



OFICIALES DE MESA: funciones y obligaciones

Las funciones de los *oficiales de mesa* vienen detalladas en el **Reglamento** en su **REGLA OCHO**, “*Árbitros, Oficiales de Mesa, Comisario: obligaciones y derechos*”, que por supuesto hay que conocer perfectamente junto con el resto de las Reglas. Existe además un **Manual del Oficial de Mesa**, de necesaria lectura y consulta, en el que se complementa la parte teórica de dichas Reglas con algunos consejos y consideraciones relativas a la figura del *oficial de mesa*.

Así pues, antes de nada, sirvan estas cuatro líneas como introducción e idea general de la labor del *oficial de mesa* y su actitud, sin pretender tampoco profundizar en ello.

Partiendo de la base de que no existe el arbitraje perfecto, y sintiéndonos parte de un equipo arbitral (*árbitros y oficiales de mesa*), todos los que nos dedicamos a esto sabemos lo importante que es un buen trabajo de la “*mesa*” durante un partido, aunque normalmente pase desapercibido para el público y jugadores. Es cierto que parece una tarea ingrata, sin reconocimiento. Pero no es así: tú mismo, tus compañeros y quienes saben lo que es un partido de baloncesto son conscientes inmediatamente de cuándo se ha hecho un buen trabajo, no lo dudes. Y te lo reconocerán.

Aunque en el mundo del deporte se suele decir que el árbitro estuvo bien porque nadie se acordó de él y pasó inadvertido, todo el mundo sabe quienes son los mejores, los que destacan y trabajan bien. Con los *oficiales de mesa* pasa exactamente igual: ¿qué ocurre cuando hay errores en la mesa, sea por lo que sea? Ellos mismos se pueden poner nerviosos, ocasionando más errores; los entrenadores protestan; los árbitros están más pendientes de la mesa que del juego; y todo eso acarrea un partido con problemas en mayor o menor medida. Lo que queremos decir es que la tarea del *oficial de mesa*, como miembro del equipo arbitral, es más importante de lo que parece, y por eso es necesaria una buena preparación, mantenimiento y reciclaje. Eso es básico de partida. Sin un buen conocimiento de las reglas no hay mucho que hacer.

Pero el trabajo y la evolución de un *oficial de mesa* es fruto de un cóctel que se prepara con varios ingredientes, entre otros: el **conocimiento de las reglas**, al que se le añade **saber estar y experiencia** (que vienen con el tiempo, por supuesto, observando y aprendiendo), **sentido común** para aplicar esos conocimientos, **compañerismo** (muy importante, siempre recordar que somos un equipo), **concentración** y ganas de hacerlo bien, y, por qué no, buena **condición física**. Seguro que agitando todos estos ingredientes y algunos más sale un buen *oficial de mesa*, pieza importante en un partido de baloncesto. Y si el buen *oficial de mesa* además entiende y conoce el mundo del baloncesto, sabe “leer” un partido e intuye lo que puede ocurrir, anticipándose a los acontecimientos, se convierte en un *excelente oficial de mesa*, respetado por todos los



compañeros y por los equipos. Ese debería ser el objetivo, acercándonos así, si es que es posible, al arbitraje perfecto.

Pues bien, un posible arbitraje perfecto empieza por llegar pronto, descansado y con todo lo necesario al partido. Conocer a tus compañeros siempre ayuda, pero aún así es bueno hacer “prepartido” con ellos y que cada uno sepa lo que tiene que hacer y cómo y en qué momento ayudar al otro. También con los árbitros, por supuesto: hay muchas posibles situaciones donde, con discreción, se puede echar un mano al compañero árbitro. Hablémoslo con ellos.

Durante el partido es básica la buena relación y la colaboración entre todos los miembros del equipo. Sin ayudas de unos a otros es fácil que ocurran errores. Pero, aunque esto es muy importante, y siempre hay que estar dispuestos para echar una mano, hay que tener cuidado en no dejar de hacer tu trabajo por ayudar al compañero, porque al intentar evitar un error podemos provocar otro, y posiblemente peor. El sentido común que decíamos antes, que siempre tiene que estar presente. Recuerda, el trabajo está dividido y cada uno tiene encomendadas unas funciones. Ayuda, pero no descuides tu trabajo.

Importantísimo también es el comportamiento personal y la relación con el resto de implicados en el juego antes, durante y después de un partido. Es decir, siempre. Máximo respeto y educación, sabiendo siempre estar en nuestro sitio pero al mismo tiempo ayudando para que todo se desarrolle con facilidad y llegue a buen término. Nos referimos al trato con miembros de los equipos, desde entrenador a jugadores, delegados, médicos, etc.; con encargados de las instalaciones deportivas; con el público y familiares de los jugadores, siempre tan complicado. Ya que en este mundillo nos conocemos casi todos, cuidado con las confianzas, pueden inducir a malentendidos o ser utilizadas por alguien con mala intención.

Aún así, llegará el error. Por el motivo que sea. Cuando esto ocurra hay que asumirlo rápidamente y olvidarlo mientras transcurre el partido. De nada vale estar dándole vueltas al por qué ocurrió y lamentarse. Lo importante es el partido y seguir concentrados. Después llegará el momento de pensar en qué pasó y aprender para intentar que no vuelva a ocurrir. Hay que tener carácter y saber aguantar la presión. Y no olvides que siempre hay margen de mejora.

En definitiva, que con interés y paciencia para conocer el baloncesto, se puede realizar con éxito la cada vez más difícil tarea del *oficial de mesa*, sobre todo en categorías superiores, donde todo evoluciona a gran rapidez y entran en juego factores tan importantes como retransmisiones televisivas e inversión de fuertes cantidades de dinero por parte de grandes empresas. Somos parte de un deporte muy profesionalizado, mucha gente vive de esto y los intereses que se mueven son cada vez mayores.



Como decíamos al principio, las funciones de los oficiales de mesa están en la REGLA 8 de las Reglas Oficiales de Baloncesto. En concreto los artículos 48, 49 y 50 contienen las obligaciones del anotador y el ayudante de anotador, del cronometrador y del operador de 24". El conocimiento del Reglamento junto con el Manual del Oficial de Mesa es importantísimo, siempre hay que tenerlo a mano en los partidos para casos de dudas. Y especial atención a las Interpretaciones FIBA, que complementan, resuelven y aclaran muchas jugadas poco frecuentes y las pequeñas lagunas que siempre existen en cualquier norma.

A continuación se transcriben los artículos citados:

Art. 48 El anotador y el ayudante de anotador: obligaciones

48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.

El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.

Las faltas señaladas a cada jugador. Debe avisar inmediatamente al árbitro cuando un jugador cometa su quinta falta. Guardará un registro de las faltas señaladas a cada entrenador y avisará al árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.

Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto y comunicará al entrenador, por medio de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en cada parte o periodo extra.

La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo periodo, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El anotador también:

Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.

Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa del anotador, en su extremo más cercano a la zona de banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, después de que el balón esté vivo tras la cuarta (4ª) falta de equipo en un periodo.

Efectuará las sustituciones.

Hará sonar su señal sólo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto.

48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.4 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 o el comisario, si lo hubiese, deben enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

Art. 49 Cronometrador: obligaciones

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

Guardará un registro del tiempo de juego, tiempos muertos e 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 tres minutos de antelación al inicio del tercer periodo.

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

Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:

- Durante un salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador.
- Después de un último o único tiro libre que no se convierte y con el balón vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
- Durante un saque, el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.

Detendrá el reloj de partido cuando:

- Finalice el tiempo de juego de un periodo.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Se consigue una canasta durante los últimos dos (2) minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.
- Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:

Iniciará el dispositivo cuando el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.

Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido cincuenta (50) segundos del tiempo muerto.

Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4 El cronometrador también medirá los intervalos de juego:

Iniciará el cronómetro en cuanto finalice el periodo anterior.

Hará sonar su señal antes del primer y tercer periodos cuando queden tres (3) minutos y un (1) minuto y treinta (30) segundos para su inicio.

Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto periodos y cada periodo extra cuando queden treinta (30) segundos para su inicio.

Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art. 50 Operador de veinticuatro segundos: obligaciones

El operador de veinticuatro segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro segundos que manejará de la siguiente manera:



50.1 Iniciaré o continuará la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

50.2 Detendrá y volverá a veinticuatro (24) segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:

Un árbitro haga sonar su silbato para sancionar una falta o una violación.

El balón entra legalmente en el cesto.

El balón toca el aro del cesto de los adversarios, a menos que el balón se encaje en los soportes de la canasta.

Se detiene el juego por una acción relacionada con el equipo que no tenía el control de balón.

Se detiene el juego por una acción no relacionado con ningún equipo, a menos que se ponga en desventaja a los adversarios.

50.3 Volverá a veinticuatro (24) segundos y reiniciará la cuenta tan pronto como un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

50.4 Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

Un balón que sale fuera de las líneas de demarcación.

Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.

Una situación de salto.

Una doble falta.

Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.5 Detendrá y apagará el dispositivo cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego quedando menos de veinticuatro (24) segundos para el final del periodo.

La señal de veinticuatro segundos no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.