

## PROCEDIMIENTOS DE LOS OFICIALES DE MESA EN LOS PARTIDOS

### 1. UN SOLO OFICIAL DESIGNADO

- Realizará todas las funciones: cronometrador, anotador y operador de 24”.

### 2. DOS OFICIALES DESIGNADOS

#### Anotador:

- Realizará el acta
- Cantará los 10 segundos restantes para la finalización de la posesión al cronometrador (en un tono que el cronometrador pueda oírlo y sin gritar).
- Cantará los últimos 10 segundos para finalizar el periodo al cronometrador.
- Estará pendiente del banquillo que tenga más próximo como apoyo al cronometrador. (TM y sustituciones).
- Avisará del número de falta de jugador, ya sea mediante tablillas (si las hubiera) o de viva voz (Ejemplo: ¡tercera!, ¡primera!. Deben oírlo ambos equipos.
- Levantará el indicador de cuarta falta de equipo del banquillo que tenga más próximo.
- Manejará la flecha de alternancia.
- Avisará al cronometrador cuando marque el reloj de partido 1:59 del 4º periodo o periodo extra (En un tono que el cronometrador pueda oírlo y sin gritar).
- Avisará al cronometrador la última posesión de 24” que le queda por periodo, diciendo: ¡ÚLTIMA CUENTA! (en un tono que el cronometrador pueda oírlo y sin gritar).
- Colaborará en todo momento con el equipo arbitral.

#### Cronometrador:

- Llevará el manejo del tiempo del partido, TM e intervalos.
- Llevará la cuenta de 24 segundos, cantando en voz alta y clara ¡¡10!!, cuando queden 10 segundos para finalizar la misma.
- Estará pendiente de ambos banquillos ante la solicitud de posibles TM y sustituciones.
- Solicitará a los árbitros mediante el uso del silbato o bocina (si la hubiera) los TM y las sustituciones
- Levantará el indicador de la cuarta falta de equipo del banquillo que tenga más próximo.
- En el caso de que no exista marcador electrónico avisará de viva voz del ¡¡ÚLTIMO MINUTO!! Y es recomendable las fracciones de 30, 15 y 10.
- Si el final de la cuenta de 24 está próxima al final de tiempo de juego especificaremos que son los 10 últimos segundos de posesión y lo que reste del tiempo de juego (Ejemplo: ¡10 de posesión, 15 de partido!).
- Deberá decir al anotador lo que está sucediendo en el terreno de juego y tenga relación con lo que anotamos en el acta. (Ejemplo 1: Falta del jugador número 7 en el minuto 6, dos tiros. Ejemplo 2: Canasta del jugador número 4 en el minuto 8).
- Colaborará en todo momento con el equipo arbitral.

### 3. TRES OFICIALES DESIGNADOS

#### Anotador:

- Realizará el acta

- Cantará los 8 segundos restantes para la finalización de la posesión al operador de 24" (en un tono que el operador de 24" pueda oírlo y sin gritar).
- Estará pendiente de ambos banquillos como apoyo al cronometrador. (TM y sustituciones).
- Avisará del número de falta de jugador al operador de 24 "(en un tono que el operador de 24" pueda oírlo y sin gritar).
- Avisará al cronometrador y al operador de 24" de la cuarta falta de equipo del banquillo más próximo a cada uno. (en un tono que ambos puedan oírlo y sin gritar).
- Manejará la flecha de alternancia.
- Colaborará en todo momento con el equipo arbitral.
- Avisará al operador de la última posesión que le queda por periodo, diciendo: **ÚLTIMA CUENTA** (en un tono que el operador de 24" pueda oírlo y sin gritar).
- Avisará al cronometrador cuando marque el reloj de partido 1:59 del 4º periodo o periodo extra. (en un tono que el cronometrador pueda oírlo).

Cronometrador:

- Llevará el manejo del tiempo del partido, TM e intervalos.
- Estará pendiente de ambos banquillos ante la solicitud de posibles TM y sustituciones.
- Solicitará a los árbitros mediante el uso del silbato o bocina (si la hubiera) los TM y las sustituciones
- Levantará el indicador de la cuarta falta de equipo del banquillo que tenga más próximo.
- Si el final de la cuenta de 24 está próxima al final de tiempo de juego especificaremos que son los 10 últimos segundos de posesión y lo que reste del tiempo de juego (Ejemplo: ¡10 de posesión, 15 de partido!).
- Avisará al operador de la última posesión que le queda por periodo, diciendo: **ÚLTIMA CUENTA** (en un tono que el operador de 24" pueda oírlo y sin gritar).
- Colaborará en todo momento con el equipo arbitral.

Operador de 24":

- Llevará el manejo del dispositivo de 24".
- Levantará las tablillas de falta de jugador.
- Levantará el indicador de cuarta falta de equipo del banquillo que tenga más próximo.
- Cantará los 10 últimos segundos de final de periodo al cronometrador siempre y cuando no disponga de posesión. (en un tono que el cronometrador pueda oírlo).
- Estará pendiente del banquillo que tenga más próximo como apoyo al cronometrador. (TM y sustituciones)