



Federació Catalana
de Basquetbol

Manual de l'Auxiliar de Taula

4.6.

Mecànica de l'Auxiliar de Taula

Podríem definir la mecànica com: “el conjunt de normes i protocols d’actuació sorgits de l’experiència, que serveixen per establir uns estàndards comuns davant de certes situacions”.

Aquest document pretén oferir un resum de tots aquests protocols d’actuació. És important que els Auxiliars de Taula, especialment els més novells, sàpiguen com han d’actuar i que s’espera d’ells, i que per una altra banda els Informadors tinguin un document de referència que els permeti homogeneïtzar els criteris d’avaluació, i tinguin clar el que han de demanar dels companys a cada situació.

El fet de disposar d’un estàndard d’actuació per a situacions concretes permetrà minimitzar errades i facilitar la creació d’un “equip” que actuï de forma coordinada a la taula. De tota manera, és important tenir clar que per sobre de qualsevol Manual està el sentit comú, i que la seva aplicació ens pot portar a vegades a no complir amb les normes que es marquen en aquest Manual. Diversos aspectes poden condicionar l’aplicació dels principis exposats en aquest Manual, des dels inconvenients tècnics, a d’altres com l’experiència dels companys (que els permet a vegades “dirigir” les tasques, la categoria o el tipus de partit, etc.



En el fons aquest capítol, és un resum de la resta del Manual de l’Auxiliar de Taula i s’ha pogut realitzar gràcies a l’esforç d’un nombrós grup de persones (Tècnics Arbitrals, Informadors i Auxiliars de Taula) que han col·laborat per establir aquests protocols d’actuació.

- 4.1 Tasques de l’Auxiliar de Taula
- 4.2 L’Anotador
- 4.3. El Cronometrador
- 4.4. L’Operador del rellotge de llançament
- 4.5. Instruccions d’ús d’aparells electrònics

4.6. Mecànica de l’auxiliar

- 1. Introducció
- 2. Tasques pre-partit
- 3. Mecànica per a partits amb dos/tres Auxiliars de Taula.
- 4. Tasques post partit

1. Introducció

“La tècnica d'arbitratge és el conjunt de normes pràctiques que neixen de l'experiència acumulada i de la constant evolució tècnica del joc que es recomana als Àrbitres i Auxiliars de Taula per facilitar la seva feina i augmentar-ne la seva qualitat”.

De la mateixa manera que els Àrbitres disposen de la tècnica d'arbitratge, un conjunt de normes d'ubicació, senyalització i col·laboració, els Auxiliars de Taula també han d'unificar la forma de dur a terme les tasques i crear una mecànica de treball. Aquesta mecànica és un conjunt de pautes i consells que han de permetre minimitzar les possibles errades que es puguin cometre, i donar solucions a les incidències que en ocasions sorgeixen als partits.



Als partits coincideixen Auxiliars de Taula amb diferents graus d'experiència. Per aquest motiu és important que es segueixi un guió unificat i es parli un mateix “llenguatge”. Cal tenir clar quin és el paper de cadascú a la taula i quines són les seves responsabilitats. Moltes vegades en un excés de protagonisme s'assumeixen funcions del company, trepitjant-se els uns als altres. Tot i que de ben segur aquestes actuacions es realitzen de bona fe, i amb l'esperit d'ajut als companys, s'ha d'intentar ajustar-se a la tasca pròpia.



L'objectiu bàsic del bon auxiliar de taula és ser “invisible”. La tasca que es desenvolupa és molt important per a la bona marxa dels partits, i sovint no és reconeguda. Normalment no es produeixen problemes a les taules, gairebé mai es reben felicitacions per la tasca realitzada. En canvi quan es produeix una errada, les mínimes vegades, es passa a ser el centre d'atenció. Quan es comet una errada, no s'han de buscar culpables fora d'un mateix, s'han d'assumir les nostres errades. Sovint quan succeeixen i són detectades generen nervis, que poden afectar la tasca desenvolupada.



Els Àrbitres, degut a la naturalesa específica de la seva tasca, en cometen moltes més errades, i sovint amb molta més transcendència que les dels auxiliars. És important que els membres de la taula siguin capaços de llegir el partit i anticipar situacions en partits igualats, finals de període, etc. Per exemple, s'ha de prestar especial atenció a finals de comptes de 14/24”, sol·licituds de substitucions i temps morts, aturades del rellotge de partit en situacions properes al final del partit/període, etc.

El fet de disposar d'unes normes clares d'actuació de ben segur ha de permetre minimitzar aquestes errades, i facilitar la creació d'un veritable "equip" a la taula.

La taula d'un partit de basquetbol està formada per 2/3/4 auxiliars i en alguns casos per un comissari o delegat tècnic, que comparteixen la feina i han d'estar coordinats per desenvolupar correctament la seva tasca.



Una part important de les errades que es produeixen a les taules són per falta de comunicació entre els seus membres. L'objectiu bàsic d'aquest Capítol 4.6. és establir una sèrie de pautes, la gran majoria ja es duen a terme, i aclarir unes altres que a vegades provoquen confusions, que serveixin com a norma d'actuació als partits.

El Capítol de Mecànica de l'Auxiliar de Taula no deixa de ser un "Manual de qualitat", que pretén normalitzar la tasca dels Auxiliars de Taula mitjançant la implantació d'uns estàndards d'actuació. Tanmateix, sempre que s'implanten unes normatives de qualitat es corre el risc de que aquestes normatives tinguin més protagonisme que la pròpia tasca en sí mateixa. Mai hem d'oblidar que la nostra principal eina és el sentit comú, que aquest conjunt de normes són per facilitar la nostra feina, i que en cap cas han d'arribar a interferir el desenvolupament de la nostra feina. La categoria del partit, el número d'auxiliars designats, el funcionament dels aparells, etc. determinaran unes obligacions o d'altres a nivell de mecànica.

Aquest Manual també ha de servir per ajudar a que el grup d'informadors unifiquin el seu criteri, ja que sovint el missatge que es transmet és molt diferent en funció del criteri personal de l'informador.

El document es divideix en apartats en funció del número d'Auxiliars de Taula que intervenen al partit. Independentment del número d'auxiliars designats en un partit, hi ha una sèrie de tasques i protocols que s'han de seguir abans i després del partit, i que seran comunes a tots els casos.

Com a resum, és important recordar que les bases de la mecànica dels Auxiliars de Taula són:

Comunicació, col·laboració i sentit comú

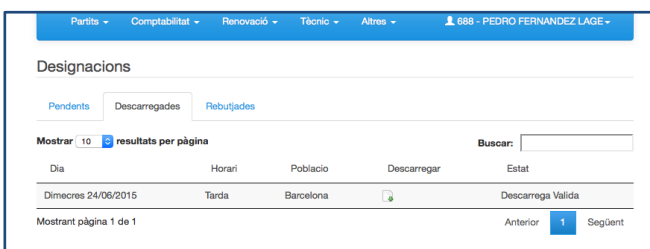


2. Tasques pre-partit

2.1. Preparació prèvia al partit

El partit comença en el moment en que es rep la designació. Ja fa algunes temporades que està en funcionament l'Àrea Privada on els col·legiats reben les seves designacions.

Un cop es disposa de les designacions, cal preveure el desplaçament al camp. Actualment la pàgina web de l'FCBQ ens ofereix molta informació per ajudar-nos en aquest sentit, ja que la quantitat d'informació disponible és cada vegada més gran. Des de l'Àrea Privada es posa a la nostra disposició tota la informació necessària: noms i telèfons dels companys, mapa de la situació de la pista de joc, etc.



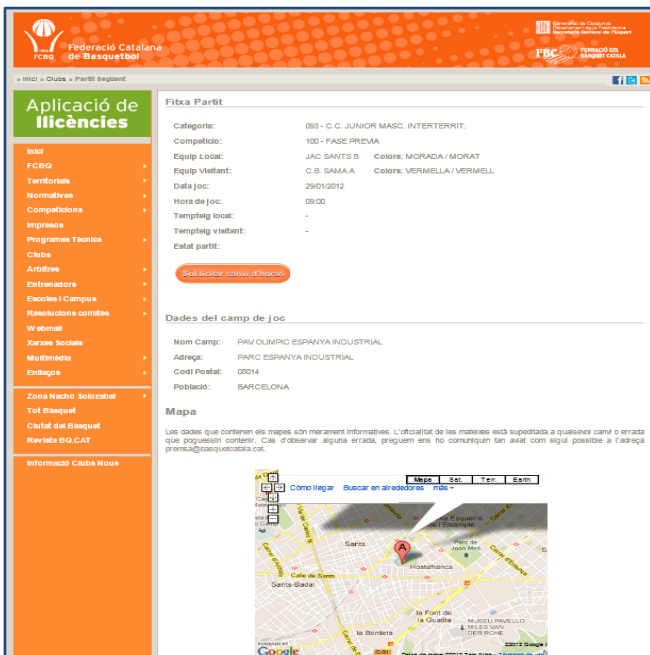
Designacions

Pendientes Descarregades Rebutjades

Mostrar: 10 resultats per pàgina

Dia	Horari	Població	Descarregar	Estat
Dimecres 24/06/2015	Tarda	Barcelona		Descarrega Valida

Mostrant pàgina 1 de 1



Aplicació de llicències

Fitxa Partit

Categoria: 093 - C.C. JUNIOR MASC. INTERTERRIT.
Competició: 100 - FASE PREVIA
Equip Local: JAC SANTS B Colors: MORADA / MORAT
Equip Visitant: C.B. SAMA A Colors: VERMELLA / VERMELL
Data joc: 29/01/2012
Hora de joc: 09:00
Templatg local: -
Templatg visitant: -
Estat partit: -

Dades del camp de joc

Nom Camp: PAV OLIMPIC ESPANYA INDUSTRIAL
Adreça: PARC ESPANYA INDUSTRIAL
Codi Postal: 08014
Població: BARCELONA

Mapa

Les dades que contenen els mapes són merament informatives. L'oficialitat de les mateixes està supeditada a qualsevol canvi o errada que poguessin contenir. Cas d'observar alguna errada, preguem ens ho comuniquin tan aviat com sigui possible a l'adreça premsa@fcqb.cat.



Federació Catalana de Basketbol Comitè - Escola d'Àrbitres

688 Comitè - Escola d'Àrbitres

COMTÈ D'ÀRBITRES B.C. - C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES

Núm partit: 37180 Funció: AN C.C. TERCERA CATEGORIA MASC. Equip Local: COMITÈ D'ÀRBITRES B.C. Equip Visitant: C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES Hora: 20:45

Dades partit

Dades partit	Dia	Num Partit	Competició
	23/12/2015	20:45	37180

Dades equip

Dades equip	Equip Local	Equip Visitant
	COMTÈ D'ÀRBITRES B.C.	GRSSA
	C.B. ESCOLA D'ÀRBITRES	TARONJA

Dades Col·legiats

Funció	Nom i Cognoms	Telèfon	Població
Animador	PEDRO FERNANDEZ LAGE (688)	60666666	BARCELONA
Coordenador	JOSEP BÀRCEL MENTU (652)	60666666	BARCELONA
Operador RLL	SENGU PILAR S MARTINEZ (176)	60666666	MARLEU
Ajudant Animador	GEMMA BOERA CARIBCEO (805)	60666666	BARCELONA

Per la llei de protecció de dades, en cas de fer un ús indegut de les dades personals de companys teus, la responsabilitat recauria sobre tu. Així doncs, cal que tinguis molta cura en no mostrar aquest document a terceres persones.

Els Àrbitres tenen l'obligació de contactar prèviament sempre que són designats per partits d'arbitratge doble. Tot i que aquesta obligació no existeix entre els Auxiliars de Taula, no estaria de més contactar amb els companys a mode de cortesia.

És especialment important que contacteu amb els companys en el cas que tingueu qualsevol tipus d'incidència imprevista d'última hora que no us permeti arribar al camp dins dels terminis establerts. Per una altra banda cal recordar les normes d'utilització dels serveis d'urgències i de substituïts que estan explicats als Manuals de Normes Internes i Administratives.

2.2. Arribada al camp.

Tal com s'indica al capítol 2.1. del Manual de Normes administratives cal arribar amb 45 minuts d'antelació sobre l'hora oficial d'inici del partit a tots, excepte aquells partits amb tres Auxiliars de Taula designats, als que caldrà arribar amb una hora d'antelació.

Categoria del partit	Temps d'arribada
EUROLEAGUE - ULEB	100 minuts
ACB - FIBA	1 hora
FEB (LEB, EBA, LFB, LFB-2)	1 hora
Copa Catalunya (Masc. i Fem.) Primera Catalana (Masc.) Júnior i Cadet Preferent (Masc. i Fem.) <i>(partits amb almenys tres auxiliars de taula)</i>	1 hora
Resta de categories Comitè i Escola	45 minuts

És important cuidar la presència, i arribar al camp correctament uniformat. Cal ser educat i respectuós amb tots els participants, sense mostrar un excés de familiaritat en el tracte, que pugui donar peu a malentesos, ja que sou els representats de l'FCBQ a les pistes.

Un cop s'arriba al camp, cal presentar-se a la resta de l'equip arbitral. Si és necessari els Auxiliars es canviaran al seu vestidor, si es que en disposen. En cas contrari podran fer servir els dels Àrbitres.

L'Euroleague ha establert dins de les seves normes l'obligatorietat de que els Àrbitres i Auxiliars de Taula mantinguin una breu xerrada una hora abans de l'inici del partit. Aquesta xerrada pre-partit amb els Àrbitres sobretot és necessària després de que s'hagin produït canvis de regles, o quan hi hagi dubtes sobre com actuar en determinades situacions.

La majoria de partits als que intervenim com Auxiliars de Taula són de competicions de l'FCBQ, aquest fet ofereix l'avantatge de que sovint coneixem als Àrbitres designats per dirigir els partits. Als partits de competicions organitzades per altres Federacions/Entitats (FEB, ACB, Euroleague, FIB, etc.) hi ha una certa desconexió dels Àrbitres i dels seus protocols d'actuació. És bo en aquests casos oferir als Àrbitres la possibilitat de fer aquesta xerrada si ho creuen necessari.

És important sortir a pista amb el suficient temps per omplir l'acta i comprovar el funcionament dels aparells. En algunes competicions els Auxiliars de Taula tenen la obligació de sortir a pista acompanyant als Àrbitres quan resten 20 minuts per l'inici del partit. En aquests casos una vegada fetes totes les comprovacions a la taula, tornaran al vestidor.

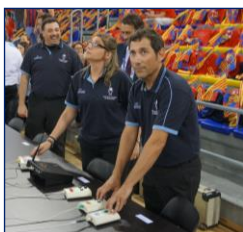


2.3. Comprovacions prèvies al partit.

45:00

Entre 45 i 20 minuts abans de l'hora d'inici del partit cal dirigir-se a la taula i comprovar que els aparells funcionin correctament i que el club local hagi disposat de tot el material necessari.

20:00



Tots els membres de la taula han de col·laborar a dur a terme totes aquelles comprovacions necessàries. També caldrà contactar amb els responsables de l'equip local, o els organitzadors en cas que n'hi hagi per preguntar per aspectes relacionats amb el partit (es farà o no presentació, quan, minuts de silenci o actes d'homenatge, modificacions de la durada dels intervals o temps morts, etc.)

El reglament estableix la disposició oficial dels auxiliars a les taules de cronometratge. Tot i aquest fet, en moltes ocasions la configuració dels aparells electrònics (endolls, preses de corrent, cablejat...) no permet respectar la disposició reglamentària.

En taules per a dos auxiliars la posició és indistinta, en taules per a tres auxiliars l'Anotador **sempre** estarà al mig. En el cas que hi hagués comissari o delegat tècnic, el Cronometrador restarà a una banda, i l'Anotador i l'Operador del rellotge de llançament segons a l'altre.

Dos Auxiliars de Taula:

la posició del Cronometrador i de l'Anotador és indiferent



Tres Auxiliars de Taula (competicions FCBQ):

l'Anotador restarà enmig del Cronometrador i l'Operador del 24, que podran variar les seves posicions.



Abans d'iniciar-se el partit cal realitzar les següents comprovacions:

Anotador

- Disposar d'acta de joc de la competició i categoria adient. És recomanable disposar d'un joc de reserva i un paper per apuntar possibles incidències.
- Bolígrafs blaus o negres i vermells.
- Paper carbó
- En el cas de fer servir acta digital, comprovar els endolls i el seu funcionament.

Cronometrador

- El funcionament general del marcador: temps, punts, període...
- Que la botzina sona de forma automàtica al final dels períodes.
- Comprovar, si s'escau, que el tauler s'il·lumina al final dels períodes.
- Disposar, almenys, d'un cronòmetre manual, un xiulet i paper per apuntar.
- Comprovar com es realitzen rectificacions (tant de temps com de punts, faltes, faltes d'equip, etc.)

Operador del rellotge de llançament

- La sincronització del rellotge de partit amb el rellotge
- Funcionament del senyal sonor del rellotge de possessió.
- Possibilitat de programar el temps restant
- Funcionament de l'aparell. Existeixen diversos models d'aparells, i cadascú d'ells té una mecànica diferent. L'aparell hauria de:
 - Mostrar el compte enrere en segons (excepte aquelles competicions on sigui necessari mostrar les dècimes de segons dels darrer segons de possessió).
 - No mostrar cap xifra quan cap equip tingui control de la pilota o quan quedin menys de 14/24 segons pel final del període.
 - Poder-se reiniciar indistintament a 14/24 segons.
 - Poder ser reiniciat a 14 segons quan està apagat.
- El funcionament general de l'aparell: encesa, aturada, botzina...
- El funcionament amb el rellotge del partit: aturada conjunta, encesa independent...
- Disposar, almenys, d'un cronòmetre manual, un xiulet, paper per apuntar i els cartons indicadors de 5 i 14"



Tasques conjuntes

- Que la disposició de la taula permeti una bona visibilitat.
- Que es disposen de tots els estris necessaris a la taula:
 - Indicadors de falta personal.
 - Indicadors de faltes d'equip.
 - Fletxa d'alternança.



2.4. Xerrada prepartit

Com s'ha comentat repetidament, és recomanable que els Auxiliars quedin abans del partit i entrin a les instal·lacions tots junts. Aquesta estona prèvia a l'entrada al camp ens servirà per començar a "formar equip". És el moment ideal per fer tertúlia i posar-nos al dia els uns dels altres.

Una vegada dins de les instal·lacions, tindrem una sèrie d'obligacions. Això no vol dir que ja no podem tornar a parlar de tems particulars, però haurem de tenir molt clar quines són les nostres obligacions, i prestar sempre la màxima atenció per desenvolupar la nostra tasca correctament.

Després de l'arribada al terreny de joc, i una vegada ubicats a la taula d'anotació, els Auxiliars realitzaran una xerrada per facilitar i preparar adequadament les tasques encomanades, formar equip i reforçar la unitat. En aquesta xerrada es tractaran els següents punts:

- Hora d'inici del partit: Sempre que existeixi possibilitat, ha de posar-se el temps que manca per l'inici de l'encontre en el marcador, consultant sempre als Àrbitres i al responsable de la competició el criteri que seguiran.
- Canvis recents de les regles i interpretacions oficials de joc.
- Condició del partit: grau de dificultat, factors externs i interns de l'encontre, situació a la lliga (Fase Regular, Fase Final, Play-off, etc.), categoria, etc. Això significa afrontar tots els partits amb igual serietat, indistintament de la seva condició.
- Coordinació del procediment a seguir i repartiment de responsabilitats en diferents situacions d'acord amb el que s'explica en aquest Manual.
- Situacions especials de les instal·lacions: inexistència o ubicació dels aparells i marcadors, irregularitats en el seu funcionalment, banquetes, taula d'auxiliars...
- Mètode de comunicació tant amb els Àrbitres com amb els altres oficials de taula.
- Normes de comunicació entre els auxiliars i el comissari, si n'hi ha.
- Revisió del material necessari.

Material a càrrec dels auxiliars:

- Bolígrafs negres/blaus i bolígrafs vermells.
- Calques negres/blaves i vermelles, en bon estat.
- Jocs d'actes de reserva.
- Fulls d'informe i suspensió per pluja.
- 1 regle (o similar)
- Paper blanc per poder anotar qualsevol incidència.
- Carpeta-clip o tauler per enganxar l'acta.
- Cronòmetre.
- Xiulet.
- Cartons de 5 i 14 segons.

Material aportat pel Club local / Entitat organitzadora:

- Consoles dels aparells electrònics (marcador, 24 segons i marcador auxiliar de faltes) en el cas que la instal·lació en disposi.
- Banderes indicadores de Faltes d'equip.
- Banderes indicadores de Faltes de jugador.
- Fletxa d'alternança.
- Acta de joc de la categoria del partit.



En determinades competicions, els Àrbitres o el comissari poden requerir la presència dels Auxiliars de Taula per realitzar aquesta xerrada conjuntament.

2.5. Emplenament de l'acta

20:00

Entre 20 i 10 minuts abans de l'hora d'inici del partit caldrà demanar llicències als equips i complimentar l'acta de joc. Es tracta d'una tasca conjunta de tots els auxiliars, i no únicament de l'Anotador.

10:00



Operador R. LL.

*Demanar llicències
als equips i
comprovar-les*



Anotador

Emplenar l'acta



Cronometrador

*Demanar les
llicències als equips,
comprovar-les, i
posar en marxa el
rellotge quan restin
(almenys)20 minuts.*

Anotador

- Emplenarà la capçalera i la resta de dades de l'acta.
- Completarà les alineacions dels equips.
- Comunicarà als Àrbitres possibles incidències amb les alineacions i llicències.

Cronometrador

- **Posarà en marxa el rellotge de partit quan restin, com a mínim, 20 minuts per l'hora oficial d'inici del partit.**
- Col·laborarà a l'hora de demanar i comprovar les llicències dels participants.
- Farà sonar la botzina de partit en presència dels Àrbitres.

Operador del rellotge de llançament

- Comprovarà el funcionament general de l'aparell: encesa, aturada, botzina, etc.
- Farà sonar el senyal del rellotge de llançament en presència dels Àrbitres.
- Comprovarà el funcionament amb el rellotge del partit: aturada conjunta, encesa independent, etc.
- Comprovarà la posició dels rellotges de 24". En cas d'estar a terra, és recomanable que es trobin a la diagonal oposada a la que fan servir els Àrbitres.

Cal tenir en compte que els equips no tenen cap obligació de facilitar les llicències amb més antelació dels 20 minuts indicats pel reglament. És normal que als partits de les competicions de l'FCBQ, habitualment es juguen diversos partits en una mateixa franja horària i aquests terminis no es compleixen. En sessions de més d'un partit seguit cobra especial importància la col·laboració de la resta d'auxiliars amb l'Anotador.

Amb l'aparició de la nova aplicació de llicències, els processos de presentació de documentació a la taula d'Auxiliars pot tenir variacions.

2.6. Signatura dels entrenadors

10:00

Almenys 10 minuts abans de l'hora indicada per a l'inici del partit els equips facilitaràn el cinc inicial i el capità de cada equip. En primer lloc ho farà l'equip local i seguidament el visitant.



Operador R. LL.

Demandar sortides a l'equip més proper



Anotador

Marcar sortides, capitans i signatura de l'entrenador. Un cop signada tancar la zona d'inscripcions.



Cronometrador

Demandar sortides a l'equip més proper

Anotador

L'Anotador és l'encarregat d'enregistrar les sortides. Les marcarà amb una creu blava, i esperarà a que l'equip surti a pista en el moment d'iniciar-se el partit per encerclar-les amb una rodona vermella.

En el moment en que l'entrenador o el capità de l'equip faciliti les sortides i signi l'acta procedirà a tancar la zona d'anotació. A les competicions de l'FCBQ el segon entrenador podrà signar si així ho desitja.

Equip A: **COMITÈ D'ÀRBITRES B.C.**

Temps morts: (1r - 2n) (3r - 4t) (extres)

Faltes d'equip: 1r 1 2 3 3r 1 2 3 2n 1 2 3 4t 1 2 3

Núm. de la Llicència	NOM DELS JUGADORS	Núm. del Jugador	ENTRADA	FALTES
645	FEIXA, J.	0	⊗	
548	HERNANDEZ, D.	3		
471	PADRÓS, A.	5	⊗	
546	BARBERO, D.	11		
007	SOTO, M.A.	14		
113	BAENA, A.	21	⊗	
398	GUTIÉRREZ, M.	37		
811	RENART, (CAP) J.	39		
043	JEREZ, R.	51	⊗	
368	LLOP, X.	64	⊗	
115	MUÑOZ, J.C.	72		
157	ANGUERA, J.A.			
121	GARCIA, J.L.			
	E-2-E-D-J			
	E-2-E-D-J			

A les competicions de l'FCBQ, un cop l'acta estigui signada per l'entrenador o el capità de l'equip, cap jugador o entrenador podrà ser afegit o eliminat de l'acta. Únicament es podran corregir els dorsals dels jugadors en cas que estiguin equivocats.

La resta de competicions tenen normatives específiques sobre aquests aspectes.

2.7. Presentació dels equips (En el cas que es realitzi)

6:00

L'equip local, o l'organització, comunicarà amb temps suficient si es realitzarà presentació, i en quin moment es durà a terme. El manual d'arbitratge doble de la FIBA recomana que la presentació es realitzi quan resten 6 minuts per a l'hora d'inici del partit.



Operador R. LL.



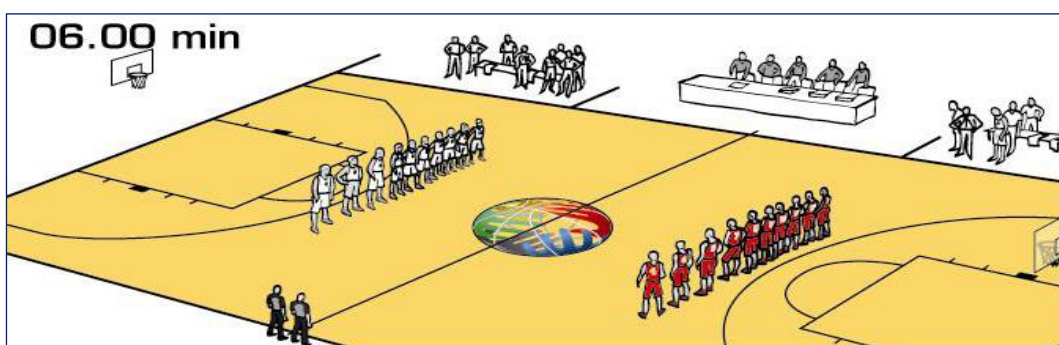
Anotador

*És recomanable
repassar el contingut de
l'acta amb les
alineacions facilitades
per l'speaker*



Cronometrador

*Avisarà als Àrbitres
per tal que aquests
facin formar als
jugadors per la
presentació.*



També caldrà que es comuniqui si s'ha de realitzar un minut de silenci, o qualsevol homenatge o lliurament de premis. En el cas del minut de silenci, aquest es realitzarà en el moment en que els jugadors surtin a pista per iniciar el partit, i tindrà una durada aproximada entre 30 i 40 segons.

Cronometrador

El Cronometrador és l'encarregat d'avisar als Àrbitres quan restin 6 minuts per iniciar-se el partit.

Si la presentació s'allarga, el rellotge de partit s'aturarà quan restin tres minuts per iniciar el partit, excepte que es produeixi una indicació en sentit contrari per part dels Àrbitres o del comissari.



Excepte en els casos en que hi hagi indicacions en sentit contrari, el Cronometrador aturarà el rellotge quan aquest mostri 3:00, si la presentació encara no ha finalitzat.

2.8. Protocol per a l'inici de partit

3:00

Quan restin 3 minuts per iniciar-se el partit, el Cronometrador avisarà a l'àrbitre per tal que indiqui aquest fet als participants. El cronòmetre de partit continuarà en marxa.



Cronometrador

Avisarà als Àrbitres que resten 3 minuts

1:30

Quan resti un minut i mig per al començament del partit, el Cronometrador farà sonar el seu senyal. En aquest moment l'àrbitre indicarà als equips que l'escalfament ha finalitzat.



Cronometrador

Farà sonar el senyal del marcador quan restin 1:30 per començar el partit

0:30

Quan restin 30 segons per iniciar-se el partit, el Cronometrador farà sonar la botzina, per indicar que els jugadors es dirigeixin a pista per iniciar el partit. En aquest moment aturarà el cronòmetre de joc i posarà al marcador el temps corresponent per iniciar el 1r període.

El Cronometrador controlarà manualment els trenta segons restants, i farà sonar el seu senyal un cop s'hagin exhaurit.



Cronometrador



Aturarà el rellotge quan restin 30 segons i farà sonar el senyal del marcador.



Controlarà manualment els darrers 30 segons i tornarà a fer sonar la botzina.



Posarà al marcador el temps per iniciar el partit

2.9. Minut de silenci (altres actes)

Els partits de basquetbol són esdeveniments esportius on es concentra una gran quantitat de públic. Per aquest motiu els Clubs o les entitats organitzadores dels Campionats acostumen a utilitzar els previs als partits per retre homenatge a persones que ens han deixat recentment, i en alguns casos per retre homenatge a figures destacades per les seves fites aconseguides.

Els organitzadors de la competició informaran amb temps suficient si és previst realitzar algun tipus d'acte en els prolegòmens del partit. És obligació dels Auxiliars de Taula comunicar aquest fet als Àrbitres amb la màxima antelació possible, i d'aquesta manera establir el protocol d'inici de partit.

En el cas del minut de silenci, es realitzarà quan els jugadors es disposin a iniciar el partit, després de rebre les darreres instruccions dels seus entrenadors. El Cronometrador farà sonar la botzina (que assenyala la fi del temps previ al partit) per cridar a pista als jugadors.

Els Àrbitres faran formar als membres del cinc inicial de cada equip, a mitja pista, de la següent forma:

- Els jugadors formaran una fila paral·lela a les línies limítrofes de banda, situant-se al costat dels Àrbitres (que restaran al mig del camp), al costat del camp on es troba la banqueta.
- Els jugadors i Àrbitres miraran cap a la grada principal (la grada on es troba la llotja), o cap a la grada on hi hagi més gent (en cas que no hi hagi llotja). En cas de dubte o en partits on no hi ha grada els equips miraran cap a la taula i les banquetes.



Un cop els jugadors estiguin formats, el Cronometrador iniciarà el minut de silenci fent sonar la seva botzina. En aquest moment tots els membres de la Taula d'Auxiliars i de les banquetes d'equip es posaran drets.

El Cronometrador controlarà la durada del minut de silenci amb un aparell manual (mai amb el marcador electrònic del partit). Un cop finalitzat el minut de silenci tornarà a fer sonar la seva botzina, i llavors els jugadors es prepararan per iniciar el partit.



En el cas que els organitzadors de la competició tinguin previst realitzar algun altre acte, que en ocasions pot realitzar-se durant la mitja part, caldrà adaptar els diferents protocols per tal de prestar la màxima col·laboració per part de l'equip arbitral.

Durant els 10 darrers minuts per iniciar el partit, el resum de tasques a realitzar és:

Anotador

- Cal fer les darreres comprovacions. En cas que hi hagi estadística oficial és recomanable comprovar que els inscrits a l'acta i a l'estadística coincideixen (fer-ho abans de la signatura dels entrenadors).
- Si hi ha marcador per indicar les faltes i punts dels jugadors, també cal comprovar que la numeració dels equips és correcta i correspon amb l'acta.
- Comprovar que tots els acompanyants a les banquetes estan identificats i poden romandre-hi, en cas contrari avisar a l'àrbitre principal.

Cronometrador

- Seguir el protocol descrit als punts anteriors.

Operador de 24"

- Fer les darreres comprovacions de l'aparell.
- Deixar que soni l'aparell perquè els Àrbitres puguin escoltar quin so té.
- Comprovar que es disposa de tot el material per iniciar el partit.

2.10. Mecànica a la mitja part

Tan bon punt finalitzi el segon període el Cronometrador posarà el temps corresponent al descans al marcador, sense que aquest mostri cap període, i el posarà en marxa. Es seguirà el mateix procés que per iniciar el partit en allò referent als **3', 1:30' i 30 segons**.

En el cas que els Àrbitres no estiguin presents a la pista quan restin 3', no s'ha d'aturar el rellotge. En aquesta situació el Cronometrador farà sonar la seva senyal als 3'. Quan restin cinc minuts per descansos de 15 minuts, o quan restin 3 per descansos de 10 minuts l'Operador del rellotge de llançament anirà al vestidor dels Àrbitres per avisar-los d'aquest fet.

Durant la mitja part és obligatori que almenys un dels Auxiliars de Taula es quedi a la taula per tal de comprovar que el marcador funciona correctament, i que no és manipulat, i que un dels Auxiliars (preferiblement d'Anotador) porti l'acta al vestidor dels Àrbitres perquè la repassin.

Sovint, a les competicions de l'FCBQ, ens trobem amb franges horàries amb dos o tres partits que es juguen seguits. La mitja part és un bon moment per intentar demanar les llicències als equips que jugaran el partit posterior. El Cronometrador i l'Operador de 24" han de ser els encarregats de fer aquesta gestió.

Durant la mitja part, cada Auxiliar té les següents obligacions:

Anotador

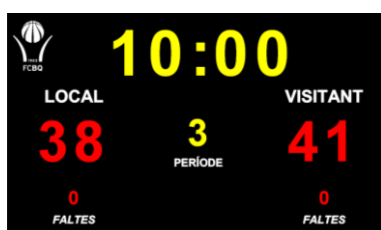
- Canviar la fletxa d'alternança en presència de l'àrbitre principal.
- Tancar l'acta i portar-li a l'àrbitre al vestidor per tal que la repassi.

Cronometrador

- Posar en marxa el temps de l'interval (Si és possible amb el número de període en blanc, o mostrant 0).
- Posar en marxa un cronòmetre manual per controlar el temps de l'interval.
- Baixar els indicadors de faltes d'equip, i en el cas que n'hi hagi ,esborrar les faltes d'equip del marcador.
- Avisar als Àrbitres quan restin 3 minuts, 1:30 i 30 segons. En el cas que els Àrbitres no estiguin presents a pista quan restin 3 minuts, fer sonar el clàxon del marcador.

Operador del rellotge de llançament

- Baixar l'indicador de faltes d'equip del seu costat de la taula
- Oferir un cronòmetre als Àrbitres per tal que controlin el temps de descans.
- En cas que els Àrbitres no estiguin a pista, anar a buscar-los al vestidor quan restin cinc minuts (3 minuts en el cas de descansos de 10 minuts) perquè estiguin a pista amb temps suficient per iniciar el partit.



Operador R. LL.

Baixar Indicador faltes d'equip.

Comprovar que es realitza el canvi de la fletxa.

Controlar el temps restant de mitja part en un cronòmetre manual



Anotador

Canviar la direcció de la fletxa d'alternança en presència dels Àrbitres.



Tancar l'acta i portar-la al vestidor dels Àrbitres perquè la repassin.



Cronometrador

Baixar Indicador faltes d'equip.

Programar al marcador el temps de la mitja part i posar-lo en marxa (si és possible el període marcarà 0)

Controlar el temps restant de mitja part en un cronòmetre manual (oferir-lo als àrbitres)

REPETIR ELS PASOS INDICATS AL PUNT 2.7:
PROTOCOL PER D'INICI DEL PARTIT

2.11. Mecànica als intervals entre períodes (no mitja part)

Cal repetir la mecànica de la mitja part explicada al punt 2.8. El Cronometrador posarà el temps establert per a l'interval. Depenent de la competició ens podem trobar amb intervals d'un o dos minuts.

Intervals d'1 minut

El Cronometrador posarà 1 minut al marcador i el posarà en marxa (Si és possible amb el número de període en blanc, o mostrant 0).



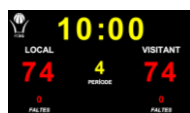
Quan restin 10 segons per finalitzar l'interval farà sonar la botzina i posarà el temps de joc del següent període.



Quan hagués transcorregut el minut d'interval, i el marcador estigui preparat per iniciar el període, tornarà a fer sonar la seva botzina.



Si els Àrbitres i els equips estan preparats per retornar a pista abans, quan han transcorregut 50 segons no caldrà fer sonar la botzina, i es posarà directament el temps per iniciar el següent període.



Intervals de 2 minuts

El Cronometrador posarà 2 minuts al marcador i el posarà en marxa (Si és possible amb el número de període en blanc, o mostrant 0).



Quan restin 30 segons per finalitzar l'interval farà sonar la botzina i posarà el temps de joc del següent període (excepte si rep indicacions per part dels organitzadors de la competició).



Quan haguessin transcorregut els dos minuts de descans, i el marcador estigui preparat per iniciar el període, tornarà a fer sonar la seva botzina.



Si els Àrbitres i els equips estan preparats per retornar a pista abans de la fi de l'interval, no caldrà fer sonar la botzina, i es posarà directament el temps per iniciar el següent període.



Cronometrador

Programar al marcador el temps de l'interval i posar-lo en marxa (si és possible el període marcarà 0)

Quan restin 10 segons per l'inici del període, farà sonar la botzina del partit.

Llavors programarà el temps del següent període al marcador i farà sonar de nou la seva botzina.



Cronometrador

Programar al marcador el temps de l'interval i posar-lo en marxa (si és possible el període marcarà 0)

Quan restin 30 segons per l'inici del període, farà sonar la botzina del partit.

Llavors programarà el temps del següent període al marcador i farà sonar de nou la seva botzina.

Alguns marcadors presenten dificultats a l'hora de programar el temps de joc (ja sigui per la complexitat d'aquesta operació o perquè el temps ja està programat i no es pot modificar). En aquests casos queda a criteri del Cronometrador deixar finalitzar el temps de l'interval en comptes de treure el temps quan restaven 10/30".

2.12. Quadre resum de la mecànica d'inici de partit o període

ACB, Euroleague, Fiba, Adecco Oro i Plata i lliga femenina 1

Resten	20 minuts	15 minuts	6 minuts	3 minuts	2 minuts	1:30 minuts	30 segons
Interval inici del partit	Posada en marxa		Presentació			Xiular (excepte Euroleague)	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 1r-2n i 3r-4t període					Posada en marxa		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 2n i 3r període		Posada en marxa		Avisar als Àrbitres		Xiular (excepte Euroleague)	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 4t període i període extra					Posada en marxa		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període

Liga EBA, Liga Femenina 2

Resten	20 minuts	10 minuts	6 minuts	3 minuts	2 minuts	1:30 minuts	30 segons
Interval inici del partit	Posada en marxa		Presentació	Aturada si no hi ha acabat la presentació		Xiular	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 1r-2n i 3r-4t període					Posada en marxa		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 2n i 3r període		Posada en marxa		Avisar als Àrbitres		Xiular	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 4t període i període extra					Posada en marxa		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període

Competicions FCBQ

Resten	20 minuts	10 minuts	6 minuts	3 minuts	1:30 minuts	60 segons	10 segons
Interval inici del partit	Posada en marxa		Presentació	Aturada si no hi ha acabat la presentació	Xiular		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 1r-2n i 3r-4t període						Posar en marxa	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 2n i 3r període		Posada en marxa		Avisar als Àrbitres	Xiular		Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període
Interval entre 4t període i període extra						Posada en marxa	Xiular , aturar i posar el temps per iniciar període

3. Mecànica per a dos/tres Auxiliars de Taula

A continuació trobareu una descripció de les accions a realitzar en els partits, en funció de l'acció del joc que s'hagi produït, i del número d'Auxiliars de Taula designats per cada partit.

La descripció de tasques a realitzar en partits amb quatre Auxiliars de Taula designats les trobareu en un apartat posterior.

Totes les accions seran descrites fent servir el següent patró:



A més també podreu consultar en requadres annexes a cadascuna de les explicacions breus consells així com informacions relacionades ja explicades en altres capítols dels Manuals i Reglaments del CA-EABQ, que poden ser referits a taules amb dos o tres auxiliars, independentment de la columna on es trobin.

Independentment del número d'auxiliars designats per al partit, en el cas que hi hagi Comissari o Delegat Tècnic, aquest seurrà entre mig del Cronometrador i de l'Anotador.

Normalment no ens trobem amb partits amb ajudant d'Anotador designat per la Federació. En el cas que n'hi hagi, la seva funció és col·laborar amb l'Anotador (cantant el partit), controlar el marcador on es mostren les faltes de cada jugador i els punts que ha anotat, aixecar els indicadors de falta personal dels jugadors, així com donar suport a la resta de companys.

En cas que no hi hagi ajudant d'Anotador, i la competició requereixi utilitzar el marcador auxiliar (faltes i punts de jugador), serà una persona designada pel club local l'encarregat d'utilitzar aquest marcador. Aquesta tasca, en cap cas haurà de ser realitzada pels Auxiliars de Taula designats per a aquell partit.

3.1. Inici de partit o període



Mecànica de dos Auxiliars



Anotador



Cronometrador

Preparar el marcador per l'inici del període:

- Temps inicial
- Període corresponent

Mecànica de tres Auxiliars



Operador R. LL.



Anotador



Cronometrador

Preparar el marcador per l'inici del període:

- Temps inicial
- Període corresponent

És important que en aquest moment tant l'Anotador com el Cronometrador i l'Operador del rellotge de llançament comprovin que el marcador estigui correcte, i que no estiguin posats els pilots de faltes personals, ni aixecades les banderes indicadores de faltes d'equip.

Sortida de jugadors a pista



Quan els jugadors es dirigeixen a pista el Cronometrador diu en veu alta els jugadors que surten de cada equip

A(a dalt) surten
4,5,11,19 i 31 i
B(a baix) surten
4,8,9,15 i 21



Quan els jugadors es dirigeixen a pista el Cronometrador diu en veu alta els jugadors que surten de l'equip que té la banqueta situada al seu costat

A(a dalt) surten
4,5,11,19 i 31 i



Quan els jugadors es dirigeixen a pista el Cronometrador diu en veu alta els jugadors que surten de l'equip que té la banqueta situada al seu costat

B(a baix) surten
4,8,9,15 i 21



3.1. Inici del partit o període (2)

Confirmació del cinc inicial

Equip A: **C. B. BAC DE RODA**

Temps morts	(1r - 2n)	(3r - 4t)	(extres)
Faltes d'equip	1r	2n	3r
	1 2 3	1 2 3	1 2 3
	1 2 3	1 2 3	1 2 3

Núm. de la llicència	NOM DELS JUGADORS	Núm. del jugador	INSCRI	FALTES
V 041	ANGUERA J.	4	✗	
622	NAVARRO V.	5	✗	
439	CRÍADO R.	7		
072	LAÍNEZ S.	9		
321	PUIG J.	11	✗	
Jr 256	BOTINES P.	12		
Re 321	VALDERRAMA T.	14		
119	FERNANDEZ P.	17		
024	ONNA M.	19	✗	
261	MITJANA (CAP) J.C.	31	✗	
623	ENTRENADOR: RODRÍGUEZ			
431	ENTREN. AJ: DAURA			



Caldrà que l'Anotador:

- En el cas del 1r període, **encerclarà** amb una rodona vermella els jugadors del **cinc inicial**.
- A la resta de períodes marcarà les sortides dels jugadors que encara no haguessin participat al partit.
- Si algun dels jugadors, no pertany al cinc inicial, o no està inscrit a l'acta l'Anotador ho comunicarà al Cronometrador i aquest avisarà a l'àrbitre immediatament per solucionar aquesta situació.
- Igualment, cal avisar als Àrbitres si els equips es disposen a iniciar el període en direcció incorrecta

Anotador

L'Anotador avisa al Cronometrador que tot és correcte.

Sortides comprovades. Tenim un A-B. tot correcte



Cronometrador

El Cronometrador confirma que tot es correcte, i dóna l'OK als Àrbitres.

Tot correcte.



Operador R. LL.

En aquest moment l'Operador del R de LL no té cap tasca concreta. Cal que presti atenció a qualsevol detall que es pugui produir.



Anotador

L'Anotador avisa al Cronometrador que tot és correcte

Sortides comprovades. Tenim un A-B. tot correcte



Cronometrador

El Cronometrador confirma que tot es correcte, i dóna l'OK als Àrbitres.

Tot correcte.



En el cas dels partits de categories amb normativa d'alineació cal recordar que els entrenadors tenen l'obligació de donar les sortides i signar la conformitat abans de l'inici de cada període.

3.1. Inici del partit o període (3)

Posada en marxa del Crono



Establiment de la fletxa d'alternança



Anotador

Tan aviat com un dels equips assoleixi el control de la pilota a la pista, l'Anotador establirà la direcció de la fletxa d'alternança.



Cronometrador

En el moment en que la pilota es tocada al salt entre dos per un dels saltadors, el Cronometrador encendrà el rellotge del temps de joc.



Quan un jugador a pista obtingui el control de la pilota, el Cronometrador iniciarà el compte de possessió.



Operador R. LL.

Quan un jugador a pista obtingui el control de la pilota, l'Operador del rellotge de llançament el posarà en marxa per iniciar el compte de possessió.



Anotador

Tan aviat com un dels equips assoleixi el control de la pilota a la pista, l'Anotador establirà la direcció de la fletxa d'alternança.



Cronometrador

En el moment en que la pilota es tocada al salt entre dos per un dels saltadors, el Cronometrador encendrà el rellotge del temps de joc.



És imprescindible conèixer les normes de joc. Cal tenir en compte que si es sanciona qualsevol acció abans que cap equip hagi establert el control de la pilota a la pista de joc, la fletxa no s'establirà fins que un equip assoleixi el control d'una pilota viva a la pista de joc.

En els inicis de període és important prestar atenció al funcionament del cronòmetre i de l'aparell de 24". El Cronometrador i l'Operador del rellotge de llançament cal que tinguin a l'abast un cronòmetre per tal de portar el control del temps de forma manual en cas de mal funcionament del marcador. És recomanable que l'Anotador porti un registre per escrit de les situacions en que s'ha produït una pilota retinguda. Es pot aprofitar el marge superior de l'acta (l'espai que es retalla) per apuntar aquesta informació.

3.2. Procés d'alternança

L'Àrbitre assenyala una situació de pilota retinguda.

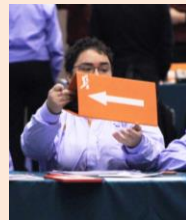


Mecànica de dos Auxiliars



Anotador

L'Anotador mostrarà als Àrbitres la direcció de la fletxa d'alternança.



Cronometrador

El Cronometrador atura el rellotge de partit. És important que sigui conscient del temps restant en el moment de l'aturada, tant de partit, com de possessió de 24".

Per aquest motiu es recomana que el Cronometrador canti en veu alta el temps restant de partit i possessió.

Resten 6,23 i portem 11 de possessió.



Mecànica de tres Auxiliars



Operador R. LL.

L'Operador del Rellotge de llançament atura el rellotge de possessió. És important que sigui conscient del temps restant de possessió quan el joc es va aturar.

Per aquest motiu es recomana que l'Operador del R.LL. canti en veu alta el temps restant de possessió.

Portem 11 de possessió.



Anotador

L'Anotador mostrarà als Àrbitres la direcció de la fletxa d'alternança.



Cronometrador

El Cronometrador atura el rellotge de partit. És important que sigui conscient del temps restant en el moment de l'aturada, tant de partit, com de possessió de 24".

Per aquest motiu es recomana que el Cronometrador canti en veu alta el temps restant de partit.

Resten 6,23



El procés del servei d'alternança finalitza quan la pilota toca o és legalment tocada per un jugador a pista. Cal recordar que en cas de que l'àrbitre sancioni falta personal abans que la pilota sigui tocada, la fletxa no ha de ser canviada. Si per al contrari, es sanciona una violació de l'equip que realitza el servei, el procés d'alternança es considerarà finalitzat i la fletxa serà canviada.

3.2. Procés d'alternança (2)

La pilota és legalment tocada per un jugador a la pista de joc.



Un cop realitzat el servei, l'Anotador canvia la fletxa d'alternança.



Anotador

L'Anotador dóna suport al Cronometrador quan la pilota es posa en joc.



En el moment en que el servei es considera realitzat l'Anotador ha de canviar la direcció de la fletxa d'alternança, i ho dirà en veu alta.



Cronometrador

El Cronometrador posa en marxa el rellotge de partit i el de possessió.



El Cronometrador comprovarà que la fletxa ha estat correctament girada.

Operador R. LL.

L'Operador del R.LL. posa en marxa el rellotge de possessió.



Anotador

L'Anotador dóna suport al Cronometrador quan la pilota es posa en joc.



En el moment en que el servei es considera realitzat l'Anotador canviarà la direcció de la fletxa d'alternança, i ho dirà en veu alta.



Cronometrador

El Cronometrador posa en marxa el rellotge de partit.



El Cronometrador comprovarà que la fletxa ha estat correctament girada.

Cal tenir especial cura en aquelles situacions on es demana un temps mort o una substitució, i queda pendent de realitzar el servei d'alternança. Un mecanisme per no oblidar-se en aquestes situacions és que l'Anotador tingui la fletxa agafada, o a sobre de l'acta.

L'Anotador portarà un registre per escrit de les situacions en que s'ha produït una pilota retinguda. Es pot aprofitar el marge superior de l'acta (l'espai que es retalla) per apuntar aquesta informació.

3.3. Posada en marxa/aturada del rellotge

L'Àrbitre fa sonar el seu xiulet per sancionar una falta o violació, o per qualsevol altre motiu.



L'Àrbitre posa la pilota a disposició del jugador que ha de realitzar el servei, i inicia el compte de cinc segons.



Mecànica de dos Auxiliars



Anotador

En cas de disposar de marcador electrònic, l'Anotador comprovarà el temps restant.

Cronometrador

En el moment en que l'àrbitre fa sonar el seu xiulet el **Cronometrador aturarà el rellotge del temps de joc.**

És important que sigui conscient del temps restant en el moment de l'aturada, tant de partit, com de possessió de 24".



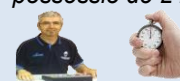
Mecànica de tres Auxiliars



Operador R. LL.

En el moment en que l'àrbitre fa sonar el seu xiulet l'**Operador del R.LL aturarà el compte de possessió.**

És important que sigui conscient del temps restant en el moment de l'aturada, tant de partit, com de possessió de 24".



Anotador

En cas de disposar de marcador electrònic, l'Anotador comprovarà el temps restant.

Cronometrador

En el moment en que l'àrbitre fa sonar el seu xiulet el **Cronometrador aturarà el rellotge del temps de joc.**

És important que sigui conscient del temps restant en el moment de l'aturada



Sempre que no hi hagi rellotges de llançament visible, és recomanable avisar als equips del temps de possessió restant, aixecant el cartró de 14 segons si ho considerem necessari, encara que només és obligatori fer-ho als serveis de banda a conseqüència de faltes o violacions on es concedeix un nou compte de 14 segons.

Sempre que sigui necessari, el cronometrador aixecarà el cartró indicatiu de 14 segons per avisar als equips.



Especialment en taules de dues persones és important que tant el Cronometrador com l'Anotador siguin conscients del temps restant, i en el cas que es produeixi un problema amb el temps, ho puguin resoldre ràpidament.

A determinades competicions del màxim nivell, s'obliga a que els auxiliars portin un registre escrit del temps restant cada vegada que s'atura el rellotge de partit.

Aquesta mesura és opcional, i en cap cas interferirà les tasques a realitzar.

Recordeu: LES TASQUES PRÒPIES DE CADA FUNCIÓ SÓN LES MÉS IMPORTANTS. NO DEIXEU QUE MECANISMES DE CONTROL I/O AJUT RESTIN CONCENTRACIÓ DEL VERITABLEMENT IMPORTANT.

3.3. Posada en marcha/aturada del rellotge (2)

La pilota toca o és tocada legalment per un jugador a la pista, i l'àrbitre realitza el senyal de donar temps de joc



Mecànica de dos Auxiliars



Anotador

L'Anotador col·laborarà dient joc, en el moment en que un jugador toca la pilota dins de la pista.



Cronometrador

El Cronometrador posarà en marxa el rellotge del partit i el rellotge de llançament.



Mecànica de tres Auxiliars



Operador R. LL.

L'Operador del r. de LL. s'assegurarà que el dispositiu s'inicia correctament.



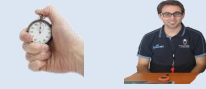
Anotador

L'Anotador col·laborarà dient joc, en el moment en que un jugador toca la pilota dins de la pista.



Cronometrador

El Cronometrador posarà en marxa el rellotge del partit.



Especialment en taules de dues persones és important que tant el Cronometrador com l'Anotador siguin conscients del temps restant, i en el cas que es produeixi un problema amb el temps, ho puguin resoldre ràpidament. A determinades competicions del màxim nivell, s'obliga a que els auxiliars portin un registre escrit del temps restant cada vegada que s'atura el rellotge de partit. Aquesta mesura és opcional, i en cap cas interferirà les tasques a realitzar.

Recordeu: LES TASQUES PRÒPIES DE CADA FUNCIO SÓN LES MÉS IMPORTANTS. NO DEIXEU QUE MECANISMES DE CONTROL VO AJUT RESTIN CONCENTRACIÓ DEL VERITABLEMENT IMPORTANT.

3.4. Darrers minuts de partit

Darrers minuts de partit

3:00

2:30

2:05



2:00

Anotador

Quan restin tres per arribar a l'últim minut del darrer període o període extra l'Anotador avisarà al Cronometrador d'aquest fet.

Un minut per aturar



Ho tornarà a repetir quan restin 30 segons.

30 segons per aturar



Quan restin 5 segons per arribar als 2 darrers minuts del partit, l'Anotador farà un conte enrere en veu alta:

Cinc, quatre, tres, dos, un aturem



Cronometrador

En aquest moment el Cronometrador confirmarà que s'ha entrat al minut 9, i caldrà aturar el cronòmetre després de cistella.

Minut 9, aturem després de cistella



En el cas que el cronòmetre no sigui electrònic, serà el Cronometrador l'encarregat realitzar tots aquests avisos a l'Anotador.

Operador R. LL.

Anotador

Quan restin tres per arribar a l'últim minut del darrer període o període extra l'Anotador avisarà al Cronometrador d'aquest fet.

Un minut per aturar



Ho tornarà a repetir quan restin 30 segons.

30 segons per aturar



Quan restin 5 segons per arribar als 2 darrers minuts del partit, l'Anotador farà un conte enrere en veu alta:

Cinc, quatre, tres, dos, un aturem



Cronometrador

En aquest moment el Cronometrador confirmarà que s'ha entrat al minut 9, i caldrà aturar el cronòmetre després de cistella.

Minut 9, aturem després de cistella



3.4.1. Darrers segons de període

Darrers segons de període

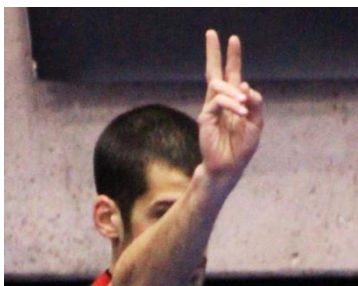


Anotador	Cronometrador	
<p>Quan restin 24" per finalitzar el període, l'Anotador avisarà que és tracta de la darrera possessió de 24".</p> <p>Últim compte de 24"</p> <p>Tornarà a avisar quan restin 14" del període.</p> <p>Últim compte de 14"</p>	<p>Ok, Últim de 24</p> <p>Ok, Últim de 14</p>	
<p>Resten 10 segons de partit i encara hi ha possessió:</p> <p>L'Anotador ajudarà al company amb el compte de possessió.</p> <p>Segueix, segueix, ...</p>		<p>El Cronometrador controlarà la possessió i el temps de partit</p>
<p>Resten 10 segons de partit i ja no hi ha possessió:</p> <p>L'Anotador farà un compte enrere en veu alta dels deu darrers segons del partit quan deixi de ser necessari ajudar amb el compte de possessió:</p> <p>Deu, nou, vuit, set, sis, cinc, quatre, tres, dos, un, final</p>		<p>En el cas que el cronòmetre no sigui electrònic, el Cronometrador serà l'encarregat realitzar tots aquests avisos a l'Anotador.</p>

Operador R. LL.	Anotador	Cronometrador
	<p>Quan restin 24" per finalitzar el període, l'Anotador avisarà que és tracta de la darrera possessió de 24".</p> <p>Últim compte de 24"</p> <p>Tornarà a avisar quan restin 14" del període.</p> <p>Últim compte de 14"</p>	
<p>Resten 10 segons de partit i encara hi ha possessió:</p> <p>L'Operador del R.L.L. controlarà la possessió</p> <p>L'Anotador ajudarà al company amb el compte de possessió.</p> <p>Segueix, segueix, ...</p>		
<p>Resten 10 segons de partit i ja no hi ha possessió:</p> <p>L'Operador del R.L.L. farà un compte enrere en veu alta dels deu darrers segons del partit mentre controla el temps restant de partit.</p> <p>Deu, nou, vuit, set, sis, cinc, quatre, tres, dos, un, final</p> <p>L'Anotador prestarà atenció al joc i col·laborarà amb el control de les banquetes.</p>		
<p>Sempre que no hi hagi compte de possessió als darrers segons del partit, l'Operador del rellotge de llançament portarà el control del temps de joc amb un crono manual.</p>		

3.5. Cistella

Un equip aconsegueix una cistella, concedida per l'àrbitre



99	4	2		
			5	
4	6	3		

Anotador

L'Anotador respon confirmant el total de punts de cada equip. Els punts sempre s'han de dir en l'ordre: equip A – equip B.



Correcte, 5 a 6

A la vegada realitza l'anotació corresponent a l'acta de joc.

Cronometrador

El Cronometrador és l'encarregat de "cantar" la cistella, indicant:

- Valor de la cistella.
- Jugador que l'aconsegueix.
- Total de punts de l'equip.
- Minut de joc.

Dos/tres punts del 4 B (4 a l'esquerra), són 6, minut 3.



A la vegada, pujarà els punts al marcador electrònic si n'hi ha.

Operador R. LL.

L'Operador del R.LL. es centrarà en el control de les possessions, i intentarà donar suport als companys, comprovant, per exemple, que el resultat al marcador sigui correcte.

Anotador

L'Anotador respon confirmant el total de punts de cada equip. Els punts sempre s'han de dir en l'ordre: equip A – equip B.



Correcte, 5 a 6

A la vegada realitza l'anotació corresponent a l'acta de joc.

Cronometrador

El Cronometrador és l'encarregat de "cantar" la cistella, indicant:

- Valor de la cistella.
- Jugador que l'aconsegueix.
- Total de punts de l'equip.
- Minut de joc.

Dos/tres punts del 4 B (4 a l'esquerra), són 6, minut 3.



A la vegada, pujarà els punts al marcador electrònic.

Quan un equip aconsegueix una cistella, i l'àrbitre fa el senyal de concessió de la mateixa cal prestar atenció a l'àrbitre que concedeix els punts, especialment quan pot haver-hi dubtes si la cistella és de dos o tres punts. Tots els Auxiliars de Taula intentaran prestar atenció al senyal de l'àrbitre, tot i que la principal responsabilitat serà de l'Anotador, que no realitzarà l'anotació a l'acta sense verificar el senyal de l'àrbitre.

En cas de dubte caldrà esperar a la primera situació de pilota morta per preguntar a l'àrbitre.

En aquest tipus de jugades, el Cronometrador pot fer un senyal indicant el valor de la cistella amb la mà, buscant el contacte visual amb l'àrbitre que ha concedit la cistella.

És important "cantar" el resultat cada cistella, per tal que en el cas que hi hagi una errada, aquesta pugui ser detectada i corregida de forma molt ràpida.

Sovint hi ha sol·licituds de temps mort després de cistella, recordeu pujar els punts al marcador immediatament després de concedir el temps mort.

3.5.1. Cistella als dos darrers minuts del darrer període (o períodes extres)

Un equip aconsegueix una cistella, concedida per l'àrbitre, quan resten menys de 2 minuts del darrer període



Anotador

L'Anotador respon confirmant el total de punts de cada equip. Els punts sempre s'han de dir en l'ordre: equip A – equip B.



Correcte, 79 a 78

A la vegada realitza l'anotació corresponent a l'acta de joc.

Cronometrador

En el moment en que es produeix una cistella dins dels dos últims minuts (entre 2:00 i 0:00) del darrer període (o períodes extres), el Cronometrador aturarà el temps de joc. També cantarà la cistella com s'indica al punt 3.5.

Dos de l'11 B (11 a l'esquerra), són 79, minut 9



Quan la pilota es posa en joc, el Cronometrador posa en marxa el cronòmetre.



Un cop el rellotge de partit està en funcionament (o bé l'àrbitre fa sonar el seu xiulet) el Cronometrador pujarà els punts al marcador.

Operador R. LL.

L'Operador del R.LL. es centrarà en el control de les possessions, i intentarà donar suport als companys, comprovant, per exemple, que el resultat al marcador sigui correcte.

Anotador

L'Anotador respon confirmant el total de punts de cada equip. Els punts sempre s'han de dir en l'ordre: equip A – equip B.



Correcte, 79 a 78

A la vegada realitza l'anotació corresponent a l'acta de joc.

Cronometrador

En el moment en que es produeix una cistella dins dels dos últims minuts (entre 2:00 i 0:00) del darrer període (o períodes extres), el Cronometrador aturarà el temps de joc. També cantarà la cistella com s'indica al punt 3.5.

Dos de l'11 B (11 a l'esquerra), són 79, minut 9



Quan la pilota es posa en joc, el Cronometrador posa en marxa el cronòmetre.



Un cop el rellotge de partit està en funcionament (o bé l'àrbitre fa sonar el seu xiulet) el Cronometrador pujarà els punts al marcador.

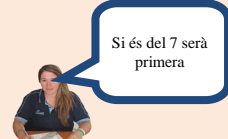
3.6. Falta personal

L'Àrbitre sanciona una falta personal, tècnica o desqualificant



Anotador

En aquest moment l'Anotador buscarà la falta a l'acta, i es prepararà per aixecar la bandera de personal corresponent. També dirà de quina falta es tractaria



Cronometrador

Quan l'àrbitre sanciona la falta, el cronom. atura el rellotge de partit.



Quan l'àrbitre xiula la falta, el Cronometrador intentarà avançar-se a la senyalització i "cantar" de qui ha estat la falta.

Falta local (a dalt),
Del (dorsal) 7



Quan l'àrbitre indica la falta a la taula, el cronom. la "cantarà" en el següent ordre:

- ☐ La cistella és o no reeixida (en cas d'acció de tir).
- ☐ El núm. del jugador que ha fet la falta.
- ☐ L'equip infractor (A o B, a dalt o a baix...)
- ☐ Penalització (banda o número de t.II.).
- ☐ Temps restant de partit i de possessió

Val la cistella del 13, fan 45. Falta del 7 a dalt, minut 8, 1 tir lliure pel 13 pendent, Resten 2:43



Operador R. LL.



L'Operador del R.LL. comprovarà el temps restant de possessió i de partit.

Anotador

En aquest moment l'Anotador buscarà la falta a l'acta, i dirà de quin número de falta es tractaria



Cronometrador

Quan l'àrbitre sanciona la falta, el cronom. atura el rellotge de partit.



Quan l'àrbitre xiula la falta, el Cronometrador intentarà avançar-se a la senyalització i "cantar" de qui ha estat la falta.

Falta local (a dalt),
Del (dorsal) 7



Quan l'àrbitre indica la falta a la taula, el cronom. la "cantarà" en el següent ordre:

- ☐ La cistella és o no reeixida (en cas d'acció de tir).
- ☐ El núm. del jugador que ha fet la falta.
- ☐ L'equip infractor (A o B, a dalt o a baix...)
- ☐ Penalització (banda o número de t.II.).
- ☐ Temps restant de partit i de possessió

No val la cistella. Falta del 7 a dalt, minut 8, banda. Resten 2:43 i 17 de possessió.



3.6. Falta personal (2)



02:43	
LOCAL	VISITANT
43	43
4	1
FALTES	PERÍODE
3	3
FALTES	FALTES

Anotador

Un cop finalitza la senyalització per part de l'àrbitre i el Cronometrador ha "cantat" la falta, l'Anotador:

- ☐ Aixecarà l'indicador de falta personal.
- ☐ Anotarà la falta (de jugador i d'equip)
- ☐ Anotarà la cistella (en cas que hi hagués).
- ☐ Anotarà el parèntesi dels tirs lliures i el tirador (en cas que hi hagués).
- ☐ Anotarà la falta d'equip i cantarà al crono les faltes d'equip.

Primera del 7 A.
Quarta falta d'equip. 4 a 4 faltes d'equip. 2 del tretze que fan 45, 1 tir lliure pendent. Resultat 45-43

8,				
----	--	--	--	--

3r	8	8	8	8
----	--------------	--------------	--------------	--------------

13	45	8		
----	----	---	--	--

Cronometrador

El Cronometrador realitzarà les següents tasques:

- ☐ Pujarà els punts al marcador (en cas que hi hagi cistella i marcador electrònic).
- ☐ Aixecarà el cartró d'avís de possessió (si s'escau).
- ☐ Respondrà al company.

Correcte 45 – 43, 4 a 2 faltes d'equip. 14 de possessió!!!



Operador R. LL.

L'Operador del rellotge de llançament aixecarà l'indicador de personal del jugador, i resetejarà l'aparell de possessió al temps que sigui necessari.



Anotador

Un cop finalitza la senyalització per part de l'àrbitre i el Cronometrador ha "cantat" la falta, l'Anotador:

- ☐ Anotarà la falta (de jugador i d'equip)
- ☐ Anotarà la cistella (en cas que hi hagués).
- ☐ Anotarà el parèntesi dels tirs lliures i el tirador (en cas que hi hagués).
- ☐ Anotarà la falta d'equip i cantarà al crono les faltes d'equip.

Primera del 7 A.
Quarta falta d'equip. 4 a 2 faltes d'equip. 2 del tretze que fan 45, 1 tir lliure pendent. Resultat 45-43



8,				
----	--	--	--	--

3r	8	8	8	8
----	--------------	--------------	--------------	--------------

13	45	8		
----	----	---	--	--

Cronometrador

El Cronometrador realitzarà les següents tasques:

- ☐ Pujarà els punts al marcador (en cas que hi hagi cistella i marcador electrònic).
- ☐ Respondrà al company.

Correcte 45 – 43, 4 a 2 faltes d'equip.



3.6. Falta personal (3)



Anotador

Cronometrador

Si el marcador disposa d'indicadors de falta personal, tan aviat com la pilota estigui a disposició del jugador que realitzarà el servei, afegirà la falta i posarà el pilot al marcador.

Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

Si el marcador disposa d'indicadors de falta personal, tan aviat com la pilota estigui a disposició del jugador que realitzarà el servei, afegirà la falta i posarà el pilot al marcador.

En el cas que la falta sigui la tercera d'equip, el membre més proper a la banqueta d'aquest equip ho comunicarà de forma verbal (independentment de que el marcador també mostri informació).

Si la falta personal és la quarta d'equip, el membre més proper a la banqueta d'aquest equip aixecarà l'indicador de 5 faltes d'equip (quan la pilota estigui a disposició del jugador que efectuarà el servei).

En el cas que la falta sigui la tercera d'equip, el membre més proper a la banqueta d'aquest equip ho comunicarà de forma verbal (independentment de que el marcador també mostri informació).

Si la falta personal és la quarta d'equip, el membre més proper a la banqueta d'aquest equip aixecarà l'indicador de 5 faltes d'equip. (quan la pilota estigui a disposició del jugador que efectuarà el servei).

Moltes vegades, els auxiliars amb menys experiència no tenen la suficient agilitat com per aixecar ràpidament els indicadors de falta personal quan actuen com a Anotadors. Queda al vostre criteri decidir qui serà l'encarregat d'aixecar els indicadors, amb l'única condició de que la persona que ho faci, ja sigui l'Anotador o el Cronometrador, s'encarregui de fer-ho durant tot el partit. En aquest cas caldrà seguir la següent mecànica:

Anotador **Cronometrador**

3.6.1. Falta personal amb tirs lliures



Quan l'àrbitre assenyali una falta que comporti una penalització de tirs lliures, caldrà repetir tot el procés descrit al punt 3.6 (tot tenint en compte que el rellotge de possessió serà resetejat).
Un cop s'han fet els anteriors processos caldrà:

Anotador

L'Anotador cantarà els tirs lliures:

- Tir lliure pel jugador X (sobre X punts)
- Tirs lliures restants.

Tira el 7 A sobre 27 punts. Resta un Tir lliure més.

L'Anotador confirmarà el tempteig

Ok, 3 a 6

Cronometrador

Una vegada llançat el tir lliure, el Cronometrador respondrà:

- Punt / Fallat
- Total de punts de l'equip.
- A falta d'X tirs

Punt, són 3
Falta un tir lliure més.

Després dels tirs lliures el cronom. encendrà el rellotge de temps quan la pilota sigui legalment tocada per un jugador a pista, després del rebot o després de del servei de fons en tir lliure convertit.

Operador R. LL.

Anotador

L'Anotador cantarà els tirs lliures:

- Tir lliure pel jugador X (sobre X punts)
- Tirs lliures restants.

Tira el 7 A sobre 27 punts. Resta un Tir lliure més.

L'Anotador confirmarà el tempteig

Ok, 3 a 6

Cronometrador

Una vegada llançat el tir lliure, el Cronometrador respondrà:

- Punt / Fallat
- Total de punts de l'equip.
- A falta d'X tirs

Punt, són 3
Falta un tir lliure més.

Després dels tirs lliures el cronom. encendrà el rellotge de temps quan la pilota sigui legalment tocada per un jugador a pista, després del rebot o després de del servei de fons en tir lliure convertit.

A continuació us recordem alguns consells:

- Cal prestar atenció al temps de joc. Ser conscients del temps de partit restant al marcador.
- Es recomana no fer servir l'indicador de faltes personals de jugadors del marcador, en taules amb dos auxiliars.
- Mai aixequiu l'indicador de personals de jugador abans que l'àrbitre confirmi el número fent el senyal a la taula.
- És molt important que el Cronometrador recordi en tot moment: El temps restant quan es va produir la falta / El temps de possessió amb el que es reprendrà el joc. / El jugador que hauria de llançar tirs lliures / El lloc des d'on s'ha de reprendre el joc.
- Com hem comentat en moltes ocasions en aquest manual, el més important és que realitzeu la vostra tasca correctament. El fet d'apuntar totes aquestes dades en un paper pot servir d'ajut, però en cap cas ha d'interferir la vostra feina.
- Si creieu que aquest mecanisme pot ajudar-vos, endavant!! Apunteu en un paper tot allò que creieu convenient, però no perdeu de vista que aquesta tasca és únicament auxiliar.

Tingueu sempre present el millor consell que us podem donar: **APLIQUEU EL SENTIT COMÚ!!!!**

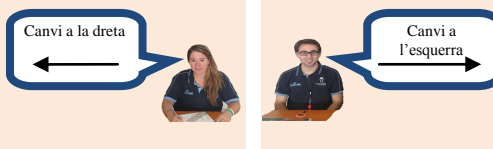
3.7. Substitucions



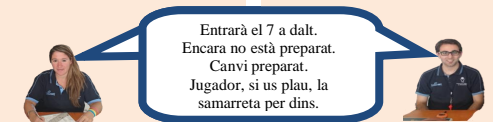
Anotador

Cronometrador

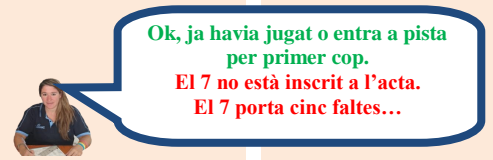
Quan un jugador sol·licita una substitució, serà responsabilitat de l'auxiliar que es troba més a prop d'aquesta banqueta avisar al company.



Cal controlar que el jugador que vol entrar a pista es trobi preparat per fer-ho, i comprovar el seu dorsal.



És molt important que l'Anotador comprovi prèviament a la concessió de la substitució que el jugador pot actuar (està inscrit a l'acta, no té cinc faltes, o dues antiesportives, etc.)

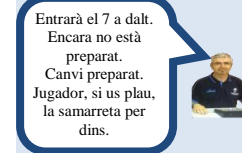


Operador R. LL.

Quan un jugador sol·licita una substitució, serà responsabilitat de l'auxiliar que es troba més a prop d'aquesta banqueta avisar als companys.



Cal controlar que el jugador que vol entrar a pista es trobi preparat per fer-ho, i comprovar el seu dorsal.



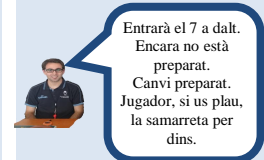
Anotador

Cronometrador

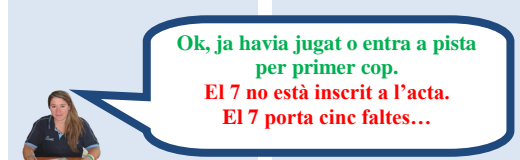
L'Anotador col·laborarà en aquesta tasca amb els companys (especialment amb el Cronometrador)



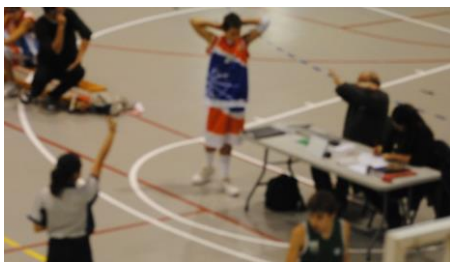
Cal controlar que el jugador que vol entrar a pista es trobi preparat per fer-ho, i comprovar el seu dorsal.



És molt important que l'Anotador comprovi prèviament a la concessió de la substitució que el jugador pot actuar (està inscrit a l'acta, no té cinc faltes, o dues antiesportives, etc.)



3.7. Substitucions (2)



Anotador

Cronometrador

Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir la substitució, caldrà que l'auxiliar recordi la substitució al company.

Continua el canvi a la dreta



Continua el Canvi a l'esquerra



A la primera oportunitat de canvi, i un cop l'àrbitre hagi finalitzat la comunicació amb la taula, el Cronometrador farà sonar el seu senyal per concedir el canvi. És important que mentre l'àrbitre fa el senyal, el Cronometrador aixequi la mà per tal d'avisar que es produirà una substitució.

L'Anotador prestarà atenció al temps restant per si es produeix alguna incidència al rellotge de partit.

Resten 7:23



Operador R. LL.

Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir la substitució, caldrà que l'auxiliar recordi la substitució al company.

Continua el Canvi a la dreta



L'Operador del rellotge de llançament prestarà atenció al temps restant (tant de partit com de possessió) per si es produeix alguna incidència al rellotge de partit.

Resten 7:23 i 14 de pos.



Anotador

Cronometrador

Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir la substitució, caldrà que l'auxiliar recordi la substitució al company.

Continua el Canvi a l'esquerra



A la primera oportunitat de canvi, i un cop l'àrbitre hagi finalitzat la comunicació amb la taula, el cronom. farà sonar el seu senyal per concedir el canvi. És important que mentre l'àrbitre fa el senyal, el cronom. aixequi la mà per tal d'avisar que es produirà una substitució.

L'Anotador controlarà que es realitzi la substitució correctament, i l'anotará a l'acta si és necessari.



3.7. Substitucions (3)



9	X
11	X
12	X
14	X



Anotador

L'Anotador marcarà les sortides a l'acta de joc (prèviament ja havia verificat que els jugadors eren facultats per poder jugar) i donarà la seva aprovació al Cronometrador.

Sortides comprovades i anotades



9	X
11	X
12	X
14	X

Cronometrador

Després que el cronom. hagi concedit el canvi, l'àrbitre autoritzarà l'entrada a pista del jugador substitut.

El cronom. "cantarà" els jugadors que entren a pista. Mantindrà el braç aixecat, fins rebre l'aprovació de l'Anotador.

Entren el 7 A i el 9 i el 14 B



El cronom. farà un gest d'aprovació a l'àrbitre per reprendre el joc després de **comprovar que cada equip disposa de 5 jugadors a pista.**



Operator R. LL.

L'Operador del rellotge de llançament "cantarà" els jugadors que entren a pista (de la banqueta que es troba més propera a la seva posició). Mantindrà el braç aixecat, fins rebre l'aprovació de l'Anotador.

Entren el 9 i el 14 B



Anotador

L'Anotador marcarà les sortides a l'acta de joc (prèviament ja havia verificat que els jugadors eren facultats per poder jugar) i donarà la seva aprovació al Cronometrador

Sortides comprovades i anotades



9	X
11	X
12	X
14	X

Cronometrador

Després que el cronom. hagi concedit el canvi, l'àrbitre autoritzarà l'entrada a pista del jugador substitut.

El cronom. "cantarà" els jugadors que entren a pista (de la banqueta més propera a la seva posició). Mantindrà el braç aixecat, fins rebre l'aprovació de l'Anotador.

Entren el 7 A



El cronom. farà un gest d'aprovació a l'àrbitre per reprendre el joc després de **comprovar que cada equip disposa de 5 jugadors a pista.**



A continuació us recordem alguns consells:

Sovint es produeixen errades relacionades amb les substitucions. Cal comprovar sempre que els jugadors que demanen entrar a pista puguin fer-ho.

Per una altra banda, cal recordar que els canvis els han de demanar els jugadors, i no els entrenadors.

És important saber llegir el partit per triar en quines ocasions podem arriscar per concedir una substitució "justa": tercera o quarta falta personal, jugador lesionat...

Als darrers minuts de partits amb temps igualats acostumen a produir-se situacions de substitucions estil "handbol", cal prestar especial atenció a que els jugadors substituïts no tomin al partit, i els substituïts no siguin canviats fins que hi hagi una situació de joc amb rellotge en marxa.

Moltes vegades aquestes substitucions es produeixen durant temps morts i sense avis previ a la taula. Intenteu preveure aquesta situació, i repasseu les sortides abans de donar autorització als Àrbitres.

3.8. Temps Morts



Anotador

Cronometrador

Quan un entrenador o ajudant d'entrenador sol·licita un temps mort, serà responsabilitat de l'auxiliar que es troba més a prop d'aquesta banqueta avisar al company.

Temps mort a la dreta



Temps mort a l'esquerra



Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir el T.M, caldrà que l'auxiliar recordi el T.M. al company.
En aquestes situacions és aconsellable confirmar amb l'entrenador que encara desitja sol·licitar el temps mort. El contacte visual en aquestes situacions és imprescindible.

L'Anotador confirmarà al Cronometrador que l'equip que ha sol·licitat els temps mort en té de disponibles.

A l'equip A no li queden temps.
A l'equip B li queden dos temps.



El Cronometrador establirà contacte visual amb l'entrenador de l'equip que ha demanat un temps mort i confirmarà amb un senyal que atindrà la seva sol·licitud.



Operador R. LL.

Quan un entr. o ajudant d'entr. sol·licita un temps mort, serà responsabilitat de l'auxiliar que es troba més a prop d'aquesta banqueta avisar al company.

Temps mort a la dreta



Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir el T.M, caldrà que l'auxiliar recordi el T.M. al company.

Anotador



Si es produeixen diverses jugades, i no hi ha oportunitat per concedir el T.M, caldrà que l'auxiliar recordi el T.M. al company.

L'Anotador confirmarà al Cronometrador que l'equip que ha sol·licitat els temps mort en té de disponibles.

A l'equip A no li queden temps.
A l'equip B li queden dos temps.



Cronometrador

Quan un entr. o ajudant d'entr. sol·licita un temps mort, serà responsabilitat de l'auxiliar que es troba més a prop d'aquesta banqueta avisar al company.

Temps mort a l'esquerra



El Cronometrador establirà contacte visual amb l'entrenador de l'equip que ha demanat un temps mort i confirmarà amb un senyal que atindrà la seva sol·licitud.



3.8. Temps Morts (2)

Anotador

Cronometrador

El protocol per concedir un temps mort serà el mateix que l'explicat a l'apartat 3.7 per les substitucions. Cal tenir en compte que sovint es concediran temps morts i substitucions a les mateixes ocasions de pilota morta.



L'Anotador prestarà atenció al temps restant per si es produeix alguna incidència al rellotge de partit.



L'Anotador enregistrarà el temps mort a l'acta de joc i comunicarà als companys els temps que ha demanat cada equip.



El Cronometrador farà el senyal de temps mort (després de cistella rebuda per l'equip que ha sol·licitat el T.M. o quan l'àrbitre hagi finalitzat la seva comunicació amb la taula).



Un cop l'àrbitre fa el senyal concedint el Temps Mort:

El Cronometrador controlarà la durada del T.M. (si és possible amb el marcador del partit, i si no amb un cronòmetre auxiliar) i marcarà el temps al marcador quan sigui possible



Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

El protocol per concedir un temps mort serà el mateix que l'explicat a l'apartat 3.7 per les substitucions.

Cal tenir en compte que sovint es concediran temps morts i substitucions a les mateixes ocasions de pilota morta.

L'Operador del rellotge de llançament prestarà atenció al temps restant (tant de partit com de possessió) per si es produeix alguna incidència al rellotge de partit.



L'Anotador prestarà atenció al temps restant per si es produeix alguna incidència al rellotge de partit.



L'Anotador enregistrarà el temps mort a l'acta de joc.

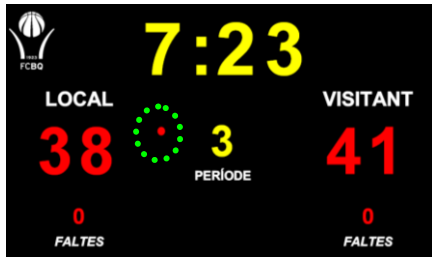


El Cronometrador farà el senyal de temps mort (després de cistella rebuda per l'equip que ha sol·licitat el T.M. o quan l'àrbitre hagi finalitzat la seva comunicació amb la taula).

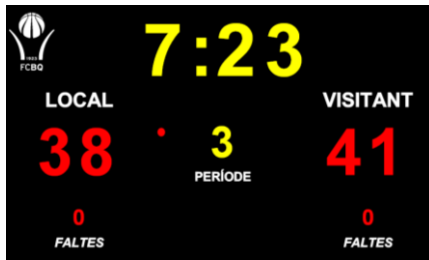


Un cop l'àrbitre fa el senyal concedint el Temps Mort:

El Cronometrador controlarà la durada del T.M. (si és possible amb el marcador del partit, i si no amb un cronòmetre auxiliar) i marcarà el temps al marcador quan sigui possible.



3.8. Temps Morts (3)



Anotador

Cronometrador

Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

Els temps morts, són el moment ideal per tal que l'Anotador aprofiti per repassar l'acta.

El cronom. buscarà el contacte visual amb els Àrbitres, i els indicarà l'equip que ha demanat el T.M. i els que porten demanats cada equip. També cal indicar als Àrbitres, si es tracta d'un T.M. als dos darrers minuts de partit, des de quin lloc caldrà realitzar el servei posterior.



Després de 50 segons des del moment en que l'àrbitre concedeix el T.M. el cronom. farà sonar el seu senyal.



Després de 60 segons des del moment en que l'àrbitre concedeix el T.M. el cronom. farà sonar el seu senyal



L'Operador del rellotge de llançament col·laborarà amb el control de les possibles substitucions que es realitzaran durant el partit, així de que no es produeixin incidències amb el rellotge del temps de partit o de possessió.

Els temps morts, són el moment ideal per tal que l'Anotador aprofiti per repassar l'acta.

El cronom. buscarà el contacte visual amb els Àrbitres, i els indicarà l'equip que ha demanat el T.M. i els que porten demanats cada equip. També cal indicar als Àrbitres, si es tracta d'un T.M. als dos darrers minuts de partit, des de quin lloc caldrà realitzar el servei posterior.



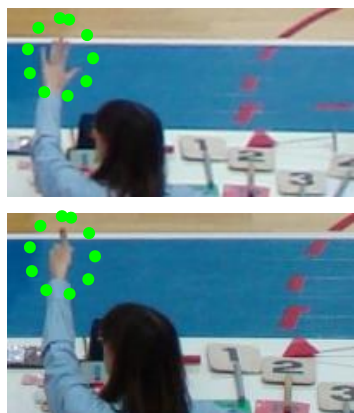
Després de 50 segons des del moment en que l'àrbitre concedeix el T.M. el cronom. farà sonar el seu senyal.



Després de 60 segons des del moment en que l'àrbitre concedeix el T.M. el cronom. farà sonar el seu senyal



3.8. Temps Morts (4)



Anotador	Cronometrador	Operador R. LL.	Anotador	Cronometrador
	<p>El Cronometrador és el responsable de donar l'OK a l'àrbitre per la represa del joc. Només ho farà després de comprovar que els dos equips disposen de 5 jugadors a pista i que cap jugador actua il·legalment.</p>			<p>El Cronometrador és el responsable de donar l'OK a l'àrbitre per la represa del joc. Només ho farà després de comprovar que els dos equips disposen de 5 jugadors a pista i que cap jugador actua il·legalment.</p>

Consells d'actuació per situacions de Temps Morts i/o Substitucions

Tant als Temps Morts com a les situacions de substitucions, el temps de joc romandrà aturat durant un espai de temps que pot arribar a ser "relativament" llarg. En aquestes situacions cal prestar molta atenció al temps restant (tant de partit com de 24 segons), arribant a apuntar-ho si és necessari.





És molt important que tots els membres de la taula tinguin la informació sobre el número de temps morts restants de cada equip. Això ens permetrà evitar possibles conflictes amb els equips. De la mateixa manera és imprescindible que tots els auxiliars col·laborin per controlar els jugadors que demanen entrar a pista durant qualsevol substitució. **Després de cada Temps Mort i a l'inici de cada període és imprescindible controlar que tots els jugadors que es troben en pista estan facultats per jugar, i cal fer-ho abans de que la pilota estigui en joc.**

Cal llegir els partits per avançar-nos a les sol·licituds de temps morts i substitucions. És especialment important no perdre cap detall als finals de períodes i sobretot al final de partit. Controleu quins jugadors poden entrar o deixar la pista després de cada substitució/temps mort.

Valoreu quan cal arriscar per concedir o no una substitució o temps mort. Recordeu que els temps mort només els pot demanar l'entrenador (primer o ajudant) i quan no hi ha entrenador, el capità. Pel que fa a les substitucions només les poden demanar els jugadors. Tanmateix si un entrenador demana una substitució mentre el jugador es dirigeix cap a la taula d'Anotadors és recomanable concedir el canvi i explicar que és el jugador qui ha de demanar la substitució. De la mateixa forma, és recomanable ser didàctics respecte a les sol·licituds de temps morts condicionades (si entra Temps). És positiu col·laborar concedint els temps morts, a la vegada que expliquem als entrenadors com ho han de fer correctament: Temps – Fora temps mentre nosaltres els donarem l'ok a les seves sol·licituds/anul·lacions.






3.9. Possessions de 24/14 segons



Anotador	Cronometrador	Operador R. LL.	Anotador	Cronometrador
<p>L'Anotador serà l'encarregat de col·laborar amb el Cronometrador, "cantant" tal i com s'indica en aquest apartat.</p>  <p>Segueix, segueix, segueix</p>	<p>Als partits amb dos auxiliars a la taula el Cronometrador serà l'encarregat de portar els comptes del rellotge de possessió, i avisar als equips quan restin 5 segons de possessió, cridant el temps i aixecant el cartró indicatiu, i quan es concedeixin serveis de banda amb un nou compte de 14 segons.</p> 	<p>Als partits amb tres auxiliars a la taula l'Operador del rellotge de llançament serà l'encarregat de portar els comptes del rellotge de possessió fent servir l'aparell electrònic. En cas que aquest no estigui disponible procedirà com ho fa el Cronometrador als partits amb dos Auxiliars de Taula.</p>  <p>Cinc!!!!</p>	<p>L'Anotador serà l'encarregat de col·laborar amb l'Operador del rellotge de llançament "cantant" tal i com s'indica en aquest apartat.</p>  <p>Segueix, segueix, segueix</p>	<p>En partits amb tres Auxiliars de Taula, el Cronometrador donarà suport amb els comptes de possessió quan sigui necessari.</p>

Quan resten 10 segons pel final de la possessió



<p>Quan el company avisa que s'apropa al final de la possessió l'Anotador es prepararà per col·laborar amb ell. (només "cantarà als darrers cinc segons")</p>  <p>Resten 10</p>	<p>El Cronometrador avisarà a l'Anotador que s'apropa el final de la possessió.</p>  <p>Baixant</p>	<p>L'Operador del rellotge de llançament avisarà a l'Anotador que s'apropa el final de la possessió.</p>  <p>Baixant</p>	<p>Quan el company avisa que s'apropa al final de la possessió l'Anotador es prepararà per col·laborar amb ell. (només "cantarà als darrers cinc segons")</p>  <p>Resten 10</p>	<p>El Cronometrador sap que en aquest moment els companys estaran més centrats al control de la possessió i extremerà l'atenció per controlar les banquetes.</p> 
--	--	---	--	--

3.9. Possessions de 24/14 segons (2)

Anotador

Cronometrador

Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

Quan resten 5 segons pel final de la possessió



L'Anotador serà l'encarregat de col·laborar amb el Cronometrador, dient "Segueix"



Quan restin 5 segons de possessió el Cronometrador aixecarà el cartró indicatiu de 5" i **cridarà "cinc", mantenint el cartró aixecat durant dos o tres segons.**



Quan restin 5 segons de possessió l'Operador del rellotge de llançament avisarà a l'Anotador que resten cinc segons de possessió.



L'Anotador serà l'encarregat de col·laborar amb el Cronometrador, dient "Segueix"



Avisos als equips en partits amb dos Auxiliars de Taula:

La obligatorietat de realitzar avisos als equips (respecte als comptes de possessió) només existeix per dues situacions:

- Sempre que a un equip li restin cinc segons de possessió.
- Quan un equip disposa d'un servei de banda i com a conseqüència de la penalització, disposarà d'un nou compte de catorze segons.

Tanmateix, és recomanable avisar verbalment als equips (si es fa, cal fer-ho a tots dos equips) del temps restant de possessió quan es produeixi un servei de banda i l'equip que realitzarà el servei disposi de menys de 10 segons. Aquest avisos ens permetran:

- Evitar consultes constants per part dels equips.
- Establir un cert "vincl" amb els equips. Ells veuran una persona que està pendent del partit, i confiaran més a la nostra tasca.

Però cal recordar que com s'ha comentat reiteradament en altres apartats, hi ha tasques obligatòries i d'altres complementàries, i l'objectiu dels Auxiliars de Taula sempre serà realitzar les tasques prioritàries, i només atendre aquestes tasques complementàries sempre que no s'oposin interferències al normal desenvolupament del partit.

3.9. Possessions de 24/14 segons (3)

Anotador

Cronometrador

Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

Quan s'esgota el temps de possessió

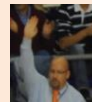


Quan finalitzi la possessió el cronom.:

- ▣ Si el camp disposa de marcador electrònic, farà servir la botzina del marcador.
- ▣ Si el camp no disposa de marcador, farà servir el xiulet, fent xiulades curtes i repetides diferents de les de l'àrbitre.



Una vegada ha sonat el senyal, és decisió dels Àrbitres sancionar o no la violació. En cas de que sancionin violació: El Cronometrador farà el senyal de violació de possessió.



I aturarà el rellotge del partit.

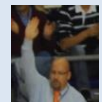


Quan finalitzi la possessió el senyal de l'aparell de l'Operador del rellotge de llançament sonarà automàticament (en cas que no ho fes caldrà fer servir el xiulet fent xiulades curtes i repetides).



Una vegada ha sonat el senyal, és decisió dels Àrbitres sancionar o no la violació. En cas de que sancionin violació:

El Cronometrador farà el senyal de violació de possessió



Una vegada ha sonat el senyal, és decisió dels Àrbitres sancionar o no la violació. En cas de que sancionin violació el Cronometrador aturarà el rellotge del partit.



3.9. Possessions de 24/14 segons (4): Situacions Concretes

Tots els membres de la taula han de col·laborar a totes les tasques que es realitzen durant el partit. La tasca de l'Operador del rellotge de possessió és una de les que més ajut requereix per part dels companys, donat que en moltes ocasions el camp de visió que té cada auxiliar de la taula pot ser molt diferent del que té el company que resta assegut al seu costat, degut a la presència de jugadors o Àrbitres que poden "tapar" els espais, o fins i tot per la pròpia ubicació a la taula, ja que la perspectiva d'una jugada pot ser molt diferent des d'un metre de distància.

És important no confondre la col·laboració amb l'excés d'informació. Puntualment podem dir al company "segueix" en cas de dubte, però no és gens útil tenir un company al costat "cantant" durant tot el partit "segueix, segueix, nova, etc." En aquest apartat intentem oferir unes pautes per tal d'establir criteris d'actuació comuns davant de situacions concretes.

Anotador

Cronometrador

Operador R. LL.

Anotador

Cronometrador

Resten menys de cinc segons de possessió i:

Un tir toca l'anella



Si l'equip atacant controla el rebot es concedirà un nou compte de 14", però no s'avisarà als equips.



Un tir a cistella entra



3.9. Possessions de 24/14 segons (5): Situacions Concretes

Anotador

Cronometrador

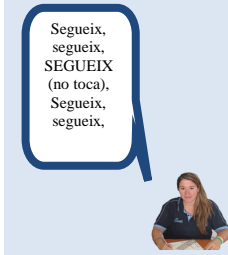
Operador R. LL.

Anotador

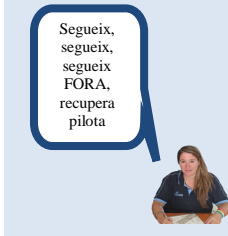
Cronometrador

Resten menys de cinc segons de possessió i:

Un tir a cistella no toca l'anella

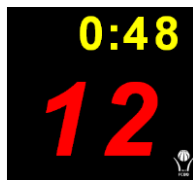


L'equip defensor recupera el control de la pilota



En qualsevol moment de la possessió:

Hi ha dubtes sobre qui té el control de la pilota



3.9. Possessions de 24/14 segons (6): Situacions Concretas

Anotador

Cronometrador

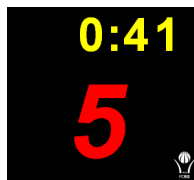
Operador R. LL.

Anotador

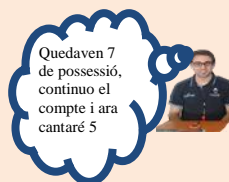
Cronometrador

Es produeix una errada amb el compte

Es reseteja el compte per error



Afortunadament, ningú s'adona d'aquesta errada. Per tant, si ens adonem que ens hem equivocat, podem reprendre el compte sense cap problema.



No amagueu l'errada, comuniquen-ho als companys.



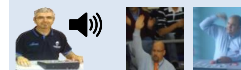
Si és possible es deixarà l'aparell en blanc, si no es deixarà el compte aturat a 24".



Immediatament agafarà un crono per portar el compte manual avisant amb els indicadors de 14 i 5



Quan finalitzi la possessió es xiularà la violació (només FCBQ)



És important que els companys coneguessin el temps de pos. restant al moment de l'errada.



És important que els companys coneguessin el temps de pos. restant al moment de l'errada.



En cap cas el Cronometrador aturarà el partit per aquest motiu. Només els Àrbitres ho poden fer.

Cal recordar que només l'àrbitre pot aturar el partit. Si s'ha produït una errada, intenteu cridar l'atenció de l'àrbitre discretament (a més de deixar l'aparell de possessió en blanc o aturat).

Únicament es podrà aturar el partit quan la pilota estigui morta.

Si l'àrbitre detecta que l'aparell de 24 està apagat o aturat, pot decidir aturar el partit. Llavors s'adreçarà a la taula on informarem:

- Temps de partit i de possessió transcorreguts des de l'errada.
- Moment en que s'ha produït una violació del rellotge de llançament (si es que s'ha produït).
- Qualsevol altre fet rellevant.

3.9. Possessions de 24/14 segons (7): Altres recomanacions

És imprescindible tenir un coneixement complet de les regles i les interpretacions vigents per poder desenvolupar correctament la tasca d'Operador del rellotge de llançament o de cronomentrador.

Darrerament s'ha estès el costum d'indicar als Àrbitres la darrera possessió del període, aixecant un dit. Aquest gest en ocasions pot confondre als Àrbitres i no s'ha de realitzar.

PARTITS AMB DOS AUXILIARS DE TAULA:

S'ha decidit no establir cap normativa al respecte del control de rellotge de possessió als partits amb dos Auxiliars de Taula. Podeu triar entre les següents opcions:

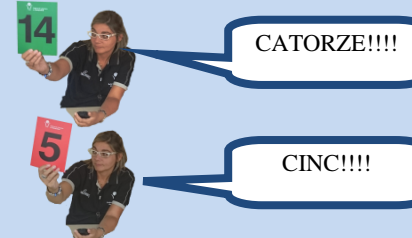
- Portar els comptes de possessió amb un cronòmetre manual.
- Portar els comptes de possessió aprofitant el rellotge de partit (realitzant càlculs mentals)
- Portar els comptes de possessió utilitzant una APP d'un aparell electrònic.

Trieu l'opció amb la que us sentiu més còmodes. És evident que amb dos Auxiliars de Taula moltes vegades no es porten les comptes de possessió amb una gran exactitud, i tots els participants en són conscients. Tanmateix cal ser consistent a l'aplicació d'aquesta norma i evitar situacions de comptes de 18 o de 35 segons.

Afortunadament el fet que l'aparell de possessió no sigui visible permet corregir possibles errades sense que afectin al partit.

Cal tenir clar el protocol d'avisos amb els cartrons indicadors:

- Quan un equip disposi d'un servei i se li hagi concedit un nou compte de 14 segons (falta personal, violació de l'equip defensor, aturada del joc per un motiu no relacionat amb l'equip que té el control de la pilota) caldrà avisar als equips cridant i aixecant el cartró de 14".
- Quan restin cinc segons de possessió caldrà avisar als equips cridant i aixecant el cartró de 5 segons.



Tanmateix, és recomanable avisar verbalment als equips (si es fa, cal fer-ho a tots dos equips) del temps restant de possessió quan es produeixi un servei de banda i l'equip que realitzarà el servei disposi de menys de 10 segons. Aquest avís ens permetran:

- Evitar consultes constants per part dels equips.
- Establir un cert "vincl" amb els equips. Ells veuran una persona que està pendent del partit, i confiaran més a la nostra tasca.

PARTITS AMB TRES AUXILIARS DE TAULA:

Col·laboreu amb els companys sense interferir les seves funcions.

En el cas de l'Operador del rellotge de llançament:

- No us precipiteu concedint noves possessions.
- El rellotge de possessió mai es pot aturar durant el partit. En cas de nou control, o de tir que toca anella cal reiniciar l'aparell (o deixar-lo en blanc si es possible) i reiniciar-lo quan un equip assoleixi un nou control de pilota.
- Familiaritzeu-vos amb els aparells, i verifiqueu totes les possibilitats que ofereix abans d'iniciar el partit.
- Tingueu sempre a mà el xiulet, el crono i els cartrons de 5 i 14 segons.
- En cas que un jugador obtingui un nou control de pilota a les immediacions de les línies limítrofes i els Àrbitres sancionen un fora de banda, només es reiniciarà el rellotge de possessió quan es tingui la certesa que el jugador va obtenir el control dins del camp. En cas de dubte es deixarà el compte amb el temps restant. En cas que ho creguin convenient els Àrbitres concediran un nou compte de possessió.

4. Tasques post-partit

4.1. Tancament de l'acta



Sempre que sigui possible, i la instal·lació ho permeti caldrà **tancar l'acta** de joc al **vestidor** dels Àrbitres. L'encarregat de redactar **l'informe del partit**, si n'hi hagués, és l'àrbitre principal. Tot i això l'Anotador escriurà l'informe si l'àrbitre ho sol·licita.

Cal que tots els auxiliars signin l'acta del partit abans que ho facin els Àrbitres (quan les normes de cada competició ho requereixin). Un cop signada l'acta, el Cronometrador serà l'encarregat de repartir les còpies de les actes als representants dels equips.

En el cas que en aquella pista es disputin més partits, l'Anotador tornarà a la taula ràpidament per complimentar l'acta del següent partit, i el Cronometrador i l'Operador del rellotge de llançament demanaran i comprovaran les llicències dels equips que juguen el següent partit.