

2.1 Antes del partido



El anotador se encarga principalmente de la confección del acta, anotando todos los hechos relevantes que han de quedar reflejados en ella. También es, 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.

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.

En el acta han de quedar reflejados todos los hechos relevantes

2.1.1 Disposición de material

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

2.1.2 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 Fed. Organizadora)
ACTA	COPIA AZUL	Federación Autonómica
	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)**. El **primer periodo extra** se inscribirá en rojo, el **segundo** en negro o azul, y así sucesivamente. 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.

2.1.3 Confección del acta

ENCABEZAMIENTO

Al menos 20 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:

NOMBRE COMPLETO	EN EL ACTA
LIGA ADECCO ORO	ADECCO ORO
LIGA ADECCO PLATA	ADECCO PLATA
LIGA FEMENINA DE BALONCESTO	LF
LIGA FEMENINA-2 DE BALONCESTO	LF2
LIGA ESPAÑOLA DE BALONCESTO AFICIONADO	EBA

► 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	<u>SELECCIÓN ESPAÑOLA</u>	Equipo B	<u>SELECCIÓN ADECCO</u>
Competición:	<u>ADECCO ORO</u>	Fecha:	<u>13.10.13</u>
Partido n°:	<u>1</u>	Hora:	<u>20:00</u>
Localidad:	<u>MADRID</u>	Arb. principal:	<u>SANCHA, A. (873)</u>
		Arb. auxiliar:	<u>AZNAR, E. (257)</u>

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.

- ▶ 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

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

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).

El número máximo de jugadores inscritos será de doce

► 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.

028	CALDERÓN, J.M. (CAP)	8							
-----	----------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

► En la tercera columna, el número que el jugador llevará durante el partido. Los números permitidos son del 4 al 19, Si son necesarios dorsales adicionales se podrán utilizar únicamente los siguientes intervalos numéricos: del 20 a 25, del 30 al 35, del 40 al 45, del 50 al 55 (*cada Federación Autonómica puede ampliarlos en sus competiciones). Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, se anularán los espacios restantes con una línea horizontal UNA VEZ QUE SE HA INICIADO EL PARTIDO (con el fin de adecuarnos a la interpretación que permite incluir jugadores en acta hasta ese momento). Para que, en caso de usarse calcos, aparezca el cierre en el mismo color, se puede proceder al cierre al inicio del segundo periodo, aunque NO se puede incluir a ningún jugador una vez comenzado el partido. Si es más de un jugador, la línea horizontal llegará hasta la primera casilla de falta de jugador y continuará en diagonal hasta la última casilla.

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.

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

Delegado de campo:	SÁNCHEZ, J. (755)	Médico:	GARCIA GARCIA, JOSE (28-12345)
--------------------	-------------------	---------	--------------------------------

– 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.

Los equipos usarán los números 00, 0 y del 1 al 99. (art. 4.3.2)

Ese orden debe figurar en el acta: 00 - 0 - 1 - 2 ... - 99

Si el médico no presenta licencia federativa no podrá sentarse en el banquillo

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

En competiciones FEB, se debe reflejar en un informe toda aquella licencia de miembros de equipo que haya sido expedido por una Federación Autonómica y no por la FEB

CONFIRMACIÓN Y FIRMA DE LOS ENTRENADORES

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

- ▶ Confirmarán su acuerdo con los nombres de los jugadores y sus números correspondientes; y del entrenador y entrenador ayudante inscritos en el acta.
- ▶ Indicarán los cinco jugadores que van a comenzar el partido, que se marcarán con una pequeña "x" al lado del jugador en la columna de entradas.
- ▶ 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 no hay licencia de entrenador, o incluso habiéndola, si el entrenador (ni el entrenador ayudante, si lo hubiese) aún no ha llegado en el momento en que debería firmar el acta, el capitán actuará como entrenador DURANTE TODO EL PARTIDO, por lo que firmará dando su consentimiento en la casilla reservada al entrenador después de la palabra "CAP". No se puede inscribir en el acta a un entrenador si no está presente en el momento de firmar el acta para dar su conformidad al cinco inicial y a la lista de miembros de equipo. Si llega una vez comenzado el partido y su licencia figura entre las que se nos entregaron, podrá sentarse en el banco como acompañante de equipo siempre que no se supere el número máximo permitido.

Es aconsejable pedir al entrenador que revise la lista de jugadores para evitar posibles fallos

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.

Entrenador: CAP At

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.

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

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