Julio 2016

Manual Cántabro de Oficiales de Mesa

FEDERACIÓN CANTABRA DE BALONCESTO

Coordinadores de Formación
COMITÉ CÁNTABRO DE ARBITROS Y OFICIALES DE MESA

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 2

1.1 ¿Cuál es mi sitio en la mesa de oficiales? 2

1.2 Pre-Partido 2

2. ANOTADOR 5

2.1 Antes del partido 5

2.2 Durante el partido 11

2.3 Durante intervalos de juego 25

2.4 Después del tiempo de juego 27

3. CRONOMETRADOR 30

3.1 Antes del partido 30

3.2 Durante el partido 31

3.3 Durante intervalos de juego 40

3.4 Después del tiempo de juego 41

4. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO 42

4.1 Antes del partido 42

4.2 Durante el partido 42

4.3 Durante intervalos de juego 44

5. SITUACIONES DE MENOS DE TRES OFICIALES 45

5.1 Partidos con un oficial 45

5.2 Partidos con dos oficiales 46

6. SEÑALIZACIÓN CON LOS ARBITROS 47

7. ANEXOS 53

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ¿Cuál es mi sitio en la mesa de oficiales?

Los árbitros son un árbitro principal y un árbitro auxiliar, que serán asistidos por los oficiales de mesa: un anotador, un cronometrador y un operador de reloj de lanzamiento.

En algunos casos se presentarán encuentros con un solo árbitro (árbitro principal) y asistidos por dos oficiales de mesa: un anotador y un operador de reloj de lanzamiento.

- En partidos con DOS oficiales, se colocarán indistintamente.

Si los aparatos o cables dificultan esta posición, los oficiales de mesa podrán colocarse de la manera más eficiente.

1.2 Pre-Partido

El llamado pre-partido comienza cuando los oficiales de mesa reciben la **designación** (miércoles o jueves). En ese momento, hay que analizar el posible desplazamiento, ver las personas con las que se va a compartir el equipo arbitral y analizar la trascendencia del partido teniendo en cuenta que todos los encuentros son importantes.

PREPARACIÓN

Los oficiales de mesa deben cuidar su imagen llevando el polo o sudadera, mostrando así su profesionalidad, lo que ayuda a ganar respeto. Los oficiales de mesa, al igual que los árbitros, son los representantes del Comité y la Federación, dentro del terreno de juego. Las palabras, la forma de vestir y el comportamiento serán seguidos con suma atención por parte de todos los participantes, por lo que hay que ir iguales y unificados. También deben disponer del material necesario para realizar su labor: bolígrafos (negros, azules y rojos), calcos (azules o negros), una regla, papel en blanco para notas, un silbato y un cronómetro. Es recomendable llevar consigo el Manual del Oficial de Mesa y las Reglas de Juego, así como la normativa propia de cada competición.

LLEGADA A LAS INSTALACIONES

La puntualidad es un aspecto imprescindible para la buena labor del equipo arbitral. Si los componentes del equipo arbitral no acuden juntos al partido, es conveniente que la llegada a las instalaciones sea a la misma hora, siendo el límite:

Categoría Nacional (*1ª DIV. FEM. - 1ª DIV. MASC. - CTOS DE ESPAÑA y FASES FINALES "Cadetes y superiores"*)

•Se debe llegar al menos 45 minutos antes del comienzo del partido (35 minutos si viene de otro partido).

Categoría Autonómica (*2ª DIV. MASC. - 2ª DIV. FEM. - JUNIOR MASC., JUNIOR FEM. y FASES FINALES "Infantiles e inferiores"*)

•Se debe llegar al menos 35 minutos antes del comienzo del partido.

Categoría Escolar (*CADETE - INFANTIL - PREINFANTIL - MINIBASQUET*)

•Se debe llegar al menos 20 minutos antes del comienzo del partido.

CHARLA PRE-PARTIDO

Una vez ubicados en la propia mesa de oficiales o en un vestuario, se debe realizar una pequeña charla para preparar adecuadamente las tareas encomendadas, formar un equipo y reforzar la unidad. En ella se abordarán los siguientes puntos:

- Hora de inicio de partido. Siempre que exista la posibilidad, debe llevarse la cuenta del intervalo previo al inicio del encuentro en el marcador, 20 minutos (no más). Acordad el procedimiento con los árbitros.
- Cambios recientes de las reglas e interpretaciones oficiales.
- Características del partido: grado de dificultad, factores externos e internos del encuentro, situación en la liga, categoría…
- Coordinación del procedimiento a seguir: tiempos muertos, sustituciones, final de la cuenta de 24 segundos…
- Situaciones especiales de las instalaciones.
- Método de comunicación tanto con los árbitros como con los otros oficiales de mesa.
- Resolución de posibles dudas.
- Ponerse de acuerdo con la vestimenta a utilizar, polo o sudadera. La normativa indica que de Octubre a Abril se pondrá la sudadera y de Mayo a Septiembre el polo.

DEBERES EN EL PRE-PARTIDO

- Si el equipo no ha dado las licencias al menos 20 minutos antes de la hora de comienzo del partido, se las pediremos.
- Revisión de las licencias, trípticos o demás documentos para preparar la inscripción en el acta.
- Notificar al árbitro principal los posibles problemas con las licencias de los equipos.
- Identificar a todo el personal de banquillo de los equipos: entrenadores, jugadores, acompañantes de equipo.
- Identificación del delegado de campo, si lo hay.
- Comprobación del correcto funcionamiento de los aparatos. *Seguir hoja Anexo 1.*
- Verificación del resto de equipamiento: tablillas de faltas de jugador, señales de faltas de equipo, marcadores…
- El cronómetro debe ponerse en marcha 20 minutos antes del inicio del partido, tal y como se haya acordado con ellos.
- Guardar el balón de juego en caso de que se encuentre en la mesa de oficiales o lo dejen los árbitros.
- Se aconseja solicitar los quintetos iniciales 15 minutos antes del inicio del partido. Primero al equipo local y después al visitante.
- Avisar al árbitro cuando queden 3 y 1:30 minutos.

2. ANOTADOR

2.1 Antes del partido

El anotador se encarga principalmente de la confección del acta, anotando todos los hechos relevantes que han de quedar reflejados en ella. También es responsable de comunicar las solicitudes de sustituciones y tiempos muertos, aunque esta labor suele repartirse entre todos demás oficiales de mesa.

DISPOSICIÓN DE MATERIAL

El anotador ha de controlar en todo momento el material con el que ha de trabajar. Por ello, en primer lugar habrá que asegurarse de disponer de bolígrafos negros, azules y rojos, calcos azules o negros, una regla, papel en blanco para notas, un cronómetro, un silbato, reglamentos y manuales.

EL ACTA

Además, el equipo local ha de facilitar el acta reglamentaria para la competición del partido que se va disputar. No obstante, es recomendable llevar al menos un juego de actas de esa competición.

ORIGINAL BLANCO	Federación Cántabra de Baloncesto
COPIA ROSA	Equipo Ganador
COPIA AMARILLA	Equipo Perdedor

El acta se debe rellenar en letras MAYÚSCULAS y en dos colores diferentes: uno para el primer y el tercer periodo (rojo), y otro para el segundo y cuarto periodo (azul o negro). El primer periodo extra se inscribirá en rojo, el segundo en negro o azul, y así sucesivamente.

> *En el caso del acta ALEVÍN/BENJAMÍN los colores serán tres: rojo para el primer y cuarto periodo, negro para el segundo y quinto periodo y azul para el tercero y sexto cuarto.*

Todos los datos del partido (encabezamiento, equipos, equipo arbitral…) se registrarán en azul o negro.

CONFECCIÓN DEL ACTA

Encabezamiento

Al menos 20 minutos antes del inicio del partido, el anotador preparará el acta, inscribiendo en color azul o negro:

- Los nombres de los dos equipos en el encabezamiento. El primer equipo, “A”, será siempre el equipo local -en el caso de los torneos o de los partidos disputados en campo neutral será el mencionado en primer lugar en la designación- y el segundo equipo será el equipo “B”. Debe aparecer el nombre completo del equipo, también en los casos en los que lleve incluido el nombre del patrocinador.

- El Encuentro. Masculino: MASC. o Femenino: FEM.

- La Categoría:

Primera División Femenina: 1ª DIV.
Senior Autonómica: SEN. o AUT.
Junior: JUN.
Cadete: CAD.
Infantil: INF.
Alevín: ALV.
Benjamín: BEN.

En el caso de acta ALEVÍN/BENJAMÍN estos dos términos serán juntados en el apartado Competición donde se pondrá primero la categoría y después el encuentro.

- El Grupo o Nivel: 1ª, 2ª o 3ª

- La Localidad donde se disputa el partido. *En algunas actas también habrá que poner el nombre del Campo donde se disputa el partido.*

- La Fecha, con el formato de dos dígitos separados por punto: DD.MM.AA

- La Hora, con el formato 24:00.

- El nombre de los árbitros, con el formato: Apellido (si es compuesto o muy largo, se pueden utilizar abreviaturas), Inicial del nombre y tres últimos dígitos del DNI entre paréntesis. No es necesario alinear los números de licencia.

- Se procederá a inscribir el nombre de los oficiales de mesa al pie del acta, siguiendo el mismo procedimiento que con los árbitros. No es necesario alinear los números de licencia.

FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

CASTRO BASKET contra VENTANAS ARSAN ESTELA

Encuentro MASC. Categoría JUN. Grupo 1ª
Localidad CASTRO URDIALES Arb. Principal TANAKO, M. (409)
Fecha 19.10.08 Hora 12:00 Arb. Auxiliar

Componentes de los equipos

El anotador inscribirá a continuación todos los nombres de los componentes de los equipos que tengan espacio reservado en el acta, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.

- El número máximo de jugadores inscritos será de doce (**excepto en competiciones o partidos donde esté permitido un número mayor*).

- Los datos de los jugadores saldrán de las licencias federativas, o en su defecto de cualquier documento oficial (considerándose como tales única y exclusivamente los originales de los Documentos Nacionales de Identidad, el Pasaporte y el permiso de conducción de la Unión Europea).

- En cuanto a los jugadores vinculados, el árbitro principal (aunque en un primer momento lo suele hacer el anotador) comprobará el documento de vinculación, el Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción, y la licencia federativa.

- Durante las dos primeras jornadas de liga será posible presentar en lugar de las licencias federativas, la relación de jugadores.

- En la primera columna, se escriben las tres últimas cifras de la licencia de cada jugador o del D.N.I. en caso de no presentar licencia.

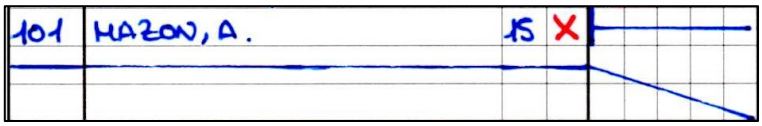
- Si un club tiene dos o más equipos de una misma edad, podrá alinear jugadores de categoría inferior, lo que deberá indicarse con (Jr.) si es Junior, (JV) si es Junior Vinculado y (Re) si es Refuerzo (jugadores del mismo club y edad y categoría inferior). Un club también podrá vincular a su equipo de categoría superior con un solo equipo inscrito en otra competición siempre que pertenezca a distintos clubes, lo que deberá indicarse con una (V).

> *En caso de categorías inferiores se indicara con Ca. o Cd. si es Cadete, CV si es Cadete Vinculado, In. si es Infantil, IV si es Infantil Vinculado, Al. si es Alevín, AV si es Alevín Vinculado, Be. o Bn. si es Benjamín y BV si es Benjamín Vinculado.*

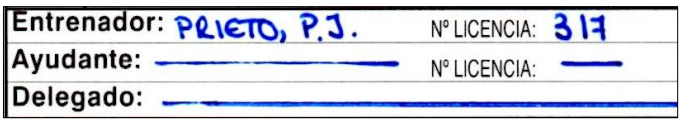
Jr	453	DIAZ, S.	10						
Re	454	RODRIGUEZ, H.	11						
V	172	SORIA, A.	12						
JV	249	MONTES, F.	13						

- En la segunda columna, y con un espacio desde la línea vertical, el primer apellido, separado por una coma de las iniciales de cada jugador, terminadas en punto. No es necesario alinear las iniciales del nombre. Se indicará el capitán del equipo inscribiendo (CAP) inmediatamente después de su nombre, no al final del recuadro.

- En la tercera columna, el número que el jugador llevará durante el partido. Los números permitidos son del 0 al 99, incluyendo el 00. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, se anularán los espacios restantes con una línea horizontal UNA VEZ QUE SE HA INICIADO EL PARTIDO (con el fin de adecuarnos a la interpretación que permite incluir jugadores en acta hasta ese momento). Si es más de un jugador, la línea horizontal llegará hasta la primera casilla de falta de jugador y continuará en diagonal hasta la última casilla.



- En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, se anotará el apellido, la inicial y los tres últimos dígitos de la licencia entre paréntesis del entrenador del equipo, del ayudante de entrenador y del delegado de equipo; anulando los espacios que no se ocupen.



- El equipo local debe aportar la licencia de Delegado de Campo. Esta licencia se expide al Club, y habilita a desempeñar esta labor en todos los equipos de ese mismo club *(*en algunas competiciones autonómicas no es necesario que haya un delegado de campo; en otras, basta con presentar el DNI).*

CONFIRMACÍON Y FIRMA DE LOS ENTRENADORES

Al menos diez minutos antes del comienzo del partido, los entrenadores:

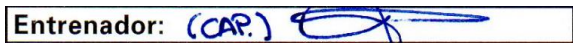
- Confirmarán su acuerdo con los nombres de los jugadores y sus números correspondientes; y del entrenador y entrenador ayudante inscritos en el acta.

- Indicarán los cinco jugadores que van a comenzar el partido, que se marcarán con una pequeña "x" al lado del jugador en la columna de entradas.

> *En el caso de los actas ALEVÍN/BENJAMÍN e INFANTIL el quinteto se marcará al comienzo de cada cuarto en el color correspondiente.*

- Firmarán el acta. Es aconsejable pedir al entrenador que revise la lista de jugadores inscritos en el acta para evitar posibles errores.

El entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información y comprobar los datos inscritos. Si el entrenador o su ayudante no están presentes en el momento de ser requerido para firmar el acta, y el capitán tiene que actuar como entrenador, si estos llegan con posterioridad podrán desempeñar sus funciones, siempre y cuando estuvieran inscritos en el acta, reflejando esta incidencia al dorso. En el caso de no tener entrenador ni ayudante, el capitán es el responsable del equipo, por lo que firmará su consentimiento en la casilla reservada al entrenador después de la palabra "CAP".



Si en el momento de la firma por parte del capitán o del segundo entrenador, no se ha presentado la licencia ni la autorización del entrenador, este no podrá desarrollar sus funciones si llega posteriormente, aunque traiga su licencia.

- Cuando los cinco jugadores de cada equipo que van a comenzar el partido se dirijan al terreno de juego, antes del salto inicial, se deben confirmar visualmente los quintetos iniciales, y el anotador rodeará con un círculo rojo las "x" anotadas.

> *En el caso de los actas ALEVÍN/BENJAMÍN e INFANTIL no se hará este procedimiento.*

- En el caso de que el quinteto inicial no corresponda con el facilitado por el entrenador, se avisará a los árbitros. El jugador deberá ser sustituido por el indicado en su momento por el entrenador si el error se descubre antes del comienzo del juego.

> Si se descubre después del comienzo del juego (algo que siempre ha de evitarse, comprobando bien los jugadores que están en pista antes de realizar la señal a los árbitros de que todo está en orden), el error se ignora, el juego continúa y se debe rectificar el acta.

Situaciones

Si por error se omite la inscripción de un jugador que aparece en la lista presentada por el entrenador o su representante, podrá incluirse únicamente si se descubre este hecho antes del comienzo del partido. Una vez comenzado ese jugador no podrá formar parte del partido.

Durante el partido, el anotador trazará una pequeña "x" (sin círculo), con el color de bolígrafo que se esté empleando en ese momento, en la casilla de entrada correspondiente, siempre que un jugador se incorpore por primera vez al partido.

> *En el caso de los actas ALEVÍN/BENJAMÍN e INFANTIL al no permitirse cambios hasta el último cuarto, si es necesario cambiar a algún jugador por lesión, quinta falta o descalificación, se redondeará el jugador que entra nuevo.*

Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesionarse. En tal caso, los contrarios tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores si así lo desean. Esta circunstancia se informará al dorso del acta, sin necesidad de corregirla en el anverso. Este mismo proceso se sigue en caso de que deba sustituirse a un jugador por lesión ENTRE TIROS LIBRES.

En caso de que los números de los jugadores no se correspondan con los que aparecen en sus camisetas, se podrá corregir en cualquier momento del partido, siempre y cuando no se detenga el juego en una acción que coloque en desventaja a alguno de los equipos.

2.2 Durante el partido.

EL ACTA. LOS MODELOS DE LA FCB.

MODELO DE ACTA FEDERADA, JUNIOR Y CADETE

FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

_____ contra _____

Encuentro _____ Categoría _____ Grupo _____

Localidad _____ Arb. Principal _____

Fecha _____ Hora _____ Arb. Auxiliar _____

Equipo A: _____

Tiempo muerto — Faltas de equipo

1ªP ☐☐ Periodo ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

2ªP ☐☐☐ Periodo ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

☐☐☐ Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5

Entrenador: Nº LICENCIA:

Ayudante: Nº LICENCIA:

Delegado:

Equipo B: _____

Tiempo muerto — Faltas de equipo

1ªP ☐☐ Periodo ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

2ªP ☐☐☐ Periodo ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

☐☐☐ Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5

Entrenador: Nº LICENCIA:

Ayudante: Nº LICENCIA:

Delegado:

TANTEO ARRASTRADO

PRIMER TIEMPO	SEGUNDO TIEMPO	TERCER TIEMPO	CUARTO TIEMPO	PERIODOS EXTRA
M	M	M	M	M

Tanteos: Periodo ① A ____ B ____ ② A ____ B ____

Periodo ③ A ____ B ____ ④ A ____ B ____

Periodos extra A ____ B ____

Tanteo final: Equipo A _____ Equipo B _____

Equipo vencedor: _____

Anotador: _____

Cronometrador: _____

Operador 24'': _____

Arb. Principal: _____

Arb. Auxiliar: _____

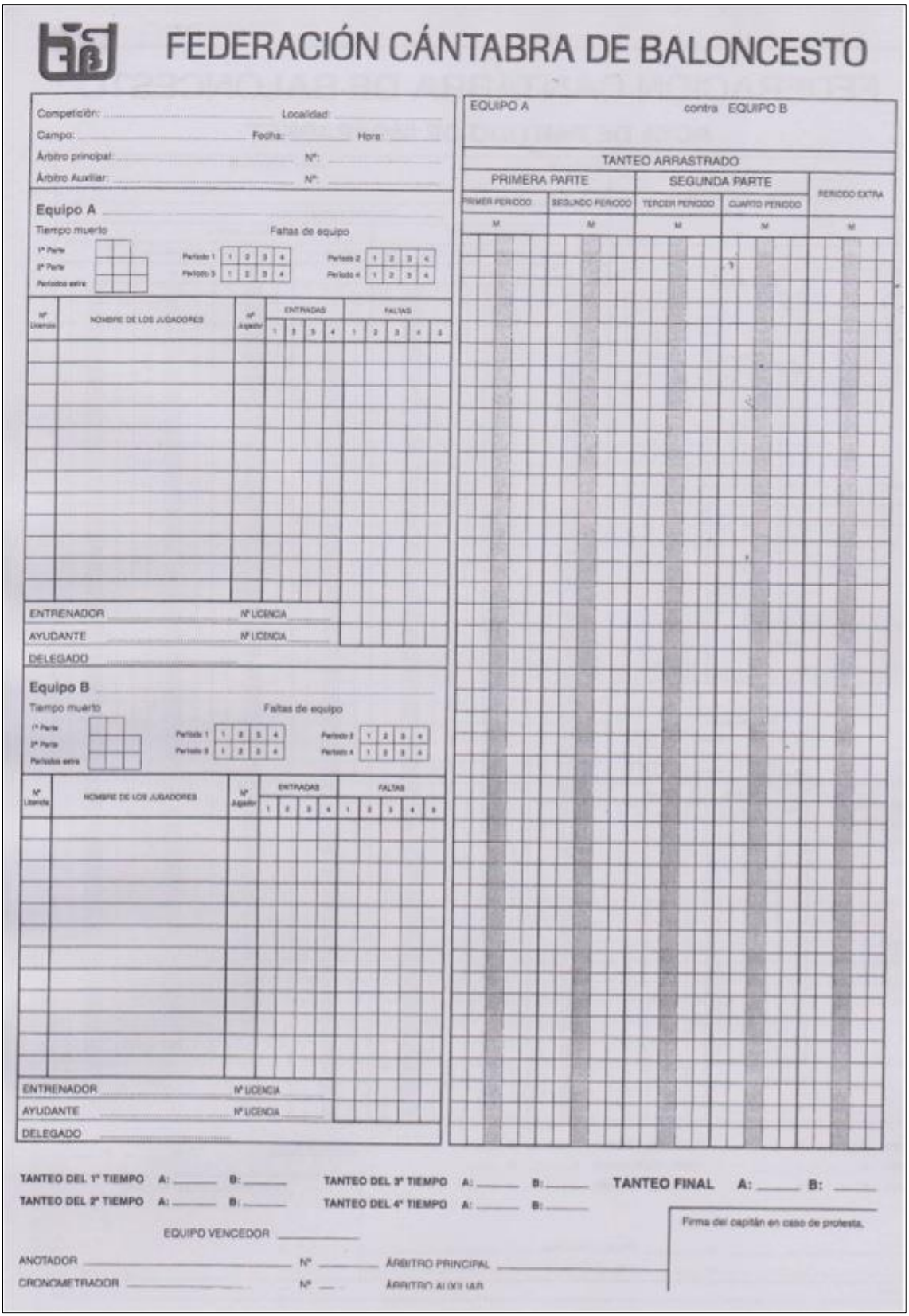
Firma del capitán en caso de protesta: _____

Delegado de campo:

En competición escolar comunicar el resultado al finalizar el partido. Teléf.: 942 079 677 - E-mail: fcbaloncesto@gmail.com

BLANCA: Para Federación Cántabra - ROSA: Para equipo ganador - AMARILLA: Para equipo perdedor.

MODELO DE ACTA INFANTIL



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

Competición: ..... Localidad: .....
Campo: ..... Fecha: ..... Hora: .....
Árbitro principal: ..... Nº: .....
Árbitro Auxiliar: ..... Nº: .....

Equipo A .....
Tiempo muerto — 1ª Parte / 2ª Parte / Periodos extra
Faltas de equipo — Periodo 1 / Periodo 2 / Periodo 3 / Periodo 4

Nº Licencia	NOMBRE DE LOS JUGADORES	Nº Jugador	ENTRADAS 1	2	3	4	FALTAS 1	2	3	4	5

ENTRENADOR ..... Nº LICENCIA .....
AYUDANTE ..... Nº LICENCIA .....
DELEGADO .....

Equipo B .....
Tiempo muerto — 1ª Parte / 2ª Parte / Periodos extra
Faltas de equipo — Periodo 1 / Periodo 2 / Periodo 3 / Periodo 4

Nº Licencia	NOMBRE DE LOS JUGADORES	Nº Jugador	ENTRADAS 1	2	3	4	FALTAS 1	2	3	4	5

ENTRENADOR ..... Nº LICENCIA .....
AYUDANTE ..... Nº LICENCIA .....
DELEGADO .....

EQUIPO A contra EQUIPO B

TANTEO ARRASTRADO

PRIMERA PARTE		SEGUNDA PARTE		PERIODO EXTRA
PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCER PERIODO	CUARTO PERIODO	
M	M	M	M	M

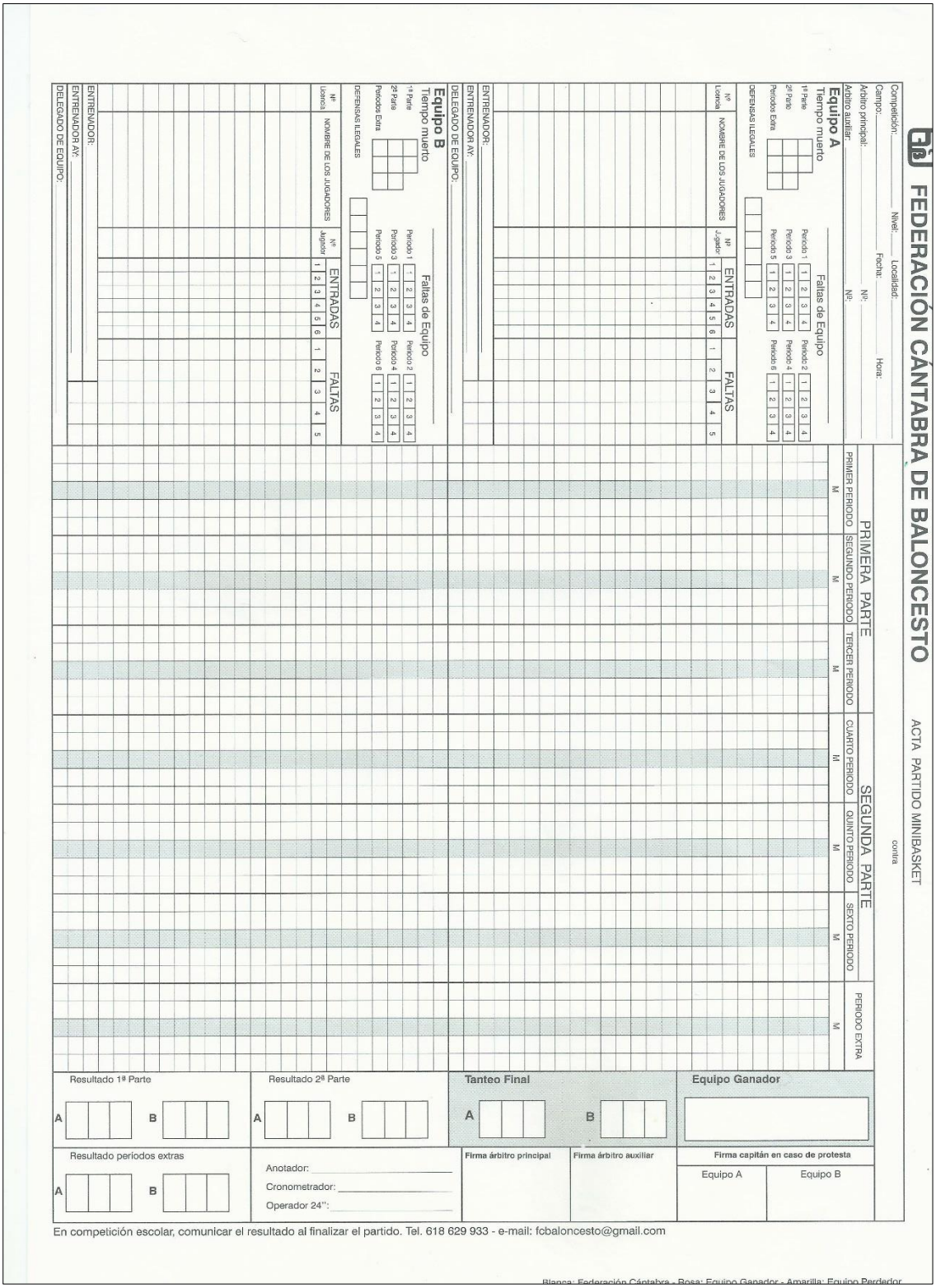
TANTEO DEL 1º TIEMPO A: ..... B: .....
TANTEO DEL 2º TIEMPO A: ..... B: .....
TANTEO DEL 3º TIEMPO A: ..... B: .....
TANTEO DEL 4º TIEMPO A: ..... B: .....
TANTEO FINAL A: ..... B: .....

EQUIPO VENCEDOR .....

Firma del capitán en caso de protesta.

ANOTADOR ..... Nº ..... ÁRBITRO PRINCIPAL .....
CRONOMETRADOR ..... Nº ..... ÁRBITRO AUXILIAR .....

MODELO DE ACTA ALEVÍN Y BENJAMÍN



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

ACTA PARTIDO MINIBASKET

Competición: ____ Nivel: ____ Localidad: ____

Campo: ____ Fecha: ____ Hora: ____

Árbitro principal: ____ Nº: ____

Árbitro auxiliar: ____ Nº: ____

Equipo A

Tiempo muerto

1ª Parte

2ª Parte

Periodos Extra

Faltas de Equipo

Periodo 1	1	2	3	4
Periodo 2	1	2	3	4
Periodo 3	1	2	3	4
Periodo 4	1	2	3	4
Periodo 5	1	2	3	4
Periodo 6	1	2	3	4

DEFENSAS ILEGALES

Nº Licencia	NOMBRE DE LOS JUGADORES	Nº Jugador	ENTRADAS						FALTAS				
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5

ENTRENADOR: ____

ENTRENADOR AY: ____

DELEGADO DE EQUIPO: ____

Equipo B

Tiempo muerto

1ª Parte

2ª Parte

Periodos Extra

Faltas de Equipo

Periodo 1	1	2	3	4
Periodo 2	1	2	3	4
Periodo 3	1	2	3	4
Periodo 4	1	2	3	4
Periodo 5	1	2	3	4
Periodo 6	1	2	3	4

DEFENSAS ILEGALES

Nº Licencia	NOMBRE DE LOS JUGADORES	Nº Jugador	ENTRADAS						FALTAS				
		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5

ENTRENADOR: ____

ENTRENADOR AY: ____

DELEGADO DE EQUIPO: ____

PRIMERA PARTE			SEGUNDA PARTE			
PRIMER PERIODO	SEGUNDO PERIODO	TERCER PERIODO	CUARTO PERIODO	QUINTO PERIODO	SEXTO PERIODO	PERIODO EXTRA
M	M	M	M	M	M	M

contra

Resultado 1ª Parte: A ___ B ___

Resultado 2ª Parte: A ___ B ___

Tanteo Final: A ___ B ___

Equipo Ganador: ____

Resultado periodos extras: A ___ B ___

Anotador: ____

Cronometrador: ____

Operador 24": ____

Firma árbitro principal

Firma árbitro auxiliar

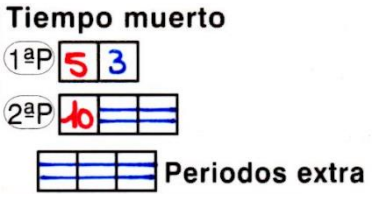
Firma capitán en caso de protesta: Equipo A | Equipo B

En competición escolar, comunicar el resultado al finalizar el partido. Tel. 618 629 933 - e-mail: fcbaloncesto@gmail.com

Blanca: Federación Cántabra - Rosa: Equipo Ganador - Amarilla: Equipo Perdedor

Estos tres tipos de acta se rellenan todos de la misma forma.

Tiempos muertos



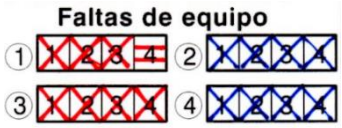
El registro de los tiempos muertos durante cada periodo (dos en cualquier momento de la primera parte, tres en la segunda y uno por cada periodo extra, sin posibilidad de acumularse si no se utilizan) se realizará inscribiendo en el acta el minuto de juego del período en el espacio correspondiente, debajo del nombre del equipo. Al final de cada mitad o de cada periodo extra, se anularán los espacios sin utilizar mediante dos líneas horizontales paralelas.

> *En el caso de ALEVÍN/BENJAMÍN la repartición de los tiempos muertos será de dos en cualquier momento de la primera parte, dos en la segunda y uno por cada periodo extra, sin posibilidad de acumularse si no se utilizan.*

Un equipo no podrá disfrutar de más de dos tiempos muertos en los dos últimos minutos del cuarto período. Si a falta de dos minutos para el final del cuarto período, un equipo no ha solicitado el primer tiempo muerto de la segunda mitad, el anotador trazará dos líneas en el espacio reservado para el PRIMER tiempo muerto de la segunda mitad.

Faltas de equipo

Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un período. Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.



Cada vez que un árbitro señale una falta, ya sea personal, antideportiva, técnica o descalificante, a uno de los cinco jugadores de cada equipo que está en pista, se trazará una X en el casillero de dicho equipo destinado a tal fin. Si al finalizar un período no se han marcado las cuatro casillas, se cerrarán la(s) restante(s) con una doble raya en el color de ese periodo.

Las faltas técnicas o descalificantes cometidas por los sustitutos, entrenadores, jugadores excluidos o asistentes de equipo NO cuentan como faltas de equipo*

**Excepción: Durante un intervalo de juego (los veinte minutos antes de la hora de inicio y los descansos, desde que suena la bocina de fin de un período hasta que el balón está a disposición del jugador para el saque de inicio del siguiente período), todos los miembros de equipo que están facultados para jugar (es decir, inscritos en el acta y sin haber sido descalificados o haber cometido cinco faltas), se consideran jugadores, por lo que cualquier falta técnica o descalificante se le anotaría en su casillero y contaría como falta de equipo para el siguiente periodo. En caso contrario, se anotaría al entrenador (B).*

Ten en cuenta que al efectuarse una sustitución, el sustituto pasa a ser jugador y el jugador se convierte en sustituto en el momento en que el árbitro hace la señal autorizando dicha sustitución, independientemente de que uno u otro estén aún en pista o en el banquillo.

Después de que un equipo haya cometido su cuarta falta, se deberá levantar la señal de faltas de equipo más cercana al banquillo que acaba de cometer su cuarta falta, en cuanto el balón pase a estar vivo tras la señalización del árbitro (por tanto, en tiros libres, no hay que esperar a que se lancen: se levanta el marcador en cuanto el balón está a disposición del jugador para lanzar el primer o único tiro libre). El anotador informará del proceso al resto de oficiales de mesa para que el más cercano a dicho banquillo lo levante.

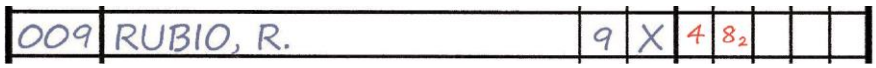
Faltas

Las faltas de los jugadores pueden ser personales, antideportivas, descalificantes o técnicas, y se le anotarán al jugador que las cometa. Las faltas de los entrenadores, de los entrenadores ayudantes, de los sustitutos, jugadores excluidos y del personal del banquillo de equipo son técnicas o descalificantes y deben anotarse al entrenador.

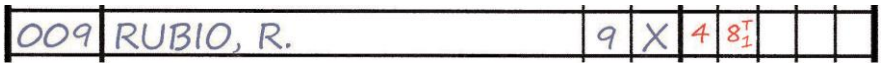
El registro de faltas se realizará de la siguiente manera:

MINUTO PENALIZACIÓN

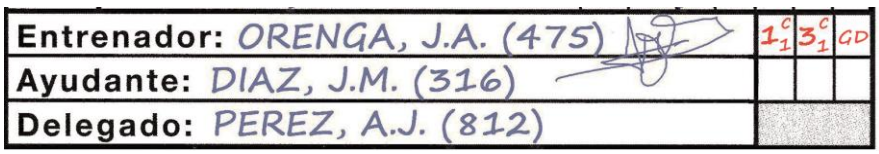
- Falta personal: número del minuto en el que se ha cometido.



- Falta técnica de un jugador: número del minuto en el que se ha cometido con una T superíndice. Una segunda técnica se inscribirá igual seguida de 'GD' en la siguiente casilla



- Falta técnica contra el entrenador por su comportamiento personal antideportivo: número del minuto en el que se ha cometido con una C (del inglés, coach) superíndice. Una segunda falta técnica deberá seguirse de una GD en el espacio restante.



- Falta técnica contra el entrenador por cualquier otra razón o contra un miembro del banquillo: número del minuto en el que se ha cometido con una B (del inglés, bench) superíndice.

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	5^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

- Falta antideportiva: número del minuto en el que se ha cometido con una U (del inglés, unsportsmanlike) superíndice. Una segunda falta antideportiva deberá seguirse de una GD en el siguiente espacio libre.

009	RUBIO, R.	9	X	4^{U}_{2}	8^{U}_{3}	GD		

- Falta descalificante: número del minuto en el que se ha cometido con una D superíndice.
  - Falta descalificante de un jugador.

009	RUBIO, R.	9	X	7^{D}_{2}				

  - Falta descalificante de un entrenador.

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	3^{D}_{2}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

  – Falta descalificante de un sustituto.

612	GABRIEL, G.	14	–					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_{2}	7^{D}			
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

  – Falta descalificante del entrenador ayudante.

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	6^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)	6^{D}		
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

  – Falta descalificante de un jugador excluido.

612	GABRIEL, G.	14	–						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1	4^{U}_{2}	6	3_{2}	5	8^{D}
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						8^{B}_{1}			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

- Todas las faltas de los dos equipos que impliquen penalizaciones de la misma gravedad que se cancelen de acuerdo con el artículo 42 (faltas en situaciones especiales) se indicarán añadiendo una C subíndice junto al número del minuto en el que se hayan cometido y manteniendo el tipo de falta.

009	RUBIO, R.	9	X	7_C			

- Al final de la primera parte (y del cuarto período si hay prórroga), el anotador trazará una línea de trazo grueso en azul (color del segundo período) entre los espacios utilizados y los que no se hayan utilizado. Al final del partido, tachará los espacios restantes con una línea horizontal de trazo grueso. Si se debe disputar una prórroga o más, se comenzará siempre de nuevo con minuto 1.

Faltas por enfrentamiento

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos (2) o más adversarios, ya sean jugadores o personal de banquillo del equipo. Este artículo existe para evitar que, en situaciones de posible enfrentamiento, la pista se llene de personas que solo dificulten reestablecer el orden e identificar qué ha ocurrido.

Independientemente del número del personal de banquillo del equipo (sustitutos, entrenadores y demás personal de banquillo) descalificado por abandonar la zona de banquillo de equipo, solo se sancionará y administrará una falta técnica ('B') al entrenador. Siempre que el entrenador sea descalificado (ejemplos 1, 3 y 4), se inscribirá D2 en su casillero, independientemente de que se descalifique o no a más personal de banquillo (en cuyo caso haríamos uso de las F). Si solo se descalifica a sustitutos y/o entrenador ayudante y/o asistentes de equipo, pero NO al entrenador (resto de ejemplos), se anotará B1 al entrenador y las correspondientes F, como se indica a continuación:

1. Si sólo se descalifica al entrenador:

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	3^D_2	F	F
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

2. Si sólo se descalifica el entrenador ayudante:

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	3^B_1		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)	F	F	F
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

3. Si ambos son descalificados:

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	8^{D}_{2}	F	F
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)	F	F	F
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

4. Si se descalifica a cualquier sustituto y/o asistente de equipo Y al entrenador (en este caso, al sustituto nº 15):

612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	F	F	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

5. Si solo se descalifica a un sustituto que tiene menos de cinco faltas:

612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	F	F	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

6. Si solo se descalifica al sustituto y es su quinta falta:

612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	3	5	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

7. Si solo se descalifica a un jugador excluido, la F se inscribe al lado de la última casilla:

612	GABRIEL, G.	14	—						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	3	5	6	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{1}			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

8. Si se descalifica a un asistente de equipo, se registrará una técnica al banquillo:

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	5^{B}_{1}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

Si cualquier miembro del personal de banquillo (sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores o asistentes de equipo) no solo entrara en la pista en una situación de enfrentamiento, sino que además su actitud, verbal o física, fuese motivo de descalificación per sé, se hará reflejar en un informe al dorso del acta.

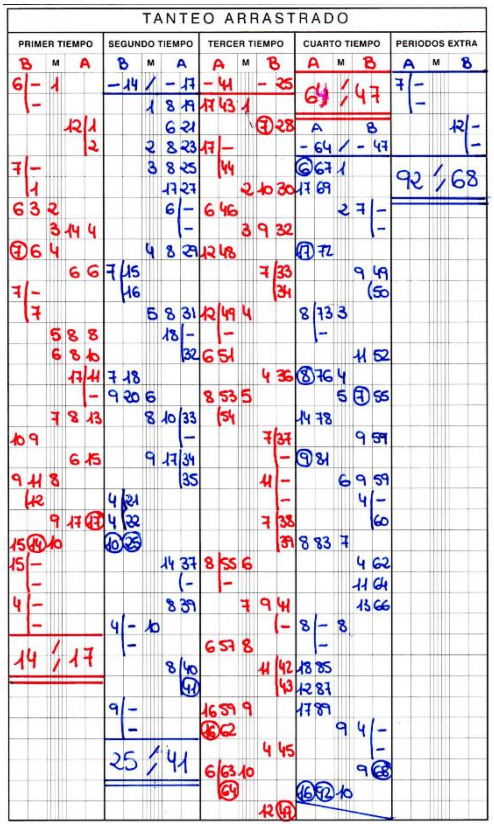
Tanteo arrastrado

El anotador llevará un resumen arrastrado cronológico de los puntos conseguidos por ambos equipos en las cinco columnas habilitadas para ello (una por cuarto y otra para periodos extras) y en una misma fila no deben aparecer anotaciones de ambos equipos ni podrá quedar ninguna en blanco.

- Cada columna se divide en cinco espacios verticales:

El espacio central, que está sombreado y marcado con una "M", se reserva para el tiempo, que empieza a contar en el minuto 1, ya que el 0 no existe. La numeración será del 1 al 10, excepto en los periodos extra que será continuando la numeración (11, 12, 13...). El minuto de juego sólo se hará constar en el primer hecho reflejado en cada uno de los minutos que comprende cada periodo, es decir, no se debe repetir el minuto hasta que no cambie.

En los partidos ALEVÍN/BENJAMÍN la numeración será del 1 al 8, excepto en periodos extra que será continuando la numeración.



Los dos espacios gemelos a la izquierda y a la derecha del espacio central son para el tanteo arrastrado de los dos equipos. El primer espacio es para el número del jugador que ha marcado un cesto en juego o ha lanzado un tiro o tiros libres. El segundo espacio es para el tanteo arrastrado, es decir, el total de los puntos obtenidos por el equipo hasta ese momento.

- Se inscribirá en el espacio superior izquierdo, junto a la "M" que define la columna de los minutos, la letra A o B, correspondiente al equipo "A" o al equipo "B", en el espacio a la izquierda o la derecha, en el color

que estemos utilizando, dependiendo de cómo estén calentando en el campo, cambiando al descanso.

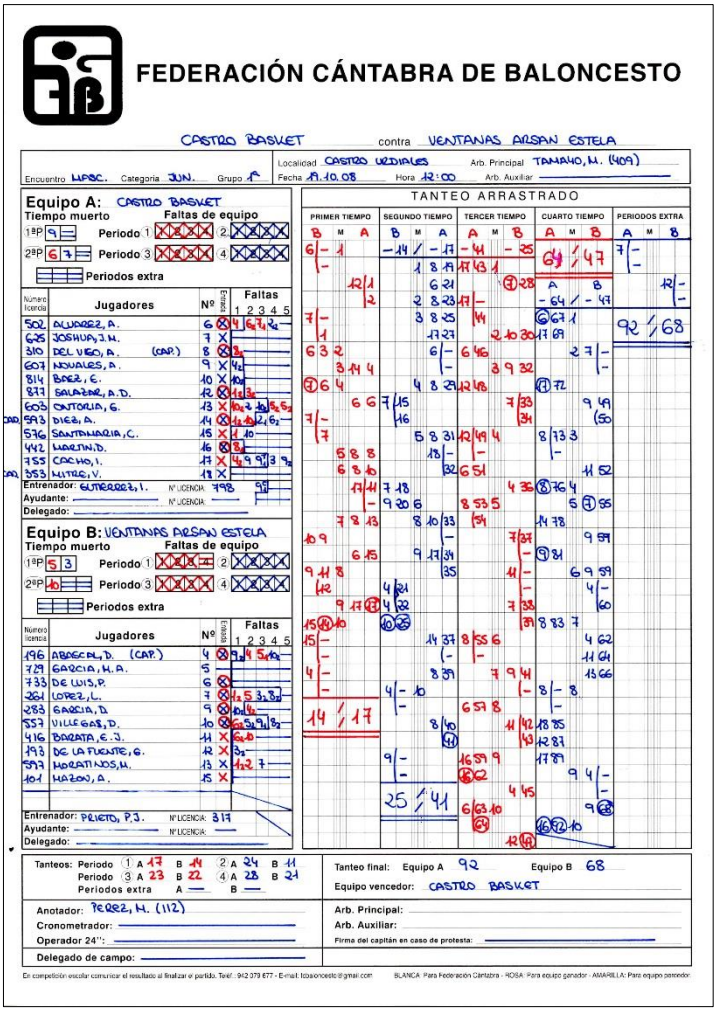
- Las canastas en juego se harán constar reflejando el número del jugador que la convierta y la puntuación total alcanzada hasta ese momento. Si se trata de un cesto de tres puntos, se rodeará el número del jugador que lo ha convertido con un círculo. Si un equipo consigue canasta en su propio cesto, el cesto se asignará al capitán en pista del equipo contrario.
- Los tiros libres que corresponden a la misma penalización se unirán mediante un paréntesis en el espacio entre el número del jugador, que sólo debe indicarse una vez en cada penalización de tiros, y el tanteo arrastrado. Si el tiro es convertido, se inscribirá el tanteo arrastrado correspondiente, mientras que, si no es convertido, se anotará una línea horizontal. Si solo hay un tiro libre adicional, no será necesario repetir el número del jugador que ha conseguido la canasta.
- Al final de cada período, el anotador trazará un círculo de trazo grueso alrededor del último total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de la última anotación del periodo, seguido del resultado en grande con doble altura y dos líneas horizontales paralelas debajo. Al comienzo de cada nuevo periodo pasará a la siguiente columna actuando de la misma forma.
- En el caso de tener que disputarse un período extra, todas las anotaciones deberán efectuarse en color ROJO, con minuto 11, 12, 13...Si tuviese que disputarse un segundo período extra, las anotaciones se realizarán en color AZUL. En el caso de más períodos extras, se intercambiarán los colores alternativamente.

  En el caso del acta ALEVÍN/BENJAMÍN los colores de los periodos extra de intercambiarían alternativamente con ROJO, NEGRO y AZUL.

- El tanteo del período extra se reflejará en el color que se utilizase en el último período extra (ROJO si sólo se disputa uno, AZUL si se disputan dos…). La razón es que el tanteo total del período o períodos extra forman una unidad.

  En el caso del acta ALEVÍN/BENJAMÍN el tanteo de los periodos extra al igual que el de las mitades, se hará en AZUL.

- Al final del partido, el anotador cerrara el último cuarto o periodo extra, como cualquiera de los demás cuartos. El acta se cerrará siempre en color AZUL.



JUGADOR CON CINCO FALTAS

Cuando un jugador haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, el anotador informará al cronometrador, que avisará al árbitro (levantando la tablilla y haciendo sonar la bocina o su silbato), quien se lo comunicará a dicho jugador y a su entrenador. El jugador se convierte en jugador excluido y debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. Su sustituto debe incorporarse al partido en 30 segundos.

Las faltas cometidas en intervalos de juego por un jugador que haya cometido anteriormente su quinta falta se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador como B. Estas faltas no contarán para las faltas de equipo.

<u>JUGADOR EXCLUIDO QUE VUELVE A JUGAR</u>

Si no se le ha comunicado este hecho:

- Debe abandonar la pista en cuanto se descubra el error (sin poner a los adversarios en desventaja).

- No habrá sanción por la participación ilegal del jugador.
- Serán válidas sus canastas, y si comete una falta o es objeto de falta, se considerarán como faltas de jugador (y contarán como faltas de equipo).
- Las faltas que cometa ese jugador se inscribirán al lado de la quinta casilla de falta de jugador, habilitando un espacio similar para este hecho excepcional, del mismo modo que cualquier otra falta.
- Si es el anotador quien descubre esta situación deberá esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los árbitros con el fin de parar el partido.

Si se le ha comunicado este hecho:

- Si consigue una canasta, comete una falta o es objeto de falta antes de descubrirse la acción ilegal, el cesto será válido y la falta se considera como falta de jugador (y contará como faltas de equipo).
- Además, se cargará una falta técnica 'B' al entrenador.
- Si la sexta falta del jugador implica tiros libres para los adversarios, se lanzarán estos tiros libres seguidos de los tiros libres de la falta técnica B al entrenador.
- Si lo descubre el anotador, deberá actuar de la siguiente manera:
  - Si descubre este hecho cuando el equipo que controla el balón es el mismo que cuenta entre sus filas con el jugador excluido, hará sonar su señal DE INMEDIATO, independientemente de la situación del juego.
  - Si descubre este hecho cuando el equipo que controla el balón no es el que cuenta entre sus filas con el jugador excluido, deberá esperar al primer balón muerto para hacer sonar su señal o esperar a que el equipo en el que juega el jugador excluido consiga la posesión, en cuyo caso hará sonar su señal inmediatamente.

MARCADOR DE FALTAS DE EQUIPO

Cuando un equipo comete cuatro faltas en un periodo, entra en el apartado de penalización por faltas de equipo (dos tiros libres en contra en cada falta que cometa cuando no tenga el control del balón). Para indicar este hecho habrá dos marcadores, situados cada uno en un extremo de la mesa, uno por equipo. Serán de color rojo y estarán construidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Cuando un árbitro señale a la mesa la cuarta falta de un equipo en un periodo, los oficiales de mesa levantarán, en cuanto el balón pase a estar vivo (cuando el jugador tiene el balón para el saque o para lanzar el

primer o único tiro libre), el marcador situado más cerca del banquillo del equipo que ha cometido esa cuarta falta.

Si el árbitro no se percata de la situación de penalización de faltas de equipo y señala saque en vez de dos tiros libres, los oficiales de mesa harán sonar inmediatamente su señal para advertir al árbitro y evitar posibles errores rectificables.

ERROR EN EL TANTEO ARRASTRADO

Se pueden cometer los siguientes errores significativos al registrar el tanteo arrastrado en el acta:

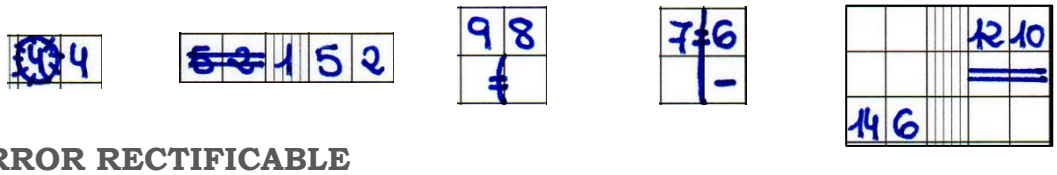
- Se convierte un cesto de tres puntos pero sólo se añaden dos puntos al tanteo.
- Se convierte un cesto de dos puntos pero se añaden tres puntos al tanteo.
- Se anotan puntos al equipo que no los había conseguido.
- Un tiro libre convertido no es anotado.

SI SE DESCUBRE UN ERROR EN LA ANOTACIÓN:

- Durante el partido: el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal: el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta: el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

En cualquier caso, se debe corregir la anotación y, si no queda claro el desarrollo del partido, se debe explicar al dorso del acta. Se puede proceder de la siguiente forma:

Canasta cambiada de equipo	Tachar
Tiros libres cambiados de equipo	Tachar
Tiros en falta que no es de tiros	Tachar
Tiro libre convertido o no	Rectificar
Triple en vez de 2 puntos o viceversa	Rectificar
Numero de encestador equivocado	Rectificar
Falta anotada a numero equivocado	Esperar
Tiempo muerto anotado al otro equipo	Tachar y Rectificar



ERROR RECTIFICABLE

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado una regla inadvertidamente, exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- Permitir uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos los árbitros por error.

HASTA CUÁNDO SE PUEDE CORREGIR UN ERROR RECTIFICABLE

Para que los errores anteriormente mencionados sean rectificables, los árbitros u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error, es decir:

Se comete el error (Todos son con balón muerto)	
El balón pasa a estar vivo:	Rectificable
El reloj se pone o continua en marcha:	Rectificable
El balón se queda muerto:	Rectificable
El balón pasa a estar vivo:	Ya no es rectificable

Si el error es detectado por un oficial de mesa debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal para llamar la atención de los árbitros y así detener el juego. Pero si el error sucede durante los últimos segundos de juego, el anotador debe notificarlo inmediatamente a los árbitros y no esperar al primer balón muerto, siempre que la corrección del error afecte al resultado final del juego e intentando aplicar el principio de ventaja/desventaja para decidir cuándo avisar.

MECÁNICA Y NORMAS DE ACTUACIÓN

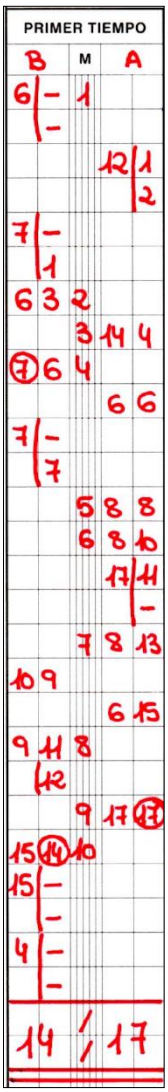
Para realizar su labor específica, el anotador debe:

- Conocer la mecánica y las normas para confeccionar el acta.
- Conocer las señales y la mecánica de los árbitros para comunicarse con ellos.
- Memorizar el número de jugador que intenta la canasta, particularmente en situaciones de rebote.
- Memorizar o apuntar en una hoja el número de jugador que lanza los tiros libres, especialmente si se concede un tiempo muerto (para evitar el cambio de jugador).

- Repetir los detalles de la falta señalada por el árbitro antes de anotarla.
- Repasar en voz alta las faltas de jugador y de equipo para confirmarlas con los otros oficiales de mesa.
- Repasar en voz alta el resultado para confirmarlo con los otros oficiales de mesa.
- Advertir al resto de oficiales de la solicitud de tiempo muerto, especialmente después de canasta conseguida.
- Advertir al resto de oficiales de la solicitud de sustitución.
- Informar rápidamente al resto de los oficiales cuando un jugador comete su quinta falta.
- Ayudar al operador del reloj de lanzamiento durante los últimos segundos de posesión, bien diciéndole lo que resta de cuenta, bien diciendo “continua”, “nuevo” o “aro”.

2.3 Durante intervalos de juego

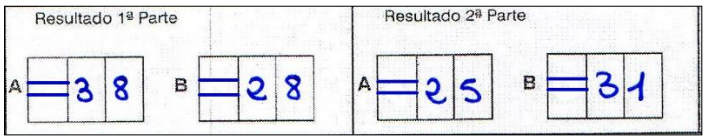
CIERRE DE LOS PERIODOS



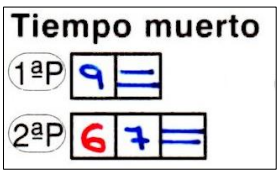
Al final de cada periodo, el anotador trazará un círculo, en el color que haya utilizado en ese periodo, alrededor del último punto conseguido por cada equipo en el tanteo arrastrado. Trazará una línea horizontal, que ocupará los cinco casilleros, debajo del último punto anotado en ese periodo. Además debajo pondrá en grande el resultado arrastrado del periodo que ocupará dos casilleros de alto separado por dos líneas diagonales en los terceros casilleros y concluirá con dos líneas horizontales paralelas que volverán a ocupar los cinco casilleros.

También inscribirá el tanteo parcial de ese periodo de cada equipo en la parte inferior del acta en el color que se haya utilizado en ese periodo.

Este proceso no se hará en el acta ALEVIN/BENJAMÍN, poniendo únicamente el tanteo parcial de cada mitad (tres periodos).

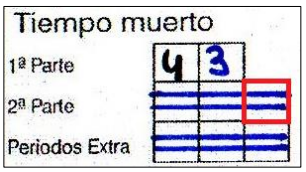


Al final de cada periodo, cerrará con una doble línea horizontal en el color que se haya utilizado en ese periodo, los casilleros no utilizados de faltas de equipo. En caso de tener que disputarse una prórroga y no haberse rellenado todos los casilleros de faltas de equipo en el cuarto periodo, NO los cerrará, pues las faltas de los periodos extra forman parte del cuarto periodo.



Al final del segundo periodo, cerrará con una doble línea horizontal en azul los tiempos muertos no utilizados por los equipos en la primera mitad. En caso de que se deba disputar una prórroga, seguirá el mismo procedimiento al finalizar el cuarto período.

Hay que tener en cuenta que en el acta ALEV-IN/BENJAMÍN, por error, en la segunda mitad hay un tiempo muerto de más por lo que siempre se cerrará el último tiempo con dos líneas horizontales.



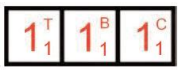
Al final del segundo periodo, el anotador trazará una línea de trazo grueso en azul (color del segundo período) entre los espacios utilizados y los que no se hayan utilizado en los casilleros de faltas de jugadores (lo que se suele llamar, dibujar el llamado 'castillito'). Si se debe disputar prórroga, seguirá el mismo procedimiento.

FUNCIONES DURANTE EL INTERVALO

Se asegurará de que al final de cada periodo se bajan los marcadores de faltas de equipo en caso de estar levantados.

FALTAS DURANTE LOS INTERVALOS

Las faltas técnicas durante un intervalo de juego se consideran cometidas en el periodo siguiente, por lo que se inscribirán como 1^{T}_{1} si se le señala a un componente del equipo dispuesto para jugar (contará como falta de equipo), como 1^{C}_{1} si se señala al entrenador o 1^{B}_{1} si la recibe el ayudante del entrenador o un acompañante de equipo.



Si se señala a un jugador-entrenador facultado para jugar, ya sea por colgarse del aro durante un calentamiento o por su comportamiento antideportivo durante un intervalo, contará como falta de jugador y falta de equipo. Todas se sancionarán con un tiro libre (excepto si la penalización se cancela) y derecho a saque (excepto en el intervalo anterior al primer período).

2.4 Después del tiempo de juego

ERROR EN EL TANTEO

Si se descubre un error de anotación después del partido pero antes de la firma del árbitro principal el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido. Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

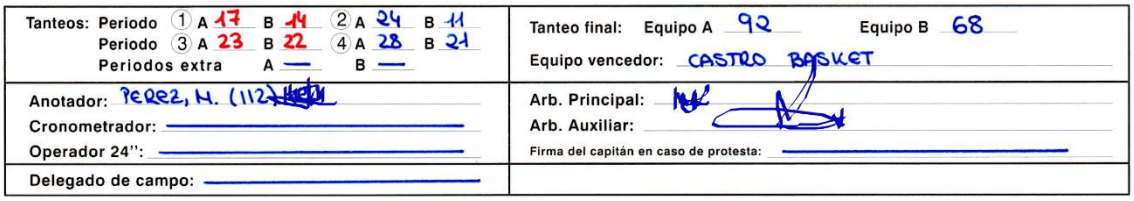
PIE Y CIERRE DEL ACTA

Al final del partido, el anotador cerrará el cuarto como los anteriores.

Al final del partido se registrará en color azul el tanteo final y el nombre del equipo ganador. Posteriormente, se procederá a comprobar que se han anulado todas las casillas que no se hayan utilizado (tiempos muertos, faltas de equipo, faltas de jugador…).

Si ninguno de los capitanes de los equipos firma bajo protesta, se trazará una línea horizontal en la casilla correspondiente.

El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el cronometrador y el operador del reloj de lanzamiento. Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción concluirá la administración del partido.


Tanteos: Periodo 1 A 17 B 14 2 A 24 B 11
Periodo 3 A 23 B 22 4 A 28 B 21
Periodos extra A — B —
Tanteo final: Equipo A 92 Equipo B 68
Equipo vencedor: CASTRO BASKET
Anotador: PEREZ, M. (112)
Cronometrador:
Operador 24":
Arb. Principal:
Arb. Auxiliar:
Firma del capitán en caso de protesta:
Delegado de campo:

Resultado 1ª Parte A 38 B 28
Resultado 2ª Parte A 25 B 31
Tanteo Final A 63 B 59
Equipo Ganador IND-CB CAREDO AZUL
Resultado periodos extras A B
Anotador: PEREZ, M. (112)
Cronometrador:
Operador 24":
Firma árbitro principal
Firma árbitro auxiliar
Firma capitán en caso de protesta
Equipo A
Equipo B

PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

En caso de que alguno de los capitanes firme el acta bajo protesta en el espacio destinado a ello, los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que les autorice para marcharse.

El capitán del equipo en cuestión tiene hasta 5 minutos para informar después del final del partido al árbitro principal de que su equipo firmará bajo protesta. Acudirá al vestuario de los árbitros y firmará en el espacio destinado a tal efecto. Después, se informará al dorso del acta escribiendo: "Al finalizar el encuentro, el capitán del equipo X firmó el acta bajo protesta".

INFORMES AL DORSO DEL ACTA

El responsable de reflejar cualquier incidencia que se haya podido producir durante el transcurso del partido (jugadores descalificados, incidentes de público, etc.) es el árbitro principal.

El anotador dará la vuelta a las actas, poniendo especial cuidado en que la primera sea el acta original. Colocará los calcos de manera que el informe se copie en las demás copias del acta. Ocasionalmente, el árbitro principal podría solicitar que sea el anotador quien escriba el informe. En dicho caso, le será dictado por el árbitro principal, que una vez revisado, procederá a la firma del mismo.

PARTIDOS SUSPENDIDOS O NO JUGADOS

Si un partido ya iniciado se suspende el acta se deja tal y como estuviera en el momento de la suspensión, SIN CERRAR. No se entregan a los equipos las copias del acta, se envían todas a la Federación. Se hará informe al dorso indicando:

- el motivo de la suspensión.
- el resultado en ese momento.
- el tiempo de partido y de posesión que restaba.
- qué equipo controlaba el balón.
- la dirección de la flecha de alternancia.

Si un equipo no se presenta al partido, se rellena el acta de la forma habitual y en las casillas de nombres de jugadores de dicho equipo se escribe la inscripción "NO PRESENTADO" en mayúsculas y en diagonal, ocupando el espacio destinado a los jugadores.

En el equipo presente debe figurar el quinteto inicial y la firma del entrenador, proporcionado como mínimo 10 minutos antes del inicio.

Si fueran ambos equipos los que no se presentan, la inscripción se repite en los dos casilleros de equipo. En cualquier caso, se deben escribir las pertinentes explicaciones al dorso del acta.

Nunca se indicará el resultado del partido ni se repartirán las copias del acta a los equipos.

Equipo A: SELECCIÓN ADECCO

Tiempo muerto — Faltas de equipo

① Periodo ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4

② Periodo ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4

Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
Entrenador:								
Ayudante:								
Delegado:								

NO PRESENTADO

En caso de que un equipo presente 5 o más licencias de jugador pero en el momento del inicio del partido ese equipo no dispusiese de 5 jugadores aptos y preparados para jugar, el partido no podría comenzar. El anotador inscribirá todas las licencias que se le hayan facilitado, pero no se solicitará el quinteto inicial ni el entrenador firmará el acta. Se informará al dorso del acta de las circunstancias concretas. No se repartirán las copias a los equipos.

3. CRONOMETRADOR

3.1 Antes del partido

El cronometrador deberá tener en su poder un reloj de partido y un cronómetro, además de una señal acústica. También es responsable del manejo de la flecha de posesión alterna.

Ha de comprobar que tanto el reloj como el cronómetro funcionan correctamente así como la señal acústica. El reloj de juego deberá ponerse en marcha si es posible con 20 minutos de antelación a la hora programada de inicio.

TIEMPO DE JUEGO / INTERVALOS

El partido se compone de cuatro periodos de 10 minutos. Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

> *Excepto en los partidos ALEVÍN/BENJAMÍN que se compondrán de seis periodos de 8 minutos. Además los cinco primeros serán a tiempo corrido los primeros 7 minutos y a reloj parado el último minuto y un último periodo con 5 minutos a reloj corrido y 3 últimos a reloj parado. Los periodos extra serán de 3 minutos a reloj corrido y los 2 últimos a reloj parado. Nunca se parará después de canasta.*

Los intervalos de juego serán los siguientes:

CATEGORÍA	1º-2º	DECANSO	3º-4º	PERIODO EXTRA
Cat. Nacional ***Cat. Autonómica*** ***Cat. Escolar ****	1’	10’	1’	1’
CATEGORÍA	**1º-2º-3º**	**DECANSO**	**4º-5º-6º**	**PERIODO EXTRA**
Alevín/Benjamín	1’	5’	1’	1’

* Excepto Alevín/Benjamín.

Un intervalo de juego **COMIENZA**:	Un intervalo de juego **FINALIZA**:
•20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. •Cuando suena el reloj del partido indicando el final de un periodo.	•Al comienzo del primer periodo, cuando el balón sale de las manos del árbitro en el salto entre dos. •Al comienzo de todos los demás periodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

El primer período **comienza** cuando el balón sale de las manos del árbitro principal en el salto entre dos. Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Un periodo, periodo extra o partido **finaliza** cuando suena la señal del reloj del partido indicando el final del tiempo de juego.

Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del final del tiempo de juego, los tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego. Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del periodo extra.

3.2 Durante el partido

FUNCIONES

- Guardará un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego.
- Se asegurará de que su señal suena automática al final del tiempo de juego de un periodo.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los árbitros, al menos, con 3 minutos de antelación al inicio del tercer período.
- Se encargará de las solicitudes de tiempo muerto y sustitución haciendo sonar su señal.

Pondrá en marcha el reloj de partido:	Detendrá el reloj de partido:
• Durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un saltador. • Después de un tiro libre que no se convierte y, con el balón vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego. • Durante un saque, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.	• Cuando un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón esté vivo. • Cuando se consiga un cesto en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto. • Cuando se consiga un cesto durante los 2 últimos minutos del cuarto período o los 2 últimos minutos de cualquier período extra. (*Se debe tomar como referencia el momento exacto de la canasta y no el del saque de fondo.)

TIEMPO MUERTO

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador. Lo harán estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de anotadores, solicitándole claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente. En el caso de que lo pida directamente desde su zona de banquillo, siempre que el anotador se percate de la petición, también podrá concedérsele.

Cada tiempo muerto durará un minuto.

El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:

- Iniciará el reloj de tiempos muertos cuando el árbitro haga la señal de tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto (60 segundos).

Una oportunidad de tiempo muerto

Comienza	Finaliza
• El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores. • El balón queda muerto después del único o último tiro libre válido. • Para el equipo que recibe un tiro de campo.	• El balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre. • *Si la petición de tiempo muerto se realiza demasiado tarde, pero, por error, el oficial de mesa hace sonar su señal y el árbitro interrumpe el partido, no se puede conceder el tiempo muerto, aunque el balón esté muerto.*

Se pueden conceder el siguiente número de tiempos muertos a cada equipo:

- 2 en la primera mitad.
- 3 en la segunda mitad (si el primero no se ha pedido antes de que resten 2 minutos para el final del 4º periodo, se pierde y solo se podrán conceder dos).
- 1 en cada periodo extra.

*Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.

El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de un cesto convertido por los adversarios y sin que se señale ninguna falta o violación o el árbitro interrumpa el partido.

Procedimiento

Una solicitud de tiempo muerto solo puede cancelarse antes de que el oficial de mesa haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud a los árbitros.

Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el oficial de mesa hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte un cesto contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj del partido inmediatamente y hará sonar su señal.

Si un equipo comete una falta después de solicitarse un tiempo muerto, este no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con los oficiales. El oficial de mesa no hará sonar su señal hasta que el árbitro finalice su señalización, aunque se puede levantar la mano para indicarle que se va a detener el juego tras su señalización.

- Si esa falta es la quinta de un jugador, el tiempo muerto comenzará una vez que se haya completo el proceso de sustitución y el árbitro haga sonar su silbato y haga la señal correspondiente.

Si los equipos son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, se permitirá que se retiren a sus banquillos en cuanto se detenga el reloj de partido, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aun formalmente.

Situaciones

Si durante el salto entre dos, hay violación antes de que el balón sea tocado, no puede concederse tiempo muerto porque el tiempo de juego no ha comenzado.

Si se sanciona una falta justo cuando suena la señal de final de periodo, no puede concederse tiempo muerto porque el tiempo de juego ha concluido.

Se puede conceder el tiempo muerto a ambos equipos cuando:

- Se convierte el último tiro libre.
- Tras el último tiro libre en vez de rebote haya un saque.
- Se sanciona alguna falta durante los tiros libres.
- Se sanciona alguna violación del equipo atacante en el último tiro libre.

No se concederá ningún tiempo muerto al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido durante los dos últimos minutos del cuarto período o los dos últimos minutos de cualquier período extra, a menos que:

- un árbitro haya interrumpido el partido.
- se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que ha recibido el cesto.

SUSTITUCIONES

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador.

Una oportunidad de sustitución

Comienza	Finaliza
•El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores. •El balón queda muerto después del único o último tiro libre válido. •Durante los 2 últimos minutos del cuarto periodo o los 2 últimos minutos de cualquier periodo extra, para el equipo que recibe un tiro de campo.	•El balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre. •*Si la petición de sustitución se realiza demasiado tarde, pero, por error, el oficial de mesa hace sonar su señal y el árbitro interrumpe el partido, no se puede conceder la sustitución, aunque el balón esté muerto.*

Procedimiento

Solo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa de anotadores y solicitando claramente una sustitución, bien haciendo la señal convencional correspondiente o bien sentándose en la silla de sustitución. Debe estar preparado para jugar de inmediato. Si antes de que acabe una oportunidad de sustitución, un sustituto solicita una sustitución desde la zona del banco del equipo, el anotador debe cooperar e indicar la solicitud a los árbitros.

Una solicitud de sustitución solo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.

Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

- El sustituto permanecerá fuera de las líneas de demarcación hasta que el árbitro haga la señal de sustitución autorizando su entrada en el terreno de juego realizando la señal de sustitución
- El jugador que ha sido sustituido puede ir directamente a su banco sin informar al anotador o al árbitro.
- Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30 segundos.
- Si a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica tipo B.

Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque está lesionado, ha cometido su quinta falta o ha sido descalificado, el tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto.

No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj en dos últimos minutos del cuarto período o dos últimos minutos de cualquier período extra, a menos que:

- un árbitro haya interrumpido el partido.
- se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que recibió el cesto.

Si los árbitros descubren que hay más de cinco jugadores del mismo equipo en el terreno de juego, este error debe corregirse lo antes posible:

- Si ese equipo con seis jugadores es el que controla el balón, se detendrá el partido de inmediato.
- Si el equipo que controla el balón es el que tiene los cinco jugadores reglamentarios, se detendrá el partido sin poner en desventaja a este equipo.

Asumiendo que los árbitros y oficiales de mesa están desarrollando su labor correctamente, un jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Los árbitros ordenarán que uno de los jugadores se retire de inmediato y sancionarán una falta técnica 'B' al entrenador de ese equipo, puesto que es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente.

Si también se descubre que el sexto jugador ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente, los puntos y las faltas cometidas serán válidas y contarán como faltas de equipo.

Situaciones

Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse en el partido ni abandonarlo respectivamente hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones:

- El equipo queda reducido a menos de cinco jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar unos tiros libres como consecuencia de un error esté en el banquillo después de haber sido legalmente sustituido.

Se puede conceder la sustitución a ambos equipos cuando:

- Se convierte el último tiro libre.
- Tras el último tiro libre en vez de rebote haya un saque.
- Se sanciona alguna falta durante los tiros libres.
- Se sanciona alguna violación del equipo atacante en el último tiro libre.

Si uno de los jugadores del cinco inicial se lesiona antes del comienzo del partido o un jugador debe ser sustituido entre tiros libres por estar lesionado (o sangrando), el equipo contrario tendrá derecho a sustituir al mismo número de jugadores.

JUGADOR CON CINCO FALTAS

Cuando un jugador haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, el anotador informará al cronometrador, que avisará al árbitro (levantando la tablilla y haciendo sonar la bocina o su silbato), quien se lo comunicará a dicho jugador y a su entrenador. El jugador se convierte en jugador excluido y debe abandonar el terreno de juego inmediatamente. Su sustituto debe incorporarse al partido en 30 segundos.

REGLA DE POSESIÓN ALTERNA (FLECHA DE ALTERNANCIA)

La posesión alterna (o alternancia) es un método para conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en el lugar de un salto entre dos. En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto. Comenzará la posesión alterna el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer periodo.

Se produce una situación de salto cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversarios tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres o tras tiro libre que debe ser seguido por saque).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control del balón ni derecho al mismo.

- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación al comenzar cualquier período que no sea el primero.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

La posesión alterna comienza

- cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.

La posesión alterna finaliza:

- cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
- cuando el equipo que realiza el saque de alternancia comete una violación (el sacador pisa el terreno de juego antes de soltar el balón, toca el balón tras el saque antes de que lo toque otro jugador, se mueve lateralmente más de un metro, tarda más de 5 segundos en soltar el balón, provoca que el balón entre directamente en el cesto o provoca que el balón salga de nuevo tras el saque sin que lo toque ningún otro jugador antes).
- cuando un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.

El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha cambia cuando finaliza el saque de posesión alterna.

En la mayoría de los campos, la flecha será un dispositivo de madera, plástico o cartón. Estará colocado en el centro de la mesa, claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores. La punta de la flecha señalará la canasta hacia la que debe atacarse en la siguiente situación de posesión alterna, es decir, los árbitros señalarán con su brazo en la misma dirección que la flecha.

Otras disposiciones

Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanudará

concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque como después de cualquier violación (es decir, no es un saque de posesión alterna).

Una falta cometida por cualquier equipo antes del comienzo de un período que no sea el primero, o durante un saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna.

En el salto entre dos inicial, si se produce un balón retenido o una falta doble justo después de que el balón sea legalmente tocado por el saltador, no se ha establecido una posesión, por lo que se vuelve a administrar un nuevo salto entre dos.

Si un árbitro y/o el anotador cometen un error y el balón se concede al equipo que no tenía derecho al saque, una vez que el balón toque o sea tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. No obstante, el equipo que inicialmente tenía derecho al saque por posesión alterna no lo pierde y sacará en la próxima situación de salto que se produzca.

El cronometrador manejará la flecha de posesión alterna y cambiará su dirección en cuanto se inicie el intervalo de descanso, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte. Es recomendable cerciorarse de este cambio y conviene apuntar en una hoja la dirección correcta para el inicio del tercer periodo, pues por cualquier razón, la flecha puede ser girada en nuestra ausencia.

MECÁNICA Y NORMAS DE ACTUACIÓN

Para realizar su labor específica, el cronometrador debe:

- Comprobar que los relojes del partido funcionan correctamente, familiarizarse con su funcionamiento (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones) y garantizar que los equipos tienen buena visión de ellos.
- Conocer las señales de los árbitros y su significado.
- Informar al anotador del desarrollo del partido: canastas conseguidas (por ejemplo: “dos puntos del número 14 del equipo B hacen 45 puntos” y el minuto), faltas señaladas, tiros libres convertidos, entradas de nuevos jugadores en cancha y peticiones de tiempos muertos.
- Informar al operador del reloj de lanzamiento del desarrollo del partido: el balón toca aro, son 24 o 14 segundos o continúa la posesión.

- Informar a los otros oficiales del minuto de juego. Concretamente, avisar al operador del reloj de lanzamiento de su última cuenta del periodo.
- Informar al anotador de los tiempos muertos y sustituciones solicitados, así como informar al anotador si, a falta de 2 minutos para el final del 4º período, algún equipo no ha solicitado el primer tiempo muerto de la segunda mitad.
- Tener contacto visual con el árbitro después de un balón muerto, confirmando que los oficiales están preparados para continuar el juego.
- Prestar especial atención en el último minuto de juego de cada periodo y en los dos últimos del cuarto periodo y de los periodos extras, tanto por la intensidad del juego como por la parada del reloj tras las canastas convertidas.
- Conocer la regla de la posesión alterna para manejar con eficacia la flecha.

MARCADOR

El reloj de tiempo de juego será descendente comenzando en 10:00 y realizando una "cuenta atrás" con una señal acústica al finalizar cada periodo y periodo extra. La señal sonará en cuanto el marcador señale 00:00 finalizando el tiempo de juego.

En los partidos que no haya marcador (o sea no visible) serán los oficiales de mesa quienes informarán de cualquier dato que soliciten el entrenador o el entrenador ayudante, estando el tiempo parado y de manera educada.

3.3 Durante intervalos de juego

El cronometrador comprobará que se lleve la cuenta del tiempo restante de intervalo en el reloj de partido.

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el periodo anterior.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer periodo, a falta de:
    - 3 minutos y 1 minuto 30 segundos.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto periodo y cada periodo extra, a falta de:
    - 30 segundos.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el dispositivo cuando finalice el intervalo.

Al final de la primera parte, cambiará el sentido de la flecha de posesión alterna. Se aconseja que se apunte en un papel la nueva dirección por si durante el descanso, y no estando presentes, la flecha accidentalmente se cae o recibe un golpe que la hace cambiar de sentido.

3.4 Después del tiempo de juego

Una vez ha concluido el partido, el marcador ha de permanecer con el resultado final, el tiempo en 00:00 y el número del último periodo que se ha jugado.

4. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

4.1 Antes del partido

Comprobará que el reloj de lanzamiento funciona correctamente (posible conexión con el reloj de partido). Además, comprobará los requisitos del *Anexo 1*.

4.2 Durante el partido

INICIARÁ o CONTINUARÁ la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.
- Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.

El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ y VOLVERÁ a 24" tan pronto como:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que NO tenía el control del balón.

El dispositivo de 24 segundos se DETENDRÁ y VOLVERÁ a 14" cuando:

- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que tocase el aro.

DETENDRÁ, pero NO VOLVERÁ a 24", cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de salto.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

APAGARÁ el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando:

- Cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 24" en el reloj de partido.
- El reloj de 24" deba volver a 14" en pista delantera siempre que el tiempo restante en el reloj de partido sea menor de 14".

Si un árbitro detiene el juego:

- A causa de una falta o violación (no porque el balón salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón.
- Por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón.
- Por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo.

Se concederá la posesión del balón al mismo equipo que previamente tenía el control del balón. Y el reloj de lanzamiento se ajustará del siguiente modo:

- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
    - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
    - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.
    - Sin embargo sí, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

MARCADOR DE FALTAS DE JUGADOR (TABLILLAS)

Una vez que el árbitro ha señalado el número de jugador sancionado con falta a la mesa, el operador de 24 segundos levantará la tablilla correspondiente al número de faltas que haya cometido hasta ese momento dicho jugador, manteniéndola unos segundos en alto para que sea visible por todos los participantes y público. En caso de que el marcador refleje el número de faltas de cada jugador, también es necesario emplear las tablillas.

MECÁNICA Y NORMAS DE ACTUACIÓN

Para realizar su labor específica, el operador del reloj de lanzamiento debe:

- Comprobar que el reloj de lanzamiento funciona correctamente, familiarizarse con su funcionamiento (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones) y garantizar que los equipos tienen buena visión de los marcadores.
- Concentrarse continuamente en el balón y en el aro, especialmente en los lanzamientos a canasta.
- No precipitarse, asegurando con los otros oficiales de mesa que el balón ha tocado el aro.
- Tener reflejos para un cambio de posesión rápida, aunque siempre asegurándose antes de que hay verdadero control de balón.
- Informar de los últimos segundos de la posesión.
- Confirmar con los otros oficiales que la cuenta continúa y los segundos que restan.
- Informar al anotador del desarrollo del partido: canastas conseguidas (por ejemplo: "dos puntos del número 14 del equipo B hacen 45 puntos" y el minuto), faltas señaladas, tiros libres convertidos, entradas de nuevos jugadores en cancha y peticiones de tiempos muertos.
- Ante cualquier duda, mantener la cuenta. Confirmar con el árbitro la vuelta a 14 o 24 segundos en situaciones de pie o cuando se detiene el partido por cualquier razón no técnica.
- Informar de las solicitudes de tiempos muertos o sustituciones.
- Se recuerda que ningún oficial de mesa (o comisario, si lo hubiese) puede detener el encuentro por un posible error en la aplicación de la regla de lanzamiento. Por tanto, en caso de percatarse de cualquier posible error (vuelve la cuenta de 24" por error, no se considera cambio en la posesión, o que el balón haya tocado aro, etc.), recordar la situación del juego en ese momento, es decir, segundos que quedaban de posesión, quién controlaba el balón, tiempo de juego, etc. Con el fin de ayudar a los árbitros en caso de tener que rectificar.

4.3 Durante intervalos de juego

Durante los intervalos, el operador del reloj de lanzamiento ayudará a sus compañeros comprobando que se retiran los indicadores de faltas de equipo y cualquier otra función.

5. SITUACIONES DE MENOS DE TRES OFICIALES

5.1 Partidos con un oficial

En determinadas ocasiones o por algún tipo de error, se puede dar el caso en el que solo haya un oficial de mesa. Si solo hay un oficial de mesa, no podrá llevar el dispositivo de lanzamiento.

En estos partidos el oficial deberá hacer las labores de anotador y cronometrador. En estos casos puede haber o no haber marcador electrónico, con las siguientes consideraciones a tener en cuenta:

- El acta tiene prevalencia sobre cualquier otro marcador. Por tanto, si se ve incapaz de mantener el marcador actualizado tras cada canasta, lo actualizará cuando le sea posible.
- Es recomendable que coloque la consola junto a la mano libre, en la que no tiene el bolígrafo.

SIN MARCADOR

LABORES DEL ANOTADOR

- **Cumplimentará el acta.**
- **Cada vez que deba anotar algún minuto en el acta, mirará el tiempo transcurrido en el cronómetro manual.**
- **En lugar de utilizar las tablillas de faltas de jugador, levantará la mano indicando el número de la falta o dirá en voz alta el número de falta, especialmente en la tercera y cuarta.**

LABORES DEL CRONOMETRADOR

- **En la mano libre tendrá un cronómetro manual para medir el tiempo de juego.**
- **Informará diciendo en voz alta cuando quede UN minuto para el final de período, 30 segundos, 15 segundos y 5 segundos: "QUEDA UN MINUTO", "QUEDAN X SEGUNDOS".**
- **Estará atento a las solicitudes de tiempo muerto y sustitución.**

CON MARCADOR

Si solo hay un oficial de mesa y debe llevar también el marcador electrónico, seguirá las recomendaciones anteriores, con la diferencia de que, en vez de silbato, hará sonar la bocina cuando sea necesario (no obstante, tendrá el silbato siempre a mano por si fallase el dispositivo electrónico de sonido o no se oyese con claridad) y no tendrá que avisar del tiempo de juego.

5.2 Partidos con dos oficiales

En partidos con dos oficiales de mesa, un oficial de mesa cumplirá las funciones de anotador y cronometrador y el otro las funciones del operador del reloj de lanzamiento. Se ayudarán en todo momento, compartiendo toda la información. El anotador manejará el tiempo de partido con el marcador y el otro oficial de mesa llevará la cuenta de 24" con el dispositivo de reloj de lanzamiento o con el cronómetro manual si no lo hubiese. El operador de 24” será el encargado de los tiempos muertos y sustituciones, para los que hará sonar el silbato, y levantará las tablillas de falta.

6. SEÑALIZACIÓN CON LOS ARBITROS

RELACIONADAS CON EL TIEMPO

DETENER EL RELOJ
Palma abierta

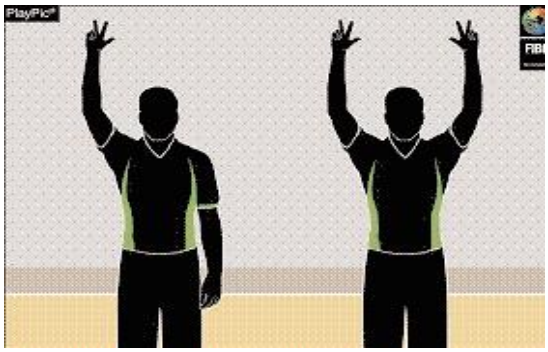
DETENER EL RELOJ POR FALTA
Puño cerrado

REANUDAR EL RELOJ
Cortar con la mano

RELACIONADAS CON LOS PUNTOS

UN PUNTO
Un dedo, bajando la muñeca

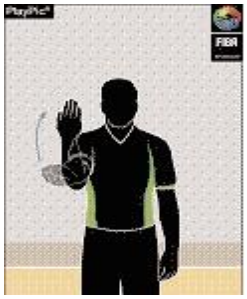
DOS PUNTOS
Dos dedos, bajando la muñeca



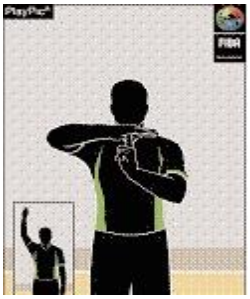
TRES PUNTOS
Intento: Tres dedos extendidos de una mano
Convertido: Tres dedos extendidos de ambas manos

SUSTITUCIÓN Y TIEMPO MUERTO

SUSTITUCIÓN
Brazos cruzados

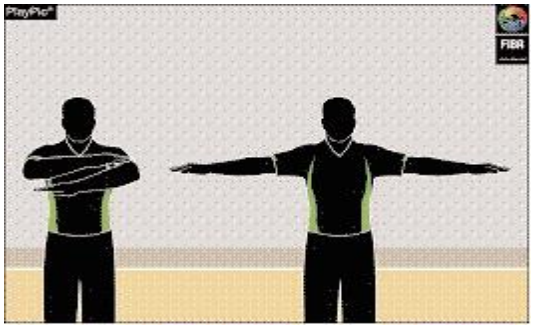


AUTORIZACIÓN
Palma abierta, acercar al cuerpo



TIEMPO MUERTO
Forma de T, mostrar dedo índice

INFORMATIVAS



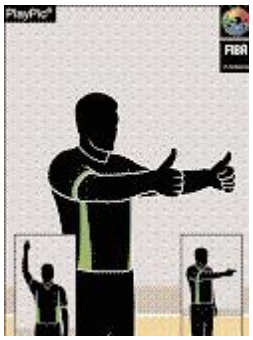
CANASTA ANULADA O JUEGO CANCELADO
Mover los brazos como en tijera una vez a la altura del pecho

CONTEO VISIBLE
Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ DE LANZAMIENTO
Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA
Señalar la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

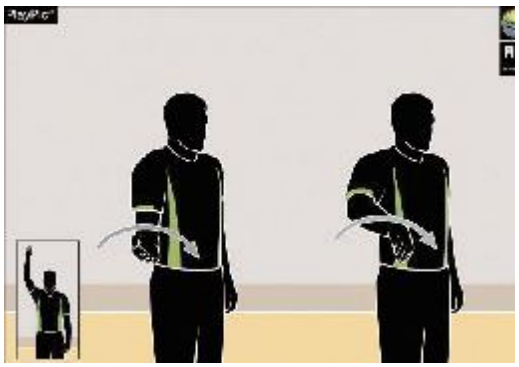


SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO/ SALTO
Dedos pulgares hacia arriba. Después señalar la dirección de juego según la flecha

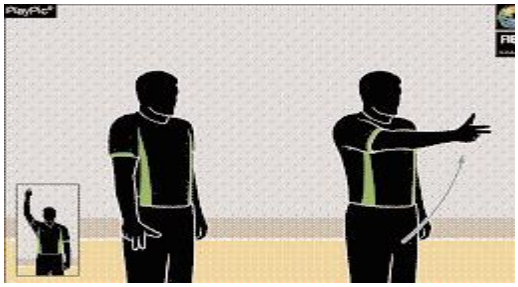
VIOLACIONES

AVANCE ILEGAL
Rotar los puños

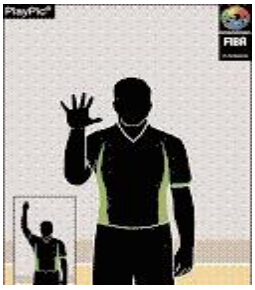
REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE
Palmear las manos



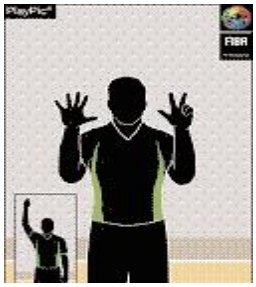
REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO DE BALÓN
Media rotación con la mano



3 SEGUNDOS
Brazo extendido, mostrar tres dedos

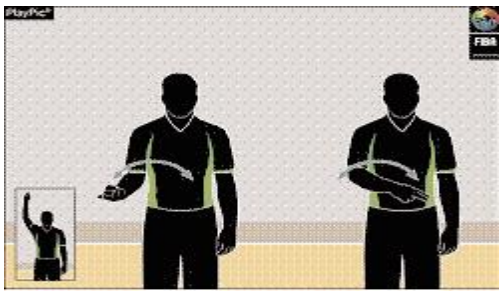


5 SEGUNDOS
Mostrar cinco dedos

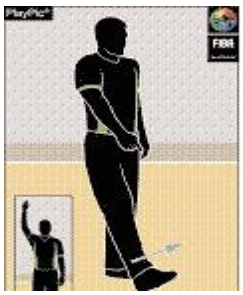


8 SEGUNDOS
Mostrar ocho dedos

24 SEGUNDOS
Tocar el hombro con los dedos

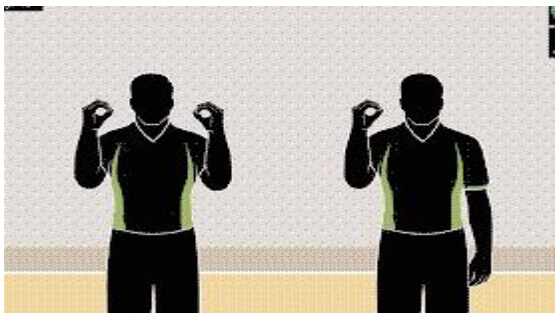


BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA
Mover el brazo frente al cuerpo



PIE INTENCIONADO
Señalarse el pie

NÚMEROS DEL JUGADOR

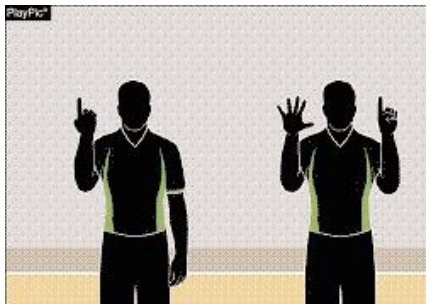


Nº 00 / 0
Ambas manos muestran el número 0 / Una mano muestra el 0

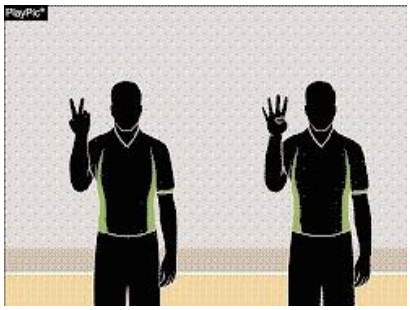
1-5
Mano derecha muestra número del 1 al 5

6-10
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra del 1 al 5

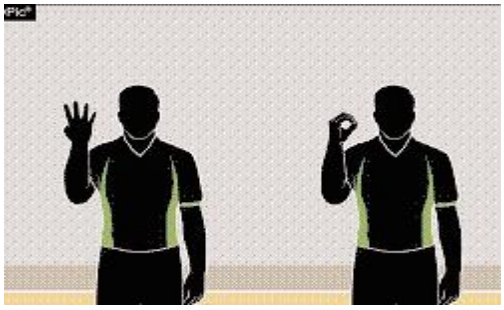
11-15
Mano derecha puño cerrado, mano izquierda muestra del 1 al 5

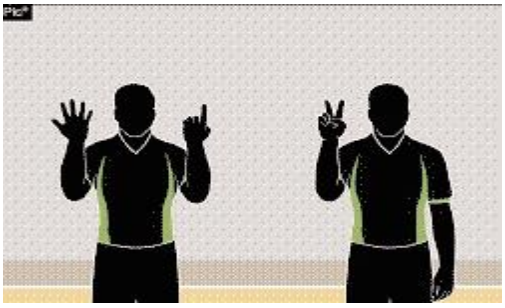


Nº 16
Primero la mano con la palma hacia el árbitro marca el 1 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el 6 de la unidad

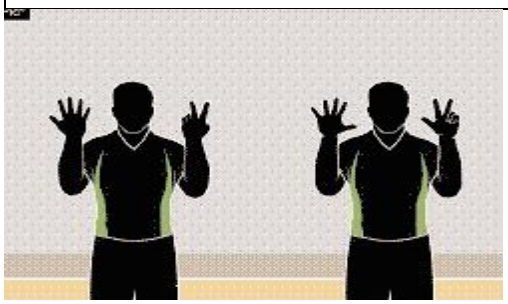


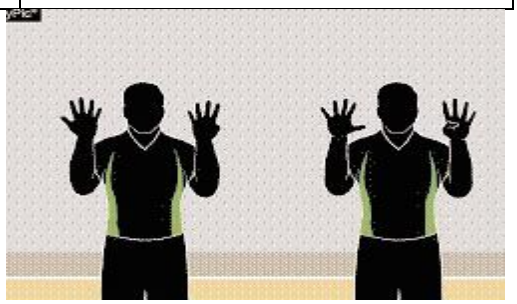
Nº 24
Primero la mano con la palma hacia el árbitro marca el 2 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el 4 de la unidad





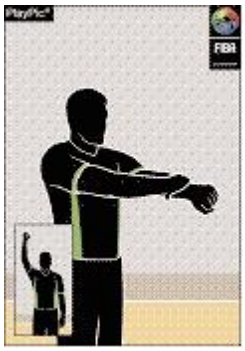
Nº 40	**Nº 62**
Primero la mano con la palma hacia el árbitro marca el 4 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el 0 de la unidad	Primero las manos con las palmas hacia el árbitro marcan el 6 correspondiente a la decena, luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el 2 de la unidad





Nº 78	**Nº 99**
Primero las manos con las palmas hacia el árbitro marcan el 7 correspondiente a la decena, luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el 8 de la unidad	Primero las manos con las palmas hacia el árbitro marcan el 9 correspondiente a la decena, luego la manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el 9 de la unidad

TIPO DE FALTA



AGARRAR	**BLOQUEO (DEFENSA)**	**EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN**	**TACTEO**
Agarrar la muñeca hacia abajo	Ambas manos en la cadera	Imitar un empujón	Agarrarse la palma y desplazar hacia adelante

USO ILEGAL DE LAS MANOS
Golpear la muñeca

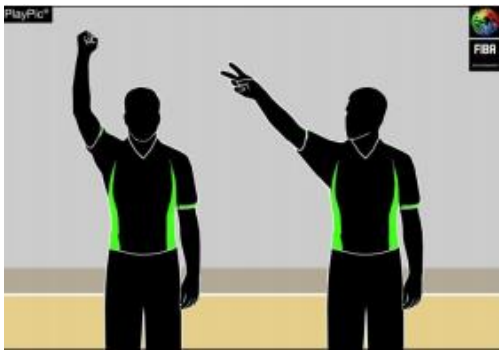
CARGAR CON BALÓN
Golpear palma abierta con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO
Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

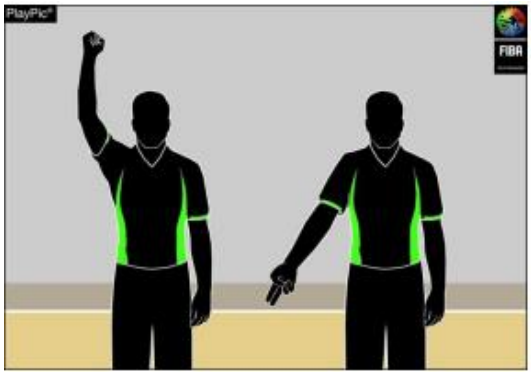
BALANCEO EXCESIVO DE CODOS
Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA
Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN
Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor



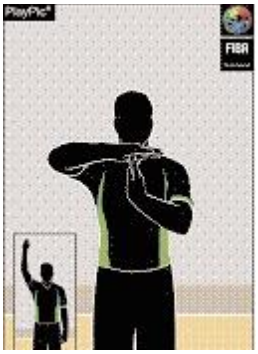
FALTA EN ACCIÓN DE TIRO
Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres



FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO
Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

FALTAS ESPECIALES

DOBLE FALTA
Agitar los puños cerrados de ambas manos



FALTA TÉCNICA
Forma de T mostrando la palma

FALTA ANTIDEPORTIVA
Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DESCALIFICANTE
Puños cerrados de ambas manos

ADMINISTRADOR DE PENALIZACIONES

TRAS FALTA SIN TIROS
Señalar dirección de juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN
Puño cerrado en dirección de juego, brazo paralelo a la línea lateral

UN TIRO
Levantar 1 dedo

DOS TIROS
Levantar 2 dedos

TRES TIROS
Levantar 3 dedos

7. ANEXOS

ANEXO 1

COSAS QUE COMPROBAR ANTES DE INICIARSE EL PARTIDO

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:

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

EL OPERADOR DE 24" comprobará:

1. Iniciar la cuenta.
2. Parar la cuenta.
3. Reiniciar la cuenta a 24".
4. Reiniciar la cuenta a 14". En caso de no estar adaptado, practicar el bajar a 14".
5. El subir/bajar 1".
6. Si el dispositivo baja instantáneamente de 24 a 23, o tarda un tiempo determinado.
7. Si el dispositivo al llegar a 0" suena instantáneamente o tarda un tiempo determinado.
8. Si el reloj se detiene cuando suena la bocina de 24".

ANEXO 2

RESUMEN GRÁFICO DE FALTAS TEMPORADA 2014/2015

FALTAS DE MIEMBROS DE EQUIPO

Falta personal sin tiros libres

5					P				

Falta personal con 1/2/3 tiros libres

5_1	5_2	5_3			P_1	P_2	P_3		

Faltas compensadas

5_C	5_C^T	7_C^U			P_C	T_C	U_C		

Falta técnica jugador

5_1^T					T_1				

Falta antideportiva

5_2^U					U_2				

Se anotará el nº de tiros libres concedidos (1, 2 o 3)

Jugador con 2 faltas antideportivas/técnicas

5_1^T	5_1^T	GD			U_2	U_2	GD		

*Se escribirá **GD** en el siguiente espacio libre*

Falta descalificante de jugador

5_2^D					D_2				

Falta descalificante sustituto

5^D					D				
5_1^B					B_1				

Falta descalificante jugador excluído

A) Cuando es la 6ª falta en pista y no ha sido avisado

2	5	7	8	9	9_2^D	P	P	P	P	P	D_2

Estas faltas sí cuentan como faltas de equipo

B) Cuando es la 6ª falta en pista y ya ha sido avisado

2	5	7	8	9	9_2^D	P	P	P	P	P	D_2
9_1^B						B_1					

Estas faltas sí cuentan como faltas de equipo

C) Cuando es la 6ª falta y es jugador excluído

2	5	7	8	9	D	P	P	P	P	P	D
9_1^B						B_1					

Estas faltas NO cuentan como faltas de equipo

Enfrentamientos (Art. 39): Sustituto

7	8	F	F	F	P	P	F	F	F
9_1^B					B_1				

Enfrentamientos (Art. 39): Jugador excluído

2	5	7	8	9	F	P	P	P	P	P	F
9_1^B						B_1					

FALTAS DE ENTRENADORES

Falta técnica al entrenador

7_2^C			7_1^C	9_1^C	GD	C_1			C_1	C_1	GD		

Falta técnica al banquillo

7_2^B			7_1^B	9_1^B	9_1^B	GD	B			B_1	C_1	B_1	GD		

*Cuando un entrenador sea descalificado por cometer 2 C o acumulación de 3 B+C, se escribirá **GD** en el siguiente espacio libre*

Falta descalificante al entrenador

7_2^D			D_2		

Falta descalificante al entrenador ayudante

7_1^B			B_1		
7^D			D		

Falta descalificante al entrenador y al ayudante

7_2^D			D_2		
7_2^D			D_2		

Falta descalificante a sustituto/jugador excluído (además de en su propio casillero) o asistente de equipo

7_1^B			B_1		

Enfrentamientos (Art. 39): Solo entrenador

7_2^D	F	F	D_2	F	F

Enfrentamientos (Art. 39): Solo entrenador ayudante y/o asistente de equipo

7_1^B			B_1		
F	F	F	F	F	F

Enfrentamientos (Art. 39): Entrenador y ayudante

7_2^D	F	F	D_2	F	F
F	F	F	F	F	F

RECUERDA:

Un entrenador que ha sido descalificado por acumulación de faltas técnicas o un jugador que ha sido descalificado por cometer 2 faltas antideportivas o 2 faltas técnicas, no puede ser sancionado posteriormente con otra falta técnica/descalificante. Cualquier comportamiento antideportivo posterior debe reflejarse en un informe al dorso de acta. En caso contrario, no debe realizarse informe alguno.

FALTAS DURANTE INTERVALOS DE JUEGO

Las faltas técnicas cometidas durante un intervalo por los miembros de equipo facultados para jugar se anotan a dicho miembro de equipo y cuentan para las faltas de equipo del siguiente período.

1_1^T					T_1				

Recuerda que si se sanciona una falta técnica durante un intervalo de juego, la penalización será de un tiro libre seguido de:

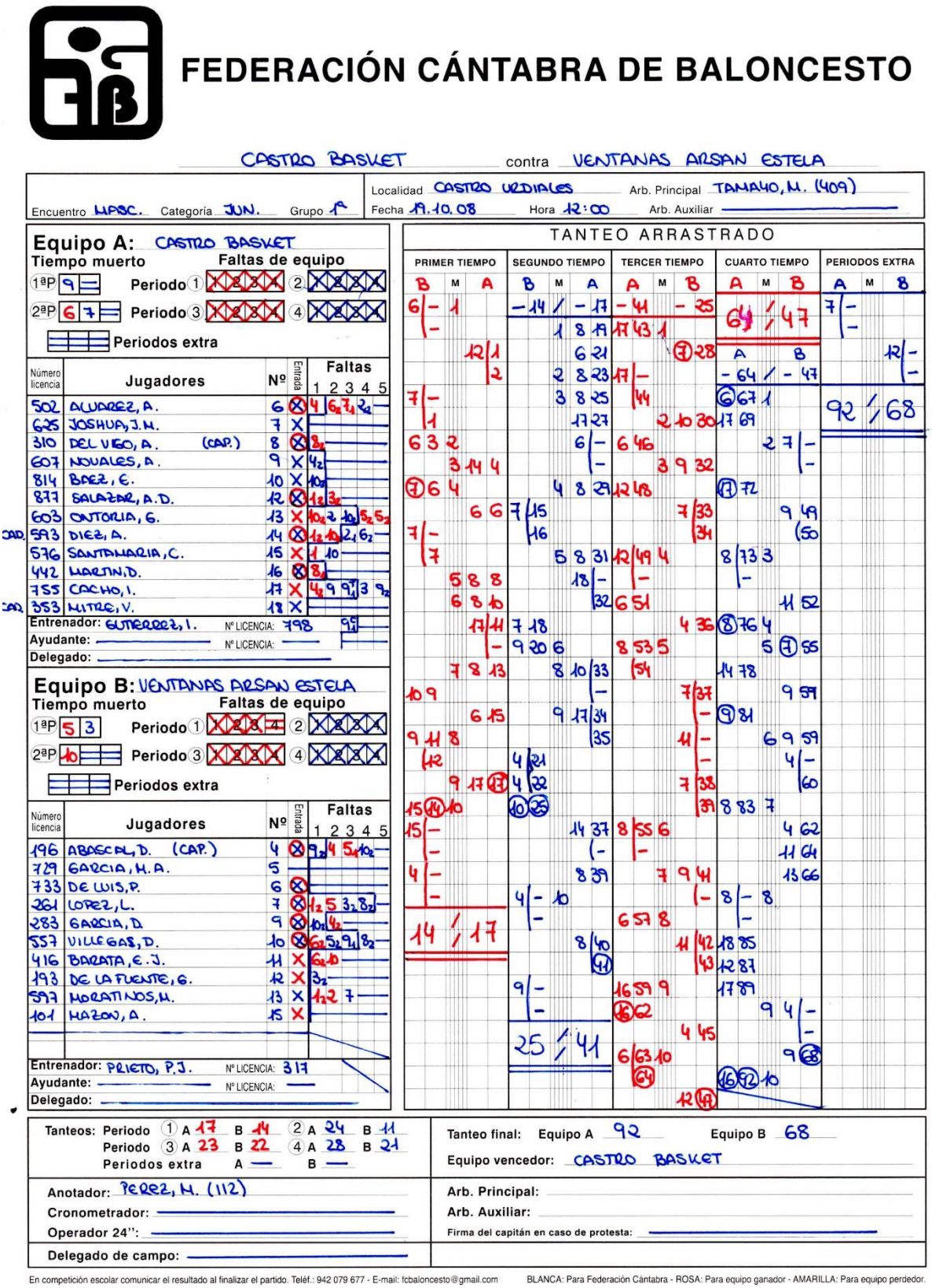
* El salto inicial si se ha sancionado antes del primer período
* Un saque para el equipo que ha lanzado el tiro libre en los demás intervalos.

1_1^C			C_1		

Se recuerda que las faltas durante intervalos no modifican la dirección de la flecha de alternancia

ANEXO 3

Ejemplo acta Federada, Junior y Cadete



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

CASTRO BASKET contra VENTANAS ARSAN ESTELA

Encuentro MASC. Categoría JUN. Grupo 1ª
Localidad CASTRO URDIALES Arb. Principal TAMAYO, M. (409)
Fecha 19.10.08 Hora 12:00 Arb. Auxiliar

Equipo A: CASTRO BASKET

Tiempo muerto: 1ªP 9 — Periodo ① ② 2ªP 6 7 — Periodo ③ ④ — Periodos extra

Faltas de equipo

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
502	ALVAREZ, A.	6	X	4	6₂	7₁	2₂	
625	JOSHUA, J.M.	7	X					
310	DEL VIGO, A. (CAP.)	8	X	8₂				
607	NOVALES, A.	9	X	4₂				
814	BAEZ, E.	10	X	10₂				
877	SALAZAR, A.D.	12	X	1₂	3₂			
603	ONTORIA, G.	13	X	10₂	2	10₂	5₂	5₂
CAP. 593	DIEZ, A.	14	X	1₂	10	2₁	6₂	
576	SANTAMARIA, C.	15	X	1	10			
442	MARTIN, D.	16	X	8₂				
755	CACHO, I.	17	X	4₂	9	9₁	3	9₂
CAP. 353	MITRE, V.	18	X					

Entrenador: GUTIERREZ, I. Nº LICENCIA: 798 9₁
Ayudante: Nº LICENCIA:
Delegado:

Equipo B: VENTANAS ARSAN ESTELA

Tiempo muerto: 1ªP 5 3 — Periodo ① ② 2ªP 10 — Periodo ③ ④ — Periodos extra

Faltas de equipo

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
196	ABASCAL, D. (CAP.)	4	X	9₂	4	5₁	10₂	
729	GARCIA, M.A.	5						
733	DE LUIS, P.	6	X					
261	LOPEZ, L.	7	X	1₂	5	3₂	8₂	
283	GARCIA, D.	9	X	10₂	4₂			
557	VILLEGAS, D.	10	X	6₂	5₂	9₁	8₂	
416	BARATA, E.J.	11	X	6₂	10			
193	DE LA FUENTE, G.	12	X	3₂				
597	MORATINOS, M.	13	X	1₂	2	7		
101	MAZON, A.	15	X					

Entrenador: PRIETO, P.J. Nº LICENCIA: 317
Ayudante: Nº LICENCIA:
Delegado:

TANTEO ARRASTRADO

PRIMER TIEMPO B	M	A	SEGUNDO TIEMPO B	M	A	TERCER TIEMPO A	M	B	CUARTO TIEMPO A	M	B	PERIODOS EXTRA A	M	B
6 – 1			– 14	/	– 17	– 41		– 25	64 / 47			7 –		
–				1	8 19	17 43 1						–		
	12	1			6 21			(7) 28	A		B			12 –
		2		2	8 23	17 –			– 64	/	– 47			–
7 –				3	8 25	44			(6) 67 1			92 / 68		
1					17 27		2 10	30	17 69					
6 3 2					6 –	6 46					2 7 –			
	3 14	4			–		3 9	32			–			
(7) 6 4				4	8 29	12 48			(17) 72					
	6	6	7 15					7 33			9 49			
7 –			16					34			(50			
7				5	8 31	12 49 4			8 73 3					
	5 8	8			18 –	–			–					
	6 8	10			– 32	6 51					11 52			
	17	11	7 18					4 36	(8) 76 4					
		–	9 20	6		8 53 5				5	(7) 55			
	7 8	13		8	10 33	54			14 78					
10 9					–			7 37			9 59			
	6	15		9	17 34			–	(9) 81					
9 11 8					35			11 –		6	9 59			
12			4 21					–			4 –			
	9	17 (17)	4 22					7 38			60			
15 (14) 10			(10) (25)					39	8 83	7				
15 –					14 37	8 55 6					4 62			
–					–	–					11 64			
4 –					8 39		7	9 41			13 66			
–			4 –	10				–	8 –	8				
			–			6 57 8			–					
14 / 17					8 40			11 42	18 85					
					(41)			43	12 87					
			9 –			16 59 9			17 89					
			–			(15) 62				9	4 –			
								4 45			–			
			25 / 41			6 63 10					(9) (68)			
						(64)			(16) (72) 10					
								12 (14)						

Tanteos: Periodo ① A 17 B 14 ② A 24 B 11
Periodo ③ A 23 B 22 ④ A 28 B 21
Periodos extra A — B —

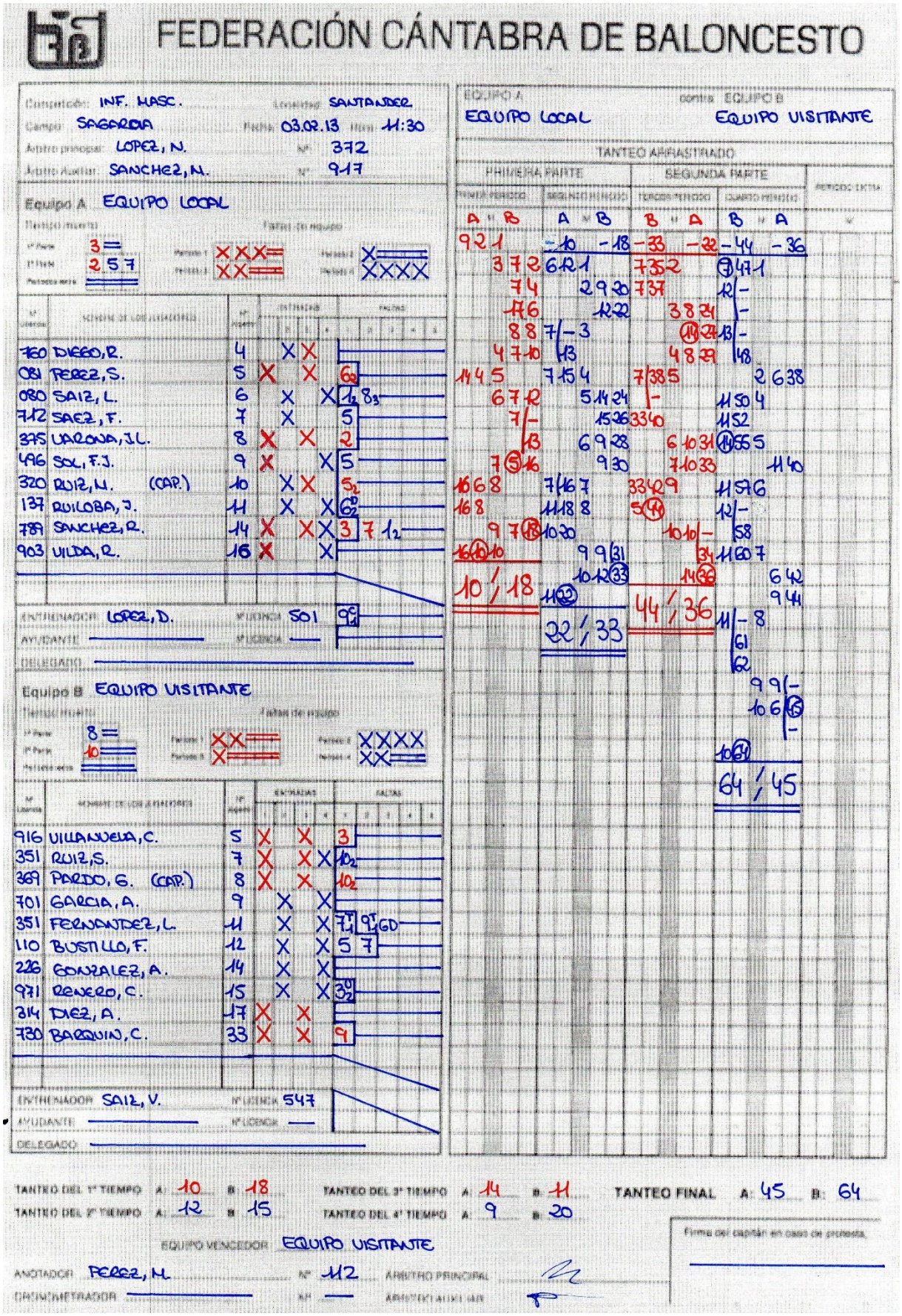
Tanteo final: Equipo A 92 Equipo B 68
Equipo vencedor: CASTRO BASKET

Anotador: PEREZ, M. (112)
Cronometrador:
Operador 24'':
Delegado de campo:

Arb. Principal:
Arb. Auxiliar:
Firma del capitán en caso de protesta:

En competición escolar comunicar el resultado al finalizar el partido. Teléf.: 942 079 677 - E-mail: fcbaloncesto@gmail.com BLANCA: Para Federación Cántabra - ROSA: Para equipo ganador - AMARILLA: Para equipo perdedor.

Ejemplo acta Infantil



FEDERACIÓN CÁNTABRA DE BALONCESTO

Competición: INF. MASC. Localidad: SANTANDER
Campo: SAGARDIA Fecha: 03.02.13 Hora: 11:30
Árbitro principal: LOPEZ, N. Nº: 372
Árbitro Auxiliar: SANCHEZ, M. Nº: 917

Equipo A EQUIPO LOCAL

Nº Licencia	Nombre de los jugadores	Nº Jugador	Entradas 1	2	3	4	Faltas 1	2	3	4	5
760	DIEGO, R.	4		X	X						
081	PEREZ, S.	5	X		X		6				
080	SAIZ, L.	6		X		X	1	8			
712	SAEZ, F.	7		X			5				
375	UARONA, J.L.	8	X		X		2				
496	SOL, F.J.	9	X			X	5				
320	RUIZ, N. (CAP.)	10		X	X		5				
137	RUILOBA, J.	11		X		X	6				
789	SANCHEZ, R.	14	X		X	X	3	7	1		
903	VILDA, R.	16	X			X					

ENTRENADOR: LOPEZ, D. Nº LICENCIA: 501
AYUDANTE: Nº LICENCIA:
DELEGADO:

Equipo B EQUIPO VISITANTE

Nº Licencia	Nombre de los jugadores	Nº Jugador	Entradas 1	2	3	4	Faltas 1	2	3	4	5
916	VILLANUEVA, C.	5	X		X		3				
351	RUIZ, S.	7	X		X	X	10				
369	PARDO, G. (CAP.)	8	X		X		10				
701	GARCIA, A.	9		X		X					
351	FERNANDEZ, L.	11		X		X	7	9	GD		
110	BUSTILLO, F.	12		X		X	5	7			
226	GONZALEZ, A.	14		X		X					
971	RENERO, C.	15		X		X	3				
314	DIEZ, A.	17	X		X						
730	BARQUIN, C.	33	X		X		9				

ENTRENADOR: SAIZ, V. Nº LICENCIA: 547
AYUDANTE: Nº LICENCIA:
DELEGADO:

EQUIPO A EQUIPO LOCAL contra EQUIPO B EQUIPO VISITANTE

TANTEO APRASTIRADO

PRIMERA PARTE: PRIMER PERIODO A 9 B 2 1; SEGUNDO PERIODO A 10 B 18
SEGUNDA PARTE: TERCER PERIODO B 33 A 22; CUARTO PERIODO B 44 A 36
PERIODO EXTRA

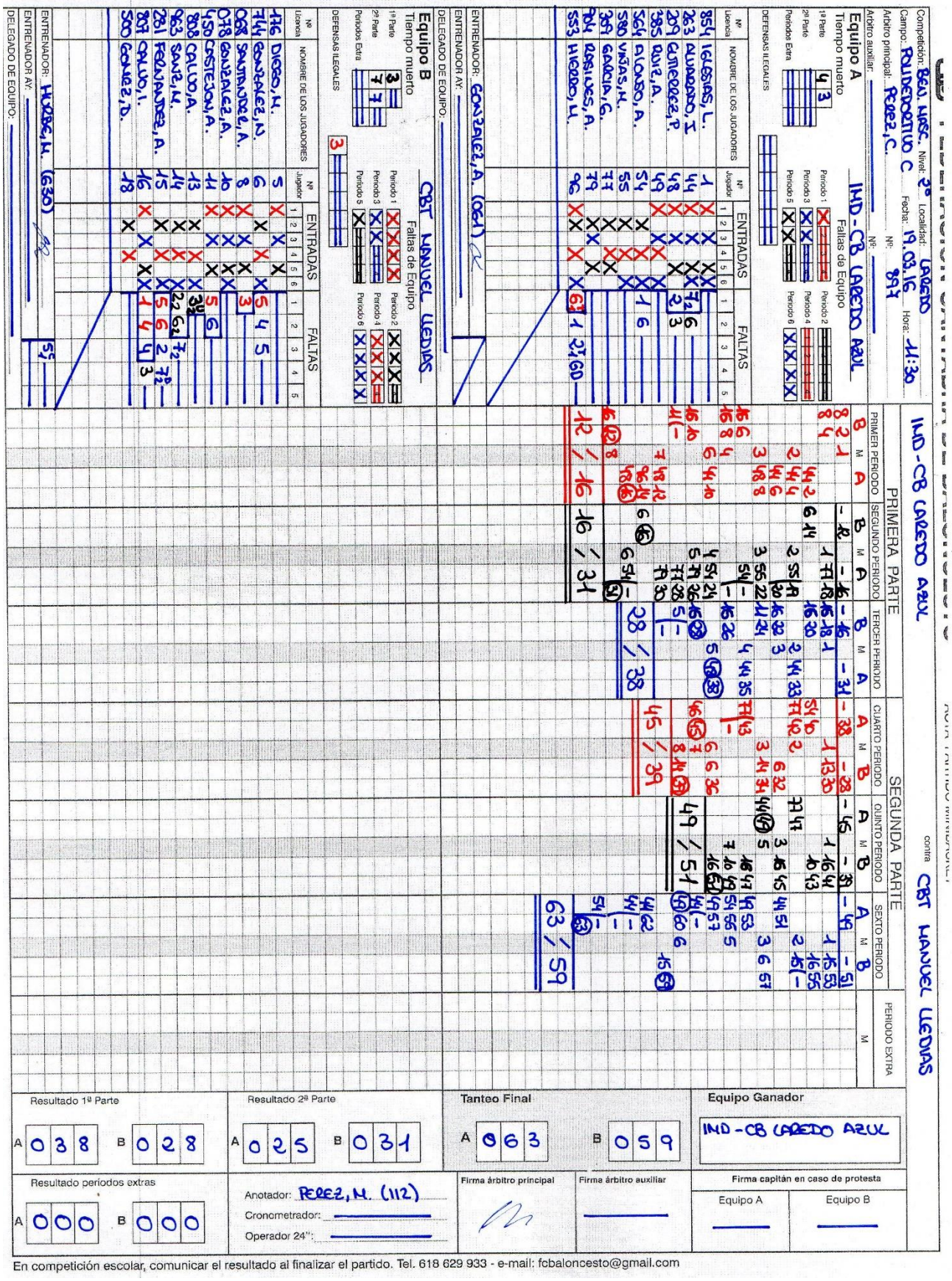
TANTEO DEL 1º TIEMPO A: 10 B: 18
TANTEO DEL 2º TIEMPO A: 12 B: 15
TANTEO DEL 3º TIEMPO A: 14 B: 11
TANTEO DEL 4º TIEMPO A: 9 B: 20
TANTEO FINAL A: 45 B: 64

EQUIPO VENCEDOR: EQUIPO VISITANTE

Firma del capitán en caso de protesta:

ANOTADOR: PEREZ, M. Nº: 112 ÁRBITRO PRINCIPAL:
CRONOMETRADOR: Nº: ÁRBITRO AUXILIAR:

Ejemplo acta Alevín y Benjamín



Competición: BEJ. MASC. Nivel: 2ª Localidad: LAREDO
Campo: POLIDEPORTIVO C Fecha: 19.03.16 Hora: 11:30
Arbitro principal: PEREZ, C. Nº: 897
Arbitro auxiliar: Nº:

IND-CB LAREDO AZUL — contra — CBT MANUEL LLEDIAS

Equipo A	Equipo B
IND-CB LAREDO AZUL	CBT MANUEL LLEDIAS
Tiempo muerto: 1ª Parte 4, 2ª Parte 3	Tiempo muerto: 1ª Parte 3, 2ª Parte 7, Periodo 3 7
Faltas de Equipo	Faltas de Equipo
Defensas ilegales	Defensas ilegales: 3
ENTRENADOR:	ENTRENADOR: GONZALEZ, A. (064)
ENTRENADOR AY:	ENTRENADOR AY:
DELEGADO DE EQUIPO:	DELEGADO DE EQUIPO:

Nº Licencia	Nº Jugador	Nombre de los jugadores	Entradas	Faltas
146	5	DIEGO, M.		
744	6	GONZALEZ, D.		
068	8	SANTIAGO, A.		
078	10	GONZALEZ, A.		
450	11	CASTELLON, A.		
808	13	CALLEJO, A.		
963	14	SANZ, M.		
281	15	FERNANDEZ, A.		
807	16	CALLEJO, I.		
500	18	GOMEZ, D.		
		ENTRENADOR: HUERGO, M. (630)		
		ENTRENADOR AY:		
		DELEGADO DE EQUIPO:		

Nº Licencia	Nº Jugador	Nombre de los jugadores	Entradas	Faltas
854	1	IGLESIAS, L.		
263	4	ALVARADO, I.		
209	8	GUTIERREZ, P.		
385	9	RUIZ, A.		
564	14	ALONSO, A.		
580	15	VIÑAS, M.		
369	17	GARCIA, G.		
804	19	PASILLAS, A.		
553	96	HIERRO, M.		

Resultado 1ª Parte	Resultado 2ª Parte	Tanteo Final	Equipo Ganador
A 038 B 028	A 025 B 031	A 063 B 059	IND-CB LAREDO AZUL

Resultado periodos extras	Firma árbitro principal	Firma árbitro auxiliar	Firma capitán en caso de protesta
A 000 B 000	Anotador: PEREZ, M. (112)		Equipo A / Equipo B
	Cronometrador:		
	Operador 24":		

En competición escolar, comunicar el resultado al finalizar el partido. Tel. 618 629 933 - e-mail: fcbaloncesto@gmail.com