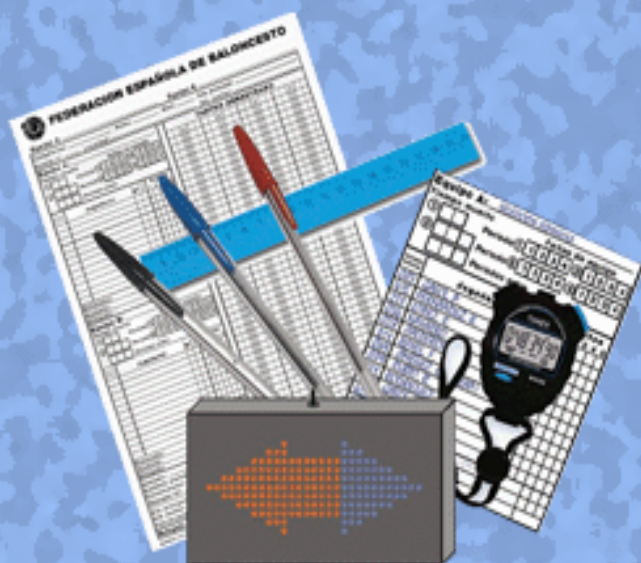




Federación Española de Baloncesto

# MANUAL DEL OFICIAL DE MESA

*Edición 2009*



**MANUAL DEL OFICIAL DE MESA****ÍNDICE**

1. EL PAPEL DEL OFICIAL DE MESA .....	4
a. Principios de actuación	
b. Psicología de los oficiales de mesa	
c. Tipos de relación	
d. El equipo arbitral	
e. El Pre-partido	
2. EL ANOTADOR .....	10
a. Antes del Partido	
i. Disposición de material	
ii. Confección del acta (encabezamiento)	
iii. Confección del acta (inscripción jugadores)	
iv. Confirmación y firma de los entrenadores	
b. Durante el partido	
i. Flecha de alternancia	
ii. Modelo 1 (acta FEB números)	
1. Tiempos muertos registrados	
2. Faltas de equipo	
3. Faltas	
4. Faltas por enfrentamientos	
5. Tanteo arrastrado	
iii. Modelo 2 (acta FEB minutos)	
1. Tiempos muertos registrados	
2. Faltas de equipo	
3. Faltas	
4. Faltas por enfrentamientos	
5. Tanteo arrastrado	
iv. Faltas de equipo (actuación)	
v. Jugador con 5 faltas	
vi. Error en el tanteo	
vii. Error rectificable	
viii. Mecánica y normas de actuación	
c. Intervalos de juego	
i. Funciones durante el intervalo	
ii. Cierre de los cuartos	
iii. Faltas en los intervalos	
d. Después del partido	
i. Error en el tanteo	
ii. Pie y cierre del acta	
iii. Procedimiento en caso de protesta	
iv. Partido suspendido o no jugado	
e. El ayudante del anotador	

3. EL CRONOMETRADOR .....	36
a. Antes del Partido	
i. Disposición de material	
ii. Preparación de dispositivos	
iii. Tiempo de juego	
b. Durante el partido	
i. Funciones	
ii. Reloj de partido	
iii. Tiempo muerto registrado	
iv. Sustituciones	
v. Mecánica y normas de actuación	
vi. Señales	
vii. Marcador	
c. Intervalos de juego	
i. Funciones durante el intervalo	
d. Después del partido	
i. El Marcador	
ii. Actuación	
4. EL OPERADOR DE 24” .....	47
a. Antes del Partido	
i. Disposición de material	
ii. Preparación de dispositivos	
b. Durante el partido	
i. Funciones	
ii. Regla de los 24”	
iii. Mecánica y normas de actuación	
c. Intervalos de juego	
i. Modo de actuación	
d. Después del partido	
i. Funciones	
5. REGLAS GENERALES A TENER EN CUENTA.....	52
6. RESUMEN GRÁFICO .....	56

© Federación Española de Baloncesto 2009  
Área de Árbitros  
Tercera Edición: Enero 2009



## EL PAPEL DEL OFICIAL DE MESA

En el baloncesto moderno, la tarea de los oficiales de mesa ha adquirido una importancia cada vez más grande dentro del equipo arbitral. No obstante, no tienen poder ejecutivo ya que sólo el árbitro tiene capacidad de decisión.

El buen oficial de mesa tiene que prepararse a conciencia para ejercer su tarea. Con tal fin ha de conocer:

- ✓ Las Reglas de Juego, las interpretaciones oficiales de la FIBA, las normas de las competiciones FEB y las de su Federación Autonómica.
- ✓ La técnica de arbitraje (posición de los árbitros en la pista, movimientos, señalizaciones, etc.).
- ✓ Su propia mecánica de actuación (labores propias de cada función, coordinación y ayudas para actuar de una manera más rápida y eficaz, diálogo aunque sin organizar tertulias, etc.).

La tarea de los oficiales de mesa es ayudar a los árbitros en la dirección del encuentro y evitar que se tengan que preocupar de acciones que suceden fuera de los límites del terreno de juego. Para ello, se requiere especial atención al juego en pista. Por ejemplo:

- ✓ Si un equipo recibe varias canastas, por ejemplo, en sucesivos contraataques, deben estar atentos porque es posible que su entrenador pida un tiempo muerto.
- ✓ Cuando el árbitro señala la cuarta personal a un jugador, deben estar atentos porque es posible que se solicite una sustitución con urgencia.
- ✓ Si hay que llamar la atención de los árbitros por un error o una mala señalización, deben hacerlo de forma discreta para no dejarlos en mal lugar. Eso no significa que, en determinadas situaciones (quinta falta de jugador, quinta falta de equipo, etc.), se haga uso eficaz de las señales acústicas o manuales para resolverlas de manera clara e inequívoca.
- ✓ Han de hacer llegar su mensaje al terreno de juego sin olvidar que la intervención de los oficiales de mesa no ha de poner nunca en desventaja a ninguno de los equipos.
- ✓ La mejor manera de aplicar el artículo 44 (error rectificable) ES EVITAR que se llegue a esta situación.
- ✓ No se debe poner nunca al árbitro en un callejón sin salida. Por ejemplo, hacerle venir a la mesa para informar de una determinada acción del entrenador, cuando el árbitro no ha podido controlarla y que le obliga a decidir sobre esa situación sin saber exactamente lo que ha sucedido. Y si se considera esencial este tipo de comunicación, hacerlo de manera discreta, de modo que el árbitro tenga la posibilidad de adoptar sin presiones la decisión que considere correcta.

La labor de los oficiales de mesa, por tanto, es cada vez más difícil. En consecuencia, su preparación debe esmerarse al máximo si de verdad quieren cumplir su tarea con eficacia en beneficio del baloncesto y del arbitraje. Este manual no pretende obviar ni cambiar la propia personalidad y experiencia de cada oficial de mesa. Tampoco pretende crear una especialización, ya que cualquier oficial debe dominar indistintamente las funciones de cronometrador, anotador, operador de 24 segundos y en su caso, de ayudante de anotador.

Con este documento quiere darse una visión de las distintas normas a seguir para llevar a cabo de manera satisfactoria el trabajo durante un partido de baloncesto desde el punto de vista del oficial de mesa en el ámbito FEB, aunque hay que tener en cuenta que este es un deporte en continua evolución. Estas normas se deben entender como principios fundamentales para tener unos criterios de actuación uniformes y consistentes, basados en el seguimiento del Reglamento siempre que sea posible, en la adaptación a él en otros casos y en el consenso en los que no aparecen en él. Se intenta conseguir unas pautas comunes y genéricas para no improvisar ante las distintas situaciones que se pueden dar a lo largo de un encuentro.

## 1. PRINCIPIOS DE ACTUACIÓN DEL AUXILAR DE MESA

- ✓ Los oficiales de mesa son un equipo de dos, tres o cuatro personas y comparten las tareas.
- ✓ Todos los oficiales de mesa deben estar pendientes tanto del juego, como de las peticiones de sustituciones y tiempos muertos, prestando especial atención al banquillo más cercano a su posición.
- ✓ En partidos con dos oficiales de mesa. El cronometrador lleva también la cuenta de 24", por lo que el anotador debe apoyarle "cantándole" lo que resta de cuenta, la continuación de la posesión o, en su caso, la nueva cuenta.

No es necesario contar en voz alta los segundos restantes en una posesión de 24". Se puede apoyar al compañero bien con el conteo en voz alta o con expresiones como "sigue, sigue...", "aro".

Se debe iniciar una cuenta visual en el reloj de partido 20 minutos antes del comienzo del mismo, siempre que sea posible, así como en los 10 o 15 minutos de descanso y en los intervalos entre periodos.

## 2. PSICOLOGÍA DE LOS OFICIALES DE MESA.

Es importante reflexionar sobre los siguientes puntos:

- ✓ Motivación. Se ha de mantener el interés y dirigir los esfuerzos.
- ✓ Errores. Un error no es nada más que un error. Hay que superarlo para continuar desarrollando las labores del oficial de mesa con eficacia. Se ha de confiar en las posibilidades de cada uno, asumiendo todos los éxitos o fracasos.
- ✓ Superación. Hay que fijarse objetivos superables, como ir reduciendo progresivamente los errores, para conseguir consolidarse en la actuación como oficial de mesa.

- ✓ Autoconfianza. Un buen oficial de mesa debe esforzarse por dejar de lado pensamientos irracionales y negativos que llevan al descenso de la diversión, del rendimiento, de la atención, etc., como son: perfección (“si no lo hago perfecto, no lo hago bien”), egocentrismo (“soy el mejor”), obsesión por el favoritismo (“no subo porque me tienen manía y los demás están recomendados”), catastrofismo (“mi mala actuación es irrecuperable”), responsabilidad injusta (“la culpa de todo lo que pasa es mía / de los otros”), concepción personal errónea (“mi valía personal depende del éxito, no de mis valores”)...
- ✓ Sentido común.
- ✓ Compañerismo y trabajo en equipo.
- ✓ Paciencia y serenidad.
- ✓ Humildad y respeto.

Cuando todo va bien:

- ✓ Hay que ser realistas, humildes, aprender de todo y de todos, independientemente de la categoría.

Cuando todo va mal:

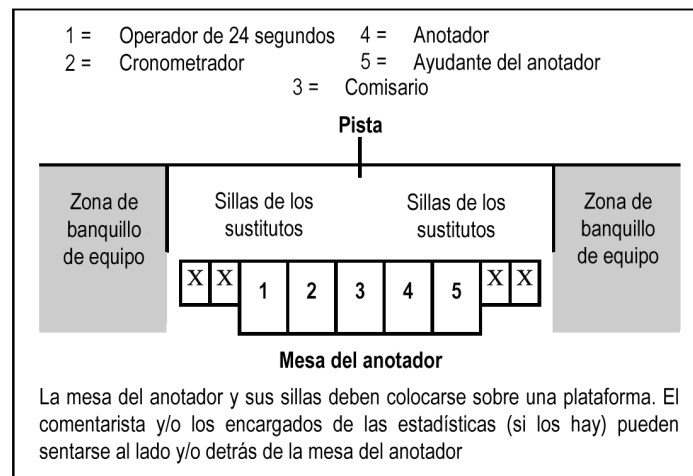
- ✓ Hay que analizar las situaciones, hablar con los informadores o personas cualificadas y tratar de reorientar la situación, asumir si se ha llegado al límite.

### 3. TIPOS DE RELACIÓN.

- ✓ De los oficiales con el público, directivos y delegados.  
En caso de encontrarse con una actitud aduladora por parte de este colectivo, no se debe caer en un excesivo diálogo, ni en una adulación mutua. Es conveniente mantener neutralidad, distancia y equilibrio, con educación y sin acritud.
- ✓ De los oficiales con jugadores, entrenadores y resto de equipo.  
Hay una serie de actitudes que no deben producirse, como los avisos continuos y la agresividad. En cambio, es recomendable ser amables, no hacer caso (que se cansen), reducir márgenes de aplicación de normas (los oficiales de mesa no pueden sancionar), o hablar con los árbitros, sólo cuando sea oportuno y en el momento adecuado.
- ✓ De los oficiales con árbitros y otros oficiales.  
Debe existir un respeto mutuo, una colaboración común y sentido de equipo, asumir cada uno los roles que tiene asignados y facilitar la labor de cada compañero.
- ✓ Entre el informador y los oficiales.  
El informador debe tomar decisiones para evaluar, y esta evaluación puede ser subjetiva, pero eso no significa que haya que temerlo o estar condicionado por su presencia. Hay que encontrar la parte positiva, ya que el informador ayuda a mejorar y está de parte del equipo arbitral.

## 4. EL EQUIPO ARBITRAL.

Los árbitros son un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares, que serán asistidos por los oficiales de mesa: un anotador, un cronometrador, un operador de 24 segundos y, en su caso, un ayudante de anotador y un comisario.



Esquema 4 Mesa del anotador y sillas de los sustitutos

- ✓ En partidos con cuatro oficiales. Tal como indica el cuadro anterior.
- ✓ En partidos con tres oficiales. El anotador debe colocarse entre el operador de 24" (izquierda) y el cronometrador (derecha).
- ✓ En partidos con dos oficiales. Indistintamente.

En cualquier caso, si por la disposición de la mesa, los aparatos o los cables es difícil mantener esas posiciones, los oficiales de mesa pueden colocarse de forma que realicen sus funciones y su correspondiente cooperación con eficacia.

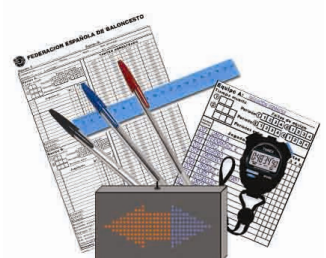
## 5. EL PRE-PARTIDO.

### 5.1. Preparación antes del partido.

El llamado pre-partido comienza cuando los oficiales de mesa reciben la designación. En ese momento, para tener una buena comprensión del partido, es recomendable analizar aspectos como el posible desplazamiento, las personas con las que se va a compartir el equipo arbitral, la trascendencia del partido (categoría, encuentro de liga regular o play-off de ascenso o descenso...), pero siempre siendo conscientes de que todos los encuentros son importantes.

### 5.2. Aspecto personal.

Los oficiales de mesa deben cuidar su imagen, ya que significa que existe profesionalidad en su tarea y facilita la obtención del respeto por parte de todos.



Pensad que los oficiales de mesa, al igual que los árbitros, son los representantes del comité de árbitros y de cada Federación, dentro del terreno de juego. Las palabras, forma de vestir y el comportamiento serán seguidos con suma atención por parte de todos los participantes. Por este motivo, siempre hay que insistir en la necesidad de dar buena imagen. También deben disponer del material necesario para realizar su labor: bolígrafos negros/azules y rojos, calcos negros/azules y rojos, una regla, papel en blanco para notas, un cronómetro y un silbato.

### 5.3. Llegada a las instalaciones deportivas.

La puntualidad es un aspecto imprescindible para la buena labor del equipo arbitral. Es conveniente que la llegada a las instalaciones sea a la misma hora, dependiendo de los supuestos que explican a continuación, entendiendo el tiempo de reflejado como el límite de llegada:

CATEGORÍA	LLEGADA A LA INSTALACION
LEB ORO LEB PLATA LEB BRONCE LF LF2 EBA CTOS. ESPAÑA	Una hora antes del comienzo del partido
CATEGORÍAS AUTONÓMICAS	Normativa de cada Federación Autónoma

### 5.4. Encuentro de los oficiales de mesa.

Después de llegar al terreno de juego, y una vez ubicados en la zona destinada para la realización de su trabajo, deben realizar una charla para facilitar y preparar adecuadamente las tareas encomendadas, formar un equipo y reforzar la unidad. En ella se abordarán los siguientes puntos:

- ✓ Hora de inicio de partido. Siempre que exista la posibilidad, debe llevarse la cuenta del tiempo que queda para el inicio del encuentro en el marcador, al menos 20 minutos, consultando siempre a los árbitros el criterio que van a seguir en este apartado.
- ✓ Cambios recientes de las reglas e interpretaciones oficiales de juego.
- ✓ Características del partido: grado de dificultad, factores externos e internos del encuentro (distancia con los banquillos, con el público, con la prensa, speaker ...), situación en la liga (fase regular, fases finales, play off...), categoría... Ello no significa abordar todos los partidos con igual seriedad, indistintamente de su condición.
- ✓ Coordinación del procedimiento a seguir y reparto de responsabilidades en distintas situaciones: canastas de tres puntos, tiempos muertos, sustituciones, finales o cambios en la cuenta de 24", finales de periodo y partido, periodos extra, marcadores de faltas de equipo, dispositivo de la alternancia.



- ✓ Situaciones especiales por la situación de las instalaciones: inexistencia o ubicación de los aparatos y marcadores, irregularidades en el funcionamiento de los aparatos, banquillos, mesa de oficiales,...
- ✓ Método de comunicación tanto con los árbitros como con los otros oficiales de mesa.
- ✓ Resolución de posibles dudas.

### 5.5. Deberes en el pre-partido.

- ✓ Como colaboradores del juego, si el equipo no ha dado las licencias al menos 20 minutos antes de la hora de comienzo del partido, se las pediremos.
  - Revisión de las licencias y trípticos para preparar la inscripción en el acta.
  - Notificar al árbitro principal o al comisario los posibles problemas o incidencias con las licencias de los equipos.
  - Controlar todos los miembros del banquillo. Entrenadores, jugadores, acompañantes.
- ✓ Identificación del delegado de campo.
- ✓ Firma de los componentes de los equipos en el caso de ausencia de alguna licencia.
- ✓ Control de las alineaciones iniciales.
- ✓ Comprobación del correcto funcionamiento de los aparatos:
  - Cronómetro y marcadores: indicadores de tiempo, puntos, faltas de equipo, faltas de jugador...
  - Aparato de 24": colocación del dispositivo, revisión de la cuenta, pruebas de recuperación desde 0 y 1", cambios de cuenta, desconexión con respecto al cronómetro...
  - Señales acústicas.
- ✓ Verificación del resto de equipamiento: tablillas de faltas de jugador, señales de faltas de equipo, marcadores... indicando al árbitro principal dichas anomalías para tratar de solucionarlas a través del delegado de campo.
- ✓ El cronómetro debe ponerse en marcha 20 minutos antes del inicio del partido, aunque hay que avisar a los árbitros si aún no se encuentran en el terreno de juego. En el caso de que haya presentación, se avisará a los árbitros cuando lleguen a la pista (en el caso de que la presentación se alargue, hay que parar el cronómetro en 3'00"). Luego se actuará según las indicaciones.
- ✓ Guardar el balón de juego.
- ✓ Se aconseja solicitar los quintetos iniciales 15 minutos antes del inicio del partido. Si el entrenador local no ha facilitado el cinco inicial al menos con 10 minutos de antelación sobre la hora de inicio, se solicitará dicha información. Posteriormente, se le requerirá al entrenador visitante.
- ✓ Avisar al árbitro cuando queden 3 y 1:30 minutos.
- ✓ Última comprobación de aparatos electrónicos durante los 3 minutos anteriores al inicio de partido.



## EL ANOTADOR

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

### I. ANTES DEL PARTIDO

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

**El acta.** Además, el equipo local ha de facilitar el acta reglamentaria para la competición del partido que se va disputar. El acta consta de un original en papel blanco (para la FEB) y de tres copias: en azul (para la Federación Autonómica o los organizadores de la competición), en rosa (para el equipo ganador) y en amarillo (para el equipo perdedor).

El acta se debe rellenar en letras MAYÚSCULAS y en dos colores diferentes: uno para el primer y el tercer periodo (rojo), y otro para el segundo y cuarto periodo (negro o azul). El primer periodo extra se inscribirá en rojo, el segundo en negro o azul, y así sucesivamente.

(B.2)

**Confección del acta → Encabezamiento.** Al menos 20 minutos antes del inicio del partido, el anotador preparará el acta, inscribiendo en color negro o azul:

(B.3.1)


(B.3.2)

- ✓ Los nombres de los dos equipos en el encabezamiento. El primer equipo, "A", será siempre el equipo local -en el caso de los torneos o de los partidos disputados en campo neutral será el mencionado en primer lugar en el programa- y el segundo equipo será el equipo "B". Debe aparecer el nombre completo del equipo, también en los casos en los que lleven incluido el nombre del patrocinador.
- ✓ El nombre de la competición:

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

- ✓ El número de partido. En caso de que sea el número de jornada, se refleja precedido de la letra J.
- ✓ La fecha, con el formato de dos dígitos separados por punto: DD.MM.AA.
- ✓ La hora, con el formato 24:00 horas.
- ✓ El lugar, sólo con la localidad.

- ✓ El nombre de los árbitros, con el formato: Apellido (si es compuesto o muy largo, se pueden utilizar abreviaturas), Inicial del nombre y tres últimos dígitos del DNI entre paréntesis.
- ✓ Se procederá a inscribir los nombres de los oficiales de mesa al pie del acta, siguiendo el mismo procedimiento.



**FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO**

Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA Equipo B SELECCIÓN LEB

Competición: <u>ADECCO LEB ORO</u>	Fecha: <u>26.10.08</u>	Hora: <u>18:30</u>	Arb. principal: <u>SANCHA, A (873)</u>
Partido nº: <u>1</u>	Localidad: <u>MADRID</u>	Arb. auxiliar: <u>AZNAR, E (257)</u>	

(B.3.3) **Confección del acta → Componentes de los equipos:** El anotador inscribirá a continuación todos los nombres de los componentes de los equipos que tengan espacio en el acta, teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- ✓ El equipo “A” ocupará la parte superior del acta y el equipo “B”, la inferior.
- ✓ El número máximo de jugadores inscritos será de doce.
- ✓ Los datos de los jugadores saldrán de las licencias federativas, o en su defecto de cualquier documento oficial (considerándose como tales única y exclusivamente los Documentos Nacionales de Identidad, el Pasaporte y el permiso de conducción de la Unión Europea)
- ✓ En los Campeonatos de España se utilizará siempre la relación autorizada por el comité deportivo.
- ✓ En cuanto a los jugadores vinculados, el árbitro principal comprobará lo dispuesto según el artículo 123 del Reglamento General de Competiciones.
- ✓ Durante las dos primeras jornadas de liga será posible presentar en lugar de las licencias federativas, la relación de jugadores.
- ✓ En la primera columna, se escriben las tres últimas cifras de la licencia de cada jugador o del D.N.I. en caso de no presentar licencia.

(B.3.3.1)

(Art. 123,  
(Art. 31,  
Regl.General)  
Regl.General)

- ✓ Si un club tiene dos o más equipos de una misma edad, podrá alinear jugadores de categoría inferior, lo que deberá indicarse con una (X) a la izquierda de donde figura el número de licencia si es Sub-20, (Jr.) si es Junior, (JV) si es junior vinculado y (Re) si es refuerzo (jugadores del mismo club y categoría inferior). También se autoriza que los jugadores puedan alinearse en cualquiera de los equipos de edad inmediata superior a la suya de su mismo club. Un club también podrá vincular a su equipo de categoría superior con un solo equipo inscrito en otra competición siempre que pertenezca a distintos clubes, lo que deberá indicarse con una (V).

(Art. 18,  
Regl.General)

(X)	032	RIVERO, P	10					
(Jr)	009	RUBIO, R	11					
(JV)	895	LASO, P	12					
(V)	210	CLAVER, V	13					

- (B.3.3.2) ✓ En la segunda columna, y con un espacio desde la línea vertical, el primer apellido, separado por una coma de las iniciales de cada jugador, terminadas en punto. No es necesario alinearlas. Se indicará el capitán del equipo inscribiendo (CAP) inmediatamente después de su nombre.

049	JIMENEZ, C. (CAP)	10							
-----	-------------------	----	--	--	--	--	--	--	--

- (B.3.3.3) ✓ En la tercera columna, el número que el jugador llevará durante el juego. Los números permitidos son del 4 al 19. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, se anularán los espacios restantes con una línea horizontal UNA VEZ QUE SE HA INICIADO EL PARTIDO (con el fin de adecuarnos a la interpretación que permite incluir jugadores en acta hasta ese momento). Si es más de un jugador la línea horizontal llegará hasta la primera casilla de falta de jugador y continuará en diagonal hasta la última casilla.

009	RUBIO, R	11							
531	RODRIGUEZ, B	12							
008	GASOL, M	13							

- ✓ En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, se anotará el apellido, la inicial y los tres últimos dígitos de la licencia entre paréntesis del entrenador del equipo, del ayudante de entrenador y del delegado de equipo; anulando los espacios que no se ocupen. (B.3.4)

<b>Entrenador:</b>	GARCIA, A (459)			
<b>Ayudante:</b>	ORENCA, J.A. (475)			
<b>Delegado:</b>	PEREZ, J (079)			

- ✓ El equipo local debe aportar la licencia de Delegado de Campo, así como un médico, que podrá ser el mismo del equipo. En cualquier caso, el

<b>Delegado de campo:</b> LASO, P (897)	<b>Médico:</b> UREÑA, R (065)
---	-------------------------------

médico tendrá acreditarse con el número de colegiado. Si presenta licencia federativa, se anotarán entre paréntesis las últimas tres cifras.

Si no presenta licencia federativa, se anotará el nombre completo y entre

<b>Delegado de campo:</b> LASO, P (897)	<b>Médico:</b> UREÑA DURAN ROSARIO (24.065)
---	---

paréntesis el número de colegiado, pero no podrá sentarse en el banquillo.

(Art. 29  
Bases de  
Competición

**Equipo A:** SELECCIÓN ESPAÑOLA

**Tiempo muerto**      **Faltas de equipo**

①        Periodo ①  1  2  3  4  ②  1  2  3  4

②        Periodo ③  1  2  3  4  ④  1  2  3  4

     Periodos extra

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
				1	2	3	4	5
007	GASOL, P.	4	X					
415	FERNANDEZ, R.	5	X					
231	LOPEZ, R.	6						
034	NAVARRO, J.C.	7	X					
028	CALDERON, J.M.	8	X					
311	REYES, F.	9						
049	JIMENEZ, C. (CAP)	10						
(WR) 009	RUBIO, R.	11						
531	RODRIGUEZ, B.	12						
008	GASOL, M.	13	X					
422	GARBAJOSA, J.	15						
210	CLAVER, V.	17						
<b>Entrenador:</b> GARCIA, A. (459)								
<b>Ayudante:</b> ORENCA J.A. (475)								
<b>Delegado:</b> PÉREZ, J. (079)								


Los componentes de los equipos

- (B.4) **Confirmación y firma de los entrenadores.** Al menos 10 minutos antes del comienzo del partido, los entrenadores:
  - (B.4.1) ✓ Confirmarán su acuerdo con los nombres de los jugadores y sus números correspondientes; y del entrenador y ayudante de entrenador inscritos en el acta.
  - (B.4.2)
  - (B.4.3) ✓ Indicarán los cinco jugadores que van a comenzar el partido, que se marcarán con una pequeña "x" al lado del jugador en la columna de entradas.
  - (B.4.4) ✓ Firmarán el acta.

El entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información y comprobar los datos inscritos. Si el entrenador o su ayudante no están presentes en el momento de ser requerido para firmar el acta, y el capitán tiene que actuar como entrenador, si estos llegan con posterioridad podrán desempeñar sus funciones, siempre y cuando estuvieran inscritos en el acta, reflejando esta incidencia al dorso. En el caso de no tener entrenador ni ayudante, el capitán es el responsable del equipo, por lo que firmará su consentimiento en la casilla reservada al entrenador después de la palabra "CAP".

Si en el momento de la firma por parte del capitán o del segundo entrenador, no se ha presentado la licencia ni la autorización del entrenador principal, éste no podrá desarrollar sus funciones si llega posteriormente aunque traiga su licencia.

CAP N° 14

**Entrenador: CAP** 

- (B.5) Cuando se confirmen visualmente los quintetos iniciales, al principio del partido, el anotador rodeará con un círculo rojo las “x” anotadas. En el caso de que el quinteto inicial no corresponda con el facilitado por el entrenador, el jugador deberá ser sustituido por el indicado por el entrenador, si el error se descubre antes del comienzo del juego. Si se descubre después del comienzo del juego, el error se ignora, el juego continúa y se debe rectificar el acta. Durante el partido, el anotador trazará una pequeña “x” (sin círculo) en la casilla de entrada correspondiente, siempre que un jugador se incorpore por primera vez al partido.

(Interpretac.  
Septiembre  
2000)

- (Art. 5.7) Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesionarse. En tal caso, los contrarios tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores si así lo desean. Esta circunstancia se informará al dorso del acta, sin necesidad de corregirla en el anverso.

(Interpretac.  
Octubre  
2006)

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

Si por error se omite la inscripción de un jugador que aparece en la lista presentada por el entrenador o su representante, podrá incluirse únicamente si se descubre este hecho antes del comienzo del partido. Una vez comenzado ese jugador no podrá formar parte del partido.

## DURANTE EL PARTIDO

**Flecha de alternancia:** La posesión alterna es un método para conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en el lugar de un salto entre dos.

En todas las situaciones de salto, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de salto.

Comenzará la posesión alterna el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del salto con el que se inicia el primer periodo.

El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

La posesión alterna comienza cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque y finaliza cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, cuando el equipo que realiza el saque comete una violación o cuando un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.

El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha cambia cuando finaliza el saque de posesión alterna.

Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto. El juego se reanuda concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque como después de cualquier violación (es decir, no es un saque de posesión alterna). (Art. 12.4.7)

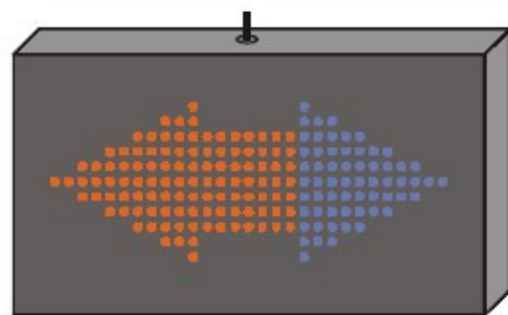
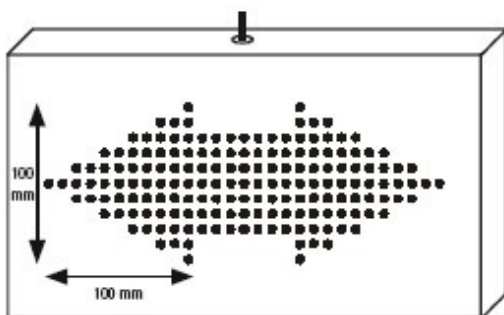
Una falta cometida por cualquier equipo antes del comienzo de un período que no sea el primero; o durante un saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna. (Art. 12.4.8)

(Interpretac. FIBA 08) En el salto entre dos inicial, si se produce un balón retenido o una falta doble justo después de que el balón sea legalmente tocado por el saltador, no se ha establecido una posesión, por lo que se vuelve a administrar un nuevo salto entre dos.

(Interpretac. Octubre 06) Si un árbitro y/o el anotador cometen un error y el balón se concede al equipo que no tenía derecho al saque, una vez que el balón toque o sea tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. No obstante, el equipo que inicialmente tenía derecho al saque por posesión alterna no lo pierde y sacará en la próxima situación de salto que se produzca.

(Art. 48.1) El anotador manejará la flecha de posesión alterna y cambiará su dirección en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte. Es recomendable cerciorarse de este cambio y conviene apuntar en una hoja la dirección correcta para el inicio del tercer periodo, pues por cualquier razón, la flecha puede ser girada en nuestra ausencia.

(Art. 14 Apéndice de Equipamiento) Si la flecha de posesión alterna es un dispositivo electrónico, deberá medir un mínimo de 10 centímetros de alto por 10 centímetros de ancho. Se iluminará en color rojo brillante mostrando la dirección de la posesión alterna. Estará colocado en el centro de la mesa, claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores. En competiciones de alto nivel, también estará incluido en el marcador central.



**Modelo de acta I.** El primer modelo de acta de la FEB se caracteriza principalmente por los números del tanteo arrastrado. Vamos a analizar como rellenamos cada uno de los campos correspondientes a este tipo de acta.

Tiempos muertos registrados

El registro de los tiempos muertos durante cada periodo (dos en cualquier momento de la primera parte, tres en la segunda y uno por cada periodo extra, sin posibilidad de acumularse si no se utilizan) se realizará inscribiendo en el acta el minuto de juego del período en el espacio correspondiente, debajo del nombre del equipo. Al final de cada mitad o de cada periodo extra, se anularán los espacios sin utilizar mediante dos líneas horizontales paralelas.



(Art. 18.2.4)  
(Art. 18.2.5)

(B.7.1)  
(B.7.2)

(B.8.1)

(B.8.2)

Faltas

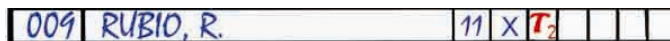
Las faltas de los jugadores pueden ser personales, antideportivas, descalificantes o técnicas, y se le anotarán al jugador que las cometa. Las faltas de los entrenadores, de los ayudantes de entrenador, de los sustitutos, jugadores excluidos y de los acompañantes son técnicas o descalificantes y deben anotarse al entrenador.

El registro de faltas se realizará de la siguiente manera: (B.8.3)

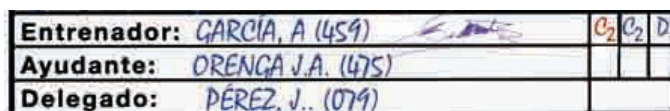
- ✓ Falta personal: P.



- ✓ Falta técnica contra un jugador: T.



- ✓ Falta técnica contra el entrenador por su comportamiento personal antideportivo: C. Una segunda falta técnica deberá inscribirse con otra C seguida de una D en el espacio restante. (Art.38.3.3)





- ✓ Falta técnica contra el entrenador por cualquier otra razón o contra un miembro del banquillo: B.

Entrenador:	GARCIA, A (459)		B <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA J.A. (475)				
Delegado:	PÉREZ, J.. (079)				

- ✓ Falta antideportiva contra un jugador: U. Una segunda falta antideportiva deberá inscribirse con una U seguida de una D en cada casilla restante.

415	FERNANDEZ, R.	5	X	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	D	D		
-----	---------------	---	---	----------------	---	----------------	---	---	--	--

- ✓ Falta descalificante (no en aplicación del Art.39–Enfrentamientos): D.

- Falta descalificante de un jugador.

034	NAVARRO, J.C.	7	X	D <sub>2</sub>						
-----	---------------	---	---	----------------	--	--	--	--	--	--

- Falta descalificante de un entrenador.

Entrenador:	GARCIA, A (459)		D <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA J.A. (475)				
Delegado:	PÉREZ, J.. (079)				

- Falta descalificante de un sustituto:

008	GASOL, M.	13	X	P <sub>2</sub>	D				
422	GARBAJOSA, J.	15							
210	CLAVER, V	17							
Entrenador:	GARCIA, A (459)				B <sub>2</sub>				
Ayudante:	ORENGA J.A. (475)								
Delegado:	PÉREZ, J.. (079)								

(B.8.3.12)

- Falta descalificante del ayudante de entrenador:

Entrenador:	GARCIA, A (459)		B <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA J.A. (475)		D		
Delegado:	PÉREZ, J.. (079)				

(B.8.3.13)

- Falta descalificante de un jugador con cinco faltas:

422	GARBAJOSA, J.	15	X	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	P	D
210	CLAVER, V	17							
Entrenador:	GARCIA, A (459)				B <sub>2</sub>				
Ayudante:	ORENGA J.A. (475)								
Delegado:	PÉREZ, J.. (079)								

- (B.8.3.7) Cualquier falta que implique tiros libres, se indicará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3), en la parte inferior derecha de la letra correspondiente.

009	RUBIO, R.	11	X	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>			
-----	-----------	----	---	----------------	----------------	----------------	--	--	--

(B.8.3.8) Todas las faltas de los dos equipos que impliquen penalizaciones de la misma gravedad que se cancelen de acuerdo con el artículo 42 (faltas en situaciones especiales) se indicarán añadiendo una “c” de pequeño tamaño junto a la letra correspondiente.

422	CARBAJOSA, J.	15	X	P <sub>c</sub>				
-----	---------------	----	---	----------------	--	--	--	--

Al final de cada periodo el anotador trazará una línea de trazo grueso en el color de ese periodo entre los espacios utilizados y los que no se hayan utilizado. Al final del partido, tachará los espacios restantes con una línea horizontal de trazo grueso. (B.8.3.9)

049	JIMENEZ, C. (CAP)	10	⊗	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
-----	-------------------	----	---	----------------	----------------	--	--	--

Faltas por enfrentamientos.

Las faltas descalificantes por enfrentamientos se refieren sólo a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo, por lo que contarán como faltas de equipo. Serán registradas como se muestra a continuación y en todos los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada, se inscribirá una F: (Art. 39)  
(Art. 39.3.3)  
(B.8.3.10)

- ✓ Si sólo se descalifica al entrenador.

Entrenador: GARCIA, A (459)			D <sub>2</sub>	F	F
Ayudante: ORENCA J.A. (475)					
Delegado: PÉREZ, J.. (079)					

- ✓ Si sólo se descalifica el ayudante de entrenador.

Entrenador: GARCIA, A (459)			B <sub>2</sub>		
Ayudante: ORENCA J.A. (475)			F	F	F
Delegado: PÉREZ, J.. (079)					

- ✓ Si ambos son descalificados.

Entrenador: GARCIA, A (459)			D <sub>2</sub>	F	F
Ayudante: ORENCA J.A. (475)			F	F	F
Delegado: PÉREZ, J.. (079)					

- ✓ Si el sustituto tiene menos de cinco faltas.

422	CARBAJOSA, J.	15	X	P <sub>2</sub>	P	D <sub>2</sub>	F	F
210	CLAVER, V	17						
Entrenador: GARCIA, A (459)			B <sub>2</sub>					
Ayudante: ORENCA J.A. (475)								
Delegado: PÉREZ, J.. (079)								

- ✓ Si es la quinta falta del sustituto.

422	CARBAJOSA, J.	15	X	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	P	F
210	CLAVER, V	17						
Entrenador: GARCIA, A (459)			B <sub>2</sub>					
Ayudante: ORENCA J.A. (475)								
Delegado: PÉREZ, J.. (079)								

- ✓ Si el sustituto ya ha cometido cinco faltas, la F se inscribe al lado de la última casilla.

422	GARBAJOSA, J.	15	X	P <sub>2</sub>	P	P <sub>2</sub>	P	P	F
210	CLAVER, V.	17							
Entrenador: GARCIA, A (459)								B <sub>2</sub>	
Ayudante: ORENCA J.A. (475)									
Delegado: PÉREZ, J. (079)									

En estos tres últimos casos anteriores, se registrará una técnica al banquillo 'B'.

- ✓ Si se descalifica a un acompañante de equipo, se registrará una técnica al banquillo.

Entrenador: GARCIA, A (459)								B <sub>2</sub>	
Ayudante: ORENCA J.A. (475)									
Delegado: PÉREZ, J. (079)									

### Tanteo arrastrado

El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por ambos equipos. (B.10.1)

En el acta hay cuatro columnas para el tanteo arrastrado y cada una contiene cuatro espacios verticales. (B.10.2) Los dos espacios iguales de la izquierda son para el equipo "A" y los dos espacios iguales de la derecha son para el equipo "B". Los espacios centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo. (B.10.3)

El anotador trazará en primer lugar una línea diagonal / por cada lanzamiento válido transformado y un círculo oscuro • por cada tiro libre válido transformado, sobre el nuevo total de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar. Luego, en el espacio en blanco situado en el mismo lado que el nuevo total de puntos, inscribirá el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

El anotador debe seguir estas instrucciones adicionales: (B.11-B.12)

- ✓ Una canasta de tres puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.
- ✓ Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.
- ✓ Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento. (Art. 31)
- ✓ Al final de cada periodo el anotador trazará un círculo grueso "O" alrededor del último total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de esos puntos y del número del jugador que los anotó.

- ✓ En cada cuarto se deberá emplear siempre el mismo color para todas las anotaciones de ese cuarto.
- ✓ Al comienzo de cada periodo, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.
- ✓ Siempre que resulte posible el anotador deberá comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia y su tanteo es correcto, debe adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, debe informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.
- ✓ En el caso de tener que disputarse un período extra, todas las anotaciones deberán efectuarse en color **ROJO**.
- ✓ Si tuviese que disputarse un segundo período extra, las anotaciones se realizarán en color **AZUL**.
- ✓ En el caso de más períodos extras, se intercambiarán los colores alternativamente.
- ✓ Se dispute uno o varios períodos extras, la doble línea horizontal para cerrar el tanteo arrastrado se realizará en color azul, así como las diagonales hasta el final de cada columna. El tanteo del período extra se reflejará en el color que se utilizase en el último período extra (**ROJO** si sólo se disputa uno, **AZUL** si se disputan dos...). La razón es que el tanteo total del período o períodos extra forman una unidad, mientras que las líneas de cierre forman parte del partido global.
- ✓ En caso de ser necesario más de un período extra, la línea horizontal debajo del último punto conseguido se realizará en el mismo color que el período ya disputado. No será necesario separar las faltas correspondientes a cada período extra, puesto que todas se acumulan al número de faltas del cuarto período.
- ✓ El cierre del acta se realizará siempre en color **AZUL**.

	A	B	
	<del>41</del>	<del>41</del>	14
10	<del>42</del>	42	
	43	43	
10	<del>44</del>	<del>44</del>	9
4	<del>45</del>	<del>45</del>	4
4	<del>46</del>	<del>46</del>	4
	47	<del>47</del>	4
4	<del>48</del>	<del>48</del>	4
4	<del>49</del>	<del>49</del>	4
	50	50	
	51	<del>51</del>	4
13	<del>52</del>	52	
	53	<del>53</del>	15
13	54	54	
	55	<del>55</del>	14
	56	56	
13	<del>57</del>	57	
	58	<del>58</del>	6
4	<del>59</del>	59	
	60	60	
13	<del>61</del>	<del>61</del>	6
	62	62	
6	<del>63</del>	<del>63</del>	4
6	<del>64</del>	<del>64</del>	14
	65	65	
	66	66	
6	<del>67</del>	67	
	68	68	
4	<del>69</del>	69	
	70	70	
10	<del>71</del>	71	
10	<del>72</del>	72	
10	<del>73</del>	73	
	74	74	
	75	75	
	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	



# FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA Equipo B SELECCIÓN LEB

Competición: ADECCO LEB ORO Fecha: 26.10.2008 Hora: 18:30 Arb. principal: SANCHA, A (873)  
 Partido nº: 1 Localidad: MADRID Arb. auxiliar: AZNAR, E (257)

**Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA**

Tiempo muerto: 5 7 Faltas de equipo: 1 2  
 Período ① XXXXX ② XXXXX  
 Período ③ XXXXX ④ XXXXX  
 Períodos extra:     

Número licencia	Jugadores	Nº	Faltas					
			1	2	3	4	5	
007	CASOL, P.	4	X	P <sub>2</sub>	P			
415	FERNANDEZ, R.	5	X	U <sub>2</sub>	P	U <sub>2</sub>	D	D
231	LOPEZ, R.	6	X					
034	NAVARRO, J.C.	7	X	P				
028	CALDERON, J.M.	8	X	P	P	P	P <sub>1</sub>	T <sub>0</sub>
311	REYES, F.	9	X	P	P <sub>2</sub>			
049	JIMENEZ, C. (CAP)	10	X	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>			
009	RUBIO, R.	11	X	P				
531	RODRIGUEZ, B.	12	-					
008	CASOL, M.	13	X					
422	GARBAJOSA, J.	15	-					
210	CLAVER, V.	17	X	P				

Entrenador: GARCIA, A (459)  
 Ayudante: DRENCA J.A. (475)  
 Delegado: PÉREZ, J. (079)

**Equipo B: SELECCIÓN LEB**

Tiempo muerto: 2 9 Faltas de equipo: 1 2  
 Período ① XXXXX ② XXXXX  
 Período ③ XXXXX ④ XXXXX  
 Períodos extra:     

Número licencia	Jugadores	Nº	Faltas					
			1	2	3	4	5	
446	BAEZ, E.	4	X	P	P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>
311	QUILLEN, R.	5	X	P	P			
702	CORRALES, I. (CAP)	6	X					
005	GARCIA, D.	7	X	P <sub>1</sub>	P	P <sub>1</sub>	P <sub>1</sub>	
742	CAROL, P.	8	X	P <sub>2</sub>	P <sub>1</sub>			
099	DONALDSON, J.	9	X	P <sub>2</sub>				
211	MENDIBURU, J.	10	X	P	P	T <sub>0</sub>		
080	LO GRIPPO, D.	11	X	P	F	F	F	F
544	STACEY, A.	12	X					
349	COLOM, Q.	13	X					
745	DETRICK, J.	14	X	P	P	U <sub>2</sub>		

Entrenador: AURIOLES, F (129)  
 Ayudante: FISAC, P (532)  
 Delegado: ALDAMA, O (069)

Anotador: GARCIA, A (208)  
 Ayudante anotador: ESTEBAN, F (649)  
 Cronometrador: FERNANDEZ, P (715)  
 Operador 24": CALVO, A (007)

Arb. principal: [Firma]  
 Arb. auxiliar: [Firma]  
 Firma del capitán en caso de protesta: [Firma]

Delegado de campo: MONTERREY, A (897)

## TANTEO ARRASTRADO

	A	B	A	B	A	B	A	B	
1	1		41	41	9	10	81	81	
2	2	4	7	42		10	82	82	
3	3		43	43		10	88	83	
4	4	6	11	44	44	10	84	84	
5	5	9	17	46	45		10	86	85
6	6	9		46	46	5		86	86
7	7		13	47	47		5	87	87
8	8			48	48	13	5	88	88
9	9	6		49	49			89	89
10	10		5	50	50	13	7	90	90
11	11	8		51	51	6	7	91	91
12	12			52	52	6	7	92	92
13	13	4	5	53	53			93	93
14	14	6		54	54		11	94	94
15	15	6		55	55	6		95	95
16	16	10	10	56	56			96	96
17	17	10		57	57			97	97
18	18		7	58	58		12	98	98
19	19			59	59			99	99
20	20	5	5	60	60	4		100	100
21	21		4	61	61			101	101
22	22		4	62	62	4		102	102
23	23	10		63	68	5		103	103
24	24		4	64	64	5		104	104
25	25			65	66	5		105	105
26	26	12		66	66	5		106	106
27	27		10	67	67			107	107
28	28	14		68	68	11		108	108
29	29	7	5	69	69			109	109
30	30	7		70	70			110	110
31	31		9	71	71			111	111
32	32	14		72	72			112	112
33	33			73	73			113	113
34	34		11	74	74			114	114
35	35	6	11	76	75			115	115
36	36			76	76			116	116
37	37	4	8	77	77			117	117
38	38		8	78	78			118	118
39	39	4	10	79	79			119	119
40	40	4	10	80	80			120	120

Tanteos: Período ① A 17 B 20  
 Período ② A 19 B 12  
 Período ③ A 24 B 20  
 Período ④ A 34 B 16  
 Períodos extra A      B     

Tanteo final: Equipo A 94 Equipo B 68  
 Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Médico: UREÑA, R (065)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

**Modelo de acta 2.** El segundo modelo de acta se aplica en categorías FEB inferiores a Liga EBA. Aquí ponemos sus principales características:

Tiempos muertos registrados

El registro de los tiempos muertos durante cada periodo se realizará inscribiendo en el acta el número del minuto en el espacio correspondiente, debajo del nombre del equipo. Al final de cada parte o de cada periodo, se marcarán los espacios sin utilizados mediante dos líneas horizontales paralelas.

**Tiempo muerto**

①	5	7	
②	9	8	10

**Periodos extra**


**FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO**

Equipo A: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_ Hora: \_\_\_\_\_ Arb. principal: \_\_\_\_\_  
 Partido n°: \_\_\_\_\_ Localidad: \_\_\_\_\_ Arb. auxiliar: \_\_\_\_\_

Equipo A: \_\_\_\_\_ Faltas de equipo: \_\_\_\_\_  
 Tiempo muerto: \_\_\_\_\_  
 Periodo ①: 1 2 3 4 ②: 1 2 3 4  
 Periodo ③: 1 2 3 4 ④: 1 2 3 4  
 Periodos extra: \_\_\_\_\_

Jugadores: \_\_\_\_\_ N°: \_\_\_\_\_ Faltas: \_\_\_\_\_

Entrenador: \_\_\_\_\_  
 Ayudante: \_\_\_\_\_  
 Delegado: \_\_\_\_\_

Equipo B: \_\_\_\_\_ Faltas de equipo: \_\_\_\_\_  
 Tiempo muerto: \_\_\_\_\_  
 Periodo ①: 1 2 3 4 ②: 1 2 3 4  
 Periodo ③: 1 2 3 4 ④: 1 2 3 4  
 Periodos extra: \_\_\_\_\_

Jugadores: \_\_\_\_\_ N°: \_\_\_\_\_ Faltas: \_\_\_\_\_

Entrenador: \_\_\_\_\_  
 Ayudante: \_\_\_\_\_  
 Delegado: \_\_\_\_\_

Anotador: \_\_\_\_\_ Tanteo: Periodo ① A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Ayudante anotador: \_\_\_\_\_ Periodo ② A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Cronometrador: \_\_\_\_\_ Periodo ③ A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_  
 Operador 24": \_\_\_\_\_ Periodos extra A \_\_\_\_\_ B \_\_\_\_\_

Arb. principal: \_\_\_\_\_ Tanteo final: Equipo A \_\_\_\_\_ Equipo B \_\_\_\_\_  
 Arb. auxiliar: \_\_\_\_\_ Equipo vencedor: \_\_\_\_\_  
 Firma del capitán en caso de protesta: \_\_\_\_\_ Médico: \_\_\_\_\_

**Delegado de campo:** \_\_\_\_\_

BLANCA: PARA LA F.E.B. AZUL: PARA LA FEDERACION AUTONÓMICA. ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR. AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR.

Faltas

El registro de faltas se realizará de la siguiente manera:

**MINUTO Y PENALIZACIÓN SUBÍNDICE.**

- ✓ Falta personal: número del minuto en el que se ha cometido.

009	RUBIO, R	9	X	4	8 <sub>2</sub>		
-----	----------	---	---	---	----------------	--	--

- ✓ Falta técnica de un jugador: número del minuto en el que se ha cometido con una T superíndice.

009	RUBIO, R	9	X	4	8 <sub>2</sub> <sup>T</sup>		
-----	----------	---	---	---	-----------------------------	--	--

- ✓ Falta técnica contra el entrenador por su comportamiento personal antideportivo: número del minuto en el que se ha cometido con una C superíndice. Una segunda falta técnica deberá seguirse de una D en el espacio restante.

Entrenador:	GARCIA, A (459)			1 <sup>C</sup>	3 <sup>C</sup>	D	
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)						
Delegado:	PEREZ, J (079)						

- ✓ Falta técnica contra el entrenador por cualquier otra razón o contra un miembro del banquillo: número del minuto en el que se ha cometido con una B superíndice.

Entrenador:	GARCIA, A (459)			3 <sup>B</sup>			
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)						
Delegado:	PEREZ, J (079)						

- ✓ Falta antideportiva: número del minuto en el que se ha cometido con una U superíndice. Una segunda falta antideportiva deberá seguirse de una D en los espacios restantes.

009	RUBIO, R	9	X	4 <sup>U</sup>	8 <sup>U</sup>	D	D	D
-----	----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

- ✓ Falta descalificante: número del minuto en el que se ha cometido con una D superíndice.

- Falta descalificante de un jugador.

009	RUBIO, R	9	X	4 <sup>D</sup>				
-----	----------	---	---	----------------	--	--	--	--

- Falta descalificante de un entrenador.

Entrenador:	GARCIA, A (459)					3 <sup>D</sup>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)							
Delegado:	PEREZ, J (079)							

- Falta descalificante de un sustituto.

422	GARBAJOSA, J	15	X	1 <sup>2</sup>	9 <sup>D</sup>			
210	CLAVER, V	17	X					
Entrenador:	GARCIA, A (459)					9 <sup>B</sup>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)							
Delegado:	PEREZ, J (079)							

- Falta descalificante del ayudante de entrenador.

Entrenador:	GARCIA, A (459)					3 <sup>B</sup>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)					3 <sup>D</sup>		
Delegado:	PEREZ, J (079)							

- Falta descalificante de un jugador con cinco faltas.

422	GARBAJOSA, J	15	X	1 <sup>2</sup>	9	5	7 <sup>2</sup>	8	9 <sup>D</sup>
210	CLAVER, V	17	X						
Entrenador:	GARCIA, A (459)					9 <sup>B</sup>			
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)								
Delegado:	PEREZ, J (079)								

Todas las faltas de los dos equipos que impliquen penalizaciones de la misma gravedad que se cancelen de acuerdo con el artículo 42 (faltas en situaciones especiales) se indicarán añadiendo una C subíndice junto al número del minuto en el que se hayan cometido y manteniendo el tipo de falta.

009	RUBIO, R	9	X	4 <sub>C</sub>				
-----	----------	---	---	----------------	--	--	--	--

Faltas por enfrentamientos

(Art. 39)

Las faltas descalificantes por enfrentamientos se refieren sólo a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo, por lo que no contarán como faltas de equipo. Serán registradas como se muestra y se inscribirá una F en todos los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada:

(Art. 39.3.3)

- ✓ Si sólo se descalifica al entrenador.

Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>	3 <sup>B</sup> <sub>2</sub>	F	F
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)				
Delegado:	PEREZ, J (079)				

- ✓ Si sólo se descalifica el ayudante de entrenador.

Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>	3 <sup>B</sup> <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)		F	F	F
Delegado:	PEREZ, J (079)				

- ✓ Si ambos son descalificados.

Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>	3 <sup>B</sup> <sub>2</sub>	F	F
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)		F	F	F
Delegado:	PEREZ, J (079)				

- ✓ Si el sustituto tiene menos de cuatro faltas.

422	GARBAJOSA, J		15	⊗	1 <sub>2</sub>	9	5	F	F
210	CLAVER, V	<i>[Signature]</i>	17	X					
Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>					9 <sup>B</sup> <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)								
Delegado:	PEREZ, J (079)								

- ✓ Si es la quinta falta del sustituto.

422	GARBAJOSA, J		15	⊗	1 <sub>2</sub>	9	5	2	F
210	CLAVER, V	<i>[Signature]</i>	17	X					
Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>					9 <sup>B</sup> <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)								
Delegado:	PEREZ, J (079)								

- ✓ Si el sustituto ya ha cometido cinco faltas, la F se inscribe al lado de la última casilla.

422	GARBAJOSA, J		15	⊗	1 <sub>2</sub>	9	5	2	6 <sub>2</sub> F
210	CLAVER, V	<i>[Signature]</i>	17	X					
Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>					9 <sup>B</sup> <sub>2</sub>		
Ayudante:	ORENGA, J.A. (475)								
Delegado:	PEREZ, J (079)								

En estos tres últimos casos, se registrará una técnica al banquillo 'B'



- ✓ Si se descalifica a un acompañante de equipo, se registrará una técnica al banquillo.

Entrenador:	GARCIA, A (459)	<i>[Signature]</i>	3 <sup>o</sup>	
Ayudante:	ORENCA, J.A. (475)			
Delegado:	PEREZ, J (079)			

Tanteo arrastrado

El anotador llevará un resumen arrastrado cronológico de los puntos conseguidos por ambos equipos en las cuatro columnas habilitadas para ello y en una misma fila no deben aparecer anotaciones de ambos equipos ni podrá quedar ninguna en blanco. Cada columna se divide en cinco espacios verticales:

- ✓ El espacio central, que está sombreado y marcado con una “M”, se reserva para el tiempo, que empieza a contar en el minuto 1, ya que el 0 no existe. La numeración será del 1 al 10, excepto en los periodos extra que será del 1 al 5. El minuto de juego sólo se hará constar en el primer hecho reflejado en cada uno de los minutos que comprende cada periodo, es decir, no se debe repetir el minuto hasta que no cambie.
- ✓ Los dos espacios gemelos a la izquierda y a la derecha del espacio central son para el tanteo arrastrado de los dos equipos. El primer espacio es para el número del jugador que ha marcado un cesto en juego o ha lanzado un tiro o tiros libres. El segundo espacio es para el tanteo arrastrado, es decir, el total de los puntos obtenidos por el equipo hasta ese momento.
- ✓ Se inscribirá en el espacio superior izquierdo, junto a la “M” que define la columna de los minutos, la letra A, correspondiente al equipo “A”, en el espacio a la izquierda y, en el espacio gemelo de la derecha, la letra B, correspondiente al equipo “B”.
- ✓ Las canastas en juego se harán constar reflejando el número del jugador que la convierta y la puntuación total alcanzada hasta ese momento. Si se trata de un cesto de tres puntos, se rodeará el número del jugador que lo ha convertido con un círculo. Si un equipo consigue canasta en su propio cesto, el cesto se asignará al capitán en pista del equipo contrario.
- ✓ Los tiros libres que corresponden a la misma penalización se unirán mediante un paréntesis en el espacio entre el número del jugador, que sólo debe indicarse una vez en cada penalización de tiros, y el tanteo arrastrado. Si el tiro es convertido, se inscribirá el tanteo arrastrado correspondiente, mientras que, si no es convertido, se anotará una línea horizontal. Si solo hay un tiro libre adicional, no será necesario repetir el número del jugador que ha conseguido la canasta.

TANTEO ARRASTRADO										
	M			M			M		M	
	1	4	2		2	4	37	8	77	8
3							38		78	
	2	6	4		3	6	41	10	-	
							8	38	79	
4	5	3		9	4	4		10	80	
4	7			9	4	1			81	
	8								10	82
	5	9	5				11	44	83	
							6	77	-	5
5	11	6					14		11	84
4	13	7		7	4	6				85
	8	6	9		14	5			10	86
	8	11					5	46	10	86
	4	13		13	4	7			87	
6	15	9					5	50	7	87
4	16						5	53	8	87
	17	10					10	56		87
	6	14					13	48		
		15					13	50		
	10	16		17	5	8			11	80
							9	6	51	
17	19	1								
13	21	2								
	7	24					5	60	10	
							10	20	1	6
4	12	23							12	58
	12	26		4	6	2				
	14	28		4	6	4				
11	26	5					10	67	3	
11	28								4	4
	6	14	30	5	6	9				
4	30	7					5	4	62	
	31			9	7	1				
				7	3	1			6	5
									6	4
9	33	8							5	65
10	35	9								66
9										
									11	74
										75
	1	4	34				7	10	68	
	4	36								

Al final de cada período, el anotador trazará un círculo de trazo grueso alrededor del último total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de la última anotación del periodo. Al comienzo de cada nuevo periodo y de cualquier periodo extra, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados.

En el caso de tener que disputarse un período extra, todas las anotaciones deberán efectuarse en color **ROJO**.

Si tuviese que disputarse un segundo período extra, las anotaciones se realizarán en color **AZUL**.

En el caso de más períodos extras, se intercambiarán los colores alternativamente.

Se dispute uno o varios períodos extras, la doble línea horizontal para cerrar el tanteo arrastrado se realizará en color azul, así como las diagonales hasta el final de cada columna. El tanteo del período extra se reflejará en el color que se utilizase en el último período extra (**ROJO** si sólo se disputa uno, **AZUL** si se disputan dos...). La razón es que el tanteo total del período o períodos extra forman una unidad, mientras que las líneas de cierre forman parte del partido global.

En caso de ser necesario más de un período extra, la línea horizontal debajo del último punto conseguido se realizará en el mismo color que el período ya disputado. No será necesario separar las faltas correspondientes a cada período extra, puesto que todas se acumulan al número de faltas del cuarto período.

Al final del partido, el anotador trazará un círculo oscuro de trazo grueso alrededor del total de puntos anotados por cada equipo y dos líneas horizontales gruesas debajo de la última anotación. Además, trazará una línea diagonal de izquierda a derecha hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo. El acta se cerrará siempre en color **AZUL**.



# FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

Equipo A SELECCIÓN ESPAÑOLA

Equipo B SELECCIÓN LEB

Competición: ADECCO LEB ORO Fecha: 26.10.08 Hora: 18:30 Arb. principal: SANCHA, A (873)  
 Partido nº: 1 Localidad: MADRID Arb. auxiliar: AZNAR, E (257)

**Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA**

Tiempo muerto: 57 Faltas de equipo: XXXXX XXXXX  
 Período ① XXXXX Período ② XXXXX  
 Período ③ XXXXX Período ④ XXXXX  
 Períodos extra:      

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
				1	2	3	4	5
007	GASOL, P.	4	X	5	4			
415	FERNANDEZ, R.	5	X	10	7	S	D	D
231	LÓPEZ, R.	6	X	2	1			
034	NAVARRO, J.C.	7	X	7	2			
028	CALDERON, J.M.	8	X	10	9	3		
311	REYES, F.	9	X	5	7	13	6	8
049	JIMENEZ, C. (CAP)	10	X	1	2			
009	RUBIO, R.	11	X	5				
531	RODRIGUEZ, B.	12	-					
008	GASOL, M.	13	X					
422	GARBAJOSA, J.	15	-					
210	CLAVER, V.	17	X	6				

Entrenador: GARCIA, A (459)  
 Ayudante: ORENGA J.A. (475)  
 Delegado: PÉREZ, J. (079)

**Equipo B: SELECCIÓN LEB**

Tiempo muerto: 29 Faltas de equipo: XXXXX XXXXX  
 Período ① XXXXX Período ② XXXXX  
 Período ③ XXXXX Período ④ XXXXX  
 Períodos extra:      

Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
				1	2	3	4	5
446	BAEZ, E.	4	X	2	7	5	6	7
311	GUILLEN, R.	5	X	5	2			
702	CORRALES, I. (CAP)	6	X	10				
005	GARCIA, D.	7	X	3	3	4	9	3
742	CARROL, P.	8	X	6	8	1		
099	DONALDSON, J.	9	X	7	2			
211	MENDIBURU, J.	10	X	3	6			
080	LO GRIPPO, D.	11	X	9				
544	STACEY, A.	12	X					
349	COLOM, O.	13	X					
745	DETRICK, J.	14	X	8	8			

Entrenador: AURIOLES, F (129)  
 Ayudante: FISAC, P (532)  
 Delegado: ALDAMA, O (069)

Anotador: GARCIA, A (208)  
 Ayudante anotador: ESTEBAN, L (649)  
 Cronometrador: FERNÁNDEZ, P (715)  
 Operador 24": CALVO, A (007)

Arb. principal: [Firma]  
 Arb. auxiliar: [Firma]  
 Firma del capitán en caso de protesta: \_\_\_\_\_

Delegado de campo: MONTERREY, A (897)

**TANTEO ARRASTRADO**

	M			M		M		M
	1	4	2	2	4	37	8	77
⑧ 3						38		78
	2	6	4	3	6	41	10	-
								79
								80
4 5 3				9	40	4		81
4 7				9	41			82
								83
								84
								85
								86
								87
								88
								89
								90
								91
								92
								93
								94
								95
								96
								97
								98
								99
								100

Tanteos: Período ① A 17 B 17  
 Período ② A 19 B 15  
 Período ③ A 24 B 20  
 Período ④ A 34 B 18  
 Períodos extra A    B   

Tanteo final: Equipo A 94 Equipo B 70  
 Equipo vencedor: SELECCIÓN ESPAÑOLA

Médico: UREÑA, R (065)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

**Faltas de equipo.** Se dispone de cuatro espacios en el acta para cada periodo (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) en los que registrar las faltas de equipo. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador anotará la falta al equipo del jugador infractor, marcando una "X" de gran tamaño en los espacios destinados. Si un equipo no ha llegado a la cuarta falta, al final de cada periodo, se marcarán los espacios sin utilizar mediante dos líneas horizontales.

(B.9.2)



Después de que un equipo haya cometido su cuarta falta, se deberá levantar la señal de faltas de equipo más cercana al banquillo penalizado, en cuanto el balón pase a estar vivo tras la señalización del árbitro. El anotador informará del proceso al resto de oficiales de mesa.

(Art. 40.1) **Jugador con 5 faltas.** Un jugador que cometa cinco faltas, tanto personales como técnicas, será informado por el árbitro y deberá abandonar el partido inmediatamente. Debe ser sustituido en 30 segundos.

(Art. 40.2) Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente su quinta falta se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador como B. Estas faltas no contarán para las faltas de equipo.

(Interpretac. FIBA 2008) Si un jugador que ha cometido su quinta falta, pero al que no se le ha comunicado este hecho, permanece o vuelve a entrar en el partido, debe salir del mismo en cuanto se descubra el error (sin poner a los adversarios en desventaja). En este caso no habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Serán válidas sus canastas, y si comete una falta o es objeto de falta, se considerarán como falta de jugador (y contarán como faltas de equipo). Si el error es descubierto por el anotador, llamará a los árbitros en la primera situación de balón muerto. Las faltas que cometa ese jugador se inscribirán al lado de la quinta casilla de falta de jugador, habilitando un espacio similar para este hecho excepcional.

(Interpretac FIBA 2008). Si un jugador vuelve a participar tras habersele comunicado su quinta falta, dicha acción será penalizada en el momento de descubrirse, sin poner en desventaja a los adversarios. Si ese jugador consigue una canasta, comete una falta o es objeto de falta antes de descubrirse la acción ilegal, el cesto será válido y la falta se considera como falta de jugador (y contarán como faltas de equipo). Además, se cargará una falta técnica 'B' al entrenador.

**Error en el tanteo arrastrado.** Se pueden cometer los siguientes errores significativos al registrar el tanteo arrastrado en el acta:

- ✓ Se convierte un cesto de tres puntos pero sólo se añaden dos puntos al tanteo.
- ✓ Se convierte un cesto de dos puntos pero se añaden tres puntos al tanteo.
- ✓ Se anotan puntos al equipo que no los había conseguido.
- ✓ Un tiro libre convertido no es anotado.

(Art. 48.4) Si se descubre un error de anotación:

- ✓ Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- ✓ Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- ✓ Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

En cualquier caso, se debe corregir la anotación y, si no queda claro el desarrollo del partido, se debe explicar al dorso del acta. Se puede proceder de la siguiente forma:

Situación	MODELO 1			MODELO 2		
	Tachar	Rectificar	Esperar	Tachar	Rectificar	Esperar
Canasta cambiada de equipo			X	X		
Tiros libres cambiados de equipo			X	X		
Tiro en una falta que no es de lanzamiento			X	X		
Tiro libre convertido o no			X		X	
Triple en lugar de dos puntos o viceversa	X	X			X	
Número de encestador erróneo		X			X	
Falta anotada a un jugador que no le corresponde			X			X
Tiempo muerto anotado al otro equipo			X			X

En los casos que se recomienda esperar, si al final de esa fase de juego no se ha podido rectificar el error, o si al final del partido no se ha producido la falta o tiempo muerto, se tendrá que tachar.

**Error rectificable.** Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado una regla inadvertidamente, exclusivamente en una de estas situaciones: (Art. 44.1)

- ✓ Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- ✓ Permitir uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.
- ✓ No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- ✓ Conceder o anular puntos los árbitros por error.

Procedimiento:

(Art. 44.2)

Para que los errores anteriormente mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error, es decir:

(Art. 44.2.1)

Se comete el error	Todos los errores ocurren durante un balón muerto
El balón pasa a estar vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continúa en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

El árbitro puede detener el juego inmediatamente si descubre un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja. Si el error se descubre durante el tiempo de juego, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal para llamar la atención de los árbitros y así detener el juego. (Art. 44.2.2)

Pero si el error sucede durante los últimos segundos de juego, el anotador debe notificarlo inmediatamente a los árbitros y no esperar al primer balón muerto, siempre que la corrección del error afecte al resultado final del juego e intentando aplicar el principio de ventaja/desventaja. (Interpretac. Marzo 2001)

No se cancelarán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento. (Art. 44.2.3)

Si el error consiste en uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, se cancelarán los tiros libres lanzados como resultado del error y el partido se reanudará del siguiente modo: (Art. 44.2.4)

- ✓ Si el reloj no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- ✓ Si el reloj se ha puesto en marcha tras el error y:
  - el equipo con control de balón (o con derecho al mismo) en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
  - ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error, se concederá el balón al equipo que tenía derecho al saque al producirse el error.
- ✓ Si el reloj se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo con control de balón (o con derecho al mismo) es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de salto.
- ✓ Si el reloj se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

Si el error consiste en no conceder uno o varios tiros libres a los que se tenía derecho:

- ✓ Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- ✓ Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error un saque, se ignorará el error.

Después de corregir puntos concedidos o anulados por error, el juego se reanudará desde el punto en que se detuvo para su corrección, poniendo el balón en juego el equipo que tenía derecho al balón en el momento en que se detuvo el partido para su corrección.

Si el error consiste en que el tiro o los tiros libres los lanza un jugador equivocado, se cancelará(n) dicho (s) tiro(s) libre(s) y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- ✓ Si el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta), debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador). Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- ✓ Si el jugador está en el banco por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

(Art. 44.2.7) Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal haya firmado el acta. Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

**Mecánica y normas de actuación.** Para realizar su labor específica, el anotador debe:

- ✓ Conocer la mecánica y las normas para confeccionar el acta.
- ✓ Conocer las señales y la mecánica de los árbitros para comunicarse con ellos.
- ✓ Memorizar el número de jugador que intenta la canasta, particularmente en situaciones de rebote.
- ✓ Memorizar el número de jugador que lanza los tiros libres, especialmente si se concede un tiempo muerto (para evitar el cambio de jugador).
- ✓ Repetir los detalles de la falta señalada por el árbitro antes de anotarla.
- ✓ Repasar en voz alta las faltas de jugador y de equipo para confirmarlas con los otros oficiales de mesa.
- ✓ Repasar en voz alta el resultado (siempre en el orden A-B) para confirmarlo con los otros oficiales de mesa.
- ✓ Advertir al cronometrador de la solicitud de tiempo muerto, especialmente después de canasta conseguida.
- ✓ Informar rápidamente al resto de los oficiales cuando un jugador comete su quinta falta.

- ✓ Ayudar al operador de 24" durante los últimos segundos de posesión, bien diciéndole lo que resta de cuenta, bien diciendo "sigue", "fuera" o "aro".
- ✓ Conocer la regla de la posesión alterna para manejar con eficacia la flecha.

2. INTERVALOS DE JUEGO

(B.12.2)

**Funciones durante el intervalo.** Al final de cada periodo o periodo extra, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta en el color que se haya utilizado en el último periodo.

Al final de cada período, el anotador trazará un círculo de trazo grueso alrededor del último total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de la última anotación del periodo. Al comienzo de cada nuevo periodo y de cualquier periodo extra, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados.

**Cierre de los cuartos.** Se cerrarán con una línea entre las faltas cometidas y las casillas en blanco después de cada uno de los tres primeros periodos de partido y del cuarto en caso de periodo extra.

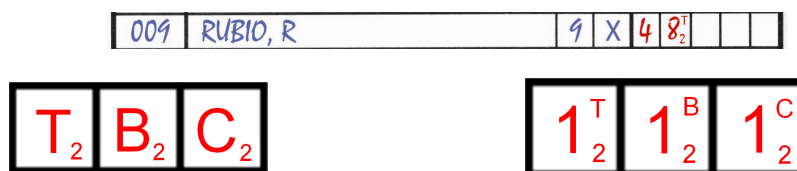
En el tanteo arrastrado el anotador trazará un círculo de trazo grueso alrededor del total de puntos anotados por cada equipo y una línea horizontal gruesa debajo de la última anotación.

**Faltas en los intervalos.** Las faltas técnicas durante un intervalo de juego se consideran cometidas en el periodo siguiente, por lo que se inscribirán como 1<sup>T</sup><sub>2</sub>, si se le señala a un componente del equipo dispuesto para jugar (contará como falta de equipo), como 1<sup>C</sup><sub>2</sub> si se señala al entrenador o 1<sup>B</sup><sub>2</sub> si la recibe el ayudante del entrenador o un acompañante de equipo. Si se señala a un jugador-entrenador facultado para jugar, ya sea por colgarse del aro durante un calentamiento o por su comportamiento antideportivo durante un intervalo, contará como falta de jugador y falta de equipo. Todas se sancionarán con dos tiros libres (excepto si la penalización se cancela) y derecho a saque (excepto en el intervalo anterior al primer período).

(Art. 41.1)

Interpretac.  
FIBA 08

(Art.  
38.4.2.)



3. DESPUES DEL PARTIDO

**Error en el tanteo:** Si se descubre un error de anotación después del partido pero antes de la firma del árbitro principal el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido. Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.



(B.12.1) **Pie y cierre del acta.** Al final del partido, el anotador trazará un círculo oscuro de trazo grueso alrededor del total de puntos anotados por cada equipo y dos líneas horizontales gruesas debajo de la última anotación. Además, trazará una línea diagonal de izquierda a derecha hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo. Todo ello en color **AZUL**.

(B.12.3) Al final del partido se registrará en color azul el tanteo final y el nombre del equipo ganador. Posteriormente, se procederá a comprobar que se han anulado todas las casillas que no se hayan utilizado (tiempos muertos, faltas de equipo, faltas de jugador...).

Si ninguno de los capitanes de los equipos firma bajo protesta, se trazará una línea horizontal la casilla correspondiente.

(B.12.4) El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el cronometrador y el operador de 24". Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción concluirá la administración del partido.

Anotador: <u>GARCIA, A (208)</u>	Tanteos: Período ① A <u>17</u> B <u>17</u>
Ayudante anotador: <u>ESTEBAN, I (649)</u>	Período ② A <u>19</u> B <u>15</u>
Cronometrador: <u>FERNANDEZ, P (715)</u>	Período ③ A <u>24</u> B <u>20</u>
Operador 24": <u>CALVO, A (007)</u>	Período ④ A <u>34</u> B <u>18</u>
Arb. principal: <u>[Firma]</u>	Periodos extra A <u>—</u> B <u>—</u>
Arb. auxiliar: <u>[Firma]</u>	Tanteo final: Equipo A <u>94</u> Equipo B <u>70</u>
Firma del capitán en caso de protesta: <u>—</u>	Equipo vencedor: <u>SELECCIÓN ESPAÑOLA</u>
Delegado de campo: <u>MONTERREY, A (897)</u>	Médico: <u>UREÑA, R (065)</u>

(nota B.12.4)

**Procedimiento en caso de protesta.** En caso de que alguno de los capitanes firme el acta bajo protesta en el espacio destinado a ello, los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que les autorice para marcharse.

Si durante una competición oficial, un equipo considera que sus intereses se han visto afectados negativamente por alguna decisión de los árbitros o por cualquier suceso que haya tenido lugar durante el partido, debe proceder de la manera siguiente:

- ✓ El capitán del equipo en cuestión informará inmediatamente después del final del partido al árbitro principal que su equipo firmará bajo protesta. Para que esta declaración se considere válida, es necesario que un representante oficial de la federación o del equipo confirme la protesta antes de 20 minutos del final del partido, y que se escriba tras el acta "La Federación o el Club X protesta por el resultado del partido entre los equipos X e Y".

**Partido suspendido o no jugado.** Si un partido ya iniciado se suspende por un motivo externo al juego, el acta se deja tal y como estuviera en el momento de la suspensión, indicándose al dorso el motivo de la misma, el resultado en ese momento, el tiempo de partido y de posesión que restaba, quién controlaba el balón y la dirección de la flecha de alternancia.

Si un equipo no se presenta al partido, se rellena el acta de la forma habitual y en las casillas de nombres de jugadores de dicho equipo se escribe la inscripción "NO PRESENTADO" en mayúsculas y en diagonal. En el equipo presente debe figurar el quinteto inicial y la firma del entrenador, proporcionado como mínimo 10 minutos antes del inicio. Si fueran ambos equipos los que no se presentan, la inscripción se repite en los dos casilleros de equipo. En cualquier caso, se deben escribir las pertinentes explicaciones al dorso del acta.

En cualquier caso no se indicará ningún resultado del partido.

Equipo B: SELECCIÓN LEB								
Tiempo muerto	Faltas de equipo							
① <input type="text"/>	Periodo ① <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4							
② <input type="text"/>	Periodo ② <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4							
<input type="text"/>	Periodo ③ <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4							
<input type="text"/>	Periodo ④ <input type="text"/> 1 <input type="text"/> 2 <input type="text"/> 3 <input type="text"/> 4							
<input type="text"/>	Periodos extra							
Número licencia	Jugadores	Nº	Entrada	Faltas				
				1	2	3	4	5
<b>NO PRESENTADO</b>								
<b>Entrenador:</b>								
<b>Ayudante:</b>								
<b>Delegado:</b>								

Ver también apartado del cronometrador.

4. EL AYUDANTE DEL ANOTADOR

En el caso de que exista, el ayudante del anotador:

- ✓ Manejará el marcador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial del partido, el acta tiene preferencia y el marcador se corregirá consecuentemente.
- ✓ Ayudará al anotador. En la confección del acta, tendrá la obligación de "cantar" el partido a su compañero: canastas conseguidas, faltas señaladas, tiros libres convertidos, entradas de nuevos jugadores en cancha, peticiones de tiempos muertos registrados y sustituciones, últimos segundos de la cuenta de 24 y de periodo, etc., (ver apartado del cronometrador). También levantará las tablillas de faltas de jugador.

(Art. 12  
*Apéndice de  
Equipamiento*)

Los marcadores de faltas de jugadores se pondrán a disposición del anotador, con las siguientes características: serán blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 centímetros de longitud y 10 centímetros de anchura, y estarán numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5).

(Art. 13  
*Apéndice de  
Equipamiento*)

También se proporcionarán al anotador dos marcadores de faltas de equipo, que serán de color rojo, medirán como mínimo 20 centímetros de anchura y 35 centímetros de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente. Y debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco) para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización.

## EL CRONOMETRADOR

El cronometrador será la persona que disponga de un reloj de partido y un cronómetro y con ello guardará un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego.



### I. ANTES DEL PARTIDO

**Disposición de material.** El cronometrador deberá tener en su poder un reloj de partido y un cronómetro, además de una señal acústica potente y diferente a la del resto de señales acústicas.

**Preparación de dispositivos.** Ha de comprobar que tanto el reloj como el cronómetro funcionan correctamente así como la señal acústica. El reloj de juego deberá ponerse en marcha si es posible para indicar el tiempo que resta para el comienzo del partido con 20 minutos de antelación a la hora programada de inicio.

(Art. 8.1) **Tiempo de juego.** El partido se compone de cuatro períodos de 10 minutos.

(Art. 8.2) Habrá intervalos de dos minutos entre el primer y el segundo período (primera parte), entre el tercer y el cuarto período (segunda parte), y antes de cada período extra.

(Art. 8.3) Habrá un intervalo en la mitad del partido de 15 minutos.

Estos intervalos variarán según la categoría:

Categoría	1º - 2º	Descanso	3º - 4º	P. Extra
LEB ORO	2'	15'	2'	2'
LEB PLATA				
LEB BRONCE	2'	10'	2'	2'
LF				
EBA	1'	10'	1'	2'
LF 2				
AUTON.				

Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. (Art. 8.4)

Un intervalo de juego comienza: (Art. 8.5)

- ✓ 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- ✓ Cuando suena el reloj del partido indicando el final de un periodo.

Un intervalo de juego finaliza: (Art. 8.6)

- ✓ Al comienzo del primer periodo, cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores.
- ✓ Al comienzo de todos los demás periodos, cuando el balón toca o es legalmente tocado por un jugador sobre el terreno de juego tras el saque.

En caso de que se produjese una falta durante el saque que da inicio a un periodo, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador que va a efectuarlo pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que la falta se ha producido durante el tiempo de juego y se penaliza en consecuencia. (Art. 12.4.8)

Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos períodos extra de cinco minutos como sean necesarios para deshacer el empate. (Art. 8.7)

Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del final del tiempo de juego, los tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego. Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de (Art. 8.8)

Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del periodo extra. (Art. 8.9)

El primer periodo comienza cuando el balón es legalmente tocado por uno de los saltadores. Los demás periodos comienzan cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego después del saque. Un periodo, periodo extra o partido finaliza cuando suena la señal del reloj del partido indicando el final del tiempo de juego. (Art. 9.1)

Si, por error, cualquier periodo comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, esta situación se corregirá tan pronto como sea posible, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detener el juego serán válidos. Los equipos cambiarán de canasta y el juego se reanudará en el lugar equivalente de la otra pista al punto más cercano a donde se detuvo el partido, como si se tratara de un espejo. (Interpretac. FIBA 08)

## 2. DURANTE EL PARTIDO

**Funciones.** El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y: (Art. 49.1)

- ✓ Guardará un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego. (Art. 49.1)
- ✓ Se asegurará de que su señal suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un periodo.
- ✓ Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- ✓ Avisará a los equipos y a los árbitros, al menos, con 3 minutos de antelación al inicio del tercer período.

Aunque el Reglamento indica que es el anotador quien debe indicar la solicitud de tiempo muerto y sustitución, por motivos funcionales, será el cronometrador quien realice esta labor.

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

(Art. 49.2)

- ✓ Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:
  - durante un salto entre dos, el balón es legalmente tocado por un saltador.
  - después de un tiro libre que no se convierte y, con el balón vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
  - durante un saque, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
- ✓ Detendrá el reloj de partido cuando:
  - finalice el tiempo de juego de un período.
  - un árbitro haga sonar su silbato mientras el balón esté vivo.
  - se consiga un cesto en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
  - se consiga un cesto durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra. Se debe tomar como referencia el momento exacto de la canasta y no el del saque de fondo.
  - el árbitro haga sonar su silbato señalando violación de 24”.

(Interpretac.  
Enero 2002)

El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:

(Art. 49.3)

- ✓ Iniciará el reloj de tiempos muertos registrados cuando el árbitro haga la señal de tiempo muerto.
- ✓ Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
- ✓ Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.



(Art. 49.4)

El cronometrador también medirá los intervalos de juego:

- ✓ Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el periodo anterior.
- ✓ Hará sonar su señal antes del primer y tercer periodo cuando queden 3 minutos y 1 minuto 30 segundos para su inicio.
- ✓ Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto periodo y cada periodo extra cuando queden 30 segundos para su inicio.
- ✓ Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el dispositivo cuando finalice el intervalo.

Para agilizar, se recomienda este procedimiento:

- ✓ Para iniciar el segundo y cuarto periodos. Cuando en el reloj oficial resten 30 segundos, el cronometrador deberá hacer sonar su señal para informar a los equipos y árbitros de que ese es el tiempo que queda para reiniciar el juego. Acto seguido, el árbitro principal, hará sonar su silbato e indicará a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj de partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto o por un tiro libre.

(Art. 8  
Apéndice de  
Equipamiento)

**Reloj de partido.** El reloj del partido se utilizará para cronometrar los períodos de juego y los intervalos entre ellos, y estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.

Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego, se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

Se usará un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj de partido, para controlar los tiempos muertos.

**Tiempo muerto registrado.** El tiempo muerto registrado es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador. Cada tiempo muerto durará un minuto.

(Art. 18.2.3) Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- ✓ El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores.
- ✓ El balón queda muerto después del único o último tiro libre válido.
- ✓ Para el equipo que recibe un cesto, se convierte un tiro de campo.
  - Si durante el salto entre dos, hay violación antes de que el balón sea tocado, no puede concederse tiempo muerto porque el tiempo de juego no ha comenzado.
  - Si en el mismo momento que suena la señal de final de periodo y se sanciona una falta, no puede concederse tiempo muerto porque el tiempo de juego ha concluido.

(Interpretac.  
FIBA 08)

(Art. 18.2.4) Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

(Interpretac.  
FIBA 08)

Si la petición de tiempo muerto registrado se realiza demasiado tarde, pero, por error, el anotador hace sonar su señal y el árbitro interrumpe el partido, no se puede conceder el tiempo muerto, aunque el balón esté muerto.

(Art. 18.2.5) Se pueden conceder dos tiempos muertos registrados a cada equipo en cualquier momento durante la primera mitad; tres en cualquier momento durante la segunda

(Art. 18.2.6) mitad y uno durante cada período extra. Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.

(Art. 18.2.7) El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de un cesto convertido por los adversarios y sin que se señale ninguna falta o violación.

(Art. 18.3) Procedimiento:

(Art. 18.3.1)

- ✓ Sólo el entrenador o el ayudante de entrenador tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo harán estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de anotadores, solicitándole claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente. Pero en el caso de que lo pida directamente desde su zona de banquillo, siempre que el anotador se percate de la petición, también podrá concedérsele. El entrenador-jugador que está jugando en el terreno de juego debe solicitar el tiempo muerto registrado al anotador, no al árbitro.

(Interpretac.  
Enero 2002)(Interpretac.  
Marzo 2001)

- ✓ Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud. (Art. 18.3.2)

- ✓ El tiempo muerto comienza cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto, y finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato y señala a los equipos que vuelvan al terreno de juego. Si un equipo comete una falta después de solicitarse un tiempo muerto, este no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con los oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluiría el procedimiento de sustitución necesario. En este caso, el tiempo muerto comenzará una vez que se haya completado el proceso de sustitución y el árbitro haga sonar su silbato y haga la señal correspondiente. Si los equipos son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, se permitirá que se retiren a sus banquillos en cuanto se detenga el reloj de partido, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente. (Art. 18.3.3)

(Interpretac.  
Octubre 06)

- ✓ Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte un cesto contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj del partido inmediatamente y hará sonar su señal. (Art. 18.3.4)

- ✓ Si la solicitud del tiempo muerto se realiza después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá el tiempo muerto a cualquier equipo si: (Art. 18.3.6)
  - el último o único tiro libre es válido.
  - a continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
  - se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
  - se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del único o último tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
  - se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del único o último tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.



- ✓ No se concederá ningún tiempo muerto al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, a menos que: (Art. 18.2.8)
  - un árbitro haya interrumpido el partido.
  - se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que ha recibido el cesto

(Interpretac.  
Septiembre  
2000)

Después de un cesto convertido durante los últimos dos minutos del cuarto período o período extra, si un árbitro hiciese sonar su silbato pondría en desventaja al equipo con derecho al saque, porque permitiría al equipo que encestó solicitar un tiempo muerto. Por tanto, el árbitro no hará sonar su silbato porque provocaría una interrupción del partido. Pero si al otro equipo se le concede una sustitución que tenía solicitada, al equipo que consigue canasta puede concedérsele un tiempo muerto registrado.

(Interpretac.  
FIBA 08)

**Sustituciones.** Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador. Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución. (Art. 19.1)  
(Art. 19.2.1)

Una oportunidad de sustitución comienza cuando: (Art. 19.2.2)

- ✓ El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de anotadores.
- ✓ El balón queda muerto después del último o único tiro libre válido.
- ✓ Se convierte un cesto de campo durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, para el equipo que recibe el cesto.

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre. (Art. 19.2.3)

Si la petición de sustitución se realiza demasiado tarde, pero, por error, el anotador hace sonar su señal y el árbitro interrumpe el partido, no se puede conceder la sustitución, aunque el balón esté muerto. (Interpretac. FIBA 08)

Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse en el partido ni abandonarlo respectivamente hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase del partido con el reloj en marcha. Excepciones: (Art. 19.2.4)

- ✓ El equipo queda reducido a menos de cinco jugadores en el terreno de juego.
- ✓ El jugador que tiene derecho a lanzar unos tiros libres como consecuencia de un error esté en el banquillo después de haber sido legalmente sustituido.

Procedimiento:

(Art. 19.3)

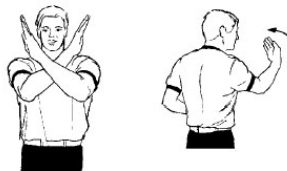
- ✓ Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa de anotadores y solicitando claramente una sustitución haciendo la señal convencional correspondiente o sentándose en la silla de sustitución. Debe estar preparado para jugar de inmediato. Si antes de que acabe una oportunidad de sustitución, un sustituto solicita una sustitución desde la zona del banco del equipo, el anotador debe cooperar e indicar la solicitud a los árbitros. (Art. 19.3.1) (Interpretac. Enero 2002)

- ✓ Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud. (Art. 19.3.2)

- ✓ Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución. (Art. 19.3.3)

(Art. 19.3.4)

- ✓ El sustituto permanecerá fuera de las líneas de demarcación hasta que el árbitro haga la señal de sustitución autorizando su entrada en el terreno de juego realizando la señal de sustitución.



(Art. 19.3.5)

(Interpretac. Enero 2002)

- ✓ El jugador que ha sido sustituido puede ir directamente a su banco sin informar al anotador o al árbitro. Hay que asegurarse de que el número de jugadores que abandonan la pista sea igual al número de sustitutos que entran.

(Art. 19.3.6)

- ✓ Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30". Si a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica tipo B.

(Art. 19.3.7)

- ✓ Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al juego.

(Art. 19.3.8)

- ✓ Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:
  - está lesionado.
  - ha cometido su quinta falta.
  - ha sido descalificado.

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

(Art 19.3.9)

- ✓ Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:
  - el último o único tiro libre es válido.
  - a continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
  - se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
  - se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
  - se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrar el saque.

No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, a menos que:

(Art. 19.2.5)

- un árbitro haya interrumpido el partido.
- se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que recibió el cesto.

Después de un cesto convertido durante los últimos dos minutos del cuarto período o período extra, si un árbitro hiciese sonar su silbato pondría en desventaja al equipo con derecho al saque, porque permitiría al equipo que encestó efectuar una sustitución o solicitar un tiempo muerto. Por tanto, el árbitro no hará sonar su silbato porque provocaría una interrupción del partido.

(Interpretac.  
Octubre 06)

Si los árbitros descubren que hay más de cinco jugadores del mismo equipo en el terreno de juego, este error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y oficiales de mesa están desarrollando su labor correctamente, un jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Los árbitros ordenarán que uno de los jugadores se retire de inmediato y sancionarán una falta técnica 'B' al entrenador de ese equipo, puesto que es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

Si también se descubre que el sexto jugador ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente, los puntos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) él serán válidas y contarán como faltas de equipo.

(Interpretac.  
FIBA 08)

**Mecánica y normas de actuación.** Para realizar su labor específica, el cronometrador debe:

- ✓ Comprobar que los relojes del partido funcionan correctamente, familiarizarse con su funcionamiento (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones) y garantizar que los equipos tienen buena visión de ellos.
- ✓ Conocer las señales de los árbitros y su significado.

- ✓ Informar al anotador del desarrollo del partido: canastas conseguidas (por ejemplo: “dos puntos del número 14 del equipo B hacen 45 puntos” y, en su caso, minuto), faltas señaladas (“falta personal del número 14 del equipo B dos tiros” y, en su caso, minuto), tiros libres convertidos (“un punto para el número 14 del equipo B hacen 45 puntos”), entradas de nuevos jugadores en cancha y peticiones de tiempos muertos registrados.
- ✓ Repasar con los otros oficiales los datos del marcador: tanteo parcial, faltas de equipo, tiempos muertos...
- ✓ Informar a los otros oficiales del minuto de juego. Concretamente, avisar al operador de 24” de su última cuenta del periodo.
- ✓ Informar al anotador de los tiempos muertos y sustituciones solicitados.
- ✓ Tener contacto visual con el árbitro después de un balón muerto, confirmando que los oficiales están preparados para continuar el juego.
- ✓ Prestar especial atención en los últimos segundos de posesión de 24”, por si el árbitro indica que se pare el tiempo.
- ✓ Prestar especial atención en el último minuto de juego de cada periodo y en los dos últimos del cuarto periodo y de los periodos extras, tanto por la intensidad del juego como por el paro del reloj tras las canastas convertidas y la posibilidad de que en esos balones muertos se produzcan solicitudes de tiempos muertos y sustituciones (estas, en los dos últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra). En esta situación, se actuará de la siguiente forma:
  - Parar el reloj después de la canasta.
  - Poner en marcha el reloj tras el saque de fondo.
  - Subir los puntos de la canasta al marcador electrónico.

(Art. 11  
Apéndice de  
Equipamiento)

**Señales.** Deberán existir al menos dos señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes (como para oírlas fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas):

- ✓ Una para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará automáticamente para indicar el final del tiempo de juego de un período o período extra. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable.
- ✓ Otra para el operador de 24” que sonará automáticamente para indicar el final de la cuenta.

(Art. 9  
Apéndice de  
Equipamiento)

**Marcador.** Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores, que deberá mostrar como mínimo:

- ✓ El tiempo de juego.
- ✓ El tanteo.
- ✓ El número de período actual, que se sube cuando va a empezar el periodo.
- ✓ El número de tiempos muertos registrados, que se sube cuando se inicia el tiempo muerto registrado.



En las principales competiciones oficiales de la FIBA, deberá haber dos marcadores de gran tamaño (el árbitro principal designará uno de los relojes como principal del partido), uno en cada fondo del terreno de juego, con las siguientes características:

- ✓ La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores.
- ✓ El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.
- ✓ Los marcadores incluirán un reloj digital de cuenta atrás claramente visible con una señal acústica automática muy potente que sonará automáticamente al final de cada tiempo de juego, de cada período o período extra.
- ✓ Los indicadores del tiempo y el tanteo en el marcador, tendrán una altura mínima de 30 centímetros.
- ✓ Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante el partido.
- ✓ Durante los últimos 60 segundos de cada período o período extra, el tiempo de juego estará indicado en segundos y décimas de segundo.
- ✓ El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.

- ✓ Los marcadores indicarán también:
  - El número de jugador y preferiblemente su nombre.
  - Los puntos conseguidos por cada equipo y preferiblemente los puntos conseguidos por cada jugador.
  - El número de faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los marcadores utilizados por el anotador para indicar el números de faltas).
  - El número de faltas de equipo, de 1 a 5 (con la posibilidad de parar al llegar al máximo de 5).
  - El número de período de 1 a 4 y "E" para un período extra.
  - El número de tiempos muertos de 0 a 3. En el caso de que sólo muestren 2, se encenderán hasta que se pueda.

### 3. INTERVALOS DE JUEGO

**Funciones durante los intervalos.** El cronometrador comprobará que se lleve la cuenta del tiempo restante de intervalo en el reloj de partido y seguirá el procedimiento reseñado anteriormente.

### 4. DESPUÉS DEL PARTIDO

**El marcador.** Una vez ha concluido el partido, el marcador ha de permanecer con el resultado final, el tiempo en 00:00 y el número del último periodo que se ha jugado.

**Actuación.** El cronometrador estará a disposición de los árbitros hasta que ellos estimen lo contrario.

## EL OPERADOR DE 24”

### I. ANTES DEL PARTIDO

(Art. 10  
Apéndice de  
Equipamiento)

**Disposición de material y preparación de dispositivos.** Comprobar el dispositivo de 24 segundos tendrá una unidad de control para operar del dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

- ✓ Cuenta atrás digital indicando el tiempo en segundos.
- ✓ El monitor no mostrará ninguna cifra cuando ningún equipo tenga control de balón.
- ✓ La capacidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido.



Los monitores serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores, y estarán situados como sigue:

- ✓ Dos unidades tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 centímetros.
- ✓ Cuatro monitores en las cuatro esquinas del terreno de juego, 2 metros por detrás de cada línea de fondo.
- 
- ✓ Dos monitores sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en la esquina más próxima. Ambos monitores estarán situados a 2 metros por detrás de cada línea de fondo y a 2 metros de la línea lateral.

En las principales competiciones FIBA, el dispositivo de 24 segundos con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante, se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros. Tendrán las siguientes características:

- ✓ El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj de partido, será diferente.
- ✓ La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un período o período



## 2. DURANTE EL PARTIDO

**Funciones.** El operador de 24 segundos estará provisto de un dispositivo de 24 segundos que manejará del siguiente modo:

- ✓ Iniciará o continuará la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. (Art. 50.1)
- ✓ Detendrá y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como: (Art. 50.2)
  - un árbitro haga sonar su silbato para sancionar una falta o una violación.
  - un lanzamiento a canasta entra en el cesto.
  - un lanzamiento a canasta toca el aro, a menos que el balón se encaje en los soportes de la canasta.
  - se detiene el juego por una acción relacionada con el equipo que no tenía el control del balón.
  - se detiene el juego por una acción no relacionada con ningún equipo, a menos que ponga en desventaja a los adversarios.
- ✓ Deberá volver a 24 segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de 24 segundos, si el mismo equipo mantiene el control del balón. (Art. 50.3)
- ✓ Deberá detener, pero no reiniciar la cuenta, cuando al mismo equipo que tenía el control del balón deba realizar un saque como consecuencia de: (Art. 50.4)
  - un balón que sale fuera de las líneas de demarcación.
  - un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
  - una situación de salto.
  - una doble falta.
  - una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
  - una situación de enfrentamiento (artículo 39). (Interpretac. Junio 2004)
- ✓ Detendrá y apagará el dispositivo cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego quedando menos de 24 segundos para el final del periodo. La señal de 24 segundos no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón. (Art. 50.5)

(Art. 29.1.1) **Regla de los 24”.** Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos. Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir estas condiciones:

- ✓ El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- ✓ después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del jugador, debe tocar en el aro o entrar en el cesto.



(Art. 29.1.2) Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de 24 segundos y suena la señal estando el balón en el aire:

- ✓ Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el cesto será válido.
- ✓ Si el balón toca en el aro pero no entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- ✓ Si el balón toca en el tablero (no en el aro) o no toca en el aro, se produce una violación a menos que el equipo contrario haya obtenido un control de balón inmediato y claro, en cuyo caso se ignorará la señal y el juego continuará.

(Art. 31) Se aplicarán todas las restricciones relacionadas con interposiciones e interferencias.

SITUACIONES DE 24''						
24'' Suena la señal	Balón en la mano	Error de los oficiales	Balón en el aire			
			Tablero y canasta	Toca el aro	No toca el aro y control claro e inmediato	No toca el aro
El árbitro...	Pita	No pita	No pita	No pita	No pita	Pita
Decisión Sanción	Violación	Sigue el juego	Canasta válida	Sigue el juego	Sigue el juego	Violación

(Art. 29.2) Procedimiento:

(Art. 29.2.1)

- ✓ Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24'' reiniciado por error, etc.), se concederá una nueva cuenta de 24 segundos y la posesión del balón al equipo que tenía el control del balón. Sin embargo, si a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, la cuenta de 24 segundos se reanuda desde donde se detuvo.
- ✓ Si la señal de 24 segundos suena por error mientras un equipo tiene control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará. No obstante, si a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de 24 segundos y se concederá el balón a ese equipo.

(Art. 29.2.2)

La señal del dispositivo de 24 segundos no detiene el reloj de partido y, por tanto, no ocasiona una oportunidad de tiempo muerto o sustitución. El reloj de partido sólo se detendría, y se permitiría una sustitución al equipo que ha recibido el cesto, en los últimos dos minutos del cuarto período o de cada período extra, a menos que un árbitro interrumpa el juego. Si el equipo que ha recibido el cesto realiza una sustitución, el otro equipo también podrá efectuarla. Y sólo se podrá conceder tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto.

(Interpretac.  
FIBA 08)

**Mecánica y normas de actuación.** Para realizar su labor específica, el operador de 24 segundos debe:

- ✓ Comprobar que el dispositivo de 24 segundos funciona correctamente, familiarizarse con su funcionamiento (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones) y garantizar que los equipos tienen buena visión de los marcadores.
- ✓ Concentrarse continuamente en el balón y en el aro, especialmente en los lanzamientos a canasta.
- ✓ No precipitarse (parando la cuenta antes de asegurarse de que ha tocado el aro).
- ✓ Tener reflejos para un cambio de posesión rápida, aunque siempre asegurándose antes de que hay verdadero control de balón.
- ✓ Informar de los últimos segundos de la posesión.
- ✓ Al final de cada periodo, siempre que no tenga cuenta de 24 segundos, decir en voz alta los últimos 10 segundos de periodo.
- ✓ Confirmar con los otros oficiales que la cuenta continúa y los segundos que restan.
- ✓ Ante cualquier duda, mantener la cuenta. Para evitar confusiones, primero pulsar el botón de parada siempre que el balón salga de banda o que el árbitro detenga el juego para proteger a un jugador lesionado.
- ✓ Informar de las solicitudes de tiempos muertos o sustituciones.
- ✓ La aplicación de la regla de los ocho segundos se basa únicamente en la cuenta que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de 24 segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.
- ✓ Se recuerda que ningún oficial de mesa (o comisario, si lo hubiese) puede detener el encuentro por un posible error en la aplicación de la regla de 24 segundos. Por tanto, es importante mantener la concentración en todo momento y, en caso de percatarse de cualquier posible error (vuelve la cuenta de 24" por error, no se considera cambio en la posesión, o que el balón haya tocado aro, etc), recordar la situación del juego en ese momento, es decir, segundos que quedaban de posesión, quién controlaba el balón, tiempo de juego, etc. Con el fin de ayudar a los árbitros en caso de tener que rectificar.

### 3. INTERVALOS DE JUEGO

**Modo de actuación.** Durante los intervalos, el operador de 24" ayudará a sus compañeros comprobando que se retiran los indicadores de faltas de equipo y cualquier otra función que sea encomendada por el árbitro principal.

### 4. DESPUÉS DEL PARTIDO

**Funciones.** El operador de 24" estará a disposición de los árbitros hasta que ellos estimen lo contrario.

## REGLAS GENERALES A TENER EN CUENTA

### [Artículo 52]

1. Un mismo equipo podrá contar con más de un entrenador.
2. Al menos uno de los entrenadores inscritos en la hoja de solicitud de inscripción de licencias debe de hallarse presente en cada partido firmando la relación de jugadores del acta antes de iniciarse el mismo, figurando en la casilla correspondiente su nombre y apellidos.
3. En caso de que no se cumpla lo previsto en el anterior apartado, el árbitro lo hará constar en el reverso del acta, asumiendo las obligaciones del entrenador el Capitán del Equipo.

### [Artículo 55]

1. Son árbitros las personas naturales que habiendo obtenido la correspondiente licencia federativa cuidan de la aplicación durante los encuentros de las Reglas de Juego y demás normas, ostentando la máxima autoridad dentro del terreno de juego.
2. Son oficiales de mesa las personas naturales que habiendo obtenido la correspondiente licencia federativa colaboran con los árbitros en el desempeño de su función durante los encuentros.
3. Tendrán la consideración de técnicos arbitrales aquellas personas que, habiendo obtenido la pertinente licencia, desarrollan las funciones de dirección, formación e inspección dentro de este colectivo.

### [Artículo 56]

1. Para que un árbitro u oficial de mesa pueda obtener licencia federativa deberá reunir las condiciones siguientes:
  - a) Ser español o poseer la nacionalidad de alguno de los estados miembros de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo. Asimismo, también podrán suscribir licencia los inmigrantes residentes legalmente en España, en tanto continúen en dicha situación.
  - b) Tener más de catorce años.
  - c) Poseer la condición de árbitro u oficial de mesa reconocido por la Federación Autónoma correspondiente.
  - d) No ser jugador o entrenador ni ostentar la condición de directivo de clubes o Federaciones, a excepción de que sea dirigente del colectivo arbitral.
2. Podrán ser autorizados por la Comisión Ejecutiva de la FEB aquellos árbitros extranjeros que hayan intervenido en finales de JJ.OO., Campeonatos del Mundo y Continentales de Selecciones Nacionales Senior.

### [Artículo 57]

La acreditación u homologación de los árbitros y oficiales de mesa se otorgará por la FEB y/o por la Federación Autónoma correspondiente.

### [Artículo 58]

Los árbitros y oficiales de mesa podrán ser clasificados por categorías, según los criterios que anualmente se definan. La clasificación será elaborada por el Comité Técnico de Árbitros, el cual la propondrá a la Comisión Ejecutiva de la FEB para su aprobación, en función de los parámetros que se establezcan.

**[Artículo 59]**

1. Los árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales deberán disponer de la licencia oficial correspondiente debidamente diligenciada por la Federación Autonómica respectiva. Cada licencia tendrá validez para una temporada.
2. La firma de la solicitud de licencia tiene carácter de declaración formal del árbitro, oficial de mesa o técnico arbitral respecto a los datos que figuran en la misma, responsabilizándose de su veracidad y de la concurrencia de los requisitos exigidos por el Reglamento General.

**[Artículo 60]**

1. Los árbitros y oficiales de mesa que hayan superado las pruebas requeridas y hayan obtenido su clasificación en la categoría que corresponda, deberán dirigirse a la Federación Autonómica de pertenencia al objeto de suscribir la licencia y abonar los derechos establecidos.
2. Las licencias que habiliten para participar en competiciones organizadas por la FEB serán remitidas por las Federaciones Autonómicas a la Federación Española, la cual procederá a registrar el alta correspondiente. Para su tramitación, las Federaciones Autonómicas remitirán a la F.E.B., con el correspondiente visado, las relaciones del resto de árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales, no incluidos en categoría nacional.

**[Artículo 61]**

Son derechos de los árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales, en el ámbito federativo, los siguientes:

- a) Intervenir como electores y elegibles en las elecciones a representante, por su estamento de la Asamblea de la Federación Española de Baloncesto.
- b) Disponer de un seguro obligatorio deportivo que cubra los riesgos derivados de la práctica de la modalidad deportiva correspondiente.
- c) Recibir atención deportiva de la organización federativa.
- d) Asistir a las pruebas y cursos de perfeccionamiento o divulgación a los que sea convocado por la Federación Española de Baloncesto.
- e) Percibir de los Clubes las compensaciones económicas que se establezcan.
- f) Obtener, en su caso, la condición de árbitro internacional, y ser clasificados en una de las categorías que se establezcan por la Federación Española de Baloncesto.

**[Artículo 62]**

Son deberes básicos de los árbitros, oficiales de mesa y técnicos arbitrales, en el ámbito federativo, los siguientes:

- a) Someterse a la disciplina de la Federación Española de Baloncesto.
- b) Asistir a las pruebas y cursos a que sean requeridos por la FEB
- c) Conocer las Reglas de Juego y Reglamentos.
- d) Asistir y ejercer sus funciones en los encuentros deportivos para los que sean designados.
- e) No intervenir en actividades deportivas relacionadas con el baloncesto sin autorización de la Federación Española de Baloncesto.
- f) Aquéllos otros que les vengán impuestos por la legislación vigente, por los Estatutos, Bases de Competición o por los acuerdos adoptados por los órganos de la Federación Española de Baloncesto.

g) El árbitro principal deberá facilitar los resultados de los encuentros inmediatamente a su finalización, remitir el acta de los mismos, por correo urgente, por fax, o cualquier otro medio electrónico, informático o telemático que deje constancia de su recepción, en los plazos establecidos y actuar de acuerdo con lo indicado en las Bases de Competición de las diferentes competiciones.

**[Artículo 88]**

En todos los encuentros se aplicarán las Reglas Oficiales de Juego aprobadas por la FIBA y editadas por la Federación Española de Baloncesto, con las modificaciones que establece el presente Reglamento General autorizadas por aquéllas.

**[Artículo 91]**

Solamente podrán permanecer en el terreno de juego y sentarse en el banco de cada equipo los jugadores que figuren en el acta de juego, entrenador o entrenadores, y hasta un máximo de otras cinco personas, siempre que cuenten con la licencia federativa correspondiente (jugador no inscrito en acta o delegado) o licencia de directivo del Club expedida por la Federación Española de Baloncesto, o se hayan identificado en la forma establecida en el artículo 123 del presente Reglamento. El árbitro principal ordenará que se retire del banco o lugar cercano al mismo cualquier persona que no cumpla las anteriores condiciones. Asimismo, ordenará que se retire del banco cualquier persona que haya sido sancionada con falta descalificante, debiéndose retirar a los vestuarios o abandonar la instalación deportiva.

**[Artículo 113]**

La presentación de la licencia es obligatoria para poder inscribirse en el Acta de un encuentro, sin perjuicio de lo dispuesto en el último párrafo del art. 117.

**[Artículo 117]**

Excepcionalmente, el árbitro deberá inscribir en el acta a jugadores cuya identidad se demuestre con la presentación de DNI, Pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España, los cuales firmarán al dorso del acta para comprobación posterior de su identidad, responsabilizándose el equipo si hubiera falsedad.

**[Artículo 118]**

A todos los efectos el equipo arbitral estará integrado por dos o tres árbitros y tres o cuatro oficiales de mesa, en su caso, y, cuando lo hubiere, por el comisario de mesa. El arbitraje será realizado por un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares, asistidos por un cronometrador, un anotador, un ayudante de anotador (si lo hubiere) y un encargado de la regla de los 24 segundos. Excepcionalmente, la Federación Española de Baloncesto podrá autorizar que algunos encuentros sean dirigidos por un solo árbitro y que se reduzca a dos el número de los oficiales de mesa, haciendo, en este caso, el cronometrador las funciones del oficial de los 24 segundos.

**[Artículo 119]**

El comisario de mesa supervisará la actuación del anotador, cronometrador y encargado de la regla de los 24 segundos, y podrá emitir informe de la actuación arbitral. El Delegado Federativo verificará el cumplimiento de las disposiciones reglamentarias, emitiendo el correspondiente informe y sin intervenir en las funciones arbitrales.

**[Artículo 120]**

El árbitro principal será el responsable del acta oficial del encuentro, revisando al final de cada periodo y en cualquier momento que estime oportuno todas las anotaciones, de las que dará fe con su firma.

**[Artículo 122]**

- I. El árbitro principal del encuentro cuidará de que sea entregada a cada equipo una copia del acta oficial. Otra copia deberán entregársela a los Oficiales de Mesa, que a su vez deberán remitírselo a la Federación Autonómica correspondiente. El original será remitido por correo urgente o por cualquier otro sistema que garantice la recepción dentro del plazo de veinticuatro horas de la finalización del encuentro a la Federación Española de Baloncesto, junto con el informe adicional si procede. El incumplimiento del plazo indicado hará que se considere la información recibida como defectuosa.

**[Artículo 123]**

Antes de comenzar el encuentro, el árbitro principal comprobará la identidad de las personas inscritas en el acta, mediante el examen de las correspondientes licencias y requerirá a los que no la presenten o de cuya identidad tenga alguna duda, para que firmen al dorso del acta oficial de juego y presenten su Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España con el que acrediten su identidad. Igualmente comprobará la identidad de los demás componentes del banco, quienes si carecen de licencia o de tarjeta de identidad de directivo del Club y no justifican que la misma está en tramitación no podrán permanecer en el mismo. En cuanto a los jugadores vinculados se comprobará el documento de vinculación, el Documento Nacional de Identidad, pasaporte o Permiso de Conducción del Reino de España, y la fotocopia de la licencia sellada por su Federación Autonómica.

**[Artículo 127]**

El Club local, propietario o no del terreno de juego, por mediación de su Delegado de Campo, ha de tener dispuesto con la suficiente antelación al encuentro:

- b) Una mesa y sillas para los oficiales de mesa, así como sillas o bancos para los dos equipos.
- c) El equipo técnico necesario para la buena marcha del encuentro, incluyendo el Acta del mismo que deberá facilitar con la antelación necesaria, independientemente de lo establecido en las Reglas Oficiales de Juego editadas por la FIBA.
- e) Los vestuarios, independientes, para los árbitros y los dos equipos, con las debidas medidas de seguridad.



## FALTAS DE JUGADOR

Falta personal sin lanzamiento

5				
P				

Falta personal con lanzamiento de 1, 2 ó 3 tiros

5 <sub>1</sub>	5 <sub>2</sub>	5 <sub>3</sub>		
P <sub>1</sub>	P <sub>2</sub>	P <sub>3</sub>		

Falta personal con lanzamientos compensatorios

5 <sub>c</sub>				
P <sub>c</sub>				

Cuando ambos equipos cometen falta que impliquen sanciones de la misma gravedad.

Falta técnica a un jugador de pista

5 <sub>2</sub> <sup>T</sup>				
T <sub>2</sub>				

Falta antideportiva

5 <sub>2</sub> <sup>U</sup>	5 <sub>1</sub> <sup>U</sup>	D	D	D
U <sub>2</sub>	U <sub>1</sub>	D	D	D

Se indicará una "U", se lanzará el número de tiros libres correspondiente con el número de penalización en la parte inferior de la letra. Recordemos que con 2 faltas antideportivas el jugador será descalificado indicándose tantas "D" como casillas queden pendientes. Si la segunda antideportiva es la quinta falta se anotará "D" en el espacio entre las faltas y tanteo.

Descalificante a un jugador en pista

5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>				
D <sub>2</sub>				

Descalificante a un jugador suplente

5 <sup>D</sup>				
5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>				
D				
B <sub>2</sub>				

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Descalificante a un jugador con 5 faltas.

A) Cuando es la 6ª falta en pista.

5	8	3	4	1	6 <sup>D</sup>	P	P	P	P	P	D
6 <sub>2</sub> <sup>B</sup>						B <sub>2</sub>					

Estas faltas cuentan como faltas de equipo.

B) Cuando es la 6ª falta y el jugador está en el banquillo.

3	7	4	6	3	D	P	P	P	P	P	D
8 <sub>2</sub> <sup>B</sup>						B <sub>2</sub>					

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Descalificante por invasión de pista. Jug. sin 5 faltas. Art 39.

7	2 <sub>2</sub> <sup>T</sup>	3	F	F	P <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>	P	F	F
6 <sub>2</sub> <sup>B</sup>					B <sub>2</sub>				

Estas faltas no cuentan como faltas de equipo.

Descalificante por invasión de pista. Jug. con 5 faltas. Art. 39.

1 <sub>2</sub>	5 <sub>2</sub> <sup>U</sup>	3	6	7	F	P <sub>2</sub>	U <sub>2</sub>	P	P	P	F
9 <sub>2</sub> <sup>B</sup>						B <sub>2</sub>					

## FALTAS DE ENTRENADOR

Falta técnica del entrenador.

5 <sub>2</sub> <sup>C</sup>			5 <sub>2</sub> <sup>C</sup>	6 <sub>2</sub> <sup>C</sup>	D	C <sub>2</sub>			C <sub>2</sub>	C <sub>2</sub>	D
-----------------------------	--	--	-----------------------------	-----------------------------	---	----------------	--	--	----------------	----------------	---

Falta técnica de banquillo.

5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>			5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>	6 <sub>2</sub> <sup>B</sup>	8 <sub>2</sub> <sup>B</sup>	D	B <sub>2</sub>			B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	D
-----------------------------	--	--	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	---	----------------	--	--	----------------	----------------	----------------	---

Esta falta se aplica a los jugadores y acompañantes situados en la zona de banquillo.

Falta descalificante al entrenador principal.

5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>			D <sub>2</sub>		
-----------------------------	--	--	----------------	--	--

Descalificante a el entrenador ayudante.

5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>			B <sub>2</sub>		
5 <sup>D</sup>			D		

Se anotará una D además de una falta técnica "B". Después se hará informe al dorso.

Falta descalificante a un acompañante de equipo.

5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>			B <sub>2</sub>		
-----------------------------	--	--	----------------	--	--

Se anotará una falta técnica "B". Después se hará informe al dorso.

Falta descalificante por invasión de pista del entrenador según art. 39.

5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>	F	F	D <sub>2</sub>	F	F
-----------------------------	---	---	----------------	---	---

Las faltas descalificantes por enfrentamientos se refieren a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo. No contarán como faltas de equipo.

Descalificante por invasión de pista del ayudante de entrenador, según art. 39.

5 <sub>2</sub> <sup>B</sup>			B <sub>2</sub>		
F	F	F	F	F	F

Descalificante por invasión de pista del entrenador y su ayudante, según art. 39.

5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>	F	F	D <sub>2</sub>	F	F
F	F	F	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante.

5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>			D <sub>2</sub>		
5 <sub>2</sub> <sup>D</sup>			D <sub>2</sub>		

Faltas en los intervalos.

Todas las faltas técnicas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego, se consideran realizadas en el periodo siguiente, por lo que se anotarán como una falta técnica y la penalización siempre será de dos tiros libres y:

- Si la falta se ha señalado antes del inicio de partido, tras los tiros se lanzará el salto.
- Si es entre los siguientes periodos se lanzan los tiros libres y sacará ese equipo de banda. Se recuerda que las faltas no cambian la alternancia.

1 <sub>2</sub> <sup>C</sup>	1 <sub>2</sub> <sup>B</sup>	1 <sub>2</sub> <sup>T</sup>	C <sub>2</sub>	B <sub>2</sub>	T <sub>2</sub>
-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------	----------------	----------------





# MANUAL DEL OFICIAL DE MESA

## FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

SELECCIÓN ESPAÑOLA

Equipo B

SELECCIÓN LEB

Competición: ADECCO LEB ORO Fecha: 26.10.2008 Hora: 18.30 Arb. principal: SANCHEZ, A (873) Arb. auxiliar: AZNAR, E (257)

**Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA**

Tempo muerto: **1 5 7** Período 1 **XXXX** 2 **XXXX** 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Tempo extra: **1 8 10** Período 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Períodos extra

Número jugador	Jugadores	Nº	Faltas de equipo				
			Entrada	1	2	3	4
007 CASOL, P.		4	X	X	X	X	
445 FERNANDEZ, R.		5	X	X	X	X	
231 LOPEZ, R.		6	X	X	X	X	
034 NAVARRO, J.C.		7	X	X	X	X	
028 CALDERON, J.M.		8	X	X	X	X	
311 REYES, F.		9	X	X	X	X	
049 JIMENEZ, C. (CAP)		10	X	X	X	X	
004 RUBIO, R.		11	X	X	X	X	
531 RODRIGUEZ, B.		12	X	X	X	X	
008 CASOL, M.		13	X	X	X	X	
422 GARBANOSA, J.		15	X	X	X	X	
210 CLAVIER, V.		17	X	X	X	X	

Entrenador: GARCIA, A (654) **1**  
Ayudante: DRENCA, J.A. (475) **2**

**Equipo B: SELECCIÓN LEB**

Tempo muerto: **1 2 9** Período 1 **XXXX** 2 **XXXX** 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Tempo extra: **2 7 3** Período 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Períodos extra

Número jugador	Jugadores	Nº	Faltas de equipo				
			Entrada	1	2	3	4
446 BAEZ, E.		4	X	X	X	X	
311 GUILLEN, R.		5	X	X	X	X	
702 CORRALES, I. (CAP)		6	X	X	X	X	
005 GARCIA, D.		7	X	X	X	X	
742 GARROL, P.		8	X	X	X	X	
049 DONADSON, J.		9	X	X	X	X	
211 MENDIBURU, J.		10	X	X	X	X	
030 LO GRIPPO, D.		11	X	X	X	X	
544 STACEY, A.		12	X	X	X	X	
344 COLOM, O.		13	X	X	X	X	
745 DERICK, V.		14	X	X	X	X	

Entrenador: AURIOL, F (124) **1**  
Ayudante: FISAC, P (532) **2**

Tantos: Período 1 **10** 2 **8** 3 **10** 4 **8** 5 **12** 6 **10** 7 **10** 8 **10** 9 **10** 10 **10** 11 **10** 12 **10** 13 **10** 14 **10** 15 **10** 16 **10** 17 **10** 18 **10** 19 **10** 20 **10**

Tantos: Período 1 **10** 2 **8** 3 **10** 4 **8** 5 **12** 6 **10** 7 **10** 8 **10** 9 **10** 10 **10** 11 **10** 12 **10** 13 **10** 14 **10** 15 **10** 16 **10** 17 **10** 18 **10** 19 **10** 20 **10**

Delegado de campo: MONTERREY, A (897)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACION AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR

## FEDERACION ESPAÑOLA DE BALONCESTO

SELECCIÓN ESPAÑOLA

Equipo B

SELECCIÓN LEB

Competición: ADECCO LEB ORO Fecha: 26.10.08 Hora: 18.30 Arb. principal: SANCHEZ, A (873) Arb. auxiliar: AZNAR, E (257)

**Equipo A: SELECCIÓN ESPAÑOLA**

Tempo muerto: **1 5 7** Período 1 **XXXX** 2 **XXXX** 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Tempo extra: **1 8 10** Período 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Períodos extra

Número jugador	Jugadores	Nº	Faltas de equipo				
			Entrada	1	2	3	4
007 CASOL, P.		4	X	X	X	X	
445 FERNANDEZ, R.		5	X	X	X	X	
231 LOPEZ, R.		6	X	X	X	X	
034 NAVARRO, J.C.		7	X	X	X	X	
028 CALDERON, J.M.		8	X	X	X	X	
311 REYES, F.		9	X	X	X	X	
049 JIMENEZ, C. (CAP)		10	X	X	X	X	
004 RUBIO, R.		11	X	X	X	X	
531 RODRIGUEZ, B.		12	X	X	X	X	
008 CASOL, M.		13	X	X	X	X	
422 GARBANOSA, J.		15	X	X	X	X	
210 CLAVIER, V.		17	X	X	X	X	

Entrenador: GARCIA, A (654) **1**  
Ayudante: DRENCA, J.A. (475) **2**

**Equipo B: SELECCIÓN LEB**

Tempo muerto: **1 2 9** Período 1 **XXXX** 2 **XXXX** 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Tempo extra: **2 7 3** Período 3 **XXXX** 4 **XXXX**

Períodos extra

Número jugador	Jugadores	Nº	Faltas de equipo				
			Entrada	1	2	3	4
446 BAEZ, E.		4	X	X	X	X	
311 GUILLEN, R.		5	X	X	X	X	
702 CORRALES, I. (CAP)		6	X	X	X	X	
005 GARCIA, D.		7	X	X	X	X	
742 GARROL, P.		8	X	X	X	X	
049 DONADSON, J.		9	X	X	X	X	
211 MENDIBURU, J.		10	X	X	X	X	
030 LO GRIPPO, D.		11	X	X	X	X	
544 STACEY, A.		12	X	X	X	X	
344 COLOM, O.		13	X	X	X	X	
745 DERICK, V.		14	X	X	X	X	

Entrenador: AURIOL, F (124) **1**  
Ayudante: FISAC, P (532) **2**

Tantos: Período 1 **10** 2 **8** 3 **10** 4 **8** 5 **12** 6 **10** 7 **10** 8 **10** 9 **10** 10 **10** 11 **10** 12 **10** 13 **10** 14 **10** 15 **10** 16 **10** 17 **10** 18 **10** 19 **10** 20 **10**

Tantos: Período 1 **10** 2 **8** 3 **10** 4 **8** 5 **12** 6 **10** 7 **10** 8 **10** 9 **10** 10 **10** 11 **10** 12 **10** 13 **10** 14 **10** 15 **10** 16 **10** 17 **10** 18 **10** 19 **10** 20 **10**

Delegado de campo: MONTERREY, A (897)

BLANCA: PARA LA F.E.B. - AZUL: PARA LA FEDERACION AUTONÓMICA - ROSA: PARA EL EQUIPO GANADOR - AMARILLA: PARA EL EQUIPO PERDEDOR



© Federación Española de Baloncesto 2008  
Área de Árbitros  
Tercera Edición: Enero 2009