

**CIRCULAR TÉCNICA Nº 1, DIRECTRICES TEMPORADA 12-13**

1. ACCIÓN CONTINUA
* Recordar que en caso de duda es necesario que optemos por dar la canasta por válida y/o conceder tiros libres.
* No tiene ninguna incidencia en la decisión si la falta es en el primer paso o en el segundo de la penetración hacia canasta.
* Si se ha iniciado un movimiento continuo hacia canasta, no importa que sólo haya levantado las manos un milímetro, es acción continua.
* No hacer el gesto de anular por sistema, pitemos la falta, levantemos la mano y analicemos lo que ocurre, esto nos dará tiempo, unas fracciones de segundo para decidir si es acción continua o no. VER-ANALIZAR-DECIDIR.
1. VERTICALIDADES
* No castigar al defensor que mantiene su `posición legal de defensa cuando salta dentro de su cilindro. Atentos a los atacantes que provocan el contacto con sus brazos y/o piernas, si no es claro no es necesario señalar falta en ataque pero nunca en defensa.
* Atentos a los contactos al jugador en el aire, un pequeño contacto puede desequilibrar al tirador y afectar al tiro.
1. SITUACIONES DE VENTAJA/DESVENTAJA
* Evitemos señalar faltas en contactos intranscendentes (rebote, salidas en contraataque, etc…)
* Cuando el contacto sea intranscendente pero provoque una desventaja y una situación a juzgar posterior actuemos en consecuencia (si provoca unos pasos posteriores o que el balón salga del terreno de juego, etc…)
1. PANTALLAS
* Recordemos que el jugador que realiza la pantalla debe estar inmóvil dentro de su cilindro y en una posición normal de apertura de piernas y brazos.
* Cuando la pantalla se realiza sobre un jugador que está en movimiento o está fuera del campo de visión del adversario hay que dar tiempo y distancia para que pueda evitarla.
* Atención a los jugadores que intentan evitar la pantalla “cargando” , empujando o agarrando al bloqueador y señalemos las faltas también del defensor.
* Atención a las situaciones de pick&roll en las que el defensor empuja al atacante que va a realizar la pantalla. También las continuaciones en las que el pequeño se empareja con el grande y los posibles contactos que pueden generarse.
1. CONTACTOS
* Atacantes y defensores son iguales en el juicio de los contactos, no permitamos a unos que puedan empujar o agarrar y a otros no.
* Limpiemos el juego de contactos ilegales desde el principio: tacteos que restringen los movimientos de los atacantes con balón, body-checks, contactos restrictivos sobre los atacantes sin balón que retrasan sus movimientos, uso de manos y cuerpo en el juego de poste (recordemos que sólo puede contactarse con el antebrazo y dentro del propio cilindro, dos brazos, un brazo extendido, etc son faltas, también vigilemos el uso ilegal de manos y los agarrones del atacante, cortemos la primera acción ilegal y no las reacciones posteriores)
1. CARGA/BLOQUEO
* En situaciones claras de jugadores por el suelo, sin que haya simulación debemos decidir ataque o defensa.
* Atención a los jugadores que usan sus brazos para desplazar al defensor y ganar un espacio que les permita lanzar a canasta.
* Atención a los defensores que dan un paso hacia delante en el último momento, convirtiéndose así en responsables del contacto.
1. SEMICÍRCULO
* Repasemos las situaciones de semicírculo que vienen especificadas en las reglas y preparémonos mentalmente en los prepartidos para estas situaciones que son nuevas para nosotros.
1. ANTIDEPORTIVAS
* Atención a las faltas tácticas que no son antideportivas; para ello el defensor debe estar encarado al atacante y realizar una acción razonable para intentar jugar el balón. (no provocando el contacto agarrando, o golpeando la mano contraria a donde lleva el balón el atacante, etc…)
* Atención a los contactos bruscos o excesivos aún con la intención de jugar el balón, deben penalizarse como antideportivos. A modo de ejemplo, tirador que realiza una finta bajo canasta y apreciemos la diferencia entre que el jugador intente golpearle con los brazos en los hombros o la espalda o la cabeza a que toque el balón y luego provoque la falta.
* Atención a las faltas que ocurren durante los saques en los dos últimos minutos del partido y el balón ya está a disposición del sacador.
1. CONDUCTAS DE ENTRENADORES Y JUGADORES
* Permitamos las reacciones espontáneas de ambos si no conllevan insultos o gestos despreciativos, demos la oportunidad de que se calmen y si reiteran protestas o gestos sancionemos con faltas técnicas.
* Advirtamos a los entrenadores que podemos aceptar reclamaciones puntuales y no acompañadas de gestos provocativos o despectivos y a la siguiente ocasión sancionemos con falta técnica.
* Evitemos con diálogos cortos, con contacto visual, con gestos, a entrenadores y jugadores, llegar a situaciones complicadas. Prevengamos las faltas técnicas con un buen trabajo de gestión del partido.
1. PASOS
* La máxima es: si puedo identificar el pie de pivote, si puedo contar los pasos, podemos sancionar.
* En caso de duda es preferible esperar una ocasión más clara.
* Vigilemos los pasos en el juego de poste, en ocasiones terminan en falta y canasta.
1. OTRAS VIOLACIONES
* 3 segundos: si podemos contarlos sancionemoslos, si nos parece es mejor contar desde ese momento.
* 5 segundos: atención a los defensas que presionan al atacante y hagamos la cuenta y sancionemos si es necesario.
* 8 segundos: es obligatorio realizar la cuenta e indicar en los saquesen pista trasera el tiempo que resta para pasar a pista delantera. Seamos listos y vayamos mirando de reojo el dispositivo de 24 segundos.
1. MECÁNICA
* Es fundamental el trabajo en equipo, el contacto visual, la colaboración entre el equipo arbitral y con los oficiales de mesa (especialmente esta temporada con la aplicación de la regla de 24 segundos por lo que es obligatorio mantener una breve charla con los auxiliares antes del comienzo del partido)
* Recordad el movimiento constante de ambos árbitros para ver los espacios entre los jugadores y no pitar si no se ve.
* Repasad las situaciones de videos que vimos en el Clinic de Pretemporada en Lugo y actuad en consecuencia.
* No escatimad esfuerzos en los contraataques pero en la transición cola-cabeza no corramos a toda prisa si el balón está aún en pista trasera en la salida de los saques de fondo.
* Recordad la administración de los saques, en el punto donde deben sacar, leyendo el juego antes de entregar el balón y buscando la mejor posición para seguir el juego.
1. OPERATIVA DISPOSITIVO DE 24 SEGUNDOS
* En el caso de no disponer de dispositivos de 24 segundos que reseteen automáticamente a 14 cuando sea necesario, el operador de 24 segundos actuará de la siguiente manera:
* Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de 24 segundos refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el dispositivo de 24 segundos, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
* Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de 24 segundos refleja 13 segundos o menos, el dispositivo visual de 24 segundos se apagará y se llevará la cuenta de 14 segundos de forma manual, “cantando” a viva voz los últimos cinco segundos.
* Habrá que informar de esta incidencia a los entrenadores de ambos equipos antes del comienzo del partido e informar al dorso del acta de la incidencia.
1. CUESTIONES ADMINISTRATIVAS
* Recordad toda la información enviada sobre delegados de campo, entrega de actas y comunicación de resultados.