

MATERIAL NECESARIO

Un juego de **actas** con original y 2 copias.

Bolígrafos de 2 Colores, Es conveniente llevar más de un bolígrafo de cada color.

Se rellenará un cuarto de cada color alternativamente (1º y 3º de uno y 2º y 4º de otro color).

Un **cronómetro** para llevar el tiempo de partido y/o los TMR.

Un **silbato**

ENCABEZAMIENTO

Todo lo que se escriba en el acta se ha de hacer **OBLIGATORIAMENTE EN MAYÚSCULAS**.

El encabezamiento siempre lo escribiremos **en azul o negro**.

Se debe escribir con bolígrafo de punta dura y apretar al escribir para que marque en todas las copias.

Los datos a rellenar son todos:

- **Nombre de los equipos**.- Hay que escribirlos completos, en el orden según aparecen en la lista oficial de partidos.

- **Categoría, Campo y fecha**: La que figure en la lista oficial de encuentros.

- **Hora**: Siempre en formato 24 horas, la hora que aparece en la lista oficial, aunque el partido empezase con retraso (Ej: 09:30)

- **Inscripción de árbitros y auxiliares**.- Inicial y apellido (o bien el nombre que aparece en la lista oficial).

INSCRIPCION DE LOS EQUIPOS

El equipo que aparece en la lista en primer lugar (arriba) siempre es el equipo de local, a efectos del acta se denominará **"A"** o local y el otro equipo pasará a ser **"B"** o visitante para todo el encuentro.

Siempre escribiremos los nombres de jugadores, entrenadores, etc...**en azul o negro**.

Número de licencia de jugadores.- Se van a copiar las **4 cifras** que lo componen. Si algún jugador no presentase licencia federativa, se hará constar, donde debe estar el nº de licencia, DNI o documento acreditativo que presente. Esto constituye una incidencia que se reflejará al dorso del acta, allí se reflejará el nombre completo y nº del documento que presente cada participante que no presente ficha.

Nombres.- Se ha de inscribir el primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej.: GARCIA, J.), no siendo necesario que las iniciales estén alineadas. Se anotará **(CAP)** al lado de la inicial del nombre del jugador que el entrenador indique que realizará esta función.

Número de jugadores.- de 0 a 99.

ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO

Si hubiese entrenador firmará el acta, y si no hubiese ninguno esta tarea la hará el capitán (CAP)

Aquellas casillas preparadas para anotar jugadores que no han sido utilizadas se cierran con una línea de trazo grueso horizontal sobre ella (si es una). Si fueran 2 o más, se hace en forma de martillo, es decir, un trazo horizontal desde la casilla del número de licencia hasta la primera columna de faltas y una diagonal que abarque las casillas de faltas.

INSCRIPCION DE FALTAS

Se ha de poner mucha atención cada vez que un árbitro marca una falta en:

- Cuál es el número de jugador que la ha cometido (que se encuentre en cancha)
- La naturaleza de esa falta (personal, técnica, antideportiva...)
- La sanción que vamos a administrar (banda, tiros libres)
- El minuto de juego en que se produce.

Con estos datos se procede, en el casillero de faltas de cada **jugador**, a anotar de la siguiente forma, tomando como ejemplo el minuto 5:

Falta personal

5 (si es banda)

5₁ (si hay un tiro libre)

5₂ (si hay dos tiros libres)

5₃ (si hay tres tiros libres)

Falta antideportiva **5^U₂**

Falta técnica **5^T₂**

Falta descalificante **5^D₂**

The image shows a handwritten basketball score sheet. At the top, there are boxes for '3.' and '1.' with 'X' marks. Below that is a table with columns for 'Entradas', 'Núm. Jug.', and 'Faltas'. The 'Faltas' column is further divided into 'IN', '1', '2', '3', '4', '5', and 'D'. The rows correspond to players numbered 4 through 15. Player 4 has 7 fouls (1 IN, 1, 1, 1, 1, 1, 1). Player 6 has 1 foul (1). Player 10 has 3 fouls (3, 4, D). Player 11 has 6 fouls (6, 7, 7, 3, -). Player 12 has 5 fouls (F, F, F, F, F). Player 14 has 5 fouls (5, 6). Player 15 has 5 fouls (5, 5, 5, 5, 5). To the right of the table, there are handwritten numbers: 6, 2, 10, 4, 11, 6, 10, 8, 10, 10, 4, 11, 14, 13, 7, 15, 18, 10.

Dos faltas antideportivas constituyen una descalificante para el jugador que las cometa. Se anotará una "D" en el casillero de faltas a continuación de la última antideportiva para indicar que el jugador fue descalificado por este motivo. En el caso de que la segunda falta antideportiva constituya la quinta falta del jugador, la "D" se inscribirá a continuación de la quinta falta (fuera ya del espacio reservado para las faltas).

Descalificante después de segunda falta antideportiva **5^U₂ 8^U₂ D**

Puede suceder que la falta no afecte a un jugador sino al **entrenador**, con los mismos datos, se anotará:

Falta técnica Entrenador **5^C₂**

Falta técnica Banquillo **5^B₂**

Falta descalificante entrenador **5^D₂**

También será descalificado un entrenador cuando:

- Se le han anotado 2 faltas técnicas (C) como consecuencia de su conducta.

- Se le han anotado 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de conducta de los componentes de banquillo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales ha sido anotada al propio entrenador.

En ambos casos, se inscribirá una D en la casilla siguiente.

Descalificante a entrenador después de 2 técnicas a su persona $5^C_2 8^C_2 D$

Descalificante a entrenador después de una combinación de 3 técnicas $5^C_2 8^B_2 9^B_2 D$

FALTAS DE EQUIPO

Cada vez que se anote una falta en la casilla del jugador, de la forma indicada anteriormente, se ha de registrar una falta de equipo en ese periodo. Se hace de la siguiente forma:

- Trazad un aspa en el apartado de faltas de equipo en los números señalados del 1 al 3.
- En la cuarta casilla, que no tiene número, se anotará el minuto en que se produjo la cuarta falta de equipo.
- Aquellas casillas no utilizadas se han de anular mediante dos líneas horizontales paralelas.
- Tened en cuenta que sólo contabilizan para faltas de equipo las personales, técnicas, antideportivas o descalificantes, cometidas por **jugadores**

TIEMPOS MUERTOS REGISTRADOS

Número máximo de tiempos muertos posibles en un partido: **2** en la primera mitad y **3** en la segunda mitad. **1** por prórroga.

La forma de anotar los tiempos solicitados es indicando el minuto en que se ha concedido.

Las casillas no utilizadas al final de cada periodo o al final del partido se inutilizarán mediante doble línea.

Equipo B: <u>SAN VIATOR "A"</u>		Tiempos muertos								
		3	=							
Faltas de	1.	X	X	X	6	3.	1	2	3	

TANTEO ARRASTRADO

Se denomina así a la forma en la que se han de ir anotando las canastas conseguidas por cada uno de los equipos. Esta denominación le viene de que nunca se va a anotar el valor de la canasta si no ir sumando a los puntos que lleva el equipo, los nuevos que consigue.

En el salto inicial que da comienzo al partido hemos de verificar en qué canasta va a atacar cada uno de los equipos, con el fin de anotar en el acta qué columna corresponde a cada equipo, según ataquen a la derecha o a la izquierda de la mesa de auxiliares.

Otra peculiaridad del acta es que no se puede anotar en la misma línea horizontal una canasta para cada equipo, es decir, si el equipo A ha logrado una canasta no puede haber en esa misma horizontal una canasta del equipo B, se tendrá que anotar en la siguiente fila de casilla horizontal.

Para anotar una **canasta** hay que tener en cuenta:

- En el primer recuadro horizontal se anota el número del jugador que la consigue.
- En el segundo, el tanteo que supone esa canasta.
- En la zona media o sombreada, el minuto en el que se consigue (del 1 al 12 en cada periodo). El minuto de juego no se repite con cada canasta, sólo se indica la primera vez que se consigue un cesto en ese minuto y se entiende que todo lo ocurrido hasta el siguiente minuto es del anterior. Si en un minuto entero no se consigue nada, no se indicará, pasando al siguiente.
- Se procurará resaltar el tanteo de forma que el número ocupe toda la casilla, mientras que el jugador y el minuto se escribirá más pequeño.
- Los puntos conseguidos pueden ser de varias formas y por ello se diferencian:
- Si la canasta es de 2 puntos: Sólo indicamos el número de jugador y el tanteo.
- Si la canasta es de 3 puntos: Se indicará el número de jugador rodeándolo con un círculo y el tanteo.
- Si son tiros libres: Se va a escribir el número del jugador pero en la casilla del tanteo realizará un arco que coja 1, 2 ó 3 recuadros (según la cantidad de tiros que se lancen). Se anotará un guión si el tiro es fallado o el tanteo en caso de ser convertido.
- Si es una canasta con tiro adicional: se escribirá el número de jugador, el tanto y debajo, sin repetir el número del jugador un arco ocupando sólo un cuadro para el tiro libre al que se tiene derecho.
- Si el tanteo arrastrado de cualquier periodo excediese el espacio destinado al mismo, de forma que hubiese que utilizar la columna correspondiente al siguiente periodo, se utiliza el espacio sobrante de la misma para comenzar el periodo al que se refiere dicha columna.

PRIMER PERIODO		SEGUNDA
A	B	A
6 2	1	- 18
10 4	2	9 20
11 6		4 22
10 8	5	
10 10		
4 11	7	6 26
14 13		14 27
7 15	9	28
18	13	29
		32

RESULTADOS

- Al final de cada parte se reflejará el **tanteo parcial** conseguido por los equipos, y se escribirá en el mismo color que se ha realizado ese periodo.
- En el espacio destinado a periodos extra, en caso de que se hayan disputado, se registrará la suma de todos los puntos conseguidos en los mismos.
- En caso de que no se haya disputado ningún periodo extra, se ha de anular este espacio con dos líneas horizontales en cada uno de los equipos.

PIE Y CIERRE DEL ACTA

MANUAL DEL OFICIAL DE MESA BALONCESTO. LIGA MUNICIPAL TRES CANTOS

- Reflejad el nombre del auxiliar en las casillas reservadas a tal fin. El nombre de los árbitros no se volverá a repetir.
- Igual que se hizo en el encabezamiento, cuando un puesto no está cubierto por un compañero, se anulará con una línea horizontal.
- Cerrad de esta misma forma todos los espacios no utilizados del acta (firma del capitán bajo protesta, delegado de campo si no lo hubiera...)
- Finalizado el encuentro, se repasará todo el acta y firmarán todos los miembros del equipo arbitral. **Cierre completo (resultado final, equipo vencedor...)** en el **color en que se acaba**.

Tantreo del primer tiempo	A: 18, 14 B: 13, 16	Tantreo final	A: 66 B: 67
Tantreo del segundo tiempo	A: 9, 15 B: 12, 15	Equipo vencedor	SAN VIATOR "A"
Tantreo del periodo extra	A: 10 B: 11	Firma del Capitán en caso de protesta:	
Anotador	MORCILLO (1617)	Arbitro principal	[Firma]
Cronometrador	HERAS (2326)	Arbitro auxiliar	[Firma]
Operador de 30"			
DELEGADO DE CAMPO: GARCIA, P. (666)			

POR FAVOR NO OLVIDEIS COMUNICAR EL RESULTADO DEL ENCUENTRO, EN LA TARDE DEL DOMINGO (de 18,00 a 22,00 horas) AL TELEFONO 31 571 00 14, 31 571 02 21 ó 902 010 8888. DEBE LLAMAR EL NOTADOR, Y SI NO EL ARBITRO PRINCIPAL, ENVIAR EL ACTA POR CORREO EXCEPTO EN EL SIGUIENTE CASO:
 En el caso de que al dar de alta el acta, o informe complementario del árbitro figuren incidencias o haya faltado de asistencia, será responsabilidad del árbitro principal el que el acta, informe o incidencias se encuentren en la Federación antes de las 20,00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro, y si éste fuera festivo, el primer día hábil posterior al mismo.
 El resto de las actas podrán enviarse por correo, a c/ General Ramírez de Madrid, 6 - 28020 Madrid, entendiéndose cumplida la normativa de remisión de actas, siempre que en el maloseñalado del sobre figure la fecha del miércoles posterior a la celebración del encuentro, y si éste fuera festivo, el primer día hábil posterior.

OTRAS OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

También ha de controlar otros aspectos del partido, como son el tiempo de juego, los tiempos muertos, cambios, regla de 24 segundos, etc.

Estas tareas son:

- Llevar el tiempo de partido, avisando verbalmente a los equipos cuando quede un minuto para la finalización de cada periodo. **(¡ULTIMO MINUTO!)**. Se recomienda avisar alguna fracción más (30 últimos seg., 15...)
- Llevar el tiempo de descanso (5 minutos) y el tiempo entre periodos (1 minuto)
- Concesión de cambios o tiempos muertos: se hace sonar la señal, y se indica a la altura de la cabeza mediante la señal correspondiente.
- Cuando se conceda un tiempo muerto se hará sonar el silbato a los 50 seg. Para avisar a los árbitros y a los equipos de que el tiempo muerto ha finalizado.
- Llevar la posesión de los 24 segundos. Cuando en la posesión quedan 10 segundos (ya han transcurrido 14'') se advierte en voz alta **(¡QUEDAN 10!)**
- Control de la Regla de alternancia (siempre que sea necesario).

TIEMPO DEL PARTIDO Y MANEJO DEL RELOJ DEL PARTIDO

El cronometrador debe manejar el reloj de partido según lo estipulado en las normas de esta competición.

Los cuartos serán de 12 minutos a reloj corrido excepto los dos últimos minutos de cada cuarto que serán a tiempo efectivo. Los tiempos suplementarios serán de 5 minutos y también en ellos los últimos dos serán a tiempo efectivo. Durante el tramo de "reloj corrido" el crono sólo se parará a instancias de un árbitro cuando ocurra alguna incidencia que así lo requiera.

El tiempo efectivo se cronometrará como sigue:

Reloj en marcha.

El reloj del partido debe ponerse en marcha:

- En un salto entre dos, cuando el balón es tocado legalmente por un jugador después de alcanzar su altura máxima.
- Después de un tiro libre no encestando, tras el que debe continuar el juego, cuando el balón es tocado por un jugador dentro del terreno de juego.
- Después de un saque desde las líneas limítrofes, cuando el balón es tocado por un jugador dentro del terreno de juego.

Reloj parado.

El reloj del partido debe detenerse cuando:

- Se acabe el tiempo después de un período.
- Un árbitro haga sonar su silbato.
- Se concede un tiempo muerto registrado tras canasta en juego.
- En los 2 últimos minutos del 4º período y períodos extras cuando se convierta una canasta.

Marcador.

En caso de que se utilice marcador electrónico, éste debe reflejar fielmente, y en todo momento el tanteo y, en su caso, las faltas de cada equipo hasta la quinta, y los tiempos muertos registrados, solicitados por los entrenadores.

En los casos en que no exista reloj electrónico, el cronometrador avisará de viva voz a los equipos cuando quede un minuto para el final de cada período.

TIEMPO MUERTO REGISTRADO. (Art. 18)

La duración de los tiempos muertos registrados será de 1 minuto, debiendo el cronometrador avisar cuando hayan transcurrido 50 segundos.

La petición de tiempo muerto registrado solo puede ser hecha por el entrenador o su ayudante. Para hacerlo deben dirigirse a la mesa de oficiales y solicitarlo claramente (bien por medio de la señal reglamentaria o de viva voz).

Un tiempo muerto registrado puede concederse cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores al informar de una falta o una violación.
- Un cesto se anota contra un equipo que haya requerido un tiempo muerto registrado, antes o después del tiro a canasta pero antes de que el balón este vivo.
- La solicitud de tiempo muerto registrado se indicará haciendo sonar la bocina o silbato, y efectuando la señal reglamentaria.

SUSTITUCIONES. (Art. 19)

Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto, el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores.
- Se convierte una canasta de campo durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, para el equipo que la recibe.

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:

- El balón está a disposición de un jugador para el primer o único tiro libre.
- El balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque.

Se puede sustituir al lanzador de tiros libres siempre que:

- La sustitución haya sido solicitada antes de que finalice la oportunidad de sustitución para el primer o único tiro libre.
- El balón quede muerto después del último o único tiro libre.

EL CRONOMETRADOR

Debe llevar igualmente la posesión de 24" que el equipo atacante dispone para conseguir canasta o que al menos el balón toque el aro. Cuando a la posesión le quedan solo 10" se advierte en voz alta (**¡quedan 10 segundos!**) para conocimiento de ambos equipos. Cuando la cuenta se consuma haremos sonar el silbato y realizaremos la señal de 24"

24 SEGUNDOS

Parará y volverá a 24 segundos:

- Cuando un árbitro señale una falta (que no sea falta doble).
- Cuando un árbitro señale una violación, excepto si señala un saque de banda y se le concede el saque al equipo que previamente tenía el control de balón.
- Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que no tenía control de balón.
- Cuando un lanzamiento a canasta entre en el cesto o toque el aro
- Cuando el partido se para debido a acciones causadas por el equipo contrario al del control del balón.

Volverá a 24 segundos y reiniciará la cuenta cuando un oponente gane el control del balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de 24 segundos si el mismo equipo permanece con el control del balón.

Detendrá la cuenta, pero no volverá a 24 segundos cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque como consecuencia de que:

- El balón haya salido fuera de banda.
- Se señale una doble falta.

- Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que previamente tenía control de balón.
- El partido haya sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.

Parará la cuenta y la extinguirá, es decir, no mostrará ninguna cifra en los monitores, cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido para finalizar cualquier periodo o periodo extra.

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR Y CRONOMETRADOR

En el caso de que la cuenta esté extinguida, es decir, que un equipo haya obtenido el control de balón quedando menos de 24 segundos en el reloj de partido para finalizar cualquier periodo, el operador de 24" deberá cantar los últimos 10 segundos de partido al cronometrador.

De igual manera, es conveniente que el anotador cante los últimos 8 segundos de cada posesión al Operador de 24".

PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante un encuentro oficial de la FBM un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

El capitán (CAP) del equipo en cuestión deberá informar, inmediatamente después del final de partido, al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'.

El árbitro principal, reflejará al dorso del acta como incidencia, "El capitán del equipo X firma bajo protesta".

El equipo que realizó la protesta a través de la firma del capitán, deberá enviar un escrito firmado por alguno de los responsables del equipo antes de las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración del encuentro (si fuera festivo el primer día hábil posterior).