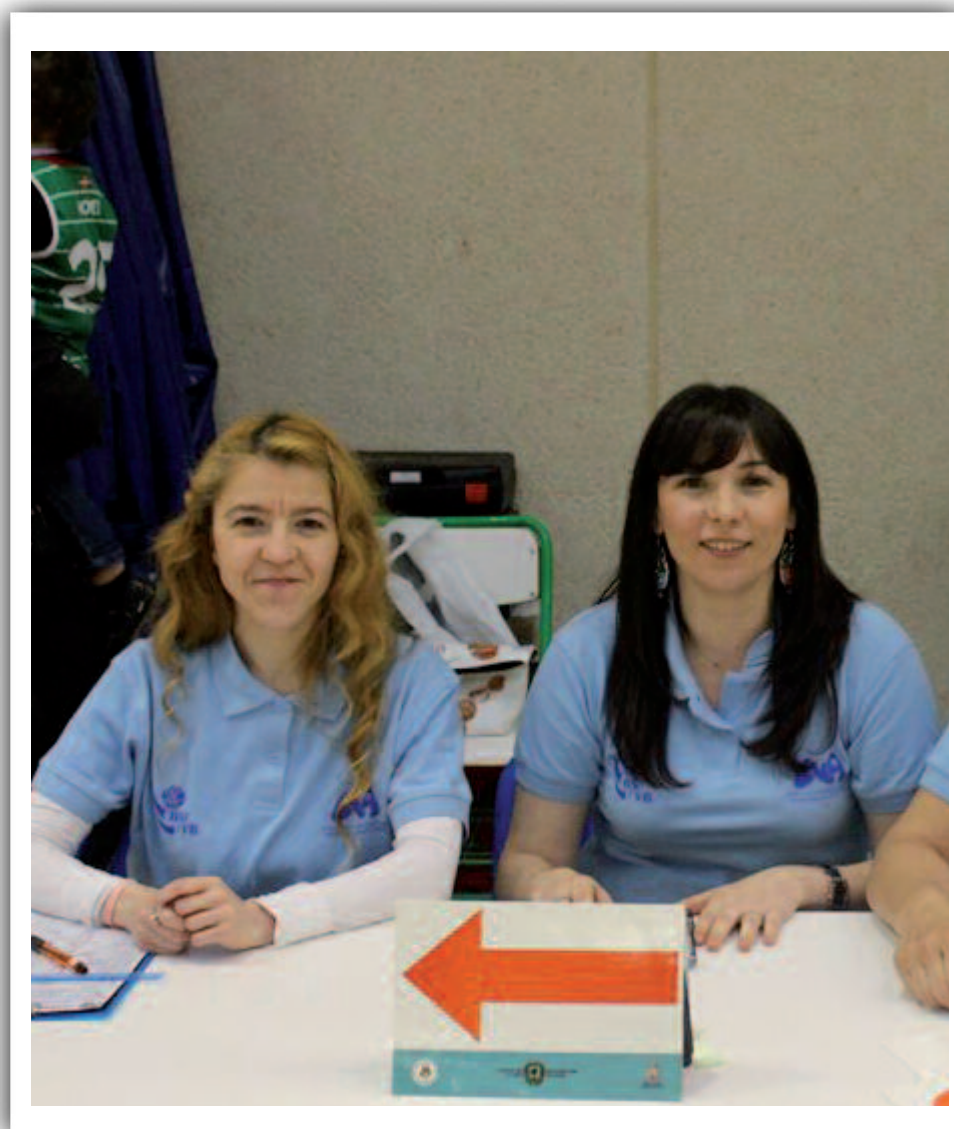


3. El ayudante de anotador



INDICE

1.- Funciones

2.- Características de los marcadores en competiciones FEB

¿Qué vas a aprender?

- Qué es el ayudante de anotador y qué funciones desempeña

3.1 Funciones

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.

3.2 Características de los marcadores en competiciones FEB

LIGAS ADECCO ORO Y PLATA

CONSOLAS DE INTRODUCCIÓN DE DATOS

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



CONSOLA DE TIEMPO Y PUNTUACIÓN

*pueden estar integradas en una sola



CONSOLA DE POSESIÓN



CONSOLA DE PUNTUACIÓN Y FALTAS INDEPENDIENTE

CLICA SOBRE CUALQUIER IMAGEN PARA SABER MÁS

► El Marcador

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.
- ▶ N° de faltas acumuladas por equipo.
- ▶ N° de jugador que comete la última falta.
- ▶ N° total de faltas cometidas por el último jugador.

✍ Dos módulos laterales compuestos por:

- ▶ N° 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)

CLICA SOBRE EL MARCADOR PARA CONOCER MÁS A FONDO SUS CARACTERÍSTICAS



LIGA FEMENINA y LF2: Las instalaciones deberán contar UNA de las siguientes opciones:

- ✍ UN MARCADOR CENTRAL
- ✍ DOS MARCADORES EN CADA FONDO
- ✍ UN MARCADOR EN CUALQUIER LUGAR SIEMPRE Y CUANDO EL RELOJ DE LANZAMIENTO SE ENCUENTRE SITUADO ENCIMA DE CADA UNA DE LAS CANASTAS Y ADEMÁS DEL TIEMPO DE POSESIÓN SE INDIQUE EL TIEMPO DE JUEGO

LIGA EBA Y CAMPEONATOS DE ESPAÑA: Marcador que refleje tiempo de juego, periodo y resultado y reloj de lanzamiento independiente del reloj de partido.