



FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE
BALONCESTO

FEB

CRITERIOS TÉCNICOS ARBITRALES

TEMPORADA

2026/2027

01 · CAMBIO DE REGLA

ACCIÓN DE TIRO

Artículo 15 · Una definición mucho más precisa

FIBA concreta cuándo comienza y cuándo termina la acción de tiro para evitar que determinados movimientos se utilicen artificialmente para provocar faltas de tiro. La valoración pasa a depender del tipo de lanzamiento, del movimiento corporal y de la ubicación del jugador.

Comienza cuando el jugador inicia el movimiento de **hombros y balón hacia arriba** en dirección a la canasta. Finaliza cuando el balón abandona la mano, comienza una nueva acción de tiro y, en el tiro en suspensión, cuando ambos pies regresan al suelo.

Comienza cuando el jugador ha **controlado el balón**, este queda en reposo en la(s) mano(s) tras finalizar el bote o recibirlo en el aire, y continúa con el movimiento de tiro hacia canasta.

01 UBICACIÓN EN PISTA

Para estar en acción de tiro, el jugador debe encontrarse en pista delantera. La excepción permite lanzar desde cualquier lugar como última acción antes de que termine el período/prórroga o antes de que finalice el reloj de posesión.

02 LOS PASOS NO DEFINEN LA ACCIÓN DE TIRO

No existe relación entre el número de pasos legales realizados y la existencia de una acción de tiro. El árbitro debe leer el movimiento de tiro y su continuidad.

03 DESPUÉS DEL CONTACTO

Si durante un tiro en suspensión u otro movimiento, después de recibir una falta, el jugador pasa el balón, mueve el balón hacia arriba alejándolo de la canasta o no está encarado hacia la canasta cuando el balón asciende, deja de considerarse en acción de tiro.

LECTURA ARBITRAL

CONTROL DEL BALÓN → MOVIMIENTO DEFINIDO → DIRECCIÓN HACIA CANASTA → CONTACTO

02 · CAMBIO DE REGLA

FALTA DISRUPTIVA

Artículo 37 · Una nueva respuesta para las interrupciones tácticas

La anterior falta antideportiva se divide ahora en dos niveles. La **falta disruptiva** permite sancionar contactos ilegales que rompen el ritmo normal del juego y generan desventaja, sin alcanzar la gravedad de una flagrante.

Contacto innecesario del defensor, sin intento legítimo de jugar directamente el balón, para detener la progresión del ataque en transición. Se aplica hasta el inicio de la acción de tiro.

Contacto innecesario del defensor, sin intento legítimo de jugar directamente el balón, para detener el reloj de partido y/o de posesión al final de un período o prórroga.

Contacto por detrás o lateral sobre un jugador que progresa hacia canasta sin otros defensores entre él y la canasta, con balón controlado, intentando controlarlo o recibiendo un pase. Hasta el inicio de la acción de tiro.

03 · CAMBIO DE REGLA

FALTA FLAGRANTE

Artículo 38 · El nivel de mayor gravedad

La falta flagrante queda reservada para contactos que, por su naturaleza o gravedad, superan los límites de una falta personal o disruptiva. Incluye acciones que no constituyen una acción legítima de baloncesto, actos temerarios, violentos o peligrosos, y contactos excesivos o duros al intentar jugar el balón.

01 NO ES UNA SIMPLE FALTA TÁCTICA

La clave es distinguir la interrupción táctica del juego —disruptiva— de una acción que por su gravedad, peligrosidad o exceso supera ese nivel —flagrante—.

02 IMPACTO EN LA GD

La falta flagrante puede contribuir a la descalificación del jugador. Dos faltas flagrantes, o una combinación de técnica de Categoría 1 y falta flagrante, pueden provocar GD.

PRINCIPIO DE PROPORCIONALIDAD

DISRUPTIVA = interrumpe el juego · FLAGRANTE = supera claramente el nivel de una acción legítima

04 · CAMBIO DE REGLA

FALTAS TÉCNICAS

Artículo 36 · Dos categorías según naturaleza y gravedad

Las faltas técnicas se dividen en dos categorías. El cambio busca una respuesta más proporcional y un control más claro de las situaciones que pueden llevar a la descalificación.

CATEGORÍA 1

CONDUCTUAL

Conductas irrespetuosas u otras acciones de carácter conductual, con o sin contacto, como protestas irrespetuosas, lenguaje o gestos ofensivos, provocar o incitar a un oponente, obstruir la visión o simular haber recibido una falta.

CUENTA PARA GD

CATEGORÍA 2

PROCEDIMENTAL / ADMINISTRATIVA

Infracciones de menor gravedad vinculadas principalmente al procedimiento o administración del juego, como retrasar deliberadamente el partido o determinadas infracciones relacionadas con el aro o el inicio del juego.

NO CUENTA PARA GD

LA REGLA MÁS IMPORTANTE PARA EL CONTROL DE PARTIDO

01

CATEGORÍA 1 + CATEGORÍA 1

Dos faltas técnicas de Categoría 1 provocan la descalificación del partido (GD).

02

CATEGORÍA 1 + FLAGRANTE

Una técnica de Categoría 1 combinada con una falta flagrante provoca GD.

03

CATEGORÍA 2

Una técnica de Categoría 2 no cuenta para GD. Su naturaleza es fundamentalmente procedimental/administrativa y debe diferenciarse claramente de la conducta sancionada con Categoría 1.

PARA LA TEMPORADA 2026/2027

**La nueva clasificación debe estar presente en nuestra lectura del partido:
conducta → CATEGORÍA 1 · procedimiento/administración → CATEGORÍA 2.**

A partir de aquí, los criterios técnicos desarrollan estas novedades mediante situaciones reales de juego y su correspondiente decisión arbitral.

01 ACCIÓN DE TIRO

CONTROL DEL BALÓN · MOVIMIENTO DEFINIDO · DIRECCIÓN HACIA CANASTA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO
arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354876&token=0e77e14d-21af-46b7-a9b7-bbf2b01bd531

J1

J1 · ACCIÓN DE TIRO

1x1 de postes. El atacante controla el balón y realiza un reverso continuo hacia canasta. Durante el movimiento recibe un contacto ilegal por la espalda.

DECISIÓN ACCIÓN DE TIRO

J2

J2 · NO ACCIÓN DE TIRO

En transición, detrás de la línea de 3 puntos, el atacante recibe el balón pero no levanta balón, brazos ni hombros en un movimiento de lanzamiento.

DECISIÓN NO ACCIÓN DE TIRO

J3

J3 · ACCIÓN DE TIRO

En una penetración, la jugadora descansa el balón en la mano derecha al recibir el contacto y continúa el movimiento hacia canasta.

DECISIÓN ACCIÓN DE TIRO

J4

J4 · NO ACCIÓN DE TIRO

Contacto en pista trasera. No existe acción de tiro, salvo que se trate de un lanzamiento realizado en los últimos instantes del periodo o del reloj.

DECISIÓN NO ACCIÓN DE TIRO

J5

J5 · ACCIÓN DE TIRO

Lanzamiento a canasta. El defensor comete falta por detrás cuando el balón está controlado y el atacante levanta brazos y hombros para lanzar.

DECISIÓN ACCIÓN DE TIRO

01 ACCIÓN DE TIRO

CONTROL DEL BALÓN · MOVIMIENTO DEFINIDO · DIRECCIÓN HACIA CANASTA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354876&token=0e77e14d-21af-46b7-a9b7-bbf2b01bd531

J6

J6 · ACCIÓN DE TIRO

Penetración con balón controlado. Se produce un contacto ilegal y el atacante mantiene un movimiento continuo hacia canasta.

DECISIÓN ACCIÓN DE TIRO

J7

J7 · NO ACCIÓN DE TIRO

El atacante está driblando sin estar encarado hacia canasta. Tras el contacto controla el balón y lanza, pero no existe movimiento continuo ni lanzamiento en suspensión.

DECISIÓN NO ACCIÓN DE TIRO

02 CARGAS / DEFENSA ILEGAL

RESPONSABILIDAD DEL CONTACTO · POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354875&token=2acc215d-0f1c-4259-a7e4-c5e17cc641b6

J1

J1 · FALTA EN DEFENSA

Ayuda defensiva avanza hacia delante y provoca el contacto. Los defensores pueden desplazarse lateralmente o hacia atrás, pero no hacia delante para provocar el contacto.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J2

J2 · FALTA DE ATAQUE

En transición, el defensor establece una posición legal de defensa (PLD) y recibe el contacto en el torso. El atacante con control de balón no tiene derecho a tiempo y distancia.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J3

J3 · FALTA DE ATAQUE

En transición, la defensora se interpone y establece una posición legal de defensa sobre la atacante con balón.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J4

J4 · FALTA DE ATAQUE

Penetración. La ayuda defensiva se encuentra fuera del semicírculo y establece la PLD antes de que la atacante salte.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J5

J5 · FALTA DE ATAQUE

Ayuda defensiva fuera del semicírculo. La PLD se establece antes de que la atacante en el aire contacte con el suelo y cuando está preparada para ser defendida inmediatamente.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

02 CARGAS / DEFENSA ILEGAL

RESPONSABILIDAD DEL CONTACTO · POSICIÓN LEGAL DE DEFENSA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354875&token=2acc215d-0f1c-4259-a7e4-c5e17cc641b6

J6

J6 · FALTA DE ATAQUE

Penetración. La defensora establece la PLD fuera del semicírculo y la atacante carga con el torso durante el tiro.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J7

J7 · FALTA DE ATAQUE

En transición, el defensor se interpone con suficiente tiempo y distancia y establece la PLD. Ante mínima duda sobre la responsabilidad del contacto, se sanciona al defensor.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J8

J8 · FALTA DE ATAQUE

1x1 exterior. El defensor establece la PLD e intenta robar el balón, mientras el atacante invade el cilindro del defensor.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

03 CONTACTOS MARGINALES / NO SANCIONAR

RSBQ · CONTACTOS MÍNIMOS · ACCIONES NO DEFINITIVAS



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354899&token=9ff1a968-0d76-4836-887a-ef7b462c4792

J1

J1 · NO SANCIONAR

En transición, la acción está provocada por el atacante y no existe un contacto punible.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J2

J2 · NO SANCIONAR

Contraataque. Se produce un contacto mínimo que no afecta al ritmo, velocidad, equilibrio ni rapidez (RSBQ).

DECISIÓN NO SANCIONAR

J3

J3 · NO SANCIONAR

Penetración. El defensor establece la PLD y mantiene actividad legal. El contacto es marginal y no es responsable de una desventaja.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J4

J4 · NO SANCIONAR

En transición, la mano defensiva genera un contacto mínimo e intrascendente que no afecta al RSBQ.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J5

J5 · NO SANCIONAR

La ayuda defensiva saca el balón y posteriormente existe un contacto residual con el balón dividido. Las acciones que no son claras deben continuar.

DECISIÓN NO SANCIONAR

03 CONTACTOS MARGINALES / NO SANCIONAR

RSBQ · CONTACTOS MÍNIMOS · ACCIONES NO DEFINITIVAS



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354899&token=9ff1a968-0d76-4836-887a-ef7b462c4792

J6

J6 · NO SANCIONAR

Penetración. El defensor establece la PLD desde el inicio y el atacante fuerza o busca el contacto.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J7

J7 · NO SANCIONAR

Juego sin balón. Leve forcejeo de brazos sin afectar a la progresión, acompañado de sobreactuación.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J8

J8 · NO SANCIONAR

1x1 exterior. Mínimo tacleo que no afecta a la progresión ni a la libertad de movimiento.

DECISIÓN NO SANCIONAR

04 CONTROL DE PARTIDO

CONTROL DE JUGADORES · BANQUILLOS · COMPORTAMIENTO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354928&token=e738ce01-e5ff-47a1-8326-8a11893b53f1

J1

J1 · FT CATEGORÍA 1

Dos oponentes se encaran. Uno realiza un leve contacto y el otro responde con una caída teatral. Ambos deben recibir FT de categoría 1.

DECISIÓN FT CATEGORÍA 1

J2

J2 · FT CATEGORÍA 1 TIPO B

Acción fortuita correctamente dejada continuar. El banquillo permanece de pie con gestos inadecuados. Protesta directa y gestos directos contra el arbitraje: FT1 tipo B.

DECISIÓN FT CATEGORÍA 1 TIPO B

J3

J3 · FT CATEGORÍA 1

Se omite una falta en una penetración. Tras una primera protesta no sancionada, el jugador continúa la transición defensiva protestando de forma clara y ostensible.

DECISIÓN FT CATEGORÍA 1

J4

J4 · FT CATEGORÍA 1 TIPO C

El entrenador realiza comentarios y, posteriormente, quejas, gestos y aspavientos tras una penetración sin nada punible.

DECISIÓN FT CATEGORÍA 1 TIPO C

J5

J5 · FT CATEGORÍA 1

El defensor realiza una acción legal, encara al oponente y grita celebrando. La conducta debe sancionarse inmediatamente.

DECISIÓN FT CATEGORÍA 1

04 CONTROL DE PARTIDO

CONTROL DE JUGADORES · BANQUILLOS · COMPORTAMIENTO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354928&token=e738ce01-e5ff-47a1-8326-8a11893b53f1

J6

J6 · AVISO

Para retrasar un saque, una defensora sale del terreno mientras una oponente tiene el control del balón para sacar. Fuera de los últimos 2 minutos y sin aviso previo: detener, advertir al equipo y, si corresponde, nueva cuenta de 14 segundos. No FT2 directa.

DECISIÓN **AVISO / CONTROL**

J7

J7 · FT CATEGORÍA 2

Tras una canasta, el atacante coge el balón y lo pasa al árbitro, retrasando el saque. El equipo ya había sido advertido: FT de categoría 2.

DECISIÓN **FT CATEGORÍA 2**

J8

J8 · FT CATEGORÍA 1

Tras una canasta, el atacante realiza un gesto inadecuado dirigido a la grada.

DECISIÓN **FT CATEGORÍA 1**

J9

J9 · FT CATEGORÍA 1 + GD

Dos jugadoras se enfrentan verbalmente: ambas reciben FT1. Si continúan encaradas y con la conducta, segunda FT1 para cada una y GD.

DECISIÓN **FT CATEGORÍA 1 + GD**

10

J10 · FALTA DESCALIFICANTE

Defensor en juego sin balón agrede con el codo en la zona abdominal. La acción debe sancionarse inmediatamente como falta descalificante.

DECISIÓN **FALTA DESCALIFICANTE**

04 CONTROL DE PARTIDO

CONTROL DE JUGADORES · BANQUILLOS · COMPORTAMIENTO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=354928&token=e738ce01-e5ff-47a1-8326-8a11893b53f1

11

J11 · FLAGRANTE + FT1

El defensor comete una falta sin esfuerzo legítimo por jugar el balón, golpeando directamente. El atacante reacciona encarando. Se sanciona la falta flagrante y la FT1 correspondiente.

DECISIÓN FLAGRANTE + FT1

05 FALTA DISRUPTIVA

NUEVAS REGLAS FIBA · INTERRUPCIÓN TÁCTICA DEL JUEGO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO
arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=357391&token=8024c6c7-f79d-45d5-b4ff-b55e5765a6e8

J1

J1 · FALTA DISRUPTIVA

En transición, el defensor no realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón y corta la progresión del atacante mediante un contacto lateral sobre este.

DECISIÓN FALTA DISRUPTIVA

J2

J2 · FALTA DISRUPTIVA

En transición, el defensor corta la transición del atacante sin realizar un esfuerzo por jugar el balón, agarrando su cuerpo.

DECISIÓN FALTA DISRUPTIVA

J3

J3 · FALTA DISRUPTIVA

En transición, el defensor inicialmente establece PLD, pero al ser rebasado no realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón y corta la progresión mediante contacto lateral.

DECISIÓN FALTA DISRUPTIVA

J4

J4 · FALTA NORMAL

Final de partido. El defensor comete una falta rápida para detener el reloj realizando un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

DECISIÓN FALTA NORMAL

J5

J5 · FALTA DISRUPTIVA

Final de partido. Primero se omite una flagrante cuando la defensora agarra la camiseta y tira de ella afectando a la progresión. Después se produce una falta rápida por detrás sin esfuerzo legítimo por jugar el balón: disruptiva.

DECISIÓN FALTA DISRUPTIVA

06 FALTAS FLAGRANTES

NUEVAS REGLAS FIBA · MAYOR GRAVEDAD, PELIGRO Y PROTECCIÓN



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO
arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=355355&token=c008deca-a99e-4e7d-8ee6-779903317fb0

J1

J1 · FLAGRANTE

En una penetración, el defensor, al caer, agarra el brazo del atacante y tira de él sin realizar un esfuerzo legítimo por jugar el balón.

DECISIÓN FLAGRANTE

J2

J2 · FLAGRANTE

Bajo el cesto, el defensor situado por detrás, sin posibilidad de jugar el balón, golpea o agarra el hombro del atacante cuando este salta.

DECISIÓN FLAGRANTE

J3

J3 · FLAGRANTE

En un lanzamiento exterior, el defensor avanza sin saltar y ocupa el espacio de caída del lanzador, provocando un contacto peligroso.

DECISIÓN FLAGRANTE

J4

J4 · FLAGRANTE

Misma situación: en un lanzamiento exterior, el defensor avanza sin saltar y ocupa el espacio de caída del lanzador, generando un contacto peligroso.

DECISIÓN FLAGRANTE

J5

J5 · PERSONAL + FLAGRANTE

Juego sin balón. La defensora agarra y restringe la libertad de la atacante. Posteriormente la atacante reacciona con el brazo fuera del cilindro y golpea excesivamente el rostro. Penalizar las acciones en el orden en que suceden.

DECISIÓN PERSONAL + FLAGRANTE

07 JUEGO SIN BALÓN Y LIMPIAR EL JUEGO

LIBERTAD DE MOVIMIENTO · CONTACTOS SIN BALÓN · ACCIÓN INMEDIATA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=355727&token=5625df83-ece2-48e9-9139-02109cc2425d

J1

J1 · FALTA DE ATAQUE

Lucha por posición de poste. El atacante agarra con el brazo derecho y restringe a la defensora, impidiéndole llegar al balón.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J2

J2 · FALTA DE ATAQUE

El atacante empuja con ambas manos a la defensora, que posteriormente contacta con la jugadora atacante del bloqueo indirecto. Debe sancionarse la acción inicial.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J3

J3 · FALTA EN DEFENSA

Tras un bloqueo directo, el jugador continúa su progresión y el defensor realiza un body check fuera del campo de visión, sin tiempo y distancia, afectando a la progresión.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J4

J4 · FALTA EN DEFENSA

Tras bloqueo directo y cambio defensivo, la defensora utiliza ambas manos para restringir la progresión de la atacante en la continuación.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J5

J5 · FALTA EN DEFENSA

El bloqueador es empujado por su defensor y, como consecuencia, provoca contacto con otro defensor. Se sanciona al defensor que empuja.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

07 JUEGO SIN BALÓN Y LIMPIAR EL JUEGO

LIBERTAD DE MOVIMIENTO · CONTACTOS SIN BALÓN · ACCIÓN INMEDIATA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=355727&token=5625df83-ece2-48e9-9139-02109cc2425d

J6

J6 · FALTA DE ATAQUE

Para recibir el balón, el atacante invade y empuja con su cuerpo al defensor, provocando una clara desventaja.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J7

J7 · FALTA EN DEFENSA

En juego sin balón, la jugadora que salta en ayuda empuja con ambos brazos, desequilibrando y restringiendo la libertad de movimiento de la atacante.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J8

J8 · FALTA EN DEFENSA

Juego sin balón. La jugadora defensora agarra y restringe la progresión del atacante. Las manos que sujetan y afectan a la libertad de movimiento deben sancionarse inmediatamente.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J9

J9 · FALTA EN DEFENSA

Body check del defensor que salta hacia la progresión del atacante sin balón sin tiempo y distancia, afectando a su progresión.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

08 PANTALLAS

PANTALLA LEGAL · MOVIMIENTO · TIEMPO Y DISTANCIA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356796&token=cb01d4df-fc4a-40d8-a1ee-4d7b6495067c

J1

J1 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo directo. El jugador que realiza la pantalla se desplaza sin llegar a estar estático y provoca un contacto con su pierna y cadera con el jugador defensor, afectando a su progresión.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J2

J2 · FALTA EN DEFENSA

El jugador que realiza el bloqueo directo está en movimiento al contactar con el defensor, pero el movimiento de la pantalla viene provocado al ser empujado por su defensor. El contacto es leve pero genera mucha desventaja al atacante.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J3

J3 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo directo. El atacante realiza inicialmente una pantalla legal, pero tras el primer contacto se desplaza y arrastra al defensor, impidiéndole continuar con su libertad de movimiento.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J4

J4 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo indirecto ciego. La jugadora establece la pantalla fuera del campo de visión de la defensora, sin tiempo y distancia, y provoca un contacto con su pierna derecha que genera una clara desventaja y caída.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J5

J5 · FALTA EN DEFENSA

Situación de mano a mano. El jugador atacante realiza una pantalla legal y el defensor, al contactar con ella, la agarra y tira de ella haciendo que ambos caigan al suelo.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

08 PANTALLAS

PANTALLA LEGAL · MOVIMIENTO · TIEMPO Y DISTANCIA



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356796&token=cb01d4df-fc4a-40d8-a1ee-4d7b6495067c

J6

J6 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo indirecto. La atacante realiza la pantalla en movimiento sin conceder tiempo y distancia, ocasionando un contacto con la defensora del cual es responsable y haciendo que ambas caigan al suelo.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J7

J7 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo indirecto donde la jugadora que establece la pantalla avanza y provoca un contacto sin conceder tiempo y distancia a la defensora, afectando a su progresión defensiva.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

J8

J8 · FALTA DE ATAQUE

Bloqueo indirecto donde la jugadora que establece la pantalla se mueve y, sin dar tiempo y distancia, ocasiona un contacto que genera una clara desventaja sobre la progresión de la defensora.

DECISIÓN FALTA DE ATAQUE

09 PROTECCIÓN DE LANZADORES

PROTEGER EL ESPACIO DE CAÍDA · CONTACTO EN EL TIRO



ESCANEAR PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356808&token=48e7e02f-eda5-4c0a-a26f-fa625e45714d

J1

J1 · FALTA EN DEFENSA

Tiro exterior. El defensor salta hacia delante e invade el cilindro del lanzador, provocando contacto y desventaja.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J2

J2 · FALTA EN DEFENSA

Situación de poste. La ayuda defensiva contacta con la cadera o pierna de la lanzadora y provoca desequilibrio.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J3

J3 · FALTA EN DEFENSA

Tiro exterior. El defensor llega tarde por detrás y el contacto corporal desequilibra a la lanzadora.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J4

J4 · FALTA EN DEFENSA

Tiro exterior. El defensor avanza y ocupa el espacio de caída de la lanzadora.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J5

J5 · FALTA EN DEFENSA

Poste. La atacante gira para tirar y la defensora saca el brazo izquierdo fuera de su cilindro, provocando contacto.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

09 PROTECCIÓN DE LANZADORES

PROTEGER EL ESPACIO DE CAÍDA · CONTACTO EN EL TIRO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356808&token=48e7e02f-eda5-4c0a-a26f-fa625e45714d

J6

J6 · FALTA EN DEFENSA

Penetración. Después del tiro, el defensor intenta taponar, avanza y cae sobre la atacante, provocando su caída.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J7

J7 · FALTA DEL LANZADOR

Tiro exterior. La lanzadora saca la pierna derecha fuera de su cilindro y contacta con el defensor, perdiendo el equilibrio y cayendo.

DECISIÓN FALTA DEL LANZADOR

J8

J8 · FALTA EN DEFENSA

Penetración. El defensor mantiene la PLD pero, al producirse el tiro, saca los brazos fuera del cilindro y provoca contacto y desventaja.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J9

J9 · FALTA EN DEFENSA

Misma situación que J5: la atacante gira a tiro y la defensora saca el brazo izquierdo fuera de su cilindro, provocando contacto.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

10

J10 · FALTA EN DEFENSA

Misma situación que J4: en un tiro exterior, el defensor avanza y ocupa el espacio de caída de la lanzadora.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

09 PROTECCIÓN DE LANZADORES

PROTEGER EL ESPACIO DE CAÍDA · CONTACTO EN EL TIRO



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VÍDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356808&token=48e7e02f-eda5-4c0a-a26f-fa625e45714d

11

J11 · FALTA EN DEFENSA

Tiro exterior. La defensora salta para defender y cae en el espacio de caída, pisando a la lanzadora. Si salta para defender y existe contacto de pies, es falta normal, a diferencia de avanzar sin intentar saltar.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

10 VIOLACIONES

3 SEGUNDOS · AVANCE ILEGAL · PIE DE PIVOT



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356814&token=c396014f-de1e-4efc-9f85-ca1633fa374e

J1

J1 · 3 SEGUNDOS

El jugador entra en la zona restringida y, transcurridos 3 segundos, intenta salir pero no consigue tener ambos pies fuera. La cuenta continúa y se produce violación.

DECISIÓN 3 SEGUNDOS

J2

J2 · AVANCE ILEGAL

Recibe con ambos pies en el aire, cae primero con el pie derecho como pie de pivot y posteriormente levanta ese pie para girar o iniciar el regate.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J3

J3 · AVANCE ILEGAL

En penetración, arrastra o controla el balón con el pie izquierdo apoyado y posteriormente realiza tres apoyos.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J4

J4 · AVANCE ILEGAL

Misma situación: en penetración, arrastra o controla el balón con el pie izquierdo apoyado y posteriormente realiza tres apoyos.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J5

J5 · AVANCE ILEGAL

Recepción exterior. Realiza dos apoyos consecutivos con el pie izquierdo y posteriormente arrastra ambos pies.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

10 VIOLACIONES

3 SEGUNDOS · AVANCE ILEGAL · PIE DE PIVOT



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO
arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356814&token=c396014f-de1e-4efc-9f85-ca1633fa374e

J6

J6 · AVANCE ILEGAL

El pie izquierdo actúa como pie de pivot y se levanta antes de iniciar el dribbling.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J7

J7 · AVANCE ILEGAL

Durante el dribbling, controla el balón con el pie derecho apoyado, salta sobre él y vuelve a caer con el mismo pie: dos apoyos consecutivos sobre el mismo pie.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J8

J8 · AVANCE ILEGAL

Recibe y controla el balón con ambos pies en el suelo, mueve ambos y termina pivotando.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

J9

J9 · AVANCE ILEGAL

Controla el balón con ambos pies en el suelo y realiza tres apoyos adicionales antes de iniciar el dribbling.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

10

J10 · AVANCE ILEGAL

Controla el balón con el pie derecho, salta y vuelve a apoyar el mismo pie.

DECISIÓN AVANCE ILEGAL

10 VIOLACIONES

3 SEGUNDOS · AVANCE ILEGAL · PIE DE PIVOT



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO
arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=356814&token=c396014f-de1e-4efc-9f85-ca1633fa374e

11

J11 · 3 SEGUNDOS

Entra en la zona y, tras 3 segundos, intenta salir pero no consigue que ambos pies estén fuera. Se sanciona violación de 3 segundos.
DECISIÓN 3 SEGUNDOS

11 SIMULACIONES

CONTACTO REAL · EXAGERACIÓN · NO SIMULACIÓN



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=357861&token=07e31c49-6e1d-493c-a31a-f986d6619030

J1

J1 · FALTA EN DEFENSA

Situación donde el jugador defensor avanza hacia el atacante en dribling sin llegar a obtener PLD y que cuando nota el contacto se deja caer. El contacto al afectar a la progresión del jugador con balón se debe sancionar como falta al defensor al existir un contacto que provoca desventaja.

DECISIÓN FALTA EN DEFENSA

J2

J2 · NO SANCIONAR

Situación de bloqueo directo, donde la jugador que establece la pantalla está estática y concede tiempo y distancia a la defensora, la cual en lugar de intentar esquivar la pantalla continua y choca sobre la atacante cayendo al suelo y sin que provoque desventaja a la jugador atacante. Correctamente se deja continuar el juego.

DECISIÓN NO SANCIONAR

J3

J3 · SIMULACIÓN

Simulación defensiva, el jugador defensor al pasar la pantalla extira su brazo derecho para rodear a la pantalla e intentar simular un contacto ulegal por parte del atacante. Este tipo de acciones donde los defensores sacan parte de su cuerpo fuera del cilindro para provocar o exagerar el contacto se deben valorar como simulación.

DECISIÓN SIMULACIÓN

J4

J4 · SIMULACIÓN

Acción de lanzamiento exterior donde el lanzador abre su pierna derecha fuera de su cilindro y contacta con el defensor sin que le llegue a provocar desventaja a este. Simulación del lanzador.

DECISIÓN SIMULACIÓN

J5

J5 · SIMULACIÓN

Acción de 1x1 en el juego de postes, donde el jugador defensor al notar el contacto del atacante exagera y se deja caer para intentar simular una falta de ataque.

DECISIÓN SIMULACIÓN

11 SIMULACIONES

CONTACTO REAL · EXAGERACIÓN · NO SIMULACIÓN



ESCANEA PARA VER EL CRITERIO

VIDEO COMPLETO DEL CRITERIO

arbitrosfeb.scoreplay.io/link?id=357861&token=07e31c49-6e1d-493c-a31a-f986d6619030

J6

J6 · SIMULACIÓN

Situación de lanzamiento exterior donde el lanzador cuando está cerca del jugador defensor exagera y abre sus piernas fuera de su cilindro provocando un contacto sobre el defensor que no le genera desventaja a este. Por lo que situaciones de simulación con contacto que no provocan desventaja se deben arbitrar como simulación.

DECISIÓN SIMULACIÓN

J7

J7 · SIMULACIÓN

Situación de penetración a cesto donde el jugador defensor al notar un mínimo contacto se deja caer al suelo para intentar simular una falta de ataque.

DECISIÓN SIMULACIÓN

J8

J8 · NO SIMULACION

Situación donde el jugador atacante en progresión recibe el balón en movimiento y se levanta directamente para lanzar a cesto cayendo al suelo dentro del movimiento natural del lanzamiento. Los jugadores lanzadores tienen derecho a poder caer al suelo dentro de un movimiento propio con el objeto de poder evitar algún tipo de lesión.

DECISIÓN NO SIMULACION