del suelo y vuelan de vuelta al lugar donde saltaron o tienen derecho a aterrizar en un punto del campo que estaba libre en el momento del salto. Si en las situaciones de «pierna extendida» los jugadores pueden caerse después de tocarse en el aire, la situación de «landing foul» presenta muchos más riesgos y posibilidades de lesiones para el jugador que encontrar, en el aterrizaje, una superficie regular y plana como el parquet, termina «tropezando» en uno o ambos pies del defensor. Cualquiera que haya jugado al baloncesto habrá experimentado lo doloroso que es torcerse un tobillo, aunque sólo sea en el campo de juego, pero aterrizar en el pie de un oponente puede ser mucho más peligroso y las lesiones, así como las lesiones de tobillo, pueden afectar a todas las articulaciones e incluso a la espalda.

Clip 1 – 15rojo regates en el arco desde tres puntos, paradas y disparos un lanzamiento, 22amarillos saltos para contrarrestar el lanzamiento pero que terminan bajo los pies del oponente. El árbitro sanciona una falta al tirador: 3 tiros libres.

Clip 2 – 14blanco regate y se detiene para un tiro de 3pts, 10negros saltos para contrarrestar el lanzamiento y se cae hacia atrás y golpea al oponente. El árbitro sanciona una falta al tirador: una canasta de 3 puntos válida y un tiro libre adicional.

En el primer clip el defensor, claramente retrasado, llega con un pie bajo el pie derecho del tirador que aún no ha regresado con los dos pies en el suelo, la canasta no se hace. La intervención defensiva podría ser peligrosa para el atacante también en relación con el hecho de que el defensor gira sobre sí mismo yendo a invadir el cilindro del oponente.

En la segunda, el defensor, además de llegar tarde, también está desequilibrado, el contacto fallido se produce cuando el

tirador ha puesto los dos pies en el suelo, la canasta todavía tendrá que ser validada, pero la falta sancionada resultará en un saque de banda blanco porque el tiro ya ha terminado. Si el equipo negro hubiera sido penalizado en el cuarto cuarto, la falta habría tenido como penalización dos tiros libres.

En ambas situaciones, los contactos son parte del juego y el retraso de los defensores, desafortunadamente hay algunas jugadas en las que el defensor «andante» se pone justo debajo del punto de recaída y las consecuencias de la falta son peligrosas. Este tipo de acción se configura en los criterios de la conducta antideportiva o de la falta de expulsión, según la forma en que se produzca. Curiosamente, la FIBA ha incluido este criterio no en el artículo 37 o 38, sino en el artículo «33.6 Jugador en el aire»: creando de hecho el sexto criterio para la evaluación de la conducta antideportiva.

Este tipo de contacto debe ser sancionado de manera consistente y su abuso por parte de los defensores debe ser limitado, especialmente en condiciones en las que el contacto pueda causar una lesión grave al oponente. Los jugadores son el principal activo del baloncesto y deben ser protegidos adecuadamente (por los árbitros), pero el respeto por los oponentes debe ser un dogma para cualquier jugador!