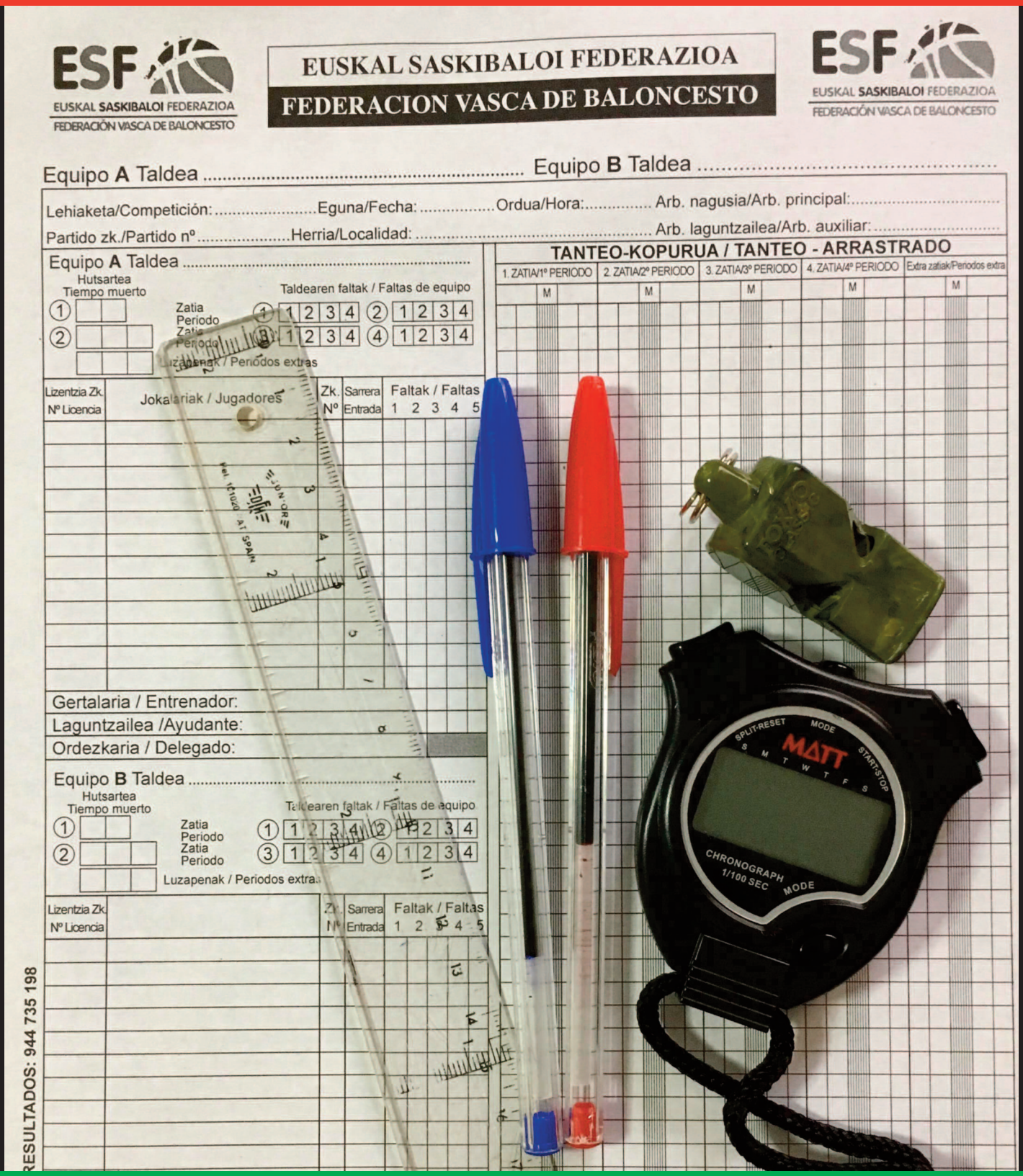
MAHAIKO OFIZIALEEN ESKULIBURUA



MANUAL DEL OFICIAL DE MESA

ESF

EUSKAL SASKIBALOI FEDERAZIOA
FEDERACIÓN VASCA DE BALONCESTO

ÍNDICE

1. Introducción 3

2. El anotador 13

3. El ayudante de anotador 53

4. El cronometrador 57

5. El operador del reloj de lanzamiento 70

6. Recomendaciones para partidos sin 3 oficiales..... 85

7. Señales de los árbitros 89

8. Anexos 96

NOTA IMPORTANTE: Este Manual del Oficial de Mesa, editado por la Federación Vasca de Baloncesto en agosto de 2017, debe ir siempre acompañado por las Reglas e Interpretaciones Oficiales, disponibles en el Club del Árbitro Vasco (http://euskadi.clubdelarbitro.com/)

1. INTRODUCCIÓN

1.1 ¿QUÉ SIGNIFICA SER OFICIAL DE MESA?

El oficial de mesa es la persona que, situada (como su propio nombre indica) en una mesa que se encuentra centrada en uno de los laterales del terreno de juego, entre los banquillos de los equipos, se encarga de realizar todas las funciones de registro de acciones o manejo de los diferentes dispositivos electrónicos necesarios para un correcto desarrollo de un partido de baloncesto.

Los oficiales de mesa forman parte del equipo arbitral y pueden ser hasta cuatro personas, cada una de las cuales desempeña diversas funciones.

EQUIPO ARBITRAL

	ANOTADOR	
ÁRBITRO PRINCIPAL	CRONOMETRADOR	COMISARIO
ÁRBITRO AUXILIAR	AYUDANTE DE ANOTADOR	
	OPERADOR DE RELOJ DE LANZAMIENTO	

En algunos partidos puede que solo haya un único árbitro (en otros verás hasta tres, depende de las normas de cada competición). Del mismo modo, los oficiales de mesa pueden ser uno, dos, tres o cuatro, dependiendo de las competiciones y disponibilidades. Asimismo, en algunas competiciones se encontrará presente otra figura llamada comisario, que también se sentará en la mesa de oficiales.

Podríamos resumir esas cuatro funciones de los oficiales de mesa de la siguiente forma:

ANOTADOR: Se encarga de registrar en el acta todas las acciones que influyen en el desarrollo del partido y de comunicar cualquier situación que afecte a los jugadores y los equipos.

CRONOMETRADOR: Su papel está relacionado con todo lo que afecte al tiempo del partido y marcador electrónico.

OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO: Su papel está relacionado con todo lo que afecte al tiempo del partido y marcador electrónico.

AYUDANTE DE ANOTADOR: Cuando esté presente, su función es reflejar en el marcador electrónico los datos de puntos y faltas cometidos por los participantes a través de otra consola.

El oficial de mesa tiene que estar preparado para desempeñar cualquiera de estas funciones. Este Manual no pretende la 'especialización', limitar el trabajo de cada oficial de mesa únicamente a una de estas funciones. Aunque un oficial de mesa esté acostumbrado a desempeñar siempre uno de estos papeles concretos, es posible que en el último momento, por imprevistos o causas de fuerza mayor, deba desempeñar otra función. Por tanto, el buen oficial de mesa está preparado para asumir cualquiera de ellos en cualquier partido.

1. INTRODUCCIÓN

1.2 FILOSOFÍA DEL OFICIAL DE MESA

En el baloncesto actual, la labor de los oficiales de mesa ha adquirido una gran importancia dentro del equipo arbitral, en particular, y del baloncesto, en general. Como hemos dicho anteriormente, su misión es ayudar a los árbitros en la conducción del partido. Si su labor se realiza de modo correcto, conseguirán evitar que los árbitros tengan que preocuparse, más allá de lo normal, de lo que ocurre fuera de los límites del terreno de juego, centrando su atención exclusivamente en el juego.

Los oficiales de mesa no tienen poder ejecutivo, es decir, no pueden adoptar decisiones acerca de las infracciones cometidas contra las Reglas de Juego, pues esa capacidad recae exclusivamente en los árbitros. A pesar de no disponer de esa capacidad de decisión directa, su actuación puede conllevar la toma de decisiones por parte de los árbitros (interrumpir el partido para conceder tiempo muerto, ordenar que un jugador con cinco faltas se retire de la pista, sancionar violaciones de 24 segundos, etc.). Por todo esto, el trabajo de los oficiales de mesa tiene una influencia directa en el partido.

En consecuencia, el oficial de mesa ha de prepararse a conciencia para ejercer su tarea, tendiendo a la excelencia. Para ello ha de conocer:

Las **Reglas de Juego**, especialmente todo aquello que les afecte directamente.

Las **Interpretaciones Oficiales**, que detallan o clarifican algunas situaciones concretas.

La normativa propia de cada competición en la que actúen (FIBA, FEB, Federación Autonómica, etc.) para así cumplir las normas específicas de esa competición. **(Bases de Competición)**

La **mecánica de arbitraje** (posición de los árbitros en la pista, señalización, etc.) pues es la forma de recibir la información de los árbitros.

Su propia **mecánica de trabajo** (reparto de funciones, coordinación, comunicación, etc.) para conseguir que el trabajo en la mesa de oficiales sea eficaz y efectivo.

La labor de los oficiales de mesa, por tanto, es cada vez más difícil. Por ello, su preparación debe esmerarse al máximo si de verdad quieren cumplir su tarea con eficacia, siempre en beneficio del baloncesto y del arbitraje.

Los oficiales de mesa, además de formar parte del equipo arbitral, han de formar un equipo entre ellos para así trabajar de manera eficaz en el desarrollo de sus funciones. No son personas aisladas que se centran exclusivamente en su labor principal, sino que colaboran para que el trabajo de la mesa de oficiales sea uniforme y efectivo. Se apoyan, comparten información, están en todo momento alerta, cooperan; en definitiva, trabajan en equipo.

1. INTRODUCCIÓN

1.3 ASPECTOS PSICOLÓGICOS DEL OFICIAL DE MESA

Rara vez se ha tenido en cuenta la preparación psicológica de los oficiales de mesa. Pero como persona, y como persona que realiza unas funciones que están directamente relacionadas con otras personas, en las que afloran sentimientos, pasiones, posibles conflictos o intereses, es decir, inmersos en una relación interpersonal que no siempre tiene por qué ser plácida y libre de tensiones, el oficial de mesa ha de estar preparado psicológicamente para saber cómo desenvolverse en todo momento.

RECONOCIMIENTO

Si la labor del árbitro rara vez se reconoce públicamente, la labor del oficial de mesa no es ajena a este hecho. El oficial de mesa no busca el reconocimiento público, como tampoco lo buscan los árbitros. La satisfacción por el trabajo bien hecho, el agradecimiento recibido por parte de sus compañeros (demás oficiales de mesa y árbitros del partido), el disfrute en el desempeño de su labor, saber que se ha contribuido al buen desarrollo del partido, que se ha trabajado con esfuerzo por el bien del arbitraje, esto ha de ser más que suficiente. Más aún, conocer a los compañeros, entablar relaciones de amistad que se prolongarán en el tiempo, fuera de un pabellón o un patio de colegio, las relaciones personales que se establecerán, en definitiva, han de erigirse en la mayor satisfacción posible. Si se piensa detenidamente, el baloncesto, el arbitraje, nos darán a la larga mucho más de lo que nosotros podamos darles. Intentemos corresponder con generosidad.

CONCENTRACIÓN

Para desempeñar con éxito cualquier labor en la vida, hay que estar concentrado, pendiente de lo que se está realizando. El oficial de mesa necesita altas dosis de concentración. Concentración para saber qué está sucediendo en el terreno de juego, para conocer los movimientos en los banquillos en forma de sustituciones o solicitudes de tiempos muertos, para desempeñar su función principal concreta (acta, cronómetro, 24 segundos o aparato de estadística) sin errores; concentración para apoyar al compañero cuando lo necesita, para anticiparse a posibles situaciones relacionadas con la marcha del partido, etc.

CONOCIMIENTO DEL JUEGO

El conocimiento del juego, de lo que está sucediendo, es fundamental para colaborar con los participantes, para ANTICIPARSE. Estos son solo unos ejemplos:

- Si un equipo recibe varias canastas consecutivas es muy probable que el entrenador decida interrumpir el partido solicitando un tiempo muerto para cambiar el rumbo.
- Si un jugador comete varias faltas seguidas o acumula un determinado número de faltas en determinados momentos del partido, es muy probable que el entrenador decida sustituirlo.
- En los minutos finales de un partido igualado, es muy probable que se solicite un tiempo muerto en cualquier momento.

ASERTIVIDAD

La asertividad es una habilidad de la comunicación que se define como la capacidad para autoafirmar mis propios derechos, respetando los derechos de los demás, sin dejarse manipular ni manipulando a otros, y siempre sin agresividad.
¿Qué relación tiene con nuestro trabajo? Si bien nuestra relación comunicativa con los participantes no será,

1. INTRODUCCIÓN

normalmente, demasiado extensa, sí es cierto que en determinados momentos tendrá mucha importancia. Veamos un par de ejemplos:

- Tan solo dos palabras, "TIEMPO MUERTO", pueden desencadenar un conflicto. Y volvemos al punto anterior, conocimiento del juego y anticipación. Si estamos concentrados y preparados para esas situaciones, podremos reaccionar con agilidad a dicha solicitud, haciendo sonar la señal a tiempo. Pero también puede ocurrir que dicha solicitud se efectúe tarde (luego veremos qué significa tarde en estas situaciones). En dicho caso, tenemos que mantener la calma, y transmitir, verbalmente o gestualmente, la imposibilidad de conceder dicha solicitud, sin agresividad. Yo te comprendo, he estado pendiente de ti, te estaba mirando, pero las Reglas de Juego me impiden concederte la solicitud, y aunque hiciera sonar la bocina, el árbitro no concedería el tiempo muerto.
- Un entrenador se dirige a nosotros y nos dice: "Tiempo muerto si me meten canasta". El tiempo muerto condicionado no existe, o se solicita un tiempo muerto o no. Yo te comprendo, pero tendrás que estar pendiente: pedirlo y, en su caso, anularlo. Tú tienes tus derechos, pero también tus obligaciones. Yo tengo que cumplir unas obligaciones, he puesto todo de mi parte, yo no he fallado.

EMPATÍA

Empatía es la habilidad de ponerse en el lugar de otro, emocionalmente hablando. El oficial de mesa también debe ser capaz de mostrarse empático, comprender que en alguna situación, la reacción ante su trabajo puede ser un tanto acalorada, pero siempre con respeto hacia mi labor y mi persona (asertividad). Asimismo, ha de ser consciente de las emociones que atraviesa un entrenador y poner de su parte siempre que sea posible.

- Un entrenador, a falta de pocos segundos para el final del partido y ganando por un punto, solicita un tiempo muerto mientras el equipo contrario ataca. Acto seguido, el equipo contrario pierde el balón. Obviamente, nos anticiparemos y estaremos pendientes de dicho entrenador, pues lo lógico es que anule ese tiempo muerto. Si no lo anula, podría hacer sonar mi señal directamente, aunque mi conocimiento del juego me hace suponer que no lo deseará ya. Pero también puedo ser empático, comprender el estado en que se encuentra (nerviosismo, euforia...) y ver dónde está el balón, intentar llamar la atención del entrenador para confirmar la solicitud antes de que sea tarde. Yo haré todo lo que está en mi mano, más es imposible.

CONFIANZA

El oficial de mesa, además de todo lo que hemos visto hasta ahora, ha de ser una persona fuerte mentalmente, segura de sus capacidades, con confianza en sí misma. Puede cometer errores, como todo ser humano. Pero ese error no puede desencadenar más errores:

- Me percato de que hay una discrepancia entre el acta y el marcador, me pongo nervioso y comienzo a consultar, nos desentendemos del partido, de manera que en esa vorágine de duda nadie se da cuenta de que se ha convertido otra canasta y no se anota. Otro error, se van acumulando, solucionar esto va a ser más complicado.
- He cometido un error y desde ese momento comienzo a dudar, le doy vueltas a la cabeza, pierdo la concentración.

Un buen oficial de mesa debe esforzarse por apartar de su mente cualquier pensamiento negativo. Ya habrá tiempo para reflexionar y extraer conclusiones constructivas para el futuro, pero ahora tengo que seguir centrado en mi trabajo, sin ocupar mi mente con pensamientos irracionales del tipo:

1. INTRODUCCIÓN

- Si no lo hago perfecto, no lo hago bien (perfeccionismo absurdo)
- Soy el mejor, cómo me ha podido ocurrir esto (egolatría)
- Qué desastre soy, no hago nada bien (catastrofismo)
- La culpa no ha sido mía (excusas que ni yo me creo)

Tras el error, no queda otro camino que continuar hacia delante. Un breve pensamiento positivo debería ser suficiente: "Soy capaz de hacerlo mejor, todos nos equivocamos alguna vez, a partir de ahora me voy a centrar más...". Y tras ese pensamiento positivo, me reafirmo, me refuerzo y sigo adelante.

MOTIVACIÓN

Obviamente, si no estoy motivado, si no encuentro un aliciente en mi trabajo, difícilmente podré cumplir con mi cometido y, peor aún, difícilmente disfrutaré. Siempre hay que encontrar una causa para seguir ("me gusta lo que hago por..."). Y cuando no encuentre una sola causa entre las docenas que se pueden enumerar, entonces igual es el momento de parar. Y decimos parar, no dejarlo. Tal vez un breve período de reflexión sea suficiente para encontrar esa motivación tan necesaria. Pongámonos, además, unos objetivos realistas, que podamos ir cumpliendo. Objetivos que no tienen por qué ser técnicos, pueden ser también personales.

COMPAÑERISMO - ¡Somos un EQUIPO!

Tanto árbitros como oficiales de mesa debemos ser conscientes de que formamos parte de un equipo y de que nuestra labor está encaminada al bien general. Formar parte de un equipo requiere de ciertas habilidades psicológicas como las que ya hemos reflejado aquí. Piensa sobre ellas, forma parte del equipo, apoya a tus compañeros y déjate apoyar, aporta a tus compañeros tus ideas y puntos de vista (con sinceridad, humildad y afán constructivo) y deja que te aporten sus puntos de vista. Escucha a los informadores, transmíteles tus inquietudes, dudas, sugerencias, acepta sus valoraciones. Ellos también son tus compañeros y buscan el bien individual y el bien común, van a ayudarte, a apoyar tu formación continua, no a criticar por criticar.

DIFERENTES TIPOS DE RELACIONES

Como hemos dicho, toda persona que se desenvuelve dentro de un grupo debe saber relacionarse. En el contexto de un partido de baloncesto, desde que se llega a las instalaciones hasta que se abandonan, un oficial de mesa se relacionará con diferentes personas, que podríamos enumerar así:

1. Con público, directivos, periodistas, delegado de campo (antes y después del partido)

La amabilidad y el respeto han de ser tu seña de identidad. Somos personas educadas que no se dejan endulzar los oídos con adulaciones, que hacen caso omiso a posibles críticas, porque, recordad, en caso de ofensas, van dirigidas contra el oficial de mesa, no contra mí como persona. Mantendremos siempre las formas, con neutralidad y equilibrio.

Lógicamente, cuanto más tiempo lleves en este mundo, más personas conocerás y más estrechas (para bien o para mal) serán tus relaciones. Pero siempre has de ser consciente de cuál es tu papel ese día, en ese lugar y a esa hora. Lo que hagas en tu vida personal queda fuera de este contexto. Ahora eres un representante de tu federación que tiene que desempeñar una labor profesional (porque vas a recibir una remuneración por tu trabajo).

2. Con jugadores, entrenadores y acompañantes de equipo (antes, durante y después del partido)

1. INTRODUCCIÓN

Nuestra relación se basará en las habilidades psicológicas que ya hemos mencionado anteriormente, nunca con agresividad, siempre con educación y amabilidad, respetando y haciéndonos respetar (pero siempre de modo correcto), valorando su trabajo y valorando el nuestro.

3. Con los demás miembros del equipo arbitral (antes, durante y después del partido)

Somos un equipo, colaboramos todos juntos, nos comunicamos, nos apoyamos, respetamos nuestros roles respectivos, tratamos de hacer más fácil el trabajo de los demás, no complicarlo. Si creemos necesario llamar la atención de los árbitros por algo que ha ocurrido dentro o fuera de la pista, lo haremos de forma discreta para no colocar al árbitro en un callejón sin salida. Por ejemplo:

- El árbitro marca falta de un jugador que no está en pista: lo llamaremos y, si es posible, daremos nuestro punto de vista ("has marcado falta del 5, pero no está en pista. Creo que ha sido del 6"). Colaboramos, tratamos de hacer más fácil su trabajo, somos equipo.
- Creo haber escuchado un insulto desde el banquillo, pero no estoy seguro. No llamaré al árbitro para transmitirle algo de lo que no estoy seguro.
- Estoy seguro de que un miembro del banquillo ha insultado al árbitro. Lo llamaré, pero de forma discreta y, sin que sea percibido por nadie más, le diré lo que he escuchado o visto. Recordaré que solo el árbitro tiene capacidad de decisión y él tendrá que decidir cómo actuar. Si se lo comunico de tal forma que todo el mundo se percata, estoy poniéndolo entre la espada y la pared. Colaboramos, tratamos de hacer más fácil su trabajo, no complicárselo. Somos equipo.

4. Con el informador de oficiales (después del partido)

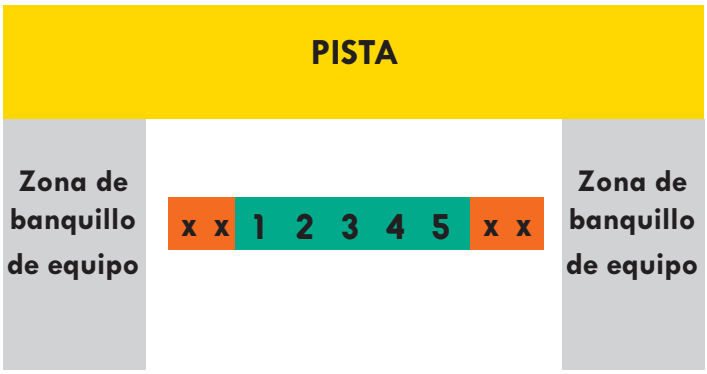
Del mismo modo que nosotros tenemos nuestro papel, el informador tiene el suyo: valorar, formar, informar, evaluar, decidir. Y toda valoración es subjetiva. No tengo que temerlo ni tiene que ponerme nervioso su presencia. Es un compañero más con otro papel dentro del colectivo arbitral. Él va a respetar mi trabajo, mi esfuerzo, mi dedicación y va a intentar ayudarme a mejorar. Yo también voy a respetar su trabajo, su esfuerzo, su dedicación.

1. INTRODUCCIÓN

1.4 ¿CUÁL ES MI SITIO EN LA MESA DE OFICIALES?

Los árbitros son un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares, que serán asistidos por los oficiales de mesa: un anotador, un cronometrador, un operador de 24 segundos y, en su caso, un ayudante de anotador y un comisario, cuando esté presente.

El comisario se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.



1. Operadores del reloj de lanzamiento
2. Cronometador
X. Sillas de sustitución
3. Comisario
4. Anotador
5. Ayudante de anotador

- En partidos con CUATRO oficiales, tal como indica el cuadro anterior.
- En partidos con TRES oficiales, el anotador se sentará entre el operador del reloj de lanzamiento (izquierda) y el cronometrador (derecha), a menos que esté presente un comisario.
- En partidos con DOS oficiales, indistintamente

En cualquier caso, si por la disposición de la mesa, los aparatos o los cables, es difícil mantener esas posiciones, los oficiales de mesa pueden colocarse de forma que realicen sus funciones y su correspondiente cooperación con eficacia.

1. INTRODUCCIÓN

1.5 PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO

El llamado pre-partido comienza cuando los oficiales de mesa reciben la designación. En ese momento, para tener una buena comprensión del partido, es **fundamental** analizar aspectos como el posible desplazamiento o las personas con las que se va a compartir el equipo arbitral, y es **recomendable** analizar la trascendencia del partido (categoría, encuentro de liga regular o play-off de ascenso o descenso…), pero siempre siendo conscientes de que todos los encuentros son importantes.

1. Aspecto personal

Los oficiales de mesa deben cuidar su imagen, ya que significa que existe profesionalidad en su tarea y ayuda a ganarse el respeto. Pensad que los oficiales de mesa, al igual que los árbitros, son los representantes del Área de Árbitros y de cada 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 este motivo, siempre hay que insistir en la necesidad de dar una buena imagen. También deben disponer del material necesario para realizar su labor: bolígrafos negros/azules y rojos, calcos negros/azules y rojos, una regla, papel en blanco para notas y un silbato. Es recomendable que lleven consigo también el Manual del Oficial de Mesa y las Reglas de Juego, así como la normativa propia de cada competición. Si tu Federación te obliga a llevar otro material (cronómetro, flecha de posesión, etc.) no lo olvides.

2. Llegada a las instalaciones deportivas

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 (se puede quedar en algún lugar cercano al campo para acudir todos juntos desde allí), dependiendo de los supuestos que se reflejan a continuación, entendiendo este tiempo como el límite de llegada:

LIGA LEB ORO **LIGA LEB PLATA** **LIGA FEMENINA 1** **LIGA FEMENINA 2** **EBA**	**60’**
1ª DIVISIÓN **2ª DIVISIÓN** **CAMPEONATOS DE EUSKADI**	**DE 45’ A 60’**
LIGAS VASCAS **COMPETICIONES REGIONALES**	**30’**

1. INTRODUCCIÓN

3. Encuentro de los oficiales de mesa

Después de llegar al terreno de juego, puede ocurrir que los oficiales de mesa dispongan de un vestuario o sala donde reunirse. Al menos uno de ellos debe acudir a la pista para ver el estado en que se encuentra la mesa de oficiales y los dispositivos, de modo que, si se detectase alguna anomalía o deficiencia, se disponga del mayor plazo posible para subsanarse. Si no disponen de lugar reservado, continuarán su trabajo en la misma mesa de oficiales.

Una vez ubicados en la zona destinada para la realización de su trabajo (sea la propia mesa de oficiales, una sala o un vestuario), deben realizar una charla para facilitar y 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). En determinadas categorías, los árbitros no deben acudir a la pista 20 minutos antes. En las competiciones en que sea obligatorio (competiciones FEB y las que determine cada Federación Autonómica), hay que asegurarse de que los árbitros están en la pista cuando se inicia el reloj de partido para el intervalo previo a su inicio. Acordad el procedimiento con los árbitros y/o delegado de campo.
- **Cambios** recientes de las reglas e interpretaciones oficiales de juego.
- **Características** del partido: grado de dificultad, factores externos e internos del encuentro (distancia con los banquillos, con el público, con la prensa, speaker...), situación en la liga (fase regular, fases finales, play off…), categoría… Esto no significa no abordar todos los partidos con igual seriedad, indistintamente de su condición, sino estar mentalmente preparados de la mejor manera para las características concretas de ese partido.
- **Coordinación** del procedimiento a seguir y reparto de responsabilidades en distintas situaciones: canastas de tres puntos, tiempos muertos, sustituciones, finales o cambios en la cuenta de 24”, vuelta a 14”, finales de periodo y partido, periodos extra, marcadores de faltas de equipo, dispositivo de la alternancia.
- **Situaciones especiales** por la situación de las instalaciones: inexistencia o ubicación de los aparatos y marcadores, irregularidades en el funcionamiento de los aparatos, banquillos, mesa de oficiales,…
- Método de **comunicación** tanto con los árbitros como con los otros oficiales de mesa.
- Resolución de posibles **dudas.**

4. Deberes en el prepartido

- Como colaboradores del juego, 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 o al comisario los posibles problemas o incidencias 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.
- Firma de los componentes de los equipos en el caso de ausencia de alguna licencia, previa consulta con el árbitro principal (o comisario).

1. INTRODUCCIÓN

- Comprobación del correcto funcionamiento de los aparatos:
  - Cronómetro y marcadores: indicadores de tiempo, puntos, faltas de equipo, faltas de jugador...
  - Reloj de Lanzamiento: colocación del dispositivo, revisión de la cuenta, pruebas de recuperación desde 0 y 1", vuelta a 14", cambios de cuenta, desconexión con respecto al cronómetro...
  - Señales acústicas. Es aconsejable probarlas con los árbitros presentes para que se familiaricen con ellas.

- Verificación del resto de equipamiento: tablillas de faltas de jugador, señales de faltas de equipo, marcadores… indicando al árbitro principal (o comisario) dichas anomalías para tratar de solucionarlas a través del delegado de campo.
- El cronómetro debe ponerse en marcha 20 minutos antes del inicio del partido, aunque hay que avisar a los árbitros si aún no se encuentran en el terreno de juego, tal y como se haya acordado con ellos. En el caso de que haya presentación (o cualquier otro acto, como homenaje o minuto de silencio), se avisará a los árbitros cuando lleguen a la pista. En el caso de que la presentación se alargue, hay que parar el cronómetro en 3'00" y reanudar su marcha una vez finalizada cuando el árbitro indica que quedan 3 minutos para el inicio del partido. Es desaconsejable parar el reloj cuando se inicie la presentación y bajarlo directamente a 3:00, pues es posible que el partido comience antes de la hora programada.
- 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. Si el entrenador local no ha facilitado el cinco inicial al menos con 10 minutos de antelación sobre la hora de inicio, se solicitará dicha información. Posteriormente, se le requerirá al entrenador visitante.
- Avisar al árbitro cuando queden 3 y 1:30 minutos.
- Última comprobación de aparatos electrónicos durante los 3 minutos anteriores al inicio de partido.

2. EL ANOTADOR

El anotador se encarga principalmente de la confección del acta, anotando todos los hechos relevantes que han de quedar reflejados en ella. También es, según las Reglas de Juego, responsable del manejo de la flecha de posesión alterna y de comunicar las solicitudes de sustituciones y tiempos muertos, aunque estas labores suelen repartirse entre los demás oficiales de mesa, según se acuerde en el pre-partido. Por esto, lo referente a tiempos muertos y sustituciones se incluirá en el apartado del 'cronometrador', que es quien normalmente ejerce estas funciones.

2.1 ANTES DEL PARTIDO

1. Disposición del 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 negros/azules y rojos, una regla, papel en blanco para notas, un cronómetro y un silbato, así como la flecha de alternancia.

2. 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. (En algunas competiciones y/o Federaciones, es el oficial de mesa quien debe proporcionar el acta de juego; en ese caso, hay que cerciorarse siempre de disponer de ellas).

ORIGINAL BLANCO	**FEB (o Federación Organizadora)**
COPIA AZUL	**Federación Territorial**
COPIA ROSA	**Equipo Ganador**
COPIA AMARILLA	**Equipo Perdedor**

** Existen otros modelos de acta, con dos o tres copias, siendo el original siempre para la Federación organizadora de la competición, a veces una primera copia para la delegación/federación provincial y una copia para cada equipo.

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 (negro o azul). Todos los periodos extras se escribirán en azul o negro. Todos los datos del partido (encabezamiento, equipos, equipo arbitral…) se registrarán en negro o azul.** Se recomienda utilizar siempre calcos del mismo color que el bolígrafo que se está utilizando.

3. Confección del acta

ENCABEZAMIENTO

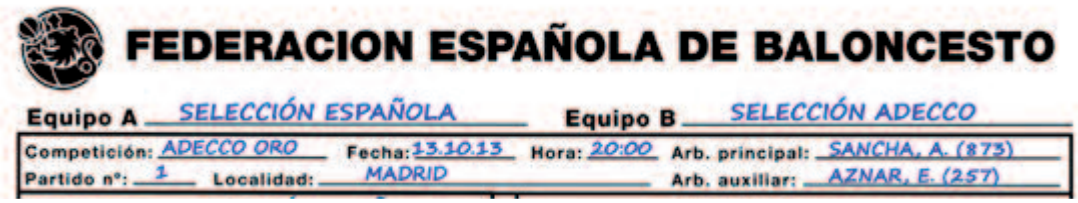
Al menos 40 minutos antes del inicio del partido, el anotador preparará el acta, inscribiendo en color negro o azul:

- 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 el programa- 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 nombre de la competición:

2. EL ANOTADOR

NOMBRE COMPLETO	EN EL ACTA
LIGA LEB ORO	LEB ORO
LIGA LEB PLATA	LEB PLATA
LIGA FEMENINA DE BALONCESTO	LF
LIGA FEMENINA-2 DE BALONCESTO	LF2
LIGA ESPAÑOLA DE BALONCESTO AFICIONADO	EBA
CAMPEONATO DE ESPAÑA PRIMERA DIVISIÓN	PRIMERA DIVISIÓN
CAMPEONATO DE EUSKADI DE CLUBES	LIGA VASCA

- El **número de partido.** En caso de que sea el número de jornada, se refleja precedido de la letra J. En la Fase Regular de Competiciones FEB siempre se indicará la jornada. En Play-Offs (ascenso) y Play-Outs (descenso), se indicará del siguiente modo: P.O. Cuartos / P.O. Semis / P.O. Final / P.O. Desc, seguidos del número de partido de la serie. En Fases Finales (LF2 y EBA) se indicará FASE FINAL y número de jornada. En partidos de COPA, se indicará CUARTOS 1-2-3-4/SEMI 1-2/FINAL según corresponda de acuerdo al programa oficial.
- La **fecha**, con el formato de dos dígitos separados por punto: DD.MM.AA.
- La **hora**, con el formato 24:00
- La **localidad** donde se disputa el partido.
- 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.


FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO
Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA Equipo B SELECCIÓN ADECCO
Competición: ADECCO ORO Fecha: 13.10.13 Hora: 20:00 Arb. principal: SANCHA, A. (873)
Partido nº: 1 Localidad: MADRID Arb. auxiliar: AZNAR, E. (257)

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 determinadas Federaciones Autonómicas, para los encuentros de competiciones organizadas por ellas, se pueden permitir otro tipo de documentos. Debes conocer la normativa al respecto.
- En los Campeonatos de España se utilizará siempre la relación autorizada por el comité deportivo.
- En cuanto a los jugadores vinculados, el árbitro principal (aunque en un primer momento lo suele hacer el anotador) comprobará lo dispuesto según el artículo 151 del Reglamento General de Competiciones:
- En cuanto a los jugadores vinculados se comprobará el documento de vinculación, el Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España, y la fotocopia de la licencia sellada por su Federación Autonómica.

2. EL ANOTADOR

- Durante las dos primeras jornadas de liga será posible presentar en lugar de las licencias federativas, la relación de jugadores (*en algunas competiciones autonómicas, es posible que se presente el tríptico durante más jornadas, junto con los documentos identificativos personales. Cada Federación establece su propia normativa para sus competiciones en lo referente a comprobación y/o firma de los componentes de los equipos. Debes conocerla)
- 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). También se autoriza que los jugadores puedan alinearse en cualquiera de los equipos de edad inmediata **superior** a la suya de su mismo club. 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).

(Re)	421	AGUILAR, P.	4
(Jr)	415	FERNÁNDEZ, R.	5
(JV)	912	RODRÍGUEZ, S.	6
(V)	120	REY, X.	7

- 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 0,00 y del 1 al 99 (Art. 4.3.2). Ese debe figurar en el acta: 0-00-1-2 …-99.

028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8

- Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, se actuará de la siguiente manera:
  - Si presenta 11 jugadores, la línea casilla restante se tachará con una línea horizontal.

612	GABRIEL, G.	14

  - Si presenta 10 o menos jugadores, se trazará una línea horizontal desde lcencia hasta 'en cancha' y diagonal hasta la esquina inferior de la quinta falta.

740	LLULL, S.	12
008	GASOL, M.	13

- 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.

2. EL ANOTADOR

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

- 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. Debes conocer la normativa al respecto), así como un Médico, que podrá ser el mismo del equipo (*la figura del médico no es necesaria en determinadas categorías autonómicas).
  - Si el médico presenta licencia federativa, se anotarán entre paréntesis las últimas tres cifras.
  - Si el médico no presenta licencia federativa, se anotará el nombre completo y entre paréntesis el número de colegiado, pero no podrá sentarse en el banquillo del equipo.

Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA

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
421	AGUILAR, P.	4						
415	FERNÁNDEZ, R.	5						
912	RODRÍGUEZ, S.	6						
120	REY, X.	7						
028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8						
009	RUBIO, R.	9						
210	CLAVER, V.	10						
541	SAN EMETERIO, F.	11						
740	LLULL, S.	12						
008	GASOL, M.	13						
612	GABRIEL, G.	14						
237	MUMBRÚ, A.	15						

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

2. EL ANOTADOR

CONFIRMACIÓN Y FIRMA DE LOS ENTRENADORES

Al menos 10 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.
- 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 su apellido, la inicial de su nombre y (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 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.

- 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.
- 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.

2. EL ANOTADOR

- Este mismo proceso se sigue en caso de que deba sustituirse a un jugador por la lesión ENTRE TIROS LIBROS.
- 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.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

7-1 Situación. Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante.
El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el entrenador confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.

7-2 Ejemplo: El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de 2 jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Después del comienzo del partido.
Interpretación:
(a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción.
(b) El árbitro detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

7-3 Situación. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los 5 jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.
7-4 Ejemplo: Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los indicados en el quinteto inicial. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Después del comienzo del partido.
Interpretación:
(a) Se reemplazará al jugador sin ninguna sanción por 1 de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro.
(b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.

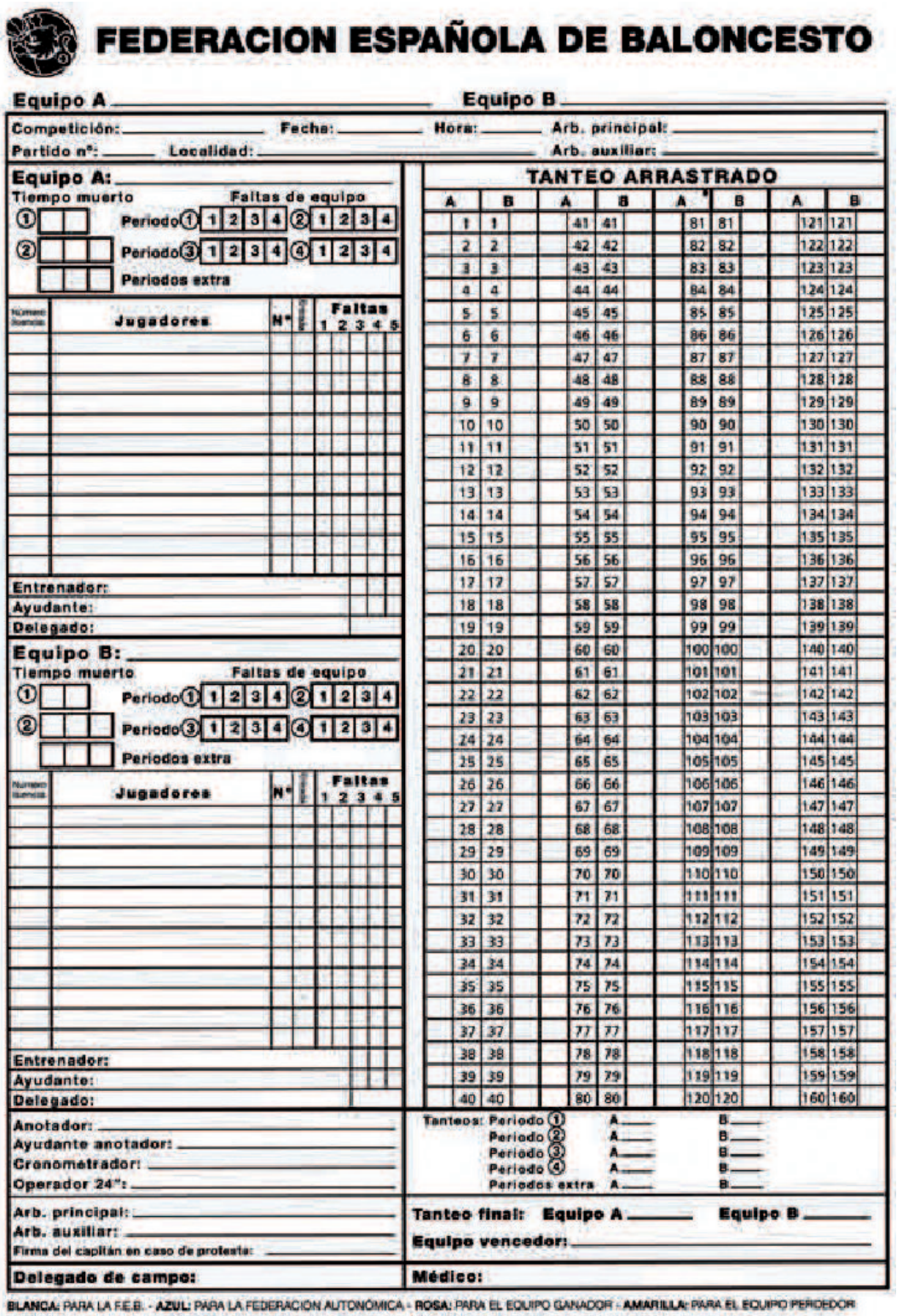
2. EL ANOTADOR

2.2 DURANTE EL PARTIDO

1. El acta. Los dos modelos FEB

MODELO DE ACTA 1

El primer modelo de acta de la FEB se caracteriza principalmente por los números que ya aparecen impresos en el tanteo arrastrado. Vamos a analizar cómo rellenar cada uno de los campos correspondientes a este modelo de acta.



FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A _____ Equipo B _____

Competición: _____ Fecha: _____ Hora: _____ Arb. principal: _____

Partido nº: _____ Localidad: _____ Arb. auxiliar: _____

Equipo A: _____

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

Jugadores	Nº	Faltas 1	2	3	4	5

Entrenador:

Ayudante:

Delegado:

Equipo B: _____

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

Jugadores	Nº	Faltas 1	2	3	4	5

Entrenador:

Ayudante:

Delegado:

TANTEO ARRASTRADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81	121	121
2	2	42	42	82	82	122	122
3	3	43	43	83	83	123	123
4	4	44	44	84	84	124	124
5	5	45	45	85	85	125	125
6	6	46	46	86	86	126	126
7	7	47	47	87	87	127	127
8	8	48	48	88	88	128	128
9	9	49	49	89	89	129	129
10	10	50	50	90	90	130	130
11	11	51	51	91	91	131	131
12	12	52	52	92	92	132	132
13	13	53	53	93	93	133	133
14	14	54	54	94	94	134	134
15	15	55	55	95	95	135	135
16	16	56	56	96	96	136	136
17	17	57	57	97	97	137	137
18	18	58	58	98	98	138	138
19	19	59	59	99	99	139	139
20	20	60	60	100	100	140	140
21	21	61	61	101	101	141	141
22	22	62	62	102	102	142	142
23	23	63	63	103	103	143	143
24	24	64	64	104	104	144	144
25	25	65	65	105	105	145	145
26	26	66	66	106	106	146	146
27	27	67	67	107	107	147	147
28	28	68	68	108	108	148	148
29	29	69	69	109	109	149	149
30	30	70	70	110	110	150	150
31	31	71	71	111	111	151	151
32	32	72	72	112	112	152	152
33	33	73	73	113	113	153	153
34	34	74	74	114	114	154	154
35	35	75	75	115	115	155	155
36	36	76	76	116	116	156	156
37	37	77	77	117	117	157	157
38	38	78	78	118	118	158	158
39	39	79	79	119	119	159	159
40	40	80	80	120	120	160	160

Anotador: _____

Ayudante anotador: _____

Cronometrador: _____

Operador 24": _____

Tanteos: Periodo ① A____ B____

Periodo ② A____ B____

Periodo ③ A____ B____

Periodo ④ A____ B____

Periodos extra A____ B____

Arb. principal: _____

Arb. auxiliar: _____

Firma del capitán en caso de protesta: _____

Tanteo final: Equipo A _____ Equipo B _____

Equipo vencedor: _____

Delegado de campo:

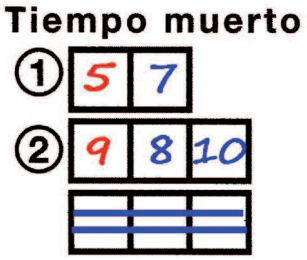
Médico:

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

2. EL ANOTADOR

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.



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 marcador lo levante.

Todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

2. EL ANOTADOR

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:

- Falta **personal:** P

009	RUBIO, R.	9	X	P_1	P_2	P		

- Falta **técnica contra un jugador:** T

009	RUBIO, R.	9	X	T_2				

- Falta **técnica contra el entrenador** por su comportamiento personal antideportivo: C (del inglés coach, entrenador). Una segunda falta técnica deberá inscribirse con otra C seguida de una GD en el espacio restante.

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	C_1	C_1	GD
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

- Falta **técnica contra el entrenador por cualquier otra razón o contra un miembro del banquillo:** B (del inglés bench, banquillo).

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

- Falta **antideportiva contra un jugador:** U (del inglés unsportsmanlike). Una segunda falta antideportiva deberá inscribirse con una U seguida de una GD en cada casilla restante.

421	AGUILAR, P.	4	X	U_1	P	U_2	GD	

Dos falta técnicas o dos faltas antideportivas implican la descalificación, así como la combinación de una falta técnica y una antideportiva.
Esta se indicará en el acta como GD (game disqualification)

- Falta descalificante (no en aplicación del Art.39–Enfrentamientos): D.
  - Falta descalificante de un **jugador**

415	FERNÁNDEZ, R.	5	X	D_1				

  - Falta descalificante de un **entrenador**

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	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	P_1	D				
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						B_2			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

  - Falta descalificante del **entrenador ayudante**

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	B_2		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)	D		
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

  - Falta descalificante de un **jugador excluido**

612	GABRIEL, G.	14	–						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P	P_1	P	T_2	P	D
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						B_2			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

2. EL ANOTADOR

Como se puede ver, cualquier falta que implique tiros libres se indicará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3), en la parte inferior derecha de la letra correspondiente.

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" de pequeño tamaño junto a la letra correspondiente.

Al final de la **primera parte** (y del cuarto período en caso de tener que disputarse 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 (lo que se suele llamar, dibujar el 'castillito'. El ejemplo más visual aparece en la página 40). Al final del partido, tachará los espacios restantes con una línea horizontal de trazo grueso.

FALTAS POR ENFRENTAMIENTOS (ARTÍCULO 39)

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.

El artículo 39 SÓLO **se refiere al personal de banquillo del equipo** (sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores y asistentes de equipo) que abandona los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Solo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

Las faltas que se hayan sancionado en la situación que dio origen al enfrentamiento, si las hay, o que se sancionen a los DIEZ jugadores que estaban en pista una vez producido el enfrentamiento se inscribirán en el acta como faltas normales (P, U, T, D), contarán como faltas de equipo y se administrarán los tiros libres correspondientes, por lo que habrá que reflejar, junto a la letra, el número de tiros libres correspondiente.

Sin embargo, las faltas sancionadas al personal de banquillo en una situación de enfrentamiento, no contarán como faltas de equipo. Serán registradas como se muestra a continuación y en todos los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada, se inscribirá una F (del inglés, Fighting).

2. EL ANOTADOR

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 D_2 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 B_2 al entrenador y las correspondientes F, como se indica a continuación.

1 Si sólo se descalifica al entrenador

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

2 Si sólo se descalifica al entrenador ayudante

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	B_2		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)	F	F	F
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

3 Si ambos son descalificados

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

4 Si se descalifica a cualquier sustituto/asistente de equipo Y al entrenador (en este caso, al sustituto nº15)

612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P	F	F	F	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						D_2	F	F
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	P	P	P_2	F	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						B_2		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

6 Si solo se descalifica a un sustituto y es la quinta falta del sustituto

612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P	P	P_2	P	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						B_2		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

2. EL ANOTADOR

7 Si es un jugador excluido, la F se inscribe al lado de la última casilla

612	GABRIEL, G.	14	—						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P	P	P_2	P	P	F
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						B_2			
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)	B_2		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

En las faltas descalificantes sancionadas en aplicación del artículo 39 (Enfrentamientos) la única letra con número de tiros libres que puede aparecer será una D2 o una B2 (si se ha descalificado o no al entrenador, respectivamente).

Las licencias de los jugadores, entrenadores, sustitutos, asistentes, jugadores excluidos que hayan sido descalificados durante una situación de enfrentamiento SÍ deben retirarse

No confundir las faltas sancionadas por el artículo 39 con las demás faltas cometidas por los DIEZ jugadores que estaban en pista y que cometieron antes o durante el enfrentamiento. Durante una situación de enfrentamiento, la sanción de las faltas cometidas por los DIEZ jugadores que estuviesen en pista es distinta a las cometidas por todos los demás miembros de los equipos, pues se anotan de modo normal, cuentan para las faltas de equipo y conllevan los tiros libres correspondientes.

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 y se retirará la licencia.Si es un jugador excluido, la F se inscribe al lado de la última casilla

TANTEO ARRASTRADO

El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por ambos equipos.

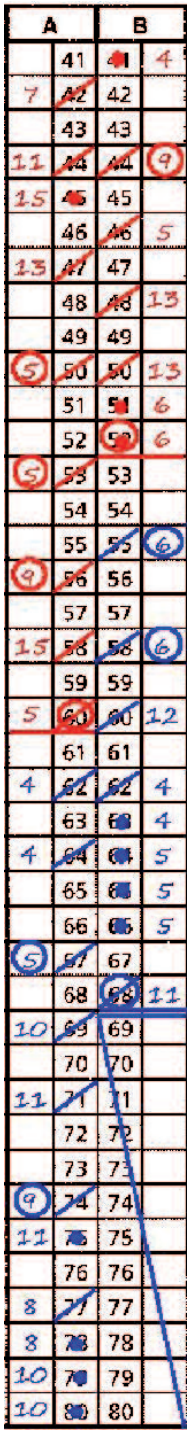
En el acta hay cuatro columnas para el tanteo arrastrado y cada una contiene cuatro espacios verticales. Los dos espacios iguales de la izquierda son para el equipo “A” y los dos espacios iguales de la derecha son para el equipo “B”. Los espacios centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador trazará en primer lugar una línea diagonal / por cada lanzamiento válido transformado y un círculo oscuro ● por cada tiro libre válido transformado, sobre el nuevo total de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar. Luego, en el espacio en blanco situado en el mismo lado que el nuevo total de puntos, inscribirá el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

2. EL ANOTADOR

El anotador debe seguir estas instrucciones adicionales:

- Una **canasta de tres puntos** se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.
- Una canasta marcada **accidentalmente** por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán **en cancha** del otro equipo.
- Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (por **interposición o interferencia**) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.
- Al **final de cada periodo** el anotador trazará un círculo grueso O / O alrededor del último total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de esos puntos y del número del jugador que los anotó.
- En cada cuarto se deberá emplear siempre el mismo color para todas las anotaciones de ese cuarto.
- Al comienzo de cada periodo, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.
- Siempre que resulte posible el anotador deberá **comprobar** su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna **discrepancia** y se comprueba que su tanteo es correcto, debe adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, debe informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.
- En el caso de tener que disputarse **uno o varios períodos extra**, todas las anotaciones deberán efectuarse en color **AZUL.**
- **El cierre del acta se realizará siempre en color AZUL.**



2. EL ANOTADOR

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA **Equipo B** SELECCIÓN ADECCO

Competición: ADECCO ORO **Fecha:** 13.10.13 **Hora:** 20:00 **Arb. principal:** SANCHA, A. (873)
Partido nº: 1 **Localidad:** MADRID **Arb. auxiliar:** AZNAR, E. (257)

Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Tiempo muerto: ① 5 7 ② 9 8 10 — Periodos extra

Faltas de equipo: Periodo ① X X X X ② X X X X; Periodo ③ X X X X ④ X X X X

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
421	AGUILAR, P.	4	X	P_2	P			
415	FERNÁNDEZ, R.	5	X	U_2	P	U_2	GD	
912	RODRÍGUEZ, S.	6	X					
120	REY, X.	7	X	P				
028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8	X	P	P	P	P_2	T_C D
009	RUBIO, R.	9	X	P	P_2			
210	CLAVER, V.	10	X	P_2	P_2			
541	SAN EMETERIO, F.	11	X	P				
740	LLULL, S.	12	—					
008	GASOL, M.	13	X					
612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P				

Entrenador: ORENGA, J.A. (475) C_1 C_1 GD
Ayudante: DIAZ, J.M. (316) B_2
Delegado: PEREZ, A.J. (812)

Equipo B: SELECCIÓN ADECCO

Tiempo muerto: ① 2 9 ② 7 3 — Periodos extra

Faltas de equipo: Periodo ① X X X X ② X X X X; Periodo ③ X X X X ④ X X X X

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
317	URIZ, M.	4	X	P	P_2	P_2	P	T_C
412	TRIAS, J.	5	X	P	P			
620	WINCHESTER, A.	6	X					
134	DIOUF, M.	7	X	P_2	P	P_2	P_2	
727	OTEGUI, U. (CAP)	8	X	P_2	P_2			
817	BLANCH, M.	9	X	P_2				
915	HEZONJA, M.	10	X	P	P	T_1		
413	GARCIA, J.	11	X	P	F	F	F	F
200	STAROSTA, O.	12	X					
011	RIVERO, P.	13	X					
314	CASTRO, J.	14	X	P	P	U_2		

Entrenador: CASADEVALL, A. (273) B_1 B_2 C_1 GD
Ayudante: GONZÁLEZ, A. (445)
Delegado: PÉREZ, A. (974)

TANTEO ARRASTRADO

A		B		A		B		A		B		A		B	
	1	1			41	41	4	10	81	81			121	121	
	2	2	4	7	42	42		10	82	82			122	122	
8	3	3			43	43		10	83	83			123	123	
	4	4	6	11	44	44	9	10	84	84			124	124	
4	5	5	9	15	45	45		10	85	85			125	125	
	6	6	9		46	46	5		86	86			126	126	
4	7	7		13	47	47		5	87	87			127	127	
4	8	8			48	48	13		88	88			128	128	
	9	9	6		49	49			89	89			129	129	
	10	10		5	50	50	13	7	90	90			130	130	
5	11	11	8		51	51	6	7	91	91			131	131	
	12	12			52	52	6	7	92	92			132	132	
13	13	13	4	5	53	53			93	93			133	133	
	14	14	6		54	54		11	94	94			134	134	
6	15	15	6		55	55	6		95	95			135	135	
10	16	16	10	9	56	56			96	96			136	136	
10	17	17	10		57	57			97	97			137	137	
	18	18		15	58	58	6		98	98			138	138	
15	19	19			59	59			99	99			139	139	
	20	20	12	5	60	60	12		100	100			140	140	
13	21	21			61	61			101	101			141	141	
	22	22		4	62	62	4		102	102			142	142	
	23	23	9		63	63	4		103	103			143	143	
7	24	24		4	64	64	5		104	104			144	144	
	25	25			65	65	5		105	105			145	145	
11	26	26	8		66	66	5		106	106			146	146	
	27	27		5	67	67			107	107			147	147	
11	28	28	14		68	68	11		108	108			148	148	
	29	29	7	10	69	69			109	109			149	149	
4	30	30	7		70	70			110	110			150	150	
4	31	31		11	71	71			111	111			151	151	
	32	32	14		72	72			112	112			152	152	
9	33	33			73	73			113	113			153	153	
	34	34		9	74	74			114	114			154	154	
10	35	35	6	11	75	75			115	115			155	155	
9	36	36			76	76			116	116			156	156	
	37	37	4	8	77	77			117	117			157	157	
8	38	38		8	78	78			118	118			158	158	
	39	39	4	10	79	79			119	119			159	159	
9	40	40	4	10	80	80			120	120			160	160	

Anotador: GIL, F.J. (165)
Ayudante anotador: SÁEZ, A. (007)
Cronometrador: LÓPEZ, J.A. (277)
Operador 24": RAMOS, W. (556)

Tanteos: Periodo ① A 17 B 20
Periodo ② A 19 B 12
Periodo ③ A 24 B 20
Periodo ④ A 34 B 16
Periodos extra A — B —

Arb. principal:
Arb. auxiliar:
Firma del capitán en caso de protesta:

Tanteo final: Equipo A 94 Equipo B 68
Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Delegado de campo: SÁNCHEZ, J. (755) **Médico:** SALAS, C. (257)

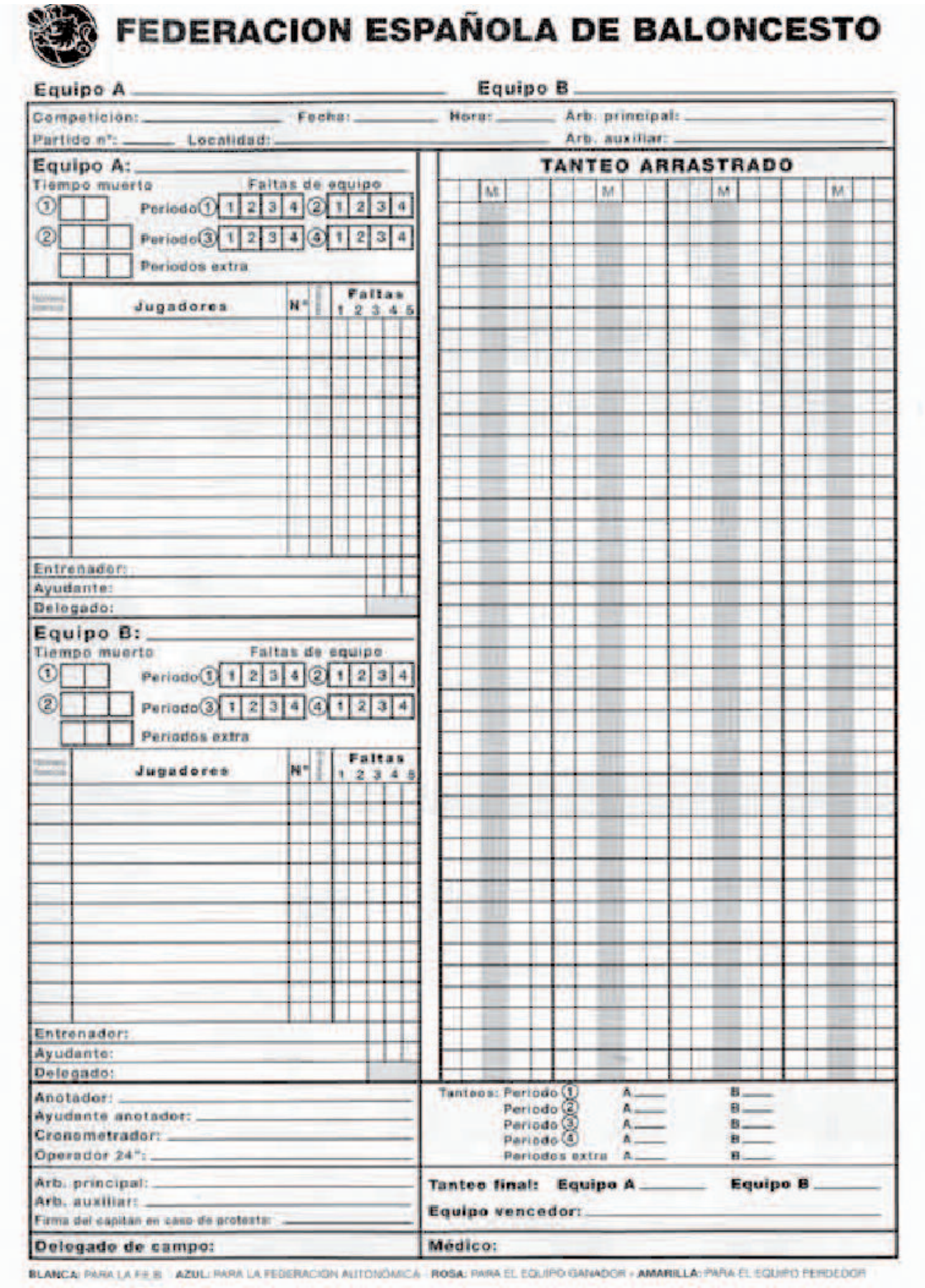
BLANCA: PARA LA F.E.B. - **AZUL:** PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - **ROSA:** PARA EL EQUIPO GANADOR - **AMARILLA:** PARA EL EQUIPO PERDEDOR

2. EL ANOTADOR

MODELO DE ACTA 2

El segundo modelo de acta se aplica en categorías inferiores a Liga EBA y es la que se utiliza en todas las competiciones organizada por la Federación Vasca de Baloncesto. Reflejamos solo las diferencias a la hora de rellenarla con respecto al modelo 1.

La gran diferencia ente este modelo de acta y el anterior es el registro del minuto de juego en las faltas y en el tanteo.



FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A _____ Equipo B _____

Competición: _____ Fecha: _____ Hora: _____ Arb. principal: _____

Partido nº: _____ Localidad: _____ Arb. auxiliar: _____

Equipo A: _____

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

Jugadores	Nº	Faltas 1 2 3 4 5

Entrenador:

Ayudante:

Delegado:

Equipo B: _____

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

Jugadores	Nº	Faltas 1 2 3 4 5

Entrenador:

Ayudante:

Delegado:

TANTEO ARRASTRADO

M M M M

Anotador: _____

Ayudante anotador: _____

Cronometrador: _____

Operador 24": _____

Tanteos: Periodo ① A ___ B ___

Periodo ② A ___ B ___

Periodo ③ A ___ B ___

Periodo ④ A ___ B ___

Periodos extra A ___ B ___

Arb. principal: _____

Arb. auxiliar: _____

Firma del capitán en caso de protesta: _____

Tanteo final: Equipo A _____ Equipo B _____

Equipo vencedor: _____

Delegado de campo:

Médico:

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

2. EL ANOTADOR

FALTAS

El registro de faltas se realizará de la siguiente manera: **MINUTO** PENALIZACIÓN

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

009	RUBIO, R.	9	X	4	8_1			

- Falta **técnica de un jugador:** número del minuto en el que se ha cometido con una T superíndice

009	RUBIO, R.	9	X	4	8^T_1			

- 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 D en el espacio restante.

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	1^C_1	3^C_1	GD
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

- 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 los espacios restantes.

009	RUBIO, R.	9	X	4^U_1	8^U_1	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_1				

  - Falta descalificante de un entrenador

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	3^D_1		
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_1	7^D			
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^D_1		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)								
Delegado: PEREZ, A.J. (812)								

  - Falta descalificante del entrenador ayudante

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	6^D_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_1	6	3_1	5	8^D
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						8^D_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.

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.**

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

36-3 Situación. Se sanciona una falta técnica durante un intervalo de juego a un miembro de equipo facultado para jugar y que ha sido designado jugador-entrenador. La falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

36-4 Ejemplo: A1 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:
(a) Colgarse del aro durante el calentamiento antes el partido o del descanso.
(b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo de juego.
Interpretación: En ambos casos, se sanciona una falta técnica a A1 como jugador. La falta contará como 1 de las faltas que se acumulan para la situación de penalización por faltas de equipo en el siguiente período así como 1 de las 5 faltas que se acumulan para que A1 tenga que abandonar el partido.

36-6 Ejemplo: A1 está efectuando un lanzamiento de campo cuando B1 intenta distraerle gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento:
(a) Entra.
(b) No entra.
Interpretación:
(a) Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si el equipo B ya ha sido advertido por una conducta similar, se sancionará una falta técnica a B1.
(b) Se sancionará una falta técnica a B1.

36-7 Situación. Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, un jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire uno de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo 'B'. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-8 Ejemplo: Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego.
(a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (tiene el control del balón.
(b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de 5 jugadores) tiene el control del balón.
Interpretación:
(a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
(b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo 'B'.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

36-9 Situación. Después de descubrirse que un equipo está jugando con más de 5 jugadores, también se descubre que un miembro de este equipo ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Esos puntos serán válidos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) ese jugador contarán como faltas de jugador.

36-10 Ejemplo: Los árbitros se percatan de que A2 está en el terreno de juego como sexto jugador de su equipo y detienen el partido después de:

(a) Una falta en ataque de A2.

(b) Un cesto de A2.

(c) Que B2 haya cometido una falta sobre A2 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

(a) La falta de A2 es falta de jugador.

(b) El cesto de A2 será válido.

(c) Los tiros libres de la falta de B2 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha en el momento de cometerse la falta, según designe el entrenador.

36-17 Ejemplo: 10 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B1 para lanzar 1 tiro libre. Sin embargo, B1 no es uno de los 5 jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

Interpretación: El tiro libre debe lanzarlo 1 de los 5 jugadores del equipo B designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

36-25 Situación. Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-26 Ejemplo: A1 ha cometido su primera falta técnica durante la primera parte por colgarse del aro. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente y se dirigirá y permanecerá en el vestuario del equipo durante el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación. Solo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. Es el anotador quien debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

38-5 Situación. Cuando un sustituto, jugador excluido o seguidor de equipo sea descalificado y se cargue al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', será penalizada con dos tiros libres.

38-6 Ejemplo: A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado.

Interpretación: La falta se le carga al entrenador A y se anota como tipo 'B'. La penalización son 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

42-1 Situación. En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben compensarse.

42-2 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal pero estando A1 aún en el aire, B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:

(a) El balón no toca el aro.

(b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.

(c) El balón entra en el cesto.

Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.

(a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

(b) No hay violación del reloj de lanzamiento. Se conceden 2 o 3 tiros libres a A1, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

(c) Se conceden 2 o 3 puntos a A1 seguidos de 1 tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

42-3 Ejemplo: A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba lanzando a canasta. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.

Interpretación: La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

42-4 Ejemplo: B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

Interpretación: Solo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

42-5 Ejemplo: B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica (1 tiro y posesión para ambos equipos) se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque en cualquier punto de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

42-6 Ejemplo: Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

con el codo, y se sanciona falta antideportiva.

Interpretación: No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanudará con 2 tiros libres para B1 y posesión del balón para el equipo B.

42-7 Situación. Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

42-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primero:

(a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.

(b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

42-9 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

(a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.

(b) Se sanciona falta técnica A2 y B2.

Interpretación: En ambos casos se anotan las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

42-10 Situación. En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

42-11 Ejemplo: Durante el intervalo entre el primer y segundo período se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna favorece al:

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.

(b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

2. EL ANOTADOR

FALTAS POR ENFRENTAMIENTOS (ARTÍCULO 39)

Aplican todos los artículos recogidos en este apartado en el modelo 1 de acta. **Aquí solo se reflejan las diferencias a la hora de anotarlas en el acta.**

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 al entrenador ayudante

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	3^{B}_{2}		
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/asistente de equipo Y al entrenador (en este caso, al sustituto n°15)

612	GABRIEL, G.	14	—						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	F	F	F	
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{2}			
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}_{2}			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

6 Si solo se descalifica a un sustituto y es la quinta falta del sustituto

612	GABRIEL, G.	14	—						
237	MUMBRÚ, A.	15	X	1_2	5	3	5	F	
Entrenador: ORENGA, J.A. (475)						7^{B}_{2}			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

7 Si solo se descalifica 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}_{2}			
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)									
Delegado: PEREZ, A.J. (812)									

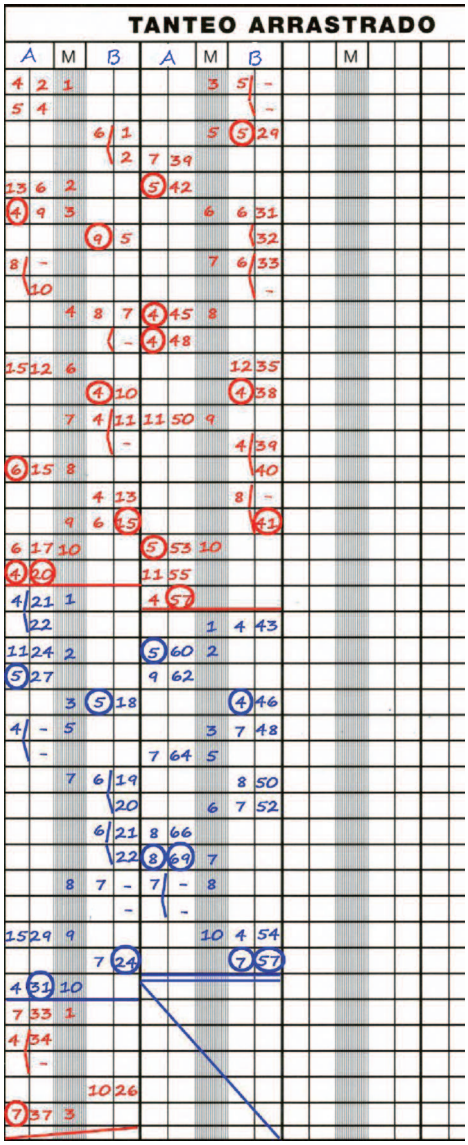
2. EL ANOTADOR

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

Entrenador: ORENGA, J.A. (475)	5^{B}_{2}		
Ayudante: DIAZ, J.M. (316)			
Delegado: PEREZ, A.J. (812)			

TANTEO ARRASTRADO

El anotador llevará un resumen arrastrado cronológico de los puntos conseguidos por ambos equipos en las cuatro columnas habilitadas para ello y **en una misma fila no deben aparecer anotaciones de ambos equipos ni podrá quedar ninguna en blanco.**

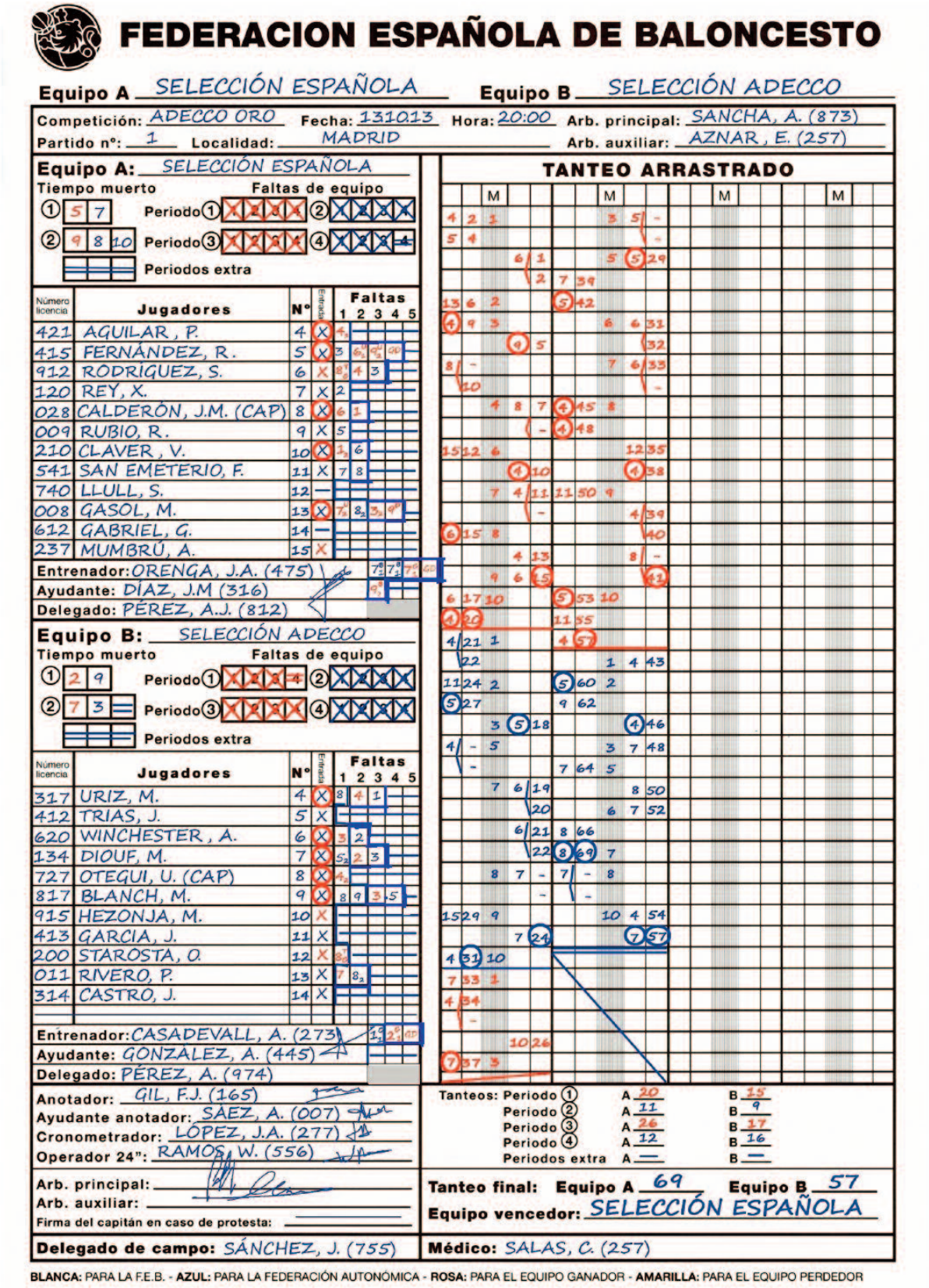


- Cada columna se divide en cinco espacios verticales:
  - El **espacio central**, que está sombreado y marcado con una "M", se reserva para el **tiempo**, que empieza a contar en el minuto 1, ya que el 0 no existe. La numeración será del 1 al 10, excepto en los periodos extra que será del 1 al 5. El 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.
  - 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, correspondiente al equipo "A", en el espacio a la izquierda y, en el espacio gemelo de la derecha, la letra B, correspondiente al equipo "B", en **AZUL**, al ser encabezamiento (bien podría aparecer impreso en el acta, al no existir la posibilidad de ser B-A)
- 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. Al **comienzo de cada nuevo periodo** y de cualquier periodo extra, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados.
- En el caso de tener que disputarse **uno o varios períodos extras**, todas las anotaciones deberán efec-

2. EL ANOTADOR

tuarse en color AZUL, con minuto **1, 2, 3...**

- Al final del partido, el anotador trazará un círculo oscuro de trazo grueso alrededor del total de puntos anotados por cada equipo y dos líneas horizontales gruesas debajo de la última anotación. Además, trazará una línea diagonal de izquierda a derecha hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo. El acta se cerrará siempre en color **AZUL.**



FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA — Equipo B: SELECCIÓN ADECCO

Competición: ADECCO ORO — Fecha: 13/10/13 — Hora: 20:00 — Arb. principal: SANCHA, A. (873)

Partido nº: 1 — Localidad: MADRID — Arb. auxiliar: AZNAR, E. (257)

Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Tiempo muerto: ① 5 7 ② 9 8 10

Faltas de equipo: Periodo ① X 2 3 4 ② X 2 3 X; Periodo ③ X 2 3 4 ④ X 2 3 4

Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
421	AGUILAR, P.	4	X	4				
415	FERNÁNDEZ, R.	5	X	3	6	9	10	
912	RODRIGUEZ, S.	6	X	8	4	3		
120	REY, X.	7	X	2				
028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8	X	6	1			
009	RUBIO, R.	9	X	5				
210	CLAVER, V.	10	X	1	6			
541	SAN EMETERIO, F.	11	X	7	8			
740	LLULL, S.	12	—					
008	GASOL, M.	13	X	7	8	3	4	
612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X					

Entrenador: ORENGA, J.A. (475) 7 7 7 10

Ayudante: DÍAZ, J.M (316) 9

Delegado: PÉREZ, A.J. (812)

Equipo B: SELECCIÓN ADECCO

Tiempo muerto: ① 2 9 ② 7 3

Faltas de equipo: Periodo ① X 2 3 4 ② X 2 3 X; Periodo ③ X 2 3 X ④ X 2 3 X

Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
317	URIZ, M.	4	X	8	4	1		
412	TRIAS, J.	5	X					
620	WINCHESTER, A.	6	X	3	2			
134	DIOUF, M.	7	X	5	2	3		
727	OTEGUI, U. (CAP)	8	X	4				
817	BLANCH, M.	9	X	8	9	3	5	
915	HEZONJA, M.	10	X					
413	GARCIA, J.	11	X					
200	STAROSTA, O.	12	X	8				
011	RIVERO, P.	13	X	7	8			
314	CASTRO, J.	14	X					

Entrenador: CASADEVALL, A. (273) 1 2 10

Ayudante: GONZALEZ, A. (445)

Delegado: PÉREZ, A. (974)

TANTEO ARRASTRADO

Anotador: GIL, F.J. (165)

Ayudante anotador: SÁEZ, A. (007)

Cronometrador: LÓPEZ, J.A. (277)

Operador 24": RAMOS, W. (556)

Arb. principal:

Arb. auxiliar:

Firma del capitán en caso de protesta:

Tanteos: Periodo ① A 20 B 15; Periodo ② A 11 B 9; Periodo ③ A 26 B 17; Periodo ④ A 12 B 16; Periodos extra A — B —

Tanteo final: Equipo A 69 Equipo B 57

Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Delegado de campo: SÁNCHEZ, J. (755)

Médico: SALAS, C. (257)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

2. EL ANOTADOR

2. Jugador con cinco faltas

Cuando un jugador haya cometido cinco faltas, personales y/o técnicas, el anotador informará 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 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.

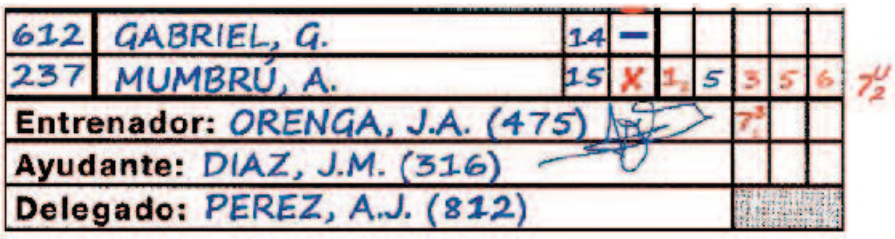
JUGADOR EXCLUIDO QUE VUELVE A JUGAR

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 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:

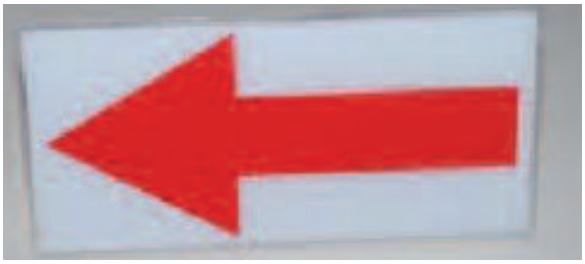


a) Si descubre este hecho cuando el equipo que controla el balón es el mismo que cuenta entre sus filas con el jugador excluido, hará sonar su señal DE INMEDIATO, independientemente de la situación del juego.

b) 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.

2. EL ANOTADOR

3. 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.

CUÁNDO SE APLICA

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 adversario 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.
- Va a 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.

CÓMO SE INDICA

- 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

Si la flecha de posesión alterna es un dispositivo electrónico, deberá medir un mínimo de 10 centímetros de alto por 10 centímetros de ancho. Se iluminará en color rojo brillante mostrando la dirección de la posesión alterna. 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.

2. EL ANOTADOR

En la mayoría de los campos, la flecha será un dispositivo de madera, plástico o cartón. Hay que cerciorarse de que los árbitros pueden verla desde cualquier parte del campo.

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 anotador manejará la flecha de posesión alterna y cambiará su dirección en cuanto finalice el segundo período, 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.

4. Marcador de faltas de jugador (tablillas)

Una vez que el árbitro ha señalado el número de jugador sancionado con falta a la mesa, el anotador (o el oficial de mesa que sea responsable de esta labor según lo acordado en el pre-partido, normalmente el ayudante de anotador o 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. Estas tablillas serán blancas con las cifras de un tamaño mínimo de 20 centímetros de longitud y 10 centímetros de anchura, y estarán numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

En partidos en que no sea obligatorio el uso de estas tablillas, el anotador dirá en voz alta el número de falta del jugador después de que la señale el árbitro a la mesa.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

12-1 Situación. El equipo que no obtenga el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el salto entre dos que da comienzo al partido dispondrá de un saque en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

12-2 Ejemplo: El árbitro lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:

(a) Se produce un balón retenido entre A2 y B2.

(b) Se sanciona una doble falta a A2 y B2.

Interpretación: Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A2 y B2. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

12-3 Ejemplo: El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:

(a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.

(b) A1 coge el balón antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.

Interpretación: En ambos casos, se concede un saque al equipo B por la violación de A1. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego, tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

12-4 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe el saque.

Interpretación: Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no perderá su oportunidad de saque por posesión alterna como consecuencia del error y tendrá derecho al siguiente saque de posesión alterna.

12-5 Ejemplo: Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del primer período, B1 comete falta antideportiva sobre A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

12-6 Ejemplo: A1 salta con el balón y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar la pista agarrando ambos el balón firmemente con una o ambas manos.
Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-7 Ejemplo: A1 y B1 están en el aire con sus manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 sitúa uno de sus pies sobre la línea limítrofe.
Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-8 Ejemplo: A1 salta con el balón desde su pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con una o ambas manos. A1 vuelve a tocar el suelo con un pie en su pista trasera.
Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-9 Situación. Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres y a menos que la posesión del balón forme parte de la penalización de la falta, se produce una situación de salto que conlleva un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro y rebota en él. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento como en cualquier otra situación de salto.

12-10 Ejemplo: Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.
Interpretación: Tras el saque, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

12-11 Ejemplo: Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A1, suena la señal del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.
Interpretación: Al no disponer el equipo A de tiempo en el reloj de lanzamiento, se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque de posesión alterna en la próxima situación de salto.

12-12 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de 2 puntos y recibe falta de B2. Los árbitros sancionan a B2 con falta antideportiva. Durante el último tiro libre:
(a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
(b) A1 pisa la línea de tiro libre al soltar el balón.
(c) El balón no toca el aro.
Interpretación: El tiro libre se considerará no válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

12-13 Situación. Se produce una situación de salto cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

12-14 Ejemplo: A1, con el balón en las manos, está efectuando un movimiento continuo hacia la canasta para encestar. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los permitidos por la regla del avance.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-15 Situación. Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

12-16 Ejemplo. Durante un saque de posesión alterna:

a) El jugador que saca, A1, pisa el terreno de juego con el balón en las manos

b) A2 extiende sus manos más allá de la línea limítrofe antes de que el balón haya cruzado la línea limítrofe.

c) El jugador que saca, A1, tarda más de 5 segundos en soltar el balón.

Interpretación. En todos los casos, el equipo que efectúa el saque comete una violación. Se concederá el balón a los oponentes para un saque en el lugar del saque original y se cambiará inmediatamente la dirección de la flecha de alternancia.

2. EL ANOTADOR

5. 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, medirán como mínimo 20 centímetros de anchura y 35 centímetros de altura 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.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente.

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.**

Independientemente de que haya o no marcador electrónico, **estos marcadores de faltas de equipo deben emplearse siempre**, para que el árbitro pueda verlos al marcar a la mesa. Asimismo, se recomienda que los oficiales de mesa le indiquen al árbitro este hecho en la quinta falta de cada equipo, para evitar posibles errores rectificables perfectamente evitables. Además, todos sabemos que estos marcadores no siempre son claramente visibles, por su tamaño, forma o color.

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

6. 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 de 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.

2. EL ANOTADOR

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:

	MODELO 1			MODELO 2		
SITUACIÓN	Tachar	Rectificar	Esperar	Tachar	Rectificar	Esperar
Canasta cambiada de equipo			✍	✍		
Tiros libres cambiados de equipo			✍	✍		
Tiros en falta que no es de tiros			✍	✍		
Tiro libre convertido o no			✍		✍	
Triple en lugar de 2 puntos o viceversa	✍	✍			✍	
Número de encestador equivocado		✍			✍	
Falta anotada a número equivocado			✍			✍
Tiempo muerto anotado al otro equipo			✍			✍

**En los casos en que se recomienda esperar, se marcará con un puntito la anotación para saber que es errónea y, si al final de ese periodo, no se ha podido rectificar el error, o si al final del partido no se ha producido la falta o tiempo muerto, se tendrá que tachar.

7. Error rectificable

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

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

Como dice la frase: **"La mejor manera de corregir un error es no cometiéndolo".** En el caso que nos ocupa, la aplicación del artículo de error rectificable, debido a que no es algo muy habitual, puede presentar problemas. Por tanto, si todos trabajamos concentrados y colaboramos de manera efectiva, este artículo no debería aplicarse nunca. El hecho de que exista no nos faculta para afrontar los partidos con mayor relajación (y mucho menos con desidia o dejadez). La aplicación de este artículo siempre significará un trabajo defectuoso por parte de árbitros y/o oficiales de mesa.

2. EL ANOTADOR

HASTA CUANDO SE PUEDE CORREGIR UN ERROR

Para que los errores anteriormente mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario 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 los errores ocurren durante un balón muerto
El balón pasa a estar vivo	**El error es rectificable**
El reloj se pone o continúa en marcha	**El error es rectificable**
El balón queda muerto	**El error es rectificable**
El balón pasa a estar vivo	**El error YA NO es rectificable**

QUIÉN DESCUBRE EL ERROR Y CÓMO ACTUAR

Árbitro: Puede detener el juego inmediatamente si descubre un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja

Anotador: 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

PROCEDIMIENTO DE RECTIFICACIÓN DEL ERROR

No se cancelarán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido ni demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

1. CONCEDER TIROS LIBRES A LOS QUE NO SE TENÍAN DERECHO:

Rectificación: Se cancelan los tiros libres

Cómo se reanuda el juego tras la corrección:

1.1 Si el reloj no se ha puesto en marcha: Se concede un saque al equipo al que se le han anulado los TL

1.2 Si el reloj SÍ se ha puesto en marcha al descubrirse el error y además:

1.2.1 El equipo con control o derecho al balón es EL MISMO al que se le han anulado los TL o ningún equipo tiene el control o derecho al balón: Se concede el balón al equipo al que se le han anulado los TL.

1.2.3 El equipo con control o derecho al balón es el equipo CONTRARIO al que se le han anulado los TL: Se produce una situación de salto

1.2.4 Se han concedido TL por otra falta: Se lanzan estos nuevos TL y se concede saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

2. NO CONCEDER TIROS LIBRES A LOS QUE NO SE TENÍAN DERECHO:

Rectificación: Se lanzan esos tiros libres a menos que:

2.1 Si la posesión no ha cambiado desde que se cometió el error: El juego sigue después del último tiro libre de manera normaL.

2.2 Si la posesión ha cambiado desde que se cometió el error: Los TL se lanzan sin rebote y el juego se reanuda desde el punto donde se detuvo

2.3 Si ese equipo ha conseguido canasta tras el saque: La canasta es válida y se ignora el error.

2. EL ANOTADOR

3. JUGADOR EQUIVOCADO QUE LANZA LOS TIROS LIBRES

Rectificación: Se cancelan esos tiros libres

Cómo se reanuda el juego tras la corrección:

3.1 Se concede un saque al equipo contrario a la altura de la línea de tiros libres (si se tratase de tiros libres seguidos de saque por antideportiva, técnica o descalificante, TAMBIÉN SE PERDERÍA ESE SAQUE). Si se descubre antes de que el jugador equivocado lance el primer TL, se cambiará por el jugador correcto sin más sanción.

4. ERROR DE CONCESIÓN DE PUNTOS

Rectificación: Se corrige el tanteo

Cómo se reanuda el juego tras la corrección:

4.1 Se reanuda desde el punto donde se detuvo para la corrección del error

Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta), debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador). Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si el jugador está en el banco por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal haya firmado el acta. Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

44-1 Situación. Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error durante un balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, cuarta falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B2 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

(a) Antes

(b) Después

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

Interpretación: La canasta de B2 es válida.

En (a) los posibles tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

44-3 Situación. Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

44-4 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

(a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.

(b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el primer tiro libre

(c) Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación: En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A1 que debe lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central.

44-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A3, que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica al entrenador B.

Interpretación: Se cancelan los 2 tiros libres lanzados por A2 y que debía lanzar A1. El tiro libre de la penalización de la falta técnica se lanzó correctamente y, por tanto, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

44-6 Situación. Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

(a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

(b) Si ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.

2. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

44-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

44-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B1, pero no convierte el cesto y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

44-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

8. 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 (siempre en el orden A-B) 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 de 24” durante los últimos segundos de posesión, bien diciéndole lo que resta de cuenta, bien diciendo “sigue”, “fuera” o “aro”.
- Conocer la regla de la posesión alterna para manejar con eficacia la flecha.

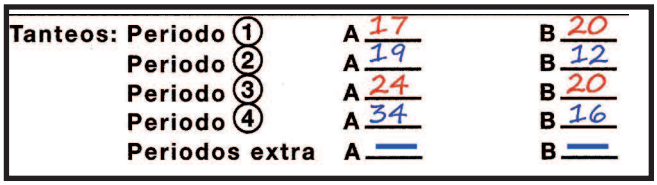
2. EL ANOTADOR

2.3 DURANTE LOS INTERVALOS DE JUEGO

1. Cierre de los periodos

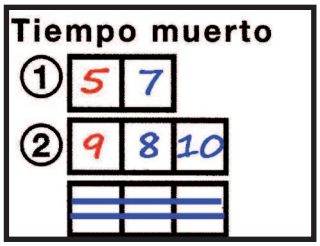
Al final de **cada periodo**, el anotador trazará un círculo, en el color que haya utilizado en ese periodo, alrededor del último punto conseguido por cada equipo en el tanteo arrastrado. En las actas modelo 1 (con puntos impresos), trazará una línea horizontal debajo de la última anotación de cada equipo. En actas modelo 2, trazará esa línea horizontal, que ocupará los cinco casilleros, debajo del último punto anotado en ese periodo.

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.



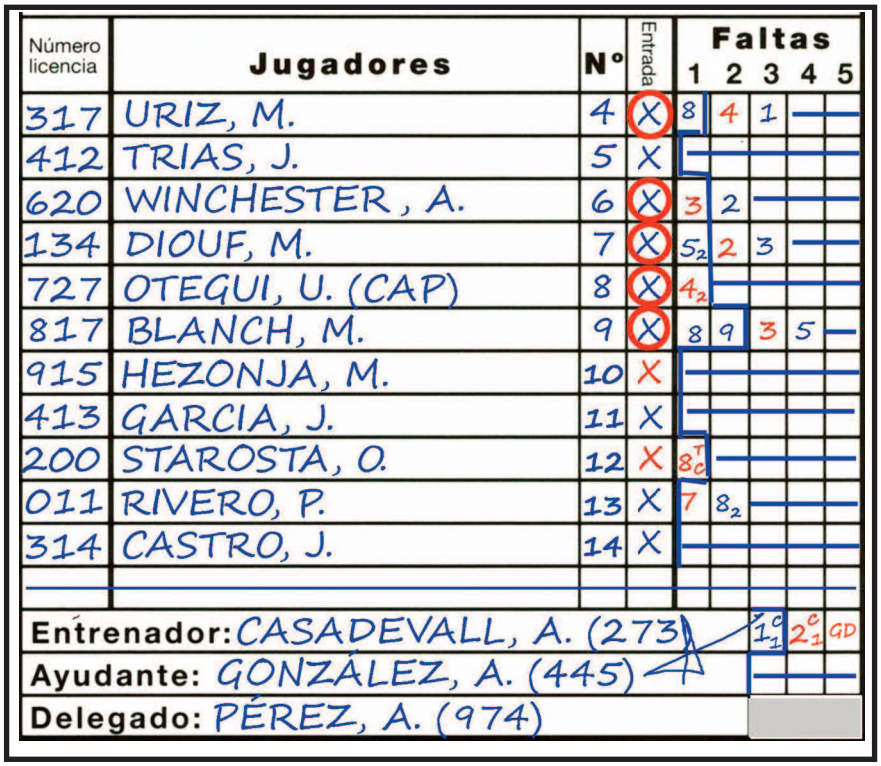
Al final de cada **periodo**, cerrará con una doble línea horizontal en el color que se haya utilizado en ese periodo, los casilleros no utilizados de faltas de equipo. En caso de tener que disputarse una prórroga y no haberse rellenado todos los casilleros de faltas de equipo en el cuarto periodo, NO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

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.



2. EL ANOTADOR

Al final del **segundo periodo y a la conclusión del encuentro del encuentro**, el anotador trazará una línea de trazo grueso en azul 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 en el cuarto periodo.**



Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
317	URIZ, M.	4	X	8	4	1		
412	TRIAS, J.	5	X					
620	WINCHESTER, A.	6	X	3	2			
134	DIOUF, M.	7	X	5_2	2	3		
727	OTEGUI, U. (CAP)	8	X	4_2				
817	BLANCH, M.	9	X	8	9	3	5	
915	HEZONJA, M.	10	X					
413	GARCIA, J.	11	X					
200	STAROSTA, O.	12	X	8^T_C				
011	RIVERO, P.	13	X	7	8_2			
314	CASTRO, J.	14	X					
Entrenador: CASADEVALL, A. (273)						1^C_1	2^C_1	GD
Ayudante: GONZÁLEZ, A. (445)								
Delegado: PÉREZ, A. (974)								

2. Funciones durante el intervalo

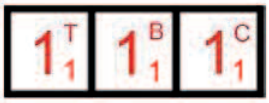
Se asegurará de que al final de cada periodo se bajan los marcadores de faltas de equipo en caso de estar levantados.

Al final del segundo periodo, 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. Faltas durante el intervalo

Las faltas técnicas durante un intervalo de juego se consideran cometidas en el periodo siguiente, por lo que se inscribirán como $T_1/1^T_1$ si se le señala a un componente del equipo dispuesto para jugar (contará como falta de equipo), como $C1/1^C_1$ si se señala al entrenador o $B1/1^B_1$ 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. EL ANOTADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

8-1 Situación. Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.

8-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiro, al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final del período y se le conceden 2 tiros libres.

Interpretación: El intervalo de juego comenzará después de que se hayan lanzado los tiros libres.

9-1 Situación. Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego y preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

9-2 Ejemplo: A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

(a) El representante del equipo B puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

(b) El representante del equipo B no puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

Interpretación:

Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparado para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos:

(a) Comenzará el partido y no se adoptará ninguna sanción.

(b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B'. Se concederá 1 tiro libre al equipo A y el partido comenzará con un salto entre dos.

En ambos casos, si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el equipo B puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0. En cualquier caso, el árbitro principal informará de este hecho al dorso del acta al organizador de la competición.

9-3 Ejemplo: Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica para el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.

9-4 Ejemplo: Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A puede continuar el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B va venciendo por más de 15 puntos, el entrenador B, demostrando juego limpio, quiere retirar a 1 de sus jugadores para continuar jugando también con 4 jugadores.

Interpretación: Se negará la solicitud del entrenador B de jugar con 4 jugadores. Mientras un equipo disponga de los jugadores necesarios, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

2. EL ANOTADOR

2.4 DESPUÉS DEL TIEMPO DE JUEGO

1. 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.

En caso de que el árbitro principal deba corregir un error en el tanteo arrastrado, firmará en la columna del tanteo arrastrado junto a dicha corrección. Hará lo mismo en caso de que se trate de un error en las faltas o en los tiempos muertos. Si la corrección es demasiado extensa la documentará al dorso del acta.

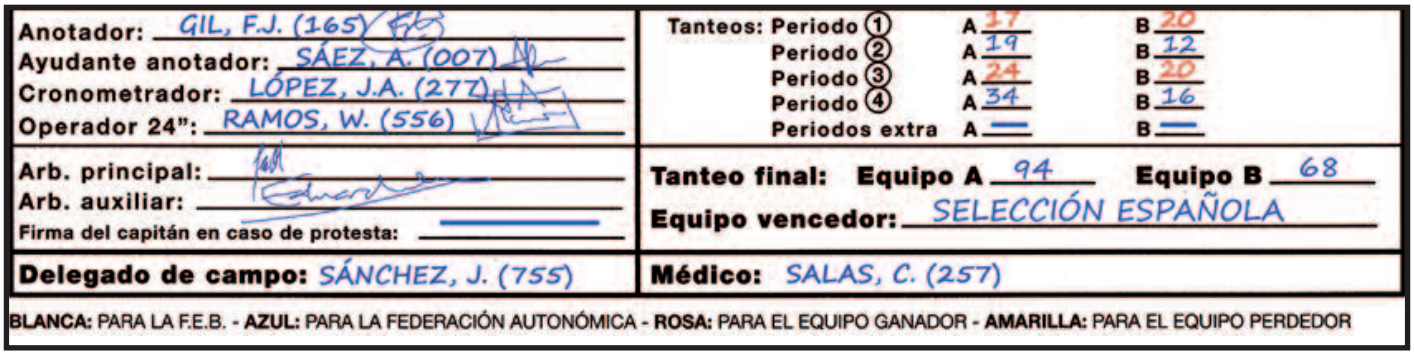
2. Pie y cierre del acta

Al final del partido, el anotador trazará un círculo oscuro de trazo grueso alrededor del total de puntos anotados por cada equipo y dos líneas horizontales gruesas debajo de la última anotación. Además, trazará una línea diagonal de izquierda a derecha hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo. Todo ello en color **AZUL.**

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 de 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.


Anotador: GIL, F.J. (165)
Ayudante anotador: SÁEZ, A. (007)
Cronometrador: LÓPEZ, J.A. (277)
Operador 24": RAMOS, W. (556)

Tanteos: Periodo 1 A 17 B 20
Periodo 2 A 19 B 12
Periodo 3 A 24 B 20
Periodo 4 A 34 B 16
Periodos extra A — B —

Arb. principal:
Arb. auxiliar:
Firma del capitán en caso de protesta: —

Tanteo final: Equipo A 94 Equipo B 68
Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Delegado de campo: SÁNCHEZ, J. (755)
Médico: SALAS, C. (257)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

3. 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.

2. EL ANOTADOR

El **capitán del equipo en cuestión debe informar al árbitro principal antes de 15 minutos después del final del partido.** 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"*.

4. Informes al dorso del acta

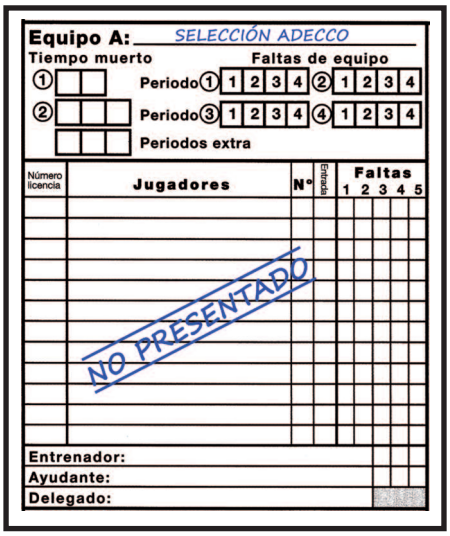
El responsable de reflejar cualquier incidencia que se haya podido producir durante el transcurso del partido (jugadores descalificados, incidentes de público, licencias retiradas, etc.) es el árbitro principal.

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.

Dispones de más información sobre cómo realizar los informes al dorso del acta en el último capítulo de este manual, en la página 104.

5. Partidos suspendidos o no jugados



Si un partido ya iniciado se suspende una vez iniciado:

1. El acta se deja tal y como estuviera en el momento de la suspensión, SIN CERRAR.
2. No se entregan a los equipos las copias del acta, se envían todas a la Federación.
3. Se hará informe al dorso indicando
   - motivo de la suspensión
   - resultado en ese momento
   - tiempo de partido y de posesión que restaba
   - qué equipo controlaba el balón
   - 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.

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. EL AYUDANTE DE ANOTADOR

3.1 FUNCIONES DEL AYUDANTE DE ANOTADOR

En el caso de que esté presente en un partido, el ayudante del anotador:

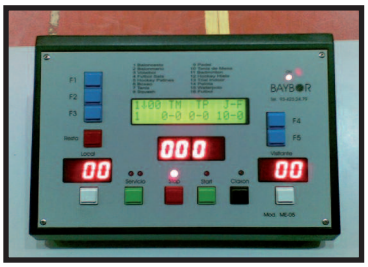
- Manejará el marcador (puntos, faltas y tiempos muertos) a través de la consola de introducción de datos o del módulo independiente (separado del reloj de partido) si existiese. En el marcador de faltas, los dorsales se deben poner por orden, borrando del marcador los números que no estén si hay menos de 12 jugadores.
- En caso de que se produzca alguna discrepancia entre el marcador y el acta oficial del partido, el acta tiene preferencia y el marcador se corregirá consecuentemente. No obstante, antes de modificar nada, hay que agotar todas las opciones posibles, consultando con el árbitro principal, para evitar errores de peor solución.
- Ayudará al anotador. En la confección del acta, tendrá la obligación de "cantar" el partido a su compañero: canastas conseguidas, faltas señaladas, tiros libres convertidos, entradas de nuevos jugadores en cancha, peticiones de tiempos muertos registrados y sustituciones.
- Apoyará el trabajo de los demás oficiales de mesa: últimos segundos de la cuenta de 24 y de periodo, solicitudes de tiempo muerto o sustitución, etc.
- También levantará las tablillas de faltas de jugador (se aconseja que sea el Operador de reloj de lanzamiento quien lo haga)

3.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS MARCADORES EN COMPETICIONES FEB Y FVB

LIGAS LEB ORO Y PLATA

CONSOLAS DE INTRODUCCIÓN DE DATOS

Las consolas de introducción de datos en el marcador serán cuatro:



- **Consola de tiempo:** Desde la que se controlará el tiempo de partido, periodo de juego y la señal acústica.

- **Consola de puntuación:** Desde la cual se controlará la puntuación y número de faltas de los jugadores y tiempos muertos. Estas dos consolas pueden estar integradas en una sola, como la de la imagen.

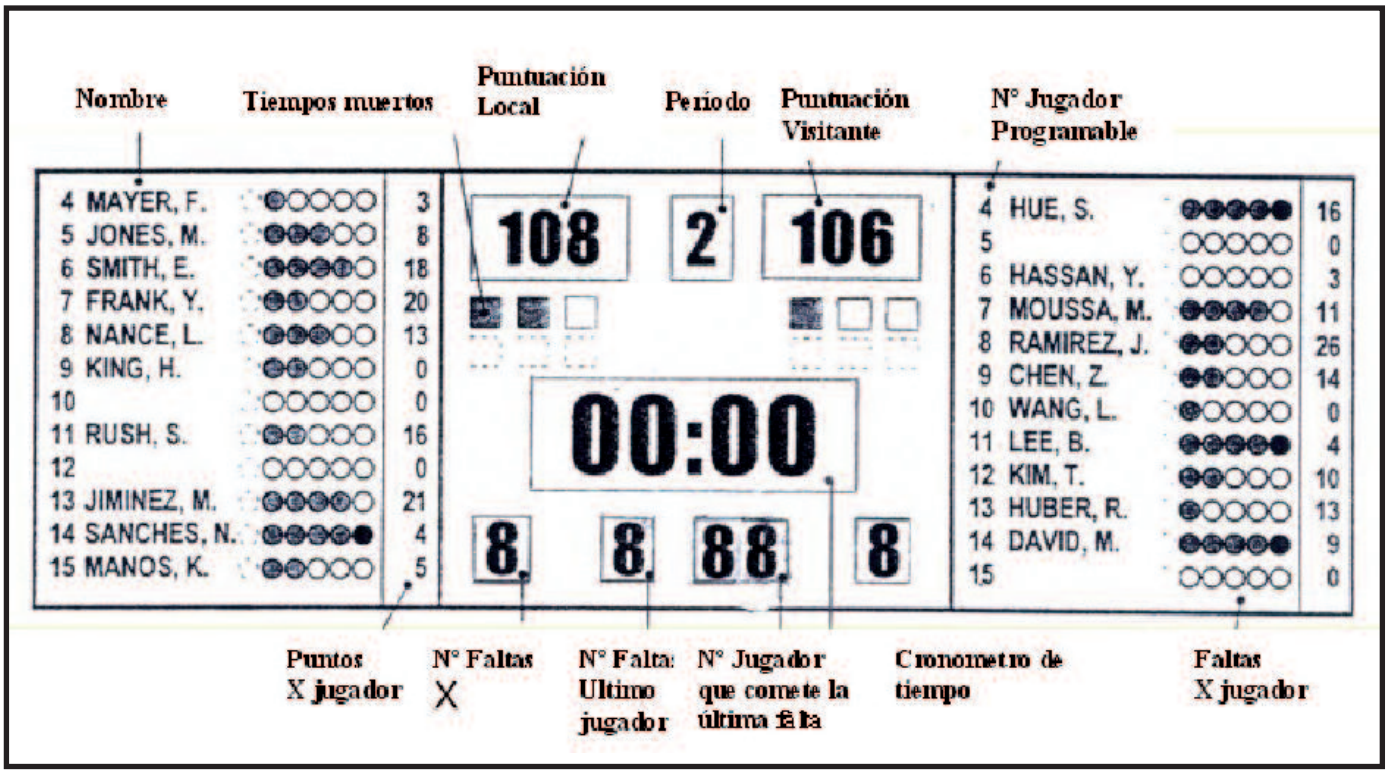
- **Consola de posesión:** Desde la cual se controlara el tiempo de posesión y la duración del tiempo muerto. Esta consola deberá estar separada del resto pero conectada a ellas.

- En su caso, **consolas de puntuación y faltas independientes**. Podrá disponerse de una consola independiente para cada equipo, una para el equipo local y otra para el visitante, desde donde se realizará la introducción de datos, que dispondrán de pulsadores independientes para cada jugador y facilitarán la rapidez en disponer de la información e el marcador.

3. EL AYUDANTE DE ANOTADOR

CARACTERISTICAS DEL MARCADOR

- La instalación deberá contar con un marcador completo, de las características que se detallan a continuación, en cada uno de los 2 fondos de la pista de juego, que serán bien visibles desde la mesa de anotadores, desde el terreno de juego y desde los bancos de los jugadores, así como para cualquier persona implicada en el juego y para los espectadores. La existencia de un marcador central, con forma de cubo, situado en el centro de la pista de juego SÍ excluye la necesidad de disponer de un marcador en cada uno de los fondos.
- El marcador electrónico tendrá, aproximadamente, la estructura que se muestra a continuación, pudiéndose variar la disposición de la información correspondiente a la puntuación, período, y cronometro de tiempo, aunque deberán mostrarse siempre agrupadas en el módulo central.



3. AYUDANTE DE ANOTADOR

El marcador tendrá las siguientes partes:

Un módulo central compuesto por:

- Cronómetro del tiempo de juego.
- Puntuación correspondiente a los 2 equipos.
- Periodo de juego.
- Tiempos muertos de cada uno de los equipos.
- Nº de faltas acumuladas por equipo.
- Nº de jugador que comete la última falta.
- Nº total de faltas cometidas por el último jugador.

- **Dos módulos laterales compuestos por:**
  - Nº correspondiente a cada uno de los jugadores con la posibilidad de ser programable.
  - Nombre de cada uno de los jugadores (preferiblemente, no obligatorio).
  - Puntos luminosos que indican las faltas cometidas por cada uno de los jugadores, en número de 4 verdes y uno rojo.
  - Puntuación conseguida por cada uno de los jugadores de cada uno de los equipos (local y visitante).

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL MARCADOR

El marcador tendrá las siguientes características:

- El marcador deberá almacenar en memoria todas las anotaciones que se realizan durante el transcurso de un partido de juego para evitar la pérdida de información producida por un fallo en el suministro eléctrico, pudiéndose recuperar "refrescar" esta información en el marcador inmediatamente que el suministro eléctrico se reanudase.
- Todos, marcadores, marcador mural y módulos de posesión, deberán tener una función de auto-test de forma que pueda comprobarse que todos los elementos luminosos que los componen están en perfecto estado de funcionamiento.
- Las consolas de control del tiempo de juego, tiempo de posesión y puntuación y faltas deberán estar separadas de forma que sean independientes y sean manejadas por los oficiales de mesa o por una persona del club (cuando sea independiente del tanteo).
- Deberá de incorporar la posibilidad de deshacer o anular con facilidad la información que se ha introducido en caso de que se haya producido un error.
- Deberá tener una señal acústica que actúe de forma automática cuando finalice en tiempo de juego y también pueda actuar de forma manual cuando el oficial de mesa lo estime oportuno.
- Las diferentes consolas deberán de suministrar a los oficiales de mesa la totalidad de la información suministrada por el marcador al público o jugadores, de manera que no sea necesario que los oficiales de mesa dispongan de visibilidad sobre el marcador-mural.
- Si hubiese varios marcadores instalados en un mismo recinto de juego todos ellos deberán estar perfectamente sincronizados y mostrarán informaciones análogas. Será el árbitro principal el que defina uno de los marcadores como tiempo oficial de juego.

LOS DÍGITOS DEL MARCADOR

El marcador tendrá los siguientes dígitos:

Tres dígitos por equipo para indicar la puntuación acumulada por equipo pudiendo alcanzarse una puntuación máxima de 199 puntos por equipo.

- Un dígito para indicar el número de faltas acumuladas cometidas por cada equipo. Este indicador se detendrá en el número 5 y no podrá incrementarse más.

3. AYUDANTE DE ANOTADOR

- Dos dígitos para indicar el número individual de cada jugador, siendo posible modificar o programar esos números, de 00 a 99, en función de los números que utilicen los jugadores. Preferiblemente podrán mostrarse sus correspondientes nombres.
- Dos dígitos para mostrar permanentemente la puntuación total individual de los 12 jugadores.
- Un dígito para indicar el número de período 1-2-3-4 y la letra E para identificar el tiempo extra.

Los dígitos regulados en este artículo tendrán el siguiente tamaño:

- Los dígitos de indicación del tiempo de juego y puntuación de cada equipo no podrán tener una altura menor a 25 cm.
- 20 cm. el indicador del período de juego, faltas totales por equipo y número de jugador que realiza la última falta y total de faltas acumuladas por este jugador.
- Los dígitos tendrán un tamaño mínimo de 10 cm.

El número de faltas cometidas por cada uno de los jugadores alineados de cada equipo será mostrado mediante 5 indicadores luminosos de forma permanente y con número de forma temporal. El jugador que comete la falta se indicará encendiendo el punto luminoso correspondiente a la falta cometida, que deberá de parpadear durante 5 segundos y a la vez se indicará mediante 2 dígitos numéricos el número de jugador y mediante uno el número correspondiente a la falta cometida, ambos dígitos no tendrán una altura menor a 20 cm. Esta información permanecerá hasta que un jugador cometa una nueva falta. También deberá mostrar las faltas técnicas, en número de dos máximo, correspondientes al entrenador de cada uno de los equipos.

Deberá mostrar los tiempos muertos de cada equipo de 0 a 3, mediante puntos luminosos. También se indicará, mediante una señal luminosa, el equipo que ha solicitado el tiempo muerto.

LIGA FEMENINA 1 Y 2

Las instalaciones deberán contar UNA de las siguientes opciones:

1 UN MARCADOR CENTRAL
2 DOS MARCADORES EN CADA FONDO
3 UN MARCADOR EN CUALQUIER LUGAR SIEMPRE Y CUANDO EL MÓDULO DE POSESIÓN DE 24 SEGUNDOS SE ENCUENTRE SITUADO ENCIMA DE CADA UNA DE LAS CANASTAS Y ADEMÁS DEL TIEMPO DE POSESIÓN QUE INDIQUE EL TIEMPO DE JUEGO.

En Liga Femenina 2 no es obligatorio que los módulos de posesión indiquen el tiempo de juego.

LIGA EBA, COMPETICIONES FVB Y CAMPEONATOS DE ESPAÑA

Marcador que refleje tiempo de juego, periodo y resultado y reloj de 24 segundos independiente del reloj de partido.

4. EL CRONOMETRADOR

El cronometrador es el oficial de mesa que dispone de un reloj de partido y un cronómetro y con ellos guarda un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego.

4.1 ANTES DEL PARTIDO

1. Disposición del material

El cronometrador deberá tener en su poder un reloj de partido y un cronómetro, además de una señal acústica potente y diferente a la del resto de señales acústicas.

2. Preparación de dispositivos

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 para indicar el tiempo que resta para el comienzo del partido con 20 minutos de antelación a la hora programada de inicio.

3. 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.

Habrá intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo período (primera parte), entre el tercer y el cuarto período (segunda parte), y antes de cada período extra. Habrá un intervalo en la mitad del partido de 15 minutos.

Estos intervalos variarán según la categoría:

Categoría	1°-2°	Descanso	3°-4°	Periodo extra
LIGA LEB ORO LIGA LEB PLATA LIGA FEMENINA 1	**2'**	**15'**	**2'**	**2'**
LIGA FEMENINA 2 EBA CTOS. ESPAÑA COMPETICIONES FBV	**2'**	**10'**	**2'**	**2'**

Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

Cada partido tendrá un mínimo de cuatro Intervalos de juego

4. EL CRONOMETRADOR

Un intervalo de juego COMIENZA:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena el reloj del partido indicando el final de un periodo.

Un intervalo de juego FINALIZA:

- 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, por error, cualquier periodo comienza con ambos equipos atacando / defendiendo la canasta equivocada, esta situación se corregirá tan pronto como sea posible, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detener el juego serán válidos. Los equipos cambiarán de canasta y el juego se reanudará en el lugar equivalente de la otra pista al punto más cercano a donde se detuvo el partido, como si se tratara de un espejo.

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

9-5 Situación. El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.

9-6 Ejemplo: Tras el inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.
Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo invertido se tratara.
9-7 Ejemplo: Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.
Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en pista del equipo A.

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.

4. EL CRONOMETRADOR

4.2 DURANTE EL PARTIDO

1. Funciones del cronometrador

El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Guardará un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego.
- Se asegurará de que su señal suena de manera potente y 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 equipos y a los árbitros, al menos, con 3 minutos de antelación al inicio del tercer período.
- Aunque el Reglamento indica que es el anotador quien debe indicar la solicitud de tiempo muerto y sustitución, por motivos funcionales, suele ser el cronometrador quien realiza esta labor haciendo sonar su señal.

El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:

Pondrá en marcha el reloj de partido:

- durante un salto entre dos, cuando el balón es legalmente sea 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

Detendrá el reloj de partido:

- 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.
- cuando suene la señal de 24” mientras un equipo tiene el control del balón.

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)

El cronometrador también medirá los intervalos de juego:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el periodo anterior
- 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

Para agilizar, se recomienda este procedimiento:

- Para iniciar el segundo y cuarto periodos. Cuando en el reloj oficial resten 30 segundos, el cronometrador deberá hacer sonar su señal para informar a los equipos y árbitros de que ese es el tiempo que queda para reiniciar el juego. Acto seguido, el árbitro principal, hará sonar su silbato e indicará a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

2. Reloj de partido

4. EL CRONOMETRADOR

La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj de partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto o por un tiro libre.

El reloj del partido se utilizará para cronometrar los períodos de juego y los intervalos entre ellos, y estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.

Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego, se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

Se usará un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj de partido, para controlar los tiempos muertos.

3. Tiempo muerto

- Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador.
- Cada tiempo muerto durará un minuto.

UNA OPORTUNIDAD DE TIEMPO MUERTO (es decir, cuándo se puede hacer sonar la señal para comunicar la solicitud):

COMIENZA CUANDO:

- 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 cesto, se convierte un tiro de campo.

FINALIZA CUANDO:

- 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
- 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.

4. EL CRONOMETRADOR

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.

PROCEDIMIENTO

- Sólo el entrenador o el entrenador ayudante pueden solicitar un tiempo muerto. 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.

Pero 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. El entrenador-jugador que está jugando en el terreno de juego debe solicitar el tiempo muerto registrado al anotador, no al árbitro, a menos que haya un entrenador ayudante en el banquillo y lo solicite directamente a la mesa de oficiales.

- Una solicitud de tiempo muerto sólo 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.
- El tiempo muerto comienza cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
  1. 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.
  2. Si esa falta es la quinta falta de un jugador, el tiempo muerto comenzará una vez que se haya completado 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 aún formalmente.
- El tiempo muerto finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato y señala a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

Cómo actuar cuando se solicita un tiempo muerto una vez que el balón ya lo tiene el lanzador de tiros libres:

- ¿Se convierte el último tiro libre?
- Tras el último tiro libre, ¿en vez de rebote habrá un saque?
- ¿Se sanciona alguna falta durante los tiros libres?
- ¿Se sanciona alguna violación del equipo **atacante** en el último tiro libre?

SÍ. SE PUEDE CONCEDER EL TIEMPO MUERTO A AMBOS EQUIPOS

4. EL CRONOMETRADOR

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

4. Sustituciones

- Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador
- Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

UNA OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN (es decir, cuándo se puede hacer sonar la señal para comunicar la solicitud) :

COMIENZA CUANDO:
- 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 cesto, se convierte un tiro de campo.

FINALIZA CUANDO:
- 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.

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

Cómo actuar cuando se solicita una sustitución una vez que el balón ya lo tiene el lanzador de tiros libres:

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

SÍ. SE PUEDE CONCEDER LA SUSTITUCIÓN A AMBOS EQUIPOS

PROCEDIMIENTO

- Sólo 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

4. EL CRONOMETRADOR

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.
  1. 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.
  2. El jugador que ha sido sustituido puede ir directamente a su banco.
  3. Hay que asegurarse de que el número de jugadores que abandonan la pista sea igual al número de sustitutos que entran.
  4. 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 se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al juego.
- Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:
  - está lesionado.
  - ha cometido su quinta falta.
  - ha sido descalificado.

  El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

- No se concederá ninguna sustitución 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 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 uno de los jugadores del cinco inicial se lesiona antes del comienzo del partido o un jugador deber ser sustituido entre tiros libres por estar lesionado (o sangrando), el equipo contrario tendrá derecho a sustituir al mismo número de jugadores.
- 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 y de que el jugador abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.
  - 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 por (o cometidas sobre) él serán válidas y contarán como faltas de equipo.

Es FUNDAMENTAL controlar que después de un tiempo muerto solo hay 5 jugadores por equipo en pista.

4. EL CRONOMETRADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

18/19-1 Situación. No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

18/19-2 Ejemplo: Después de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A5 comete una violación y se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación: A pesar de que el partido ya ha comenzado, no se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

18/19-3 Ejemplo: Al mismo tiempo que suena el reloj de partido indicando el final de un período o período extra, B1 comete falta sobre A1 y se le conceden 2 tiros libres. En ese momento, cualquiera de los equipos solicita:

(a) Un tiempo muerto.

(b) Una sustitución.

Interpretación:

(a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.

(b) Solo se puede conceder una sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

18/19-4 Situación. Si la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento se trata, en algunas situaciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-5 Ejemplo: Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

(a) Tiempos muertos.

(b) Sustituciones.

Interpretación:

(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta.

Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.

(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra.

Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si lo solicitan, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.

4. EL CRONOMETRADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

18/19-6 Situación. Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el primer o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

(a) El último o único tiro libre es válido o

(b) El último o único tiro libre va seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, o si, por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

18/19-7 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:

(a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres A1.

(b) Después del primer tiro libre.

(c) Después del último tiro libre válido pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

(d) Después del último tiro libre válido pero después de que el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Interpretación:

(a) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.

(b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, si es válido.

(c) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente antes del saque.

(d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.

18/19-8 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución.

Durante el lanzamiento del último tiro libre:

(a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.

(b) Se convierte el tiro libre.

(c) El balón no toca el aro ni entra en el cesto.

(d) A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.

(e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y A1 no convierte el tiro libre.

Interpretación:

(a) No se concede el tiempo muerto ni la sustitución.

(b), (c) y (d)Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

(e) A1 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

18/19-9 Situación. Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el correspondiente procedimiento de sustitución. Una vez que ha finalizado la sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

4. EL CRONOMETRADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

18/19-10 Ejemplo: El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su quinta falta.

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y haya entrado al terreno de juego un sustituto..

18/19-11Ejemplo: El entrenador A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18/19-12 Situación. Los Artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones o, de lo contrario, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto inmediatamente.

18/19-13 Ejemplo: El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta un tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de tiempo muerto. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación: A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, causando lo que en condiciones normales sería una oportunidad de tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, el tiempo muerto no se concederá. El juego se reanudará de inmediato.

18/19-14 Ejemplo: Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. En la mesa de oficiales, hay sustitutos de uno o ambos equipos esperando para entrar en el partido o cualquiera de los equipos ha solicitado un tiempo muerto.

Interpretación: La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se permitirán las sustituciones o el tiempo muerto.

18/19-15 Situación. Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B'.

18/19-16 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

(a) El equipo A finalmente regresa a la pista.

(b) El equipo A permanece un su zona de banquillo.

4. EL CRONOMETRADOR

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

Interpretación:

(a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento se cargará otro tiempo muerto al equipo A.

(b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B'.

18/19-17 Situación. Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto período, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado

18/19-18 Ejemplo: Cuando restan 2:00 del cuarto período en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado un tiempo muerto en la segunda parte..

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de cada equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado

18/19-19 Ejemplo: Cuando restan 2:09 del cuarto período en el reloj de partido, el entrenador A solicita su primer tiempo muerto de la segunda parte con el partido en juego. Cuando restan 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la primera casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto se concedió a falta de 1:58 del cuarto período. El tiempo muerto se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de otro tiempo muerto. El marcador electrónico mostrará como si se hubiesen disfrutado los dos tiempos muertos.

16-9 Situación. Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa. Cuando:

(a) El equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta

(b) El reloj del partido muestra 2:00 minutos del 4° periodo o cualquier periodo extra

El reloj de partido se detendrá cuando el balón haya pasado claramente el cesto, tal como se muestra en el diagrama 1

Diagrama 1 Canasta convertida.

4. EL CRONOMETRADOR

5. 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, en su caso, minuto), faltas señaladas ("falta personal del número 14 del equipo B. 2 tiros"* y, en su caso, minuto), tiros libres convertidos ("*un punto para el número 14 del equipo B hacen 45 puntos"*), entradas de nuevos jugadores en cancha y peticiones de tiempos muertos.
- Repasar con los otros oficiales los datos del marcador: tanteo parcial, faltas de equipo, tiempos muertos...
- Informar a los otros oficiales del minuto de juego. Concretamente, avisar al operador de 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 4° periodo, 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 los últimos segundos de posesión de 24", por si el árbitro indica que se pare el tiempo.
- 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 y la posibilidad de que en esos balones muertos se produzcan solicitudes de tiempos muertos y sustituciones (estas, en los dos últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra). En esta situación, se actuará de la siguiente forma:

6. Señales

Deberán existir al menos dos señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes (como para oírlas fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas):

- Una para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará automáticamente para indicar el final del tiempo de juego de un período o período extra. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.
- Otra para el operador de reloj de lanzamiento que sonará automáticamente para indicar el final de la cuenta.

En categorías provinciales en que no se utilizan los relojes de lanzamiento, solo habrá una señal sonora, la del marcador. En caso de que no haya marcador electrónico, los oficiales de mesa emplearán silbatos. Siempre se debe acudir a los partidos con un silbato, que deberá utilizarse en caso de que no existan otras señales sonoras, de que estas no funcionen o si no son claramente perceptibles por los árbitros.

4. EL CRONOMETRADOR

7. El marcador

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores, que deberá mostrar como mínimo:

- El tiempo de juego.
- El tanteo.
- El número de período actual, que se sube cuando va a empezar el periodo.
- El número de tiempos muertos registrados, que se sube cuando se inicia el tiempo muerto registrado.

RELOJ DE TIEMPO DE JUEGO

En determinadas categorías no es obligatorio que haya marcador electrónico, por lo que 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.

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. Durante los últimos 60 segundos de cada periodo y tiempos extras el marcador deberá de mostrar décimas y centésimas de segundo.

Para conocer la normativa en categorías FEB referentes a las características de los marcadores y consolas de introducción de datos, ver en el apartado dedicado al AYUDANTE DEL ANOTADOR.

4.3 DURANTE INTERVALOS DE JUEGO

El cronometrador comprobará que se lleve la cuenta del tiempo restante de intervalo en el reloj de partido y seguirá el procedimiento reseñado anteriormente.

4.4 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.

El cronometrador estará a disposición de los árbitros hasta que ellos consideren necesario.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

El operador del reloj de lanzamiento es el oficial de mesa que maneja los aparatos de posesión de 24 segundos de acuerdo a los principios que marcan las Reglas de Juego y que veremos a continuación. Aunque es el responsable de manejar los dispositivos que controlan esta regla, los responsables de sancionar una violación a la misma son los árbitros del partido.

5.1 ANTES DEL PARTIDO

1. Disposición de material y preparación de dispositivos

Comprobará que el reloj de lanzamiento tiene una unidad de control para operar del dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

- Cuenta atrás digital indicando el tiempo en segundos.
- El monitor no mostrará ninguna cifra cuando ningún equipo tenga control de balón o queden menos de 14/24 segundos para el final de un periodo.
- La capacidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.

Asimismo deberá:

- Comprobar su funcionamiento (posible conexión con el reloj de partido)
- Comprobar cómo volver a 24 o 14 segundos.

2. Características de los dispositivos

En las principales competiciones FIBA, el dispositivo del reloj de lanzamiento 24 segundos con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante, se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros. Tendrán las siguientes características:

- El color de los números del reloj de lanzamiento y de la réplica del reloj de partido, será diferente.
- La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un período o período extra.

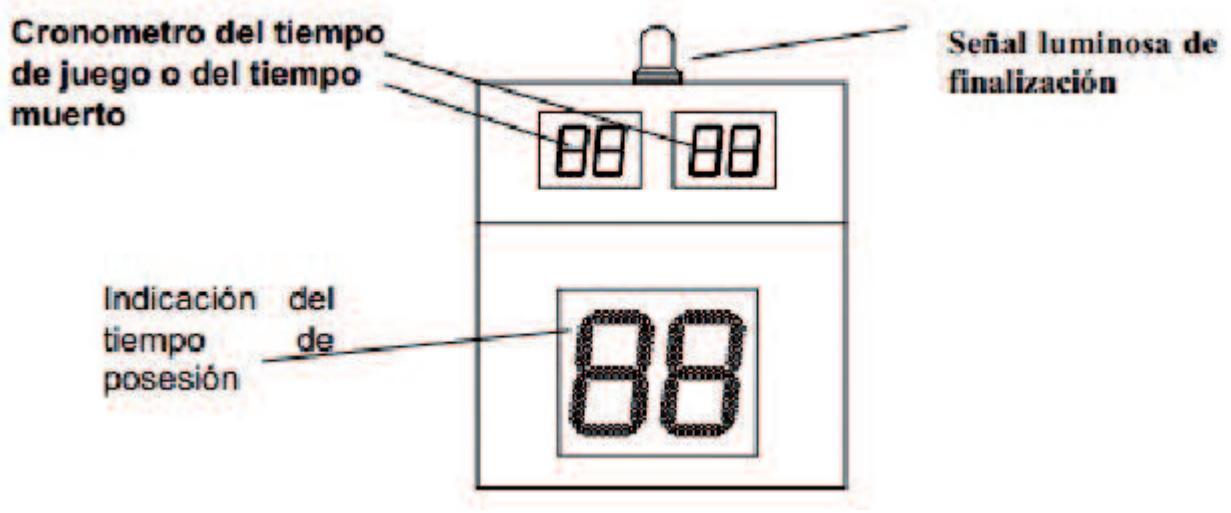
En competiciones FEB, deberá cumplir las siguientes especificaciones:

LEB ORO Y LEB PLATA

- La instalación deberá contar con dos relojes de lanzamiento, situados sobre las canastas, visibles para todas las personas participantes en el encuentro (incluidos los espectadores), particularmente para los jugadores.
- Los módulos de posesión estarán compuestos por:
  1. Un indicador del tiempo de posesión.
  2. Un cronometro del tiempo de juego.
  3. Una señal luminosa de finalización.

- La estructura de los módulos de posesión será aproximadamente como se muestra a continuación.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO



- El reloj de lanzamiento realizará una cuenta-atrás desde 24 segundos y mostrará el tiempo de posesión tanto en los marcadores como en la consola de control.
- Estarán sincronizados con el tiempo de juego de modo que cuando se detenga el mismo deberá detenerse el tiempo de posesión de forma automática, y no podrá iniciarse la cuenta-atrás si el tiempo de juego está parado. Una vez que el tiempo de juego se haya reanudado podrá iniciarse el tiempo de posesión independientemente.
- Los dígitos que componen el reloj de lanzamiento tendrán las siguientes características:
- Los displays, correspondientes al tiempo de posesión, deberán tener una altura mínima de 25 cm. Serán de color rojo, con las mismas características que los del marcador mural.
- Será necesario que los marcadores de posesión lleven incorporado el reloj de tiempo de juego en su parte superior. Los displays que indiquen el tiempo de juego serán de color verde para diferenciarlos claramente del tiempo de posesión y tendrán una altura no inferior a 10 cm.
- Los relojes de lanzamiento posesión deberán tener un dispositivo acústico potente que suene automáticamente cuando finalice el tiempo de posesión. Este sonido deberá ser claramente distinto del marcador central. Además dispondrá de una señal luminosa intermitente que indique que el tiempo de posesión ha finalizado.
- Los relojes de lanzamiento dispondrán de una función que memorice el tiempo de posesión y muestre en los dígitos correspondientes al cronometro del tiempo de juego la duración del tiempo muerto, con una cuenta-atrás de 60 segundos, de manera que a la finalización del tiempo muerto pueda “refrescarse” el tiempo de posesión disponible.
- Los relojes de lanzamiento deberán disponer de una función que permita que, cuando el tiempo de partido sea inferior al tiempo de posesión disponible, los 2 displays correspondientes al tiempo de posesión permanezcan apagados.

LIGA FEMENINA

- El reloj de lanzamiento deberá encontrarse encima de cada una de las canastas y deberá cumplir con la Normativa FIBA.

LIGA FEMENINA 2/ LIGA EBA/ CTOS. ESPAÑA / COMPETICIONES FVB

- Los relojes de lanzamiento deberán mostrar el tiempo restante de posesión en segundos.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

5.2 DURANTE EL PARTIDO

1. Regla de 24 segundos

Comprobará que el reloj de lanzamiento tienen una unidad de control para operar el dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO ESTARÁ PROVISTO DE UN DISPOSITIVO QUE MANEJARÁ DE LA SIGUIENTE MANERA:

- **INICIARÁ o CONTINUARÁ la cuenta cuando:**
  1. Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego
  2. En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego
- **El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ y VOLVERÁ a 24", y NO MOSTRARÁ ninguna cifra, tan pronto como:**
  1. El balón entre legalmente en el cesto
  2. El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero)
- **Siempre que un árbitro haga sonar su silbato a consecuencia de estas TRES situaciones:**
  1. Una falta o violación (no porque el equipo que no controla el balón provoque que el balón abandone los límites del terreno de juego),
     - **El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ y VOLVERÁ a 24", y NO MOSTRARÁ ninguna cifra, tan pronto como:**
       1. Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera o tiros libres
       2. Se conceda a ese equipo uno o más tiros libres
       3. La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón
  2. Que se detenga el partido por cualquier razón válida del equipo que no tiene el control del balón
     - **El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ pero NO VOLVERÁ a 24" cuando**
       1. Se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de 24 segundos muestre 14" o más
  3. Que se detenga el partido por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se ponga a los adversarios en desventaja
     - **El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ y VOLVERÁ a 14" cuando**
       1. Se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de 24 segundos muestre 13" o menos

- **El reloj de lanzamiento se DETENDRÁ Y VOLVERÁ A 14" cuando**
  1. 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 de balón antes de que el balón 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:**
  1. Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
  2. Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
  3. Una situación de salto.
  4. Una doble falta.
  5. Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

- **APAGARÁ el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando:**
  1. Cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 24" en el reloj de partido.
  2. El reloj de lanzamiento deba volver a 14" en pista delantera siempre que el tiempo restante en el reloj de partido sea menor de 14".

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

ARTÍCULO 29 - QUÉ DICE LA REGLA

Cuando
- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego
- en un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón

ese equipo debe efectuar un lanzamiento antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:
- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:
- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará

El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que un árbitro detenga 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,

En estas situaciones se concederá la posesión de balón al mismo equipo que la tenía previamente. Y el reloj de lanzamiento se ajustará del siguiente modo:
- Si el saque se administra en la pista trasera, se concederá una nueva cuenta de 24 segundos.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

- 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, reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.
  - Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de 24 segundos continuará desde donde se detuvo.

Después de que el balón toque el aro de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:

- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control de balón.
- a 14 segundos si el equipo que obtiene el control de balón es el mismo equipo que tenía el control de balón antes de que el balón tocase el aro.

Si el reloj de lanzamiento suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

- No obstante si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de 24 segundos y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido y, por tanto, no ocasiona una oportunidad de tiempo muerto o sustitución A MENOS QUE EL ÁRBITRO SANCIONE VIOLACIÓN.

Como todos sabéis, cada fabricante (y cada modelo de un mismo fabricante) puede funcionar de distinta manera. Es fundamental conocer el manejo de cada dispositivo de 24 segundos, especialmente en los siguientes puntos:

1. Al detenerse el reloj de partido, ¿se detiene el reloj de lanzamiento?

2. ¿Es posible apagar el reloj de lanzamiento cuando marcan las reglas (cuando se convierte un cesto, cuando se conceden tiros libres...)? ¿Cómo se logra? ¿Pulsando a la vez los botones de reset a 24 y a 14?

3. Cuando resulta complicado apagar el reloj de lanzamiento en cada situación, ¿mantenemos el reloj lanzamiento hasta que se inicie una nueva posesión? ¿Cómo se hace, reseteando a 24 y dando al botón de STOP?

4. ¿Se puede, por lo menos, apagar siempre en la última posesión de cada período?

5. Si pulsamos el botón de RESET mientras el reloj de partido está en marcha (por ejemplo por un robo de balón), ¿es necesario a continuación pulsar START o el reloj comienza a andar solo?

6. ¿Cómo mantenemos el reloj de lanzamiento durante un rebote una vez que el balón ha tocado el aro? ¿RESET + STOP o pulsando repetidamente RESET?

7. Si pulsamos repetidamente en RESET, ¿se mantiene en 24" o baja a 14"?

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

2. Mecánica y normas de actuación

Para realizar su labor específica, el operador de 24 segundos 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.
- Al final de cada periodo, siempre que no tenga cuenta de 24 segundos, decir en voz alta los últimos 10 segundos de periodo.
- Confirmar con los otros oficiales que la cuenta continúa y los segundos que restan.
- 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.
- La aplicación de la regla de los ocho segundos se basa únicamente en la cuenta que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el reloj de lanzamiento, la decisión del árbitro tendrá prioridad.
- 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 del reloj de lanzamiento. Por tanto, es importante mantener la concentración en todo momento y, 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.

5.3 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 que sea encomendada por el árbitro principal.

5.4 DESPUÉS DEL TIEMPO DE JUEGO

El operador del reloj de lanzamiento estará a disposición de los árbitros hasta que ellos consideren necesario.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-1 Situación. Se intenta un lanzamiento cerca del final del período del reloj de lanzamiento y suena la señal estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque en el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

29/50-2 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B1, después por A2 y finalmente controlado por B2.

Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.

29/50-3 Ejemplo: Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B1, pero sin controlarlo, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

29/50-4 Ejemplo: Al final del período del reloj de lanzamiento A1 lanza a cesto. El balón es taponado legalmente por B1y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

29/50-5 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29/50-6 Ejemplo: A1 lanza a canasta. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, luego lo toca B1 provocando que el balón salga del terreno de juego.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento pues el equipo B no ha obtenido un control claro del balón.

29/50-7 Situación. Si suena la señal del reloj de lanzamiento en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los adversarios obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.

29/50-8 Ejemplo: Cuando el período del reloj de lanzamiento está próximo a finalizar, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará y el juego continuará.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-9 Situación. Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.

29/50-10 Ejemplo: El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

(a) Equipo A.
(b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
(b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-11 Ejemplo: El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A1 o B1 el último en tocar el balón antes de que saliera. Se señala una situación de salto y se concede el saque por posesión alterna al:

(a) Equipo A.
(b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
(b) El equipo B dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-12 Situación. Si el árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón abandone salga fuera del terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-13 Ejemplo: B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El equipo dispondrá únicamente de 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-14 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la segunda falta del equipo B en este período. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-15 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando el reloj de lanzamiento muestra 4 segundos. Entonces:

(a) A1
(b) B1

se lesiona y los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

(a) 4 segundos
(b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-16 Ejemplo: A1 lanza a canasta. Mientras el balón está en el aire se sanciona una doble falta a A2 y B2 cuando el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos restantes. El balón no entra en el cesto. La flecha de posesión alterna indica que el siguiente saque corresponde al equipo A.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-17 Ejemplo: A1 está regateando cuando el reloj de lanzamiento muestra 5 segundos. Se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al entrenador A.

Interpretación: Tras compensar penalizaciones iguales, el juego se reanudará con un saque para el equipo A 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-18 Ejemplo: Cuando quedan

a) 16 segundos

b) 12 segundos

en el reloj de lanzamiento, B1 golpea intencionadamente el balón con el pie o el puño en su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

a) 16 segundos

b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 Ejemplo: Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra:

a) 19 segundos

b) 11 segundos

Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

(a) 19 segundos

(b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 Ejemplo: A1 regatea el balón en pista delantera cuando B2 comete falta antideportiva sobre A2 y el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

29/50-21 Situación. Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio del árbitro, se pondría en desventaja a los adversarios, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

29/50-22 Ejemplo: Cuando quedan 25 segundos del último periodo, con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

(a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.

(b) Se arroja una botella al terreno de juego.

(c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

Interpretación: En todos estos casos, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con un nuevo período de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-23 Ejemplo: El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de A1 y es controlado por A2. 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si lo hubiera, y el operador del reloj de lanzamiento, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-24 Ejemplo: Cuando quedan 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y tras un espacio de tiempo, A3 consigue un cesto. En este momento se informa a los árbitros de lo ocurrido.

Interpretación: Los árbitros (tras consultar con el comisario, si lo hubiera) confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento de A1. Después decidirán si el balón salió de las manos de A3 antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se ha producido una violación del reloj de lanzamiento y el cesto de A3 no será válido.

29/50-25 Situación. Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y se concederá una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento. Esto también se aplica cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra independientemente de que se haya concedido o no un tiempo muerto al equipo atacante.

29/50-26 Ejemplo: Cuando queda 1:12 para el final del último periodo del partido, A1 está regateando en pista delantera con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento cuando:

(a) B1 comete una falta antideportiva

(b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B.

Se concede un tiempo muerto al entrenador A o al entrenador B.

Interpretación: Tanto si los tiros libres se convierten o no e independientemente de qué entrenador solicitara el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A desde el centro del campo, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A también dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-27 Situación. Cuando se haya efectuado un lanzamiento a canasta y se sancione una falta al equipo defensor, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-28 Ejemplo: Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el periodo. El balón:

(a) Entra en la canasta

(b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro

Interpretación:

(a) La canasta de A1 es válida y se concede un saque al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

(b) y (c) Se concede un saque al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-29 Ejemplo: Cuando quedan 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

(a) Entra en la canasta

(b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos el balón se concederá al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la infracción con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-30 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento y B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

(a) Entra en la canasta

(b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se concederá el balón al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 Ejemplo: Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire, B2 comete falta sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

(a) Entra en la canasta

(b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso (a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos se conceden 2 tiros libres a A2.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-32 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y B2 comete falta sobre B2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

(a) Entra en la canasta

(b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

(c) No toca el aro

Interpretación:

En el caso a) la canasta de A1 es válida

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se conceden 2 tiros libres a A2.

29/50-33 Situación. Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios por cualquier razón, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que este tocara el aro.

29/50-34 Ejemplo: En un pase de A1 a A2, el balón golpea en B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón.

29/50-35 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta con

(a) 4 segundos

(b) 20 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que A2 obtenga el control del balón en pista delantera o en pista trasera.

29/50-36 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón.

29/50-37 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y a continuación el balón sale fuera del terreno de juego.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la violación. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos independientemente de que el saque se efectúe en pista delantera o en pista trasera

29/50-38 Ejemplo: Cerca del final del período del reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro. B1 toca el balón, que a continuación sale fuera delterreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A desde su pista trasera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-39 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

29/50-40 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote, B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-41 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón entra en el cesto y entonces B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-42 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote se señala un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión favorece al equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-43 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: Saque para el equipo A desde la línea de fondo, junto al tablero. El reloj de lanzamiento continuará con 8 segundos.

29/50-44 Ejemplo: A1 pasa el balón para que A2 efectúe un alley-hoop. A2 no consigue coger el balón, que toca el aro. Después A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón. Si A3 toca el balón en su pista trasera, se trata de una violación de balón devuelto a pista trasera.

29/50-45 Ejemplo: Tras lograr un rebote defensivo, A1 quiere pasar el balón a A2. B1 palmea el balón quitándoselo a A1 de las manos. Luego el balón golpea el aro y es capturado por B2.

Interpretación: Como el balón no ha sido controlado por el mismo equipo que lo controlada antes de que tocara el aro, el equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-46 Ejemplo: A1 lanza a canasta cuando quedan 6 segundos en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control de balón en su pista trasera. Posteriormente, A2 es objeto de falta por parte de B1. Esta es la 3ª falta del equipo B en el periodo.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera con un nuevo periodo de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-47 Situación. Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-48 Ejemplo: Se concede una nueva posesión al equipo A cuando restan 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-49 Ejemplo: Cuando quedan 18 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 18 segundos en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-50 Ejemplo: Cuando quedan 7 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos en el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se apagará.

29/50-51 Ejemplo: Cuando restan 23 segundos en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Cuando restan 19 segundos en el reloj de partido A1 efectúa un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

Interpretación: El reloj de lanzamiento no se reiniciará cuando el equipo A obtiene el primer control del balón. Sin embargo, se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón, puesto que restan más de 14 segundos en el reloj de partido.

29/50-52 Ejemplo: Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-53 Ejemplo: Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera, con una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-54 Ejemplo: Cuando restan 30 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A, donde A2 obtiene el control del balón. B2 comete falta sobre A2 con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Es la tercera falta de equipo en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-55 Ejemplo: Cuando restan 25.2 segundos del 2° periodo en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, sueña la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y, tras transcurrir 1.2 segundos, suena la señal de partido indicando el final del periodo.

Interpretación: No hay violación del reloj de tiro puesto que el árbitro no ha sancionado violación mientras esperaba para ver si el equipo B conseguía un control del balón claro. El periodo ha finalizado.

29/50-56 Ejemplo: Cuando restan 25.2 segundos del 2° periodo en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo en el reloj de tiro, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire, sueña la señal del reloj de tiro. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

5. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

INTERPRETACIONES OFICIALES FIBA

Interpretación: Violación del reloj de tiro. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 0.8 segundos en el reloj de partido.

29/50-57 Ejemplo: Cuando restan 25.2 segundos del 2° periodo en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1.2 segundos en el reloj de partido y estando el balón en la(s) mano(s) de A1, suena la señal del reloj de tiro. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0.8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de tiro. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 1.2 segundos en el reloj de partido.

17-10 Ejemplo: A1 está lanzando 2 tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el juego se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

6. RECOMENDACIONES CUANDO NO HAY 3 O 4 OFICIALES

6.1 PARTIDOS CON UN OFICIAL DE MESA

En determinadas competiciones o en algunos partidos de determinadas competiciones, solo habrá un oficial de mesa. En estos partidos puede haber o no haber marcador electrónico. Dependiendo de cada Federación Territorial, será obligatorio o no que el oficial de mesa maneje el marcador electrónico.

También es posible que en determinadas competiciones sea obligatorio llevar el reloj de lanzamiento. Si solo hay un oficial de mesa designado, no podrá llevar el dispositivo de lanzamiento. Determinadas Federaciones Territoriales autorizan a que, en dichos casos, sea una persona del club local quien maneje este dispositivo. En dicho caso, el oficial de mesa se centrará en el acta del partido y el marcador electrónico, supervisando la labor de dicha persona al mando de los 24 segundos.

Vamos a ver ahora las normas de actuación generales, recordando que la normativa no varía en ningún caso. Lo único que cambia es la forma de trabajar.

SIN MARCADOR ELECTRÓNICO

Cuando no haya marcador electrónico, el oficial de mesa seguirá preferiblemente la siguiente mecánica de trabajo:

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, dirá en voz alta el número de falta cada vez que el árbitro haya señalado dicha falta a la mesa de oficiales, 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, 10 segundos y 5 segundos: "QUEDA UN MINUTO", "QUEDAN X SEGUNDOS"
- Estará atento a las solicitudes de tiempo muerto y sustitución. Es aconsejable que lleve el silbato colgado o que, al menos, lo tenga a mano, anticipándose a las posibles solicitudes.

LABORES DEL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

- Si no hay dispositivo, deberá llevarla mentalmente de manera aproximada.
- Para facilitar su labor, recomendamos que cada vez que un equipo establezca una nueva posesión, mire el cronómetro manual y se fije en los segundos que marca el cronómetro:
- Ejemplo. Nuevo control de balón. El cronómetro indica 4:36. El oficial de mesa recuerda la cifra '36'. Si no se señala nada y se llega a 51 segundos, dirá en voz alta "15 DE POSESIÓN" y después "20 DE POSESIÓN" si llega el caso. Si un árbitro señala algo antes de ese momento, mirará el crono para ver si se ha llegado a 46" y actuar en consecuencia. En caso de que se continúe desde 14 segundos tras saque, solo indicará cuando queden 4 segundos, es decir, "20 DE POSESIÓN".

6. RECOMENDACIONES CUANDO NO HAY 3 O 4 OFICIALES

- Responderá a las preguntas del entrenador solo cuando el reloj esté parado para no despistarse, a no ser que la respuesta sea breve y no dificulte el seguimiento del partido.
- Lo fundamental es mantener la concentración y no despistarse. En caso de que tenga algún tipo de dudas, llamará a los árbitros.
- Si se producen protestas por parte de los entrenadores, les pedirá que esperen a que se pare el cronómetro para atenderlos con el fin de no desviar la atención del partido.
- Debe ser consciente de que al estar solo, será imposible la precisión y perfección en todo su trabajo, pero siempre intentará llevarlo a cabo de la mejor manera posible. No pasa nada por solicitar la colaboración de ambos entrenadores, especialmente en lo referente a las solicitudes de tiempos muertos y a la petición de información.

CON MARCADOR ELECTRÓNICO

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).

La mecánica de trabajo incluye:

- 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.
- No tiene que avisar del tiempo de juego.
- Puede seguir la misma mecánica para el control de la cuenta de 24 segundos.
- Es recomendable que coloque la consola junto a la mano libre, en la que no tiene el bolígrafo.

- Cuando acudas como único oficial de mesa a un encuentro, lo fundamental es mantener la concentración y no despistarse.

- Si vas tú solo y hay marcador electrónico, recuerda que el acta siempre tiene prevalencia. Es decir, no pierdas de vista el partido por intentar subir puntos o faltas al marcador.

6. RECOMENDACIONES CUANDO NO HAY 3 O 4 OFICIALES

6.2 PARTIDOS CON DOS OFICIALES DE MESA

En determinadas competiciones o en algunos partidos de determinadas competiciones, solo habrá un oficial de mesa. En estos partidos puede haber o no haber marcador electrónico. Dependiendo de cada Federación Territorial, será obligatorio o no que el oficial de mesa maneje el marcador electrónico.

SIN MARCADOR ELECTRÓNICO

Si en un partido sin marcador electrónico hay dos oficiales de mesa, uno se encargará de cumplir las funciones del anotador y el otro las del cronometrador y operador del reloj de lanzamiento (esto último de manera aproximada) mediante un único cronómetro manual. Se sigue la mecánica de actuación reflejada anteriormente. Se ayudarán en todo momento, compartiendo toda la información. **En determinadas federaciones se puede seguir otro procedimiento: el anotador estará provisto de un cronómetro manual para controlar la regla de 24 segundos y el cronometrador de otro para controlar el tiempo de juego.**

CON MARCADOR ELECTRÓNICO, PERO SIN RELOJ DE LANZAMIENTO

Un oficial de mesa cumplirá las funciones de anotador y el otro las de cronometrador y operador del reloj de lanzamiento (esto último de manera aproximada). Se ayudarán en todo momento, compartiendo toda la información. **En caso de que haya disponible un cronómetro manual, si se desea puede seguirse esta otra mecánica: el anotador manejará el tiempo de partido con el marcador mural y el otro oficial de mesa llevará la cuenta de 24" con el cronómetro manual, subirá los puntos y las faltas al marcador de partido y concederá los tiempos muertos y las sustituciones.**

CON MARCADOR ELECTRÓNICO Y RELOJ DE LANZAMIENTO

En caso de que dos oficiales de mesa deban cumplimentar el acta y a la vez manejar el reloj de partido electrónico y dispositivos del reloj de lanzamiento, es aconsejable que:

- Quien cumplimente el acta se encargue de manejar solo el tiempo de juego desde la consola del marcador.
- Quien maneje el dispositivo del reloj de lanzamiento se encargue de subir puntos y faltas de equipo al marcador electrónico, así como conceder los tiempos muertos y las sustituciones.
- Se ayudarán en todo momento, compartiendo toda la información.

Recuerda: Cada responsable de oficiales de mesa de una Federación Territorial tiene potestad para establecer la mecánica de trabajo en los partidos de sus competiciones provinciales cuando solamente acudan uno o dos oficiales de mesa.

6. RECOMENDACIONES CUANDO NO HAY 3 O 4 OFICIALES

6.3 EL COMISARIO

En determinados encuentros habrá presente un comisario. El comisario forma parte del equipo arbitral. Se sentará entre el anotador (a su derecha) y el cronometrador (a su izquierda), independientemente de que haya o no un ayudante de anotador. Esta posición le facilita estar en contacto con el cronometrador y poder supervisar la cumplimentación del acta para detectar posibles errores.

Su principal labor es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar a los árbitros en el desarrollo correcto del partido.

Para cumplir su labor es posible que rellene una plantilla o simplemente que compruebe las anotaciones del acta. Hay que comprender que ese es su trabajo y no debe molestarnos ni su presencia ni el hecho de que esté comprobando el acta constantemente.

Aunque los oficiales de mesa de un partido estén acostumbrados a trabajar juntos, es fundamental que se lleve a cabo una charla pre-partido conjunta con el comisario para definir claramente la mecánica de trabajo.

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

La mayoría de las veces, los árbitros se comunicarán contigo empleando las señales oficiales. Vamos a ver las que debes conocer. para realizar correctamente tus funciones como anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento.

RELACIONADAS CON EL TIEMPO

DETENER EL RELOJ
Palma abierta

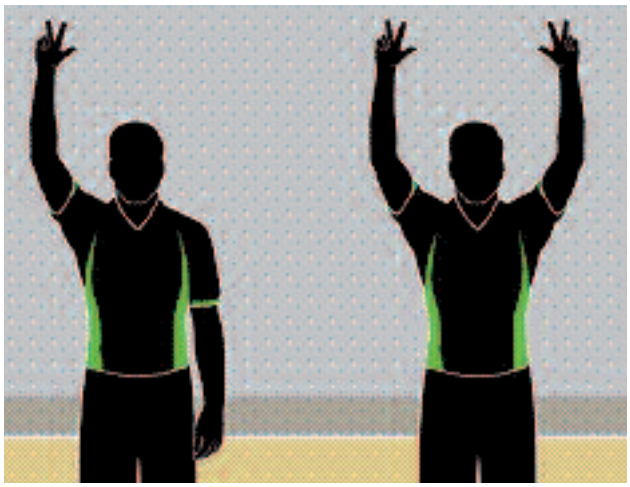
DETENER EL RELOJ POR FALTA
Puño cerrado

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
Acierto: Tres dedos extendidos de ambas manos

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

SUSTITUCIÓN Y TIEMPO MUERTO

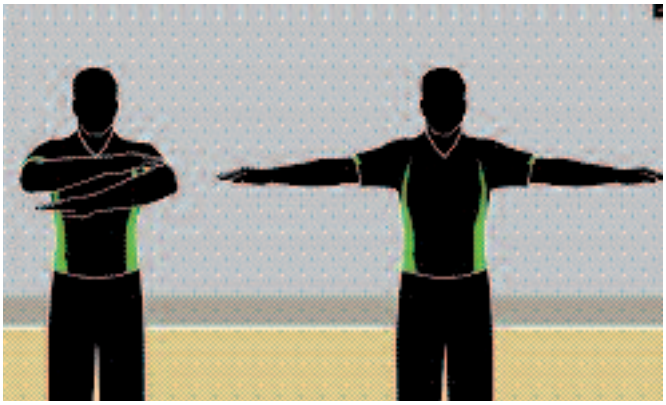
SUSTITUCIÓN
Brazos cruzados

AUTORIZACIÓN
Palma abierta, acercar al cuerpo

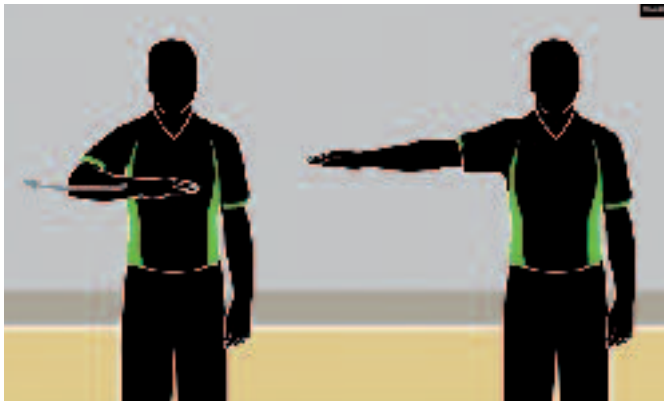
TIEMPO MUERTO
Forma de T, mostrar dedo índice

TM PARA MEDIOS
Brazos abiertos con puños cerrados

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 RELOJ DE LANZAMIENTO
Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA
Señalar dirección de juego, brazo paralelo línea

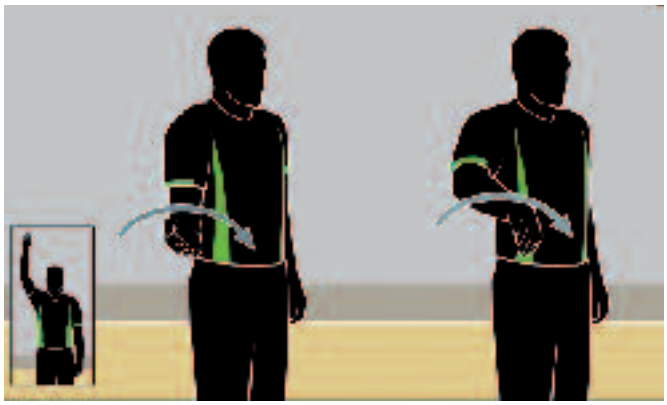
SITUACIÓN DE BALÓN RETENIDO
Pulgares hacia arriba. Después, dirección de juego

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

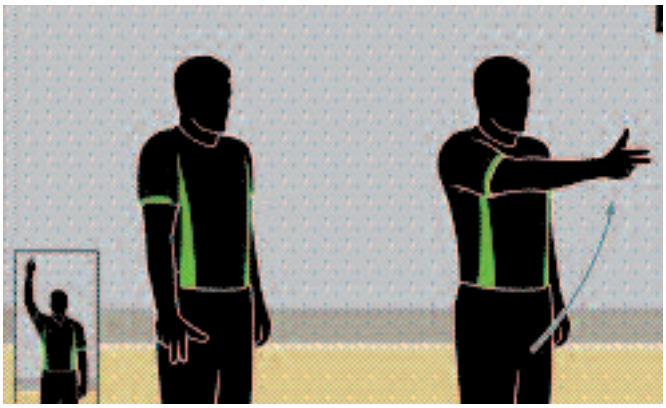
VIOLACIONES

AVANCE ILEGAL
Rotar los puños

REGATE ILEGAL: DOBLE REGATE
Palmear las manos



REGATE ILEGAL: ACOMPAÑAMIENTO
Media rotación con la mano

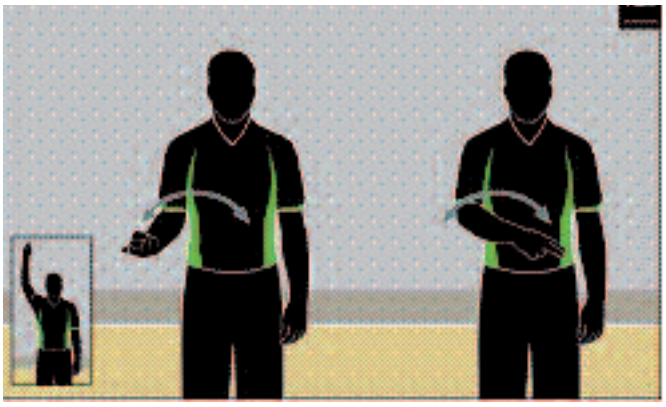


TRES SEGUNDOS
Brazo extendido, mostrar tres dedos

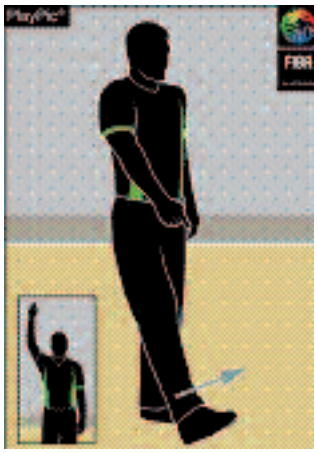
5 SEGUNDOS
Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS
Tocar el hombro con los dedos



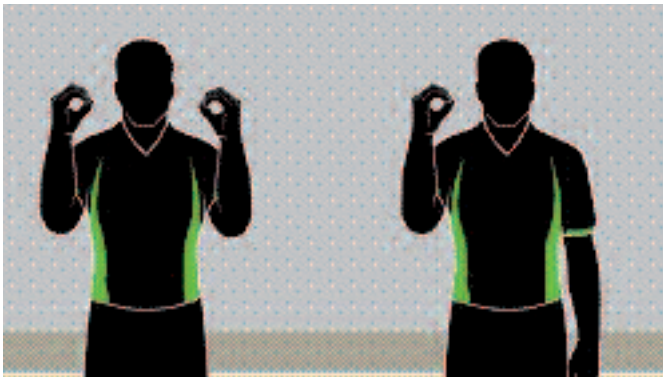
BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA
Mover el brazo frente al cuerpo



PIE INTENCIONADO
Señalarse el pie

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

NÚMEROS DE LOS JUGADORES



00 / 0

Ambas manos o una mano muestran el 0

1-5

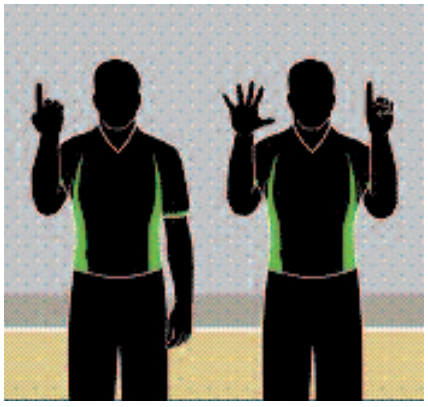
Mano derecha muestra del 1 al 5

6-10

Mano derecha muestra el 5, izqda. del 1 al 5

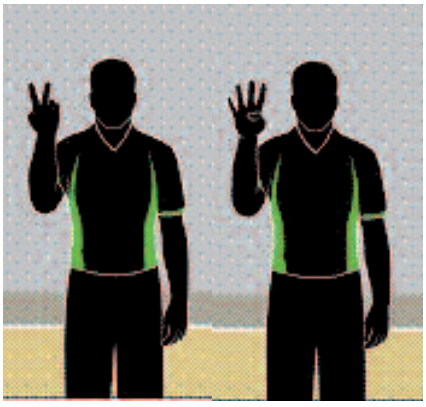
11-15

Mano derecha puño cerrado, izqda del 1 al 5



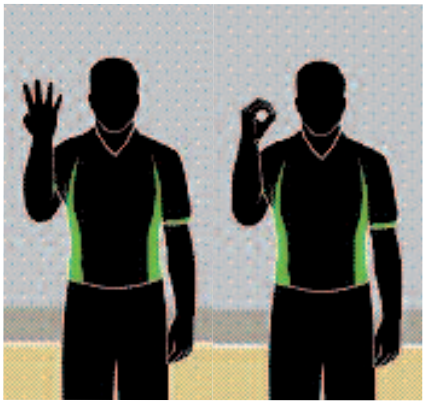
16

Primero, la mano con la palma hacia el árbitro marca el 1. Luego, las manos abiertas hacia los oficiales marcan el 6



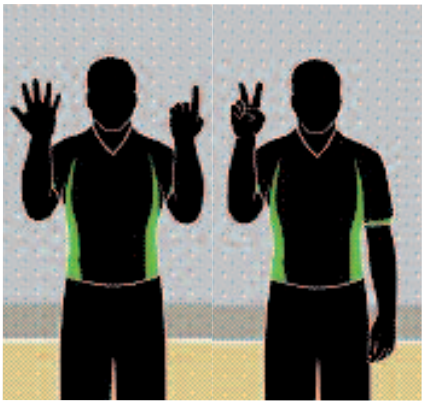
24

Primero, la mano con la palma hacia el árbitro marca el 2. Luego, las manos abiertas hacia los oficiales marcan el 4



40

Primero, la mano con la palma hacia el árbitro marca el 4. Luego, las manos abiertas hacia los oficiales marcan el 0



62

Primero, la manos con la palma hacia el árbitro marca el 6. Luego, la mano abiertas hacia los oficiales marca el 2

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

78

Primero, las manos con las palmas hacia el árbitro marcan el 7. Luego, las manos abiertas hacia los oficiales marcan el 8

99

Primero, las manos con las palmas hacia el árbitro marcan el 9. Luego, las manos abiertas hacia los oficiales marcan el 9

TIPO DE FALTA

AGARRAR

Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA)

Ambas manos en la cadera

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN

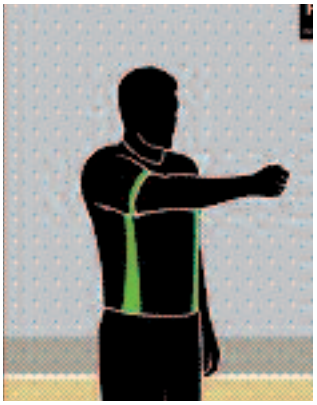
Imitar un empujón

TACTEO

Agarrarse la palma y desplazar hacia adelante

USO ILEGAL MANOS

Golpear la muñeca



CARGAR CON BALÓN

Golpear palma con puño cerrado

CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO

Golpear la palma contra antebrazo

BALANCEO EXCESIVO CODOS

Balancear el codo hacia atrás

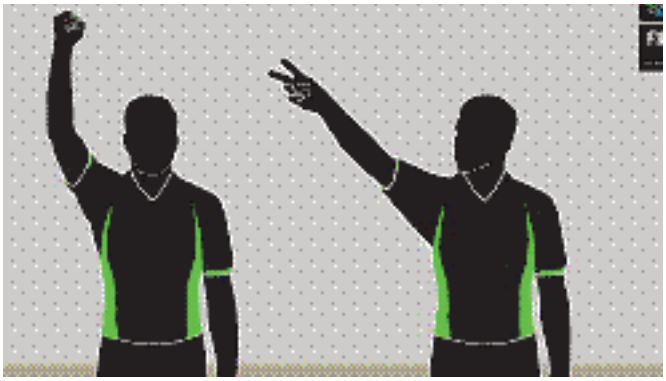
7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

GOLPE EN LA CABEZA

Imitar el contacto en la cabeza

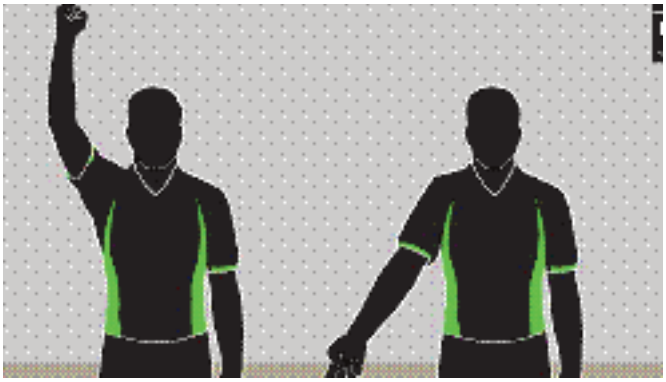
FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN

Con puño cerrado, señalar canasta del 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 ambos puños cerrados

FALTA TÉCNICA

Forma de T mostrando la palma

ANTIDEPORTIVA

Agarrarse la muñeca en alto

DESCALIFICANTE

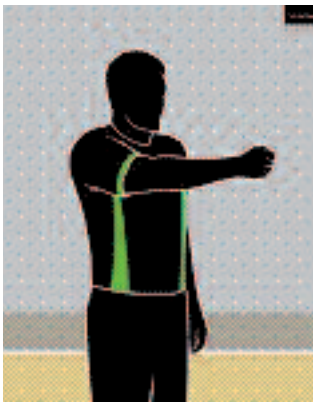
Puños cerrados de ambas manos

7. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

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

OTRAS SEÑALES

FINGIR FALTA

Doblar el brazo dos veces

REVISION IRS

Girar la mano horizontalmente con el dedo índice extendido

8. ANEXOS

8.1 NORMATIVA GENERAL

Recogemos aquí los distintos artículos del Reglamento General y de Competiciones y del Reglamento Disciplinario de la Federación Española de Baloncesto en aquellos aspectos que afectan de alguna manera a los oficiales de mesa. Asimismo, cada Federación Autonómica tiene sus propios Reglamentos Generales, que debes conocer en todo aquello que te afecte. Todo lo que aquí se refleja es de obligado cumplimiento en encuentros de categoría FEB.

REGLAMENTO GENERAL Y DE COMPETICIONES DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Artículo 52
1. Un mismo equipo podrá contar con más de un entrenador.
2. Al menos uno de los entrenadores inscritos en la hoja de solicitud de inscripción de licencias debe de hallarse presente en cada partido firmando la relación de jugadores del acta antes de iniciarse el mismo, figurando en la casilla correspondiente su nombre y apellidos.
3. En caso de que no se cumpla lo previsto en el anterior apartado, el árbitro lo hará constar en el reverso del acta, asumiendo las obligaciones del entrenador el Capitán del Equipo

Artículo 55
2. Son oficiales de mesa las personas naturales que habiendo obtenido la correspondiente licencia federativa colaboran con los árbitros en el desempeño de su función durante los encuentros.

Artículo 56
1. Para que un árbitro u oficial de mesa pueda obtener licencia federativa deberá reunir las condiciones siguientes:
a) Ser español o poseer la nacionalidad de alguno de los estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo. Asimismo, también podrán suscribir licencia los extranjeros no comunitarios que hayan solicitado la residencia legal en España.
b) Tener más de catorce años.
c) Poseer la condición de árbitro u oficial de mesa reconocido por la Federación Autonómica correspondiente.
d) No ser jugador o entrenador ni ostentar la condición de directivo de clubes o Federaciones, a excepción de que sea dirigente del colectivo arbitral. (**Este punto varía en cada Federación Autonómica**)

Artículo 57
La acreditación u homologación de los árbitros y oficiales de mesa se otorgará por la FEB y/o por la Federación Autonómica correspondiente.

Artículo 59
1. Los árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales deberán disponer de la licencia oficial correspondiente debidamente diligenciada por la Federación Autonómica respectiva. Cada licencia tendrá validez para una temporada.
2. La firma de la solicitud de licencia tiene carácter de declaración formal del árbitro, oficial de mesa o técnico arbitral respecto a los datos que figuran en la misma, responsabilizándose de su veracidad y de la concurrencia de los requisitos exigidos por el Reglamento General.

8. ANEXOS

Artículo 60

1. Los árbitros y oficiales de mesa que hayan superado las pruebas requeridas y hayan obtenido su clasificación en la categoría que corresponda, deberán dirigirse a la Federación Autonómica de pertenencia al objeto de suscribir la licencia y abonar los derechos establecidos.
2. Las licencias que habiliten para participar en competiciones organizadas por la FEB serán remitidas por las Federaciones Autonómicas a la Federación Española, la cual procederá a registrar el alta correspondiente. Para su tramitación, las Federaciones Autonómicas remitirán a la F.E.B., con el correspondiente visado, las relaciones del resto de árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales, no incluidos en competiciones de ámbito estatal.

Artículo 61

Son derechos de los árbitros, oficial es de mesa y técnicos arbitrales, en el ámbito federativo, los siguientes:
a) Intervenir como electores y elegibles en las elecciones a representante, por su estamento de la Asamblea de la Federación Española de Baloncesto.
b) Disponer de un seguro obligatorio deportivo que cubra los riesgos derivados de la práctica de la modalidad deportiva correspondiente.
c) Recibir atención deportiva de la organización federativa.
d) Asistir a las pruebas y cursos de perfeccionamiento o divulgación a los que sea convocado por la Federación Española de Baloncesto.
e) Percibir de los Clubes las compensaciones económicas que se establezcan.
f) Obtener, en su caso, la condición de árbitro internacional, y ser clasificados en una de las categorías que se establezcan por la Federación Española de Baloncesto.

Artículo 62

Son deberes básicos de los árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales, en el ámbito federativo, los siguientes:
a) Someterse a la disciplina de la Federación Española de Baloncesto.
b) Asistir a las pruebas y cursos a que sean requeridos por la FEB
c) Conocer las Reglas de Juego y Reglamentos.
d) Asistir y ejercer sus funciones en los encuentros deportivos para los que sean designados.
e) No intervenir en actividades deportivas relacionadas con el baloncesto sin autorización de la Federación Española de Baloncesto. f) Aquéllos otros que les vengan impuestos por la legislación vigente, por los Estatutos, Bases de Competición o por los acuerdos adoptados por los órganos de la Federación Española de Baloncesto.

Artículo 102

El Club local, propietario o no del terreno de juego, por mediación de su Delegado de Campo, ha de tener dispuesto con la suficiente antelación al encuentro:
a) El terreno de juego en debidas condiciones, marcado reglamentariamente, y las canastas, aros y redes debidamente colocados, con una antelación mínima de veinte minutos a la hora marcada para el comienzo del encuentro a fin de que ambos equipos puedan, si lo desean entrenarse.
b) Una mesa y sillas para los oficiales de mesa, así como sillas o bancos para los dos equipos.
c) El equipo técnico necesario para la buena marcha del encuentro, incluyendo el Acta del mismo que deberá facilitar con la antelación necesaria, independientemente de lo establecido en las Reglas Oficiales de Juego editadas por la FIBA.
d) Los medios de separación indispensables entre el terreno de juego y el público, de acuerdo con las Reglas Oficiales del Juego y con las medidas de seguridad establecidas por la Federación Española de Baloncesto para el equipo arbitral y el visitante.
e) Los vestuarios, independientes, para los árbitros y los dos equipos, con las debidas medidas de seguridad.

8. ANEXOS

Artículo 141
La presentación de la licencia es obligatoria para poder inscribirse en el Acta de un encuentro, sin perjuicio de lo dispuesto en el último párrafo del art. 145.

Artículo 145
Excepcionalmente, el árbitro deberá inscribir en el acta a jugadores cuya identidad se demuestre con la presentación de DNI, Pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España, los cuales firmarán al dorso del acta para comprobación posterior de su identidad, responsabilizándose el equipo si hubiera falsedad.

Artículo 150
1. El árbitro principal del encuentro cuidará de que sea entregada a cada equipo una copia del acta oficial. Otra copia deberán entregársela a los Oficiales de Mesa, que a su vez deberán remitírselo a la Federación Autonómica correspondiente. El original será remitido por correo urgente o por cualquier otro sistema que garantice la recepción dentro del plazo de veinticuatro horas de la finalización del encuentro a la Federación Española de Baloncesto, junto con el informe adicional si procede. El incumplimiento del plazo indicado hará que se considere la información recibida como defectuosa.

Artículo 151
Antes de comenzar el encuentro, el árbitro principal comprobará la identidad de las personas inscritas en el acta, mediante el examen de las correspondientes licencias y requerirá a los que no la presenten o de cuya identidad tenga alguna duda, para que firmen al dorso del acta oficial de juego y presenten su Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España con el que acrediten su identidad.

Igualmente comprobará la identidad de los demás componentes del banco, quienes si carecen de licencia o de tarjeta de identidad de directivo del Club y no justifican que la misma está en tramitación no podrán permanecer en el mismo.

En cuanto a los jugadores vinculados se comprobará el documento de vinculación, el Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España, y la fotocopia de la licencia sellada por su Federación Autonómica.

Artículo 152
Cuando sea expulsado del terreno de juego por falta descalificante un jugador, entrenador, asistente de equipo o asimilado, el árbitro principal retendrá su licencia, que habrá de remitir dentro de las veinticuatro horas siguientes al final del encuentro y por correo urgente, junto con el acta o informe, si lo hubiere, a la Federación Española de Baloncesto, o, en su caso, a la Federación Organizadora, que la entregará al Comité de Competición correspondiente.

La previsión establecida en el párrafo anterior no resultará de aplicación, cuando un entrenador sea descalificado en aplicación del artículo 37.1.2 de las Reglas Oficiales de Baloncesto o cuando un jugador, un asistente o un Delegado de Campo sea descalificado en aplicación del artículo 36.2.3 o 38.2.2.

Nota: Tampoco se retirará la licencia ni se hará informe cuando un jugador sea descalificado por dos faltas antideportivas.

8. ANEXOS

REGLAMENTO DISCIPLINARIO DE LA FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Artículo 40
Se considerarán infracciones muy graves, que serán sancionadas con suspensión de dos a cuatro años:
a) La agresión a Jugadores, Entrenadores, Asistentes, Delegados de campo, Directivos, Espectadores, Autoridades Deportivas, o en general, a cualquier persona.
b) La parcialidad probada hacia uno de los equipos.
c) La redacción, alteración o manipulación intencionada del acta del encuentro de forma que sus anotaciones no se correspondan con lo acontecido en el terreno de juego, o la información maliciosa o falsa.
d) Dirigir encuentros amistosos de carácter internacional sin la correspondiente designación de la FEB a través del Comité Técnico de Árbitros o en su caso, del Comité de Árbitros de su Federación Autonómica.

Artículo 41
Se considerarán infracciones graves, que serán sancionadas con suspensión de un mes a dos años:
a) La negativa a cumplir sus funciones en un encuentro o aducir causas falsas para evitar una designación.
b) La incomparecencia injustificada a un encuentro.
c) Suspender un encuentro sin la concurrencia de las circunstancias previstas por el Reglamento para ello.
d) La falta de informe, cuando le corresponda realizarlo o sea requerido para ello por el Comité de Competición, sobre hechos ocurridos antes, durante o después de un encuentro, o la información equivocada.
e) Amenazar o coaccionar a las personas enumeradas en el apartado A) del Artículo anterior.
f) La falta de cumplimiento por un Auxiliar de las instrucciones del Arbitro Principal.
g) El comportamiento incorrecto y antideportivo que provoque la animosidad del público.
En los supuestos de los apartados A), B) y C) se impondrá también al Árbitro la pérdida de los derechos de arbitraje y la subvención por desplazamiento, si la hubiere

Artículo 42
Se considerarán infracciones leves, que serán sancionadas con apercibimiento o suspensión hasta un mes:
a) No personarse veinte minutos antes del encuentro en el terreno de juego, convenientemente uniformado de acuerdo con la reglamentación vigente.
b) Cualquier acto de desconsideración o dirigirse a cualquier persona con insultos, expresiones o ademanes incorrectos.
c) La pasividad ante actitudes antideportivas de los componentes de los equipos participantes.
d) La cumplimentación incompleta o equivocada del acta, la no remisión de la misma por correo urgente y/o en el plazo señalado, la no remisión de las licencias retenidas según lo dispuesto reglamentariamente, o la falta de remisión de los certificados, autorizaciones o documentación entregada por los equipos para la celebración de los encuentros.
e) No facilitar los resultados en la forma y plazo establecidos en las Normas Específicas para las Competiciones Organizadas por la FEB.

8. ANEXOS

8.2 INTERPRETACIONES JUGADOR LESIONADO

5-1 Situación. Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia, el entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier personal del banquillo de equipo del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, se administre o no dicho tratamiento.

5-2 Ejemplo: A1 parece haberse lesionado el tobillo y se detiene el juego.

(a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.

(b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.

(c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A1.

(d) El entrenador ayudante, un sustituto o un asistente del equipo A entran en el terreno de juego pero no asisten a A1.

Interpretación: En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y será sustituido.

5-3 Situación. No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en opinión de un médico el traslado es peligroso para el jugador.

5-4 Ejemplo: A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación: Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.

5-5 Situación. Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando solo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.

5-6 Ejemplo: A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.

El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:

(a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.

(b) Después de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

Interpretación:

(a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

8. ANEXOS

5-7 Situación. Los jugadores designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores si así lo desea.

5-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el segundo tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir a 1 solo jugador.

5-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6 y el equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación: Se concede al equipo A la sustitución de 1 jugador.

8. ANEXOS

8.3 VERIFICACIÓN LICENCIAS EQUIPOS (COMPETICIONES FEDERACIÓN VASCA)

Licencia de Entrenador
APTO para entrenar un equipo quien tenga Licencia en vigor de ese equipo en concreto.
NO APTO para dirigir a otro equipo del mismo Club.
APTO como acompañante de equipo pero No firmará el acta, ni podrá permanecer en pie dirigiendo, ni pedir Tiempos muertos, solo puede sentarse en el banquillo etc...

Licencia de Entrenador Ayudante
APTO como acompañante de equipo pero No firmará el acta, ni podrá permanecer en pie dirigiendo, ni pedir Tiempos muertos, solo puede sentarse en el banquillo etc...
NO APTO actuar como entrenador, ni dar el quinteto, ni firmar el acta; ni permanecer de pie dirigiendo, si el entrenador no se presenta las funciones deberán ser realizadas por el CAPITAN, nunca por el Entrenador Ayudante, y haremos Informe de que no ha asistido el entrenador.

Licencia de Delegado de Equipo o de Campo
APTO para realizar las funciones en cualquier equipo del Club.
En todos los encuentros de las competiciones organizadas por la FVB, se permitirá la actuación como delegado de campo de cualquier persona provista de licencia de delegado de equipo del club, teniendo en cuenta lo dispuesto en los artículos 138 y 142 del Reglamento General de la FVB, en cuanto a limitación de edad e incompatibilidades de funciones dentro del encuentro.

Licencia de Jugador Junior
APTO para jugar en categorías Senior del mismo Club, sin limitación alguna, un Club puede inscribir en el acta a los jugadores Junior que quiera, no hay limitación en el número.

Licencia de Jugador Cadete
APTO para jugar en categorías Junior del mismo Club, con la limitación de hasta un máximo de 7 jugadores.

Todos los jugadores que participen en las Ligas Vascas incluidos los de las categorías inmediatamente inferiores tienen que tener Licencia expedida por la FEDERACION VASCA BALONCESTO. No son válidas las Licencias emitidas por las Diputaciones Forales para jugar las denominadas competiciones Escolares en Vizcaya o Alava, o las denominadas competiciones de Participación en Guipuzcoa.

CONCLUSIÓN QUIEN NO TENGA LICENCIA DE LA FVB (LA ROJA) NO JUEGA.

Solamente podrán permanecer en el terreno de juego y sentarse en el banco de cada equipo los jugadores que figuran en el acta de juego, entrenador o entrenadores y hasta el máximo que determinen las Reglas de Juego (actualmente 5 acompañantes) Siempre que cuenten con la licencia federativa correspondiente (jugador o no inscrito en acta o delegado) o tarjeta de identidad de directivo de club expedida por la federación correspondiente o se hayan identificado en la forma establecida en el presente Reglamento.

El árbitro principal ordenará que se retire del banco o lugar cercano al mismo cualquier persona que no cumpla las anteriores condiciones. Así mismo ordenará que se retire del banco cualquier persona que haya sido sancionada con falta descalificante, debiéndose retirar a los vestuarios o abandonar la instalación deportiva.

Forma de identifica
La forma de identificarse en las Competiciones de la Federación Vasca es con LICENCIA FEDERATIVA o con

8. ANEXOS

DOCUMENTO OFICIAL (DNI, Carnet Conducir o Pasaporte), en ningún caso es exigible la aportación del tríptico, ni de ningún otro documento adicional.

Por tanto si un Jugador, Entrenador, o quien sea, se presenta solamente con el DNI, tenemos que dejarle participar y no debemos preocuparnos si esta en el tríptico, si tiene la ficha en tramite, o si esta sancionado. Si quiere participar y te presenta su DNI, le dejamos y suya será la responsabilidad de no cometer alineación indebida por no tener tramitada la licencia o estar sancionado.

CONCLUSIÓN

Pueden estar en el banquillo:
- Un máximo de 12 Jugadores Inscritos.
- Entrenadores y Ayudantes.
- Un máximo de 5 acompañantes
  - Jugadores no inscritos
  - Delegados.
  - Directivos.

TABLA RESUMEN

	DOCUMENTACIÓN QUE PRESENTAN			
	LICENCIAS	**AUTORIZACIÓN**	**TRÍPTICO+DNI**	**DNI**
FEDERACIÓN ESPAÑOLA	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ* FIRMA DORSO: SÍ	INFORME: SÍ* FIRMA DORSO: SÍ
FEDERACIÓN VASCA	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ** FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ** FIRMA DORSO: NO
FEDERACIÓN ALAVESA	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO
FEDERACIÓN GUIPUZCOANA	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO
FEDERACIÓN VIZCAÍNA	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: NO FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO	INFORME: SÍ FIRMA DORSO: NO

*En categorías FEB os mandarán hacer informe seguro para “cubrirse las espaldas”
**Solamente firmarán al dorso en las competiciones de la Fed. Vasca cuando haya dudas

Camisetas y numeración de jugadores (Artículo 234 Reglamento General)
En las competiciones oficiales de ámbito interautonómico y autonómico podrán ser utilizadas las camisetas con rayas en el uniforme de juego. En caso de que, a juicio de los/as árbitros/as, el color de los uniformes de juego de ambos equipos pueda prestarse a confusión, habrá que cambiar de camiseta el equipo visitante, a cuyo efecto ha de desplazarse con el oportuno repuesto.

En las competiciones oficiales de ámbito interautonómico y autonómico, los equipos usarán los números 0 y 00, y del 1 al 99.

8. ANEXOS

8.4 INFORMES AL DORSO DEL ACTA

A continuación se os detalla una serie de informes que son los más comunes que os puedan suceder.

PARA TODOS LOS INFORMES

- El encabezamiento será con la palabra "INFORME ARBITRAL", lo redactará siempre el árbitro principal (o en su defecto el anotador siempre que el árbitro se lo pida de buenas maneras y educadamente) y será en letra mayúscula y sin faltas de ortografía.
- Es aconsejable realizarlo en el vestuario para realizarlo con tranquilidad y evitar comentarios de los miembros de los equipos.
- El final del informe escribiremos la frase: "LO QUE SE HACE CONSTAR PARA LOS EFECTOS OPORTUNOS"
- Siempre firmará el árbitro principal.
- Si hay que enumerar varios incidentes, se enunciarán por separado de manera clara.
- Cuando peligre la integridad física de algún componente del equipo arbitral, no se redactará el informe, poniendo el epígrafe: "SIGUE INFORME", y remitiendo éste en hoja aparte con el acta a la federación.

1. NO COMPARECENCIA DEL EQUIPO ARBITRAL

En el caso que os presenteis al partido y no lleguen los árbitros, pueden pasar 2 situaciones:

Los equipos se ponen de acuerdo y arbitran uno de cada club. Antes del inicio del partido haríamos el pertinente informe con la confirmación por ambos equipos. (Categoría provincial)

EL ARBITRO DESIGNADO PARA EL ENCUENTRO NO HA HECHO ACTO DE PRESENCIA.
EL ENCUENTRO HA COMENZADO A LAS --:-- CON LA CONFORMIDAD DE LOS CAPITANES DE AMBOS EQUIPOS.

EQUIPO (LOCAL) *EQUIPO (VISITANTE)*

Fdo: Nombre y Apellidos. (Capitán local) *Fdo:Nombre y apellidos (Capitán visitante)*

Los equipos NO se ponen de acuerdo y deciden no jugarlo. Rellenaremos el acta como si fuéramos a jugarlo, el entrenador nos daría el quinteto inicial y firmaría el acta. Una vez preparada el acta, haríamos el INFORME ARBITRAL al dorso del acta indicando los siguiente:

EL ARBITRO DESIGNADO PARA EL ENCUENTRO NO HA HECHO ACTO DE PRESENCIA.
EL ENCUENTRO NO SE HA JUGADO YA QUE LOS EQUIPOS NO SE HAN PUESTO DE ACUERDO.

EQUIPO (LOCAL) *EQUIPO (VISITANTE)*

Fdo: Nombre y Apellidos. (Capitán local) *Fdo:Nombre y apellidos (Capitán visitante)*

La Federación correspondiente decidirá la fecha y hora del encuentro.

8. ANEXOS

2. INCOMPARECENCIA DE UN EQUIPO

Puede haber dos tipos de incomparecencia:

- **Por no presentarse el equipo.**
- **Por presentar menos de 5 jugadores en pista.**

TRANSCURRIDO EL TIEMPO REGLAMENTARIO (15') DE ESPERA, EL EQUIPO (local/visitante) NO HA HECHO ACTO DE PRESENCIA EN EL ENCUENTRO.

En estos casos se rellenará el encabezamiento y el equipo entero que ha presentado las licencias. El entrenador del equipo que haya comparecido dará el capitán, quinteto inicial y firmará el acta.

El espacio para el equipo que no se ha presentado se cruzará con la palabra "NO PRESENTADO".
Tanto el árbitro principal como los oficiales de mesa firmarán el acta.
El árbitro principal se llevará el acta y la copia del equipo No Presentado (la otra se la queda el equipo que ha sido inscrito en el acta)

3. NO PRESENTACIÓN DE LICENCIAS FEDERATIVAS

EL JUGADOR PERTENECIENTE AL EQUIPO (LOCAL/VISITANTE), (NOMBRE, APELLIDOS) Y Nº DE (DOCUMENTO QUE PRESENTE) NO PRESENTA SU LICENCIA FEDERATIVA, PRESENTANDO EN SU DEFECTO (DNI/PASAPORTE/CARNET DE CONDUCIR)

4. NO ASISTENCIA DE ENTRENADOR / DELEGADO DE CAMPO

EL ENTRENADOR/DELEGADO DE CAMPO DEL EQUIPO (LOCAL/VISITANTE), (NOMBRE y APELLIDOS) CON Nº DE LICENCIA ..... NO HACE ACTO DE PRESENCIA EN EL ENCUENTRO.)

8. ANEXOS

5. IRREGULARIDADES O FALTA DE EQUIPAMIENTO

1. EQUIPAMIENTO

a) EL JUGADOR Nº.... DEL EQUIPO (LOCAL/VISITANTE) , (NOMBRE, y APELLIDOS) CON Nº DE LICENCIA....., NO DISPONÍA DE CAMISETA CON SU NÚMERO, POR LO QUE DEBIÓ JUGAR CON LA CAMISETA DEL REVÉS/CON CAMISETA DE OTRO COLOR/CON SUDADERA.

b) LOS COLORES DE LAS CAMISETAS DE AMBOS EQUIPOS ERAN LOS MISMOS. AL NO DISPONER DE OTRA EQUIPACIÓN, EL EQUIPO ..... TUVO QUE JUGAR CON LAS CAMISETAS DEL REVÉS/CON SUDADERAS.

2. APARATOS DE JUEGO

a) EL RELOJ DE JUEGO Y EL RELOJ DE LANZAMIENTO ESTABAN CONECTADOS.

b) EL RELOJ DE JUEGO ESTABA ESTROPEADO POR LO QUE SE TUVO QUE LLEVAR MANUALMENTE.

c) EL RELOJ DE LANZAMIENTO ESTABA ESTROPEADO POR LO QUE SE TUVO QUE LLEVAR MANUALMENTE.

d) EN EL MINUTO ..... DEL .... PERIODO ....., EL CRONÓMETRO/RELOJ DE LANZAMIENTO SE HA ESTROPEADO POR LO QUE SE HA TENIDO QUE CONTINUAR EL ENCUENTRO CON UN CRONO MANUAL.

3. RETRASO EN EL INICIO DEL PARTIDO O CAMBIO DE TERRENO DE JUEGO

a) EL ENCUENTRO COMENZÓ CON 20 MINUTOS DE RETRASO SOBRE SU HORARIO OFICIAL, DEBIDO A QUE EL TERRENO DE JUEGO SE ENCONTRABA OCUPADO POR OTRA ACTIVIDAD DEPORTIVA.

b) DEBIDO A QUE UNA DE LAS CANASTAS DEL TERRENO DE JUEGO SE ENCONTRABA ROTA, EL ENCUENTRO SE HA TENIDO QUE DISPUTAR EN EL POLIDEPORTIVO/COLEGIO (indicar el nombre) DE LA MISMA LOCALIDAD. (o indicar la localidad en la que se ha disputado).

4. VESTUARIOS

a) EL EQUIPO LOCAL NO PROPORCIONA VESTUARIO AL EQUIPO ARBITRAL.

b) EL EQUIPO LOCAL PROPORCIONA UN VESTUARIO AL EQUIPO ARBITRAL QUE CARECE DE LAS MEDIDAS MÍNIMAS REGLAMENTARIAS.

5. BALONES

a) EL EQUIPO LOCAL PROPORCIONA ÚNICAMENTE DOS BALONES (marca reglamentaria) AL EQUIPO VISITANTE.

b) EL EQUIPO LOCAL NO DISPONE DEL BALÓN (marca reglamentaria), POR LO QUE EL ENCUENTRO SE DISPUTA CON OTRO MODELO DE BALÓN.

6. SUSPENSIÓN DE ENCUENTRO POR INCIDENTES

Un partido sólo se puede suspender en caso de fuerza mayor, actitud gravemente peligrosa del público o de cualquiera de los equipos contendientes para la seguridad del equipo arbitral o de los jugadores, o por grave deficiencia técnica de la instalación. En cualquier otro caso no podrán suspender un encuentro.

Sea el motivo que sea por lo que se suspende el partido, recordad que **NO se CIERRA el acta** y se deja tal como estuviera en el momento de la suspensión, haciendo el informe correspondiente detrás del acta indicando: el **motivo**, el **resultado** en ese momento, el **tiempo que quedaba de partido** (crono) y **posesión** en el reloj de lanzamiento, **quién controlaba** el balón, **lugar donde lo controlaba** (derecho o izquierdo respecto a la mesa de oficiales) y la dirección de la **flecha de alternancia.**

Las actas no se reparten, se entrega "entera" en la Federación correspondiente (original+copias).
Se indicará asimismo si ha sido necesaria la presencia de Fuerzas o Cuerpos de seguridad.

8. ANEXOS

7. CONDUCTA

En este tipo de informes es importante reflejar los siguientes aspectos:

a) Si el reloj de juego estaba en marcha o parado

y

b) Si el balón estaba vivo o muerto

1. CUANDO UN JUGADOR O CUALQUIER MIEMBRO DEL EQUIPO SEA DESCALIFICADO POR AGRESIÓN O INSULTOS

- *EN EL MINUTO ….. DEL ….. PERIODO EL JUGADOR Nº …. DEL EQUIPO (local/visitante) , (nombre y apellidos) CON Nº LICENCIA …….., TRAS SERLE SEÑALADA UNA FALTA TECNICA, FUE DESCALIFICADO POR DIRIGIRSE AL ARBITRO AUXILIAR EN LO SIGUIENTES TÉRMINOS: "ERES UN HIJO DE P…. Y NO TIENES VERGÜENZA".*
- *SE ADJUNTA LICENCIA **(En la FEB no se retirará ninguna licencia)***
-
- *EN EL MINUTO ….. DEL ….. PERIODO TRAS RECIBIR UNA FALTA ANTIDEPORTIVA, EL JUGADOR Nº …. DEL EQUIPO (local/visitante), (nombre y apellidos) CON Nº LICENCIA …….., FUE DESCALIFICADO POR GOLPEAR CON EL PUÑO CERRADO EN LA NARIZ DEL JUGADOR Nº ….. DEL EQUIPO …….. , (nombre y apellidos) CON Nº LICENCIA……, LO QUE LE PRODUJO UNA HEMORRAGÍA.*
- *SE ADJUNTA LICENCIA **(En la FEB no se retirará ninguna licencia)***

2. ACUMULACIÓN DE FALTAS TÉCNICAS O ANTIDEPORTIVAS

Si un jugador de un equipo es descalificado por acumulación de faltas antideportivas o bien un entrenador o jugadores son descalificados por acumulación de faltas técnicas, ambas personas deberán abandonar el banquillo, **pero no se realizará el informe ni se retirará licencia.** Únicamente se le retirará la licencia (excepto FEB) y se realizará informe si insultase o agrediese a algún miembro del equipo arbitral mientras se retira del terreno de juego.

EN EL MINUTO ….. DEL ….. PERIODO EL JUGADOR Nº ….../ENTRENADOR DEL EQUIPO (local/visitante) , (nombre y apellidos) CON Nº LICENCIA …….., FUE DESCALIFICADO POR ACUMULACIÓN DE FALTAS TÉCNICAS.
MIENTRAS ABANDONABA EL BANQUILLO SE DIRIGIO GRITANDO AL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO EN LOS SIGUIENTES TERMINOS: "PERO QUE MALO ERES, NO VALES PARA NADA, ERES UN INÚTIL…"
*SE ADJUNTA LICENCIA **(En la FEB no se retirará ninguna licencia)***

3. DESCALIFICANTES POR ENFRENTAMIENTOS ART.39 INVASIONES DE CAMPO

Cuando se produzca una "trifulca" y haya invasiones de campo, recordar que vuestro papel desde la mesa es de apuntar en un folio (que siempre recomendamos tener con nosotros) todo lo que veais para así facilitar al árbitro la elaboración de un posible informe.

NO RETIRAR LICENCIAS NI HACER INFORME EN EL CASO DE DESCALIFICANTES EN APLICACION DEL ART. 39 INVASIONES DE CAMPO SIEMPRE QUE SOLO SEA INVASIÓN.
EN EL CASO DE QUE APARTE DE INVASION HAYA QUE RESEÑAR INSULTOS O AGRESIONES ENTONCES HAREMOS INFORME DE ELLO

8. ANEXOS

8.5 RECORDATORIO LOGÍSTICA PARTIDOS LIGA ENDESA

1. ESCALETA PREPARTIDO

- Disponibilidad de pista (01:30:00)
- Árbitros envían a los equipos al banquillo (00:07:30)
- Presentación equipo visitante (00:07:00)
- Presentación equipo local (00:06:00)
- Entrega de premios, reconocimientos u otros actos* (00:04:30)
- Último calentamiento** (00:03:00)
- Equipos a los banquillos (00:01:30)
- Anuncio megafonía 5 iniciales y trío arbitral (00:00:30)
- Inicio de partido (00:00:00)

*Los actos que requieran de más tiempo se realizarán al inicio del descanso hasta que queden como mínimo (00:07:00) antes del inicio del tercer cuarto. En todo caso se precisa autorización previa de la ACB.
**En caso de que no se realice ningún acto en la previa del partido, el último calentamiento empezará al finalizar la presentación del equipo local.

- Los minutos de silencio se realizarán justo antes del inicio del encuentro con los árbitros y quintetos iniciales en el centro de la cancha. En todo caso se precisa autorización previa de ACB.
- El equipo local escogerá banquillo y atacará durante el calentamiento y la primera mitad en el aro contrario, jugando la segunda mitad en el aro de su banquillo.
- El tiempo de descanso de los partidos es de 15 minutos.
- En todos los encuentros de la Liga ENDESA se aplicará el sistema Instant Replay.
- Los partidos serán grabados por ACB y estarán a disposición de los clubes en la plataforma ACB TV LIVE.

2. TV TIMES

Existirán 5 TV Times (tiempos muertos de publicidad), según el siguiente detalle:

1er cuarto	1
2° cuarto	1
3er cuarto	1
4° cuarto	1

- En el primer tiempo muerto que pida cualquiera de los dos entrenadores en el 1er cuarto del partido, TV insertará publicidad.
- En el primer tiempo muerto que pida cualquiera de los dos entrenadores en el 2° cuarto del partido, TV insertará publicidad.
- En el primer tiempo muerto que pida cualquiera de los dos entrenadores en el 3er cuarto del partido, TV insertará publicidad.
- Durante los dos primeros tiempos muertos que pida cualquiera de los dos entrenadores en el 4° cuarto del partido, TV insertará publicidad.

8. ANEXOS

La duración del bloque de publicidad será de 75 segundos en todos los TV Times

GARANTÍAS DE LOS TV TIMES

1er, 2º y 3erperiodo

Si al llegar el minuto 8 (en cronómetros de movimiento descendente a partir de que resten 2:59) no se ha concedido ningún tiempo muerto, en la primera situación de balón muerto se solicitará el TV Time

4º cuarto:

Si al llegar el minuto 5 (en cronómetros de movimiento descendente a partir de que resten 5:59) no se ha concedido ningún tiempo muerto, en la primera situación de balón muerto se solicitará el TV Time

Si al llegar el minuto 8 (en cronómetros de movimiento descendente a partir de que resten 2:59) no se ha concedido ningún tiempo muerto, en la primera situación de balón muerto se solicitará el 2º TV Time

En ningún caso se solicitarán TV Times durante los dos últimos minutos de juego de cada periodo (en los cronómetros de movimiento descendente a partir de que resten 01:59:9)

PUNTUALIZACIONES TV TIMES

El desarrollo temporal de un periodo, tanto en lo relativo al minutaje como en su relación con el reloj oficial del partido, es como sigue:

TIEMPO PERIODO	RELOJ DEL PARTIDO
Minuto 1	9:59 - 9:00
Minuto 2	8:59 - 8:00
Minuto 3	7:59 - 7:00
MInuto 4	6:59 - 6:00
Minuto 5	5:59 - 5:00
Minuto 6	4:59 - 4:00
Minuto 7	3:59 - 3:00
Minuto 8	2:59 - 2:00
Minuto 9	1:59 - 1:00
Minuto 10	0:59 - 0:00

8. ANEXOS

8.6 RESUMEN GRÁFICO

FALTAS DE JUGADOR

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		

Falta personal compensada

5_C					P_C				

Cuando ambos equipos cometen falta que impliquen sanciones de la misma gravedad.

Falta técnica jugador

5_1^T					T_1				

Falta antideportiva

5_2	5_1^U				P_2	U_1			

Se indicará una 'U' y se anotará el número de tiros libres (1,2 o 3) correspondientes a la penalización en la parte inferior de la 'U'.

Jugador con dos faltas antideportivas/técnicas

5_1^T	5_1^T	GD			T_1	T_1	GD		

Se inscribirá 'GD' en el siguiente espacio libre.

Falta descalificante jugador

5_2^D					D_2				

Falta descalificante sustituto

5^D					D				
5_2^B					B_2				

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Falta descalificante jugador excluído

A) Cuando es la 6ª falta en pista.

5	8	3	4	1	6^D	P	P	P	P	P	D
6_2^B						B_2					

Estas faltas cuentan como faltas de equipo.

B) Cuando es la 6ª falta y el jugador está en el banquillo.

3	7	4	6	3	D	P	P	P	P	P	D
8_2^B						B_2					

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Recuerda: en caso de DESCALIFICACIÓN de sustituto/jugador excluido, después de la 'B' al entrenador se escribirá '2', pues es el número de tiros libres concedidos por FALTA DESCALIFICANTE.

Enfrentamientos (Art. 39): Sustituto

7	2_1^T	3	F	F	P_2	T_1	P	F	F
6_2^B					B_2				

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Enfrentamientos (Art. 39): Jugador excluído

1_2	5_2^U	3	6	7	F	P_2	U_2	P	P	P	F
9_2^B						B_2					

Recuerda: en caso de enfrentamientos, detrás de la 'B' al entrenador se escribirá '2', pues se trata de una falta descalificante, cuya sanción son 2 TIROS LIBRES.

FALTAS DE ENTRENADOR

Falta técnica al entrenador (C)

5_1^C			5_1^C	6_1^C	GD	C_1			C_1	C_1	GD

Falta técnica al banquillo (B)

5_1^B			5_1^B	6_1^B	8_1^B	GD	B_1			B_1	B_1	B_1	GD

*Cuando un entrenador sea descalificado por cometer 2 'C' o 3 'B/C', se escribirá **'GD'** en el siguiente espacio libre (o detrás del tercer espacio).*

Falta descalificante al entrenador

5_2^D					D_2				

Falta descalificante al entrenador ayudante

5_2^B					B_2				
5^D					D				

Se anotará una D además de una falta técnica "B". Después se hará informe al dorso.

Falta descalificante al entrenador y al entrenador ayudante

5_2^D					D_2				
5_2^D					D_2				

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

5_2^B					B_2				

Se anotará una falta técnica "B". Después se hará informe al dorso.

Enfrentamiento (Art. 39): Solo entrenador

5_2^D	F	F			D_2	F	F		

Las faltas descalificantes por enfrentamientos se refieren a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo. No contarán como faltas de equipo.

Enfrentamiento (Art. 39): solo entrenador ayudante y/o asistente (s) de equipo

5_2^B					B_2				
F	F	F			F	F	F		

Enfrentamiento (Art. 39): entrenador y entrenador ayudante

5_2^D	F	F			D_2	F	F		
F	F	F			F	F	F		

RECUERDA: Detrás de la B al entrenador deberá escribirse el número de tiros libres correspondientes a la penalización ('1' cuando sea una falta técnica al banquillo, '2' cuando corresponda a otra sanción que implique dos tiros libres y '3' cuando correspondan tres tiros libres) - por ejemplo, sustituto que es descalificado por agredir a un oponente que está lanzando un triple que no es convertido.

8. ANEXOS

FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA **Equipo B** SELECCIÓN ADECCO

Competición: ADECCO ORO **Fecha:** 13.10.13 **Hora:** 20:00 **Arb. principal:** SANCHA, A. (873)
Partido nº: 1 **Localidad:** MADRID **Arb. auxiliar:** AZNAR, E. (257)

Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Tiempo muerto: ① 5 7 ② 9 8 10

Faltas de equipo: Periodo ① X X X X ② X X X X; Periodo ③ X X X X ④ X X X X; Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
421	AGUILAR, P.	4	X	P_2	P			
415	FERNÁNDEZ, R.	5	X	U_2	P	U_2	GD	
912	RODRÍGUEZ, S.	6	X					
120	REY, X.	7	X	P				
028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8	X	P	P	P	P_2	T_C D
009	RUBIO, R.	9	X	P	P_2			
210	CLAVER, V.	10	X	P_2	P_2			
541	SAN EMETERIO, F.	11	X	P				
740	LLULL, S.	12	—					
008	GASOL, M.	13	X					
612	GABRIEL, G.	14	—					
237	MUMBRÚ, A.	15	X	P				

Entrenador: ORENGA, J.A. (475) C_2 C_1 GD
Ayudante: DIAZ, J.M. (316) P_2
Delegado: PEREZ, A.J. (812)

Equipo B: SELECCIÓN ADECCO

Tiempo muerto: ① 2 9 ② 7 3

Faltas de equipo: Periodo ① X X X X ② X X X X; Periodo ③ X X X X ④ X X X X; Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas 1	2	3	4	5
317	URIZ, M.	4	X	P	P_2	P_2	P	T_C
412	TRIAS, J.	5	X	P	P			
620	WINCHESTER, A.	6	X					
134	DIOUF, M.	7	X	P_2	P	P_2	P_2	
727	OTEGUI, U. (CAP)	8	X	P_2	P_2			
817	BLANCH, M.	9	X	P_2				
915	HEZONJA, M.	10	X	P	P	T_1		
413	GARCIA, J.	11	X	P	F	F	F	F
200	STAROSTA, O.	12	X					
011	RIVERO, P.	13	X					
314	CASTRO, J.	14	X	P	P	U_2		

Entrenador: CASADEVALL, A. (273) B_1 B_2 C_1 GD
Ayudante: GONZÁLEZ, A. (445)
Delegado: PÉREZ, A. (974)

TANTEO ARRASTRADO

A	B	A	B	A	B	A	B
1 1	41 41 4	10 81	81	121 121
2 2 4	7 42 42	10 82	82	122 122
8 3 3	43 43	10 83	83	123 123
4 4 6	11 44 44 9	10 84	84	124 124
4 5 5 9	15 45 45	10 85	85	125 125
6 6 9	46 46 5	86	86	126 126
4 7 7	13 47 47	5 87	87	127 127
4 8 8	48 48 13	88	88	128 128
9 9 6	49 49	89	89	129 129
10 10	5 50 50 13	7 90	90	130 130
5 11 11 8	51 51 6	7 91	91	131 131
12 12	52 52 6	7 92	92	132 132
13 13 13 4	5 53 53	93	93	133 133
14 14 6	54 54	11 94	94	134 134
6 15 15 6	55 55 6	95	95	135 135
10 16 16 10	9 56 56	96	96	136 136
10 17 17 10	57 57	97	97	137 137
18 18	15 58 58 6	98	98	138 138
15 19 19	59 59	99	99	139 139
20 20 12	5 60 60 12	100	100	140 140
13 21 21	61 61	101	101	141 141
22 22	4 62 62 4	102	102	142 142
23 23 9	63 63 4	103	103	143 143
7 24 24	4 64 64 5	104	104	144 144
25 25	65 65 5	105	105	145 145
11 26 26 8	66 66 5	106	106	146 146
27 27	5 67 67	107	107	147 147
11 28 28 14	68 68 11	108	108	148 148
29 29 7	10 69 69	109	109	149 149
4 30 30 7	70 70	110	110	150 150
4 31 31	11 71 71	111	111	151 151
32 32 14	72 72	112	112	152 152
9 33 33	73 73	113	113	153 153
34 34	9 74 74	114	114	154 154
10 35 35 6	11 75 75	115	115	155 155
9 36 36	76 76	116	116	156 156
37 37 4	8 77 77	117	117	157 157
8 38 38	8 78 78	118	118	158 158
39 39 4	10 79 79	119	119	159 159
9 40 40 4	10 80 80	120	120	160 160

Anotador: GIL, F.J. (165)
Ayudante anotador: SÁEZ, A. (007)
Cronometrador: LÓPEZ, J.A. (277)
Operador 24": RAMOS, W. (556)

Tanteos: Periodo ① A 17 B 20; Periodo ② A 19 B 12; Periodo ③ A 24 B 20; Periodo ④ A 34 B 16; Periodos extra A — B —

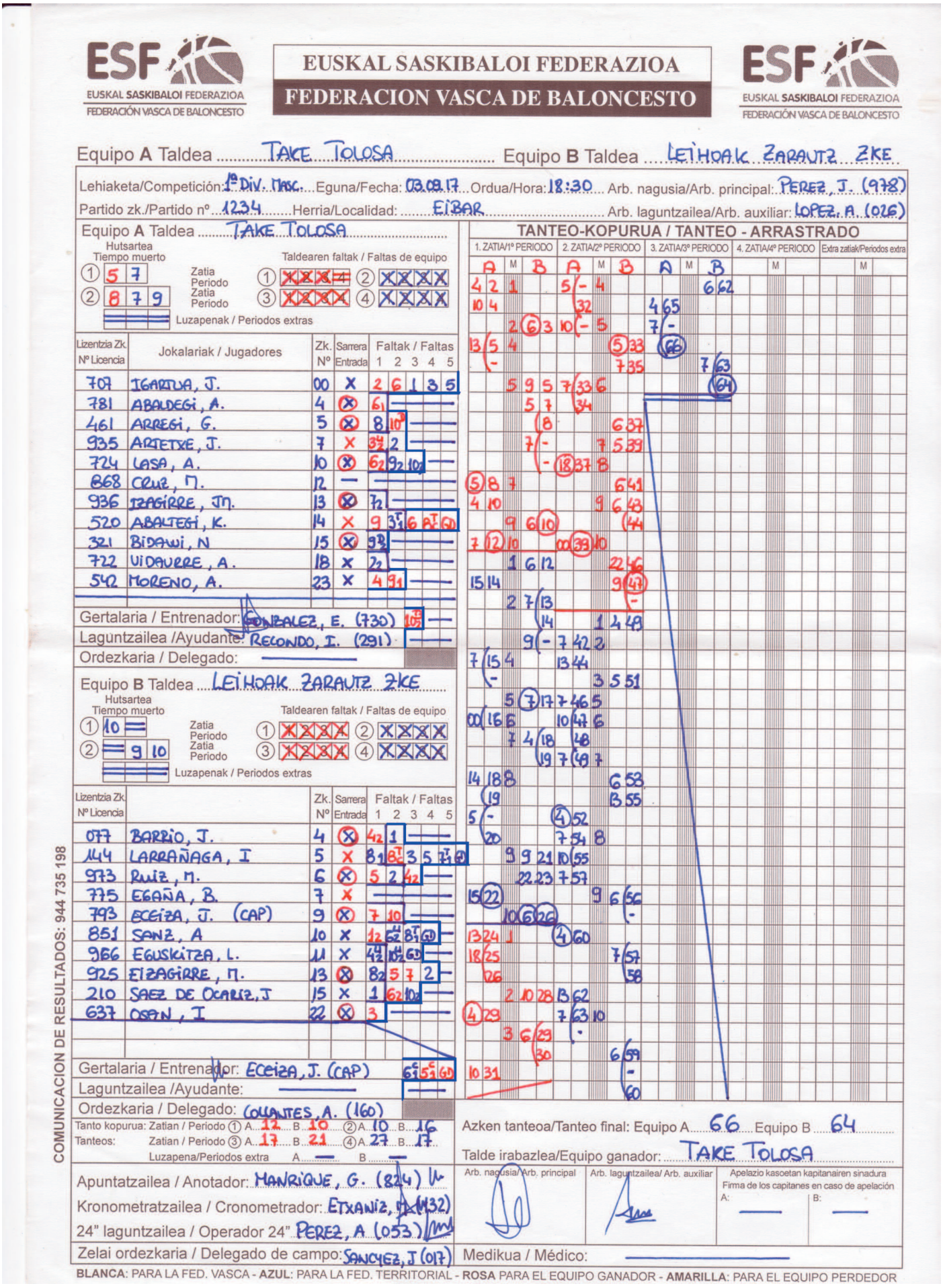
Arb. principal:
Arb. auxiliar:
Firma del capitán en caso de protesta:

Tanteo final: Equipo A 94 Equipo B 68
Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Delegado de campo: SÁNCHEZ, J. (755) **Médico:** SALAS, C. (257)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - **AZUL:** PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - **ROSA:** PARA EL EQUIPO GANADOR - **AMARILLA:** PARA EL EQUIPO PERDEDOR

8. ANEXOS



ESF EUSKAL SASKIBALOI FEDERAZIOA / FEDERACIÓN VASCA DE BALONCESTO

EUSKAL SASKIBALOI FEDERAZIOA
FEDERACION VASCA DE BALONCESTO

Equipo A Taldea: TAKE TOLOSA — Equipo B Taldea: LEIHOAK ZARAUTZ ZKE

Lehiaketa/Competición: 1ª DIV. MASC. Eguna/Fecha: 03.09.17 Ordua/Hora: 18:30 Arb. nagusia/Arb. principal: PEREZ, J. (978)
Partido zk./Partido nº: 1234 Herria/Localidad: EIBAR Arb. laguntzailea/Arb. auxiliar: LOPEZ, A. (026)

Equipo A Taldea: TAKE TOLOSA

Hutsartea / Tiempo muerto: ① 5 7 ② 8 7 9
Taldearen faltak / Faltas de equipo: Zatia / Periodo ① ② ; Zatia / Periodo ③ ④
Luzapenak / Periodos extras

Lizentzia Zk. Nº Licencia	Jokalariak / Jugadores	Zk. Nº	Sarrera Entrada	Faltak / Faltas 1	2	3	4	5
707	IGARTUA, J.	00	X	2	6	1	3	5
781	ABALDEGI, A.	4	⊗	6	1			
461	ARREGI, G.	5	⊗	8	10			
935	ARTETXE, J.	7	X	3	2			
724	LASA, A.	10	⊗	6	9	10		
868	CRUZ, M.	12	—					
936	IZAGIRRE, JM.	13	⊗	7				
520	ABALTEGI, K.	14	X	9	3	6	AT	GD
321	BIDAWI, N	15	⊗	9				
722	VIDAURRE, A.	18	X	2				
542	MORENO, A.	23	X	4	9	1		

Gertalaria / Entrenador: GONZALEZ, E. (730) 10 GD
Laguntzailea /Ayudante: RECONDO, I. (291)
Ordezkaria / Delegado: —

Equipo B Taldea: LEIHOAK ZARAUTZ ZKE

Hutsartea / Tiempo muerto: ① 10 ② 9 10
Taldearen faltak / Faltas de equipo: Zatia / Periodo ① ② ; Zatia / Periodo ③ ④
Luzapenak / Periodos extras

Lizentzia Zk. Nº Licencia		Zk. Nº	Sarrera Entrada	Faltak / Faltas 1	2	3	4	5
077	BARRIO, J.	4	⊗	4	1			
144	LARRAÑAGA, I	5	X	8	8	3	5	7 GD
973	RUIZ, M.	6	⊗	5	2	4		
775	EGAÑA, B.	7	X					
793	ECEIZA, J. (CAP)	9	⊗	7	10			
851	SANZ, A	10	X	12	6	8	GD	
966	EGUSKITZA, L.	11	X	4	10	6		
925	EIZAGIRRE, M.	13	⊗	8	5	7	2	
210	SAEZ DE OCARIZ, J	15	X	1	6	10		
637	OSAN, I	22	⊗	3				

Gertalaria / Entrenador: ECEIZA, J. (CAP) 6 5 GD
Laguntzailea /Ayudante: —
Ordezkaria / Delegado: COLLANTES, A. (160)

Tanto kopurua: Zatian / Periodo ① A 12 B 10 ② A 10 B 16
Tanteos: Zatian / Periodo ③ A 17 B 21 ④ A 27 B 17
Luzapena/Periodos extra A — B —

TANTEO-KOPURUA / TANTEO - ARRASTRADO

1. ZATIA/1º PERIODO A	M	B	2. ZATIA/2º PERIODO A	M	B	3. ZATIA/3º PERIODO A	M	B	4. ZATIA/4º PERIODO	M	Extra zatiak/Periodos extra	M
4 2	1		5	-	4			6 62				
10 4			32			4 65						
	2	6 3	10	-	5	7 -						
13 5	4				5 33	66						
-					7 35			7 63				
	5	9 5	7 33		6			64				
		5 7	34									
		8			6 37							
		7 -			7 5 39							
		- 18	37		8							
5 8	7				6 41							
4 10					9 6 43							
	9	6 10			44							
7 12	10		00 33		10							
	1	6 12			22 46							
15 14					9 47							
	2	7 13			-							
		14			1 4 49							
		9 -	7 42		2							
7 15	4		13 44									
-					3 5 51							
	5	7 17	7 46		5							
00 16	6		10 47		6							
	7	4 18	48									
		19	7 49		7							
14 18	8				6 53							
19					8 55							
5 -			4 52									
20			7 54		8							
	9	9 21	10 55									
		22 23	7 57									
15 22					9 6 56							
	10	6 26			-							
13 24	1		4 60									
18 25					7 57							
26					58							
	2	10 28	8 62									
4 29			7 63		10							
	3	6 29	-									
		30			6 59							
10 31					-							
					60							

Azken tanteoa/Tanteo final: Equipo A 66 Equipo B 64
Talde irabazlea/Equipo ganador: TAKE TOLOSA

Apuntatzailea / Anotador: MANRIQUE, G. (824)
Kronometratzailea / Cronometrador: ETXANIZ, M. (032)
24" laguntzailea / Operador 24": PEREZ, A (053)
Zelai ordezkaria / Delegado de campo: SANCHEZ, J (017)

Arb. nagusia/Arb. principal — Arb. laguntzailea/ Arb. auxiliar — Apelazio kasoetan kapitanairen sinadura / Firma de los capitanes en caso de apelación A: — B: —
Medikua / Médico: —

BLANCA: PARA LA FED. VASCA - AZUL: PARA LA FED. TERRITORIAL - ROSA PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

COMUNICACION DE RESULTADOS: 944 735 198