MANUAL DE OFICIALES DE MESA

VERSIÓN X.0

FEBRERO 2019

Febrero 2019,
Todos los derechos reservados.

FIBA - federación internacional de baloncesto
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies
Suiza
fiba.com

Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

MANUAL DE OFICIALES DE MESA

VERSIÓN X.0

Este material ha sido elaborado por el Departamento de Arbitraje de FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al Departamento de Arbitraje de FIBA en refereeing@fiba.basketball

PRESENTACIÓN

FIBA continua con su compromiso de facilitar y supervisar el desarrollo de todos los miembros de la familia FIBA.

Junto con los Árbitros, Instructores de Árbitros y Comisarios, los Oficiales de Mesa son una parte importante de esta familia del Equipo Arbitral. El rol de los Oficiales de Mesa es crucial en todo el mundo para asegurar un correcto desarrollo de los partidos de baloncesto.

El baloncesto moderno se encuentra en una evolución constante en todos los aspectos, tanto en el juego como en todo lo que lo rodea. Naturalmente, todos los participantes deben mejorar continuamente sus habilidades y conocimiento para cumplir con sus requisitos en constante cambio.

El propósito de la 3ª edición del Manual de Oficiales de Mesa es actualizar la herramienta de trabajo para los Oficiales de Mesa, basada en las nuevas Reglas e Interpretaciones FIBA.
Por otra parte, el contenido de este Manual ha sido editado teniendo en mente el práctico feedback de los Oficiales de Mesa de todo el mundo.

Igual que anteriormente, este Manual está destinado a servir tanto a las Competiciones de FIBA como a las Competiciones de nivel Nacional por igual. Esperamos que ayude y sea útil en sus actividades diarias arbitrales de baloncesto.

El Departamento de Arbitraje de la FIBA quisiera agradecer a todos por su contribución y le gustaría alentar a los Oficiales de Mesa para proporcionarnos feedbacks útiles en el futuro.

Para cualquier sugerencia o si detecta un error, envíe por favor sus comentarios a refereeing@fiba.basketball.

Gracias por su contribución en el esfuerzo por lograr la excelencia en el arbitraje de baloncesto en todo el mundo.

A lo largo del Manual para Oficiales de Mesa, todas las referencias a jugadores, entrenadores, árbitros, etc., en género masculino también se aplicarán al género femenino. Se toma esta decisión solamente por razones prácticas.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN 5

1. INTRODUCCIÓN 10

2. ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO 12
- 2.1 ¿Quiénes son? 12
- 2.2 Cualidades personales 12
- 2.3 Comportamiento – Código de conducta 14

3. TAREAS HABITUALES 16
- 3.1 Designación 16
- 3.2 Llegada a las instalaciones 16
- 3.3 Código de vestimenta 16
- 3.4 Reunión de los oficiales de mesa 17
- 3.5 Obligaciones previas al partido 17
- 3.6 Obligaciones durante el partido 18
- 3.7 Obligaciones posteriores al partido 19

4. EL ANOTADOR 24
- 4.1 Obligaciones del anotador 24
- 4.2 Equipamiento y materiales necesarios del anotador 24
- 4.3 El acta oficial 25
- 4.4 Anotaciones – antes del partido 26
- 4.5 Tanteo arrastrado –Durante el partido 29
- 4.6 Tiempo muerto y solicitud de sustitución 47
- 4.7 A la finalización del partido 58
- 4.8 Resumen del uso de los bolígrafos de colores 59
- 4.9 Flecha de posesión alterna 61
- 4.11 Mecánica y estándares de rendimiento 64

5. AYUDANTE DEL ANOTADOR 68
- 5.1 Obligaciones del ayudante del anotador 68
- 5.2 Antes del partido 68
- 5.3 Durante el partido 69
- 5.4 Intervalos de juego 70
- 5.5 Final del partido y tareas posteriores al partido 70

6. CRONOMETRADOR 72
- 6.1 Obligaciones del cronometrador 72
- 6.2 Equipos y materiales necesarios 72
- 6.3 Antes del partido 72
- 6.4 Durante el partido 74
- 6.5 Después del partido 77

7. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO 80
7.1 Obligaciones del operador del reloj de lanzamiento 80
7.2 Equipo requerido y material necesario 80
7.3 Antes del partido 80
7.4 La regla 82
7.5 Durante el partido 98
7.6 Intervalos de juego y después del partido 102

SISTEMA DE TIEMPO CONTROLADO POR SILBATO 104

MANUAL DE USUARIO DE DIGITAL SCORESHEET 108
1.1 Requisitos 108
1.2 Instalación del software 108
1.3 Iniciar un nuevo partido 109
1.4 Ventana principal 112
1.5 Impresión/proceso para firmar el acta 114
1.6 Preguntas más frecuentes 116

TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO 120

INTRODUCCIÓN

1. INTRODUCCIÓN

El baloncesto es un deporte en constante evolución. Fue concebido por el Sr. Naismith como una actividad escolar de sala, para jugar durante el invierno y ahora se juega en 213 países. En muchos de estos países, el baloncesto se juega a nivel profesional.

El creciente nivel técnico de los equipos/ligas debe acompañarse de un incremento en el nivel técnico del equipo arbitral (árbitros y oficiales de mesa) para garantizar el correcto desarrollo de cada partido.

Debido a la creciente presencia de medios electrónicos, el trabajo de los Oficiales de Mesa está continuamente a la vista del público, por ejemplo: al mostrar el marcador del partido, el tiempo restante o el tiempo de posesión que queda para tirar a canasta.

El objetivo de este Manual de Oficiales de Mesa consiste en estandarizar, unificar y preparar a un oficial de mesa de alto nivel.

El manual se basa en las nuevas tecnologías y las técnicas para ayudar tanto a los principiantes como a los Oficiales de Mesa experimentados. La utilización de los vídeos proporcionará una mejor comprensión de estos conceptos. Al mismo tiempo, este manual pretende ser una herramienta para promover la unificación de criterios (método de trabajo, comunicación, estándares de rendimiento, señales, etc.) para los Oficiales de Mesa más experimentados.

La globalización del baloncesto requiere la creación de este documento para estandarizar la dinámica de colaboración del Equipo Arbitral (entre Oficiales de Mesa y árbitros) y preparar a los Oficiales de Mesa de máxima categoría para el juego y las competiciones modernas. En este Manual, se establece una metodología para los Oficiales de Mesa en todos los países, minimizando de este modo cualquier confusión y maximizando la consistencia.

Es importante adoptar los mismos principios que se utilizaron para crear otras filosofías de enseñanza de la FIBA, por ejemplo, la Mecánica de Arbitraje. Por eso, lo fundamental es que todo el mundo "hable" el mismo idioma de baloncesto y debería "actuar" de la misma manera, independientemente del país.

La mecánica y las directrices del Manual de Oficiales de Mesa deben entenderse y seguirse como principios fundamentales para garantizar un criterio de acción uniforme y coherente, adaptándose a otros casos que no aparezcan en el Manual. Además, el Manual promueve el trabajo en equipo entre los oficiales de mesa como una de las claves del éxito, exigiendo de este modo que los cuatro oficiales de mesa trabajen como un equipo eficaz y sin fisuras.

UN JUEGO – UN IDIOMA – UN METODO – UNA FIBA

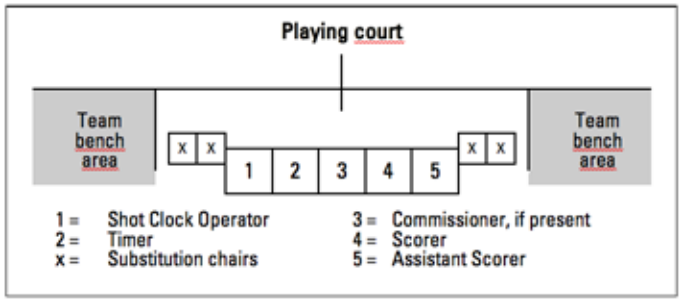
ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO

2. ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO

2.1 ¿Quiénes son?

Los árbitros serán un Árbitro Principal o "Crew Chief" y 2 Árbitros Auxiliares. Estarán asistidos por los Oficiales de Mesa y un Comisario, si está presente.

Los Oficiales de Mesa serán un Anotador, un Ayudante del Anotador, un Cronometrador y un Operador del reloj de lanzamiento. Los Oficiales de Mesa se sentarán en el centro de la mesa en un lado de la pista, entre los banquillos de los equipos. Son responsables de registrar las acciones que se producen durante el partido y de manejar los distintos dispositivos electrónicos necesarios para la gestión adecuada de un partido de baloncesto.



El Comisario se sentará entre el Anotador y el Cronometrador. Su principal función durante el partido es supervisar el trabajo de los Oficiales de Mesa y ayudar al Árbitro Principal y a los Árbitros Auxiliares en el correcto desarrollo del partido.

- En competiciones internacionales de la FIBA con cuatro Oficiales de Mesa, estos se sentarán como se muestra en la fotografía y el diagrama de la derecha.

A continuación se describen las funciones principales de los Oficiales de Mesa.

Anotador: Registrar en el acta todas las acciones que se producen durante el partido.
Cronometrador: Medir el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
Operador del reloj de lanzamiento: Manejar el reloj de lanzamiento y aplicar las normas correctas al respecto.
Ayudante del anotador: Manejar el marcador y ayudar al anotador.

En el baloncesto actual, la responsabilidad del Oficial de Mesa ha adquirido una importancia creciente en el Equipo Arbitral. Sin embargo, debe recordarse que no tienen poderes ejecutivos y sólo el Árbitro Principal tiene el poder de tomar decisiones finales cuando sea necesario. La acción de un Oficial de Mesa no debe poner a ninguno de los equipos del partido en desventaja. Por lo tanto, debe:

- Conocer bien las reglas e interpretaciones oficiales de la FIBA, y los reglamentos de la competición.
- Tener un conocimiento técnico general de arbitraje (mecánica del arbitraje en la cancha, movimientos, señalización, etc.).
- Saber exactamente qué hacer en cada una de las funciones indicadas arriba y en cada momento del partido. Debe coordinar y ayudar a sus compañeros (tener decisión o no andar con dilaciones) para que el equipo de oficiales de mesa pueda actuar rápida y eficientemente.
- Ser siempre un buen representante de la FIBA.

2.2 Cualidades personales

Existen otras cualidades que debe tener un excelente Oficial de Mesa, para evitar poner en una situación de desventaja a cualquier equipo. Estas cualidades también garantizan que los Oficiales de Mesa sean parte del amplio Equipo Arbitral de un partido de baloncesto.

- CONCENTRACIÓN: Para realizar con éxito cualquier función en la vida, es necesario centrarse y ser consciente de lo que está ocurriendo. Se requiere que los Oficiales de Mesa tengan un alto grado de concentración, que debe mantenerse durante todo el partido.
- CALMA Y AUTOCONTROL: Es la única manera de racionalizar situaciones y resolver cualquier problema que pueda producirse. Un excelente Oficial de Mesa se esforzará por evitar un efecto dominó que se produce cuando toda una serie de pensamientos negativos e irracionales, conducen a una disminución en el rendimiento, la concentración y, por supuesto, el disfrute.

- TRABAJO DE EQUIPO: El baloncesto es un deporte de equipo. Solamente trabajando en equipo, el Equipo Arbitral podrá realizar su tarea lo mejor posible para el partido. Nadie puede ser perfecto en un partido trabajando solo; ganamos y perdemos juntos como equipo. Durante el partido, nos ayudamos y apoyamos mutuamente. Si hay algún problema durante el partido, trabajamos juntos como equipo para resolverlo, nadie trabaja por su cuenta. Nunca debemos decir que "este es su trabajo y este es el mío", porque en cualquier momento podemos necesitar la ayuda de nuestros compañeros. Dos ojos no son suficientes para comprobar lo que pasa en la cancha. Debemos usar el sentido común para tomar las decisiones correctas en el momento adecuado, trabajando en equipo, por el bien del partido.
- RECONOCIMIENTO: Si el trabajo del Árbitro es raramente reconocido públicamente, el trabajo del Oficial de Mesa está aún menos reconocido. La satisfacción del trabajo bien hecho, las gracias recibidas de nuestros compañeros de equipo (otros Oficiales de Mesa y Árbitros), la alegría de realizar un buen trabajo sabiendo que cada uno ha contribuido al éxito en la gestión del partido: esto debe ser suficiente. Además, formar parte de la familia del baloncesto significa que nos encontramos con nuevos compañeros de arbitraje, aprendemos unos de otros y desarrollamos amistades duraderas, en muchos países. Arbitrar en baloncesto es algo más que simplemente acudir al partido, realizar un trabajo y luego volver a casa.
- MOTIVACIÓN: Los mejores miembros del Equipo Arbitral están motivados para realizar el mejor trabajo que pueden en cada partido, para los jugadores y los espectadores. También están auto-motivados y trabajan duro continuamente para mantenerse al día con los cambios y aprender de sus compañeros.
- ASERTIVIDAD: La asertividad es una habilidad de comunicación que se define como la capacidad de reconocer nuestros derechos respetando los derechos de los demás, sin dejarnos manipular ni manipulando a los demás y siempre sin agresividad. La clave para un contacto amistoso, pero altamente profesional, con frecuencia es escuchar atentamente y sonreír.
- EMPATÍA: La empatía es la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona, emocionalmente hablando; imaginar cómo debe sentirse en un momento determinado y reaccionar en consecuencia. Un Oficial de Mesa debe ser capaz de mostrar empatía y comprender que, en determinadas situaciones,

otras personas pueden reaccionar dejándose llevar por sus emociones. No debemos tomarnos las cosas personalmente y tenemos que ser profesionales en todo momento.

- HUMILDAD Y RESPETO: La tarea del Oficial de Mesa es distinta a la del Árbitro. Independientemente de nuestra edad, de la experiencia que tengamos o de lo bien cualificados que estemos, todos desempeñamos un papel importante en el Equipo Arbitraje. No debemos nunca considerarnos superiores o inferiores a nuestros compañeros. También debemos mostrar el mismo respeto a nuestros compañeros que a todos los que participan en el partido.

2.3 Comportamiento – Código de conducta

Cualquier persona que desempeñe una función dentro del Equipo Arbitral debe tener la capacidad de relacionarse con sus compañeros. Hay otros grupos de personas con los que también deben relacionarse los Oficiales de Mesa. En el contexto de un partido de baloncesto, desde el momento de la llegada de los oficiales de mesa al recinto deportivo hasta que se marchan después del partido, se relacionarán con distintas personas de la siguiente manera:

- CON AFICIONADOS Y MIEMBROS DE LOS EQUIPOS: Debemos ser profesionales y neutrales en todo momento. No debemos entablar una conversación excesiva, especialmente si una persona o un equipo se siente agraviado. No debemos mostrar ni en nuestras acciones ni en nuestras conversaciones ninguna preferencia por un grupo sobre otro. Esto incluye el uso de las redes sociales.
- CON JUGADORES Y ENTRENADORES: Tenemos que mostrar nuestra empatía en estas situaciones. Los entrenadores y los jugadores pueden mostrarse poco amables o agresivos con nosotros, pero debemos comportarnos profesionalmente en estas situaciones. No debemos ser agresivos ni resultar amenazantes a la hora de responder a estas situaciones; debemos mantenernos calmados y centrados. Cuando sea apropiado, y en el momento correcto, los Oficiales de Mesa hablarán discretamente con el Árbitro sobre cualquier comportamiento que les concierna.

- CON SUS COMPAÑEROS: Debe haber respeto mutuo, colaboración, un sentido de equipo y la aceptación de cada función asignada. Si tenemos que llamar la atención de los Árbitros sobre algo que ha ocurrido dentro o fuera de la cancha, debemos hacerlo discretamente para evitar ponerlos en una situación difícil.

TAREAS HABITUALES

3. TAREAS HABITUALES

3.1 Designación

El pre-partido comienza cuando un Oficial de Mesa recibe su designación para el partido. En ese momento, debe empezar a prepararse analizando sus opciones de viaje al recinto deportivo y conocer quiénes serán sus compañeros de equipo, la importancia del partido (edad, categoría, temporada regular o playoff, etc.), además de comprobar y asegurarse de que dispone de todos los materiales necesarios y que tiene el uniforme preparado antes de la fecha del viaje.

3.2 Llegada a las instalaciones

Es fundamental que todos los Oficiales de Mesa organicen el viaje para llegar a tiempo a su destino. La puntualidad es un aspecto esencial del Equipo Arbitral.

- En las competiciones de la FIBA, se pide a todos los Oficiales de Mesa que lleguen al recinto deportivo al menos 90 minutos antes de la hora programada para que comience el partido.
- Debe planificar el viaje con suficiente antelación, anticipando cuestiones como los atascos de tráfico, las malas condiciones climáticas, etc. Esto es especialmente importante si no ha estado en el recinto deportivo con anterioridad.
- Es importante disponer de una lista con los números de teléfono de sus compañeros, para notificarles cualquier retraso inesperado.
- Al llegar a las instalaciones, debe informar de su llegada a los organizadores y al Comisario (si está presentes). A continuación, debe reunirse con el resto del Equipo Arbitral.

3.3 Código de vestimenta

El aspecto personal es muy importante. Los Oficiales de Mesa deben cuidar su imagen, manteniendo una apariencia profesional tanto de sí mismos como de su trabajo; de este modo, obtendrán el respeto de todos.

Recuerde que usted, al igual que los Árbitros, son representantes de sus ligas, federaciones y países dentro del terreno de juego. Sus palabras, su vestimenta y su comportamiento serán observados atentamente por todos los participantes.

Los Oficiales de Mesa deben llegar al recinto con ropa elegante y profesional, y estar preparados para cambiarse con el uniforme de los oficiales de mesa. Los Oficiales de Mesa deben cambiarse al finalizar el partido y abandonar el recinto deportivo con ropa elegante y profesional.

Se prohíbe acudir a las canchas con ropa deportiva, pantalones cortos y zapatillas deportivas. Debe cuidar su aspecto, asegurándose de estar limpio y arreglado, incluidos el cabello y el vello facial.

El uniforme de los Oficiales de Mesa debe estar en buenas condiciones, limpio y bien planchado.

3.4 Reunión de los oficiales de mesa

Es importante que el equipo de Oficiales de Mesa mantenga una charla y se prepare adecuadamente para el partido en una reunión previa al partido. Esto formará un equipo fuerte. Tendrá lugar en la sala asignada y lejos de otras personas del recinto deportivo. En la charla pre-partido, se deben abordar como mínimo los siguientes puntos:

- Hora de inicio del partido.
- Cambios recientes en las reglas y las interpretaciones.
- Contexto del partido: nivel de dificultad, factores externos e internos del partido, situación en la liga (temporada regular, finales, playoffs, etc.). Se deben arbitrar todos los partidos con la misma seriedad, independientemente de su contexto.
- Coordinación de los procedimientos a seguir en diferentes situaciones críticas: canastas anotadas, tiempos muertos, sustituciones, final del cuarto/partido, cambio de control del balón de equipo, faltas de equipo, procedimiento de posesión alterna, etc.
- Aspectos especiales sobre el recinto deportivo: la ubicación de los relojes de partido/lanzamiento, qué hacer en condiciones especiales o avería, banquillos de los equipos, cuándo realizar una completa revisión de todos los dispositivos.
- Contacto visual.
- Métodos de comunicación con los Árbitros y otros Oficiales de Mesa, incluso en situaciones inesperadas.
- Cómo solucionar cualquier problema que pueda producirse.
- Condiciones especiales para el partido, como los tiempos muertos para la publicidad, minuto de silencio, presentaciones, homenajes, etc.
- Procedimiento durante el descanso: ¿Abandonarán la mesa los Oficiales de Mesa y regresarán a su vestuario o no?

3.5 Obligaciones previas al partido

- Identificar al Delegado Técnico, al Comisario o al Delegado de Campo (si los hubiera).
- Comprobar el equipo y los dispositivos electrónicos de la mesa (reloj del partido, reloj de lanzamiento, señales acústicas y marcador electrónico) y comentar con sus compañeros cualquier característica inusual.
- Solicitar las listas de los equipos: cada equipo debe proporcionar su lista al menos 40 minutos antes de la hora programada de comienzo del partido.
- Notificar al Comisario (si está presente) o al Árbitro Principal sobre cualquier posible problema con las listas de los equipos o cualquier otra documentación necesaria para jugar el partido.

- Preparar el acta según las reglas. En el caso de FIBA Digital Scoresheet (DSS), el acta preparada debe imprimirse al menos 20 minutos antes de la hora programada de comienzo del partido.

- Los Oficiales de Mesa deben estar en la mesa antes de que los Árbitros entren en la cancha.
- Mantener el balón del partido custodiado y bajo control.
- Controlar el intervalo de 20 minutos antes del inicio del partido (con los Árbitros presentes en la cancha). En el caso de presentaciones de equipos, el cronometrador informará a los árbitros cuando queden 6/7/8 minutos (normalmente lo decide el Comité Organizador Local (LOC)) antes del inicio del partido, dependiendo si se interpretan o no los himnos nacionales. En cualquier caso, el cronometrador detendrá el reloj cuando queden 3 minutos para el inicio del partido, si la presentación no ha finalizado. En el caso de guardar un minuto de silencio, se hará justo antes del inicio del partido, con los quintetos iniciales en el terreno de juego.
- Ayudar en la comprobación de cuántas personas se sientan en las zonas de los banquillos de los equipos.
- El operador del reloj de lanzamiento lo accionará cuando los árbitros estén presentes en la cancha, de modo que puedan escuchar el sonido del dispositivo cuando finalice un periodo de lanzamiento.
- Solicitar al entrenador de cada equipo que confirme los nombres y los números correspondientes de los miembros de su equipo, los nombres del entrenador y su ayudante, y los cinco jugadores que comenzarán el partido, y para que firme el acta. Esto debe hacerse al menos 10 minutos antes del comienzo del partido (primero el entrenador del equipo A y, a continuación, el del equipo B). El Anotador compartirá esta información con los estadísticos y el locutor de la cancha, si está presente.
- El cronometrador hará sonar la señal 3 minutos antes del inicio del partido y de nuevo cuando falte 1 minuto y 30 segundos. El árbitro indicará 3 minutos mostrando tres dedos de la manera habitual y luego hará sonar el silbato cuando quede 1 minuto y 30 segundos para indicar a los equipos que deben ir a sus zonas en los banquillos.

3.6 Obligaciones durante el partido

- Mantener elevados niveles de concentración, especialmente hacia el final de los cuartos de juego y en los dos minutos finales del partido.
- Aplicar las reglas correctamente.
- Colaborar con sus compañeros Oficiales de Mesa y con los árbitros.
- Hablar de manera profesional con los miembros de ambos equipos.
- Los Oficiales de Mesa deben observar detenidamente el ritmo del partido, anticipándose a las posibles peticiones de sustitución y tiempos muertos y prestando especial atención a los tiempos muertos solicitados tras canastas anotadas.
- Recordar que los Oficiales de Mesa deben ser discretos en el uso de las señales acústicas. En casos excepcionales, puede utilizarse el silbato en determinadas situaciones para atraer la atención de los árbitros.
- No poner nunca a los árbitros en una situación sin salida. Debe saber exactamente qué ha sucedido antes de llamar al árbitro a la mesa, para informarle de cualquier acción por parte del personal del banquillo de un equipo.
- Está estrictamente prohibido hacer señales que puedan comprometer las decisiones de los árbitros.
- Proporcionar información y apoyo a cualquier miembro del equipo arbitral que lo solicite, pero de manera discreta.
- Aclarar el procedimiento a petición de los árbitros después de una situación poco clara (final de un cuarto, canasta conseguida, etc.). Nunca gesticular o hablar en voz alta. Únicamente informar si el ár-

bitro lo solicita y designar un único portavoz de los Oficiales de Mesa.

- Anotar de forma independiente los minutos y los participantes en cualquier enfrentamiento, salidas de los banquillos o faltas descalificantes.
- Procedimientos durante un enfrentamiento y/o cuando el personal de banquillo del equipo abandone la zona del banquillo. En caso de producirse un enfrentamiento en la cancha y/o si el personal de banquillo del equipo abandona la zona de banquillo de equipo, los Oficiales de Mesa deben permanecer concentrados. El Ayudante del Anotador debe observar el banquillo del equipo visitante, el Operador del Reloj de Lanzamiento observará el banquillo del equipo local, y el Anotador y el Cronometrador deberán observar el terreno de juego. Deben anotar los acontecimientos que se desarrollan en la cancha y en las zonas de los banquillos, registrando cualquier acción de los jugadores, entrenadores y seguidores del equipo, para ayudar a los árbitros y al Comisario.

- Informar a los árbitros acerca de cualquier avería de los dispositivos, siempre que las reglas lo permitan.

3.7 Obligaciones posteriores al partido

- Evitar discusiones o comentarios con personas que no pertenezcan al equipo arbitral.
- El Anotador debe completar el acta como se indica en las reglas y en este Manual.
- Observar y anotar cualquier incidente que se produzca después del final del partido.
- Ayudar al árbitro a escribir cualquier informe al organismo organizador de la competición, si necesita ayuda.
- Comprobar (imprimir en el caso de DSS) y firmar el acta antes de facilitarla para su aprobación final y firma por parte del árbitro.
- Procedimiento en caso de protesta. Si un equipo decide presentar una protesta, debe seguir el procedimiento descrito en las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA. Tanto los equipos como los árbitros, Delegado Técnico/Comisario como los Oficiales de Mesa deben cumplir con los requisitos de tiempo relacionados con el procedimiento de protesta. Inmediatamente después del final del partido, el anotador debe indicar en el apartado "El partido finalizó a las" la hora exacta de finalización del encuentro. Los árbitros no deben precipitarse para firmar el acta. En lugar de ello, el Árbitro Principal junto con el Delegado Técnico/Comisario comprobará que el Anotador ha introducido la hora en el apartado de "Partido finalizado". Los árbitros irán luego a su vestuario y esperarán por los 15 minutos permitidos después del final del partido. Los Oficiales de Mesa y el Delegado Técnico/Comisario no abandonarán la mesa de oficiales durante los 15 minutos después del final del partido.
- Una vez el capitán firme el acta en la columna "Firma del capitán en caso de protesta", el Anotador y el Delegado Técnico/Comisario FIBA irán al vestuario de los árbitros y mostrarán el acta al Árbitro Principal. Tras la comprobación del acta, el Árbitro Principal firmará el acta, anotará debajo de la firma del capitán la hora y el Delegado Técnico/Comisario FIBA distribuirá las copias del acta a ambos equipos.
- El equipo que ha protestado, sin embargo, debe poner por escrito las razones de la protesta como máximo 1 hora después de la finalización del partido. El Delegado Técnico/Comisario FIBA, los árbitros y los Oficiales de Mesa deben permanecer en el recinto deportivo por lo menos 1 hora y bajo ninguna circunstancia pueden abandonarlo hasta que todo el trabajo administrativo se finalice y la confirmación del procedimiento finalizado haya sido recibido desde FIBA/Oficina Regional de FIBA. El Árbitro Principal debe informar por escrito el incidente que produjo la protesta y enviarlo al Delegado Técnico/Comisario FIBA y a la respectiva Oficina Regional de FIBA.

- Entregar a los equipos una copia del acta y cualquier tarjeta de licencia u otros documentos.
- Solicitar permiso al Árbitro Principal, al Delegado Técnico o al Comisario (si está presente) para salir del recinto deportivo.
- Utilizar la charla post-partido en los vestuarios para preguntar acerca de cualquier situación durante el partido en la que hubiese algún malentendido, o se produjeran situaciones inusuales.

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

1. Un equipo puede protestar si sus intereses se han visto afectados negativamente por:
   a. Un error de anotación, en el funcionamiento del reloj de partido o del reloj de lanzamiento, que no fuese corregido por los árbitros.
   b. Una decisión de no comparecer (equipo no presentado), cancelar, posponer, no reanudar o no jugar el partido.
   c. Una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.
2. Para que sea admitida, una protesta cumplirá con el procedimiento siguiente:
   a. El capitán (CAP) de ese equipo informará, como máximo 15 minutos después del final del partido al Árbitro Principal de que ese equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el apartado de "Firma del capitán en caso de protesta".
   b. El equipo informará por escrito de las razones de la protesta como máximo 1 hora después del final del partido.
   c. Se aplicará una fianza de 1.500 CHF a cada protesta y será ejecutada en el caso de que la protesta se desestime.
3. El Árbitro Principal, después de recibir las razones de la protesta, informará por escrito del incidente que produjo la protesta al representante de FIBA o al organismo competente.
4. El organismo competente utilizará cualquier procedimiento de información que considere apropiado y decidirá sobre la protesta tan pronto como sea posible, y en ningún caso después de 24 horas tras la finalización del partido. El organismo competente utilizará cualquier evidencia creíble y puede considerar cualquier decisión apropiada, incluyendo, sin limitación, una repetición parcial o total del partido. El organismo competente no puede decidir cambiar el resultado del partido a menos que haya una evidencia clara y concluyente de que, si no hubiese sido por el error que originó la protesta, el nuevo resultado seguramente podría haberse materializado.
5. La decisión del organismo competente también se considera como una decisión de la regla en el terreno de juego y no está sujeta a una posterior revisión o apelación. De forma excepcional, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas como está reglamentado en las regulaciones aplicables.
6. Las reglas especiales para la competición o competiciones FIBA que no las proporcionan de otra manera en sus regulaciones
   a. En el caso de que la competición tenga formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver el Libro 2 de las Regulaciones Internas de FIBA).
   b. En el caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con los asuntos de elegibilidad será el Comité Disciplinario de FIBA. Para cualquier otro asunto que pueda provocar una protesta el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas expertas en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver el Libro 2 de las Regulaciones Internas de FIBA).

LISTA DE COMPROBACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN

TIMELINE

PARTICIPANTES EN EL PARTIDO INVOLUCRADOS											
	EQUIPO RECLAMANTE		EQUIPO OPONENTE		ÁRBITROS		DELEGADO TÉCNICO O COMISARIO		OFICIALES DE MESA		ORGANISMO COMPETENTE
→	FINAL DEL PARTIDO										
	El capitán firma en el acta como máximo 15 minutos después del final del partido				Inmediatamente después del final del partido, el Crew Chief verifica que el Anotador haya registrado la hora en la columna "Partido finalizado". Los árbitros van a su vestuario.		El Delegado Técnico (TD) o el Comisario (COM) verifica que el anotador ha introducido la hora en la columna "Hora de final del partido". El TD o COM permanecen en la mesa.		El anotador introduce la hora en la columna "Hora de final del partido". Los Oficiales de Mesa permanecen en la mesa hasta que el Crew Chief les permita abandonarla.		
→	15 MINUTOS DESPUÉS DEL FINAL DEL PARTIDO										
	Como máximo 1 hora después del final del partido, el equipo envía por escrito las razones de la protesta al TD o COM.		El equipo oponente recibe la copia del acta.		El Crew Chief comprueba y firma el acta.		Después de la firma del Crew Chief, el TD o el COM distribuye las copias del acta a cada equipo.		El anotador lleva el acta al vestuario de los árbitros para la comprobación y firma. Los Oficiales de Mesa permanecen en el recinto deportivo hasta que el Crew Chief o TD/COM les den permiso para abandonarlo.		
→	1 HORA DESPUÉS DEL FINAL DEL PARTIDO										
	Si el informe escrito no se envía dentro de la hora después del final del partido, la protesta se considerará rechazada.		El TD o COM informa al equipo de que el equipo oponente envía el informe escrito o si la protesta es rechazada.		Después de recibir los motivos de la protesta, el Crew Chief enviará un informe al organismo competente.		Después de recibir los motivos de la protesta, el TD o COM enviará un informe al organismo competente O anotará en el acta y en su informe que la protesta se consideró rechazada.		Se terminan las obligaciones de los Oficiales de Mesa en el partido.		Puede reclamarse información adicional a todos los participantes en el partido: equipos, árbitros, TD o COM, Oficiales de Mesa.
→	24 HORAS DESPUÉS DEL FINAL DEL PARTIDO										
	Se informa a los equipos de la decisión del organismo competente.		Se informa a los equipos de la decisión del organismo competente.								Se toma la decisión como máximo a las 24 horas del final del partido.

EL ANOTADOR

4. EL ANOTADOR

4.1 Obligaciones del anotador

El anotador deberá llevar un registro de:

- Los **equipos**, introduciendo los nombres y números de los jugadores que comenzarán el partido y de todos los sustitutos que participen en el juego. Cuando haya una infracción de las reglas con respecto a los cinco jugadores que iniciarán el partido, sustituciones o números de jugadores, avisará al árbitro más cercano, tan pronto como sea posible.
- **Resumen de los puntos anotados**, introduciendo los tiros de campo y los tiros libres conseguidos.
- **Faltas cometidas**. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando se sancionen cinco faltas a cualquier jugador. Registrará las faltas técnicas señaladas a cada entrenador (2 "C" o 2 "B" + 1 "C") y deberá notificar inmediatamente al árbitro cuando un entrenador deba ser descalificado.
- Del mismo modo, debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador haya cometido 2 faltas antideportivas o técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva (cualquier combinación) y deba ser descalificado.
- **Tiempos muertos**. Debe notificar a los árbitros la oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo lo haya solicitado y notificar al entrenador a través de un árbitro en el caso de no disponer de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
- **La siguiente posesión alterna**, mediante la flecha de posesión alterna. El anotador invertirá la dirección de la flecha inmediatamente después del final de la primera mitad, ya que los equipos cambiarán de canasta en la segunda parte.

El anotador también deberá:

- **Indicar el número de faltas cometidas por cada jugador** levantando la tablilla de manera visible para ambos entrenadores, con el número de faltas cometidas por ese jugador.
- **Colocar el marcador de faltas de equipo en la mesa del anotador**, en el extremo más cercano al banquillo del equipo en situación de penalización por faltas de equipo, cuando el balón está vivo después de la cuarta falta de equipo durante un cuarto.
- **Solicitar sustituciones.**
- **Hacer sonar su señal únicamente** cuando el balón queda muerto y el reloj del partido esté parado, antes de que el balón se ponga nuevamente vivo. El sonido de la señal no detiene el reloj del partido o el juego, ni hace que el balón quede muerto.

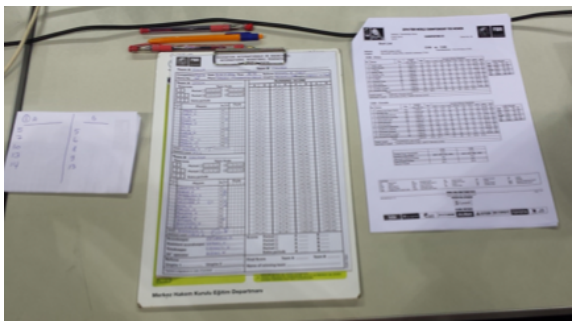
4.2 Equipamiento y materiales necesarios del anotador

Para el partido, el anotador debe disponer del siguiente equipamiento.

Por parte del equipo local u organización:

- Marcadores de faltas de los jugadores
- Flecha de posesión alterna
- Marcadores de faltas de equipo

Además, debe tener:



- Bolígrafos oscuros (azul o negro) y bolígrafos rojos.
- Juegos de las actas (independientemente de las obligaciones del equipo local o el LOC (Comité Organizador Local)
- Papel para tomar nota de los incidentes (puede ser útil si hay que redactar un informe para el organismo organizador de la competición), los cambios de la flecha de posesión alterna y los jugadores en la cancha.
- Regla.
- Clips para adjuntar el acta a un portapapeles, si es necesario.
- Un silbato (para casos especiales).

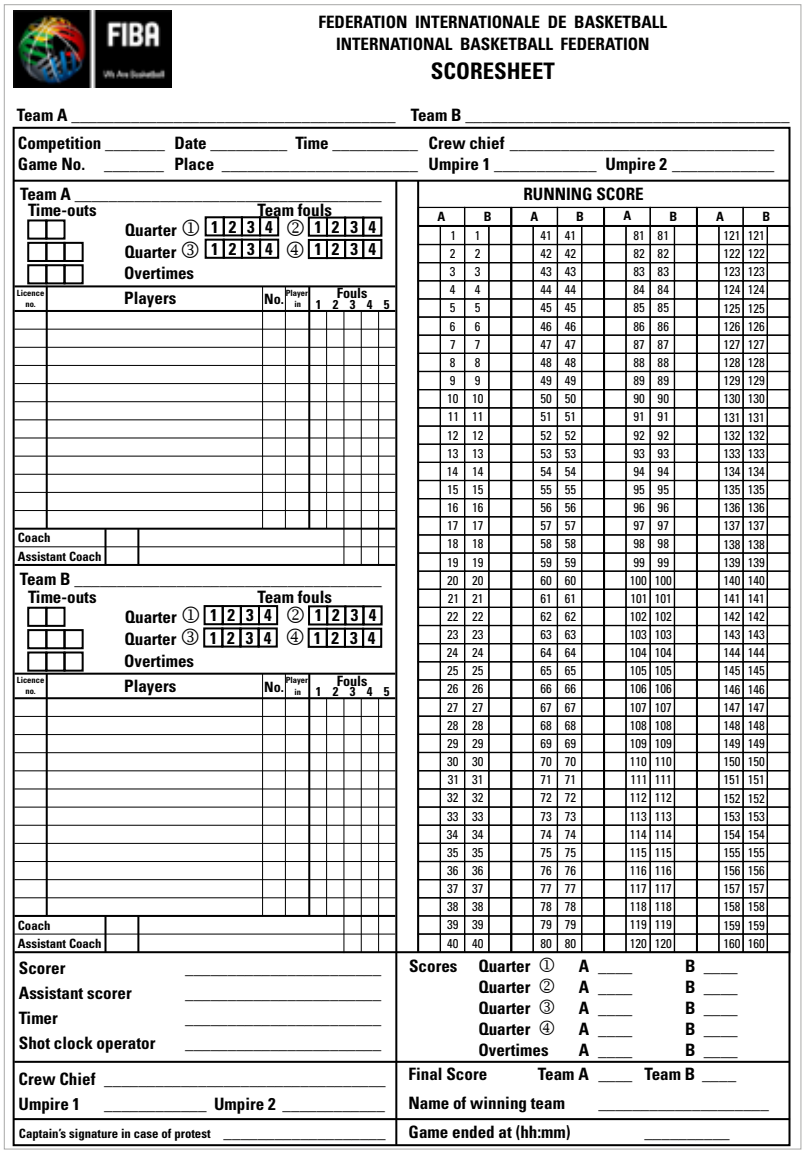
También es obligatorio que el anotador lleve consigo el reglamento, las interpretaciones y el manual de oficiales de mesa en papel o formato digital.

4.3 El acta oficial

El acta es el registro oficial del partido. La información contenida deberá reflejar las actividades del partido. El acta mantiene un registro de los equipos, el resumen de los puntos anotados, las faltas señaladas contra cada jugador y entrenador y los tiempos muertos concedidos.

Después del partido, los equipos reciben una copia del original, para que tengan un documento oficial que contenga las acciones importantes del partido.

El anotador es el oficial de mesa principal responsable de anotar las acciones del partido en el acta, según las reglas. El anotador debe escribir de forma clara y nítida para garantizar una alta legibilidad de este documento oficial.



FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Time _____ Crew chief _____
Game No. _____ Place _____ Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Team A _____
Time-outs
Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Overtimes
Team fouls

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

Team B _____
Time-outs
Quarter ① 1 2 3 4 ② 1 2 3 4
Quarter ③ 1 2 3 4 ④ 1 2 3 4
Overtimes
Team fouls

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant Coach								

RUNNING SCORE

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

Scorer _____
Assistant scorer _____
Timer _____
Shot clock operator _____

Scores Quarter ① A ____ B ____
Quarter ② A ____ B ____
Quarter ③ A ____ B ____
Quarter ④ A ____ B ____
Overtimes A ____ B ____

Crew Chief _____
Umpire 1 _____ Umpire 2 _____

Final Score Team A ____ Team B ____
Name of winning team _____

Captain's signature in case of protest _____

Game ended at (hh:mm) _____

4.4 Anotaciones – antes del partido

4.4.1 Encabezado del acta

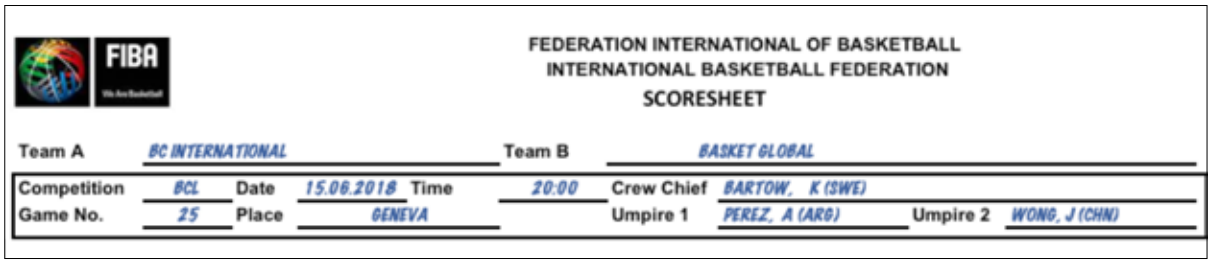
Con el bolígrafo de color oscuro (negro/azul), el anotador deberá escribir en MAYÚSCULAS:

- Los nombres de los equipos. Primero el equipo "A" (el equipo de casa o en el caso de torneos o partidos en un campo neutral, el primer equipo nombrado en el programa) y segundo el equipo "B". Si el nombre de los equipos contiene patrocinadores o sobrenombres, estos deben incluirse.
- El nombre de la competición.
- El número de partido.
- La fecha en el formato correcto (2 dígitos para el día, 2 dígitos para el mes y 4 dígitos para el año, por ejemplo, 02.05.2014)
- La hora oficial a la que comienza el partido. Formato: Reloj digital de 24 horas, siempre con la hora local.
- El lugar del partido.
- • Los nombres del Crew Chief y de los árbitros auxiliares. Formato: apellido completo, seguido de la inicial del primer nombre. Para las competiciones internacionales, se añadirá el código de tres letras (Comité Olímpico Internacional (COI), https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_IOC_country_codes) del país del árbitro, entre paréntesis, por ejemplo, BARTOW, K. (SWE).

4.4.2 Anotaciones de equipos: jugadores y entrenadores

El anotador deberá escribir los nombres de los miembros de cada equipo, utilizando la lista de miembros del equipo proporcionada por el entrenador o su representante, al menos 40 minutos antes de que comience el partido.

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



FEDERATION INTERNATIONAL OF BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

Team A	BC INTERNATIONAL			Team B	BASKET GLOBAL		
Competition	BCL	Date	15.06.2018	Time	20:00	Crew Chief	BARTOW, K (SWE)
Game No.	25	Place	GENEVA			Umpire 1	PEREZ, A (ARG)
Umpire 2	WONG, J (CHN)						

En la primera columna, el anotador deberá escribir el número (últimos tres dígitos) de la licencia de cada jugador. Para los torneos, el número de licencia del jugador se indicará únicamente para el primer partido jugado por su equipo.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J	4						
002	TOTOVA,	M	5						
003	MAYER,	F	8						
004	JONS,	N	10						
005	FRANK,	L	12						
010	SANCHEZ,	M	15						
011	MANOS,	K	20						
012	SOCRATES,	P	33						
013	KING,	P	35						
014	ALONSO,	J	41						
025	LOORK,	M	60						
Coach	788 MENDOZA, A								
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.								

En la segunda columna, el anotador deberá escribir el nombre y las iniciales de cada jugador, todo en letras MAYÚSCULAS. El número de la camiseta de cada jugador se escribirá en la tercera columna. El capitán del equipo se indicará escribiendo (CAP) inmediatamente después de su nombre.

En la parte inferior de la sección de cada equipo, el anotador deberá escribir (en letras MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y su ayudante, y sus números de licencia. Para los torneos, el número de licencia de los entrenadores se indicará únicamente

para el primer partido jugado por su equipo.

Para facilitar el registro de las faltas, los nombres de los jugadores se escribirán según su número de camiseta (00, 0,1,2 ... 99) en orden ascendente.

Si un equipo presenta menos de doce jugadores, al comenzar el partido, el anotador tachará con una línea la(s) última(s) fila(s) en blanco. Si hay más de una línea de jugador en blanco, la línea horizontal puede llegar a la primera casilla de faltas de los jugadores y continuar en diagonal hasta la última casilla (véase el ejemplo anterior). Esas líneas no deben realizarse hasta después de la firma del entrenador.

4.4.3 Quinteto inicial y firmas de los entrenadores

Al menos diez minutos antes del comienzo del partido, ambos entrenadores confirmarán los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador y su ayudante.

Coach	788 MENDOZA, A			
Assistant coach	555 PIMENTEL, J. A.			

A continuación, el entrenador indicará los cinco jugadores que comenzarán el partido marcándose una pequeña “x” junto al número del jugador en la columna “Jugador” y finalmente firmará el acta. El entrenador del equipo “A” será el primero en proporcionar la información anterior.

Al inicio del partido, el anotador debe hacer un círculo alrededor de la “x” de los 5 jugadores de cada equipo que salen a jugar (con el bolígrafo rojo). Si hay discrepancias, el anotador debe notificar inmediatamente al árbitro. Durante el partido, el anotador dibujará una pequeña “x” (sin círculo) en la columna “Entradas” cuando un sustituto entra en el partido por primera vez como jugador.

Los jugadores que hayan sido designados por el entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión. En este caso, el equipo contrario, también tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desean.

Si alguien (entrenadores, oficiales de mesa, árbitros, etc.) detecta un error antes del partido, por ejemplo, que el número de un jugador inscrito en el acta no es el mismo que aparece en su camiseta o falta el nombre de un jugador en el acta, el error debe corregirse inmediatamente. En particular, se corregirá el número incorrecto de la camiseta o se añadirá el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción. Si este tipo de error se descubre cuando el partido ya ha comenzado, los oficiales de mesa deben notificar a los árbitros, y el árbitro detendrá el juego en un momento conveniente para no perjudicar a ninguno de los equipos. El número incorrecto en la camiseta se corregirá sin ninguna sanción. Sin embargo, el nombre de cualquier jugador omitido en el acta no se puede agregar a esta una vez que el partido ha comenzado.

En caso de que un equipo no tenga entrenador, el capitán del equipo se hace responsable y firmará el acta en la casilla reservada para el entrenador. En este caso, el anotador también escribirá el nombre del capitán en la casilla del entrenador y, a continuación, escribirá la palabra “CAP” (como se muestra).

Coach	566 SOCRATES, P (CAP)			
Assistant coach				

4.4.4 Procedimiento en caso de partido perdido por incomparecencia

Partido perdido por incomparecencia

Recuerde, un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no está presente o es incapaz de alinear a 5 jugadores listos para jugar 15 minutos después de la hora programada para comenzar.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido las instrucciones pertinentes del árbitro.

Si un equipo no está presente en el recinto deportivo, el anotador debe completar el acta de la forma habitual y en las casillas de los jugadores del equipo escribe "AUSENTE" en diagonal, sobre las casillas de los nombres de los jugadores. Si ambos equipos no están presentes, este procedimiento se repetiría en las casillas de cada equipo. En cualquier caso, las explicaciones pertinentes deben escribirse en el dorso del acta.

Procedimiento:

- El anotador debe anotar al menos a 5 jugadores del equipo que estén presentes para el partido.
- El entrenador que esté presente debe elegir a los 5 jugadores iniciales y firmar el acta.
- Después de esperar el tiempo indicado (15 minutos después de la hora programada para comenzar el partido), y tras recibir las instrucciones del árbitro, el anotador debe anular las casillas donde se registran los jugadores escribiendo: "AUSENTE", como se ha descrito anteriormente, para el equipo que no esté presente.
- Los árbitros y los oficiales de mesa también deben firmar el acta.
- El árbitro debe redactar un breve informe en la parte posterior del acta y anotar 20-0 en la puntuación final del partido, para el equipo presente.

TEAM A

Licence no.	Players			No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
001	FERNANDEZ,	J		4	X					
002	TOTOVA,	M	(CAP)	5						
003	MAYER,	F		8						
004	JONS,	N		10	X					
005	FRANK,	L		12						
010	SANCHEZ,	M		15						
011	MANOS,	K		20	X					
012	SOCRATES,	P		33						
013	KING,	P		35	X					
014	ALONSO,	J		41	X					
025	LOORK,	M		60						
Coach	788 MENDOZA , A									
Assistant coach	555 PIMENTEL , J. A.									

TEAM B

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5
Coach								
Assistant coach								

ABSENT

Final Score	Team A	20	Team B	0
Name of winning team	BC INTERNATIONAL			

4.5 Tanteo arrastrado –Durante el partido

4.5.1 Puntuaciones

El anotador deberá mantener un resumen cronológico de los puntos anotados, registrando los tiros de campo y los tiros libres conseguidos por cada equipo.

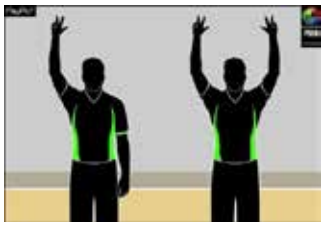
Hay cuatro columnas en el acta para escribir el tanteo arrastrado. Las dos de la izquierda son para el equipo "A" y las dos de la derecha para el equipo "B". Las dos columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) para cada equipo.

El anotador debe utilizar el bolígrafo ROJO durante el primer y el tercer cuarto y el bolígrafo OSCURO (azul o negro) para los cuartos segundo y cuarto y todas las prórrogas (ya que las prórrogas se consideran una extensión del cuarto cuarto).

Cuando se anotan los puntos de los tiros de campo o tiros libres, el anotador los anotará como se muestra a continuación.

<table>
<tr><td> </td><td>Un punto: un círculo lleno (●) y a su lado se escribe el número del jugador que anotó el tiro libre.

En estos ejemplos, A8 y B14 anotaron cada uno tiros libres.</td><td><table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>6</td><td>~~50~~</td><td>~~50~~</td><td>4</td></tr><tr><td>8</td><td>~~51~~</td><td>~~51~~</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td></td><td>53</td><td>53</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td> </td><td>Dos puntos: una línea diagonal (/) para las personas diestras y (\ ) para las zurdas, y al lado se escribe el número del jugador que marcó el tiro de campo.

En este ejemplo, A10 anotó un tiro de campo de dos puntos.</td><td><table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>~~51~~</td><td>~~51~~</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>~~53~~</td><td>53</td><td></td></tr></table>
<table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>~~51~~</td><td>~~51~~</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>52</td><td>52</td><td></td></tr><tr><td>10</td><td>~~53~~</td><td>53</td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td>  </td><td>Tres puntos: una línea diagonal (/ o \ ) y dibujando un círculo (○) alrededor del número del jugador.

En este ejemplo, A8 anotó un tiro de campo de tres puntos.</td><td><table><tr><th colspan="2">A</th><th colspan="2">B</th></tr><tr><td>8</td><td>~~55~~</td><td>~~55~~</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td>56</td><td>56</td><td></td></tr><tr><td></td><td>57</td><td>57</td><td></td></tr><tr><td>8</td><td>~~58~~</td><td>58</td><td></td></tr></table></td></tr>
</table>

- Un tiro de campo anotado accidentalmente por un jugador en su propia canasta, se escribirá como anotado por el capitán del equipo contrario en la cancha de juego.
- Los puntos anotados cuando el balón no entra en la canasta (Art. 31 Interposiciones e Interferencias) se anotarán como anotados por el jugador que intentó el tiro de campo.
- Al comienzo de cada cuarto, el anotador continuará manteniendo un resumen cronológico de los puntos anotados desde el momento de la interrupción (cambiando el color de su bolígrafo). Todas las prórrogas se escribirán en color OSCURO, azul o negro.

Cierres: final del período

Al final de cada cuarto, el anotador trazará un círculo grueso (O) con el bolígrafo utilizado en el cuarto alrededor del último número de puntos anotados por cada equipo, seguido de una línea gruesa horizontal debajo de esos puntos y bajo el número de cada jugador que anotó los últimos puntos.

Además, el anotador deberá escribir la puntuación de ese cuarto en la sección apropiada de la parte inferior del acta (usando el color del cuarto).

Scores					
	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	____	B	____
	Quarter ③	A	____	B	____
	Quarter ④	A	____	B	____
	Overtimes	A	____	B	____

El anotador comprobará su tanteo arrastrado, el número de faltas y de tiempos muertos, con el marcador visual. Si hay una discrepancia, y su puntuación es correcta, tomará inmediatamente las medidas para corregir el marcador. En caso de duda o si uno de los equipos plantea una objeción a la corrección, el anotador deberá informar al árbitro lo antes posible, pero debe esperar a que el balón quede muerto cuando el reloj del partido se detiene antes de hacer sonar la señal.

A		B	
6	~~16~~	~~16~~	4
8	~~17~~	~~17~~	14
	18	18	
10	~~19~~	~~19~~	14
	20	20	4
8	~~21~~	21	
	22	~~22~~	14
	23	~~23~~	10
8	~~24~~	24	
	25	25	
6	~~26~~	~~26~~	6

Prórroga

En el caso de prórrogas, el anotador trazará con el bolígrafo de color OSCURO un círculo grueso (O) alrededor del último número de puntos anotados por cada equipo, seguido de una línea gruesa horizontal debajo de esos puntos y bajo el número de cada jugador que anotó los últimos puntos.

Además, el anotador deberá escribir la puntuación de ese cuarto en la sección apropiada de la parte inferior del acta

Scores					
	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	20	B	31
	Quarter ③	A	19	B	19
	Quarter ④	A	31	B	24
	Overtimes	A		B	

A		B	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	

Final del partido o de la prórroga

Si al final de la prórroga la puntuación aún está empatada, el anotador dibujará un círculo alrededor de la puntuación final de esa prórroga y dibujará una sola línea horizontal gruesa debajo de esos puntos y bajo el número de cada jugador que anotó esos últimos puntos.

La puntuación parcial no debe registrarse en la parte inferior del acta. Este procedimiento se repetirá para cada prórroga jugada hasta que haya un ganador.

Una vez finalizado el partido, el anotador rodeará con un círculo las puntuaciones finales de la última prórroga y trazará dos líneas horizontales gruesas debajo del número final de puntos anotados por cada equipo y los números de los jugadores que anotaron esos últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna, para eliminar los números restantes (tanteo arrastrado) para cada equipo. Esto se realiza con el bolígrafo de color OSCURO. El anotador escribirá a continuación los puntos TOTALES de las prórrogas en la sección inferior del acta.

Al finalizar el partido, el anotador deberá escribir la puntuación final y el nombre del equipo ganador.

Scores					
	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	20	B	31
	Quarter ③	A	19	B	19
	Quarter ④	A	31	B	24
	Overtimes	A	8	B	6

A		B	
	93	93	4
8	94	94	4
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.5.2 Posibles errores y soluciones

Los errores se pueden corregir en cualquier momento antes de que el Crew Chief firme el acta al final del partido, incluso si esta corrección influye en el resultado del partido. El árbitro principal debe firmar al lado de la corrección y notificar el error a los organizadores del partido, registrándolo en el reverso del acta.

Las correcciones en el acta deben realizarse con claridad para garantizar su legibilidad y usar el sentido común conforme a la verdadera secuencia de los eventos.

Si el anotador detecta un error:

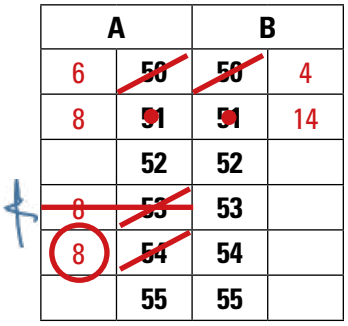
- Durante el partido, el anotador debe esperar a que el balón quede muerto cuando se detenga el reloj del partido, antes de hacer sonar la señal y notificar el error a los árbitros. Es importante tener en cuenta que el Crew Chief debe ser informado antes de que se produzca cualquier corrección. Cuando se haya realizado la corrección, el Crew Chief la marcará con una pequeña firma con el bolígrafo de color OSCURO, como se muestra en los siguientes ejemplos

El anotador podría cometer los siguientes errores:

Caso 1: Menos puntos anotados

Un tiro de tres puntos (anotado por A8) se anotó como de dos puntos.

El anotador trazará una línea horizontal para cancelar el error y, a continuación, anotará la puntuación correcta de la manera habitual.



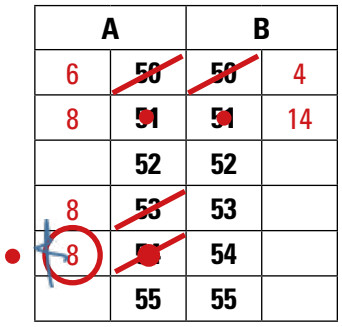
A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
~~8~~	~~53~~	53	
8	~~54~~	54	
	55	55	

Caso 2: Más puntos anotados

Un tiro de dos puntos (anotado por A8) se anotó como de tres puntos.

El anotador escribirá inmediatamente la puntuación correcta, pero no trazará una línea horizontal para cancelar la anotación incorrecta. Además de la puntuación incorrecta, debe dibujar un pequeño punto (•) para recordarlo.

Si a continuación el equipo anota un tiro libre, esto puede indicarse claramente, como se muestra en el diagrama.



A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
8	~~53~~	53	
• 8	~~54~~	54	
	55	55	

Caso 3: Puntos anotados para el equipo incorrecto.

Para el tercer caso, debemos seguir el mismo procedimiento utilizado para los puntos concedidos/anotados incorrectamente.

El anotador escribirá inmediatamente la puntuación correcta, pero no dibujará una línea horizontal para cancelar la puntuación incorrecta. Al lado de la puntuación incorrecta, escribirá un pequeño punto (•) para recordarlo.

El anotador deberá continuar anotando los puntos anotados y usando los espacios en blanco, si después de la corrección A8 anota un tiro de campo seguido por un tiro libre.

Solamente cuando se sobrepasa la puntuación incorrecta (2 y 2 o 2 y 3 puntos), el anotador deberá trazar una línea horizontal sobre los espacios incorrectos.

En el ejemplo, después de la corrección, A9 anota una canasta de 2 puntos.

A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
	53	53	
• 8	~~54~~	~~54~~	8
	55	55	

A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
8	~~53~~	53	
• 8	~~54~~	~~54~~	8
	55	55	

A		B	
6	~~50~~	~~50~~	4
8	~~51~~	~~51~~	14
	52	52	
8	~~53~~	53	
• ~~8~~	~~54~~	~~54~~	8
9	~~55~~	55	

Caso 4: Puntuación en período erróneo

Esto se corregirá sencillamente, como se muestra en el diagrama.

Scores					
	Quarter	1	A 25	B 20	
	Quarter	2	A ~~22~~ 20	B 20	
	Quarter	3	A	B	
	Quarter	4	A	B	
	Overtimes		A	B	

Si el anotador detecta un error:

- **Al final del tiempo de juego** y antes de que el árbitro firme el acta, el error debe corregirse, incluso si esta corrección influye en el resultado del partido. El Crew Chief debe firmar al lado de la corrección y notificar el error a los organizadores del partido, en el reverso del acta.
- **Después de que el árbitro haya firmado el acta**, no se puede corregir ningún error. El Crew Chief o el comisario, si está presente, deben enviar un informe detallado al comité organizador de la competición.

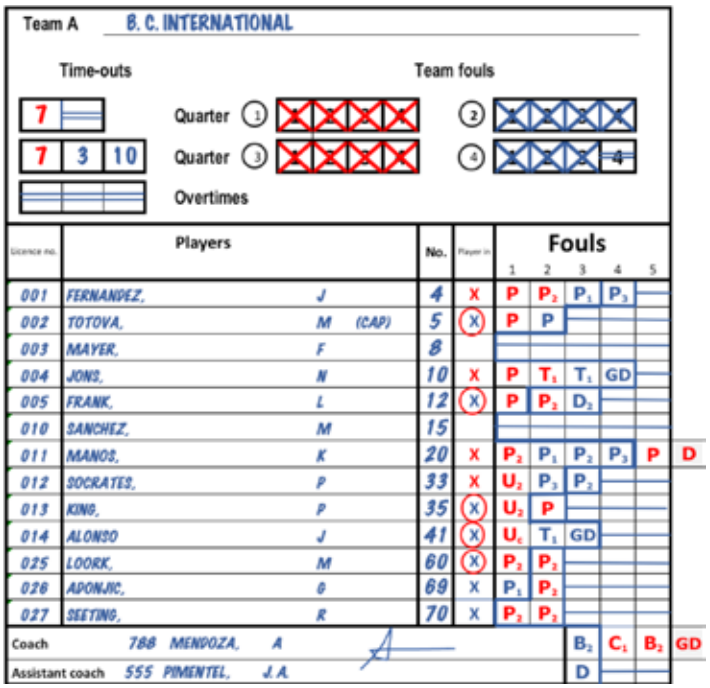
4.5.3 Faltas de los jugadores y del equipo

Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y deben anotarse al jugador.

Las faltas cometidas por el ayudante de entrenador, los sustitutos, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante pueden ser técnicas o descalificantes y deben anotadas al entrenador. El anotador registrará las faltas usando el color del bolígrafo del cuarto.

Cada vez que se anota una nueva falta, el anotador debe decir en voz alta la falta personal realizada por el jugador y las faltas de equipo (equipo que comete la falta, y las faltas de los equipos A-B), de modo que los oficiales de mesa conozcan las anotaciones del acta (p.ej., 14B cuarta personal; 3ª falta de equipo; 2 - 3 faltas de equipo) y con la ayuda de los compañeros (ayudante del anotador y/o cronometrador) puede comprobar las faltas registradas en el marcador visible.

Todas las faltas se registrarán en las casillas de los jugadores y entrenadores, de la siguiente manera:



Clasificación de las faltas

P	FALTA PERSONAL
T	FALTA TÉCNICA
U	FALTA ANTIDEPORTIVA
D	FALTA DESCALIFICANTE PARA JUGADOR, ENTRENADOR, AYUDANTE DE ENTRENADOR, SUSTITUTO, JUGADOR EXCLUIDO Y MIEMBROS ACOMPAÑANTES DE LA DELEGACIÓN
F	FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTOS ART. 39
C	FALTA TÉCNICA PARA EL ENTRENADOR POR SU
B	COMPORTAMIENTO PERSONAL
GD	FALTA TÉCNICA PARA EL ENTRENADOR POR EL COMPORTAMIENTO DEL AYUDANTE DE ENTRENADOR Y MIEMBROS ACOMPAÑANTES DE LA DELEGACIÓN
	DESCALIFICACIÓN DE JUGADOR, ENTRENADOR, AYUDANTE DE ENTRENADOR Y MIEMBROS DE LA DELEGACIÓN ACOMPAÑANTE POR LA COMBINACIÓN DE TF Y UF.

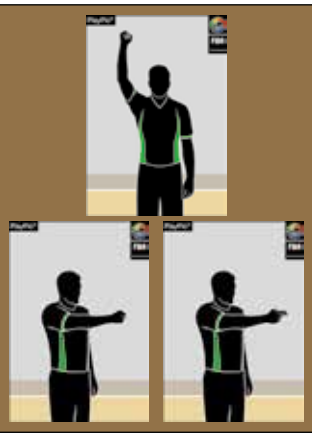
Registro y descripción de las faltas.

Faltas de jugador

FALTA PERSONAL, SIN TIROS LIBRES

P				

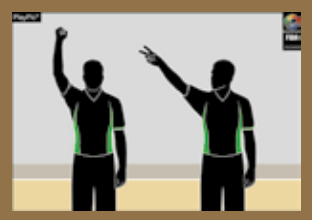
Una falta personal se indicará escribiendo una “P”.



FALTA PERSONAL CON 1, 2 o 3 TIROS LIBRES

P_1	P_2	P_3		

Cualquier falta que implique tiros libres se indicará añadiendo el número correspondiente de tiros libres (1, 2 o 3) al lado de la “P”.



FALTAS CON PENALIZACIONES CANCELADAS SEGÚN EL ART. 42

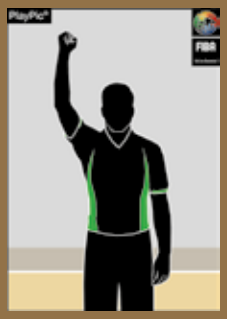
Jugador Equipo A

P	P_2	D_C		

Jugador Equipo B

P	U_C			

Todas las faltas contra ambos equipos que impliquen penalizaciones de la misma gravedad y que se cancelen según el art. 42 (Situaciones especiales) se indicarán añadiendo una "c" pequeña junto a la letra "P", "T", "C", "B", "U" o "D".



FALTA DOBLE

Jugador Equipo A

P				

Jugador Equipo B

U_2	P			

Una falta doble es una situación en la que dos jugadores contrarios cometen faltas personales, antideportivas, o descalificantes, el uno contra el otro, aproximadamente al mismo tiempo y ambas faltas tienen la misma penalización.

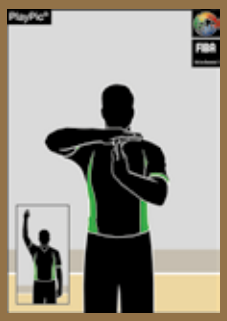
FALTAS TÉCNICAS Y COMBINACIÓN

T_1	T_1	GD			
T_1	U_2	GD			
T_1	P	P	P_2	T_1	GD

Una falta técnica contra un jugador se indicará escribiendo una "T" seguida del número correspondiente del tiro libre (1) al lado de la "T".

Una segunda falta técnica será también indicada escribiendo una "T" seguida de "GD" para la descalificación del partido en el espacio siguiente.

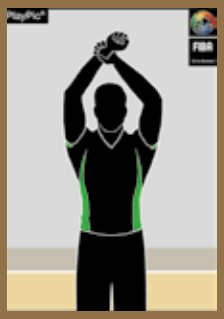
Una falta técnica contra un jugador que tenga una falta antideportiva anterior o una falta antideportiva contra un jugador con una falta técnica anterior también se indicará escribiendo "T" o "U" seguida de "GD" en el siguiente espacio.



FALTA ANTIDEPORTIVA Y COMBINACIÓN

U_2	U_2	GD			
T_1	U_2	GD			
U_2	P	P	P_2	U_2	GD

Una falta antideportiva contra un jugador se indicará escribiendo una “U”. Si implica el lanzamiento de tiros libres, se indicará añadiendo el número correspondiente de tiros libres (1, 2 o 3) al lado de la “U”.
También se indicará una segunda falta antideportiva escribiendo una “U” seguida de “GD” en el espacio siguiente.
Una falta antideportiva contra un jugador que tenga una falta técnica anterior o una falta técnica contra un jugador con una falta antideportiva anterior también se indicará escribiendo “U” o “T” seguida de “GD” en el siguiente espacio.



FALTAS DESCALIFICANTES

Jugador

D_2				

Una falta descalificante se indicará escribiendo una “D”. Si implica el lanzamiento de tiros libres, esto se indicará añadiendo el número correspondiente de tiros libres (1, 2 o 3) al lado de la “D”.

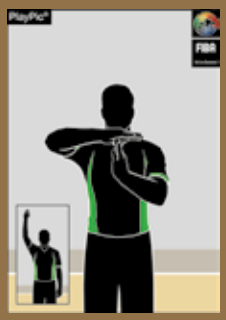
Faltas de sustituto o de jugador excluido

FALTA TÉCNICA DE UN SUSTITUTO O DE UN JUGADOR EXCLUIDO

Entrenador	B_1			
Entrenador	C_1	B_1	B_1	GD
Entrenador	B_1	B_1	B_1	GD

Una falta técnica contra un sustituto o un jugador excluido por su comportamiento antideportivo se indicará escribiendo una “B” en la casilla del entrenador y añadiendo el tiro libre (1) al lado de la “B”.

Después de haber anotado una combinación de (3) faltas técnicas al entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante, una “GD” debe anotarse en la casilla del entrenador.

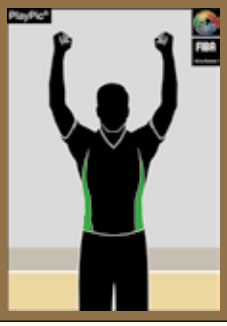


FALTA DESCALIFICANTE DE UN SUSTITUTO

Sustituto

D				
Entrenador	B_2			

Se anotará una falta descalificante escribiendo una "D" en la casilla del jugador. Además, se anotará una falta técnica al banquillo en la casilla del entrenador. Esta falta no contará como falta de equipo.



FALTA DESCALIFICANTE DE UN JUGADOR EXCLUIDO

Jugador excluido

P	P	P_2	P_2	P	D
Entrenador	B_2				

Se anotará una falta descalificante escribiendo una "D" en la casilla del jugador. Además, se anotará una falta técnica al banquillo en la casilla del entrenador. Esta falta no contará como falta de equipo.

FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTO (ART. 39) DE UN SUSTITUTO O UN JUGADOR EXCLUIDO

Sustituto

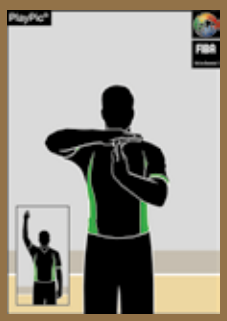
P	P	F	F	F
Entrenador	B_2			

Jugador excluido

P	P	P_2	P_2	P	F
Entrenador	B_2				

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, entonces se anotará una "F" en todos los espacios restantes de faltas. Si el jugador ya tiene 5 faltas, entonces se anotará una "F" inmediatamente después de la casilla de la quinta falta personal (como se indica arriba).

Además, sin considerar el número de miembros de equipo que abandonan el área de banquillo de equipo, se anotará sólo una falta técnica tipo B al entrenador. Las faltas técnicas o descalificantes según el Art. 39 no contarán como faltas de equipo.



FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTO (ART. 39) DE UN SUSTITUTO O UN JUGADOR EXCLUIDO ACTIVAMENTE INVOLUCRADOS EN EL ENFRENTAMIENTO

Sustituto

P	D_2	F	F	F
Entrenador	B_2			

Jugador excluido

P	P	P_2	P_2	P	D_2 F
Entrenador	B_2				

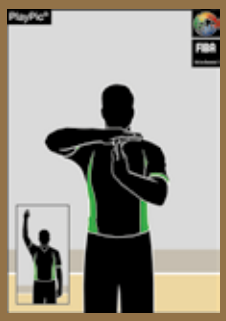
Se indicará una falta descalificante anotando una "D" contra el sustituto añadiendo los 2 tiros libres al lado de la "D".
Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, entonces se anotará una "F" en todos los espacios restantes de faltas.

Si un jugador excluido está activamente involucrado en un enfrentamiento, entonces se indicará una falta descalificante anotando una "D" añadiendo los 2 tiros libres al lado de la "D". También se anotará una F inmediatamente debajo y próxima a la casilla de la quinta falta personal (como se indica arriba).

Además, se anotará una falta técnica tipo "B" al entrenador.

Faltas de entrenador, ayudante de entrenador y miembros acompañantes de la delegación
(Ninguna falta señalada al entrenador cuenta como falta de equipo)

FALTAS TÉCNICAS



Entrenador	C_1		
Entrenador	C_1	C_1	GD

Una falta técnica contra el entrenador por su comportamiento antideportivo personal se indicará escribiendo una "C". También se indicará una segunda falta técnica similar escribiendo una "C" seguida de "GD" en el espacio siguiente.

Las faltas técnicas durante un intervalo de juego se consideran cometidas en el siguiente cuarto, utilizando el bolígrafo con el color del cuarto que sigue, por lo que debe registrarse como:

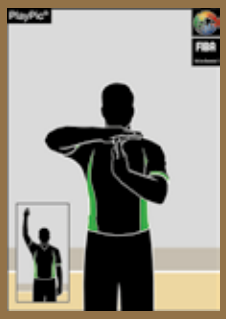
- B si la falta fue cometida por un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante.
- C si la falta fue cometida por el entrenador.

FALTA TÉCNICA POR UN ENTRENADOR AYUDANTE, SUSTITUTO, JUGADOR EXCLUIDO O MIEMBRO ACOMPAÑANTE DE LA DELEGACIÓN

Entrenador	B_1			
Entrenador	C_1	B_1	B_1	GD
Entrenador	B_1	B_1	B_1	GD

Una falta técnica contra un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro acompañante de la delegación por su comportamiento antideportivo se indicará escribiendo una "B" en la casilla del entrenador e indicando 1 tiro libre al lado de la "B".

Después de anotar una combinación de (3) faltas técnicas al ayudante del entrenador o a los seguidores del equipo, se registrará "GD" contra el entrenador.



FALTA DESCALIFICANTE

Entrenador	D_2		

Una falta descalificante contra el entrenador por su comportamiento antideportivo personal se indicará escribiendo una "D" y añadiendo los 2 tiros libres al lado.

FALTA DESCALIFICANTE POR UN AYUDANTE DEL ENTRENADOR O UN MIEMBRO ACOMPAÑANTE DE LA DELEGACIÓN

Entrenador	B_2		
Entrenador ayudante	D		

Una falta descalificante contra el ayudante del entrenador por su comportamiento antideportivo personal se indicará escribiendo una "D". Además, debe introducirse en la casilla del entrenador una falta técnica de banquillo registrada como "B", añadiendo los 2 tiros libres al lado.

Entrenador	B_2		

Una falta descalificante contra un miembro acompañante de la delegación, por su comportamiento antideportivo personal se indicará escribiendo una "B" y añadiendo los 2 tiros libres al lado de la "B, en la casilla del entrenador.

FALTA DESCALIFICANTE ART. 39 ENFRENTAMIENTOS

Si solo se descalifica al entrenador

Entrenador	D_2	F	F

Si solo se descalifica al ayudante del entrenador

Entrenador	B_2		
Entrenador ayudante	D	F	F

Si se descalifican al entrenador y a su ayudante

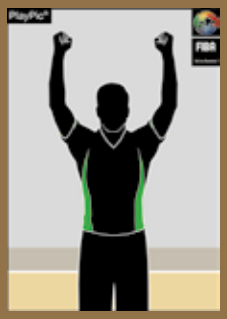
Entrenador	D_2	F	F
Entrenador ayudante	D_2	F	F

Si un miembro acompañante de la delegación es descalificado

Entrenador	B_2	B	

Las faltas descalificantes contra entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros acompañantes de la delegación por abandonar la zona de banquillo del equipo (Art. 39) se registrarán como se muestra arriba. En todos los espacios de faltas restantes de la persona descalificada se escribirá una "F".

FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTO (ART. 39) DE ENTRENADOR AYUDANTE O MIEMBROS ACOMPAÑANTES DE LA DELEGACIÓN ACTIVAMENTE INVOLUCRADOS EN EL ENFRENTAMIENTO



Si solo se descalifica al entrenador

Entrenador	D_2	D_2	F

Si solo se descalifica al ayudante del entrenador

Entrenador	B_2		
Entrenador ayudante	D_2	F	F

Una falta descalificante se anotará escribiendo una "D", y añadiendo los 2 tiros libres debajo de la "D" en la casilla del entrenador ayudante, seguida de una "F" en todos los espacios de falta restantes.

También se anotará una falta técnica de banquillo tipo "B" y añadiendo los 2 tiros libres al lado de la "B" en la casilla del entrenador.

Si tanto el entrenador como el entrenador ayudante son descalificados

Entrenador	D_2	D_2	F
Entrenador ayudante	D_2	F	F

Si el entrenador ayudante y un miembro acompañante de la delegación son descalificados

Entrenador	B_2	B_2	
Entrenador ayudante	D_2	F	F

Si dos miembros acompañantes de la delegación son descalificados

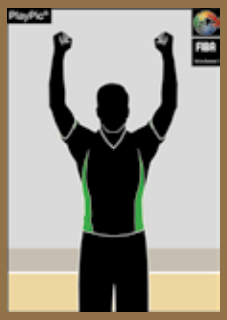
Entrenador	B_2	B_2	B_2

Una falta descalificante del entrenador ayudante será indicada anotando una "D" y añadiendo los 2 tiros libres al lado de la "D", y lo mismo para cada persona descalificada, seguida de una "F" en todos los espacios de faltas restantes.

Cada descalificante de un miembro acompañante de la delegación será anotada al entrenador, escrita como B2, pero no contará para la cuenta de tres faltas técnicas para su descalificación.

Faltas de jugador-entrenador (Ninguna falta señalada al entrenador cuenta como falta de equipo)

FALTAS TÉCNICAS, FALTAS ANTIDEPORTIVAS Y SU COMBINACIÓN



Jugador

T_1	P	P		
Entrenador	C_1	GD		

El jugador-entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el primer cuarto por simular una falta como jugador. La falta técnica se le anotará como jugador escribiendo una T1. En el cuarto período ha sido sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como entrenador, anotada como C1 y seguida de GD en el espacio siguiente.

Jugador

U_2	P			
Entrenador	B_1	B_1	GD	

El jugador-entrenador A1 ha cometido una falta antideportiva sobre B1 durante el segundo cuarto como jugador. La falta antideportiva se le anotará escribiendo una U2. En el tercer cuarto ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento personal antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como B1. En el cuarto cuarto también ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento personal antideportivo del sustituto A6, anotada como B1 anotada como entrenador y seguida de GD en el espacio siguiente.

Jugador

P	P	P	U_2	GD
Entrenador	C_1			

El jugador-entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el segundo cuarto por su comportamiento personal antideportivo como entrenador, anotada como C1. En el cuarto cuarto ha sido sancionado con una falta antideportiva como jugador sobre B1. La falta antideportiva será anotada escribiendo una "U2", seguida de GD en el espacio siguiente.

Es importante tener en cuenta que:

- Durante un intervalo de juego, todos los miembros del equipo con derecho a jugar se consideran como jugadores (Art. 4.1.4).
- Todas las faltas de equipo cometidas en un intervalo de juego se considerarán cometidas en el siguiente cuarto o prórroga (Art. 41.1.2).
- Todas las faltas de equipo cometidas en una prórroga se considerarán cometidas en el cuarto cuarto (Art. 41.1.3).

El anotador, mientras registra una falta, mostrará el marcador de falta que indica el número de faltas cometidas por ese jugador. El anotador deberá seguir este proceso de tres pasos para garantizar que:

1. El marcador sea visible para ambos banquillos.
2. El marcador sea visible para espectadores, jugadores y árbitros.
3. El marcador sea visible de nuevo para los banquillos.

La razón para mostrar el marcador de falta del jugador hacia los banquillos dos veces es muy sencilla: es para garantizar que el entrenador es plenamente consciente de que puede realizar una sustitución si es necesario.

1.

2.

3.

Cuando un jugador comete su quinta falta, el anotador hará sonar la señal y al mismo tiempo mostrará el marcador con la quinta falta personal. En este caso, se trata de un proceso de dos pasos:

Hay algunas situaciones especiales que se deben considerar:

a. El mismo jugador ha cometido más de una falta (series de faltas, en el mismo cuarto de balón muerto);
b. Dos jugadores han cometido una falta cada uno (p. ej., doble falta);

Caso a) Con la misma mano, el anotador mostrará el marcador de faltas del jugador que corresponde a las faltas cometidas, como se muestra a continuación.

1.

2.

3.

Caso b) En este caso, el anotador llevará en cada mano el marcador de faltas que corresponda a la falta cometida por cada jugador. Es importante señalar que, en los diagramas inferiores, el oficial de mesa está indicando que el jugador del equipo A ha cometido su primera falta y el jugador del equipo B su tercera.

1.

2.

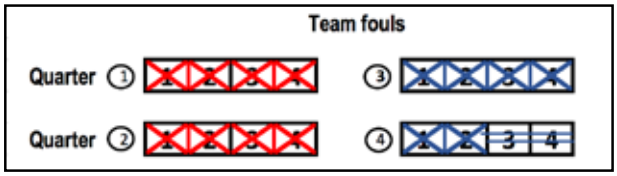
3.

4.5.4 Faltas de equipo

Para cada cuarto se proporcionan cuatro espacios en el acta (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores), para anotar las faltas de equipo.

Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador registrará la falta contra el equipo de ese jugador, marcando una "X" de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

Al final de cada cuarto, en los espacios vacíos se trazarán dos líneas, como se muestra.



Cuando un equipo alcanza **la cuarta falta de equipo**, el marcador de faltas de equipo se colocará en la mesa del anotador.

Dónde: en el extremo más cercano al banquillo del equipo que está en situación de penalización por falta de equipo.

Cuándo: el balón esté vivo después de la cuarta falta de equipo en un cuarto.

Quién: el marcador de equipo puede levantarlo el oficial de mesa más cercano al banquillo del equipo, en una situación de penalización por falta de equipo (p. ej., ayudante del asistente, cronometrador, operador de reloj de lanzamiento).

Por qué: si el anotador levanta el marcador de equipo y lo pasa a un compañero, esto podría desviar la atención de los oficiales del partido que está a punto de reiniciarse. Esto podría significar que hay menos oficiales de mesa mirando la cancha y podría resultar, por ejemplo, en que el reloj del partido se pueda iniciar erróneamente más tarde lo que debería.

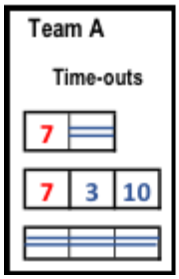
4.5.5 Cuando los sustitutos entran al partido por primera vez

Durante el partido, el anotador dibujará una "x" pequeña (sin círculo) en la columna "Entradas", junto al número del jugador cuando entra en el partido por primera vez.

El anotador debe utilizar el bolígrafo con el color del cuarto que se está jugando.

0 12	SOCRATES,	P	33	X	U_2	P_3	P_2		
0 13	KING,	P	35	X	U_2	P			
0 14	ALONSO	J	41	X	U_c	P_2	P_1		

4.5.6 Tiempos muertos



A cada equipo se le puede conceder:

- 2 tiempos muertos durante la primera mitad,
- 3 tiempos muertos durante la segunda mitad con un máximo de 2 de estos tiempos muertos en los 2 últimos minutos de la segunda mitad,
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta introduciendo el minuto del tiempo de juego del cuarto o de la prórroga, en las casillas correspondientes debajo del nombre del equipo. Por ejemplo, si quedan 3:44 minutos para el final del primer cuarto, el anotador registrará 7, porque 10-3 = 7.

Los tiempos muertos no utilizados no se pueden transferir a la siguiente mitad o prórroga. Al final de cada mitad, (1º y 2º cuarto, 3º y 4º cuarto), en los tiempos muertos no utilizados se trazarán dos líneas horizontales, como se muestra.

Si no se concede al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la segunda mitad, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla para los tiempos muertos de la segunda mitad del equipo.

4.5.7 Final del período o del intervalo de juego

- **Anotar las puntuaciones parciales, faltas y tiempos muertos no utilizados.**
- Con dos líneas finas horizontales paralelas (como se describió arriba):
  - Al final de cada cuarto, las casillas de faltas de equipo no marcadas (pág. 39).
  - Al final de cada parte, los tiempos muertos no utilizados (pág. 40).

Al final del segundo cuarto (primera mitad), el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios que se han utilizado y los que no se han utilizado, en las casillas de faltas personales del jugador y las casillas de faltas del entrenador. Estas líneas se trazarán en color OSCURO (azul o negro).

011	MANOS,	K	20	X	P_2	P_1	P_2	P_3	P	D
012	SOCRATES,	P	33	X	U_2	P_3	P_2			
013	KING,	P	35	X	U_2	P				
014	ALONSO	J	41	X	U_c	T_1	GD			

El acta debe ponerse a disposición del comisario y del árbitro siempre que soliciten revisarla.

4.5.8 Procedimiento en caso de partido perdido por inferioridad

Partido perdido por inferioridad

Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el juego, tiene menos de dos jugadores en la cancha de juego listos para jugar.

- Si el equipo al que se concede el partido está por delante, la puntuación final se mantendrá como en el momento en que se detuvo el juego. Si el equipo al que se concede el partido no está por delante, la puntuación se registrará como 2 a 0 a su favor.
- Los árbitros y los oficiales de mesa también deben firmar el acta. El Crew Chief también debe realizar un registro en la parte posterior del acta para el organismo organizador.
- El Crew Chief debe redactar el informe para la organización en la parte posterior del acta y también escribir el resultado actual del partido o 2-0, en función de quién se ha quedado sin jugadores para jugar.

4.6 Tiempo muerto y solicitud de sustitución

Los tiempos muertos y las sustituciones son interrupciones del juego solicitadas respectivamente por el entrenador y el sustituto. Después de una petición, y cuando se presenta la oportunidad adecuada, el anotador debe notificárselo al árbitro. Para entender mejor las oportunidades disponibles para los tiempos muertos y las sustituciones, es necesario introducir dos conceptos: balón vivo y balón muerto.

El balón pasa a estar **vivo** cuando:

- Durante un salto entre dos, el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el lanzamiento.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del tirador de tiro libre.
- Durante un saque de banda, el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda.

El balón pasa a estar **muerto** cuando:

- Se consigue cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo.
- Resulte evidente que el balón no entrará en la canasta en un tiro libre que deba ir seguido por:
  - Otro(s) tiro(s) libre(s).
  - Una penalización adicional (tiros libres y/o posesión).
- La señal del reloj del partido indica el final del cuarto.
- La señal del reloj de lanzamiento suena mientras un equipo tiene el control del balón.
- El balón en el aire en un tiro de campo es tocado por un jugador de cualquier equipo después de que:
  - Un árbitro hace sonar el silbato.
  - La señal del reloj del partido indica el final del cuarto.
  - Suena la señal del reloj de lanzamiento.

El balón no **pasa a estar muerto** y el tiro cuenta si se realizó cuando:

- • El balón está en el aire en un tiro de campo y:
  - Un árbitro hace sonar el silbato.
  - La señal del reloj del partido indica el final del cuarto.
  - Suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar el silbato por cualquier infracción de un jugador que no sea el tirador del tiro libre.
- Un jugador comete una falta contra cualquier oponente mientras este tiene el control del balón en la acción de tiro de campo y que termina su tiro con un movimiento continuo que comenzó antes de producirse la falta. Esta disposición no es aplicable y el tiro no contará si:
  - Después de que un árbitro haga sonar el silbato, se realiza una acción de tiro totalmente nueva.
  - Durante el movimiento continuo de un jugador en la acción de tiro, suena la señal de reloj del partido durante un final de cuarto o suena la señal del reloj de lanzamiento.

4.6.1 Solicitud de tiempo muerto

Como se ha indicado anteriormente, el tiempo muerto es una interrupción del juego solicitada por el entrenador o su ayudante. Cada tiempo muerto durará un minuto.

Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj del partido está parado y el árbitro ha finalizado su señalización (en caso de violaciones) y/o comunicación con los oficiales de mesa (en caso de falta).
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o un único tiro libre anotado.
- Para el equipo que no marca, se anota un tiro de campo.
- **En cualquier caso en que se utilice el IRS (Instant Replay System) para ambos equipos, después de la decisión final.**

Una oportunidad de tiempo muerto termina cuando el balón está a disposición de un jugador para un saque de banda o para un primer o único tiro libre (balón vivo).

- No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado o después de que haya finalizado el tiempo de juego de un cuarto.
- Si la solicitud de tiempo muerto la realiza cualquiera de los equipos después de que el balón esté a disposición del lanzador del tiro libre para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:
  1. Se encesta el último o único tiro libre.
  2. El último o único tiro libre está seguido por un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera.
  3. Se señala una falta entre los tiros libres. En este caso, se completarán los tiros libres y se concederá el tiempo muerto antes de proceder con la nueva falta, a menos que se indique lo contrario en las reglas de juego.
  4. Se señala una falta antes de que el balón esté vivo, después del último o único tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de proceder con la administración de la nueva falta.
  5. Se señala una violación antes de que el balón esté vivo, después del último o único tiro libre. En este caso, se concederá el tiempo muerto antes de proceder con el saque de banda.
- En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón como resultado de más de una penalización por falta, cada serie debe tratarse por separado.
- No se concederá un tiempo muerto al equipo que anota cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, ni después de anotar un tiro de campo, salvo que un árbitro haya interrumpido el juego.
- Cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, después de un tiempo muerto solicitado por el equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho a elegir desde dónde ser reanuda el partido, con un saque desde la línea de saque de su pista delantera o desde la pista trasera del equipo desde el lugar más cercano a donde se interrumpió el partido.

El balón está a disposición de un jugador para un primer o único tiro libre.

El balón está a disposición de un jugador para un saque.

Si acaba de finalizar una oportunidad de tiempo muerto y un entrenador corre a la mesa del anotador pidiendo en voz alta un tiempo muerto y el anotador reacciona y hace sonar erróneamente la señal, el árbitro hace sonar el silbato e interrumpe el juego, el partido se reanudará inmediatamente. La solicitud se ha realizado demasiado tarde y no se concederá el tiempo muerto.
Se cargará un tiempo muerto al equipo cuyo entrenador haya realizado la primera solicitud, salvo que el tiempo muerto se conceda después de un tiro de campo anotado por los oponentes y sin que se haya señalado una infracción. En este caso, es necesario notificar a los entrenadores a los que se les cargó el tiempo muerto y preguntar al entrenador si su solicitud de tiempo muerto pendiente sigue siendo válida. Esto es importante, especialmente en los últimos 2 minutos del partido.

Procedimiento:
Después de una solicitud de tiempo muerto, durante la oportunidad de tiempo muerto, el anotador deberá notificar a los árbitros haciendo sonar la señal acústica y realizando la señal visual que se muestra abajo. Se trata de un proceso de señalización de dos pasos: el anotador realiza la señal de tiempo muerto y, a continuación, lo indica al banquillo del equipo que solicitó el tiempo muerto, mostrando una palma abierta para mayor visibilidad.
Cuando el árbitro confirme el tiempo muerto, el anotador debe anotarlo en el acta, como se describió anteriormente.

El entrenador solicita un tiempo muerto	
El anotador hace sonar la señal y realiza la señal de tiempo muerto, cuando se presenta una oportunidad	
El árbitro hace sonar el silbato y realiza la señal. Comienza el tiempo muerto	
Los jugadores permanecen en la zona del banquillo	
El cronometrador hace sonar la señal cuando han transcurrido 50 segundos y 1 minuto del tiempo muerto	

- Solamente el entrenador o su ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Establecerá contacto visual con el anotador o se dirigirá a la mesa del anotador y solicitará claramente un tiempo muerto, realizando la señal convencional apropiada con las manos. Para que le vean claramente, el entrenador puede acercarse a la mesa. El anotador debe solicitar el tiempo muerto en la primera oportunidad.
- No se permiten solicitudes condicionadas. Por ejemplo, un entrenador no puede solicitar "Tiempo muerto si anotan".
- Una solicitud de tiempo muerto puede cancelarse únicamente antes de que la señal del anotador haya sonado para dicha petición.
- El período del tiempo muerto comienza cuando el árbitro hace sonar el silbato y realiza la señal de tiempo muerto. Finaliza cuando el árbitro hace sonar el silbato y hace señas a los equipos para que regresen de nuevo a la cancha. Si, después de una solicitud de tiempo muerto, se comete una falta por cualquiera de los equipos, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro finalice la comunicación con la mesa del anotador, en relación con esa falta. En el caso de que un jugador cometa su quinta falta, esta comunicación incluye el procedimiento de sustitución necesario. Una vez finalizado, el cuarto de tiempo muerto comenzará cuando el árbitro toque el silbato y realice la señal de tiempo muerto. Se permitirá a los equipos ir a sus banquillos si saben que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque este no haya comenzado formalmente.
- Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar la señal para notificar a los árbitros que se ha realizado una solicitud de tiempo muerto. Si se anota un tiro de campo contra un equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá inmediatamente el reloj del partido y hará sonar la señal.

<table>
<tr><th>RESUMEN</th><th>RELOJ DEL PARTIDO</th><th>ESTADO DEL BALÓN</th><th>TIEMPO MUERTO CONCEDIDO</th></tr>
<tr><td>JUGANDO</td><td>En marcha</td><td>Vivo</td><td>NO</td></tr>
<tr><td>EL ÁRBITRO HACE SONAR EL SILBATO</td><td rowspan="3">Detenido</td><td rowspan="2">Muerto</td><td rowspan="2">AMBOS EQUIPOS</td></tr>
<tr><td>BALÓN MUERTO</td></tr>
<tr><td>BALÓN A DISPOSICIÓN</td><td>Vivo</td><td>NO</td></tr>
</table>

4.6.2 Solicitudes de sustitución

Una sustitución es una interrupción del juego solicitada por el sustituto para entrar como jugador. Un equipo puede cambiar a más de un jugador durante una oportunidad de sustitución.
Las sustituciones no se pueden conceder antes de que el partido haya comenzado (salvo en caso de lesión de uno de los cinco jugadores iniciales durante el calentamiento).

Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj del partido se detiene y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o un único tiro libre anotado.
- Para el equipo que no marca, se anota un tiro de campo cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:

El balón está a disposición de un jugador para un primer o único tiro libre.

El balón está a disposición de un jugador para realizar un saque de banda.

Los jugadores que hayan sido designados por el entrenador para iniciar el partido pueden ser sustituidos en caso de lesión. En este caso, los oponentes también tienen derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desean.

Del mismo modo, si durante los tiros libres el árbitro observa, después del primer tiro libre, que el tirador está sangrando, este deberá ser sustituido y los oponentes podrán realizar un cambio si así lo desean.
Si finaliza una oportunidad de sustitución y un jugador corre a la mesa del anotador pidiendo en voz alta una sustitución, el anotador reacciona y hace sonar erróneamente la señal, el árbitro hace sonar el silbato e interrumpirá el juego y el partido se reanudará inmediatamente. La solicitud se ha realizado demasiado tarde y no se concederá la sustitución.

Un jugador que ha pasado a ser sustituto y un sustituto que ha pasado a se jugador, no puede volver a entrar o salir del partido hasta que el balón vuelva a quedar muerto, después de una fase del juego con el reloj en marcha, salvo que:

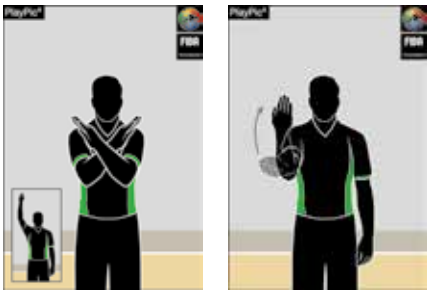
- El equipo tenga menos de cinco jugadores en la cancha.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como resultado de la corrección de un error está en el banquillo del equipo después de haber sido sustituido legalmente.

Procedimiento:

- Solamente un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Él (no el entrenador ni su ayudante) deberá ir a la mesa del anotador y solicitar claramente una sustitución, realizando la señal convencional correspondiente con las manos, o sentarse en la silla de sustitución. Debe estar listo para jugar inmediatamente.
- Una solicitud de sustitución puede cancelarse únicamente antes de que la señal del anotador haya sonado para dicha petición.
- Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar la señal para notificar a los árbitros que se ha realizado una solicitud de sustitución utilizando las señales siguientes:
    1. La señal convencional para una sustitución.
    2. El anotador indicará en la dirección del banquillo del jugador que solicita la sustitución.

Si los jugadores de ambos equipos han solicitado sustituciones, el anotador deberá indicar esto como se muestra en el diagrama.

- El sustituto permanecerá fuera de la línea de límite hasta que el árbitro haga sonar el silbato, realice la señal de sustitución y le haga la señal invitándolo para que entre en la cancha de juego.



El jugador que está siendo sustituido puede ir directamente al banquillo de su equipo sin informar al anotador o al árbitro.

- Las sustituciones se realizarán lo más rápidamente posible. Un jugador que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado debe ser sustituido inmediatamente (en un tiempo aproximado de 30 segundos, controlado por el cronometrador con un cronómetro manual si es necesario).

- Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el anotador debe notificar al árbitro realizando la siguiente señal cuando el cronometrador indique que solamente quedan 10 segundos para la finalización del tiempo muerto, o que quedan 30 segundos del intervalo. Como se ha mostrado anteriormente, el anotador también debe indicar el equipo que solicita la sustitución.

- Si la solicitud de una sustitución la realiza cualquiera de los equipos después de que el balón esté a disposición del lanzador del tiro libre para el primer o único tiro libre, la sustitución se concederá si:
  - Se encesta el último o único tiro libre.
  - El último o único tiro libre está seguido por un saque de banda en la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
  - Se señala una falta entre los tiros libres. En este caso, se completarán los tiros libres y se permitirá la sustitución antes de proceder con la nueva falta.
  - Se señala una falta antes de que el balón esté vivo, después del último o único tiro libre. En este caso, se permitirá la sustitución antes de proceder con la nueva falta, a menos que se especifique lo contrario en las reglas de juego.
  - Se señala una violación antes de que el balón esté vivo, después del último o único tiro libre. En este caso, se permitirá la sustitución antes de proceder con el saque de banda.

  En el caso de series consecutivas de tiros libres como resultado de más de una penalización por falta, cada serie debe tratarse por separado.

- Si el lanzador del tiro libre debe ser sustituido porque:
  - Está lesionado.
  - Ha cometido cinco (5) faltas.
  - Ha sido descalificado.

  El sustituto debe lanzar los tiros libres y no podrá ser sustituido nuevamente hasta que haya jugado en la siguiente fase del juego con el reloj en marcha.
- Un sustituto se convierte en un jugador y un jugador se convierte en un sustituto cuando:
  - El árbitro invita al sustituto mediante la señal para entrar en la cancha de juego.
  - Durante un tiempo muerto o un intervalo del partido, un sustituto solicita la sustitución al anotador.
- Una solicitud de sustitución puede cancelarse únicamente antes de que la señal del anotador haya sonado para dicha petición.
- Cuando un jugador comete su cuarta falta, los oficiales de mesa deben anticiparse a una posible sustitución y estar atentos a las solicitudes de última hora.

Los oficiales de mesa pueden solicitar una sustitución para ambos equipos cuando se producen 3 condiciones:

- Balón muerto
- Reloj del partido detenido
- El árbitro ha finalizado la señalización

Cuando el reloj del partido muestra 2.00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, los oficiales de mesa pueden solicitar una oportunidad de sustitución para el equipo que no anota (solicitado por el cronometrador) cuando se producen 2 condiciones:

- Balón muerto
- Reloj del partido detenido

En caso de una solicitud de sustitución y de tiempo muerto, es muy importante que el orden de la solicitud no sea el mismo.

- Primero la sustitución y después el tiempo muerto
- Primero el tiempo muerto y después la sustitución

RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN
DURANTE EL PARTIDO (EXCEPTO CUANDO QUEDAN 2:00 MINUTOS O MENOS EN EL 4º CUARTO Y LA PRÓRROGA)			
JUGANDO	En marcha	Vivo	NO
CANASTA ANOTADA		Muerto	NO
BALÓN MUERTO			NO
BALÓN A DISPOSICIÓN DEL JUGADOR PARA EL SAQUE DE BANDA		Vivo	NO

RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN
EL RELOJ DEL PARTIDO MUESTRA 2:00 MINUTOS O MENOS EN EL CUARTO CUARTO Y EN CADA PRÓRROGA			
JUGANDO CON 2:00 MINUTOS PARA EL FINAL DEL ÚLTIMO CUARTO O DE LA PRÓRROGA	En marcha	Vivo	NO
CANASTA ANOTADA	Detenido	Muerto	PARA EL EQUIPO QUE NO ANOTA
BALÓN MUERTO			
BALÓN A DISPOSICIÓN DEL JUGADOR PARA		Vivo	NO

RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN
DURANTE LOS TIROS LIBRES			
JUGADOR LANZANDO EL TIRO LIBRE	Detenido	Vivo	NO
ÚLTIMO TIRO LIBRE ANOTADO		Muerto	PARA AMBOS EQUIPOS
BALÓN PERMANECE MUERTO			
BALÓN A DISPOSICIÓN DEL JUGADOR PARA EL SAQUE DE BANDA		Vivo	NO

Si los árbitros detectan que hay más de cinco jugadores del mismo equipo participando simultáneamente en la cancha de juego, el error debe corregirse lo antes posible sin poner a los oponentes en desventaja.

Suponiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están haciendo su trabajo correctamente, un jugador puede haber vuelto a entrar o permanecer en la cancha de juego ilegalmente. Por lo tanto, los árbitros deben ordenar que el jugador abandone la cancha de juego de inmediato y señalar una falta técnica contra el entrenador de ese equipo, registrada como "B". El entrenador es responsable de garantizar que la sustitución se realiza correctamente y que el jugador sustituido abandona la cancha de juego inmediatamente después de la sustitución.

4.7 A la finalización del partido

4.7.1 Anotación de la puntuación final

Al finalizar el partido (4º cuarto o la última prórroga), el anotador trazará dos líneas horizontales gruesas debajo del número final de puntos anotados por cada equipo y los números de los jugadores que anotaron esos últimos puntos, como se muestra.

También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes (tanteo arrastrado) para cada equipo, como se muestra.

Deberá anotarse la puntuación parcial de ese cuarto, la puntuación final y el nombre del equipo ganador (incluido el nombre del patrocinador).

Anotará el tiempo oficial en el que el partido terminó. Formato: reloj digital de 24 horas, utilizando siempre la hora local.

Scores					
	Quarter ①	A	24	B	20
	Quarter ②	A	20	B	31
	Quarter ③	A	19	B	19
	Quarter ④	A	31	B	24
	Overtimes	A	8	B	6

Final Score	Team A 102	Team B 100	
Name of winning team	BC INTERNATIONAL		
Game ended at (hh:mm)	21:45		

A		B	
8	86	86	4
8	87	87	14
	88	88	14
10	89	89	
	90	90	14
8	91	91	
	92	92	
	93	93	4
8	94	94	9
	95	95	
	96	96	
8	97	97	5
	98	98	
	99	99	
8	100	100	5
	101	101	
12	102	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

4.7.2 Finalizar el pie de página y la firma del equipo arbitral

Al finalizar el partido, el anotador revisará el acta y trazará una línea a través de las casillas no utilizadas de cada equipo, como se muestra.

Licence no.	Players			No.	Player in	Fouls 1	2	3	4	5	
001	FERNANDEZ,	J		4	X	P	P_2	P_1	P_3		
002	TOTOVA,	M	(CAP)	5	X	P	P				
003	MAYER,	F		8							
004	JONS,	N		10	X	P	T_1	T_1	GD		
005	FRANK,	L		12	X	P	P_2	D_2			
010	SANCHEZ,	M		15							
011	MANOS,	K		20	X	P_2	P_1	P_2	P_3	P	D
012	SOCRATES,	P		33	X	U_2	P_3	P_2			
013	KING,	P		35	X	U_2	P				
014	ALONSO	J		41	X	U_c	T_1	GD			
025	LOORK,	M		60	X	P_2	P_2				
026	ADONJIC,	G		69	X	P_1	P_2				
027	SEETING,	R		70	X	P_2	P_2				
Coach	788 MENDOZA,	A						B_2	C_1	B_2	GD
Assistant coach	555 PIMENTEL,	J.A.						D			

El anotador deberá escribir su apellido, en letras mayúsculas, en el acta y luego firmar. Después de esto, el ayudante del anotador, el cronometrador y el operador del reloj de lanzamiento deberán introducir sus datos, como se muestra. El anotador trazará una línea horizontal a través de cada una de las casillas de "Firma del capitán en caso de protesta".

Una vez firmado por los árbitros auxiliares, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta.

La firma del árbitro finaliza la administración de los árbitros y la conexión con el partido, salvo que uno de los capitanes firme el acta bajo protesta (usando el espacio marcado "Firma del capitán en caso de protesta"). Si esto sucede, los oficiales de mesa y los árbitros auxiliares se mantendrán a disposición del árbitro y del Comisario (si están presentes) hasta que el árbitro les dé permiso para salir

Scorer	ISOLA P.
Assistant scorer	ONNA M.
Timer	PATTON M.
Shot clock operator	FERNANDEZ P.

4.8 Resumen del uso de los bolígrafos de colores

Se utilizarán dos colores para rellenar el acta: OSCURO **azul** / **negro** y **rojo**.

Color azul o negro

Encabezado del acta

- Nombre completo de los equipos.
- Competición.
- Fecha (día.mes.año: dd.mm.aaaa, por ejemplo, 24.08.2007).
- Hora de inicio del partido.

- Número de partido.
- Lugar del partido.
- Apellidos e iniciales de los nombres de los árbitros, y sus países de origen.

Equipos
- Nombre de los equipos.
- Apellidos e iniciales de los nombres de los jugadores y los entrenadores.
- Números de las camisetas de los jugadores.
- Los tres últimos dígitos del número de licencia de los jugadores y los entrenadores.
- La "X" corresponde a los cinco jugadores iniciales de cada equipo.
- Las firmas de los entrenadores indican su conformidad con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres de los entrenadores.
- La línea que se traza por los espacios para el número de licencia, nombre, número, etc. cuando un equipo presenta menos de doce jugadores (línea trazada después de que comience el juego).
- Las altas cometidas por jugadores en el segundo y cuarto cuarto (y prórrogas).
- Los tiempos muertos en el segundo y cuarto cuarto (y prórrogas).
- Las faltas de equipo en el segundo y cuarto cuarto (y prórrogas).
- Los jugadores que entran en la cancha para jugar por primera vez en el segundo y cuarto cuarto (y prórrogas).
- La línea gruesa que se traza al final del segundo cuarto entre los espacios de faltas que se han utilizado y los que no se han utilizado.
- La línea diagonal gruesa que se traza al final del tiempo de juego para tachar los espacios restantes.

Pie de página del acta
- La puntuación del segundo y del cuarto cuarto.
- La puntuación final del partido.
- El nombre del equipo ganador.
- La firma del capitán en caso de protesta o la línea gruesa que se traza si no se ha utilizado.
- Apellidos e iniciales de los nombres de los oficiales de mesa y sus números de licencia.
- Las firmas de los miembros del equipo arbitral (árbitros y oficiales de mesa).

Tanteo arrastrado
- Tanteo arrastrado durante el segundo y cuarto cuarto.
- Tanteo arrastrado de la (s) prórroga(s).

Color rojo

Equipos
- Los tiempos muertos del primer y el tercer cuarto.
- Las faltas cometidas por jugadores en el primer y el tercer cuarto.
- Las faltas de equipo del primer y el tercer cuarto.
- Los jugadores que entran en la cancha para jugar por primera vez en el primer y el tercer cuarto.
- El círculo alrededor de la "X" de los cinco jugadores iniciales de ambos equipos, cuando entran en la cancha para iniciar el partido.

Tanteo arrastrado
- Tanteo arrastrado del primer y el tercer cuarto.

Pie de página del acta
- La puntuación del primer y tercer cuarto

4.9 Flecha de posesión alterna

La posesión alterna es un método para hacer que el balón pase a estar vivo con un saque de banda en vez de un salto entre dos. En todas las situaciones de salto entre dos (excepto al comienzo de un partido), los equipos alternarán la posesión del balón para realizar un saque de banda desde el lugar más cercano al sitio donde se produjo la situación de salto entre dos.

4.9.1 Posición de la flecha de posesión alterna

El equipo que no obtenga el control del balón vivo en la cancha de juego, después del salto entre dos, tendrá derecho a la primera posesión alterna. Por ejemplo, si el equipo A obtiene la posesión del balón en el inicio, la flecha de dirección apuntará hacia la canasta a la que lanzará el equipo B.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto comenzará el siguiente cuarto con un saque de banda en la línea central, frente a la mesa del anotador, salvo que haya más tiros libres y se señale una penalización de posesión.

Si aún no se ha establecido **el control de un balón vivo en la cancha** de juego, el oficial de mesa no puede utilizar la flecha de posesión alterna para otorgar posesión.

Esto significa que, si en un salto inicial entre dos, el saltador A1 toca legalmente el balón y, a continuación, retiene el balón o se señala una falta doble entre A2 y B2, el árbitro señalará otro salto entre dos en el círculo central entre A2 y B2. Sea cual sea el tiempo transcurrido en el reloj del partido, después de tocar el balón legalmente y antes de la situación de balón retenido/doble falta, se considerará consumido. Del mismo modo, si al tocar el balón inicial del partido sale directamente de banda, el anotador debe esperar hasta que uno de los equipos haya obtenido la posesión del balón **en el terreno de juego** desde el saque de banda, antes de colocar la flecha de dirección.

El equipo con derecho al saque de banda por posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna en la dirección de la canasta de los oponentes.

Esto significa que después del salto entre dos, si un jugador/equipo obtiene el control en la cancha de juego, la flecha de posesión alterna apuntará a la canasta en la dirección opuesta del juego. Por ejemplo, si el equipo A obtiene el control y su dirección de juego es hacia la canasta derecha, la flecha de posesión alterna apuntará hacia la canasta izquierda.

Si el árbitro lanza el balón para el salto entre dos inicial, e inmediatamente después de que un saltador toque legalmente el balón, este sale de banda o es atrapado por uno de los saltadores antes de que haya tocado a otro jugador o el suelo, se producirá una violación.

En ambos casos, se concede a los oponentes un saque de banda como resultado de la violación.

Después del saque de banda, el equipo que no obtenga el control del balón vivo en la cancha de juego tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produce la siguiente situación de salto entre dos.

4.9.2 Manejo de la flecha de posesión alterna

La dirección de la flecha de posesión alterna se invierte inmediatamente cuando finaliza el saque de banda por posesión alterna.

Posesión alterna:

- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda.
- **Finaliza** cuando:
    - El balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en la cancha de juego.
    - El equipo que realiza el saque de banda comete una violación.
    - Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque de banda.

Si un equipo comete una violación durante su saque de banda por posesión alterna, esto hace que el equipo pierda el saque de posesión alterna.

La dirección de la flecha de posesión alterna se invertirá inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que comete la violación tendrá derecho a un saque de banda por posesión alterna en la siguiente situación de salto entre dos. A continuación, se reanudará el partido concediendo el balón al equipo contrario al que comete la violación para un saque de banda en el lugar del saque de banda inicial.

Una falta por parte de cualquiera de los equipos:

- Antes del comienzo de un cuarto distinto al primer cuarto, o
- Durante el saque de banda por posesión alterna,

no hace que el equipo con derecho al saque de banda pierda esa posesión alterna.

Si se produce dicha falta durante el saque de banda inicial al comienzo de un cuarto, después de que el balón se ponga a disposición del jugador que realiza el saque de banda, pero antes de que lo haya tocado legalmente un jugador en la cancha de juego, el procedimiento de posesión alterna no ha terminado y, por lo tanto, la flecha permanece apuntando en la misma dirección.

Si el árbitro señala balón retenido y/o el anotador comete un error, y el balón se concede erróneamente a un equipo para el saque de banda, una vez que el balón toca o es legalmente tocado por un jugador en la cancha de juego, el error no se puede corregir. Sin embargo, el equipo en desventaja no perderá su oportunidad de saque de banda por posesión alterna como resultado del error y tendrá derecho a la siguiente posesión alterna.

La situación más normal para la flecha de posesión alterna es el salto entre dos inicial.

Sato entre dos inicial

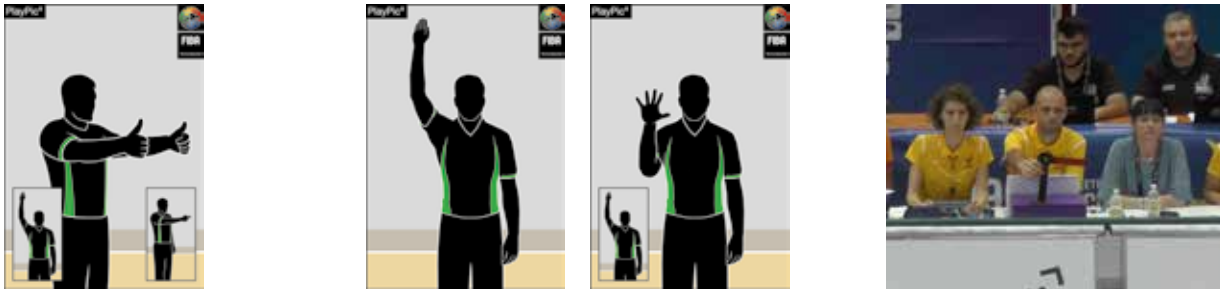
El equipo blanco obtiene el control en la cancha. Flecha de posesión para el equipo amarillo

¿Cuándo debería cambiar el anotador la dirección de la flecha de posesión alterna?

El anotador cambiará de dirección cada vez que un jugador toque el balón legalmente dentro de la cancha de juego, después de un saque de banda causado por una situación de salto.

Situación de salto entre dos | Balón tocado legalmente en la cancha | Cambio

El anotador también cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna cuando, después de una situación de salto, el equipo al que se haya concedido el saque de banda cometa una violación durante el procedimiento.



Situación de salto entre dos | Violación del saque de banda | Cambio

El anotador debe girar la flecha de posesión inmediatamente en el descanso y esto se deberá notificar a los árbitros (y al comisario, si está presente).

¿Cuándo no debe cambiar el anotador la dirección de la flecha de posesión alterna?

Una falta por parte de cualquiera de los equipos:

- Antes del comienzo de un cuarto distinto al primer cuarto, o
- Durante el saque de banda por posesión alterna,

no hace que el equipo con derecho al saque de banda pierda esa posesión alterna.

En este caso, independientemente de la penalización, no se gira la flecha de posesión alterna. .

Situación de salto entre dos | Falta antes de que el balón sea tocado legalmente en la cancha | No se cambia

Si la flecha de posesión alterna es un dispositivo electrónico, este deberá:

- Tener una flecha con una longitud de 100 mm y una altura de 100 mm, como mínimo.
- Mostrar una flecha en la parte delantera iluminada en un color rojo brillante cuando está encendida, indicando la dirección de la posesión alterna.
- Mostrar un LED en la parte posterior que indica la posición izquierda/derecha/neutral para verificar la posición correcta.
- Estar situado en el centro de la mesa del anotador y ser claramente visible para todos los implicados en el partido, incluidos los espectadores.

4.11 Mecánica y estándares de rendimiento

Para realizar su tarea específica, el anotador deberá:

- Completar el acta según las reglas y el manual de oficiales de mesa.
- Conocer las señales y la mecánica de los árbitros para comunicarse con ellos de manera efectiva.
- Indicar el número de faltas cometidas por cada jugador levantando, de manera visible para ambos entrenadores, jugadores y árbitros, el marcador con el número de faltas cometidas por ese jugador. Esto también se confirmará verbalmente con los demás oficiales de mesa y el comisario, si está presente.
- Tomar nota del número del jugador que intenta un tiro de campo, o aquellos que pueden estar implicados en situaciones de enfrentamiento. Durante las situaciones de enfrentamiento, el anotador debe observar cuidadosamente lo que sucede en la cancha de juego, junto con el cronometrador y el comisario (si está presente).
- Prestar atención a las señales del árbitro durante los intentos de lanzamientos de tres puntos. El árbitro es quien tomará la decisión sobre los intentos de tiros realizados cerca de la línea de tres puntos.
- Cada vez que se anotan los puntos, indicar en voz alta toda la información relevante (p. ej., 11A 2 puntos) y manifestar al mismo tiempo el tanteo arrastrado (66 - 56 siempre en el orden A-B), para ayudar a comprobar que el marcador visible es exacto. Si no hay diferencias entre el acta y el marcador, el ayudante del anotador proporcionará una confirmación verbal.
- Si hay una discrepancia, y su puntuación es correcta, el anotador tomará inmediatamente medidas para corregir el marcador. En caso de duda o si uno de los equipos plantea una objeción a la corrección, el anotador deberá informar al árbitro tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj del partido.
- Cada vez que se señale una falta, indicará en voz alta toda la información pertinente (p. ej., 26 A falta personal, 2 tiros libres), según informe el árbitro. El anotador anotará la información en el acta y, a continuación, mostrará el marcador de faltas, indicando el número de faltas personales y el número de faltas de equipo (p. ej., 26 A segunda falta personal, cuarta falta de equipo, 4 -1 faltas de equipo). El ayudante del anotador confirmará esto verbalmente y, a continuación, actualizará el marcador visible.
- Informar rápidamente al resto de los oficiales de mesa cuando un jugador alcanza su quinta falta, o debe ser descalificado como consecuencia de la suma de faltas técnicas y/o antideportivas.
- En el caso de las solicitudes de sustitución y de tiempo muerto, el anotador hará sonar la señal solamente cuando el balón quede muerto (el reloj del partido detenido), y después de que finalice la señalización del árbitro (si la hubiera) y antes de que el balón vuelva a estar vivo. El sonido de la señal no detiene el reloj del partido o el juego, ni hace que el balón quede muerto.
- • Es una buena práctica repetir en voz alta el número de faltas de los jugadores y del equipo en situaciones que conducen a posibles sustituciones (3ª o 4ª faltas), 5ª falta o tiros por bonus, para que

el equipo de oficiales de mesa esté atento a las sustituciones, los tiempos muertos o la necesidad de colocar los marcadores de faltas de equipo sobre la mesa.

- Escuchar atentamente los comentarios de sus compañeros sobre las solicitudes de tiempo muerto y de sustitución.
- Cuando un equipo ha utilizado todos sus tiempos muertos permitidos durante una mitad (o durante prórrogas), se debe informar de esto claramente al árbitro más cercano, para que pueda comunicárselo al entrenador correspondiente.
- Organizar todo para colocar el marcador de faltas de equipo en la mesa del anotador, en el extremo más cercano al banquillo del equipo en situación de penalización por falta de equipo, cuando el balón está vivo después de la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Ayudar al operador del reloj de lanzamiento durante los últimos segundos de posesión, indicando, "cinco, cuatro, ... uno, cero".
- Conocer la regla de posesión alterna y, cuando sea necesario, cambiar la dirección de la flecha correctamente.
- Mantenga contacto visual con los árbitros.

AYUDANTE DEL ANOTADOR

5. AYUDANTE DEL ANOTADOR

5.1 Obligaciones del ayudante del anotador

El ayudante del anotador manejará el marcador y ayudará constantemente al anotador. En el caso de cualquier discrepancia entre el marcador y el acta que no pueda resolverse, el acta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

5.2 Antes del partido

Marcador

El marcador debe ser claramente visible para todos los implicados en el partido, incluidos los espectadores.
En caso de que se utilicen monitores de televisión o vídeo, se debe garantizar que la información completa necesaria sea visible en cualquier momento durante el partido. La legibilidad de la información mostrada será idéntica a la de un marcador digital.

El marcador incluirá y/o indicará:

- El reloj digital del partido de cuenta atrás. Deberá indicar el tiempo restante en minutos y segundos, así como las décimas (1/10) de segundo solo durante el último minuto del cuarto.
- Los puntos anotados por cada equipo.
- Los nombres de los equipos.
- El número de faltas de equipo de 1 a 5, deteniéndose en la 5 (si es posible).
- El número del cuarto de 1 a 4, y E para una prórroga.
- El número de tiempos muertos concedidos por cada mitad, de 0 a 3.
- Para los partidos de nivel 1 de la FIBA, el apellido y el número de cada jugador (deben estar disponibles al menos doce casillas de jugadores, para mostrar a todos los jugadores), los puntos acumulados anotados y las faltas de cada jugador.
- Un reloj de visualización para controlar los tiempos muertos (opcional). El reloj del partido no debe utilizarse para este propósito.

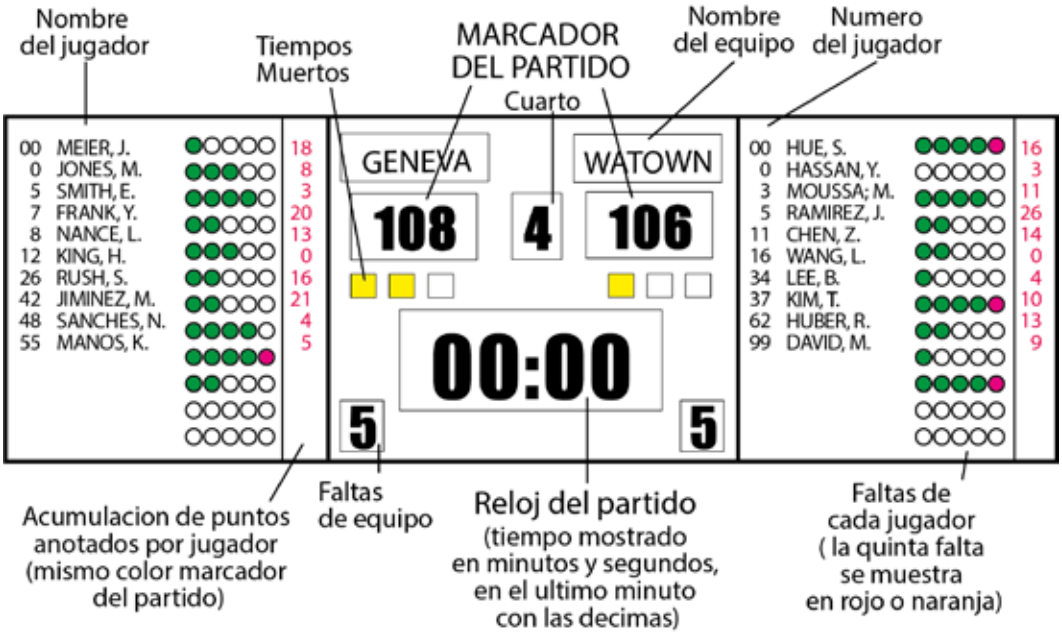
El ayudante del anotador debe comprobar su equipo para verificar que funciona correctamente. En particular, debe comprobar si todos los LED, o caracteres del marcador, funcionan correctamente. Si hay una avería con cualquiera de los LED, o caracteres del marcador, debe notificar al árbitro y/o al comisario (si está presente).

El ayudante del anotador debe comprobar lo siguiente:

- Si el reloj del partido está vinculado electrónicamente al reloj de lanzamiento o no.
- Para verificar los LED, o caracteres del marcador, se debe configurar para que se muestre 888 (si es posible).
- Comprobar si los totales de faltas de equipo se pueden detener en 5.
- Si los números de cuarto se pueden cambiar manualmente.
- Si los números de tiempos muertos se pueden cambiar manualmente.
- Cómo restablecer las faltas y los tiempos muertos durante los intervalos (si este restablecimiento no es

automático).

- Cómo corregir las puntuaciones de los jugadores en caso de error (es decir, añadir y eliminar puntos).
- Cómo corregir las faltas en caso de error.
- Cómo se puede corregir el tiempo en el reloj del partido (añadir o quitar segundos y/o décimas de segundo (en el último minuto)).
- Si hay un botón en la consola para hacer sonar una señal que pueda oírse.



5.3 Durante el partido

Cómo actualizar el marcador.
La información del marcador será la misma que la del acta. Las faltas de equipo se detendrán cuando se alcance la quinta falta (si es posible).

Cómo colaborar con el anotador

- El ayudante del anotador informará, en orden, el número del jugador, el equipo y los puntos anotados (p. ej., 14 B, 2 puntos);
- El anotador manifiesta la puntuación en curso en el orden del equipo que acaba de anotar y, a continuación, la puntuación del partido en formato A-B (p. ej., 40; 57 - 40);
- El ayudante del anotador repite la puntuación para confirmar su comprensión, si la puntuación en curso del marcador es correcta.
- Es importante que se realice lo suficientemente alto para que el comisario (si está presente) lo escuche y también lo compruebe.

Es importante tener en cuenta que el ayudante del anotador espera hasta que el anotador confirme la nueva puntuación antes de actualizar el marcador, porque el acta tendrá prioridad sobre el marcador y no al revés.

Registro de faltas

- El ayudante del anotador deberá informar del número del jugador, el equipo, el tipo de falta y la penalización (p. ej., 14 B, personal, dos tiros libres).

- El anotador, al mismo tiempo que anota en el acta, comunica verbalmente la falta personal, las faltas de equipo totales del equipo del jugador que acaba de cometer la falta y la situación de faltas de equipo para ambos equipos, en el formato A-B (p. ej., primera personal, tercera de equipo, 2-3 faltas del equipo);
- El ayudante del anotador responde "OK" o "sí", si el marcador es correcto.

De esta manera, los oficiales de mesa conocerán las situaciones de falta para ambos equipos y jugadores individuales.
Esto ayudará al equipo de oficiales de mesa a anticipar situaciones como posibles sustituciones (p. ej., 3 falta de un jugador en la primera mitad o cuarta falta de un jugador en el inicio del partido).

Otras obligaciones

- El ayudante del anotador también comprobará si los jugadores que han solicitado sustituciones pueden ser seleccionados para jugar. Para esto, resulta fundamental una buena comunicación entre el cronometrador y el operador del reloj de lanzamiento sobre las sustituciones del equipo.
- El ayudante del anotador puede solicitar un tiempo muerto o una sustitución, si el anotador está ocupado.
- El ayudante del anotador tiene la responsabilidad del área del banquillo del equipo a la derecha de la mesa, en situaciones de enfrentamiento o salidas del banquillo. También debe ayudar al cronometrador y al operador del reloj de lanzamiento en dichas situaciones.

5.4 Intervalos de juego

Comprobar con el anotador toda la información clave sobre las puntuaciones, las faltas y los tiempos muertos. Observar a los jugadores y al personal del banquillo e informar a los árbitros de cualquier incidente.

5.5 Final del partido y tareas posteriores al partido

Ayudar a los compañeros a:

- Comprobar que el marcador es exacto.
- Ayudar al anotador a completar el acta, si es necesario.
- Firmar el acta.
- Observar a los jugadores y al personal de banquillo en caso de cualquier incidente al final del partido.
- Proporcionar el acta a cada equipo.

CRONOMETRADOR

6. CRONOMETRADOR

6.1 Obligaciones del cronometrador

El cronometrador deberá:

- Medir el tiempo de partido, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Garantizar que la señal del reloj del partido suena muy fuerte y de forma automática al final del tiempo de juego en un cuarto.
- Hacer sonar el silbato simultáneamente con el sonido de la señal del reloj del partido y si la señal no suena o no se oye, utilizar cualquier otro medio posible para notificarlo a los árbitros inmediatamente.
- Notificar a los equipos y a los árbitros al menos 3 minutos antes de que comience el tercer cuarto.
- Notificar a los equipos y a los árbitros cuando se acerca el final de los tiempos muertos o intervalos de juego.
- Si se anota una canasta de campo contra un equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá inmediatamente el reloj del partido y hará sonar su señal.

6.2 Equipos y materiales necesarios

Para el partido, el cronometrador debe tener los siguientes materiales y equipos (suministrados por el equipo u organización local):

- Reloj del partido
- Cronómetro

Además, debe tener:

- Bolígrafos (negro o azul y rojo)
- Papel para tomar nota de los incidentes (en caso de tener que redactar un informe para el organismo organizador de la competición), los cambios de la flecha de posesión alterna y los jugadores en la cancha.
- Un silbato u otro dispositivo de sonido que suene de forma distinta al reloj del partido y a los sonidos del reloj de lanzamiento.

6.3 Antes del partido

6.3.1 Comprobación del dispositivo, del sonido y de los monitores

Para realizar su tarea específica, en presencia de los árbitros, el cronometrador debe:

- Comprobar que el reloj del partido funciona correctamente (inicio/parada, señal acústica, LED/caracteres, iluminación alrededor del perímetro del tablero, etc.) y resulta visible para los oficiales de mesa, los banquillos de los equipos y los espectadores. El cronometrador también debe comprobar si la consola de la mesa está en blanco o si muestra el mismo tiempo que el reloj del partido.
- Familiarizarse con el funcionamiento del reloj del partido, incluso cómo ajustar el tiempo cuando se detiene el reloj, si es necesario (en caso de error).
- Comprobar que su cronómetro funciona correctamente.
- Saber cómo ajustar el reloj del partido.
- Comprobar que podrá ver claramente el reloj del partido en todo momento durante el juego.
- Comprobar que el equipo del sistema de tiempo controlado por el silbato funciona correctamente (si existe).

6.3.2 Reloj del partido

Se debe utilizar un reloj de partido electrónico para medir el tiempo de juego y los intervalos, y debe estar claramente visible para todos los implicados en el juego, incluidos los espectadores.

Cada reloj de partido duplicado (si lo hubiera) mostrará la puntuación y el tiempo de juego restante durante el partido o un intervalo de juego.

Los tiempos muertos deben programarse en un reloj independiente del reloj del partido. Esto es para garantizar que el reloj del partido sea visible para todos los participantes y espectadores durante cada tiempo muerto. El cronometrador puede utilizar su cronómetro para los tiempos muertos, si no hay un reloj de tiempo muerto visible independiente para este cometido.

6.3.3 Señales acústicas

Debe haber como mínimo dos señales acústicas independientes, con sonidos claramente distintos y muy altos: Una señal debe sonar automáticamente y de forma sincronizada con las luces rojas del tablero, para indicar el final del tiempo de juego de un período.

- La primera señal debe sonar automáticamente y de forma sincronizada con las luces rojas del tablero, para indicar el final del tiempo de juego de un cuarto.
- La segunda señal, independiente y con un sonido distinto a la anterior, se podrá activar manualmente, cuando sea apropiado llamar la atención de los árbitros (p. ej., hacia el final de los intervalos de juego o los tiempos muertos).
- Ambas señales serán suficientemente potentes para que se escuchen sin problemas en las condiciones más adversas o ruidosas. El volumen del sonido se podrá ajustar según el tamaño del recinto deportivo y el ruido de los espectadores. Es muy recomendable tener una conexión con el sistema megafonía pública del recinto deportivo.

6.3.4 Cronometraje antes del partido

El cronometrador pondrá en marcha el reloj 60 minutos antes del inicio programado del partido.

Cuando queden 7, 8 o 9 minutos (o el tiempo indicado por el LOC) antes del inicio del partido, el árbitro principal debe hacer sonar el silbato y asegurarse de que todos los jugadores finalicen el calentamiento y regresen de inmediato a sus respectivas zonas en los banquillos de los equipos, en ese momento comenzará la presentación de ambos equipos. Seguirá la rutina previa al partido definida por el LOC.

Como ejemplo, la guía de la derecha refleja los elementos que son obligatorios para todos los partidos de la Clasificación para la Copa del Mundo de Baloncesto FIBA 2019 y será por tanto integrada en el programa de la presentación deportiva y la rutina del partido.

Tiempo restante	Descripción de la actividad	Música / Entretenimiento
-30:00	Entrada oficial de los equipos y calentamiento	Himno FIBA (100")
-11:00	Sesión de fotos de los equipos	
-09:00	Equipos en sus banquillos / Preparación para la presentación	Himno FIBA (60")
-08:00	Introducciones de los equipos EQUIPO B (VISITANTE)	
-07:00	Introducciones de los equipos EQUIPO A (LOCAL)	
-06:00	Himno nacional EQUIPO B (VISITANTE)	
-04:45	Himno nacional EQUIPO A (LOCAL)	El país anfitrión siempre el último
-03:30	Intercambio de regalos	
-03:00	Calentamiento final	
-01:30	Jugadores regresan a sus banquillos	Himno FIBA (60")
00:00	COMIENZO DEL PARTIDO	

Si se alarga la presentación, el cronometrador detendrá el reloj cuando muestre 3:00 minutos. En cuanto se han presentado todos los jugadores, entrenadores y árbitros a los espectadores, el cronometrador hace sonar el dispositivo y el árbitro señala que quedan tres (3) minutos para el inicio del partido, realizando la señal convencional.

Cuando quede 1:30 para comenzar el partido, el cronometrador lo notificará a los árbitros y los árbitros se asegurarán de que los equipos se dirijan a sus zonas en los banquillos de los equipos.

6.4 Durante el partido

El partido consistirá en cuatro cuartos de 10 minutos. Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido. Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y el segundo cuarto (primera mitad), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda mitad) y antes de cada prórroga. Habrá un intervalo de juego de 15 minutos en el descanso.

INTERVALO	Primera mitad			DESCANSO	Segunda mitad			INTERVALO	Prórrogas		
	1 P	INT	2 P		3 P	INT	4 P		E.P.	INT	...
20′	10′	2′	10′	15′	10′	2′	10′	2′	5′	2′	...
	2 tiempos muertos				3 tiempos muertos				1 TM		

Un intervalo de juego comienza:

- Veinte minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj del partido indicando el final de un cuarto, excepto si el árbitro señala una falta al mismo tiempo que finaliza ese cuarto. En este caso, el intervalo de juego comenzará cuando finalice el proceso relacionado con la falta cometida, incluyendo los tiros libres.

Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer cuarto cuando el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el salto entre dos.
- Al comienzo de todos los demás cuartos cuando el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda en mitad de la cancha, frente de la mesa del anotador.

6.4.1 Tiempo de juego

Para ser preciso, el cronometrador debe tener siempre la mano sobre las teclas de funcionamiento del reloj del partido, (por ejemplo botones de inicio/parada).

El cronometrador medirá el tiempo de juego del siguiente modo:

Iniciando el reloj del partido cuando:

- **Durante un salto entre dos**, uno de los saltadores toca legalmente el balón.
- Después de fallar el último o único **tiro libre** y el balón continúa estando vivo, toca o es tocado por un jugador en la cancha de juego.
- **Durante un saque de banda**, el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en la cancha de juego. Durante un saque de banda, es posible que el cronometrador no pueda ver el toque legal del balón. En este caso, el cronometrador debe observar la señal manual del árbitro que concede el saque de banda y activar el reloj cuando el árbitro realice la señal convencional para iniciar el reloj.

Deteniendo el reloj del partido cuando:

- Se termina el tiempo de juego de un cuarto, si el propio reloj del partido no se detiene automáticamente.
- Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo. En los partidos ruidosos, resulta difícil oír el silbato del árbitro, el cronometrador también debe estar observando constantemente a los árbitros que utilizan las señales convencionales para detener el reloj.
- Se anota un tiro de campo contra un equipo que ha solicitado un tiempo de muerto.
- Se anota un tiro de campo y el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos, en el cuarto cuarto y en cada prórroga.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón (violación del reloj de lanzamiento), si lo indican los árbitros.
- Se concede un tiempo muerto al equipo cuyo entrenador lo haya solicitado primero, salvo que el tiempo muerto se conceda después de un tiro de campo anotado por los oponentes y sin que se haya señalado una infracción.

Procedimiento:

El entrenador solicita un tiempo muerto	**El anotador hace sonar la señal y realiza la señal de tiempo muerto, cuando se presenta una oportunidad**	**El árbitro hace sonar el silbato y realiza la señal Comienza el tiempo muerto y el cronometrador pone en marcha su cronómetro**

Los jugadores permanecen en la zona del banquillo del equipo	**El cronometrador hace sonar la señal cuando han transcurrido 50 segundos y 1 minuto del tiempo muerto**

El cronometrador medirá el tiempo muerto del siguiente modo:

- Poniendo en marcha inmediatamente el cronómetro cuando el árbitro hace sonar el silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Haciendo sonar la señal cuando han transcurrido 50 segundos del tiempo muerto y realizando la señal apropiada de que quedan diez (10) segundos para el final del tiempo muerto.
- Haciendo sonar la señal cuando el tiempo muerto ha terminado.

Si durante el tiempo muerto se ha solicitado una sustitución, el anotador realiza la señal de sustitución convencional cuando el cronometrador realiza la suya. El anotador después de realizar la señal de sustitución convencional también indica el equipo o equipos que han solicitado la sustitución.

- • En caso de fallo de su dispositivo, el cronometrador deberá (si el reloj del partido no se inicia):
  - Poner en marcha su cronómetro manual (que normalmente utiliza para medir los tiempos muertos).
  - Avisar al comisario, si está presente.
  - En caso contrario, ponerse de pie para ser más visible (para que los árbitros puedan observar que hay un problema).
  - Cuando el balón queda muerto, detener su reloj e informar al árbitro que el reloj del partido se ha detenido, p. ej., durante 5 segundos.

Cuando el ayudante del anotador no está presente, el cronometrador es quien actualiza el marcador. Durante el juego, iniciar y detener correctamente el reloj del partido es más importante que actualizar el marcador. Por esta razón, especialmente en los últimos 2:00 minutos del juego, el cronometrador debe detener el reloj del partido cuando se anota un tiro de campo y, solo cuando se haya iniciado el reloj del partido (según la regla), podrá actualizar la puntuación en el marcador.

Simultáneamente con el final del cuarto, el cronometrador debe hacer sonar el silbato si falla la señal/sonido del reloj del partido, o los árbitros no pueden oírlo, de modo que estos reciban la notificación de final del cuarto.

Ayudar a los compañeros durante el partido

- Repetir periódicamente en voz alta el tiempo que queda, para que todos los oficiales de mesa lo conozcan, incluso en caso de fallo del reloj del partido. Esto debe acordarse en la reunión previa al partido entre los oficiales de mesa.
- Realizar una cuenta atrás en voz alta de los últimos 5 segundos en cada ataque de 24 segundos, una vez que el operador del reloj de lanzamiento indica “diez segundos”, lo que significa que quedan diez segundos en este reloj.
- Cuando se utiliza el sistema de tiempo controlado por silbato, a veces los dispositivos de cronometraje en el cinturón del árbitro no funcionan correctamente (debido a interferencias WIFI). El cronometrador deberá verificar constantemente si los dispositivos del sistema de tiempo controlado por silbato funcionan de forma correcta y notificar a los árbitros si no fuese así.

- Informar en voz alta al anotador si se solicitan sustituciones o tiempos muertos desde el banquillo a la izquierda de la mesa del anotador y notificar las nuevas entradas al anotador.
- Ayudar al anotador colocando en el lugar correcto el marcador de falta de equipo en el lado izquierdo de la mesa. El ayudante del anotador procederá del mismo modo para el equipo situado en el lado derecho de la mesa.
- Observar la cancha de juego y anotar los detalles de cualquier incidente, en caso de enfrentamientos y salidas del banquillo.

6.4.2 Intervalos de juego

El cronometrador procederá del siguiente modo durante los intervalos de juego:

- Garantizar que la cuenta atrás previa al partido funciona, cuando quedan 20 minutos para su inicio.
- Garantizar que los árbitros estén en la cancha a tiempo para comenzar, en el primer y el tercer cuarto. Si es necesario, el comisario, si está presente, debe acudir al vestuario de los árbitros para informarles.
- En los intervalos entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4 se iniciará el cronómetro con 2 minutos.
- Observar a los jugadores y al personal del banquillo del equipo e informar a los árbitros si se produce algún incidente durante los intervalos de juego.
- Hacer sonar la señal antes de los cuartos 1 y 3 cuando quedan tres minutos y un minuto y treinta segundos hasta el comienzo del cuarto.
- Hacer sonar la señal 30 segundos antes de los cuartos 2 y 4 (y en cada prórroga).
- Iniciar la cuenta atrás del intervalo de juego, cuando los árbitros han indicado el final de un cuarto de juego.
- Al final del intervalo restablecer el reloj del partido para comenzar un nuevo cuarto de 10 minutos (o 5 minutos para las prórrogas).
- Hacer sonar la señal y simultáneamente restablecer inmediatamente el reloj del partido cuando finaliza un intervalo de juego.

6.5 Después del partido

- Ayudar al anotador a completar el acta, si es necesario.
- Firmar el acta.

EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

7. EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

7.1 Obligaciones del operador del reloj de lanzamiento

Cada vez que un equipo obtiene el control de un balón vivo en terreno de juego, debe intentar el lanzamiento de un tiro de campo en 24 segundos. La principal obligación del operador del reloj de lanzamiento es medir este tiempo.

7.2 Equipo requerido y material necesario

Para el partido, el operador del reloj de lanzamiento debe disponer del siguiente equipo.

Por parte del equipo local u organización:

- Reloj de lanzamiento

Además, debe tener:

- Bolígrafos.
- Papel para tomar nota de los incidentes (que se podrá utilizar para redactar un posible informe para el organismo organizador de la competición), los cambios de la flecha de posesión alterna, los jugadores en la cancha, etc.
- Un cronómetro
- Un silbato

7.3 Antes del partido

7.3.1 El dispositivo del reloj de lanzamiento

Existen varios modelos de dispositivos de reloj de lanzamiento y cada uno de ellos funciona mecánicamente de distintas formas.

En general, el dispositivo debe:

- Tener un botón o palanca de arranque/parada.
- Tener dos botones o palancas independientes para reiniciar los tiempos de 24 y 14 segundos.
- Mostrar la cuenta atrás en segundos.
- No mostrar ningún dígito (estar en blanco) cuando ningún equipo tenga el control del balón o cuando haya menos de 24/14 segundos para jugar en cada período o prórroga (la posición en blanco debe estar vinculada a los botones de reinicio).
- Restablecerse a 24 o 14 segundos cada vez que sea necesario.
- La señal acústica debe detenerse cuando se asigna un nuevo período de 24/14 segundos.

Para las Competiciones de los niveles 1 y 2, el dispositivo del reloj de lanzamiento, junto con un reloj del partido duplicado y una luz roja, deberán:

- Estar montados en la estructura de soporte correspondiente del tablero o colgados del techo.
- Tener distintos colores en los números del reloj de lanzamiento y los monitores del reloj del partido duplicado.
- Mostrar la cuenta atrás en segundos y también los últimos 5 segundos en décimas de segundo.

Para el Nivel 1, debe haber tres (3) o cuatro (4) caras por dispositivo (también se recomienda para los niveles 2 y 3) para que sean claramente visibles para todos los implicados en el juego, incluidos los espectadores.

7.3.2 Comprobación del dispositivo, la señal acústica y el monitor

Tanto el operador del reloj de lanzamiento como el cronometrador son responsables de manejar los dispositivos electrónicos. Es fundamental que estos dispositivos sean de alto rendimiento para que cada uno de estos oficiales pueda desempeñar sus funciones de manera óptima.

En general, el dispositivo debería:

- Tener una unidad de control separada proporcionada para el operador del reloj de lanzamiento, con una señal automática muy sonora para indicar el final del período de reloj de lanzamiento cuando la pantalla muestre cero (0).
- Tener una unidad de visualización con una cuenta atrás digital, que indica el tiempo solo en segundos.
- Comenzar desde 24/14 segundos.
- Detenerse con la pantalla indicando el tiempo restante.
- Reiniciarse desde el momento en que se detuvo.
- No mostrar nada, si es necesario.

Para los niveles 1 y 2, la unidad de visualización del reloj de lanzamiento, junto con un duplicado del reloj del partido:

- Bolígrafos.
- Tendrá la señal que suene para el final del período del reloj de lanzamiento cuando la pantalla muestre cero (0.0).
- Indicará el tiempo restante en segundos; y en décimas de segundo (1/10) solamente durante los últimos 5 segundos del período del reloj de lanzamiento.
- Estará montada en cada estructura de soporte del tablero como mínimo o colgada del techo.
- Tendrá los números del reloj de lanzamiento en color rojo y los números del reloj del partido duplicado en color amarillo.
- Tendrá los números del reloj de lanzamiento con una altura mínima de 230 mm y ser más grandes que los números del reloj de partido duplicado.
- Tener compatibilidad electromagnética de acuerdo con los requisitos legales del respectivo país.

El hecho de que existan diferentes tipos de consolas implica que es muy importante dedicar tiempo antes de comenzar el partido (durante la comprobación de los dispositivos y durante el intervalo previo al partido) para familiarizarse con el funcionamiento de la consola. Esto garantizará que el operador del reloj de lanzamiento pueda realizar cualquier función de forma rápida y eficiente. Durante las comprobaciones previas al partido, el operador del reloj de lanzamiento debe comprobar lo siguiente:

- **Verificar si el reloj de lanzamiento está vinculado electrónicamente al reloj del partido.** Esto significa que el operador del reloj de lanzamiento debe saber si este reloj funciona independientemente del reloj del partido. El reloj de lanzamiento se debe iniciar por separado del reloj del partido.
- **Momentos de inicio y de parada.**

- **Segundo completo/vacío y señal acústica.** Según las reglas, el sonido debe ser diferente del sonido del reloj del partido. Para verificar el volumen de la señal acústica, el operador del reloj de lanzamiento lo accionará para ponerlo a cero cuando los árbitros estén presentes en la cancha en el intervalo de 20 minutos de juego antes de comenzar el partido. Esto también alertará a los árbitros y a los oficiales de mesa para saber si la bocina suena cuando el monitor llega a cero (segundo vacío) o si lo hace después de que transcurra un segundo completo.
- **Si es posible apagar el monitor, de forma que los monitores del reloj de lanzamiento se muestren en blanco (sin dígitos).**
- **En blanco - restablecer a 24/14 segundos - Procedimiento de INICIO (cuando el balón toca el aro).**
- **Las pantallas de los dispositivos deben tener el punto rojo como se muestra en la imagen. Este punto solo debe activarse cuando se detiene el tiempo de juego. Es una forma rápida de detectar que el tiempo no está funcionando bien (especialmente cuando se utiliza un sistema de tiempo controlado por silbato).**
- **Comprobar si la señal acústica del reloj de lanzamiento se puede detener mediante un nuevo reinicio (24/14) y si es posible reiniciarlo inmediatamente después de que haya sonado la bocina.**
- **Si el reloj de lanzamiento se puede restablecer a 14 cuando quedan menos de 24 segundos, pero más de 14, en un ataque.**
- **Comprobar si el monitor se puede apagar** cuando quedan menos de 24 o de 14 segundos en un cuarto.
- **Si es posible corregir los monitores del reloj de lanzamiento en caso de error** y, en caso afirmativo, qué procedimiento debe seguirse.

7.4 La regla

7.4.1 Reloj de lanzamiento

La aplicación de la regla de los 24 segundos es una tarea extremadamente compleja que requiere un profundo conocimiento de la regla y las interpretaciones, un elevado nivel de concentración y la capacidad de evaluar cada situación en décimas de segundos, cientos de veces en un partido.

Para realizar esta tarea correctamente, es fundamental tener un conocimiento perfecto de cuándo comienza y termina el control del equipo.

7.4.2 Control del balón

El control del equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sujetándolo o botándolo, o tiene un balón vivo a su disposición.

El control del equipo continúa cuando:
- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- El balón se pasa entre compañeros de un mismo equipo.

El control del equipo finaliza cuando:
- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un tiro de campo o en un tiro libre.

7.4.3 La cuenta del reloj de lanzamiento

7.4.3.1 La cuenta del reloj de lanzamiento se inicia o reinicia cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en la cancha de juego. Un simple toque del balón por parte un oponente no inicia un nuevo período del reloj de lanzamiento, si el mismo equipo mantiene el control del balón.

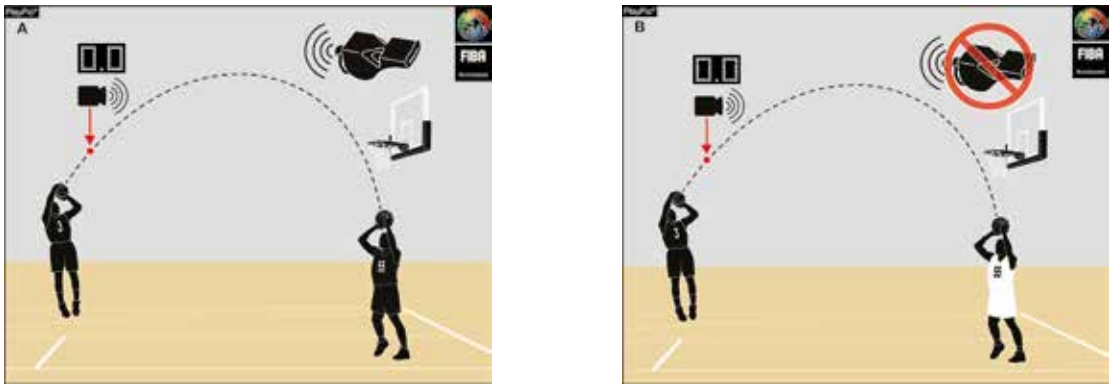
- En un saque de banda, el balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en el terreno de juego.

Un equipo debe intentar un tiro de campo en 24 segundos.

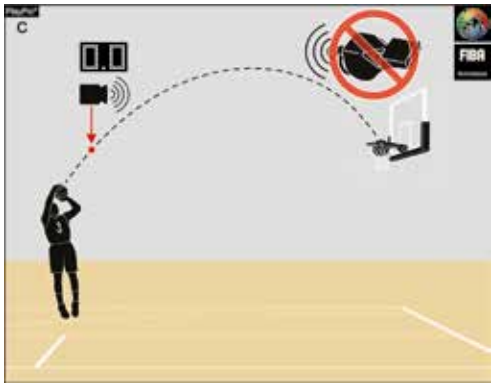
Para que constituya un lanzamiento de un tiro campo en 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- después de que el balón haya dejado la(s) mano(s) del jugador, el balón debe tocar el aro o entrar en la canasta.

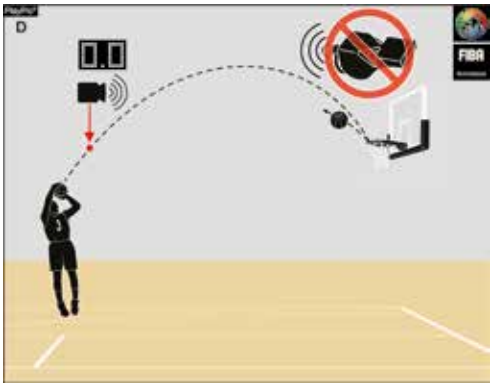
Cuando se intenta un tiro de campo cerca del final del período de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento mientras el balón está en el aire:



A) Si el balón no toca el aro, se produce una violación. Sin embargo, si los oponentes han obtenido un control inmediato y claro del balón (B), no se tendrá en cuenta la señal y continuará el juego.



B) Si el balón entra en la canasta, no se produce ninguna violación, la señal no se tendrá en cuenta y el tiro se anotará.



C) Si el balón toca el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, la señal no se tendrá en cuenta y continuará el juego.

Cuando el tablero está equipado con la iluminación amarilla alrededor del perímetro en la parte superior, la iluminación se considera sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

7.4.3.2 El reloj de lanzamiento se detendrá, pero no se reiniciará:
con el tiempo restante visible, cuando al mismo equipo que anteriormente tenía el control del balón se le adjudica un saque de banda como resultado de:

- Un balón que sale fuera de banda.
- Se lesiona un jugador del mismo equipo.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de salto entre dos.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra los equipos.

Se detendrá, pero tampoco se reiniciará, con el tiempo restante visible cuando al mismo equipo que anteriormente tenía el control del balón se le adjudica un saque de banda en su pista delantera como consecuencia de una falta o violación y quedan en el dispositivo 14 segundos o más.

El partido se detiene debido a una acción relacionada con el equipo que controla el balón.	El partido se detiene debido a una acción no relacionada con ninguno de los equipos. A menos que los oponentes se pongan en desventaja.	El equipo que controla el balón realiza el saque de banda después de que el balón salga fuera de banda.	Tiempo muerto en los dos últimos minutos (L2M) Elección del entrenador: realizar el saque desde pista delantera con 13 segundos o menos de posesión.	Una falta técnica es cometida por el equipo que controla el balón.

7.4.3.3 Se detendrá, y reiniciará a 24 segundos:
Con ningún dígito visible en el dispositivo, cuando:

- El balón entra legalmente en la canasta.
- El balón toca el aro de la canasta de los oponentes y es controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocase el aro.
- Se concede al equipo un saque de banda en su pista trasera:
  - Como resultado de una falta o violación (no porque el balón haya salido fuera de banda).
  - Como resultado de una situación de salto y se concede el balón al equipo que previamente no lo controlaba.
  - El juego se detiene debido a una acción no relacionada con el equipo que tiene el control del balón.
  - El juego se detiene debido a una acción no relacionada con ninguno de los equipos, salvo que los oponentes se encuentren en desventaja.
- Se concede(n) tiro(s) libre(s) al equipo.

Un nuevo equipo obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego.	Realizar un saque después de canasta.	Realizar un saque desde la pista trasera después de una falta o violación del equipo oponente.

7.4.3.4. Se detendrá, y se reiniciará a 14 segundos:
con 14 segundos visibles, cuando:

- Al mismo equipo que anteriormente tenía el control del balón se le otorga un saque en la pista delantera y se muestran 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento:
  - Como resultado de una falta o violación (no por el hecho de que el balón haya salido fuera de banda).
  - Se detiene el partido debido a una acción que no está relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Se detiene el juego debido a una acción que no está relacionada con ninguno de los equipos, a menos que los oponentes queden en desventaja.
- Al equipo que anteriormente no tenía el control del balón se le otorga un saque en su pista delantera como consecuencia de una:
  - Falta o violación (incluido cuando el balón sale fuera de banda),
  - Situación de salto.
- A un equipo se le otorga un saque desde la línea de saque en su pista delantera como resultado de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón haya tocado el aro en un lanzamiento no convertido de canasta de campo, un

último tiro libre o en un pase, si el equipo que recupera el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

- El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el entrenador decide que el partido se reanude con un saque de banda para su equipo desde la línea de saque en su pista delantera y se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento en el momento en el que fue detenido el reloj del partido.

El mismo equipo recupera el balón después de un tiro de campo no convertido (el balón toca el aro) en un rebote ofensivo.	Saque desde pista delantera (equipo atacante) después de una falta o violación (incluido cuando el balón sale fuera) del equipo oponente si el tiempo restante en el reloj de lanzamiento es 13 segundos o menos.	Saque desde la pista delantera (equipo defensor) después de una falta o violación del equipo que controla el balón.	Saque desde la línea de saque de la pista delantera por una penalización de falta antideportiva/descalificante.	Opción del entrenador en los 2 últimos minutos (L2M): Saque desde la pista delantera con 14 segundos o más.

7.4.3.5 Se detendrá, y se apagará:

Después de que el balón pase a estar muerto y el reloj del partido haya sido parado en cualquier cuarto o prórroga cuando hay un nuevo control del balón por parte de cualquier equipo y quedan menos de 14 segundos en el reloj del partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj del partido ni el partido, no provoca que el balón pase a estar muerto, a menos que uno de los equipos tenga el control del balón.

7.4.4 Situaciones del operador del reloj de lanzamiento

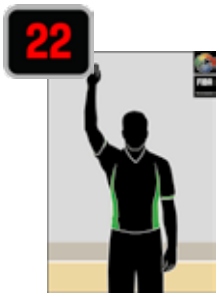
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE QUE SE ENCAJE EL BALÓN ENTRE EL ARO Y EL TABLERO • 24 SEGUNDOS si el balón es para el equipo que no controlaba el balón. • 14 SEGUNDOS si el balón es para el equipo que controlaba el balón.	
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE FALTA ANTIDEPORTIVA / DESCALIFICANTE / ENFRENTAMIENTO (Art. 39) Todos los saques como parte de la penalización de una falta antideportiva / descalificante / enfrentamiento se administrarán desde la línea de saque de la pista delantera del equipo.	
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA OFENSIVA / VIOLACIÓN O CANASTA EN LA PISTA DELANTERA POR PARTE DEL EQUIPO ATACANTE Balón para el equipo B en su pista trasera. REINICIO a 24 SEGUNDOS.	
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA OFENSIVA / VIOLACIÓN O CANASTA EN LA PISTA TRASERA POR PARTE DEL EQUIPO ATACANTE Balón para el equipo B en su pista delantera. REINICIO a 14 SEGUNDOS.	
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA DEFENSIVA / VIOLACIÓN EN LA PISTA DELANTERA Si se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento cuando el partido se detuvo, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el tiempo en el que fue detenido.	

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA DEFENSIVA / VIOLACIÓN (EXCEPTO FUERAS DE BANDA) EN LA PISTA DELANTERA

Si se muestran 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento cuando el partido se detuvo, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE QUE EL PARTIDO HAYA SIDO DETENIDO POR UN ÁRBITRO

Por cualquier razón no relacionada con ninguno de los equipos y, si a juicio de los árbitros, un reinicio pondría a los oponentes en desventaja, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.



RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA TÉCNICA SANCIONADA AL EQUIPO QUE CONTROLA EL BALÓN

Saque en la pista trasera
NO SE REINICIA, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue parado.

Saque en la pista delantera
NO SE REINICIA, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue parado.

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA TÉCNICA SANCIONADA AL EQUIPO QUE NO CONTROLA EL BALÓN

Saque en la pista trasera
24 SEGUNDOS

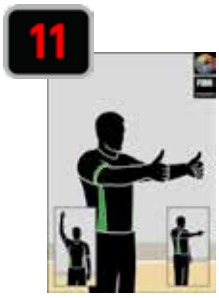
Saque en la pista delantera
- NO SE REINICIA, si el reloj de lanzamiento indica 14 segundos o más.
- 14 SEGUNDOS, si el reloj de lanzamiento indica 13 segundos o menos.

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA TÉCNICA SANCIONADA NINGÚN EQUIPO TIENE EL CONTROL DEL BALÓN SITUACIÓN DE SALTO

Saque en la pista trasera
24 SEGUNDOS

Saque en la pista delantera
14 SEGUNDOS

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FUERA DE BANDA **NINGÚN EQUIPO TIENE EL CONTROL DEL BALÓN** **SITUACIÓN DE SALTO** **Saque en la pista trasera** 24 SEGUNDOS **Saque en la pista delantera** 14 SEGUNDOS		
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FUERA DE BANDA **BALÓN CONTROLADO POR EL EQUIPO ATACANTE. EQUIPO A PROVOCA QUE EL BALÓN SALGA FUERA DE BANDA** **SAQUE PARA EL EQUIPO "B"** **Saque en la pista trasera** 24 SEGUNDOS **Saque en la pista delantera** 14 SEGUNDOS		
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FUERA DE BANDA **BALÓN CONTROLADO POR EL EQUIPO ATACANTE. EQUIPO B PROVOCA QUE EL BALÓN SALGA FUERA DE BANDA** **SAQUE PARA EL EQUIPO "A"** **Saque en la pista trasera** & **Saque en la pista delantera** NO SE REINICIA, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue parado.		
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UN TIEMPO MUERTO EN LOS 2 ÚLTIMOS MINUTOS (L2M) **Saque en la pista trasera** • Fuera de banda: No se reinicia, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue parado. • Canasta/Falta/Otra violación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 SEGUNDOS. **Saque en la pista delantera** • 14 SEGUNDOS si el reloj de lanzamiento indica 14 segundos o más. • No se reinicia si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos.		

RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE **UNA SITUACIÓN DE SALTO** **NINGÚN EQUIPO CONTROLA EL BALÓN** **Saque en la pista trasera** 24 SEGUNDOS **Saque en la pista delantera** 14 SEGUNDOS	
RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE **UNA SITUACIÓN DE SALTO** **EQUIPO A CONTROLA EL BALÓN** NO SE REINICIA, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue parado. **Saque para el equipo B en pista trasera** 24 SEGUNDOS **Saque para el equipo B en pista delantera** 14 SEGUNDOS	

7.4.5 Ejemplos de situaciones de 24/14 segundos cuando suena la señal del reloj de lanzamiento.

SITUACIONES CUANDO SUENA LA BOCINA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO						
	Balón en la mano	La bocina suena por error	Balón en el aire			
			Entra la canasta (canasta de campo válida)	Toca el aro y rebota	No toca el aro	No toca el aro y control defensivo inmediato
¿Qué hace el árbitro?	Pita	No pita	No pita	No pita	Pita	No pita
Decisión							

SITUACIONES DEL RELOJ DE LANZAMIENTO CON UN TIRO DE CAMPO			
LANZAMIENTO DE TIRO DE CAMPO	1	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón entra, mo-nitor en blanco	Se anota la canasta Balón para el equipo B, desde la línea de fon-do, 24 segundos nuevos
	2	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro, pero no entra, monitor en blan-co	Rebote para el equipo B, 24 segundos nuevos Rebote para el equipo A, 14 segundos nuevos
	3	Lanzamiento efectuado por el equi-po A El balón no toca el aro. El equipo A mantiene el control del ba-lón	El reloj de lanzamiento continúa
	4	Lanzamiento efectuado por el equi-po A El balón no toca el aro El equipo B obtiene el control del ba-lón	Nuevo período de 24 segundos en el reloj de lanzamiento para el equi-po B
	5	Pase del balón entre los jugadores del equi-po A o balón desviado por cualquiera de los equipos El ba-lón toca el aro, monitor en blanco	El equipo B obtiene el control, 24 segundos nuevos El equipo A mantiene el control, 14 segundos nuevos

LA SEÑAL SUENA CUANDO EL BALÓN ESTÁ EN EL AIRE POR UN LANZAMIENTO	6	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro con más de 14 segundos en el reloj de lanzamiento, monitor en blanco El equipo A gana el rebote	El reloj de lanzamiento se restablecerá a 14 segundos cuando el equipo A gane el rebote
	7	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón entra, monitor en blanco	Se anota la canasta Saque de banda del equipo B, desde la línea de fondo, 24 segundos nuevos
	8	Lanzamiento del equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón toca el tablero El balón entra, monitor en blanco	Se anota la canasta Saque de banda del equipo B, desde la línea de fondo, 24 segundos nuevos
	9	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón toca el aro, monitor en blanco El balón entra	Se anota la canasta Saque de banda del equipo B, desde la línea de fondo, 24 segundos nuevos
	10	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón toca el aro, monitor en blanco El balón no entra	El equipo B obtiene el control, 24 segundos nuevos El equipo A obtiene el control, 14 segundos nuevos
	11	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón no toca el aro Rebote para el equipo A	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B, 24 segundos nuevos
	12	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón no toca el aro Los dos equipos luchan por el rebote	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B, 24 segundos nuevos
	13	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón no toca el aro Rebote y control inmediato para el equipo B	No violación El equipo B tiene 24 segundos nuevos
	14	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón toca el aro (monitor en blanco) y, a continuación, es tocado por el equipo A/equipo B antes de salir de banda.	Saque de banda para el equipo B, 24 segundos nuevos/ Saque de banda para el equipo A, 14 segundos nuevos

LANZAMIENTO DE TIRO DE CAMPO, EL BALÓN TOCA EL ARO Y SUENA LA SEÑAL DEL RELOJ DE LANZAMIENTO	15	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón entra en la canasta Suena la señal del reloj de lanzamiento	Suena la señal del reloj de lanzamiento por error La señal se ignora y se anota la canasta Saque de banda para el equipo B, 24 segundos nuevos
	16	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro El equipo A/B obtiene el control del balón Suena la señal del reloj de lanzamiento	Suena la señal del reloj de lanzamiento por error La señal se ignora y continúa el juego
	17	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro Suena la señal del reloj de lanzamiento El árbitro toca el silbato por error	El juego es detenido por un árbitro Ningún equipo tiene el control del balón Situación de salto entre dos, utilizar la flecha de dirección Si equipo A = 14 segundos; si equipo B = 24 segundos
LANZAMIENTO DE TIRO DE CAMPO, SUENA LA SEÑAL DEL RELOJ DE LANZAMIENTO E INTERFERENCIA O LANZAMIENTO TAPONADO	18	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón se encuentra en trayectoria ascendente hacia la canasta y es tocado por el equipo A o B y no toca el aro	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano al balón en la violación, 24 segundos nuevos
	19	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón se encuentra en trayectoria descendente hacia la canasta y es toca-do por el equipo A	Violación por interferencia del equipo A, monitor en blanco Saque de banda para el equipo B en la línea extendida de tiros libres, 24 segundos nuevos
	20	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón se encuentra en trayectoria descendente hacia la canasta y es toca-do por el equipo B	Violación por interferencia, la canasta se anota, monitor en blanco Saque de banda para el equipo B, desde la línea de fon-do, 24 segundos nuevos

LANZAMIENTO DE TIRO DE CAMPO, SUENA LA SEÑAL DEL RELOJ DE LANZAMIENTO E INTERFERENCIA O LANZAMIENTO BLOQUEADO	21	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón entra en la canasta	Se anota la canasta Saque de banda para el equipo B, desde la línea de fondo, 24 segundos nuevos
	22	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón no en-tra en la canasta ni toca el aro	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B, en la línea de fondo con 24 segundos nuevos, salvo que el equipo B obtenga un control claro e inmediato del balón
	23	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón sale de banda	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B desde la línea de fondo con una nueva cuenta de 24 segundos
	24	Lanzamiento del equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B El equipo B obtiene el control del balón Suena la señal del reloj de lanzamiento	Suena la señal del reloj de lanzamiento por error La señal se ignora y continúa el juego 24 se-gundos nuevos para el equipo B
	25	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B B1 comete una falta contra el tirador Suena la señal del reloj de lanzamiento	La señal del reloj de lanzamiento suena por error Tiros libres para el lanzador del equipo A Reloj de lanza-miento en blanco
	26	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón es bloqueado legalmente por el equipo B Suena la señal del reloj de lanzamiento B1 comete una falta contra el tirador	Violación del reloj de lanzamiento No se tendrá en cuenta la falta, salvo que sea técnica, antideportiva o descalificante Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, 24 segundos nuevos

ERROR POR EL RELOJ DE LANZAMIENTO Y OTRAS SITUACIONES	27	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro y, a continuación, el equipo B obtiene el control del balón y empieza a botar. La señal del reloj de lanzamiento suena por error y el árbitro toca el silbato	El árbitro pita por error Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano al balón donde se pitó por error, con el tiempo restante en el reloj de lanzamiento en la posesión del equipo B
	28	A4 intenta un mate El balón toca el aro y regresa a la pista trasera del equipo A Antes de que un jugador de cualquier equipo obtenga el control del balón, suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro no detiene el partido.	Suena la señal del reloj de lanzamiento por error y se ignora. El reloj de lanzamiento deberá reiniciarse a 14 segundos, si el equipo A obtiene la posesión 24 segundos, si el equipo B obtiene la posesión
	29	El equipo A tiene el control del balón durante 20 segundos, cuando se señala una falta técnica contra A1, se-guida por otra falta técnica de B1	Esta es una situación especial. Ambas faltas deben cancelarse. Saque de banda para el equipo A en el lugar más cercano donde estaba el balón cuando se señaló la falta, sola-mente con 4 segundos restantes en el reloj de lanzamiento para el equipo A
	30	El equipo A tiene el balón durante 15 segundos y el árbitro detiene el juego - para limpiar la cancha - porque el reloj del partido no funciona correctamente - porque un espectador ha entrado en la cancha	En todos los casos el juego continúa con saque de banda para el equipo A con 24 segundos, si está en la pista trasera del equipo A, 14 segundos, si está en la pista delantera del equipo A salvo que se coloque en desventaja al equipo oponente.

RELOJ DE LANZAMIENTO Y BALÓN RETENIDO	31	Lanzamiento efectuado por el equipo A Suena la señal del reloj de lanzamiento El balón no toca el aro e inmediatamente después se señala balón retenido	Violación del reloj de lanzamiento Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, 24 segundos nuevos
	32	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro, monitor en blanco, se señala inmediatamente balón retenido	Si se concede al equipo A un saque de banda por posesión alterna, 14 segundos Si se concede al equipo B un saque de banda por posesión alterna, 24 segundos
	33	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro, monitor en blanco El equipo A obtiene el control y se señala inmediatamente balón retenido	Si se concede al equipo A un saque de banda por posesión alterna, tiempo restante en el reloj de lanzamiento (menos de 14 segundos) Si se concede al equipo B un saque de banda por posesión alterna, 24 segundos
	34	Lanzamiento efectuado por el equipo A El balón toca el aro El equipo B obtiene el control y se señala inmediatamente balón retenido	Si el equipo A tiene un saque de banda por posesión alterna, 24 segundos nuevos Si el equipo B tiene un saque de banda por posesión alterna, tiempo restante en el reloj de lanzamiento (menos de 24 segundos)
FALTAS DEFENSIVAS	35	A1 realiza un lanzamiento de un tiro de campo El balón está en el aire cuando quedan 15 segundos en el reloj de lanzamiento, B2 comete una falta contra A2 El balón no entra – Es la segunda falta del equipo B	Saque de banda para el equipo A en el lugar más cercano a la infracción, con 15 segundos restantes en el reloj de lanzamiento
	36	A1 realiza un lanzamiento de un tiro de campo El balón está en el aire cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, B2 comete una falta contra A2 El balón no entra – Es la segunda falta del equipo B	Saque de banda para el equipo A en el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento
	37	A1 realiza un lanzamiento de un tiro de campo El balón está en el aire cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento B2 comete una falta contra A2 – Es la segunda falta del equipo B El balón entra en la canasta/toca el aro	Si el balón entra en la canasta, esta es válida Saque de banda para el equipo A en el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento

RELOJ DE LANZAMIENTO Y VIOLACIONES	38	El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera Se ha señalado una violación por pasos/bote ilegal	Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, con 24 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento
	39	El equipo A tiene el control del balón en su pista trasera Se ha señalado una violación por pasos/bote ilegal	Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento
	40	Saque de banda del equipo A en su pista delantera. Se ha señalado una violación de cinco segundos contra el equipo A	Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, con 24 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento
	41	Saque de banda del equipo A en su pista trasera. Se ha señalado una violación de cinco segundos contra el equipo A	Saque de banda para el equipo B en el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos nuevos en el reloj de lanzamiento
	42	Saque de banda en la pista delantera del equipo A con 16 segundos en el reloj de lanzamiento B1 en su pista trasera golpea deliberadamente el balón con el pie, con el puño o coloca los brazos sobre la línea divisoria y bloquea el pase de A1	Violación de B1 Saque de banda para el equipo A en el lugar de la infracción (pista delantera), con 16 segundos restantes en el reloj de lanzamiento
	43	Saque de banda en la pista delantera del equipo A, con 12 segundos en el reloj de lanzamiento B1 en su pista trasera golpea deliberadamente el balón con el pie, con el puño o coloca los brazos sobre la línea divisoria y bloquea el pase de A1	Violación de B1 Saque de banda para el equipo A en el lugar de la infracción (pista delantera), con el reloj de lanzamiento reiniciado con 14 segundos
	44	Saque de banda en la pista trasera del equipo A, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento B1 en su pista delantera golpea deliberadamente el balón con el pie, con el puño o coloca los brazos sobre la línea divisoria y bloquea el pase de A1	Violación de B1 Saque de banda para el equipo A en el lugar de la infracción (pista trasera), con 24 segundos nuevos

7.5 Durante el partido

7.5.1 Directrices de 24" / 14"

Cambio de control
Para que cambie el control del equipo, un jugador defensor debe controlar el balón. Esto sucede cuando retiene el balón (con una o ambas manos), bota el balón o tiene un balón vivo a su disposición. Por lo tanto, un simple toque del balón por un jugador defensivo no se considera un cambio de control del equipo.

El operador del reloj de lanzamiento debe estar seguro de que el control del equipo ha cambiado antes de restablecerlo.

Si el jugador defensivo coge el balón con ambas manos, se producirá siempre un cambio de control del equipo, incluso aunque sea sin mirar, como se muestra en la imagen.

El control del equipo comienza cuando un jugador de ese equipo controla un balón vivo agarrándolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

Por lo tanto, un simple toque al balón por un jugador defensivo no se considera un cambio de control del equipo.

El operador del reloj de lanzamiento debe asegurarse de que el control del equipo ha cambiado antes de reiniciar el reloj de lanzamiento. Si el defensor toma el balón con ambas manos (B) o el balón pasa a descansar en 1 mano (C) siempre se trata de control de equipo y el reloj de lanzamiento debe reiniciarse (OBRI 14-3 b). El control no cambia si el balón sólo se palmea con 1 mano del defensor. El reloj de lanzamiento debe continuar (OBRI 14-3 a).

No Control of the Ball

Control of the Ball

Control of the Ball

Debido a su posición fija en la cancha, los oficiales de mesa no siempre tienen una visión clara de lo que sucede en la cancha. Por lo tanto, es de suma importancia que ellos (todos los oficiales de mesa y no solo el operador del reloj de lanzamiento) estén preparados para ver y comunicar claramente todas las señales del árbitro.

Señales y su significado

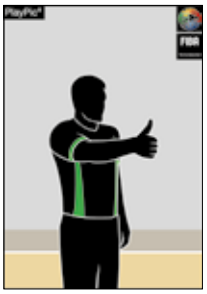
- Fig. 3. Durante un saque de banda, al cronometrador y al operador del reloj de lanzamiento para que pongan en marcha su reloj.
- Fig. 13. OK, buen trabajo.
- Fig. 14. Puede significar, por ejemplo, que ha cambiado el control del equipo o que el balón ha tocado el aro.

INICIAR EL RELOJ

3

Movimiento de cortar con la mano

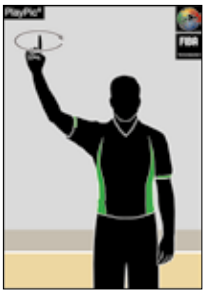
COMUNICACIÓN



13

Pulgar hacia arriba

REINICIAR EL RELOJ DE LANZAMIENTO



14

Girar la mano, con el dedo índice extendido

Faltas y violaciones

Siempre que suene un silbato, es importante que el operador del reloj de lanzamiento **no cambie** el reloj de lanzamiento **inmediatamente**. Debe esperar hasta que se completen todas las comunicaciones de los árbitros antes de cambiar nada. Esto es para evitar cometer errores.

- **DETENER el reloj de lanzamiento**, cuando un árbitro señala una falta.
- **REINICIAR** (si es necesario y en blanco, si es necesario), cuando el árbitro finaliza su señalización hacia la mesa.

El operador del reloj de lanzamiento debe prestar atención y memorizar o anotar cuántos segundos quedan en el monitor antes de cualquier restablecimiento (reinicio consciente) para que pueda recordarlo inmediatamente, si es necesario.

En caso de violaciones, el restablecimiento (si lo exigen las reglas) se debe realizar cuando los árbitros finalicen la señalización hacia la mesa.

Los últimos 2 minutos o menos del 4º período o de la prórroga (L2M)

El operador del reloj de lanzamiento debe esperar a la decisión del entrenador después de un tiempo muerto, para ver si desea mover la posición del saque desde la pista trasera a la pista delantera en el terreno de juego. Esto implicaría un cambio y ajuste del reloj de lanzamiento de acuerdo con la regla.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

Pista trasera

- Después de canasta: 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Después de una falta o violación: 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Después de una fuera de banda: si el mismo equipo controla el balón, el operador del reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
- Después de una fuera de banda: si el nuevo equipo atacante controla el balón, el operador del reloj de lanzamiento reiniciará a una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

Pista delantera

- Después de canasta: 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Después de una falta o violación: 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Después de una fuera de banda: si quedan 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento, si el mismo equipo controla el balón, partido continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
- Después de una fuera de banda: si quedan 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento, si el mismo equipo controla el balón, 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Situaciones de Instant Replay (IRS)

Cuando hay un IRS, el operador del reloj de lanzamiento no reiniciará el reloj de lanzamiento hasta que el árbitro principal haya tomado su decisión.

Operaciones - Puntuación

Los jugadores a menudo nos sorprenden con acciones de tiro inesperadas (alley hoops, palmeos, mates, etc.). Hay que estar preparado para cualquier posibilidad, como que el balón no toque el aro, o que solamente toque la cadena/red. Además, hay que tener en cuenta que el balón puede quedar atrapado entre el aro y el tablero (esto es una situación de salto entre dos).

Cuando el balón toca el aro, la regla indica que el reloj de lanzamiento debe estar en blanco hasta que uno de los equipos controla el balón. Muchos dispositivos no pueden ponerse en blanco y, en algunos dispositivos, esta acción es muy lenta.

Si el monitor se puede poner en blanco, el operador del reloj de lanzamiento debe aplicar la regla completamente:

- En blanco, cuando el balón toca el aro del oponente.
- Restablecer a 24 y, a continuación, comenzar cuando el equipo defensor obtenga el control.
- Restablecer a 14 y, a continuación, comenzar cuando el equipo que intentó el tiro de campo obtenga el control.

Si el monitor no se puede poner en blanco, el operador del reloj de lanzamiento procederá de la siguiente manera:

- Restablecer el reloj de lanzamiento a 24 segundos cuando el balón toca el aro del oponente.
- Iniciar la cuenta del reloj cuando el equipo defensor obtenga el control.
- Restablecer a 14 y, a continuación, iniciar la cuenta del reloj de lanzamiento cuando el equipo que intentó el tiro de campo obtenga el control.

Es importante tener en cuenta que algunos dispositivos de reloj de lanzamiento no dejan de funcionar cuando el monitor está apagado. Es importante que el operador del reloj de lanzamiento detecte esto como parte de las comprobaciones previas al partido. Esto evitará la situación, por ejemplo, de que la señal del reloj de lanzamiento suene durante los tiros libres (cuando el reloj de lanzamiento debe estar en blanco).

Si se tarda mucho en poner en blanco el reloj de lanzamiento y esto causa un retraso en la aplicación de la regla, no se pondrá en blanco este reloj. En este caso, hay que seguir el método de trabajo anterior, como si el reloj de lanzamiento no se pudiera poner en blanco.

7.5.2 Resumen de la mecánica

La tarea del operador del reloj de lanzamiento implica una concentración continua en el balón, especialmente cuando está a punto de lanzarse un tiro de campo y cuando el balón está a punto de tocar el aro. Por esta razón, es muy importante no tener miedo de hacer sonar el dispositivo de la bocina en estas situaciones extremas.
Según las reglas de la FIBA, el sonido del reloj de lanzamiento no debe detener el reloj del partido.

- **Comprobar el dispositivo a fondo** antes del juego en las comprobaciones previas al partido.
- **Familiarizarse con su funcionamiento** en las comprobaciones previas al partido y en el intervalo de juego antes del inicio.
- **Hay que tener siempre las manos sobre la consola del dispositivo**, cerca de los botones/palancas de funcionamiento y no sobre la mesa. Esto es necesario porque las décimas de segundos pueden marcar la diferencia entre un tiro de campo anotado o no, así como un partido ganado o perdido.
- **Todo el equipo de oficiales de mesa debe tener una buena visión de los dispositivos de reloj de lanzamiento.**
- **Antes de cada restablecimiento, hay que memorizar cuántos segundos quedan, especialmente en L2M e IRS**, con el objetivo de recuperar rápidamente el tiempo, si es necesario.
- **Mantenerse centrado en el balón**, especialmente durante los intentos de lanzamiento.
- **El perfecto operador del reloj de lanzamiento** es aquella persona capaz de encontrar un equilibrio adecuado entre la capacidad de respuesta y el autocontrol, para garantizar la precisión y oportunidad de la aplicación de la regla.
- **Para evitar cualquier error, antes de un cambio en el control del equipo, es mejor mantener lo que muestra el dispositivo del reloj de lanzamiento.** Para evitar confusiones, primero hay que pulsar el botón de parada cada vez que el balón salga de banda o que los árbitros detengan el juego para proteger a un jugador lesionado.
- **Comunicar a los oficiales de mesa** cuántos segundos quedan antes de cada saque de banda (p. ej., 6 segundos en el lanzamiento).
- **Comunicar en voz alta a los demás oficiales de mesa cuando queden 10 segundos en un período del reloj de lanzamiento.** A continuación, el cronometrador contará en voz alta los últimos 5 segundos (5, 4, 3… cero).
- **Comunicar en voz alta al anotador cuando se soliciten sustituciones o tiempos muertos** por parte del equipo situado a la izquierda de la mesa, por ejemplo, “Tiempo muerto equipo A/rojo”, “Sustitución en equipo A/rojo”.
- **El cronometrador comunicará en voz alta cuando se alcancen los últimos 24 segundos y los últimos 14 segundos de un cuarto.**
- Al final de cada cuarto, cuando se ha desconectado el reloj de lanzamiento, el operador comunica en voz alta (para la mesa) los últimos 10 segundos del cuarto y cuenta los últimos 5 segundos (“5, 4, 3, 2, 1, 0”).

- El anotador y el operador del reloj de lanzamiento colaborarán para colocar la flecha de posesión alterna al inicio del partido, centrándose ambos en el primer control legal sobre la cancha.
- Cuando quedan 24 segundos (o 14) y algunas décimas hasta el final del juego, si el reloj del partido y el reloj de lanzamiento están vinculados para que se inicien simultáneamente, el operador del reloj de lanzamiento puede ajustar el dispositivo en la posición inicial de modo que, cuando se produzca el primer toque legal, el cronometrador inicie su dispositivo y el reloj de lanzamiento.

7.5.3 Errores del reloj de lanzamiento

Lo primero que debe tenerse en cuenta es que los oficiales de mesa solo pueden detener el juego en situaciones recogidas en las reglas. Un error en la aplicación de la regla del reloj de lanzamiento no es una de esas situaciones, **salvo que esté permitido el uso del IRS.**

Este es el protocolo que debe seguirse cuando se produce un error, por ejemplo, un restablecimiento erróneo.

- **Apagar el dispositivo del reloj de lanzamiento (en blanco) o restablecer el dispositivo a 24" y detener el funcionamiento del reloj de lanzamiento, y poner en marcha un cronómetro.** Esto significa que, en la mayoría de los casos, los árbitros se darán cuenta, detendrán el juego y acudirán a la mesa.
    - Será importante recordar el tiempo que estaba en el reloj del juego cuando se produjo el error; esto se debe anotar en un papel y se comienza el cronómetro que se usa normalmente para controlar los tiempos muertos.
    - Si los árbitros no detienen el juego rápidamente, hay que esperar hasta el primer balón muerto y llamar su atención.
    - Si no hay una interrupción del juego, el monitor permanecerá en blanco hasta el siguiente control del equipo (p. ej., después de un intento de lanzamiento, cuando el balón toca el aro y obtiene el control cualquiera de los equipos) y, a continuación, se vuelve al funcionamiento normal del reloj de lanzamiento.
- **Si la señal del reloj de lanzamiento suena por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ninguno de los dos tiene el control del balón, no se tendrá en cuenta la señal y continuará el juego. Sin embargo, si a criterio de un árbitro, el equipo que controla el balón se encuentra en desventaja, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se le concederá la posesión del balón a **ese equipo**

7.6 Intervalos de juego y después del partido

7.6.1 Ayudar a los compañeros:

- Ayudar al anotador a completar el acta, si es necesario.
- Observar a los jugadores y al personal del banquillo del equipo e informar de cualquier incidente a los árbitros.
- Firmar el acta.

APÉNDICE A – SISTEMA DE TIEMPO CONTROLADO POR SILBATO

APÉNDICE A
SISTEMA DE TIEMPO CONTROLADO POR SILBATO

El sistema de tiempo controlado por silbato funciona a través de un transmisor de radio situado en el cinturón que llevan los árbitros. En el cinturón, se encuentra un micrófono omnidireccional que se acopla en el adaptador del micrófono que va en el cordón, justo debajo del silbato.

Cuando un árbitro hace sonar el silbato, el sistema del cinturón reconoce la frecuencia del silbato y envía una señal de radio al receptor de la estación base que está conectado al controlador del marcador, deteniendo el reloj a la velocidad de la luz. El cronometrador también puede detener el reloj del partido manualmente, pulsando el botón de parada en la consola del sistema de tiempo controlado por silbato.

El sistema de tiempo controlado por el silbato no solo detiene el reloj, sino que también proporciona al cronometrador (y al árbitro) la capacidad de reiniciar el reloj manualmente. Todos los sistemas de cinturón incorporan un botón de reinicio, de modo que el reloj se puede iniciar desde la pista, si es necesario.

De esta manera, la gestión del reloj del partido se comparte de manera efectiva entre los árbitros y el cronometrador. La medición de los tiempos muertos y los intervalos de juego sigue siendo tarea exclusiva del cronometrador.

Procedimiento al utilizar el sistema de tiempo controlado por silbato:

¿Quién inicia el reloj del partido?

- **Comienzo de cada período.** Al inicio de cada período, el reloj del partido es puesto en marcha por el árbitro y el cronometrador. Este último pulsará el botón de inicio verde de la consola para poner en marcha el reloj del partido.
- **Saque de banda.** El árbitro que administra el saque de banda deberá pulsar el botón de inicio en el dispositivo del cinturón; el cronometrador también deberá pulsar el botón de inicio verde de la consola.
- **Tiros libres (fallados).** El árbitro deberá pulsar el botón de inicio en el dispositivo del cinturón; el cronometrador también deberá pulsar el botón de inicio verde de la consola.
- **Últimos dos minutos.** En los últimos dos (2) minutos del cuarto cuarto y en los dos (2) últimos de cualquier prórroga, el árbitro que administra el saque de banda deberá pulsar el botón de inicio en el dispositivo del cinturón y el cronometrador deberá pulsar el botón de inicio verde de la consola.

¿Quién detiene el reloj del partido?

- • **Durante el partido:** Cada vez que un árbitro hace sonar el silbato, se detiene automáticamente el reloj del partido. En ese momento, se enciende una luz roja de la consola. El cronometrador pulsa el botón rojo de parada de la consola, al mismo tiempo que el árbitro hace sonar (para garantizar que el reloj del partido se detenga correctamente).
- **Violación del reloj de lanzamiento:** Si se produce una violación del reloj de lanzamiento cuando un equipo tiene el control del balón, el cronometrador deberá pulsar el botón rojo de parada de la consola

cuando suene la señal del reloj de lanzamiento.

- **Últimos dos minutos:** En los últimos dos (2) minutos del cuarto cuarto y en los dos (2) últimos de cualquier prórroga, el cronometrador pulsará el botón rojo de parada de la consola si se marca un tiro de campo (esto es porque los árbitros no hacen sonar el silbato cuando se anotan los tiros de campo).
- **Tiro de campo que lleva a una solicitud de tiempo muerto:** Si se anota un tiro de campo contra un equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador pulsará el botón de parada rojo de la consola.

Reinicio de la consola
Cada 4-5 pitidos del árbitro, el cronometrador reiniciará la consola. Hará esto cuando el reloj del partido esté parado (el led rojo está encendido). Para ello, el cronometrador debe pulsar el botón rojo de parada de la consola.

Es importante tener en cuenta que si el reloj del partido no se inicia por alguna razón (error/retraso y/o avería), el cronometrador debe pulsar el botón de inicio verde de la consola.

De la misma manera, si el reloj del partido no se detiene por alguna razón, el cronometrador debe pulsar el botón rojo de parada de la consola.

También es importante que el cronometrador preste atención a los parpadeos de los LED del transmisor. Si los LED del transmisor parpadean, significa que el transmisor del cinturón del árbitro no funciona correctamente o está a punto de dejar de funcionar. Es importante avisar al árbitro correspondiente tan pronto como sea posible, durante la próxima oportunidad de balón muerto, para que pueda cambiar el transmisor.

APÉNDICE B – MANUAL DE USUARIO DE ACTA DIGITAL

APÉNDICE B –
MANUAL DE USUARIO DE DIGITAL SCORESHEET

1.1 Requisitos

Para ejecutar únicamente la aplicación del acta, sin ninguna función de vídeo, solo se deben cumplir algunos requisitos básicos de hardware/software:

- Ordenador portátil, preferiblemente con una pantalla de al menos 14'' y una resolución de pantalla mínima de 1280 x 1024.
- Windows 7, 8, 8.1 o 10.
- Impresora láser o de inyección de tinta (preferiblemente impresora a color).
- El PC tiene que estar configurado para usar Configuración regional = "Inglés (EE. UU.)"
- También se recomienda proporcionar un monitor adicional para el comisario como segunda pantalla (pantalla del ordenador portátil duplicada).

Nota: necesitará acceso de administrador en el ordenador portátil donde se ejecute el software.

1.2 Instalación del software

Un asistente de instalación le guiará a través del proceso; el software se puede instalar con todas las opciones predeterminadas.

Nota: al instalar el software en ordenadores con Windows 8, puede aparecer el mensaje "Windows SmartScreen prevented an unrecognized app from starting" ("Windows SmartScreen evitó que se iniciara una aplicación no reconocida"). En este caso, solamente hay que seleccionar "More info" ("Más información"), seguido de "Run anyway" ("Ejecutar de todos modos").

También necesitará introducir una clave para activar el software; la clave de activación la proporcionará la FIBA por separado. Por último, haga clic en "Auto Activate" ("Activar automáticamente"). Cada clave de activación se puede utilizar como máximo en 2 ordenadores portátiles/PCs. También se puede liberar la clave de un PC para poder usarla en otro; para ello, solamente hay que seleccionar "Configuration - Deactivate License" ("Configuración - Desactivar licencia").

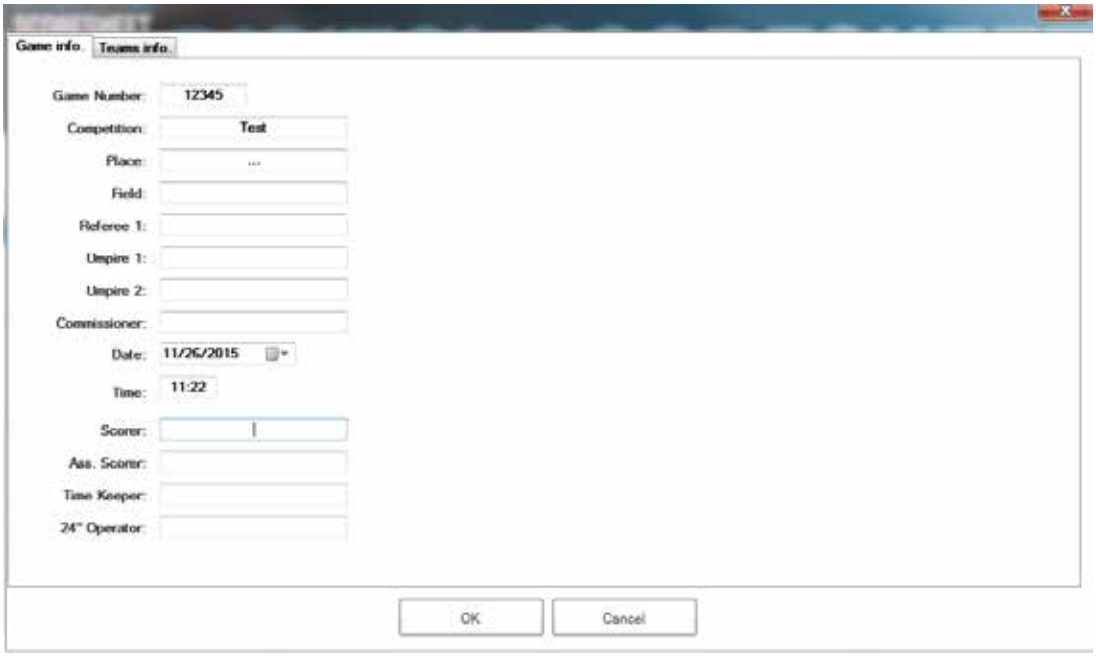
Cuando se inicia el software por primera vez aparece el siguiente mensaje: "Application folder is empty! Please chose application folder first!" ("¡La carpeta de la aplicación está vacía! Seleccione primero la carpeta de la aplicación"). Simplemente tendrá que seleccionar la carpeta en la que se almacenarán todos los datos del acta. La opción "Share Folder" ("Compartir carpeta") no es necesaria para sus propósitos; por favor mantenga la casilla de verificación sin marcar (véase la captura de pantalla inferior).

1.3 Iniciar un nuevo partido

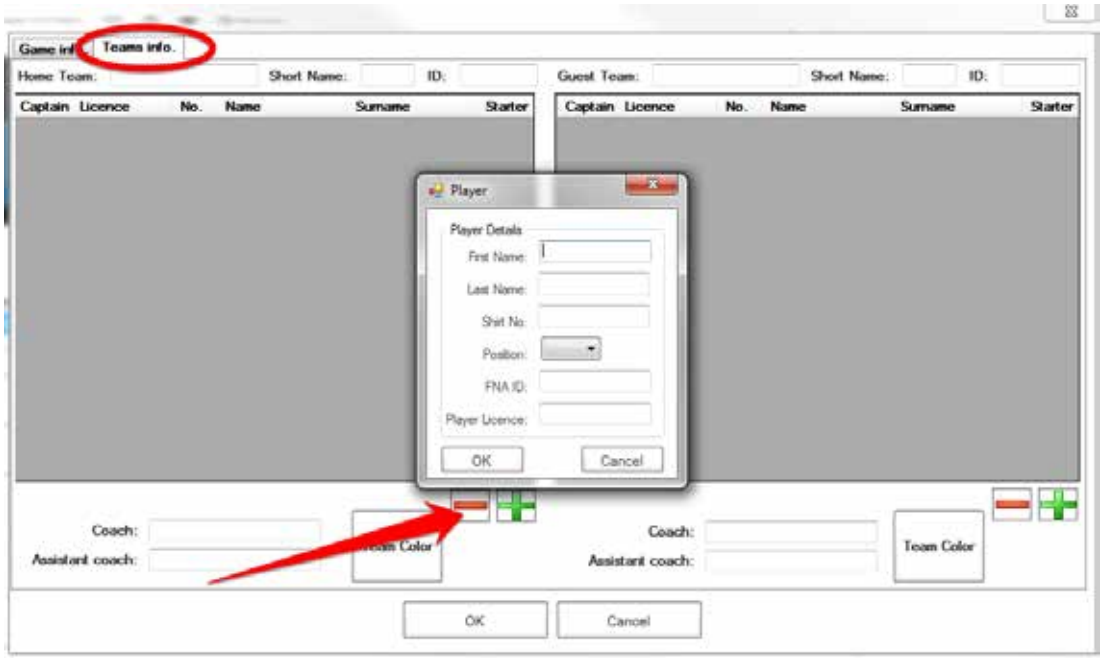
- Nuevo partido: toda la información del partido y de los jugadores se introducirá manualmente.
- Importar partido: si se ha creado un partido en un PC diferente, se puede importar un archivo xml.
- **Descargar partido: para todos los partidos de competiciones la FIBA, se pueden descargar todos los datos (partido y jugadores) de los servidores de la FIBA. Esta es la forma en que se utilizará el software en todas las competiciones de la FIBA.**
- El nombre de usuario y la contraseña los proporcionará la FIBA por separado.

Nuevo partido
Nota: como se mencionó anteriormente, "New Game" ("Nuevo partido") solo es para probar o trabajar durante los partidos amistosos. Para todos los partidos oficiales de la FIBA, se debe seguir el procedimiento de "Download Game" ("Descargar partido").

Simplemente, hay que introducir toda la información manualmente (nota: el número de partido siempre es necesario y tiene que ser único).

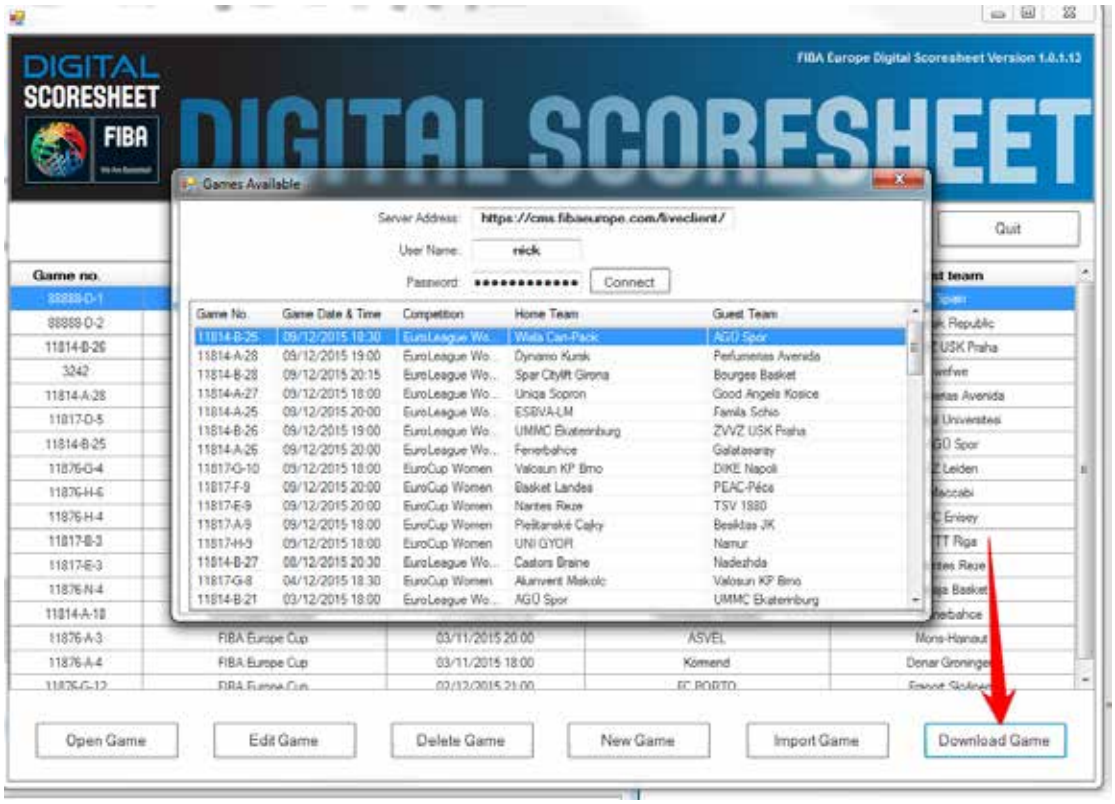


Para introducir los nombres de los equipos y los jugadores, seleccione la pestaña “Teams Info” (“Información de los equipos”). Los jugadores se añaden o eliminan haciendo clic en los iconos + y -.



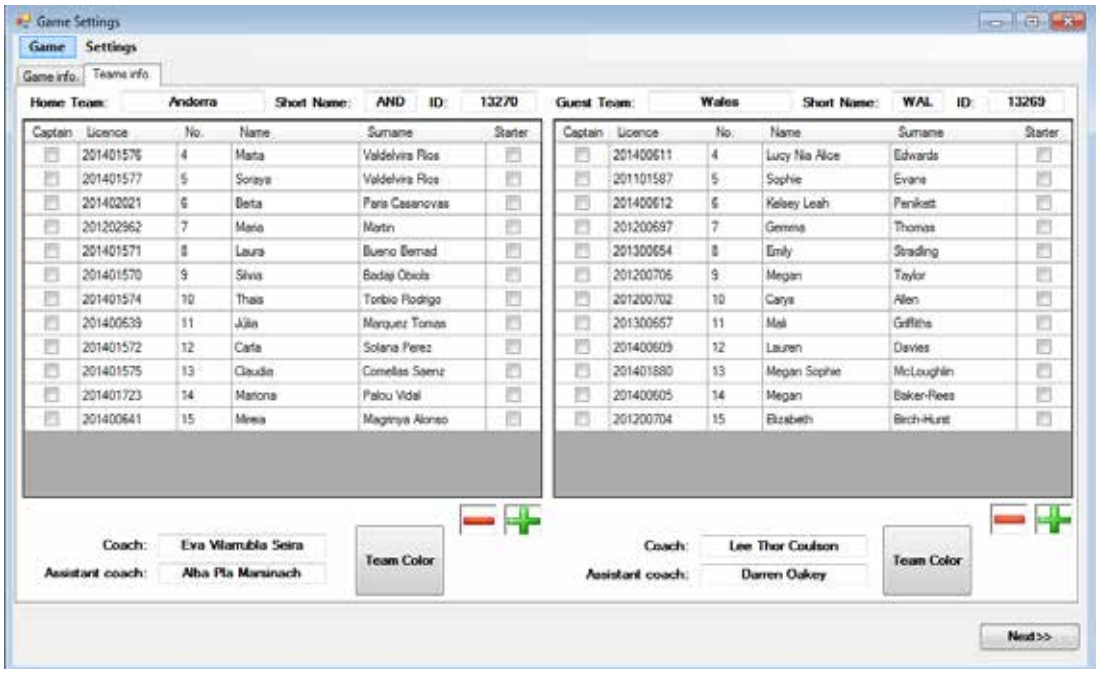
Descargar partido

Después de seleccionar “Download Game” (“Descargar partido”) en la pantalla principal, solo tiene que iniciar sesión en el FIBA Europe CMS y seleccionar un partido de la lista haciendo doble clic sobre él.



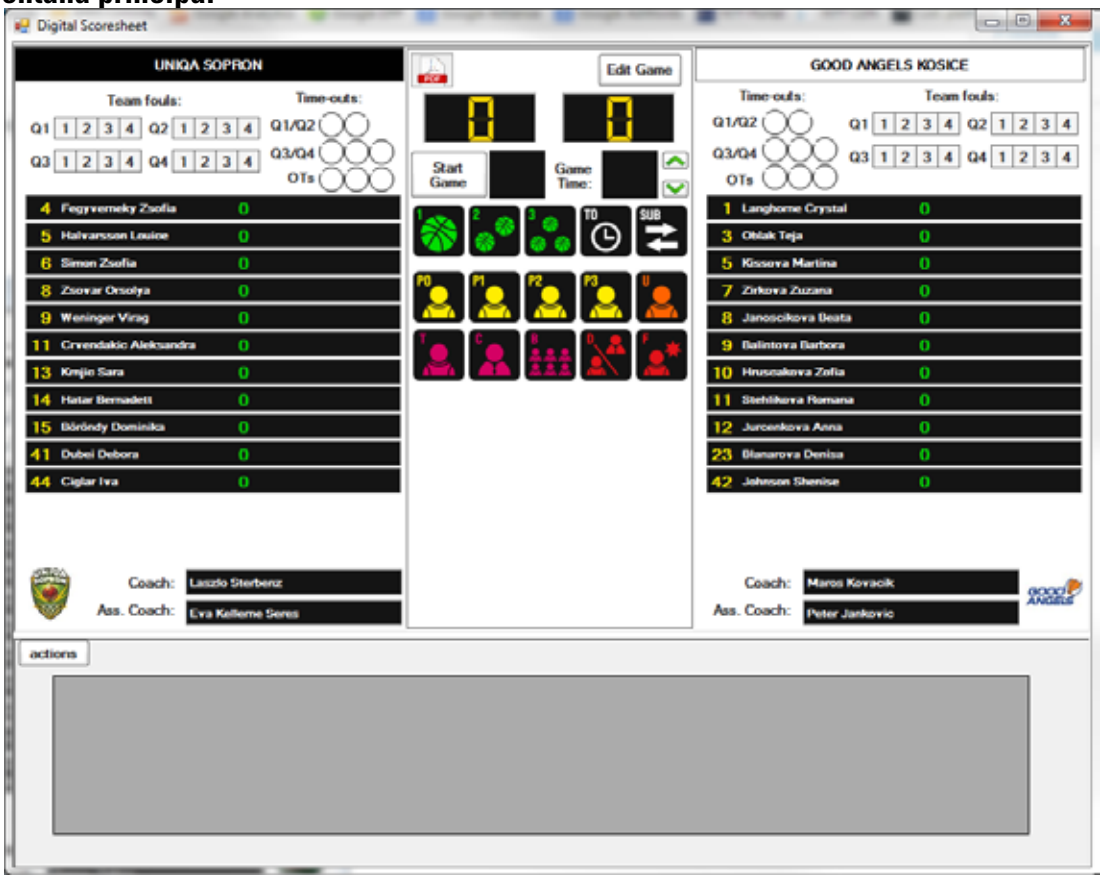
El partido ahora está agregado y toda la información del partido y del jugador está disponible automáticamente. Si es necesario realizar cambios, (p. ej., si se deben agregar o eliminar jugadores), esto se puede realizar de la manera descrita anteriormente, usando los iconos +/-; los datos de un jugador se pueden editar haciendo doble clic sobre su nombre.

Los colores de los uniformes de los equipos se pueden editar seleccionando el botón "Team Color" ("Color del equipo") correspondiente.



Nota: también se puede acceder a la información/plantilla de los jugadores desde la ventana principal del software con el icono "SUB" (sustitución).

1.4 Ventana principal

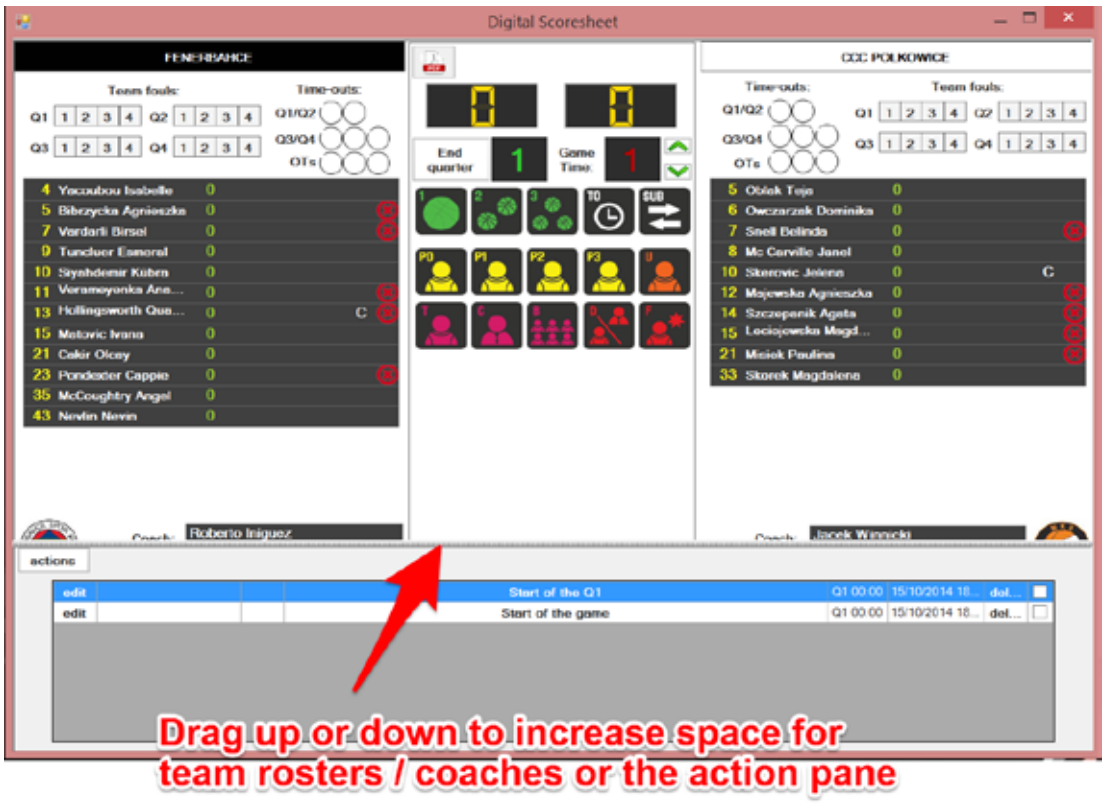


Botones de acción:

- Botones verdes (1, 2, 3): 1, 2, 3 puntos anotados
- Botones blancos: TO = Tiempo muerto; SUB = sustitución (el botón SUB también se utiliza antes del partido para introducir el quinteto inicial y marcar a los capitanes del equipo).
- Botones amarillos (P0, P1, P2, P3): Falta personal con 0/1/2/3 tiros libres
- Botón naranja "U": Falta antideportiva
- Botones rosa: Faltas técnicas T = jugador; C = entrenador; B = banquillo
- Botones rojos: Faltas descalificantes. D = jugador o entrenador; F = jugador descalificado por abandonar la zona del banquillo durante un enfrentamiento.

El nuevo tipo de falta (temporada 2017/18) "GD" (descalificación del partido) se añadirá automáticamente en caso de que un jugador o entrenador haya alcanzado el número máximo de faltas técnicas/antideportivas.

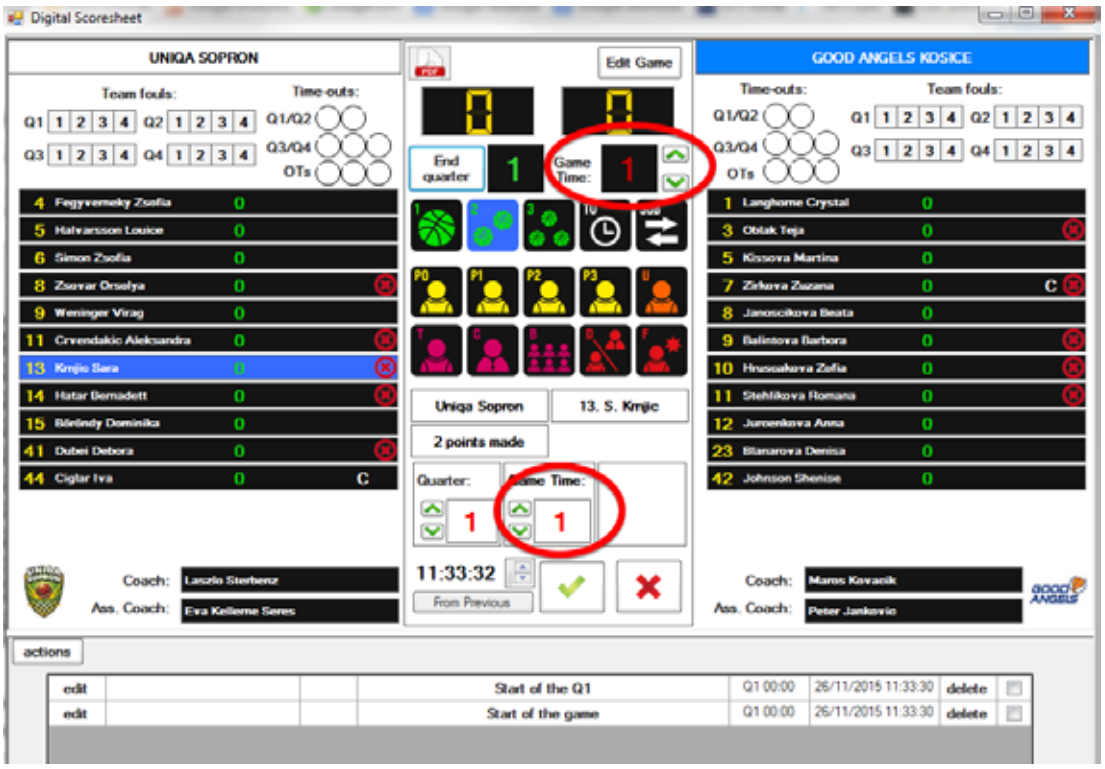
En caso de que los nombres de los entrenadores no sean totalmente visibles, se puede incrementar el espacio para las alineaciones de los equipos, arrastrando la barra entre los equipos y las acciones (véase a continuación).



Introducir acciones

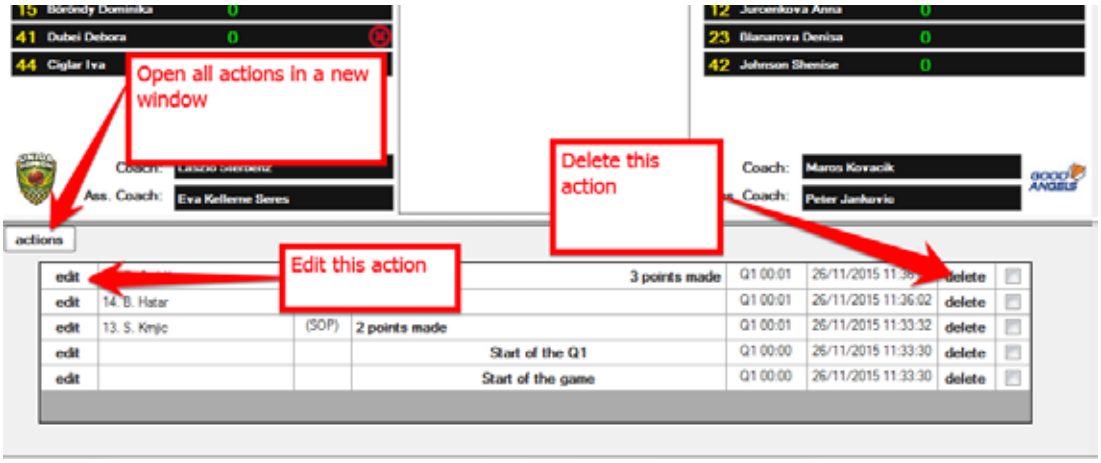
En principio, todas las acciones se introducen sencillamente, seleccionando un jugador/entrenador seguido de la acción (o al revés). También deberá comprobar el tiempo del partido (los minutos, como aparecerían en el acta de papel) y las faltas, el número de tiros libres y si la falta cuenta como una falta de equipo. El tiempo también se puede controlar desde la ventana principal; si se ajusta para una nueva acción, también se actualizará el tiempo actual en la ventana principal.

Nota: el tiempo introducido es el tiempo tal como aparecerá en el acta impresa, es decir, contando hacia arriba. Por ejemplo, algo que sucede con 8:13 en el marcador se introducirá con un tiempo de partido de 2 (minutos).



Editar/borrar acciones

Todas las acciones se pueden editar (p. ej., cambiar el jugador de una falta o un lanzamiento de 2 PTS a uno de 3 PTS) o borrar del panel de acciones situado en la parte inferior de la ventana principal. Al hacer clic en el botón "Acciones" se abre una nueva ventana con más opciones de búsqueda y filtros.



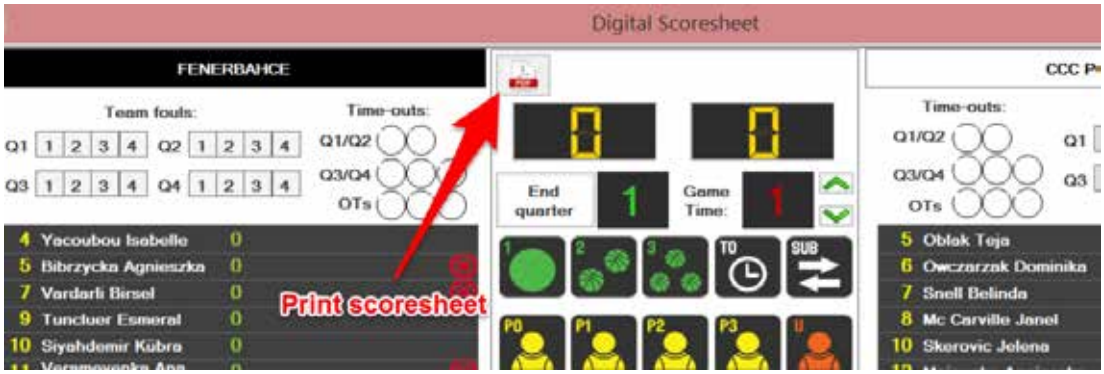
1.5 Impresión/proceso para firmar el acta

Aunque actualmente se están estudiando los flujos de trabajo para el uso de firmas digitales, en la versión actual del software, y para todas las competiciones oficiales de la FIBA, se requiere tener copias firmadas del acta en papel.

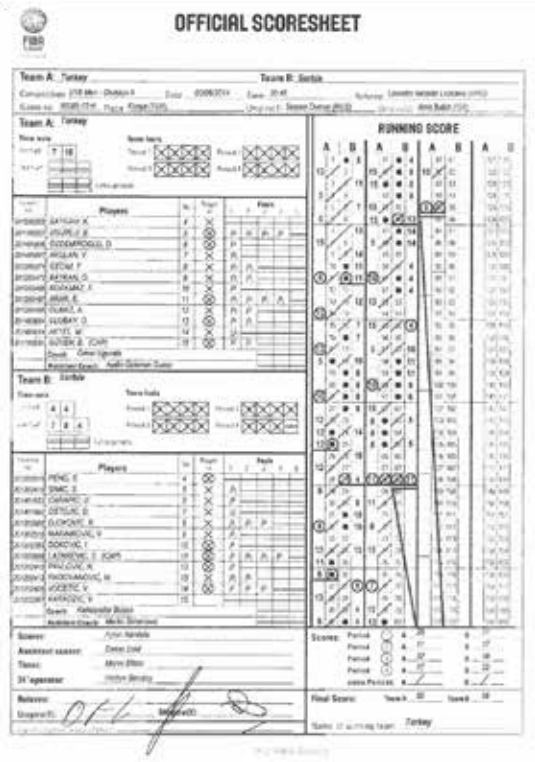
En detalle:

- Antes del partido: se imprime un acta vacía solamente con la información del partido y los nombres de los jugadores/entrenadores (solo una copia) que deben firmar ambos entrenadores, como siempre, 10 minutos antes del inicio; esta copia la guarda el comisario.
- Después del partido: Se imprimen 4 copias del acta que deben firmar los árbitros, los oficiales de mesa y, en caso de protesta, el capitán del equipo correspondiente; estas copias se distribuyen de la misma manera que el acta "tradicional" (1 copia para la FIBA, el organizador del partido y ambos equipos).

Para imprimir la hoja de resultados, haga clic en el icono del pdf, en la parte superior de la ventana principal.



Ejemplo de acta impresa



Ejemplo de ventana principal de un partido finalizado

1.6 Preguntas más frecuentes

P: He utilizado un ordenador portátil únicamente para las pruebas y ahora no puedo utilizar la clave de licencia para otra instalación, ¿qué puedo hacer?
R: Simplemente seleccione "Configuration - Deactivate license" ("Configuración - Desactivar licencia"). Posteriormente, podrá utilizar la clave de licencia en otro ordenador portátil.

P: El ordenador portátil que utilizaba se ha roto, o perdido, y ya he utilizado todas las claves de licencia disponibles. ¿Cómo puedo instalar y activar Digital Scoresheet en mi nuevo ordenador portátil?
R: Necesitará una nueva clave de licencia, póngase en contacto con la FIBA.

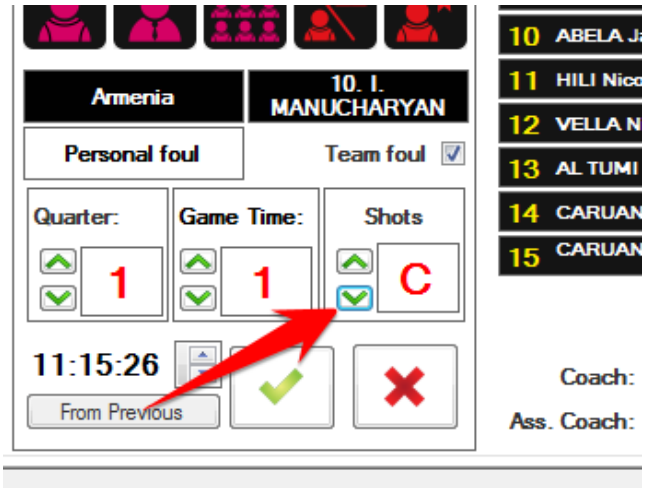
P: He intentado descargar un partido, pero después de iniciar sesión recibí el mensaje "There are currently no games available" ("Actualmente no hay partidos disponibles"). ¿Por qué?
R: Los partidos solamente estarán disponibles para usted unos días antes del día del partido.

P: He descargado un partido y lo he utilizado para hacer algunas pruebas. ¿Cómo puedo eliminar estos datos de prueba para comenzar con un partido "limpio"?
R: Seleccione el partido en la pantalla principal y haga clic en "Delete Game" ("Borrar partido"). Opcionalmente, al descargar de nuevo el mismo partido se le preguntará "File already exists. Overwrite existing file?" ("El archivo ya existe ¿Sobrescribir el archivo existente?") Si selecciona "Yes" ("Sí"), se borrarán todos los datos almacenados localmente de este partido.

P: Tengo un partido amistoso con más de 12 jugadores en un equipo, ¿supone esto un problema?
R: En principio, puede tener tantos jugadores como desee y todos aparecerán en la interfaz de usuario. Sin embargo, en el acta impresa aparecerá un máximo de 12 jugadores por equipo.

P: Después de iniciar el Acta Digital, aparece un mensaje indicando que hay una actualización de software disponible, ¿qué debo hacer?
R: Asegúrese de instalar esta actualización.

P: Hay dos faltas señaladas, que deben marcarse con una "C" (cancelada) en el acta de papel. ¿Cómo se puede introducir esto?
R: Introduzca cada falta de la forma habitual (P0). En el campo de número de lanzamientos, al seleccionar la flecha hacia abajo una vez, más cambiará el valor del número de lanzamientos de 0 a C (véase abajo).



APÉNDICE C – TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO

APÉNDICE C –
TERMINOLOGÍA BÁSICA EN EL ARBITRAJE DE BALONCESTO

Para una correcta y global enseñanza, a demás de, para conseguir una buena comunicación y difusión internacional de los términos de baloncesto-arbitraje, las palabras claves de este Glosario, se recomienda utilizarlas en ingles.
La descripción de las mismas se puede hacer en la lengua local.

Por ejemplo cuando hablamos del árbitro que va delante de la jugada, debemos utilizar:
LEAD REFEREE - NO DEBEMOS UTILIZAR " ARBiTRO DE CABEZA"

Cuando hablemos de una acción simulada, pretendida o exagerada por un jugador debemos utilizar:
FAKE o FLOP - NO DEBEMOS UTILIZAR "SIMULACiÓN"

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Acción de Tiro (Act of Shooting)	AOS	Un lanzamiento para un tiro de campo o un tiro libre es cuando un jugador sostiene el balón en la(s) mano(s) y, a continuación, lo lanza hacia la canasta de los oponentes. Un palmeo o un mate también se consideran lanzamientos de un tipo de campo.
Área de Acción (Action Area)	AA	El Área de Acción puede implicar a jugadores con o sin el balón. El conocimiento de distintas situaciones de juego (bloqueo y continuación, pantalla, juego de poste, rebotes) ayudará a los árbitros a identificar las Áreas de Acción principales, o cuándo ampliar o expandir la cobertura.
Mentalidad Activa (Active Mindset)	AMI	El arbitraje solo consiste en estar preparado. Los buenos árbitros están constantemente analizando los movimientos y las acciones de los jugadores para estar en posición de ver algo ilegal. Buscando motivos para pitar (ilegal).
Árbitro Activo (Active Referee)	AR	El árbitro que entrega el balón al lanzador de un tiro libre o a un jugador para un saque de banda, o para administrar el salto entre dos para comenzar el partido.
Posesión Alterna (Alternating Possession)	AP	La posesión alterna es un método para hacer que el balón pase a estar vivo con un saque de banda, en lugar de mediante un salto entre dos.
Flecha de Posesión Alterna (Alternating Possession Arrow)	APA	El equipo con derecho al saque por posesión alterna se indicará con la flecha de posesión alterna en la dirección hacia la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna cambiará de sentido inmediatamente cuando finalice el saque de posesión alterna.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Ayudante del Anotador (Assistant Scorer)	ASC	El ayudante del anotador manejará el marcador y ayudar al anotador. En caso de cualquier discrepancia entre el marcador y el acta que no pueda resolverse, el acta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
Balón a Disposición (Ball At The Disposal)	BATD	Cuando un árbitro entrega el balón a un jugador que efectúa un saque de banda o un lanzamiento de tiro libre, o el árbitro deja el balón a disposición del jugador.
Señales Autorizadas (Authorised Signals)	S/A (Sin Abreviar)	Señales autorizadas: aquellas señales realizadas por el árbitro para la comunicación oficial con los jugadores o los banquillos, como se describe en las Reglas de Baloncesto de la FIBA.
Tablero (Backboard)	BB	El rectángulo de madera o vidrio en el que el aro está suspendido. El tamaño oficial es 1,8 m de ancho y 1,05 m de alto. El aro está centrado en el "tablero" a 15 cm de su base.
Pista Trasera (Backcourt)	BC	La pista trasera de un equipo consiste en la propia canasta del equipo, la parte interior del tablero y aquella parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.
Violación de Campo Atrás (Backcourt violation)	BCV	Cuando un jugador atacante con el balón en su pista delantera hace que el balón vaya a su pista trasera, donde él o un compañero del equipo toca primero el balón. También se denomina violación de "campo atrás".
Lado del balón (Ball Side)	BS	Esto se refiere a la posición del balón. Cuando se divide el terreno de juego por una línea imaginaria extendida de canasta a canasta, el lado del terreno de juego en el que se encuentra el balón se denomina "lado del balón".
Línea de fondo (Endline)	S/A	Las líneas limítrofes que marcan ambos extremos del área de juego. La propia línea se considera fuera de banda.
Interferencia de Canasta (Basket Interference)	BI	Una interferencia de canasta se produce cuando: • Después de un lanzamiento para un tiro de campo o en el último o único tiro libre, un jugador toca la canasta o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro. • Después de un tiro libre seguido de uno o varios tiros libres adicionales, un jugador toca el balón, la canasta o el tablero, mientras aún existe la posibilidad de que el balón entre en la canasta. • Un jugador introduce la mano por debajo de la canasta y toca el balón. • Un jugador defensivo toca el balón o la canasta mientras el balón está dentro de la canasta, evitando de este modo que el balón atraviese la canasta. • Un jugador hace que la canasta vibre o agarra el aro de tal manera que, a juicio de un árbitro, ha impedido o ha provocado que el balón entre en la canasta. • Un jugador agarra la canasta para jugar el balón.
Bonus	S/A	Cuando se conceden dos tiros libres a un jugador que ha recibido una falta y el equipo oponente ha alcanza-do el límite de cuatro faltas de equipo en un cuarto.
Líneas Limítrofes (Boundary Lines)	S/A	El terreno de juego estará limitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.
Bocina (Buzzer)	S/A	Señal de la mesa del anotador que se utiliza para indicar sustituciones, tiempos muertos, descalificaciones y finales de cuarto, o puede ser utilizada por los oficia-les de mesa para avisar a un árbitro, con el fin de aclarar una interpretación incorrecta de la regla.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Anular la Puntua-ción (Canasta) (Cancel the Score (Basket))	S/A	Un árbitro señala que debe anularse una canasta anotada, es decir, cuando un jugador carga en el momento del lanzamiento produciéndose un contacto antes de que el balón salga de su mano, el árbitro anula la puntuación indicando a la mesa del anotador que la canas-ta no cuenta.
Capitán (Captain)	CAP	El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede comunicarse de una forma cortés con los árbitros durante el partido para obtener información, sin embargo, sólo cuando el balón está muerto y el reloj del partido parado.
Línea Central (Central Line)	S/A	La línea que divide el terreno de juego por la mitad.
Comisario (Commissioner)	COM	El comisario se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal tarea durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y al/los auxiliar(es) para el correcto desarrollo del partido.
Control del Balón (Control Of the Ball)	COB	Se dice que un equipo tiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene la posesión del balón primero en el terreno de juego o cuando el balón se pone a su disposición para un saque. Se extiende hasta el momento en que se realiza un lanzamiento, suena el silbato o un jugador oponente gana el control. Un jugador tiene el control del balón cuando sostiene un balón vivo en sus manos o está botándolo, o cuando el balón está a su disposición para un saque de banda o un tiro libre.
Errores Corregibles (Correctable Errors)	CE	Los árbitros pueden corregir un error si una regla se ignora inadvertidamente, solo en las siguientes situaciones: • Se conceden uno o más tiros libres no merecidos. • No se conceden uno o más tiros libres merecidos. • Se conceden o cancelan por error uno o varios puntos. • Se permite que lance uno o varios tiros libres un jugador erróneo
Árbitro Principal (Crew Chief)	CC	El Árbitro Principal o Crew Chief (CC) normalmente es el mayor y/o el más experimenta-do de los dos/tres árbitros. Las responsabilidades del CC son las mismas que las de el/los árbitro(s) auxiliares, excepto que el CC: 1. Inicia el comienzo del partido y de cada cuarto. 2. Revisa y aprueba todo el equipo que será utilizado en el partido, y 3. Tiene la autoridad para tomar la decisión final en cualquier punto no cubierto específicamente en las reglas.
Balón Muerto (Dead Ball)	DB	El balón pasa a estar muerto cuando: 1. Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre. 2. Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo. 3. Es evidente que el balón no entrará en la canasta en un tiro libre, que debe estar seguido por: 3.1 Otro(s) tiro(s) libre(s). 3.2 Una penalización adicional (tiros libres y/o posesión). 4. La señal del reloj del partido suena indicando el final del cuarto. 5. La señal del reloj de lanzamiento suena mientras un equipo tiene el control del balón.
Arbitrar durante un Balón Muerto (Dead Ball Officia-ting)	DBO	Se refiere a cualquier acción que tenga lugar después de que el árbitro pite y el balón pase a estar vivo de nuevo. El arbitraje durante un balón muerto es principalmente proactivo y requiere que el/los otro(s) árbitro(s) pasivo(s) pase(n) a estar activo(s) durante el periodo de balón muerto.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Descalificación (Disqualification)	DQ	Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante cometida por un jugador o por el personal de banquillo del equipo.
Doble Regate (Double Dribble)	DD	Un regate ilegal es cuando un jugador interrumpe su acción de bote permitiendo que el balón toque ambas manos en un bote o que el balón descanse en una mano y luego proceda a botar de nuevo.
Doble Falta (Double Foul)	DOF	Una doble falta es una situación en la que dos jugadores contrarios cometen faltas personales, el uno contra el otro, aproximadamente al mismo tiempo.
Pitada Doble (Double Whistle)	DW	Cuando dos árbitros hacen sonar sus silbatos simultáneamente.
Regate (Dribble)	DR	Un regate es el movimiento de un balón vivo provocado por un jugador que controla ese balón y que lo lanza, palmea o rueda el balón por el suelo.
Violación de Ocho (8) Segundos (Eight (8) Seconds Violation)	8S	Cuando un equipo obtiene el control del balón en su pista trasera, dispone de ocho segundos para pasar el balón a su pista delantera.
Final del partido (End Of the Game)	EOG	Final del Partido
Final del cuarto (End Of the Quar-ter)	EOG	Final del Cuarto
Finta de balon-cesto (Fake –Basketball)	S/A	Normalmente es una maniobra ofensiva cuando un jugador atacante simula un movi-miento en una dirección para llevar al jugador defensor hacia ese lado y luego intenta moverse pasando al defensor en la otra dirección.
Contraataque (Fast Break)	FB	Un cambio rápido en la dirección del balón cuando el equipo defensivo obtiene la posesión del balón a través de un robo, un rebote, una violación o un lanzamiento y rápidamente ataca hacia el otro lado de la cancha con la esperanza de obtener ventaja numérica o posicional sobre el otro equipo y disponer de un lanzamiento de alto por-centaje de acierto.
Enfrentamiento (Fighting)	FGT	Un enfrentamiento es la interacción física entre dos o más oponentes (jugadores y/o personal de banquillo del equipo).
Cinco (5) Faltas (Five (5) Fouls)	5F	Un jugador que ha cometido 5 faltas será informado por un árbitro y debe abandonar el partido inmediata-mente. Debe ser sustituido en el plazo de 30 segundos.
Violación de cinco (5) se-gundos (Five (5) Seconds Violation)	5S	Una vez que un jugador tiene el balón a su disposición para un saque de banda o un tiro libre, este tiene cinco segundos para desprenderse del balón. También, cuando un jugador está estrechamente defendido y tiene el control del balón, dispone de cinco segundos para pasar, lanzar o botar para no cometer una violación. Un jugador estre-chamente defendido que está botando no está sujeto a la cuenta de cinco segundos.
Falta Flagrante (Flagrant Foul)	FF	Puede ser una falta personal o técnica. Es siempre antideportiva y puede ser inten-cionada o no. Si es personal, implica un contacto violento o duro, como golpear con el puño o el codo, dar una patada, golpear con la rodilla o moverse debajo de un jugador que está en el aire, o agacharse o saltar de manera que pueda causar una seria lesión a un oponente. Si es una falta sin contacto, implica una conducta extrema y en ocasio-nes persistentemente vulgar y/o abusiva.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Simulación (Arbitraje) (Flop – Refereeing)	FL	Cualquier acción simulada, pretendida o exagerada por parte de un jugador con o sin el balón, por ejemplo, caerse hacia atrás, dejarse caer, mover la cabeza, etc., simulando el contacto de un oponente de una manera antinatural sin ser tocado o recibiendo un mínimo contacto.
Violación de pies (patada) Foot (Kick) Viola-tion	FVI	Un jugador no correrá con el balón ni patearlo o bloquearlo deliberadamente con ninguna parte de la pierna ni golpearla con el puño. Sin embargo, si se toca accidentalmente el balón con cualquier parte de la pierna no supone una violación. (acción de pie deliberada)
Falta	S/A	Una falta es una infracción de las reglas relacionada con el contacto personal ilegal con un oponente y/o un comportamiento antideportivo.
Falta Sin Estar en Acción de Tiro (Foul Not in the Act Of Shooting)	FNAOS	Cuando un jugador recibe un contacto ilegal por la defensa y se pita la falta, pero no es una acción de tiro (también se emplea el término Falta en el suelo).
Falta en Acción de Tiro (Foul in the Act Of Shooting - AOS)	FAOS	Cuando un jugador recibe un contacto ilegal por la defensa al intentar un lanzamiento o durante la acci´no continua.
Línea de Tiros Libres Exten-dida (Free Throw Line Ex-tended)	FEXT	Esta línea imaginaria representa la extensión de la línea de tiros libres a lo ancho de la cancha. La mayoría de los entrenadores la utilizan para establecer las directrices defensivas. Cuando el balón está por encima de la línea de tiros libres extendida, se aplica una cierta directriz. Cuando el balón está por debajo de ella, se aplica otra directriz. También se utiliza como referencia para la alineación del jugador atacante ofensivo. FTEX es también una posición de configuración (básica) para el árbitro de Centro sobre la cancha.
Tiros Libres (Free Throws)	S/A	Un tiro libre es una oportunidad otorgada a un jugador para anotar 1 puntos, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semi-círculo.
Pista Delantera (Frontcourt)	FC	La pista delantera de un equipo consiste en la canasta de los adversarios, la parte interior del tablero y la par-te del terreno de juego limitada por la línea de fondo detrás de la canasta de los oponentes, las líneas laterales y el borde interior de la línea central más cercana a la canasta de los adversarios.
Control del Partido (Game Control)	GC	Se dice que un árbitro controla un partido cuando el juego se desarrolla sin contra-tiempos bajo las reglas establecidas y, además, se aplican las reglas de la deportividad de manera estricta pero justa. Esto es diferente a la Gestión del Partido.
Canasta (tiro de campo) (Goal (Field Goal))	FG	Una canasta se convierte cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece dentro o pasa a través de la canasta. Se considera que el balón está dentro de la canasta cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.
Interposición de Canasta (Goaltending)	GT	Una interposición se produce durante el lanzamiento de un tiro de campo, cuando un jugador toca el balón mientras está completamente por encima del nivel del aro y: • Se encuentra en su trayectoria descendente hacia la canasta, o • Después de que haya tocado el tablero.
Balón Retenido (Held Ball)	HB	Un balón retenido se produce cuando uno o varios jugadores de equipos opuestos tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno de los jugadores pueda obtener el control sin brusquedad excesiva.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Infracción (Infraction)	S/A	Literalmente, cualquier infracción es una alteración de las reglas. Por ejemplo las faltas (técnicas y de con-tacto) y las violaciones. Sin embargo, las infracciones normalmente se refieren simplemente a violaciones (es decir, tres segundos, pasos, etc.).
Sistema de Repetición Instantánea (Instant Replay System)	IRS	Se refiere a un sistema de reproducción de vídeo que es posible utilizar en situaciones de juego específicas. La revisión del IRS será realizada por los árbitros. Si la acción señalada y la decisión de los árbitros está suje-a a la revisión del IRS, los árbitros deberán mostrar esa decisión inicial en el terreno de juego. Después de la revisión del IRS, la decisión inicial de los árbitros se puede corregir únicamente si la revisión del IRS les proporciona una evidencia visual clara y concluyente para la corrección.
Interpretación de las Reglas (Interpretation of the Rules)	S/A	Un buen arbitraje requiere que el árbitro no aplique las reglas literalmente (es decir, no se permite el contacto), sino que juzgue cada situación con respecto a su efecto sobre el juego, es decir, interpretando las reglas por su espíritu e intención.
Intervalo (de Juego) (Interval (of Play))	IOP	Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido. Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y el segundo cuarto (primera mitad), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda mitad) y antes de cada prórroga. Habrá un intervalo de juego de 15 minutos en el descanso. Durante un intervalo de juego, todos los miembros del equipo con derecho a jugar se consideran como jugadores.
Juicio (Judgement)	S/A	La habilidad de un árbitro para observar cada situación en el momento en que se produce, tomar una decisión basada en su efecto o falta de efecto sobre el juego y actuar en consecuencia.
Salto entre Dos (situación) (Jump Ball (situation))	JB	Un salto entre dos se produce cuando un árbitro lanza al aire el balón en el círculo central entre 2 oponentes, al principio del primer cuarto. También se puede de-nominar "situación de salto entre dos".
Último tiro (Last Shot)	LS	Se refiere a la jugada, cuando el equipo tiene un nuevo control del balón y el reloj del partido muestra 24.0 segundos o menos, lo que significa que es posible que el cuarto finalice con esa posesión del equipo.
Últimos 2 Minutos del Partido (Last 2 Minutes of the Game)	L2M	Se refiere a los 2 últimos minutos del cuarto cuarto o de la prórroga.
Cabeza (Árbitro) (Lead (Referee)	L	El Árbitro de Cabeza (2PO/3PO) es el árbitro que va delante de la jugada en la cancha y cuya responsabilidad incluye la cobertura a lo largo de la línea de fondo, en el extremo atacante de la cancha.
Balón Vivo (Live Ball)	LB	El balón pasa a estar vivo cuando: 1) Durante el salto entre dos, el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el lanzamiento. 2) Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador del tiro libre. 3) Durante un saque de banda, el balón está a disposición del jugador que realiza el saque de banda.
Balón dividido (Loose Ball)	LOB	Cuando un balón vivo no está en posesión de un jugador, pero está rodando, o rebotando en el suelo, al mismo tiempo que los jugadores de ambos equipos tratan de obtener el control, o como en una situación de rebote. El control del equipo no cambia hasta que los adversarios obtengan el control lo que significa, por ejemplo, que se puede producir una violación del reloj de lanzamiento mientras el balón está dividido.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Manufacturado (Tiro) (Manufactured (Shot))	MS	Siempre que un jugador que no está en acción de tiro cuando se produce un contacto ilegal, pero que después del contacto inicia un movimiento de AOS esperando que se le otorguen tiros libres.
Contacto Marginal (Marginal Contact)	MC	Aunque el baloncesto es un deporte sin contacto, es prácticamente imposible que los jugadores se muevan por la cancha sin contactar unos con otros. Si se observa que el contacto afecta a la jugada, entonces se debe señalar una falta. Otro contacto que no tenga ningún efecto en el juego se considera marginal y se puede ignorar.
Mecánica	MEC	Los aspectos técnicos del arbitraje, es decir, cómo se mueven los árbitros, la cobertura, las señales, la administración de tiros libres, las situaciones de salto entre dos, los saques de banda, etc.
Tiempo(s) muerto(s) para los medios de comunicación (Media Time Out(s))	MTO	El organismo organizador de la competición puede decidir por sí mismo si se aplicarán los tiempos muertos para los medios de comunicación y, en caso afirmativo, de qué duración (p. ej., 60, 75, 90 o 100 segundos).
No Pitada (No-Call)	NC	Algunas de las mejores decisiones que un árbitro puede tomar implican abstenerse de hacer sonar el silba-to, cuando esté juzgando una posible falta o violación que no contraviene el espíritu e intención de las reglas.
Jugada Obvia (Obvious Play)	OP	Jugadas que son claramente visibles para la mayoría de los participantes en el juego, incluidos árbitros, entrenadores, jugadores y espectadores. Los árbitros deben acertar en este tipo de situaciones el 100 % del tiempo, sin posibilidad de error.
Lejos del balón (Off Ball)	OFB	Se refiere a todos los aspectos del juego que no implican directamente al jugador con el balón y ni a los jugadores cercanos.
Fondo ofensivo	S/A	El final de la cancha en la que ataca un equipo e intenta encestar una canasta (su pista delantera).
Interpretaciones Oficiales de las Reglas de Baloncesto (Official Basketball Rules Interpretations)	OBRI	Documento publicado por la FIBA que incluye todas las interpretaciones oficiales definidas por la misma.
Árbitro(s) (Official(s))	S/A	Los árbitros serán un árbitro principal y 1 o 2 auxiliar(es). Estarán asistidos por los oficiales de mesa y un comisario, si está presente.
Señales de los Árbitros (Officials´ Signals)	S/A	Las señales manuales que los árbitros realizan para comunicar sus decisiones e informar de las faltas a la mesa del anotador. Al informar a la mesa del anotador, los árbitros apoyarán verbalmente la comunicación (en los partidos internacionales en inglés)".
Lado Opuesto (Opposite Side)	OPS	Esto se refiere al lado del terreno de juego que está más alejado de la mesa del anotador.
Fuera de Banda (Out-Of-Bounds)	OOB	Esa zona fuera del terreno de juego, que comienza en, e incluye, las líneas de límite de la cancha.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Palmeo ilegal (del balón) (Palming (the ball))	PLM	Véase: Acompañamiento del balón
Pase (Pass)	S/A	Un modo de mover el balón lanzándolo de un jugador atacante a otro.
Árbitro Pasivo (Passive Referee)	S/A	El árbitro que no administra el tiro libre o el saque o que no lanza el balón durante el salto entre dos inicial.
Pase Exterior (Pass-Off)	POFF	Una situación en la que un jugador ha iniciado su AOS y se anciona una falta, pero cambia su movimiento de tiro y termina pasando a su compañero de equipo. Es-to se considera una falta normal y no una FAOS.
Visión Periférica (Peripheral Vision)	PV	Ver ampliamente a cada lado mientras se mira hacia adelante.
Falta personal (Personal Foul)	PF	Una falta personal es el contacto ilegal de un jugador con un oponente, independientemente de si el balón está vivo o muerto.
Pitada inventada (Pitada de Fantasía) (Phantom Call (Fantasy Call))	FAC	Describe la situación cuando un árbitro señala una falta y en realidad ni siquiera ha habido contacto en la jugada (problema de autodisciplina/"Si no lo veo, no lo sanciono"). Esto es distinto del Contacto Marginal, que se denomina incorrectamente como una falta (problema de criterio).
Pie de Pivote (Pivot Foot)	PF	Cuando un jugador está en posesión del balón y no está botándolo, puede girar sobre un pie siempre que es-te permanezca en el mismo lugar en el suelo, siendo así un pie de pivote.
Jugador (Player)	S/A	Durante el tiempo de juego, un miembro del equipo es un jugador cuando está en el terreno de juego y tiene derecho a jugar.
Reunión Previa al Partido (Pre-Game Conference)	PGC	Antes de comenzar cualquier reto importante, es necesario que los árbitros se reúnan para familiarizarse y hablar sobre su mecánica de trabajo y los preparativos para el partido.
Rutinas Previas al Partido (Pre-Game Routines)	S/A	La rutina que realizan los árbitros antes del comienzo real del partido. Esto incluye la comprobación del acta, asegurarse de que el cronometrador entiende las regulaciones de tiempo de ese encuentro en particular, etc.
Arbitraje Preventivo (Preven-tative Officiating)	PRO	Se refiere a las acciones de los árbitros que impiden que se produzcan problemas al comunicarse con jugadores y/o entrenadores. Puede suceder durante un balón vivo (juego de postes, de perímetro) así como durante un balón muerto.
Rebote (Rebound)	RB	En un lanzamiento fallido, la lucha resultante entre los dos equipos para ganar la posesión del balón se conoce como rebote (el balón rebota hacia fuera desde el aro o el tablero). Por lo tanto, obtener un rebote significa obtener el balón después de un tiro fallido.
Rectángulo (Rectangle)	RC	Se refiere a la pista delantera, que se ha dividido en 6 partes con el fin de definir las áreas de responsabilidad.
Árbitro (Referee)	Ref	Normalmente, el término que se utiliza para los dos/tres árbitros que arbitran un partido.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Instructor de Árbitros (Referee Instruc-tor)	RI	El Instructor de Árbitros es una persona con un buen conocimiento en enseñanza y aprendizaje, baloncesto y arbitraje. FIBA ha certificado y entrenado a los Instructores de Árbitros.
Aro (Ring)	S/A	La circunferencia de metal del cesto o canasta que el balón debe atravesar para ano-tar una canasta.
Anotar/Puntuación (Score)	S/A	Convertir una canasta o un tiro libre. También puede referirse a los puntos totales de ambos equipos, por ejemplo, la puntuación del partido fue de 50 a 47.
Anotador (Scorer)	SR	El anotador llevará las anotaciones del acta, según las reglas del baloncesto.
Acta (ScoreSheet)	SS	El registro oficial de los datos del partido, que se man-tiene durante todo el partido. El acta registra un tanteo arrastrado de las anotaciones y faltas individuales del equipo.
Colocar una pantalla (Screening)	SC	Colocar una pantalla es un intento de retrasar o impedir que un oponente sin el balón alcance la posición deseada en el terreno de juego.
Autoevaluación (Self-Evaluation)	SEF	El proceso de evaluación del propio rendimiento.
Tiro (Shot)	S/A	Un intento para conseguir canasta
Operador del Reloj de Lanzamiento (Shot Clock Ope-rator)	SCO	El operador del reloj de lanzamiento controlará este sistema según las reglas del baloncesto.
Violación del Reloj de Lanzamiento (Shot Clock Viola-tion)	SCV	Cuando un equipo ha ganado la posesión de un balón vivo en la cancha, deberá inten-tar un lanzamiento dentro de los 24/14 segundos. En caso contrario, se produce una violación.
Líneas Laterales (Sidelines)	S/A	Las líneas limítrofes que delimitan los lados del terreno de juego.
Señales (Signals)	S/A	Las comunicaciones oficiales como están descritas en las reglas de juego mediante las cuales los árbitros explican sus decisiones a los jugadores y a la mesa de anotado-res.
Señales (comu-nicación entre el equipo arbitral). (Signals (commu-nication among the crew))	S/A	Gestos discretos que un árbitro hace a otro para ayudar a mantener el juego y el traba-jo en equipo, tales como preguntar al otro árbitro si ha visto quién ha tocado el balón por última vez, antes de que saliera de fuera banda. Cada equipo arbitral puede tener su propia manera de comunicarse internamente.
Situaciones Espe-ciales (Special Situa-tions)	SPS	En el mismo período de reloj parado que sigue a una infracción, pueden surgir situacio-nes especiales cuan-do se cometen falta(s) adicional(es).

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Espíritu e inten-ción de las reglas (Spirit and Intent of the Rules)	S/A	Las reglas no fueron escritas para ser interpretadas literalmente, sino más bien para impedir que los jugado-res obtengan ventaja empleando métodos ilegales. Por ello, no todo contacto es una falta personal, solamente el contacto que hace que un jugador se ponga en des-ventaja por otro que ha iniciado ese contacto. Por lo tanto, cada inciden-te necesita ser juzgado por el efecto que tiene sobre el juego y no de manera com-pleta-mente aislada. Lo que se necesita es una interpretación flexible de las reglas, arbitrando el partido median-te el "espíritu y la intención" de las reglas.
Quinteto Inicial (Starting Fi-ve)	SF	El entrenador deberá indicar al menos 10 minutos antes del partido los 5 jugadores que deben iniciar el juego.
Oportunidad de Sustitución (Substitution Opportunity)	SUBO	Una oportunidad de sustitución comienza cuando: • Para ambos equipos, el balón pasa a estar muerto, el reloj del partido se detiene y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador. • Para ambos equipos, el balón pasa a estar muerto después de un último o un único tiro libre convertido. • Para el equipo que no anota, se convierte un tiro de campo cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga. • Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para el primer o único tiro libre.
Sustitución / Sustituto (Substitution / Substitute)	SUB	Durante el tiempo de juego, un miembro del equipo es un sustituto cuando no está en la cancha de juego, pero tiene derecho a jugar.
Cambio (árbitros) (Switching (Refe-rees)	SW	Se refiere al cambio de las posiciones (funciones) del Cabeza (Lead), Cola (Trail) y Centro (Centre), después de informar de la falta a la Mesa de Anotadores. El cambio normalmente implica que el árbitro que pita se traslada a una nueva posición en la cancha.
Oficiales de Mesa (Table Officials)	TBO	Los oficiales de mesa serán un anotador, un ayudante del anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
Palmeo (Tap)	S/A	Un palmeo es cuando el balón es dirigido con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.
Equipo / Miembro de Equipo (Team / Team Member)	TM	Cada equipo consistirá en: • Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluyendo a un capitán. • Un Entrenador y, si el equipo lo desea, un Entrenador Ayudante. • Un máximo de 7 miembros de la delegación acompañantes que pueden sen-tarse en el banquillo de equipo y tengan responsabilidades especiales, por ejemplo, director técnico, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
Zonas de Ban-quillos de Equipo (Team Bench Areas)	TBA	Las zonas de los banquillos de los equipos se marcarán fuera del terreno de juego y estarán limitadas por 2 líneas. Para el personal de banquillo del equipo debe haber 16 asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo, para los Entrenadores, los Entrenadores Ayudantes, los sustitutos, los jugadores excluidos y los seguidores del equipo. Cualquier otra persona deberá estar al menos 2 m por detrás del banquillo del equipo.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Control de Equipo (Balón) (Team Control (Ball))	TC	El control de equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sujetándolo o botándolo, o tiene un balón vivo a su disposición. El control de equipo continúa cuando: 1. Un jugador de ese equipo controla un balón vivo. 2. El balón se pasa entre compañeros de equipo. El control de equipo finaliza cuando: 1. Un oponente obtiene el control. 2. El balón pasa a estar muerto. 3. El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un tiro de campo o en un tiro libre.
Falta de Equipo con Control (Team Control Foul)	TCF	Una falta del atacante. Una falta cometida por un jugador cuyo equipo tiene el control del balón en ese momento.
Falta(s) de Equipo (Team Foul(s)	TFO	Una falta de equipo es una falta personal, técnica, anti-deportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo está en la situación de penalización de faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas de equipo en un cuarto.
Trabajo en Equipo (Teamwork)	S/A	El correcto funcionamiento del equipo arbitral para proporcionar la adecuada cobertura y control en un partido.
Falta Técnica (Technical Foul)	TF	Una falta sancionada a un jugador, un entrenador, un sustituto o un acompañante del equipo en el banquillo por conducta antideportiva que no implica contacto. (También se le denomina "T")
Ritmo (Tempo)	S/A	La velocidad a la que se juega el partido: son equipos que corren arriba y abajo de la cancha, con contraataques y cometiendo muchos errores, o son equipos que juegan de manera deliberada en orden con el fin de aguantar el máximo el balón y del reloj de lanzamiento, etc.
Arbitraje de Tres (3) Personas (Three (3) Person Officiating)	3PO	Un modelo de arbitraje según el cual hay tres árbitros dirigiendo el partido. Los términos para los 3 árbitros son: el Árbitro Principal o Crew Chief (CC), el Árbitro Auxiliar 1 (U1) y el Árbitro Auxiliar 2 (U2), y todos ellos participan en el partido en las posiciones de Cabeza (L), Cola(T) y Centro (C).
Tres (3) Segundos (Three (3) Seconds)	3S	Un jugador no permanecerá en la zona restringida de los oponentes durante más de 3 segundos consecutivos, mientras su equipo tenga el control de un balón vivo en la pista delantera y el reloj del partido esté en marcha.
Saque (Throw-In)	T-IN	Un saque se produce cuando el jugador fuera de banda que realiza el saque pasa el balón hacia el terreno de juego.
Tiempo y Distancia (Baloncesto) (Time & Distance (Basketball))	T&D	Cuando se defiende a un jugador que no controla el balón, se aplicarán los elementos de tiempo y distancia. Un defensor no puede colocarse tan cerca y/o tan rápido en una posición en la trayectoria de un oponente en movimiento, de modo que este último no tenga tiempo o distancia suficiente para detenerse o cambiar de dirección. La distancia es directamente proporcional a la velocidad del oponente, pero nunca inferior a un paso normal.
Tiempo Muerto (Equipo) (Time Out (Team))	TO	Un tiempo muerto es una parada del partido de un minuto, donde el entrenador puede dirigirse a su equipo. Los equipos pueden solicitar dos tiempos muertos en cualquier momento durante la primera parte, tres durante la segunda parte y 1 por cada prórroga.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Oportunidad de Tiempo Muerto (Time Out Opportunity)	TOO	Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando: • Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj del partido está detenido y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador. • Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o un único tiro libre anotado. • Para el equipo que no encesta, cuando se anota un tiro de campo. Una oportunidad de tiempo muerto termina cuando el balón está a disposición de un jugador para un saque de banda o para un primer o único tiro libre.
Cronometrador	TR	El cronometrador controlará el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego, de acuerdo con las Reglas de Baloncesto.
Cola (Árbitro) (Trail (Referee)	T	Bajo el sistema de arbitraje doble, un árbitro siempre controla el juego hasta el final de la cancha y el otro se mantiene cerca, ligeramente por detrás de la jugada, para mantener el "principio del sándwich". El árbitro de Cola es siempre responsable de detectar las interferencias de canasta y de observar si un lanzamiento ha entrado o no.
Violación de Pasos (Travelling Violation)	TV	Cuando un jugador con el balón levanta o mueve su pie de pivote antes de soltar el balón de las manos para dar un regate, o da demasiados pasos después de re-coger el balón al detenerse, pasar o lanzar. No se cometen pasos mientras se bota el balón. Mientras se está botando, no hay límite en el número de pasos que puede dar un jugador, cuando el balón no está en con-tacto con sus manos.
Pitada Triple (Triple Whistle)	3W	Cuando tres árbitros intervienen simultáneamente en una misma jugada.
Pérdida (Turnover)	TOV	Cuando el equipo atacante pierde la posesión del balón sin que falle o enceste un tiro, es decir, le roban el balón o comete una violación o una falta ofensiva.
Arbitraje de Dos (2) Personas (Two (2) Person Officiating)	2PO	Un modelo de arbitraje según el cual hay dos árbitros en el partido. Los árbitros son el Árbitro Principal o Crew Chief y un árbitro auxiliar, y arbitran el partido trabajando en las posición de Cola (T) y Cabeza (L).
Árbitro Auxiliar (Umpire)	U (U1, U2)	En el modelo 2PO, un árbitro es designado como Árbitro Principal o Crew Chief (CC) y el otro como Árbitro Auxiliar (U). El Árbitro Auxiliar normalmente es el más joven y/o menos experimentado de los dos árbitros. Las obligaciones y prerrogativas del Árbitro Auxiliar son las mismas que las del Árbitro Principal, con las excepciones indicadas en la descripción del Árbitro Principal en este glosario. Según el modelo 3PO, hay un Árbitro Principal o Crew Chief (CC) y dos Árbitros Auxiliares (U1 y U2).
Conducta Antide-portiva (Comporta-miento) (Unsportsmanlike Conduct (Behaviour))	UC	Ser antideportivo es actuar de manera impropia para una persona justa, ética y honorable. Consiste en actos de engaño, tales como hacer comentarios degradantes o críticos sobre o a un árbitro u oponente; vulgaridad, como el uso de blasfemias, dirigidas a alguien o no. La penalización por una conducta antideportiva de un jugador en la cancha, entrenador o miembro/seguidor del equipo es una falta técnica.

TÉRMINO	Abre-viatura	Descripción
Falta Antideportiva (Unsportsmanlike Foul)	UF	Un contacto ilegal que incluya cualquiera de los criterios que siguen, debería sancionarse como una Falta Antideportiva: • No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas (C1). • Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario (C2). • Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener la progresión del equipo atacante en transición. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro (C3). • Es un contacto de un jugador defensivo, por la espalda o lateralmente, sobre un adversario en un intento de detener un contraataque y si no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario. Esto se aplica hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro (C4). • Es un contacto de un jugador defensor sobre un oponente en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque (C5).
Operador de Video (Video Operator)	VO	El Operador de Video etiqueta las decisiones de los árbitros en las competiciones de FIBA. Su función principal es conseguir los datos de las decisiones d elos árbitros, con el apoyo de un ordenador y otros dispositivos para un consiguiente análisis de las imágenes y datos estadísticos de las acciones sancionadas por los árbitros.
Violación (Violation)	S/A	Una violación es una infracción de las reglas. Penalización: Se concederá el balón a los adversarios para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero, salvo que se indique lo contrario en las reglas.
Aviso (Warning)	WA	Se refiere a cualquier situación en la que los árbitros determinan que un entrenador o jugador debe ser ad-vertido por una conducta incorrecta: normalmente un comportamiento inapropiado, retraso del partido, simulación.
Anular la Canasta (Wipping the Basket)	S/A	Cancelar la canasta (normalmente se usa en Norteamérica.
Espacio de Trabajo (Working Area)	WA	Área en la que un árbitro en cualquiera de las posiciones trabaja normalmente.

International Basketball Federation
FIBA
Route Suisse 5 - PO Box 29
1295 Mies
Switzerland

Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99