



## COSAS QUE COMPROBAR ANTES DE INICIARSE EL PARTIDO

En relación a los acuerdos tomados en la reunión del día 27.10.13 se acuerda la práctica de las siguientes directrices por parte de los oficiales de mesa en todos los partidos.

### EL ANOTADOR

1. El anotador recogerá las licencias y los trípticos correspondientes lo antes posible. Es recomendable que al menos sea 20' antes del inicio del partido.
2. Cualquier anomalía con la identificación de los jugadores se comunicará lo antes posible al árbitro principal.
3. 10' Antes del inicio del encuentro se le pedirá al entrenador local que informe de los cinco jugadores que comenzarán el partido y asigne un capitán. Después hará lo correspondiente el entrenador del equipo visitante.

### EL CRONOMETRADOR comprobará:

4. Que los dispositivos se encuentren bien conectados y en caso de duda lo comunicará. NUNCA intentará solucionarlo por su cuenta.
5. El subir/bajar 1 minuto
6. El subir/bajar 1 segundo
7. El subir/bajar 0.5 segundos
8. El subir/bajar faltas de jugador/equipo
9. El subir/bajar tiempos muertos de equipo
10. El parar y hacer uso de la bocina al mismo tiempo
11. Si el reloj se detiene cuando suena la bocina de 24''
12. Si suena la bocina al terminar el tiempo

### EL OPERADOR DE 24'' comprobará:

13. Iniciar la cuenta
14. Parar la cuenta
15. Reiniciar la cuenta a 24''
16. Reiniciar la cuenta a 14''. En caso de no estar adaptado, practicar el bajar a 14''.
17. El subir/bajar 1''
18. Si el dispositivo baja instantáneamente de 24 a 23, o tarda un tiempo determinado
19. Si el dispositivo al llegar a 0'' suena instantáneamente o tarda un tiempo determinado
20. Si el reloj se detiene cuando suena la bocina de 24''