



**FIBA**

We Are Basketball

中信产业  
基金控股



JANGSU



# MANUAL DE FIBA PARA COMISARIOS OFICIALES DE MESA

VERSIÓN 1.0

Este Manual de Árbitros se basa en Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA 2020.

El contenido no puede modificarse ni presentarse con el logotipo de FIBA, sin el permiso por escrito del Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA

En caso de discrepancia entre ediciones del texto en diferentes lenguas sobre el significado o la interpretación de una palabra o frase, prevalece el texto inglés.

A lo largo de esta publicación, todas las referencias hechas a un jugador, entrenador, árbitro, etc., en el género masculino y también se aplican al género femenino. Debe entenderse como el uso del masculino inclusivo, como norma del idioma español.

Noviembre 2020,  
All Rights Reserved.

---

**FIBA - International Basketball Federation**

5 Route Suisse, PO Box 29  
1295 Mies Switzerland  
fiba.basketball  
Tel: +41 22 545 00 00  
Fax: +41 22 545 00 99

---

Este material ha sido elaborado por el Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA.

Si identifica un error o discrepancia en este material, notifíquelo por favor al Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA en [refereeing@fiba.basketball](mailto:refereeing@fiba.basketball)

# PRÓLOGO

El baloncesto, como juego, progresa cada día en habilidades y velocidad. Es un proceso natural del deporte que tiene lugar de forma natural y se llama evolución. Los partidos y más aún el arbitraje ha cambiado mucho desde hace 10 años. En la actualidad, el arbitraje de alto nivel está mejorando al menos ritmo que el juego en sí y se esperan unos estándares más alto de rendimiento cada año. El ritmo del cambio ha hecho necesaria la adopción de un lema: "Lo que ayer se consideraba excepcionalmente bueno, hoy se considera calidad estándar y mañana calidad inferior a la media".

Este manual complementa otros manuales técnicos de FIBA para el arbitraje. El Manual de FIBA para Comisarios proporciona la base para supervisar el trabajo de los Oficiales de Mesa durante el juego, siendo esta la principal la tarea del Comisario.

El contenido se ha creado sobre la base del Manual de FIBA para los Oficiales de la Mesa y se ha desarrollado en un formato más sencillo que explica la esencia de los métodos de trabajo para el Cronometrador, el Anotador, el Asistente de Anotador y el Operador del reloj de lanzamiento. El Comisario debe conocer y comprender las principales funciones de cada puesto en la Mesa de Oficiales.

El fin de este Manual, es facilitar una mejor cooperación entre los Oficiales de la Mesa y el Comisario durante el juego y ayudarles a hablar a todos el mismo lenguaje en el arbitraje en FIBA.

El Manual de FIBA para Comisarios no debe considerarse como un libro de mano para los Comisarios que explica su función y sus deberes, sino más bien como un manual técnico sobre cómo supervisar el trabajo de los Oficiales de Mesa durante el juego.

Este contenido se basa en las Reglas Oficiales de Baloncesto de FIBA 2020 y sus interpretaciones oficiales válidas. No es un documento estático, por lo que todos los comentarios y sugerencias para mejorar el contenido son bienvenidos en [refereeing@fiba.basketball](mailto:refereeing@fiba.basketball). FIBA siempre se esfuerza por mejorar el desarrollo del arbitraje en el baloncesto alrededor del mundo.



# Descárgalo ahora!

## Aplicaciones para la Academia de la FIBA



### FIBA iRef Academy Library App

Permite el acceso a todo el material disponible publicado por la FIBA

Contiene una amplia gama de contenidos desde las categorías de base hasta las categorías de élite.

La App incluye videos, manuales y directrices publicadas por Departamento de Operaciones Arbitrales de la FIBA para árbitros, comisarios, oficiales de mesa, instructor de árbitros, operadores de video.

También contiene las últimas versiones disponibles de las Reglas de Baloncesto y las Interpretaciones.

### FIBA iRef Academy Pre-Game App

Aplicación específica desarrollada por la FIBA, para la reunión pre-partido de los árbitros de baloncesto.

Contiene video, listado de chequeo pre-partido, manuales técnicos, reglas e interpretaciones oficiales de la FIBA (OBRI), completa y media pista con: árbitros, jugadores, área de responsabilidad, símbolos de área, herramienta de dibujo capaz de guardar sus propias situaciones de juego.



**STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION**

# TABLA DE CONTENIDOS

## PRÓLOGO

## CAPITULO 1

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>8</b>
---------------------	----------

## CAPITULO 2

<b>COMISARIO, ÁRBITROS Y OFICIALES DE MESA</b>	<b>10</b>
2.1 Responsabilidades del comisario	10
2.2 ¿Quiénes son los oficiales de mesa?	10

## CAPITULO 3

<b>TAREAS HABITUALES DE LOS COMISARIOS</b>	<b>14</b>
3.1 Reunión con los oficiales de mesa	14
3.2 Responsabilidades antes del partido	15
3.3 Responsabilidades durante el partido	16
3.4 Responsabilidades después del partido	17

## CAPITULO 4

<b>EI ANOTADOR Y EL AYUDANTE DE ANOTADOR</b>	<b>20</b>
4.1 Responsabilidades del anotador y ayudante de anotador	20
4.2 El acta oficial	21
4.3 Anotaciones – antes del partido	21
4.4 Anotaciones – durante el partido	22
4.5 Anotaciones – al final del partido	29
4.6 Ejemplos de actas del partido	30
4.7 Solicitud de un Tiempo muerto	33
4.8 La flecha de posesión alterna	35
4.9 Mecánica y estándar de rendimiento	36

## CAPITULO 5

<b>EI CRONOMETRADOR</b>	<b>40</b>
5.1 Responsabilidades del cronometrador	40
5.2 Antes del partido	40
5.3 Durante el partido	42
5.4 Intervalo del juego	48

## CAPITULO 6

<b>EI OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO</b>	<b>50</b>
6.1 Responsabilidades del operador del reloj de lanzamiento	50
6.2 Antes del partido	50
6.3 Durante el partido	52
6.4 Situaciones del operador del reloj de lanzamiento.	56
6.5 Directrices sobre 24" / 14"	61
6.6 Resumen de la mecánica	63
6.7 Errores del reloj de lanzamiento	64

## NOTAS





# INTRODUCCIÓN

# CAPITULO 1

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de este Manual de Comisarios FIBA es estandarizar y unificar el trabajo de coordinación entre el Comisario FIBA y los Oficiales de la Mesa. La finalidad es también resumir los aspectos más comunes y fundamentales en la interacción del Comisario FIBA con el equipo de arbitral, para el buen desarrollo del juego.

El baloncesto es un deporte en constante evolución. El aumento del nivel técnico de los equipos/ligas debe ir acompañado de un aumento del nivel técnico del equipo arbitral (Árbitros, Oficiales de Mesa y Comisionados), para garantizar la buena marcha de cada partido.

Debido a la creciente presencia de medios electrónicos, el trabajo de los Oficiales de Mesa y los Comisarios FIBA está constantemente a la vista del público, por ejemplo, al mostrar el marcador del partido o el tiempo de posesión que queda para efectuar un tiro.

Este Manual se basa en nuevas técnicas para ayudar tanto a los principiantes como a los más experimentados Comisarios FIBA. También es una herramienta para promover la unificación de criterios (método de trabajo, comunicación, normas de rendimiento, señales, etc.).

Es importante adoptar los mismos principios que se utilizaron para crear otras filosofías de enseñanza de la FIBA, por ejemplo la Mecánica para Árbitros. El fin es que todos acaben "hablando" el mismo idioma de baloncesto y "actuando" de la misma manera, independientemente de su país.

El FIBA Manual para Comisarios está estructurado de acuerdo con las diferentes interrelaciones con los oficiales de mesa y sus diversas funciones.

En caso de discrepancia entre las directrices del Manual y las Reglas Oficiales del Baloncesto (OBR) y/o las Interpretaciones de las Reglas Oficiales del Baloncesto (OBRI), estas últimas (OBR y OBRI) siempre prevalecerán.

### UN JUEGO - UN IDIOMA - UN MÉTODO - UNA FIBA



# COMISARIO, ÁRBITROS Y OFICIALES DE MESA



# CAPITULO 2

## COMISARIO, ÁRBITROS Y OFICIALES DE MESA

### 2.1 RESPONSABILIDADES DEL COMISARIO

- Asegurar que los partidos se lleven a cabo con el espíritu y el objetivo de las OBR y el Reglamento Interno de la FIBA,
- Garantizar la plena cooperación con los árbitros FIBA, los organizadores y los equipos.
- Proporcionar información a los árbitros FIBA si estos la piden durante o después del partido, la decisión final será de los árbitros.
- Ser el principal responsable del buen funcionamiento de la mesa de oficiales, estando sentado entre el cronometrador y el anotador
- Tener la plena autoridad para resolver cualquier problema que pueda surgir entre todas las partes involucradas
- Enviar a la FIBA, sin demora, cualquier reclamación o protesta recibida

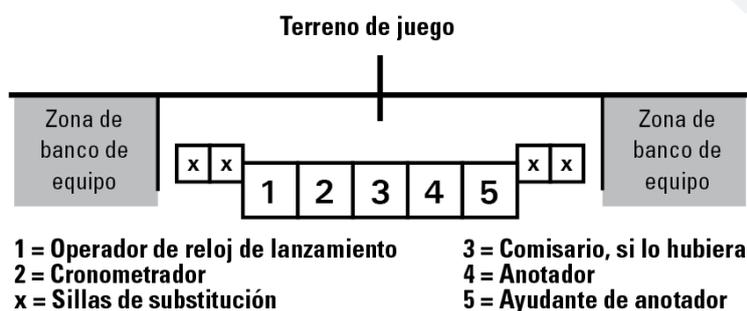
### 2.2 ¿QUIÉNES SON LOS OFICIALES DE MESA?

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 anotar 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:** Anotará 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.







# TAREAS HABITUALES DE LOS COMISARIOS

# CAPITULO 3

## TAREAS HABITUALES DE LOS COMISARIOS

### 3.1 REUNIÓN CON LOS OFICIALES DE MESA

Es importante que el equipo de Oficiales de Mesa y el Comisario 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 prepartido, 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: Los Oficiales de Mesa pueden abandonar la mesa, pero deben regresar 5 minutos antes del inicio de la segunda mitad y siempre debe haber un oficial de mesa de guardia, velando por los equipos.



### 3.2 RESPONSABILIDADES ANTES DEL PARTIDO

- Identificar al Delegado Técnico, 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 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.
- El cronometrador, en caso de tener cualquier sistema de tiempo controlado por el silbato, debe comprobar su buen funcionamiento antes del inicio del partido ya con los árbitros en la cancha.



- 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.

### **3.3 RESPONSABILIDADES 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 y el comisario 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 árbitro 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.

### **3.4 RESPONSABILIDADES DESPUÉS DEL 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 en 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 licencia u otros documentos.
- Utilizar la charla postpartido en los vestuarios para preguntar acerca de cualquier situación durante el partido en la que hubiese algún malentendido, o se produjeran situaciones inusuales.

## LISTA DE COMPROBACIÓN DE LOS PROCEDIMIENTOS DE RECLAMACIÓN

### PARTICIPANTES INVOLUCRADOS EN EL PARTIDO

EQUIPO RECLAMANTE	EQUIPO Oponente	ÁRBITROS	DELEGADO TÉCNICO O COMISARIO	OFICIALES DE MESA	ORGANISMO COMPETENTE
<b>→ AL FINAL DEL PARTIDO</b>					
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 de Oficiales.	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.	
<b>→ 15 MINUTOS DESPUÉS DEL FINAL DEL PARTIDO</b>					
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.	
<b>→ 1 HORA DESPUÉS DEL FINAL DEL PARTIDO</b>					
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.

TIMELINE



# EL ANOTADOR Y EL AYUDANTE DE ANOTADOR

# CAPITULO 4

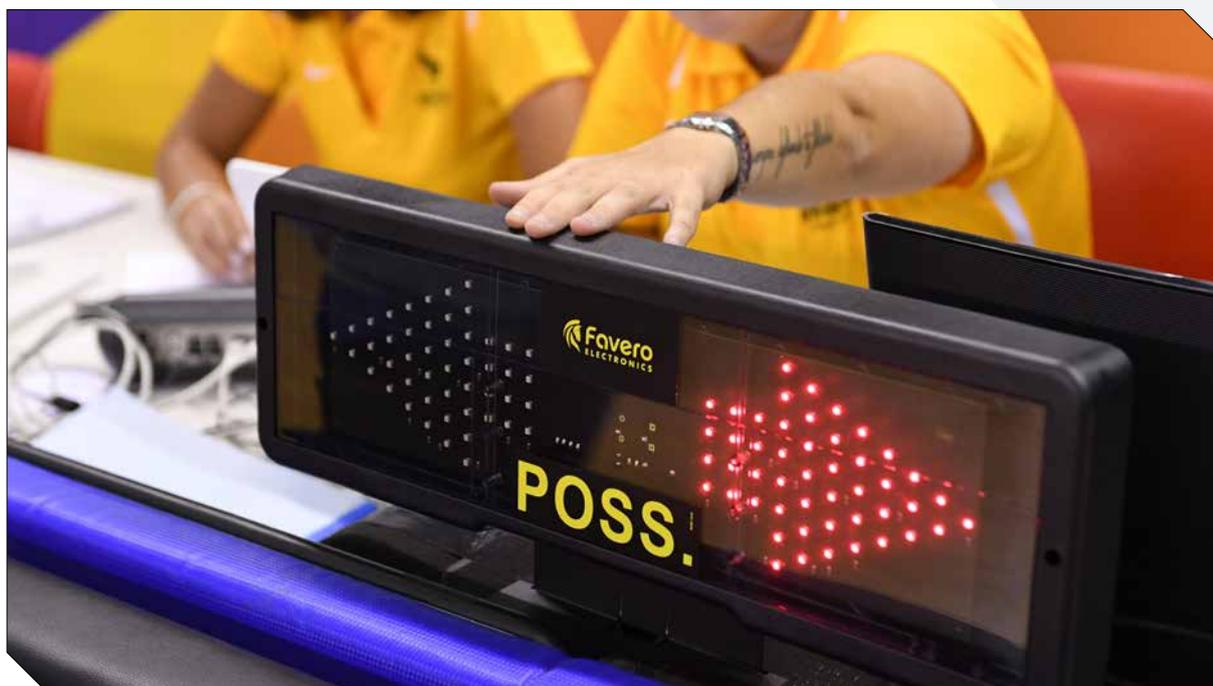
## ***EL ANOTADOR Y EL AYUDANTE DE ANOTADOR***

### ***4.1 RESPONSABILIDADES DEL ANOTADOR Y AYUDANTE DE 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 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.



## 4.2 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, 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.

## 4.3 ANOTACIONES – ANTES DEL PARTIDO

### 4.3.1 EJEMPLO DE ANOTACIONES: EQUIPOS, JUGADORES, CINCO INICIAL Y FIRMA DEL ENTRENADOR JEFE

 <b>FIBA</b> We Are Basketball	<b>FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL</b> <b>INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION</b>		<b>SCORESHEET</b>	
	Team A <b>BC MIES</b>	Team B <b>PARIS BASKET</b>		
<b>Competition</b> BA SCUP 2019	<b>Date</b> 15.06.2019	<b>Time</b> 20:30	<b>Crew Chief</b> KOTLEBA, L. (SVK)	
<b>Game No.</b> 01	<b>Place</b> FIBA ARENA, GENEVE	<b>Umpire 1</b> RIGAS, C. (GRC)	<b>Umpire 2</b> JUNGEBRAND, C. (FIN)	

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	X					
252	MANOS, J. Jr.	3	X					
253	JONES, M.	4						
255	KENT, P.	5						
256	BARDFORD, C.	6						
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7	X					
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
265	OBRADOVIC, D.	12						
266	AGUILAR, T.	15	X					
267	DAVIDOV, P.	20	X					
<b>Head coach</b>		CO01	CANUT	A.				
<b>First assistant coach</b>		C120	BRAZAUSKAS,	C.				

### 4.3.2 EJEMPLO DE ANOTACIONES: POR PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA

#### Team A

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
250	MAYER,	F.	0	⊗					
252	MANOS,	J. Jr.	3	⊗					
253	JONES,	M.	4						
255	KENT,	P.	5						
256	BARDFORD,	C.	6						
260	MARTINEZ,	J. (CAP.)	7	⊗					
262	LOPEZ,	P.	8						
263	HEMEL,	C.	9						
264	PERASOVIC,	V.	10						
265	OBRADOVIC,	D.	12						
266	AGUILAR,	T.	15	⊗					
267	DAVIDOV,	P.	20	⊗					
Head coach	CO01	CANUT	A.						
First assistant coach	C120	BRAZAUSKAS,	C.						

#### Team B

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
Head coach									
First assistant coach									

ABSENT

Final Score	Team A	<u>20</u>	Team B	<u>0</u>
Name of winning team	<u>BC MIES</u>			

### 4.4 ANOTACIONES – DURANTE EL PARTIDO

#### 4.4.1 EJEMPLO DE TANTEO ARRASTRADO: PUNTOS

1 punto (Tiro libre)	2 puntos	3 puntos																																				
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>6</td><td><del>50</del> 4</td></tr> <tr><td>8</td><td><del>51</del> 14</td></tr> <tr><td></td><td>52 52</td></tr> <tr><td></td><td>53 53</td></tr> </tbody> </table>	A	B	6	<del>50</del> 4	8	<del>51</del> 14		52 52		53 53	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>8</td><td><del>51</del> 14</td></tr> <tr><td></td><td>52 52</td></tr> <tr><td>10</td><td><del>53</del> 53</td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>8</td><td><del>51</del> 14</td></tr> <tr><td></td><td>52 52</td></tr> <tr><td>10</td><td><del>53</del> 53</td></tr> </tbody> </table>	A	B	8	<del>51</del> 14		52 52	10	<del>53</del> 53	A	B	8	<del>51</del> 14		52 52	10	<del>53</del> 53	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>8</td><td><del>55</del> <del>14</del></td></tr> <tr><td></td><td>56 56</td></tr> <tr><td></td><td>57 57</td></tr> <tr><td>8</td><td><del>58</del> <del>58</del></td></tr> </tbody> </table>	A	B	8	<del>55</del> <del>14</del>		56 56		57 57	8	<del>58</del> <del>58</del>
A	B																																					
6	<del>50</del> 4																																					
8	<del>51</del> 14																																					
	52 52																																					
	53 53																																					
A	B																																					
8	<del>51</del> 14																																					
	52 52																																					
10	<del>53</del> 53																																					
A	B																																					
8	<del>51</del> 14																																					
	52 52																																					
10	<del>53</del> 53																																					
A	B																																					
8	<del>55</del> <del>14</del>																																					
	56 56																																					
	57 57																																					
8	<del>58</del> <del>58</del>																																					

#### 4.4.2 EJEMPLO DE TANTEO ARRASTRADO: AL INICIO / FINAL DE CADA CUARTO O PRORROGA

##### Cierre de un cuarto

	A	B	
6	<del>16</del>	<del>16</del>	4
8	<del>17</del>	<del>17</del>	14
	18	18	
10	<del>19</del>	<del>19</del>	14
	20	<b>20</b>	4
8	<del>21</del>	21	
	22	<del>22</del>	14
	23	<del>23</del>	10
<b>8</b>	<del>24</del>	24	
	25	25	
6	<del>26</del>	<del>26</del>	<b>6</b>

Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
Quarter ②	A	_____	B	_____
Quarter ③	A	_____	B	_____
Quarter ④	A	_____	B	_____
Overtimes	A	_____	B	_____

##### Prorroga

	A	B	
	90	<del>90</del>	14
8	<del>91</del>	91	
	92	92	
	93	<del>93</del>	<b>4</b>
<b>8</b>	<del>94</del>	<del>94</del>	4
	95	95	

Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
Overtimes	A	_____	B	_____

##### Al final del partido o de la prorroga

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

Quarter ①	A	<u>24</u>	B	<u>20</u>
Quarter ②	A	<u>20</u>	B	<u>31</u>
Quarter ③	A	<u>19</u>	B	<u>19</u>
Quarter ④	A	<u>31</u>	B	<u>24</u>
Overtimes	A	<u>8</u>	B	<u>6</u>

### 4.4.3 EJEMPLOS DE TANTEO ARRASTRADO: POSIBLES ERRORES Y SOLUCIONES

<p><b>Caso 1</b> Menos puntos anotados</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td><del>50</del></td> <td><del>50</del></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>51</del></td> <td><del>51</del></td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>53</del></td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>54</del></td> <td>54</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	<del>50</del>	<del>50</del>	4	8	<del>51</del>	<del>51</del>	14		52	52		8	<del>53</del>	53		8	<del>54</del>	54			55	55		<p><b>Caso 2</b> Más puntos anotados</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <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>8</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>54</td> <td>54</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	50	50	4	8	51	51	14		52	52		8	53	53		8	54	54			55	55		<p><b>Caso 3</b> Puntos anotados para el equipo incorrecto</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td><del>50</del></td> <td><del>50</del></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>51</del></td> <td><del>51</del></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> <tr> <td>8</td> <td><del>54</del></td> <td><del>54</del></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	<del>50</del>	<del>50</del>	4	8	<del>51</del>	<del>51</del>	14		52	52			53	53		8	<del>54</del>	<del>54</del>	8		55	55	
	A	B																																																																																				
6	<del>50</del>	<del>50</del>	4																																																																																			
8	<del>51</del>	<del>51</del>	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
8	<del>53</del>	53																																																																																				
8	<del>54</del>	54																																																																																				
	55	55																																																																																				
	A	B																																																																																				
6	50	50	4																																																																																			
8	51	51	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
8	53	53																																																																																				
8	54	54																																																																																				
	55	55																																																																																				
	A	B																																																																																				
6	<del>50</del>	<del>50</del>	4																																																																																			
8	<del>51</del>	<del>51</del>	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
	53	53																																																																																				
8	<del>54</del>	<del>54</del>	8																																																																																			
	55	55																																																																																				
<p><b>Caso 4</b> Error del número del jugador</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <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>8</td> <td>53</td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>54</td> <td>54</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	50	50	4	8	51	51	14		52	52		8	53	53			54	54	8	9	55	55		<p><b>Caso 5</b> Puntuación errónea en el parcial del cuarto</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Quarter ①</td> <td>A</td> <td>25</td> <td>B</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Quarter ②</td> <td>A</td> <td><del>20</del></td> <td>B</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Quarter ③</td> <td>A</td> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Quarter ④</td> <td>A</td> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Overtimes</td> <td>A</td> <td></td> <td>B</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Quarter ①	A	25	B	20	Quarter ②	A	<del>20</del>	B	20	Quarter ③	A		B		Quarter ④	A		B		Overtimes	A		B		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td><del>50</del></td> <td><del>50</del></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>51</del></td> <td><del>51</del></td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>53</del></td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>54</del></td> <td><del>54</del></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td>55</td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	<del>50</del>	<del>50</del>	4	8	<del>51</del>	<del>51</del>	14		52	52		8	<del>53</del>	53		8	<del>54</del>	<del>54</del>	8		55	55				
	A	B																																																																																				
6	50	50	4																																																																																			
8	51	51	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
8	53	53																																																																																				
	54	54	8																																																																																			
9	55	55																																																																																				
Quarter ①	A	25	B	20																																																																																		
Quarter ②	A	<del>20</del>	B	20																																																																																		
Quarter ③	A		B																																																																																			
Quarter ④	A		B																																																																																			
Overtimes	A		B																																																																																			
	A	B																																																																																				
6	<del>50</del>	<del>50</del>	4																																																																																			
8	<del>51</del>	<del>51</del>	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
8	<del>53</del>	53																																																																																				
8	<del>54</del>	<del>54</del>	8																																																																																			
	55	55																																																																																				
<p><b>Caso 6</b> Error en el tipo de falta</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td><del>P</del></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	P	P	<del>P</del>			<p><b>Caso 7</b> Error en la falta anotada a otro jugador</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td><del>P<sub>2</sub></del></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td><del>P</del></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td><del>U<sub>2</sub></del></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	P	P	<del>P<sub>2</sub></del>			P	P	<del>P</del>			P	P	<del>U<sub>2</sub></del>			<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>A</th> <th>B</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td><del>50</del></td> <td><del>50</del></td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>51</del></td> <td><del>51</del></td> <td>14</td> </tr> <tr> <td></td> <td>52</td> <td>52</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>53</del></td> <td>53</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><del>54</del></td> <td><del>54</del></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td><del>55</del></td> <td>55</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		A	B		6	<del>50</del>	<del>50</del>	4	8	<del>51</del>	<del>51</del>	14		52	52		8	<del>53</del>	53		8	<del>54</del>	<del>54</del>	8	9	<del>55</del>	55																																					
P	P	<del>P</del>																																																																																				
P	P	<del>P<sub>2</sub></del>																																																																																				
P	P	<del>P</del>																																																																																				
P	P	<del>U<sub>2</sub></del>																																																																																				
	A	B																																																																																				
6	<del>50</del>	<del>50</del>	4																																																																																			
8	<del>51</del>	<del>51</del>	14																																																																																			
	52	52																																																																																				
8	<del>53</del>	53																																																																																				
8	<del>54</del>	<del>54</del>	8																																																																																			
9	<del>55</del>	55																																																																																				

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.

#### 4.4.4 COMO SE ANOTAN LOS DIFERENTES TIPOS DE FALTAS

##### 4.4.4.1 ANOTACIÓN DE LAS FALTAS DE JUGADORES

<b>FALTA PERSONAL, SIN TIROS LIBRES</b>	Jugador	P					
<b>FALTA PERSONAL CON 1, 2 ó 3 TIROS LIBRES</b>	Jugador	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>			
<b>FALTAS CON PENALIZACIONES CANCELADAS SEGÚN EL ART. 42</b>	Equipo A						
	Jugador	P	P <sub>2</sub>	D <sub>c</sub>			
<b>FALTA DOBLE</b>	Equipo B						
	Jugador	P	U <sub>c</sub>				
<b>FALTAS TÉCNICAS Y COMBINACIÓN</b>	Equipo A						
	Jugador	P					
	Jugador	U <sub>2</sub>	P				
<b>FALTAS ANTIDEPORATIVA Y COMBINACIÓN</b>	Jugador 1	T <sub>1</sub>	T <sub>1</sub>	GD			
	Jugador 2	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD			
	Jugador 3	T <sub>1</sub>	P	P	P <sub>2</sub>	T <sub>1</sub>	GD
<b>FALTAS DESCALIFICANTES</b>	Jugador 1	U <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	GD			
	Jugador 2	T <sub>1</sub>	U <sub>2</sub>	GD			
	Jugador 3	U <sub>2</sub>	P	P	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	GD
<b>FALTAS DESCALIFICANTES</b>	Jugador	D <sub>2</sub>					

#### 4.4.4.2 ANOTACIÓN DE LAS FALTAS DE LOS SUSTITUTOS Y JUGADORES EXCLUIDOS

<b>FALTAS TÉCNICAS DE UN SUSTITUTO O DE UN JUGADOR EXCLUIDO</b>	Entrenador principal	B <sub>1</sub>				
	Entrenador principal	C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD	
	Entrenador principal	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD	
<b>FALTA DESCALIFICANTE DE UN SUSTITUTO</b>	Sustituto	D				
	Entrenador principal		B <sub>2</sub>			
<b>FALTA DESCALIFICANTE DE UN JUGADOR EXCLUIDO</b>	Jugador excluido	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P D
	Entrenador principal		B <sub>2</sub>			

#### 4.4.4.3 ANOTACIÓN DE LAS FALTAS DE ENTRENADOR PRINCIPAL, AYUDANTE DE ENTRENADOR Y MIEMBROS ACOMPAÑANTES DE LA DELEGACIÓN

Ninguna falta señalada al entrenador cuenta como falta de equipo. A continuación, se mostrarán ejemplos similares, con diferentes penalizaciones, de faltas descalificantes por enfrentamientos (Art. 39). Unos casos con personas que solo invaden la pista de juego, y otras en que los mismos participan activamente de los enfrentamientos etc.

<b>FALTAS TÉCNICAS</b>	Entrenador principal	C <sub>1</sub>				
	Entrenador principal	C <sub>1</sub>	C <sub>1</sub>	GD		
<b>FALTA TÉCNICA POR UN PRIMER ENTRENADOR AYUDANTE, SUSTITUTO, JUGADOR EXCLUIDO O MIEMBRO ACOMPAÑANTE DE LA DELEGACIÓN</b>	Entrenador principal	B <sub>1</sub>				
	Entrenador principal	C <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD	
	Entrenador principal	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD	
<b>FALTA DESCALIFICANTE</b>	Entrenador principal	D <sub>2</sub>				
<b>FALTA DESCALIFICANTE POR UN PRIMER ENTRENADOR AYUDANTE O UN MIEMBRO ACOMPAÑANTE DE LA DELEGACIÓN</b>	A disqualifying foul against a first assistant coach					
	Entrenador principal	B <sub>2</sub>				
	1° entrenador ayudante	D				
A disqualifying foul against a substitute, an excluded player or an accompanying delegation member						
Entrenador principal	B <sub>2</sub>					

#### 4.4.4.4 ANOTACIÓN DE LAS FALTAS DE UN JUGADOR – ENTRENADOR PRINCIPAL

Ninguna falta señalada al entrenador cuenta como falta de equipo.

<b>FALTAS TÉCNICAS, FALTAS ANTIDEPORATIVAS Y SU COMBINACIÓN</b>	Jugador	T <sub>1</sub>	P	P			
	Entrenador principal			C <sub>1</sub>	GD		
	Jugador	U <sub>2</sub>	P				
	Entrenador principal			B <sub>1</sub>	B <sub>1</sub>	GD	
	Jugador	P	P	P	U <sub>2</sub>	GD	
	Entrenador principal			C <sub>1</sub>			

#### 4.4.4.5 ANOTACIÓN DE LAS FALTAS DESCALIFICANTES POR ENFRENTAMIENTOS (ART 39)

<b>FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTO ( ART 39) DE UN SUSTITUTO O UN JUGADOR EXCLUIDO</b>	Sustituto 1	P	P	D	F	F	
	Sustituto 2	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	D	F
	Entrenador principal			B <sub>2</sub>			
	Jugador excluido	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	D <sub>F</sub>
	Entrenador principal			B <sub>2</sub>			
<b>FALTA DESCALIFICANTE POR ENFRENTAMIENTO (ART. 39) DE UN SUSTITUTO O UN JUGADOR EXCLUIDO ACTIVAMENTE INVOLUCRADOS EN EL ENFRENTAMIENTO</b>	Sustituto 1	P	D <sub>2</sub>	F	F	F	
	Entrenador principal			B <sub>2</sub>			
	Jugador excluido	P	P	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	P	D <sub>2</sub> F
	Entrenador principal			B <sub>2</sub>			

**FALTA DESCALIFICANTE ART. 39 ENFRENTAMIENTO POR EL ENTRENADOR PRINCIPAL, EL PRIMER ENTRENADOR AYUDANTE O POR MIEMBROS ACOMPAÑANTES DE LA DELEGACIÓN**

If only the head coach is disqualified

Head coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>
------------	----------------------	----------	----------

If only the first assistant coach is disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>		
First assistant coach	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>F</b>

If both the head coach and the first assistant coach are disqualified

Head coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>
First assistant coach	<b>D</b>	<b>F</b>	<b>F</b>

If an accompanying delegation member is disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>	<b>B</b>	
------------	----------------------	----------	--

If two accompanying delegation members are disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>	<b>B</b>	<b>B</b>
------------	----------------------	----------	----------

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

If only the head coach is disqualified

Head coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>
------------	----------------------	----------	----------

If only the first assistant coach is disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>		
First assistant coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>

If both the head coach and the first assistant coach are disqualified

Head coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>
First assistant coach	<b>D<sub>2</sub></b>	<b>F</b>	<b>F</b>

If an accompanying delegation member are disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>	<b>B<sub>2</sub></b>	
------------	----------------------	----------------------	--

If two accompanying delegation members are disqualified

Head coach	<b>B<sub>2</sub></b>	<b>B<sub>2</sub></b>	<b>B<sub>2</sub></b>
------------	----------------------	----------------------	----------------------

#### 4.4.5 COMO SE ANOTAN DIFERENTES ACCIONES

##### Faltas de equipos

		Team fouls			
Quarter ①	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	②	<del>X</del> <del>2</del> <del>3</del> <del>4</del>		
Quarter ③	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>	④	<del>X</del> <del>X</del> <del>X</del> <del>X</del>		
Overtimes					

##### Cuando los sustitutos entran al partido por primera vez

DIVAC,	Y.	5	X		
TANABE,	V.	6	X	P	

##### Tiempos muertos

Team A	BC
Time-outs	
2 8	
9 10 10	

##### Cierre de faltas por parte

MAYER,	F.	0	X	P	P	P
MANOS,	J. Jr.	3	X	P	P	
JONES,	M.	4	X			
KENT,	P.	5	X			

#### 4.5 ANOTACIONES – AL FINAL DEL PARTIDO

##### Tanteo arrastrado

	A	B	
8	<del>91</del>	91	
	92	92	
	93	93	④
⑧	<del>94</del>	<del>94</del>	4
	95	95	
	96	96	
⑧	<del>97</del>	<del>97</del>	⑤
	98	98	
	99	99	
⑧	<del>100</del>	<del>100</del>	⑤
	101	101	
12	<del>102</del>	102	
	103	103	
	104	104	
	105	105	
	106	106	
	107	107	
	108	108	
	109	109	

##### Resultado parcial por cuarto

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

##### Resultado final y equipo ganador

Final Score	Team A	102	Team B	100
Name of winning team	BC MIES			
Game ended at (hh:mm)	22:05			

##### Finalizar el pie de acta con la firma del equipo arbitral

Scorer	ISOLA,	D.	<i>[Signature]</i>
Assistant scorer	WAVE,	M.	<i>[Signature]</i>
Timer	FERNANDEZ,	P.	<i>[Signature]</i>
Shot clock operator	PATTON,	M.	<i>[Signature]</i>
Crew Chief	<i>[Signature]</i>		
Umpire 1	<i>[Signature]</i>	Umpire 2	<i>[Signature]</i>
Captain's signature in case of protest	_____		

## 4.6 EJEMPLOS DE ACTAS DEL PARTIDO

### 4.6.1. ANTES DEL PARTIDO



**FIBA**  
We Are Basketball

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
**SCORESHEET**

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

<b>Competition</b> BASCUP 2019		<b>Date</b> 15.06.2019	<b>Time</b> 20:30	<b>Crew Chief</b> KOTLEBA, L. (SVK)				
<b>Game No.</b> 01		<b>Place</b> FIBA ARENA, GENEVE		<b>Umpire 1</b> RIGAS, C. (GRC)	<b>Umpire 2</b> JUNGEBRAND, C. (FIN)			
<b>Team A BC MIES</b>			<b>Team fouls</b>					
<b>Time-outs</b>			<b>Quarter ①</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ②</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ③</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ④</b> 1 2 3 4					
<b>Overtimes</b>								
<b>Licence no.</b>	<b>Players</b>	<b>No.</b>	<b>Player in</b>	<b>Fouls</b>				
				1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0						
252	MANOS, J. Jr.	3						
253	JONES, M.	4						
255	KENT, P.	5						
256	BARDFORD, C.	6						
260	MARTINEZ, J. (CAP.)	7						
262	LOPEZ, P.	8						
263	HEMEL, C.	9						
264	PERASOVIC, V.	10						
265	OBRADOVIC, D.	12						
266	AGUILAR, T.	15						
267	DAVIDOV, P.	20						
<b>Head coach</b> C001 CANUT, A.								
<b>First assistant coach</b> C120 BRAZASKAS, C.								
<b>Team B PARIS BASKET</b>			<b>Team fouls</b>					
<b>Time-outs</b>			<b>Quarter ①</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ②</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ③</b> 1 2 3 4					
			<b>Quarter ④</b> 1 2 3 4					
<b>Overtimes</b>								
<b>Licence no.</b>	<b>Players</b>	<b>No.</b>	<b>Player in</b>	<b>Fouls</b>				
				1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4						
501	DIVAC, Y.	5						
502	TANABE, V.	6						
503	PUIG, C.	7						
504	TRHON, W.	8						
505	TRUMP, J.	9						
506	MITLECH, J.	10						
507	MARTI, J. (CAP.)	11						
508	MANJOUR, R.	12						
509	TOTEVA, I.	13						
510	LEE, L.	14						
<b>Head coach</b> C122 CASTRO, E.								
<b>First assistant coach</b> C220 AURIENMA, J.P.								
<b>Scorer</b>	ISOLA, D.							
<b>Assistant scorer</b>	WAVE, M.							
<b>Timer</b>	FERNANDEZ, P.							
<b>Shot clock operator</b>	PATTON, M.							
<b>Crew Chief</b> _____			<b>Scores Quarter ①</b> A _____ B _____					
<b>Umpire 1</b> _____ <b>Umpire 2</b> _____			<b>Quarter ②</b> A _____ B _____					
<b>Captain's signature in case of protest</b> _____			<b>Quarter ③</b> A _____ B _____					
			<b>Quarter ④</b> A _____ B _____					
			<b>Overtimes</b> A _____ B _____					
<b>Final Score</b> Team A _____ Team B _____			<b>Name of winning team</b> _____					
			<b>Game ended at (hh:mm)</b> _____					

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

### 4.6.2. FIN DEL 4º CUARTO



## FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

<b>Team A</b> <u>BC MIES</u>	<b>Team B</b> <u>PARIS BASKET</u>
<b>Competition</b> <u>BASCUP 2019</u> <b>Date</b> <u>15.06.2019</u> <b>Time</b> <u>20:30</u>	<b>Crew Chief</b> <u>KOTLEBA, L. (SVK)</u>
<b>Game No.</b> <u>01</u> <b>Place</b> <u>FIBA ARENA, GENEVE</u>	<b>Umpire 1</b> <u>RIGAS, C. (GRC)</u> <b>Umpire 2</b> <u>JUNGEBRAND, C. (FIN)</u>

<p><b>Team A</b> <u>BC MIES</u></p> <p><b>Time-outs</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"> <tr><td style="width: 50px;">2</td><td style="width: 50px;">8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </p> <p><b>Team fouls</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Quarter ①</td><td>XXXX4</td><td>②</td><td>XXXX4</td> </tr> <tr> <td>Quarter ③</td><td>XXXX4</td><td>④</td><td>XXXX4</td> </tr> </table> </p> <p><b>Overtimes</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 8px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Licence no.</th> <th rowspan="2">Players</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>250</td><td>MAYER, F.</td><td>0</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>252</td><td>MANOS, J. Jr.</td><td>3</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>253</td><td>JONES, M.</td><td>4</td><td>X</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>255</td><td>KENT, P.</td><td>5</td><td>X</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>256</td><td>BARDFORD, C.</td><td>6</td><td>X</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>260</td><td>MARTINEZ, J.(CAP.)</td><td>7</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>262</td><td>LOPEZ, P.</td><td>8</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>263</td><td>HEMEL, C.</td><td>9</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>264</td><td>PERASOVIC, V.</td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>265</td><td>OBRADOVIC, D.</td><td>12</td><td>X</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>266</td><td>AGUILAR, T.</td><td>15</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td> </td></tr> <tr><td>267</td><td>DAVIDOV, P.</td><td>20</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p><b>Head coach</b> <u>C001 CANUX, A.</u> <b>First assistant coach</b> <u>C120 BRAZDUSKAS, C.</u></p>	2	8	9	10			Quarter ①	XXXX4	②	XXXX4	Quarter ③	XXXX4	④	XXXX4					Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					1	2	3	4	5	250	MAYER, F.	0	X	P	P	P			252	MANOS, J. Jr.	3	X	P	P				253	JONES, M.	4	X						255	KENT, P.	5	X						256	BARDFORD, C.	6	X	P					260	MARTINEZ, J.(CAP.)	7	X	P	P				262	LOPEZ, P.	8							263	HEMEL, C.	9							264	PERASOVIC, V.	10							265	OBRADOVIC, D.	12	X						266	AGUILAR, T.	15	X	P	P	P	P		267	DAVIDOV, P.	20	X	P	P	P			<p style="text-align: center;"><b>RUNNING SCORE</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 8px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2"></th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> <th colspan="2">A</th> <th colspan="2">B</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>7</td><td>2</td><td>2</td><td>6</td><td> </td><td>42</td><td>42</td><td>7</td><td>82</td><td>82</td><td> </td><td>122</td><td>122</td></tr> <tr><td>3</td><td>0</td><td>6</td><td> </td><td> </td><td>43</td><td>43</td><td>0</td><td>88</td><td>83</td><td> </td><td>123</td><td>123</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>44</td><td>44</td><td>13</td><td>0</td><td>84</td><td>84</td><td>11</td><td>124</td></tr> <tr><td>0</td><td>5</td><td>5</td><td>8</td><td>0</td><td>46</td><td>45</td><td> </td><td> </td><td>85</td><td>85</td><td> </td><td>125</td></tr> <tr><td>6</td><td>0</td><td>14</td><td> </td><td> </td><td>46</td><td>46</td><td>14</td><td> </td><td>86</td><td>86</td><td>9</td><td>126</td></tr> <tr><td>3</td><td>7</td><td>14</td><td>3</td><td> </td><td>47</td><td>47</td><td> </td><td> </td><td>87</td><td>87</td><td> </td><td>127</td></tr> <tr><td>8</td><td>0</td><td>14</td><td> </td><td> </td><td>48</td><td>48</td><td>11</td><td> </td><td>88</td><td>88</td><td>14</td><td>128</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td> </td><td>15</td><td> </td><td>49</td><td>49</td><td> </td><td> </td><td>89</td><td>89</td><td> </td><td>129</td></tr> <tr><td>0</td><td>10</td><td>10</td><td>4</td><td> </td><td>50</td><td>50</td><td>11</td><td>0</td><td>90</td><td>90</td><td>6</td><td>130</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>51</td><td>51</td><td> </td><td> </td><td>91</td><td>91</td><td> </td><td>131</td></tr> <tr><td>20</td><td>12</td><td>12</td><td>4</td><td> </td><td>52</td><td>52</td><td>9</td><td>20</td><td>92</td><td>92</td><td> </td><td>132</td></tr> <tr><td>13</td><td>13</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>53</td><td>53</td><td> </td><td> </td><td>93</td><td>93</td><td> </td><td>133</td></tr> <tr><td>14</td><td>14</td><td>14</td><td> </td><td> </td><td>54</td><td>54</td><td> </td><td> </td><td>94</td><td>94</td><td> </td><td>134</td></tr> <tr><td>3</td><td>15</td><td>15</td><td> </td><td> </td><td>55</td><td>55</td><td>11</td><td> </td><td>95</td><td>95</td><td> </td><td>135</td></tr> <tr><td>16</td><td>16</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>56</td><td>56</td><td> </td><td> </td><td>96</td><td>96</td><td> </td><td>136</td></tr> <tr><td>17</td><td>17</td><td>14</td><td>0</td><td> </td><td>57</td><td>57</td><td>11</td><td> </td><td>97</td><td>97</td><td> </td><td>137</td></tr> <tr><td>3</td><td>18</td><td>18</td><td>6</td><td> </td><td>58</td><td>58</td><td> </td><td> </td><td>98</td><td>98</td><td> </td><td>138</td></tr> <tr><td>19</td><td>19</td><td>4</td><td>6</td><td> </td><td>59</td><td>59</td><td>5</td><td> </td><td>99</td><td>99</td><td> </td><td>139</td></tr> <tr><td>20</td><td>20</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>60</td><td>60</td><td>5</td><td> </td><td>100</td><td>100</td><td> </td><td>140</td></tr> <tr><td>4</td><td>21</td><td>21</td><td>3</td><td> </td><td>61</td><td>61</td><td> </td><td> </td><td>101</td><td>101</td><td> </td><td>141</td></tr> <tr><td>22</td><td>22</td><td>11</td><td> </td><td> </td><td>62</td><td>62</td><td> </td><td> </td><td>102</td><td>102</td><td> </td><td>142</td></tr> <tr><td>15</td><td>23</td><td>23</td><td>6</td><td> </td><td>63</td><td>63</td><td>9</td><td> </td><td>103</td><td>103</td><td> </td><td>143</td></tr> <tr><td>24</td><td>24</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>64</td><td>64</td><td> </td><td> </td><td>104</td><td>104</td><td> </td><td>144</td></tr> <tr><td>4</td><td>25</td><td>25</td><td>14</td><td>20</td><td>65</td><td>65</td><td>11</td><td> </td><td>105</td><td>105</td><td> </td><td>145</td></tr> <tr><td>26</td><td>26</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>66</td><td>66</td><td> </td><td> </td><td>106</td><td>106</td><td> </td><td>146</td></tr> <tr><td>6</td><td>27</td><td>27</td><td>14</td><td>0</td><td>67</td><td>67</td><td> </td><td> </td><td>107</td><td>107</td><td> </td><td>147</td></tr> <tr><td>28</td><td>28</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>68</td><td>68</td><td>13</td><td> </td><td>108</td><td>108</td><td> </td><td>148</td></tr> <tr><td>20</td><td>29</td><td>29</td><td>8</td><td> </td><td>69</td><td>69</td><td> </td><td> </td><td>109</td><td>109</td><td> </td><td>149</td></tr> <tr><td>30</td><td>30</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>70</td><td>70</td><td>9</td><td> </td><td>110</td><td>110</td><td> </td><td>150</td></tr> <tr><td>31</td><td>31</td><td>11</td><td> </td><td> </td><td>71</td><td>71</td><td>9</td><td> </td><td>111</td><td>111</td><td> </td><td>151</td></tr> <tr><td>0</td><td>32</td><td>32</td><td>15</td><td> </td><td>72</td><td>72</td><td> </td><td> </td><td>112</td><td>112</td><td> </td><td>152</td></tr> <tr><td>33</td><td>33</td><td> </td><td> </td><td> </td><td>73</td><td>73</td><td> </td><td> </td><td>113</td><td>113</td><td> </td><td>153</td></tr> <tr><td>34</td><td>34</td><td>11</td><td>7</td><td> </td><td>74</td><td>74</td><td>11</td><td> </td><td>114</td><td>114</td><td> </td><td>154</td></tr> <tr><td>20</td><td>35</td><td>35</td><td> </td><td> </td><td>75</td><td>75</td><td> </td><td> </td><td>115</td><td>115</td><td> </td><td>155</td></tr> <tr><td>36</td><td>36</td><td> </td><td>20</td><td> </td><td>76</td><td>76</td><td> </td><td> </td><td>116</td><td>116</td><td> </td><td>156</td></tr> <tr><td>20</td><td>37</td><td>37</td><td>11</td><td>7</td><td>77</td><td>77</td><td>9</td><td> </td><td>117</td><td>117</td><td> </td><td>157</td></tr> <tr><td>38</td><td>38</td><td>11</td><td>7</td><td> </td><td>78</td><td>78</td><td> </td><td> </td><td>118</td><td>118</td><td> </td><td>158</td></tr> <tr><td>12</td><td>39</td><td>39</td><td> </td><td> </td><td>79</td><td>79</td><td>6</td><td> </td><td>119</td><td>119</td><td> </td><td>159</td></tr> <tr><td>12</td><td>40</td><td>40</td><td>3</td><td> </td><td>80</td><td>80</td><td>14</td><td> </td><td>120</td><td>120</td><td> </td><td>160</td></tr> </tbody> </table>		A		B		A		B		A		B		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	7	2	2	6		42	42	7	82	82		122	122	3	0	6			43	43	0	88	83		123	123	4	4				44	44	13	0	84	84	11	124	0	5	5	8	0	46	45			85	85		125	6	0	14			46	46	14		86	86	9	126	3	7	14	3		47	47			87	87		127	8	0	14			48	48	11		88	88	14	128	9	9		15		49	49			89	89		129	0	10	10	4		50	50	11	0	90	90	6	130	11	11				51	51			91	91		131	20	12	12	4		52	52	9	20	92	92		132	13	13				53	53			93	93		133	14	14	14			54	54			94	94		134	3	15	15			55	55	11		95	95		135	16	16				56	56			96	96		136	17	17	14	0		57	57	11		97	97		137	3	18	18	6		58	58			98	98		138	19	19	4	6		59	59	5		99	99		139	20	20				60	60	5		100	100		140	4	21	21	3		61	61			101	101		141	22	22	11			62	62			102	102		142	15	23	23	6		63	63	9		103	103		143	24	24				64	64			104	104		144	4	25	25	14	20	65	65	11		105	105		145	26	26				66	66			106	106		146	6	27	27	14	0	67	67			107	107		147	28	28				68	68	13		108	108		148	20	29	29	8		69	69			109	109		149	30	30				70	70	9		110	110		150	31	31	11			71	71	9		111	111		151	0	32	32	15		72	72			112	112		152	33	33				73	73			113	113		153	34	34	11	7		74	74	11		114	114		154	20	35	35			75	75			115	115		155	36	36		20		76	76			116	116		156	20	37	37	11	7	77	77	9		117	117		157	38	38	11	7		78	78			118	118		158	12	39	39			79	79	6		119	119		159	12	40	40	3		80	80	14		120	120		160
2	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
9	10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																
Quarter ①	XXXX4	②	XXXX4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Quarter ③	XXXX4	④	XXXX4																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
				1	2	3	4	5																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																									
250	MAYER, F.	0	X	P	P	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
252	MANOS, J. Jr.	3	X	P	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
253	JONES, M.	4	X																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
255	KENT, P.	5	X																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
256	BARDFORD, C.	6	X	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																													
260	MARTINEZ, J.(CAP.)	7	X	P	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
262	LOPEZ, P.	8																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
263	HEMEL, C.	9																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
264	PERASOVIC, V.	10																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																															
265	OBRADOVIC, D.	12	X																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																														
266	AGUILAR, T.	15	X	P	P	P	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
267	DAVIDOV, P.	20	X	P	P	P																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																											
	A		B		A		B		A		B																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
7	2	2	6		42	42	7	82	82		122	122																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
3	0	6			43	43	0	88	83		123	123																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
4	4				44	44	13	0	84	84	11	124																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
0	5	5	8	0	46	45			85	85		125																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
6	0	14			46	46	14		86	86	9	126																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
3	7	14	3		47	47			87	87		127																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
8	0	14			48	48	11		88	88	14	128																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
9	9		15		49	49			89	89		129																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
0	10	10	4		50	50	11	0	90	90	6	130																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
11	11				51	51			91	91		131																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
20	12	12	4		52	52	9	20	92	92		132																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
13	13				53	53			93	93		133																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
14	14	14			54	54			94	94		134																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
3	15	15			55	55	11		95	95		135																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
16	16				56	56			96	96		136																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
17	17	14	0		57	57	11		97	97		137																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
3	18	18	6		58	58			98	98		138																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
19	19	4	6		59	59	5		99	99		139																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
20	20				60	60	5		100	100		140																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
4	21	21	3		61	61			101	101		141																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
22	22	11			62	62			102	102		142																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
15	23	23	6		63	63	9		103	103		143																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
24	24				64	64			104	104		144																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
4	25	25	14	20	65	65	11		105	105		145																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
26	26				66	66			106	106		146																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
6	27	27	14	0	67	67			107	107		147																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
28	28				68	68	13		108	108		148																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
20	29	29	8		69	69			109	109		149																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
30	30				70	70	9		110	110		150																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
31	31	11			71	71	9		111	111		151																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
0	32	32	15		72	72			112	112		152																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
33	33				73	73			113	113		153																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
34	34	11	7		74	74	11		114	114		154																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
20	35	35			75	75			115	115		155																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
36	36		20		76	76			116	116		156																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
20	37	37	11	7	77	77	9		117	117		157																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
38	38	11	7		78	78			118	118		158																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
12	39	39			79	79	6		119	119		159																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					
12	40	40	3		80	80	14		120	120		160																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																					

<p><b>Team B</b> <u>PARIS BASKET</u></p> <p><b>Time-outs</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"> <tr><td style="width: 50px;">5</td><td style="width: 50px;"> </td></tr> <tr><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td> </td><td>10</td></tr> </table> </p> <p><b>Team fouls</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Quarter ①</td><td>XXXX4</td><td>②</td><td>XX3-3-4</td> </tr> <tr> <td>Quarter ③</td><td>XXXX4</td><td>④</td><td>XXXX4</td> </tr> </table> </p> <p><b>Overtimes</b>  <table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin-bottom: 5px;"> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> </table> </p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; font-size: 8px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Licence no.</th> <th rowspan="2">Players</th> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Player in</th> <th colspan="5">Fouls</th> </tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>500</td><td>RADOJIC, G.</td><td>4</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>501</td><td>DIVAC, Y.</td><td>5</td><td>X</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>502</td><td>TANABE, V.</td><td>6</td><td>X</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>503</td><td>PUIG, C.</td><td>7</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>504</td><td>TRHON, W.</td><td>8</td><td>X</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>505</td><td>TRUMP, J.</td><td>9</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>506</td><td>MITLECH, J.</td><td>10</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>507</td><td>MARTI, J.(CAP.)</td><td>11</td><td>X</td><td>P</td><td>U</td><td>P</td><td>P</td><td> </td></tr> <tr><td>508</td><td>MANJOUR, R.</td><td>12</td><td>X</td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>509</td><td>TOTEVA, I.</td><td>13</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td>510</td><td>LEE, L.</td><td>14</td><td>X</td><td>P</td><td>P</td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <p><b>Head coach</b> <u>C122 CASTRO, E.</u> <b>First assistant coach</b> <u>C220 AUDREYMA, J.P.</u></p>	5		5	6		10	Quarter ①	XXXX4	②	XX3-3-4	Quarter ③	XXXX4	④	XXXX4					Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls					1	2	3	4	5	500	RADOJIC, G.	4	X	P	P				501	DIVAC, Y.	5	X						502	TANABE, V.	6	X	P					503	PUIG, C.	7							504	TRHON, W.	8	X	P					505	TRUMP, J.	9	X	P	P	P			506	MITLECH, J.	10							507	MARTI, J.(CAP.)	11	X	P	U	P	P		508	MANJOUR, R.	12	X						509	TOTEVA, I.	13	X	P	P				510	LEE, L.	14	X	P	P				<p><b>Scores</b> Quarter ① <b>A</b> <u>25</u> <b>B</b> <u>17</u></p> <p>Quarter ② <b>A</b> <u>16</u> <b>B</b> <u>27</u></p> <p>Quarter ③ <b>A</b> <u>24</u> <b>B</b> <u>30</u></p> <p>Quarter ④ <b>A</b> <u>27</u> <b>B</b> <u>16</u></p> <p>Overtimes <b>A</b> <u> </u> <b>B</b> <u> </u></p>
5																																																																																																																																				
5	6																																																																																																																																			
	10																																																																																																																																			
Quarter ①	XXXX4	②	XX3-3-4																																																																																																																																	
Quarter ③	XXXX4	④	XXXX4																																																																																																																																	
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls																																																																																																																																
				1	2	3	4	5																																																																																																																												
500	RADOJIC, G.	4	X	P	P																																																																																																																															
501	DIVAC, Y.	5	X																																																																																																																																	
502	TANABE, V.	6	X	P																																																																																																																																
503	PUIG, C.	7																																																																																																																																		
504	TRHON, W.	8	X	P																																																																																																																																
505	TRUMP, J.	9	X	P	P	P																																																																																																																														
506	MITLECH, J.	10																																																																																																																																		
507	MARTI, J.(CAP.)	11	X	P	U	P	P																																																																																																																													
508	MANJOUR, R.	12	X																																																																																																																																	
509	TOTEVA, I.	13	X	P	P																																																																																																																															
510	LEE, L.	14	X	P	P																																																																																																																															

<b>Crew Chief</b> _____	<b>Final Score</b> Team A _____ Team B _____
<b>Umpire 1</b> _____ <b>Umpire 2</b> _____	<b>Name of winning team</b> _____
<b>Captain's signature in case of protest</b> _____	<b>Game ended at (hh:mm)</b> _____

### 4.6.3. FINAL DEL PARTIDO



## FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION SCORESHEET

Team A **BC MIES**

Team B **PARIS BASKET**

Competition **BASCUP 2019** Date **15.06.2019** Time **20:30** KOTLEBA, L. (SVK)  
Game No. **01** Place **FIBA ARENA, GENEVE** Umpire 1 **RIGAS, C. (GRC)** Umpire 2 **JUNGEBRAND, C. (FIN)**

**Team A BC MIES**

**Team fouls**

2	8	Quarter ①	X	X	X	4	2	X	X	X	4
9	10	Quarter ③	X	X	X	X	4	X	X	X	X
Overtimes											

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls	1	2	3	4	5
250	MAYER, F.	0	X	P <sub>1</sub>	P	P			
252	MANOS, J. Jr.	3	X	P	P				
253	JONES, M.	4	X						
255	KENT, P.	5	X						
256	BARDFORD, C.	6	X	P <sub>1</sub>					
260	MARTINEZ, J.(CAP.)	7	X	P	P				
262	LOPEZ, P.	8							
263	HEMEL, C.	9							
264	PERASOVIC, V.	10							
265	OBRADOVIC, D.	12	X						
266	AGUILAR, T.	15	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P	P		
267	DAVIDOV, P.	20	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P			

Head coach **C001 CANUJ** A. C.  
First assistant coach **C120 BRAZOUSKAS, C.**

**Team B PARIS BASKET**

**Team fouls**

5		Quarter ①	X	X	X	4	2	X	2	3	4
5	6	Quarter ③	X	X	X	X	4	X	X	X	X
Overtimes											

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls	1	2	3	4	5
500	RADOJIC, G.	4	X	P <sub>1</sub>	P				
501	DIVAC, Y.	5	X						
502	TANABE, V.	6	X	P					
503	PUIG, C.	7							
504	TRHON, W.	8	X	P <sub>2</sub>					
505	TRUMP, J.	9	X	P <sub>1</sub>	P	P			
506	MITLECH, J.	10							
507	MARTI, J.(CAP.)	11	X	P	U <sub>1</sub>	P	P		
508	MANJOUR, R.	12	X						
509	TOTEVA, I.	13	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>				
510	LEE, L.	14	X	P	P				

Head coach **C122 CAS** E. C.  
First assistant coach **C220 AURIENNA, J.P.**

Scorer **ISOLA, D.**  
Assistant scorer **WAVE, M.**  
Timer **FERNANDEZ, P.**  
Shot clock operator **PATTON, M.**

Crew Chief **[Signature]**  
Umpire 1 **[Signature]** Umpire 2 **[Signature]**  
Captain's signature in case of protest \_\_\_\_\_

### RUNNING SCORE

	A	B	A	B	A	B	A	B
1	1		6	4	4	8	81	81
2	2	3	6	4	4	2	10	82
3	3		4	3	6		83	88
4	4	6	4	4	4		84	84
5	5		4	5	6	6	85	85
6	6	6	4	6	6		86	86
7	7	7	5	4	7	11	87	87
8	8	4	6	4	8	14	88	88
9	9		6	4	4	3	89	89
10	10		5	5	3		90	90
11	11	9		5	1		91	91
12	12	8	12	5	2	8	92	92
13	13	8		5	3		93	93
14	14		10	5	4	8	94	94
15	15			5	5		95	95
16	16	9		5	6	9	96	96
17	17		11	5	7		97	97
18	18	11		5	8	3	98	98
19	19			5	9		99	99
20	20	11	12	6	0	11	100	100
21	21	9		6	1		101	101
22	22			6	2	9	102	102
23	23	6	7	6	3		103	103
24	24			6	4		104	104
25	25		10	6	5	6	105	105
26	26	6		6	6		106	106
27	27	7		6	7	11	107	107
28	28	11	7	6	8		108	108
29	29		7	6	9		109	109
30	30		10	6	10	6	110	110
31	31	7		7	1		111	111
32	32		11	7	2	4	112	112
33	33	9		7	3	6	113	113
34	34		4	7	4	6	114	114
35	35			7	5		115	115
36	36	6	5	7	6		116	116
37	37	6		7	7	11	117	117
38	38			7	8		118	118
39	39	3		7	9		119	119
40	40	8	6	8	0	6	120	120

Scores Quarter ① **A 17 B 21**  
Quarter ② **A 18 B 15**  
Quarter ③ **A 17 B 20**  
Quarter ④ **A 22 B 18**  
Overtimes **A 13 B 11**

Final Score **Team A 87 Team B 85**  
Name of winning team **BC MIES**  
Game ended at (hh:mm) **22:45**

## 4.7 SOLICITUD DE UN TIEMPO MUERTO

El entrenador solicita un tiempo muerto	 A coach in a dark suit and yellow tie is shown from the chest up, gesturing with both hands raised and palms facing forward, signaling a timeout request.
El anotador hace sonar la señal y realiza la señal de tiempo muerto, cuando se presenta una oportunidad	 Two scorers in yellow shirts are seated at a table. The scorer on the left is gesturing with her right hand raised, palm facing forward, signaling a timeout.
El árbitro hace sonar el silbato y realiza la señal. Comienza el tiempo muerto	 A referee in a black and green uniform is shown from the waist up, blowing a whistle and gesturing with his right hand raised, palm facing forward, signaling the start of a timeout.
Los jugadores permanecen en la zona del banquillo	 A group of basketball players in orange and white uniforms are sitting on the bench, looking towards the court during a timeout.
El cronometrador hace sonar la señal cuando han transcurrido 50 segundos del 1 minuto del tiempo muerto	 A scorer in a yellow shirt is gesturing with her right hand raised, palm facing forward, signaling the end of a timeout.

- Solamente el entrenador principal o el primer entrenador 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 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.

RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	TIEMPO MUERTO CONCEDIDO
JUGANDO	En marcha	Vivo	NO
EL ÁRBITRO HACE SONAR EL SILBATO	Detenido	Muerto	AMBOS EQUIPOS
BALÓN MUERTO			
BALÓN A DISPOSICIÓN		Vivo	NO

## 4.8 LA FLECHA DE POSESIÓN ALTERNA

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



Salto 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

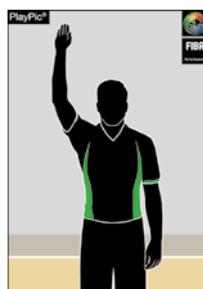


Cambio

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

## 4.9 MECÁNICA Y ESTÁNDAR DE RENDIMIENTO

Para realizar su tarea específica, el anotador deber:

- 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.
- 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. Indicará en voz en alta, 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, especialmente del cronometrador, cuando un jugador alcanza su quinta falta, o debe ser descalificado como consecuencia de la suma de faltas técnicas y/o antideportivas.
- En caso de solicitud de un tiempo muerto, el cronometrador 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.
- 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.





# CRONOMETRADOR

# CAPITULO 5

## ***EL CRONOMETRADOR***

---

### ***5.1. RESPONSABILIDADES 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.

El cronometrador 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.

### ***5.2. ANTES DEL PARTIDO***

---

#### ***5.2.1 COMPROBACIÓN DE LOS DISPOSITIVOS, 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).

### 5.2.2 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.

### 5.2.3 SEÑALES ACÚSTICAS

Debe haber como mínimo dos señales acústicas independientes, con sonidos claramente distintos y muy altos:

- 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.

### 5.2.4 CONTROL DEL TIEMPO ANTES DEL PARTIDO

Tiempo restante	Descripción de la actividad	Música / Entrenimiento
-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	



### 5.3. DURANTE EL PARTIDO

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'	...
					3 Time-outs				1 T-O		

#### 5.3.1 COMO MOSTRAR LOS MARCADORES DE FALTAS

El cronometrador, mientras el anotador registra una falta, mostrará el marcador de falta que indica el número de faltas cometidas por ese jugador. El cronometrador 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 cronometrador 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:



1.



2.

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 cronometrador 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 cronometrador 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 B ha cometido su primera falta y el jugador del equipo A su tercera.



1.



2.



3.

### 5.3.2. PROCEDIMIENTOS PARA LOS TIEMPOS MUERTOS.



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 ,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

0:50



0:60



El cronometrador hace sonar la señal cuando han transcurrido 50 segundos del 1 minuto del tiempo muerto

### 5.3.3. COLABORACIÓN CON TUS COLEGAS 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 24/14 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.
- Observar la cancha de juego y anotar los detalles de cualquier incidente, en caso de enfrentamientos y salidas del banquillo.

### 5.3.4. PROCEDIMIENTO PARA LAS SUBSTITUCIONES

- Solamente un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Él (no el entrenador principal ni el primer entrenador 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 cronometrador haya sonado para dicha petición.
- Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el cronometrador 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 cronometrador 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 cronometrador debe notificar al árbitro realizando la siguiente señal cuando el cronómetro 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 cronometrador también debe indicar el equipo que solicita la sustitución.



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

RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN
EL RELOJ DEL PARTIDO MUESTRA 2:00 MINUTOS O MENOS EN EL 4° 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	Stopped	Muerto	PARA EL EQUIPO QUE NO ANOTA
BALÓN MUERTO			
BALÓN A DISPOSICIÓN DEL JUGADOR PARA EL SAQUE DE BANDA		Vivo	NO

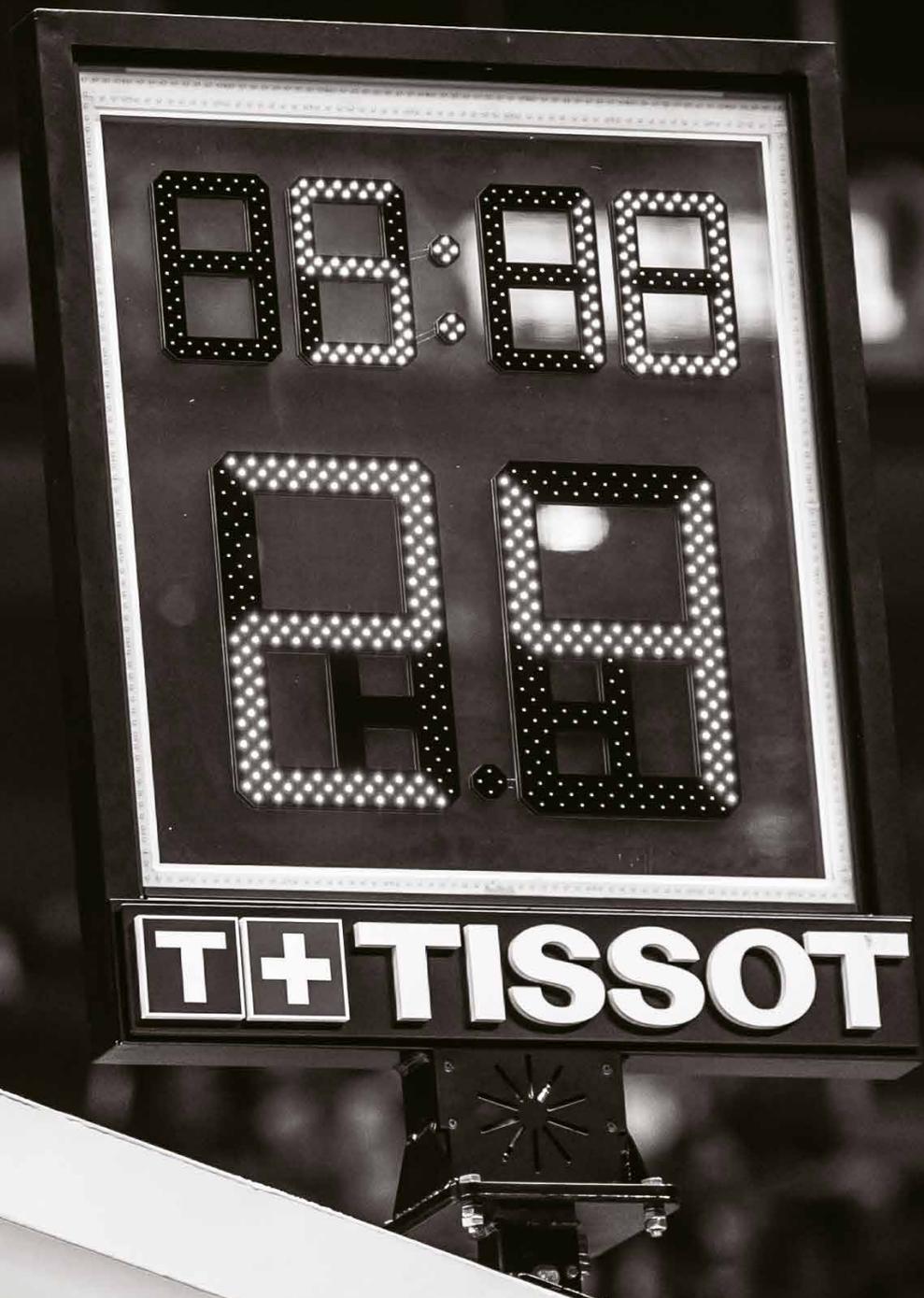
RESUMEN	RELOJ DEL PARTIDO	ESTADO DEL BALÓN	OPORTUNIDAD DE SUSTITUCIÓN
DURANTE LOS TIROS LIBRE			
JUGADOR LANZANDO EL TIRO LIBRE	Detenido	Vivo	NO
ÚLTIMO TIRO LIBRE ANOTADO		Muerto	PARA AMBOS EQUIPOS
BALÓN PERMANECE MUERTO			
BALÓN A DISPOSICIÓN DEL JUGADOR PARA EL SAQUE DE BANDA		Vivo	NO

## 5.4. INTERVALO DEL 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





**EL OPERADOR DEL RELOJ  
DE LANZAMIENTO**

# CAPITULO 6

## EL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

### 6.1. RESPONSABILIDADES 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.

### 6.2. ANTES DEL PARTIDO

#### 6.2.1 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..



#### 6.2.2 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:

- 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.

## 6.3. DURANTE EL PARTIDO

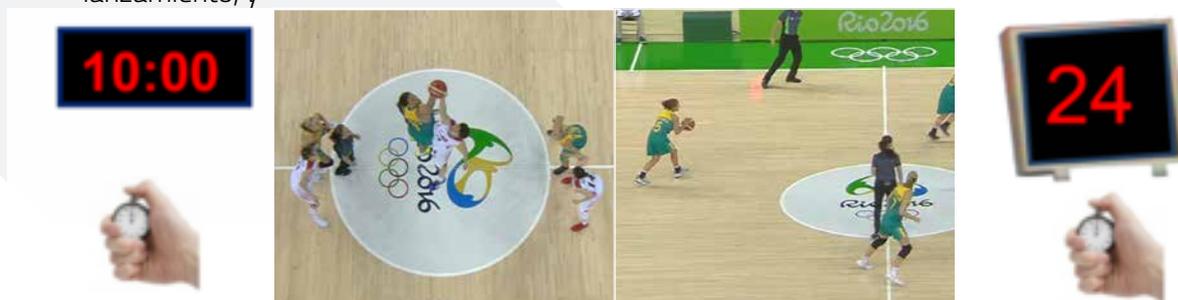
### 6.3.1 LA CUANTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO SE INICIA O REINICIA CUANDO:

- 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:

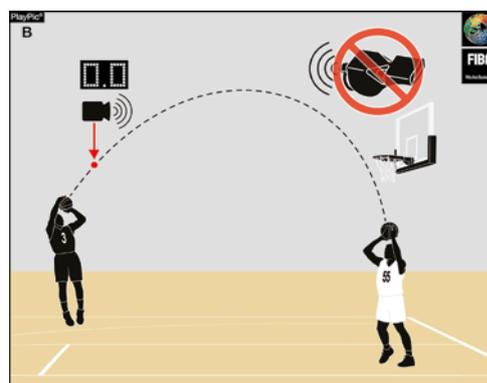
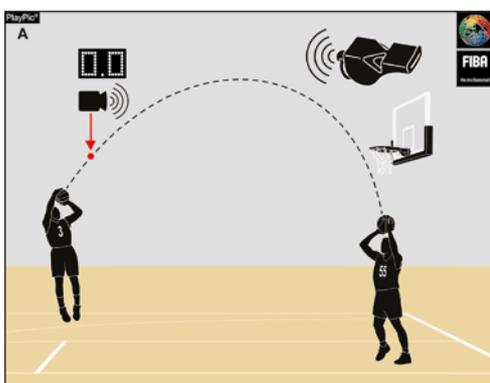
- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y



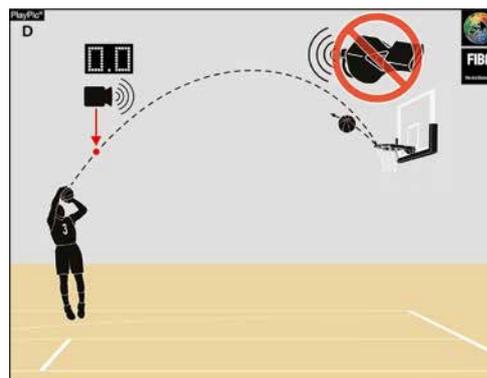
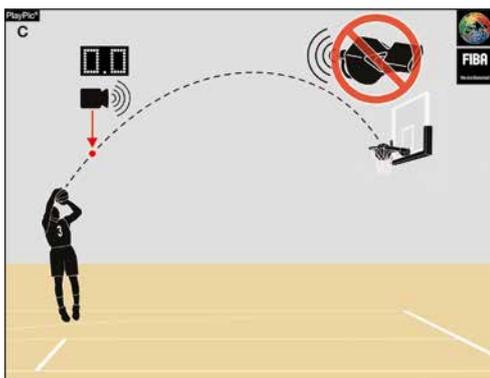
- después de que el balón haya dejado la(s) mano(s) del jugador, el balón debe tocar el aro o entrar en la canasta.



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.



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

D) 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.

### 6.3.2 LA CUANTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO SE DETENDRÁ, PERO NO SE REINICIA:

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:

				
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 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.

### 6.3.3 LA CUANTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO SE DETENDRÁ Y SE REINICIA A 24 SEGUNDOS:

Con ningún dígito visible en el dispositivo, cuando:

- 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.

### 6.3.4 LA CUANTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO SE DETENDRÁ Y SE REINICIA A 14 SEGUNDOS:

Con 14 segundos visibles, cuando:

				
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) y prórroga: Saque desde la pista delantera con 14 segundos o más.

### 6.3.5 LA CUANTA DEL RELOJ DE LANZAMIENTO 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.

## 6.4 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 (Art. 39)

Todos los saques como parte de la penalización de una falta antideportiva / descalificante 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.



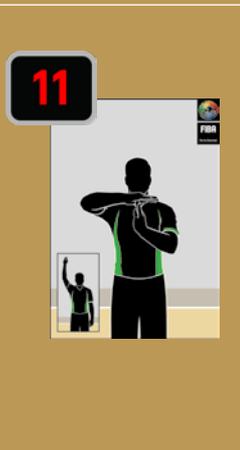
**RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA FALTA TÉCNICA SANCIONADA NINGÚN EQUIPO TIENE EL CONTROL DEL BALÓN SITUACIÓN DE SALTO**

**Saque en la pista trasera**

24 SEGUNDOS

**Saque en la pista delantera**

14 SEGUNDOS



**RELOJ DE LANZAMIENTO DESPUÉS DE UNA PELEA (Art.39) CON TODAS LAS PENALIDADES CANCELADAS ENTRE ELLAS, O DESPUÉS DE UNA DOBLE FALTA**

El equipo que tenía el control de balón o tenía derecho a él cuando comenzó la pelea o cuando ocurrió la doble falta, se le concederá un saque de banda desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando ocurrió la pelea/doble falta.

El equipo tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento, de cuando el partido se detuvo.



**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 B 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



## 6.5 DIRECTRICES SOBRE 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.

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.

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).



(A) No control del balón



(B) Control del balón



(C) Control del balón

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.

### 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 la decisión final.

## Operaciones – Anotaciones

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 cuerda/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.

## 6.6 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.
- Ayudar al cronometrador ha colocar la señal de faltas de equipo en la correcta posición en el lateral de la mesa de oficiales.

## 6.7 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.



# NOTAS





5, route Suisse - P.O. Box 29  
1295 Mies  
Switzerland  
Tel.: +41 22 545 00 00  
Fax: +41 22 545 00 99