

Manual del Oficial de mesa

FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID



TEMPORADA 2016 / 2017



ACTA DEL PARTIDO. Manual del Oficial de Mesa
FEDERACIÓN DE BALONCESTO DE MADRID

EL ANOTADOR

MATERIAL NECESARIO

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

Bolígrafos de 3 Colores;

En benjamín y alevín: → rojo (primer y cuarto periodo), azul (segundo y quinto periodo) y negro (tercer y sexto periodo)

En categoría cadete, infantil y preinfantil (infantil 98) → rojo (primer y tercer periodo) y azul o negro (segundo y cuarto periodo). **Es conveniente llevar más de un bolígrafo de cada color.**

Una regla

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

Un silbato

2 calcos rojos

2 azules o negros por si hubiera que hacer alguna anotación al dorso del acta.

Recordad que las actas autonómicas son autocopiativas, pero no así al dorso, donde deberemos poner los calcos.

ENCABEZAMIENTO

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

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

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

Los datos a rellenar son todos los que vienen en la designación del encuentro y se han de copiar tal y como vienen allí escritos.

- **Nombre de los equipos.**- Hay que escribirlos completos. Todo lo que aparece en la designación, incluido el patrocinador.
- **Número de encuentro.**- el que aparezca en la designación (Ej: 8562541)
- **Categoría.**- Abreviada utilizando **grupos de 3 letras.** (ALE. 99 MAS.) (CAD. PRE. FEM. B)
- **Localidad.**- Reflejad población y **número de campo** obligatoriamente
- **Fecha.**- En grupos de 2 dígitos separado con puntos (15.02.09)
- **Hora.**- Es la que indica la citación (siempre en formato 24 horas), aunque el partido empezase con retraso (Ej: 09:30)
- **Inscripción de árbitros y auxiliares.**- Se hace usando el nombre de guerra.

Preguntad a los compañeros su nombre de guerra ya que en la designación viene el nombre y dos apellidos de cada miembro del equipo arbitral.

Hay que cerrar con una línea horizontal el espacio correspondiente al componente que no asiste al encuentro.



Adecco ESTUDIANTES "C"		CONTRA	SAN VÍCTOR "A"				
Nº Partido	33601	Localidad	MADRID	1016	Arb. principal	Mayo, PEREZ C (7094)	
Categoría	CSD PEE MASC	Fecha	03.11.06	Hora	19:30	Arb. auxiliar	GARCIA, AGNAS G (5063)
Grupo	1, SR-2 F1						

20 MINUTOS ANTES DEL INICIO DE ENCUENTRO INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Al menos unos 20 min. antes del comienzo del encuentro se han de solicitar las licencias de cada uno de los equipos. Al solicitar las licencias se pide al entrenador que nos confirme los dorsales de sus jugadores y cualquier dato reseñable de su equipo.

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

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

1. **Número de licencia de jugadores.**- solo se van a copiar las **3 últimas cifras** (no letras) que lo componen. Si algún jugador no presentase licencia federativa, se inscribirán igualmente las tres últimas cifras del DNI o documento acreditativo que presente. Esto constituye una incidencia que se reflejará al dorso del acta.
 - **Nombres.**- Se ha de inscribir el primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej.: GARCIA, J.), no siendo necesario que las iniciales estén alineadas. Se anotará **(CAP)** al lado de la inicial del nombre del jugador que el entrenador indique que realizará esta función.
 - **Número de jugadores.**- de 4 a 19 salvo excepciones autorizadas por la F. B. M.
 - **Entrenador y entrenador ayudante.**- Mismo procedimiento que con los jugadores: primer apellido seguido de una coma y de la inicial o iniciales que compongan el nombre seguidas de un punto (Ej: PÉREZ, D. ó GARCIA, J. M.). Si no presenta licencia se actuará de la misma forma que con los jugadores.

Se inscribirá de la misma forma, y debajo, al ayudante de entrenador si lo hubiera.
- Si el equipo se acompañara de "asistentes de equipos", éstos **NO** se inscribirán en la casilla del entrenador.
- Si no se halla presente el entrenador, el capitán realizará sus funciones. Se procederá en este caso a anotar en la casilla de entrenador la inscripción CAP. (sin indicar el nº del jugador).
- Si no hay entrenador constituye una incidencia que hay que reflejar al dorso del acta.
- **Delegado de campo.**- Se inscribirá en su casilla correspondiente de la misma forma que el entrenador. La ausencia de delegado de campo constituye una incidencia que hay que reflejar al dorso del acta.



- En encuentros de categoría superiores a Infantil, como no se lleva un control de los jugadores que participan en cada periodo, se van a **anular tres columnas** referidas a las entradas de jugador mediante un aspa de trazo grueso. Utilizad la columna más cercana al número de jugador, separándola con una línea vertical de las otras tres, para anotar las entradas de jugadores

Equipo B: San Vitor "A"

Tiempos muertos 5 6 3 9 = 4 = =

Faltas de Equipo: 1. X X X X 2. X X X X
3. X X X X 4. X X X X

Lic.	Nombre Jugador	Nº	Entradas				Faltas
			1	2	3	4	
889	GARCIA, S	4	X	X	X	X	5
929	De Diego, F	5	X	X	X	X	4
194	HUMANES R	6	X	X	X	X	4
030	ILAZA, C (CAP)	8	-	-	-	-	F F F F F
602	TERNANDEZ, C	10	X	X	X	X	2 3 4
846	GUTIERREZ, R	11	X	X	X	X	4
110	ALONSO, C	12	X	X	X	X	7 10 6
830	MARQUEZ, J	19	X	X	X	X	5 2

Entrenador: CAP
Ay. Entrenador: _____

Tanteo de la primera parte A: 18 / 14 B: 16 / 16
Tanteo de la segunda parte A: 9 / 15 B: 12 / 15
Tanteo del período extra A: 10 B: 11

Anotador GISELA, GARCIA, S (1649)
Cronometrador SECO, HERRERO, J (3189)
Operador de 24" _____

Equipo A: Adecco ESTUDIANTES "C"

Tiempos muertos 8 = 2 1 = 2 = =

Faltas de Equipo: 1. X X X X 2. X X X X
3. X X X X 4. X X X X

Lic.	Nombre Jugador	Nº	Entradas				Faltas
			1	2	3	4	
112	Perez, J	6	X	X	X	X	7 12 14 F F
925	RODRIGUEZ, A	5	X	X	X	X	12 5 4 F
321	GOMEZ, N.	6	X	X	X	X	12 5 4 F
998	NARCISO, F.	7	X	X	X	X	
287	GOMEZ, H.	8	X	X	X	X	
417	CUENCA, D.	9	X	X	X	X	10 3 3 4 0 -
814	JOMANSO, V.	10	X	X	X	X	4 4 2 5 1 3 2 -
333	BENITEZ, J.	11	X	X	X	X	7 7 3 2
527	RODRIGUEZ, A	12	-	-	-	-	F F F F F
683	MARTINEZ, D	13	X	X	X	X	
468	MIGUELEZ, L	14	X	X	X	X	5 6 0
284	CONTRERAS, A	15	X	X	X	X	

Entrenador: MARTINEZ
Ay. Entrenador: CIFUENTES

Delegado de Campo: GARCIA, S (130)

10 MINUTOS ANTES DEL COMIENZO DEL PARTIDO

Los entrenadores de ambos equipos han de dirigirse a la mesa de anotadores para indicar los 5 jugadores que comienzan el encuentro (5 inicial). Confirmarán que los jugadores están correctamente inscritos y firmarán en su casilla, donde se ha inscrito su nombre. Es conveniente recordarles en este momento el número de jugadores de su equipo inscritos y los dorsales que no tienen.

Si hubiese 2 entrenadores sólo firmará el inscrito en primer lugar, y si no hubiese ninguno esta tarea la hará el capitán (CAP)

- En los jugadores que componen el quinteto inicial se hace un pequeño aspa en la casilla de entrada correspondiente.
- Aquellas casillas preparadas para anotar jugadores que no han sido utilizadas se cierran con una línea de trazo grueso horizontal sobre ella (si es una). Si fueran 2 o más, se hace en forma de martillo, es decir, un trazo horizontal desde la casilla del número de licencia hasta la primera columna de faltas y una diagonal que abarque las casillas de faltas.
- En partidos infantiles o inferiores, esto mismo se repetirá al inicio de cada periodo y tendremos un 5 inicial para cada uno de ellos. Es muy importante, sobre todo al inicio del tercer cuarto (o del quinto en alevín y benjamín) que se verifique que todos los jugadores han participado en el partido los periodos



obligatorios. Si un entrenador no cumple la norma de los 5 iniciales al dar el quinteto, se le informa de la irregularidad. Si mantiene su quinteto, se consignará al dorso del acta como incidencia.

- En partidos de categoría cadetes y superior, sólo se da el 5 al inicio del partido. La forma de diferenciar estos jugadores del resto que irán saliendo en el transcurso del encuentro, es rodear con un círculo las aspas que se han realizado en los jugadores indicados por el entrenador (este círculo se hará en rojo)

INSCRIPCIÓN DE FALTAS

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

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

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

Nº	Entradas				Faltas			
	1	2	3	4	1	2	3	4
2.	X	X	X	F				
4.	X	X	X	X				
6					7	12	19	F F
7								
8					12	5	4	F
9								
10								
11					10	3	3	D -
12					4	4	5	3
13					6	7	7	3
14								F F F F
15								
16					5	6		
17								

Falta personal

5 (si es banda)

5₁ (si hay un tiro libre)

5₂ (si hay dos tiros libres)

5₃ (si hay tres tiros libres)

Falta antideportiva

5^U₂

Falta técnica

5^T₂

Falta descalificante

5^D₂

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



Descalificante después de segunda falta antideportiva

5^U_2 8^U_2 GD

Descalificante después de segunda falta técnica

7^T_1 9^T_1 GD

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

Falta técnica Entrenador

5^C_2

Falta técnica Banquillo

5^B_2

Falta descalificante directa al entrenador

5^D_2

También será descalificado un entrenador cuando:

- Se le han anotado 2 faltas técnicas (C) como consecuencia de su conducta.
- Se le han anotado 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de conducta de los componentes de banquillo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales ha sido anotada al propio entrenador.

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

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

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

Se anotará una “GD” en el casillero de faltas a continuación de la última falta técnica para indicar que el entrenador fue descalificado por este motivo. En el caso de ser la tercera falta técnica, la “GD” se inscribirá a continuación de la última técnica (fuera ya del espacio reservado para las técnicas a banco de equipo).

FALTAS DE EQUIPO

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

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



TIEMPOS MUERTOS REGISTRADOS

- CATEGORÍA ALEVIN Y BENJAMIN** 2 en cada parte (tres periodos), no acumulables los no utilizados.
- CATEGORÍA PRE-INFANTIL** 1 en cada período no acumulables los no utilizados. 1 por prórroga.
- CATEGORÍA INFANTIL** 3 por cada 2 períodos (2+1 ó 1+2) no acumulables. 1 por prórroga.
- CATEGORÍA CADETE A SENIOR** 2 en la primera mitad y 3 en la segunda mitad con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte. 1 por prórroga.

- La forma de anotar los tiempos solicitados es indicando el minuto en que se ha concedido.
- Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la 2ª parte, el anotador trazará dos líneas horizontales en la primera casilla de la 2ª parte de ese equipo.
- Las casillas no utilizadas al final de cada periodo o al final del partido se inutilizarán mediante doble línea.

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

TANTEO ARRASTRADO

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

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

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

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

- En el primer recuadro horizontal se anota el número del jugador que la consigue.
- En el segundo, el tanteo que supone esa canasta.
- En la zona media o sombreada, el minuto en el que se consigue
- (del 1 al 10 en cada periodo). El minuto de juego no se repite con
- cada canasta, sólo se indica la primera vez que se consigue un
- cesto en ese minuto y se entiende que todo lo ocurrido hasta el siguiente minuto es del anterior. Si en un minuto entero no se consigue nada, no se indicará, pasando al siguiente.
- Se procurar resaltar el tanteo de forma que el número ocupe toda la casilla, mientras que el jugador y el minuto se escribirá más pequeño.

PRIMER TIEMPO		SEGUNDO TIEMPO	
PRIMER PERIODO		SEGUNDO PERIODO	
A	M	B	A
6 2	1		- 13
		3	
		4	
10 4	2		9 20
11 6			4 22
		5 6	
10 8	5		
10 10		15 9	13 24
4 1	7		6 20
11 13			14 27
		11 11	
		10 13	10 -
7 15	9		20
18	13		23
18	13		
		3	



- Los puntos conseguidos pueden ser de varias formas y por ello se diferencian:
- Si la canasta es de 2 puntos: Sólo indicamos el número de jugador y el tanteo.
- Si la canasta es de 3 puntos: Se indicará el número de jugador rodeándolo con un círculo y el tanteo.
- Si son tiros libres: Se va escribir el número del jugador pero en la casilla del tanteo realizará un arco que coja 1, 2 ó 3 recuadros (según la cantidad de tiros que se lancen). Se anotará un guión si el tiro es fallado o el tanteo en caso de ser convertido.
- Si es una canasta con tiro adicional: se escribirá el número de jugador, el tanto y debajo, sin repetir el número del jugador un arco ocupando sólo un cuadro para el tiro libre al que se tiene derecho.
- Si el tanteo arrastrado de cualquier periodo excediese el espacio destinado al mismo, de forma que hubiese que utilizar la columna correspondiente al siguiente periodo, se utiliza el espacio sobrante de la misma para comenzar el periodo al que se refiere dicha columna.

RESULTADOS

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

PIE Y CIERRE DEL ACTA

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

Tanteo de la primera parte	A: 18 / 16	B: 13 / 16	Tanteo final	A: 66	B: 67
Tanteo de la segunda parte	A: 9 / 15	B: 12 / 15	Equipo vencedor	SAN VÍCTOR "A"	
Tanteo del periodo extra	A: 10	B: 11	Firma Arbitro principal	Firma Arbitro auxiliar	Firma del Capitán (A ó B) en caso de protesta
Anotador	GISELA, GARCÍA B. (1817)				
Cronometrador	SERRA, HERRERA J.C. (3189)				
Operador de 24"					

OTRAS OBLIGACIONES DEL ANOTADOR

La función prioritaria y principal que tenemos es la confección del acta, pero si estamos designados solos, también hemos de controlar otros aspectos del partido, como son el tiempo de juego, los tiempos muertos, cambios, regla de 24 segundos, etc.



Estas tareas son:

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

EL CRONOMETRADOR

TIEMPO DEL PARTIDO Y MANEJO DEL RELOJ DEL PARTIDO

El cronometrador debe manejar el reloj de partido según lo estipulado en el Art. 8 y 49 de las Reglas del Juego:

Reloj en marcha.

El reloj del partido debe ponerse en marcha:

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

Reloj parado.

El reloj del partido debe detenerse cuando:

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

Marcador.

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



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

TIEMPO MUERTO REGISTRADO. (Art. 18)

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

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

Un tiempo muerto registrado puede concederse cuando:

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

La solicitud de tiempo muerto registrado se indicará haciendo sonar la bocina o silbato, y efectuando la señal reglamentaria.

SUSTITUCIONES. (Art. 19)

Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

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

Una oportunidad de sustitución finaliza cuando:

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

Se puede sustituir al lanzador de tiros libres siempre que:

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

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR



- Para un mejor desarrollo de la labor colectiva de los oficiales de mesa es conveniente que el cronometrador indique de viva voz al anotador el minuto en que se producen las canastas en juego así como el número del jugador que las convierte, comprobando, caso de existir marcador electrónico, que el tanteo del mismo se corresponde con el reflejado en el acta.
- También deberá indicar al anotador el minuto en que se produce una falta, el número del infractor y la penalización de la misma.
- El cronometrador será el encargado de levantar las tablillas de faltas de jugador (cuando existan), en los partidos de categoría autonómica.
- Debe llevar igualmente la posesión de 24" que el equipo atacante dispone para conseguir canasta o que al menos el balón toque el aro. Cuando a la posesión le quedan solo 10" se advierte en voz alta (**¡quedan 10 segundos!**) para conocimiento de ambos equipos. Cuando la cuenta se consuma haremos sonar el silbato y realizaremos la señal de 24"

EL OPERADOR DE 24 SEGUNDOS

Tanto en los partidos correspondientes a las categorías de 1ª División Nacional y superiores, como en las fases finales de categorías inferiores se pondrá a disposición de los Oficiales de Mesa un dispositivo de 24" que será manejado por el Operador de 24".

La cuenta de 24" será mostrada por 2 monitores situados detrás del tablero o en esquinas opuestas del terreno, o por 4 monitores colocados uno en cada esquina del terreno de juego.

En las categorías en las que no sea obligatoria la utilización de un dispositivo de 24" y, por lo tanto, no sea necesaria la intervención del Operador, la posesión de 24" deberá ser llevada mentalmente por el cronometrador, avisando de viva voz cuando quedan 10 segundos.

OBLIGACIONES

El Operador de 24" manejará el dispositivo de acuerdo a lo establecido en los artículos 11 y 39 de las Reglas del Juego:

- **Iniciará o continuará** la cuenta cuando un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- **Parará y volverá** a 24 segundos:
 - Cuando un árbitro señale una falta (que no sea falta doble).
 - Cuando un árbitro señale una violación, excepto si señala un saque de banda y se le concede el saque al equipo que previamente tenía el control de balón.
 - Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que no tenía control de balón.
 - Cuando un lanzamiento a canasta entre en el cesto o toque el aro
 - Cuando el partido se para debido a acciones causadas por el equipo contrario al del control del balón.



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

- **Detendrá la cuenta, pero no volverá a 24 segundos** cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque como consecuencia de que:
 - El balón haya salido fuera de banda.
 - Se señale una doble falta.
 - Cuando se produzca una situación en la que sea necesario poner en marcha el procedimiento de posesión alterna y como resultado del mismo saque el equipo que previamente tenía control de balón.
 - El partido haya sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.

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

COLABORACIÓN CON EL ANOTADOR Y CRONOMETRADOR

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

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