



Federació Catalana
de Basquetbol

Manual de l'Auxiliar de Taula

4.3.

El Cronometrador

Aquest Manual és el fruit del treball del CABQ i de l'experiència de molts auxiliars de taula, de la que han sortit una sèrie de normes, regles, recomanacions i protocols d'actuació que serveixen per que podeu desenvolupar la vostra tasca i augmentar la qualitat del treball que realitzeu els auxiliars de taula als partits.

Penseu que la funció de Cronometrador és la més visible de les tasques que es realitzen a la taula, per aquest motiu comporta una responsabilitat, i en alguns casos una pressió afegida amb la que cal conviure durant els partits.



4.1 Tasques de l'auxiliar de taula

4.2.1 L'Anotador

4.2.2. L'Acta Digital

4.3. El Cronometrador

1. Funcions
2. Control del temps
3. Temps de joc
4. Temps Mort
5. Substitucions
6. Resum de Temps Morts i Substitucions
7. Mecànica i normes d'actuació
8. Aparells / Rellotges
9. Reglaments FCBQ

4.4. L'Operador del Rellotge de Llançament

4.5. Instruccions d'ús d'aparells electrònics.

4.6. Mecànica de l'auxiliar.



1. Funcions

El Cronometrador portarà el següent material específic per dur a terme la seva tasca:

- Un cronòmetre (preferiblement cal portar 2)
- Xiulet
- Cartons de 5 i 14"
- Tota la resta de material per poder actuar com a Anotador si fos necessari.

El Club local, o entitat organitzadora posarà a la vostra disposició el següent material:

- Consoles dels marcador electrònic, quan sigui necessari per la categoria del partit.
- Banderes indicadores de Faltes d'equip.
- Banderes indicadores de Faltes de jugador.
- Fletxa d'alternança.

El Reglament de joc estableix les següents obligacions del Cronometrador durant els partits:

- ✿ Mesurarà el temps de joc, i la durada del temps morts i intervals de joc.
- ✿ Serà l'encarregat d'administrar els temps morts i substitucions. En el cas d'oportunitats de temps mort/substitucions que s'hagin de concedir després de cistella, aturarà el rellotge de partit i farà sonar el senyal immediatament.
- ✿ S'assegurarà que el senyal soni de manera potent i automàtica al final del temps de joc d'un període.
- ✿ Emprarà qualsevol mitjà possible per avisar els Àrbitres de manera immediata si el senyal no sona o no és escoltat.
- ✿ Avisarà els equips i els Àrbitres almenys amb tres minuts d'antelació a l'inici del tercer període.
- ✿ Avisarà als àrbitres i als equips quan s'apropi el final dels temps morts o intervals de joc.



Tot i que el Reglament i el Manual de l'Auxiliar de la FIBA proposen una distribució de tasques entre els auxiliars de taula, als partits organitzats per l'FCBQ **a l'hora de repartir les tasques a realitzar pels Auxiliars durant el partit, es tindrà en compte l'assignació de tasques previstes en aquest Manual, i especialment les explicades al Manual de Mecànica de l'Auxiliar de taula.**



Quan el rellotge del temps de joc sigui visible (hi hagi marcador electrònic), el rellotge de partit tindrà les següents característiques:

- Disposarà de compte enrere.
- El rellotge sonarà de forma automàtica al finalitzar el temps de joc.
- Disposarà d'una senyal sonora.

2. Control del temps

El Cronometrador disposarà d'un rellotge del partit, en funció de les categories i instal·lacions podrà ser visible o manual, amb el que controlarà el temps de joc tal com s'indica a continuació.

2.1. Encesa del rellotge de partit

El Cronometrador **posarà en marxa el rellotge de partit quan:**

- Durant un salt entre dos la pilota és legalment tocada per un saltador.



- Després de l'últim o únic tir lliure que no es converteix i, amb la pilota viva, la pilota toca o és tocada legalment per un jugador sobre el terreny.



- Durant un servei la pilota toca o és tocada legalment per un jugador sobre el terreny de joc.



2.2. Aturada del rellotge de partit

El Cronometrador **aturarà el rellotge de partit quan:**

- Un Àrbitre faci sonar el seu xiulet mentre la pilota estigui viva.



- Finalitzi el temps de joc d'un període. (En aquests casos el rellotge s'hauria d'aturar automàticament).



- S'aconsegueix una cistella en contra de l'equip que ha demanat un temps mort. El temps mort es concedirà a l'entrenador que l'hagi demanat primer, excepte si es tracta d'una situació de cistella rebuda (es concedirà a l'equip que rep la cistella):



- S'aconsegueixi una cistella durant els dos últims minuts del quart període o de qualsevol període extra. S'ha de tenir com a referència el moment exacte de la cistella i no el del servei de fons.



- El senyal del rellotge de llançament sóna mentre un equip té el control de la pilota i els àrbitres assenyalen la violació



Per tal que no hi hagi cap problema a l'hora d'aturar i posar en funcionament el rellotge del partit, la mecànica a seguir en els **dos últims minuts** serà la següent:

1. **Aturar el rellotge** després de la cistella.
2. **Engegar el rellotge** un cop fet el servei de fons.
3. **"Pujar" els punts** al marcador electrònic.

Aquesta norma s'ha de complir **sempre** en aquest ordre. Tot i que l'equip que realitzarà el servei s'entregui i ens pugui donar temps de "pujar" els punts al marcador, no es posaran els punts al marcador, ja que podrien realitzar el servei ràpidament i és probable que el rellotge es posés en marxa amb retard.. En canvi, si l'Àrbitre xiula per qualsevol motiu, llavors sí es podran "pujar" els punts abans d'efectuar el servei de fons.

2.4. Temps mort

El Cronometrador mesurarà els temps morts de la següent manera:

- ✿ Iniciarà el rellotge de temps morts enregistrats quan l'Àrbitre faci el corresponent senyal de temps mort.
- ✿ Farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons de temps mort.
- ✿ Farà sonar el seu senyal quan finalitzi el temps mort.



A més el Cronometrador indicarà al marcador (si ho permet) a quin equip correspon el temps mort.

Si el marcador ho permet, es portarà de forma visible la durada del temps mort. En cas contrari el Cronometrador mesurarà el temps mort amb un cronòmetre manual. Cal recordar que en el cas de partits sense marcador electrònic el Cronometrador haurà de disposar almenys d'un cronòmetre per mesurar el temps de partit i un altre rellotge per controlar possessions, temps morts, etc.

2.5. Intervals de joc

El Cronometrador també controlarà els intervals de joc:

- ✿ Iniciarà el dispositiu almenys 20 minuts abans de l'inici del partit.
- ✿ Iniciarà el dispositiu tan bon punt finalitzi el període anterior.
- ✿ Informarà als àrbitres quan restin 3 minuts per iniciar el primer i tercer quart. Farà sonar el seu senyal abans del primer i tercer període quan quedin 1 minut 30 segons pel seu inici.

- Farà sonar el seu senyal abans del 2n i 4t període i de cada període extra quan quedin 30 segons pel seu inici, sempre i quan es tracti d'interval de dos minuts. En el cas de que els partits es disputin amb intervals d'1 minut de durada farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons.

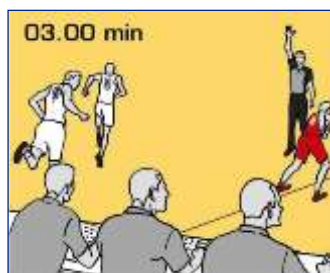
Per agilitzar, es recomana seguir aquest procediment:

1. El procés per iniciar el partit serà el següent: almenys 20 minuts abans de l'hora assenyalada per iniciar el partit es posarà en marxa el dispositiu. Quan restin sis minuts (o el temps que determinin els organitzadors de la competició) s'avisarà als Àrbitres per realitzar la



presentació en el cas que hi hagués. Mentre dura la presentació el temps continuarà fins arribar als tres minuts. En el cas que la presentació no hagués finalitzat quan resten 3 minuts per iniciar el partit detindrà el rellotge fins la finalització de la mateixa. Un cop finalitzada la presentació els Àrbitres xiularan tres minuts.

2. En els intervals, per iniciar el segon i quart període, quan en el rellotge oficial hagin transcorregut 1 minut i 30 segons (quan l'interval sigui de 2 minuts), el Cronometrador haurà de fer sonar el seu senyal per informar als equips i Àrbitres



que resten 30 segons per reiniciar el joc. Al mateix temps, l'Àrbitre Principal, farà sonar el seu xiulet i indicarà als equips que tornin al terreny de joc. En aquest moment el Cronometrador posarà al dispositiu el temps de joc del següent període i farà sonar el seu xiulet en esgotar-se els dos minuts.

3. En el cas que la durada dels intervals sigui d'1 minut, el Cronometrador farà sonar el seu senyal quan hagin transcorregut 50 segons, després programarà el temps d'inici del següent període o deixarà acabar el temps i que la botzina soni en acabar el minut en funció de la dificultat que presenti el model de marcador. En aquest moment posarà el següent període. Durant els intervals no ha d'aparèixer cap número visible al període del dispositiu

4. Quan resten 3 minuts per iniciar el tercer període el Cronometrador notificarà els Àrbitres que queden 3 minuts per l'inici de la segona part. Quan resten 1 minut i 30 segons al marcador, el Cronometrador farà sonar el seu senyal per informar als Àrbitres i als equips d'aquest fet. Al mateix temps, l'Àrbitre Principal farà sonar el seu xiulet i els equips hauran de finalitzar el seu escalfament i dirigir-se cap a la seva banqueta.



Quan al cronòmetre oficial del partit restin 30 segons per l'inici de la segona part, l'Àrbitre Principal farà sonar el seu xiulet, el Cronometrador farà sonar la seva botzina i els Àrbitres convidaran a ambdós equips a entrar en el terreny de joc per reiniciar puntualment el partit. En aquest moment el Cronometrador posarà al dispositiu el temps de joc del següent període i farà sonar el seu xiulet en esgotar-se els dos minuts.

El marcador **NO ES DETINDRÀ** encara que els Àrbitres no estiguin a pista per xiular tres minuts abans del tercer quart. En aquest cas el Cronometrador farà servir el seu senyal per indicar els tres minuts, i un dels Auxiliars es dirigirà al vestidor dels Àrbitres per avisar-los del temps restant per reiniciar el partit.

Un interval de joc comença :

- 20 minuts abans de l'hora programada per a l'inici del partit.
- Quan sona el rellotge del partit indicant el final del quart anterior.

Un interval de joc finalitza:

- Al principi del primer període quan la pilota deixa la(les) mà (mans) de l'Àrbitre Principal quan s'efectua el salt entre dos.



- Al principi de la resta de períodes quan la pilota està a disposició del jugador que farà el servei de banda.



Cal tenir en compte les següents situacions concretes sobre els intervals:

- ✿ Si al final del temps de joc del quart període la puntuació està empatada (o en el cas d'eliminatòries d'anada i tornada, el resultat agregat de l'eliminatòria és d'empat) el partit continuarà amb tants períodes extres de cinc minuts com siguin necessaris per desfer l'empat.
- ✿ Si es comet una falta quan o just abans que soni el senyal del final del temps de joc, els tirs lliures que poden resultar de la sanció d'aquesta falta hauran de llançar-se després del final del temps de joc. Si a conseqüència d'aquest tir lliure és necessari disputar un període extra, es considerarà que totes les faltes que es cometin després del final del temps de joc han transcorregut durant un interval de joc i els tirs lliures s'administraran abans de l'inici del període extra.
- ✿ El primer període comença quan la pilota és legalment tocada per un dels saltadors. La resta de períodes comencen quan la pilota toca o és tocada legalment per un jugador en el terreny de joc després del servei. Un període, període extra o partit finalitza quan sona el senyal del rellotge del partit indicant el final del temps de joc.
- ✿ Si, per error, qualsevol període comença amb ambdós equips atacant/defensant la cistella equivocada, aquesta situació es corregirà tan aviat com sigui possible, sense posar a cap equip en desavantatge. Els punts aconseguits, el temps transcorregut, les faltes sancionades, etc. abans d'aturar el joc seran vàlids. Els equips canviaran de cistella i el joc es reprendrà en el lloc equivalent de l'altre camp en el punt més proper del lloc on es va detenir el partit, com si es tractés d'un mirall.

Al capítol corresponent a la mecànica de l'Auxiliar de Taula trobareu una descripció més extensa de totes les possibles situacions que es poden produir abans, durant i després del partit, i les tasques que han de realitzar cadascun dels membre de la Taula.

MECÀNICA DE L'AUXILIAR DE TAULA
Manual del CABQ-EABQ 2015-16

2.7. Protocol per a l'inici de partit

3:00 Quan resten 3 minuts per iniciar-se el partit, el Cronometrador avisarà a l'àrbitre per tal que indiqui aquest fet als participants. El cronometre de partit continuarà en marxa.

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.

0:30 Quan resten 30 segons per iniciar-se el partit, el Cronometrador farà sonar la botzina, per indicar que els jugadors ja disposen a pista per iniciar el partit. En aquest moment aturarà el cronometre de joc i posarà al marcador el temps corresponent per iniciar el 1r període.

El Cronometrador controlarà manualment els hores segons restants, i farà sonar el seu senyal un cop s'hagen esgotats.

Cronometrador

- Avisarà als àrbitres que resten 3 minuts
- Avisarà al marcador quan resten 1:30 per començar el partit
- Avisarà al rellotge quan resten 30 segons i farà sonar el senyal del marcador
- Controlarà manualment els hores segons restants i farà sonar a les 00:00 la botzina
- Posarà al marcador el temps per iniciar el partit

3. Temps de Joc

En funció de la categoria, i de les normes de cada Competició, els partits tindran durades diferents, especialment pel que fa als intervals i als descansos.

Els organitzadors de cada competició podran modificar la durada dels temps morts o de la mitja part en funció de les demandes de la televisió.

CATEGORIA	1a PART			DESCANS	2a PART			INTERV.	PERÍODES EXTRES		
	1 Q.	INT	2 Q		3 Q	INT	4 Q		P.E.	INT	...
FCBQ INCLOU FCBQ AMB NORMA D'ALINEACIÓ	10'	1'	10'	10'	10'	1'	10'	1'	5'	1'	...
	2 T.M.				3 T.M.				1 T.M.	1'	
FIBA EUROLEAGUE ULEB CUP LIGAS LEB LIGA FEMENINA	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'	2'	...
	2 T.M.				3 T.M.				1 T.M.		
ACB	10'	2'	10'	15'	10'	2'	10'	2'	5'	2'	...
	1 T.M.		1 T.M.		1 T.M.		2 T.M.		1 T.M		
LIGA EBA LIGA FEMENINA 2	10'	2'	10'	10'	10'	2'	10'	2'	5'	2'	...
	2 T.M.				3 T.M.				1 T.M.		

3.1. Reglaments específics de l'FCBQ

CATEGORIA	1a PART							½ PART	2a PART							INT.		
	1Q	int	2Q	int	3Q	int	4Q		1Q	int	2Q	int	3Q	int	4Q			
PASSARELL·LA	5'	1'	5'	1'	5'	1'	5'	3'	5'	1'	5'	1'	5'	1'	5'	1'	3'	...
	2 TEMPS MORT (NO EN EL MATEIX PERÍODE)																1 T.M.	

CATEGORIA	1a PART							½ PART	2a PART							INT.		
	1Q	int	2Q	int	3Q	int	4Q		1Q	int	2Q	int	3Q	int	4Q	int	PE	
MINIBÀSQUET	6'	1'	6'	1'	6'	1'	6'	3'	6'	1'	6'	1'	6'	1'	6'	1'	3'	...
	2 TEMPS MORT (NO EN EL MATEIX PERÍODE)																1 T.M.	

El Reglament de Minibàsquet i Passarell·la indica que els intervals són un espai de temps on l'Entrenador de cada equip facilitarà, comprovarà i signarà la relació de sortides, i per tant no tenen una durada establerta. En qualsevol cas l'esperit d'aquests reglaments és que la durada dels intervals sigui la mínima possible, excepte la mitja part que tindrà una durada de 3 minuts).

4. Temps Mort

El temps mort enregistrat és una interrupció del partit sol·licitada per l'entrenador o per l'ajudant de l'entrenador. Cada temps mort durarà 60 segons (tot i que determinades competicions poden establir altres durades de temps morts).

Els temps morts poden ser concedits sota una sèrie de condicions. Al següent punt trobareu les diferents situacions en que poden ser concedits.



4.1. Oportunitat de temps mort

Una oportunitat de temps mort **comença** quan:

- La pilota queda morta, el rellotge de partit està aturat i l'Àrbitre ha acabat la seva comunicació amb la taula d'Anotadors.
- La pilota queda morta després de l'únic o últim tir lliure reeixit.
 - Si es sol·licita un temps mort abans que la pilota estigui a disposició del jugador que ha de realitzar el servei de fons després del/s tir/s lliure/s, aquest podrà ser concedit per ambdós equips si l'últim o únic tir lliure és convertit, o bé si es sanciona una violació (de qualsevol dels equips) durant el tir lliure.
 - Si un tir lliure és seguit d'un servei de banda des de la prolongació de la línia central i enfront de la taula d'auxiliars, el temps mort podrà ser concedit per ambdós equips, tan si és convertit o no, i sempre després de l'últim tir lliure.
- Per l'equip que rep una cistella, quan es converteix un tir de camp.
- Quan al marcador resten 2:00 o menys per finalitzar el 4t període o període extra, si és sol·licitat un temps mort:
 - En cas de cistella, només es podrà concedir a l'equip que l'ha rebut.
 - Si l'equip que ha de treure de banda, després de la concessió del temps mort, ho hagués de fer en la seva pista del darrera, el servei de banda es realitzarà a la línia de servei, a l'alçada de la prolongació de la línia de tres punts de la pista del davant, enfront a la taula d'auxiliars.
- **No es poden concedir temps morts** abans de que hagi corregut temps, o un cop finalitzat el temps de qualsevol quart.
 - Si durant el salt inicial, hi ha una violació abans que la pilota sigui tocada, no pot concedir-se temps mort perquè el temps de joc no ha començat.
 - Si en el mateix moment que sona el senyal de final de període es sanciona una falta, no pot concedir-se temps mort perquè el temps de joc ha acabat.

Una oportunitat de temps mort **finalitza** quan:

- La pilota està a disposició d'un jugador pel primer o únic tir lliure.
- La pilota està a disposició d'un jugador per efectuar un servei de banda (ja sigui per una falta, violació o després de rebre una cistella o un tir lliure).



Es considera que **la pilota està a disposició del jugador** quan:

- Servei de banda (o fons però no després de cistella): l'Àrbitre entrega la pilota al jugador que realitzarà el servei. És a dir, quan la pilota surt de la mà de l'Àrbitre per passar-la al jugador, o bé quan la deixa a la seva disposició per iniciar el compte de cinc segons per realitzar el servei.
- Servei després de cistella: quan el jugador agafa la pilota per fer el servei o bé, quan l'Àrbitre inicia el compte de cinc segons per realitzar el servei, tot i que cap jugador tingui la pilota agafada.
- En tirs lliures: quan la pilota surt de la mà de l'Àrbitre que administra el tir lliure.

Si la petició de temps mort enregistrat s'ha realitzat massa tard, però, per error, el Cronometrador fa sonar el seu senyal i l'Àrbitre atura el partit, no es concedirà el temps mort, encara que la pilota estigui morta.

Es poden concedir dos temps morts enregistrats a cada equip en qualsevol moment durant la primera meitat, tres en qualsevol moment durant la segona meitat (però només dos en els dos últims minuts del quart període) i un durant cada període extra. Els temps morts no utilitzats no podran traslladar-se a la següent meitat o període extra.

El temps mort es concedirà a l'entrenador de l'equip que el va sol·licitar primer, a menys que es concedeixi a continuació d'una cistella convertida pels adversaris i sense que es senyalitzi cap falta o violació. En aquest cas serà concedit a l'equip que rep la cistella.

4.2. Procediment pels Temps Morts



L'entrenador sol·licita temps mort



El Cronometrador fa sonar la botzina i fa el senyal de temps mort



L'Àrbitre concedeix el temps mort, el Cronometrador controla la durada .



Els equips reben instruccions



El Cronometrador fa sonar la botzina quan hagin transcorregut 50 segons i quan hagin transcorregut 60 segons

- ☛ **Només l'entrenador i/o l'ajudant d'entrenador tenen dret a sol·licitar un temps mort.** Ho faran establint contacte visual amb els Auxiliars o dirigint-se a la taula d'Anotadors, sol·licitant clarament el temps mort i realitzant amb les mans el senyal convencional corresponent.

En el cas de que es demani el temps mort des de la zona de banqueta, i els Auxiliars de Taula vegin la seva sol·licitud també es podrà concedir el temps mort.



- ☛ Quan un equip disposi d'un entrenador-jugador, o bé quan no disposi d'entrenador i sigui el capità l'encarregat de dirigir el seu equip, les sol·licituds de temps morts s'adreçaran a la Taula d'Auxiliars, tant si el capità (o jugador-entrenador) es troba a la banqueta com si està jugant a la pista de joc.

- ✿ Cal recordar que el **delegat d'equip no pot demanar ni anul·lar temps morts** i que aquesta circumstància ha de quedar ben clara abans de començar el partit.
- ✿ No s'han de concedir els temps morts condicionats a una cistella. Només els concedirem en casos molt extrems. Tot seguit advertirem el preparador que no se li concedirà cap temps mort si no el sol·licita correctament.
- ✿ Una **sol·licitud de temps mort només pot ser cancel·lada abans de que el Cronometrador faci sonar el seu senyal** per comunicar aquesta sol·licitud.
- ✿ **El temps mort comença quan un Àrbitre fa sonar el seu xiulet** i realitza el senyal de temps mort. Aquest finalitza quan un Àrbitre fa sonar el seu xiulet i indica als equips que tornin al terreny de joc. Si un equip comet una falta després que un temps mort hagi estat sol·licitat aquest no començarà fins que l'Àrbitre hagi finalitzat la seva comunicació amb els auxiliars de taula. Si es tracta de la cinquena falta d'un jugador, aquesta comunicació inclourà el procediment de substitució necessari. En aquest cas, el temps mort començarà una vegada s'hagi completat el procés de substitució. L'Àrbitre farà sonar el seu xiulet i farà el senyal corresponent. Si els equips són conscients que s'ha sol·licitat un temps mort, es permetrà que es retirin a les seves banquetes en el moment que s'aturi el rellotge de partit, encara que el temps mort no s'hagi iniciat encara formalment.
- ✿ Tan bon punt comenci una oportunitat de temps mort, el Cronometrador farà sonar el seu senyal per comunicar als Àrbitres que s'ha efectuat una sol·licitud de temps mort. Si es converteix una cistella contra l'equip que ha sol·licitat un temps mort, el Cronometrador aturarà el rellotge del partit immediatament i farà sonar el seu senyal.
- ✿ Si el temps mort és demanat primer per un preparador i després per l'altre, no hem de comunicar-li al segon el fet que l'altre preparador vol temps mort, ja que es considera que el posariem en una situació d'avantatge. Es concedirà sempre al preparador que l'ha demanat en primer lloc excepte en el cas que un equip rebi cistella.
- ✿ Durant el temps mort (i durant un interval de joc abans de l'inici del segon quart o qualsevol període extra) els jugadors poden abandonar el terreny de joc i seure a la seva banqueta d'equip. Així mateix les persones autoritzades a estar en la zona de banquetes poden entrar al terreny de joc, sempre que romanguin a prop de la zona de banquetes d'equip.



Tal com s'explica al capítol de Mecànica de l'Auxiliar de Taula el cronometrador valorarà quan cal arriscar per concedir o no una substitució o temps mort. Forma part de la tasca d'un bon Cronometrador ser didàctic respecte a les sol·licituds de temps morts condicionades (si entra Temps). En algunes situacions pot ser 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.

Altres aspectes a tenir en compte:

- ✱ Si qualsevol dels dos equips realitza la sol·licitud de temps mort, després que la pilota es trobi a disposició del llançador pel primer o únic tir lliure, es concedirà el temps mort a qualsevol dels dos equips si:
 - L'últim o únic tir lliure és convertit.
 - Després de l'últim o únic tir lliure hi ha un servei des de la línia de servei a la pista davantera.
 - Quan es sanciona una falta entre els tirs lliures caldrà completar el(s) tir(s) lliure(s) corresponents a aquella penalització i es concedirà el temps mort abans de l'administració de la nova penalització.
 - Quan la falta es sanciona abans que la pilota esdevingui viva després de l'últim o únic llançament lliure. En aquest cas es concedeix el temps mort abans que s'administri la nova penalització.
 - Quan es xiula una violació abans que la pilota estigui viva després de l'últim llançament lliure i que la sanció d'aquesta violació sigui un salt entre dos o un servei des de la línia de banda.
 - En el cas d'una sèrie de tirs lliures motivats per més d'una falta, cada bloc de tirs lliures corresponents a una penalització serà considerada per separat.
- ✱ No es concedirà temps mort a l'equip que ha encistellat en cap situació (sense tenir en compte les situacions de tir lliure reeixit), excepte en el cas que l'Àrbitre aturi el partit.
 - En el cas de cistella reeixida quan restin 2:00 o menys del quart període o de qualsevol període extra, si l'Àrbitre fa sonar el seu xiulet posaria en desavantatge a l'equip amb dret al servei, perquè permetria a l'equip que va encistellar sol·licitar un temps mort.
 - Per tant, l'Àrbitre no farà sonar el seu xiulet perquè provocaria una interrupció del partit.
 - En el cas que es durant els dos darrers minuts del quart període o períodes extres es concedeixi una substitució a l'equip que ha rebut una cistella, es considerarà que s'ha aturat el partit, i conseqüentment es podrà concedir un temps mort a l'equip que ha encistellat.



Amb els canvis de regles introduïts durant la temporada 2018-19, si es sanciona una falta tècnica durant una sèrie de llançaments de tirs lliures, el tir lliure corresponent a la falta tècnica es sancionarà immediatament (entre mig dels llançaments pendents).

Aquesta situació no serà una oportunitat de temps mort / substitució. Únicament es podria ser substituït el jugador que hagués estat sancionat amb falta tècnica, si aquesta fos la cinquena. En aquest cas també podria ser substituït un jugador de l'altre equip.

Situacions en les que es pot concedir temps mort:

☛ Per ambdós equips:

- L'Àrbitre xiula falta.
- L'Àrbitre xiula violació.
- L'Àrbitre atura el partit.
- L'Àrbitre xiula salt entre dos (alternança)
- Després d'un altre temps mort.
- Com a conseqüència d'una substitució quan resten 2:00 o menys del 4t període o període extra.
- A conseqüència d'un tir lliure seguit d'un servei de banda, tant si l'últim o únic tir lliure és convertit o no .
- Si l'últim o únic tir lliure és convertit.



☛ Quan hi ha una cistella i l'equip que l'ha rebut és el que l'ha sol·licitat:



En aquesta situació, cal tenir clar que la sol·licitud es pot fer abans que el jugador que efectuï el servei de camp, després que s'hagi aconseguit una cistella, tingui la pilota en les seves mans o a la seva disposició per realitzar el servei.

Recordeu que quan l'Àrbitre inicia el compte de cinc segons per realitzar el servei de banda, es considerarà que la pilota és a disposició del jugador que ha de realitzar el servei, i per tant no es podrà concedir cap temps mort /substitució.

En el cas en què el dos equips hagin sol·licitat un temps i es produeixi una cistella, es concedirà a l'equip que la rebi, independentment de l'ordre cronològic de la sol·licitud.



4.3. Temps Mort de Televisió

Tot i que les Regles Oficials de Joc de la FIBA regules els Temps Morts de Televisió, algunes competicions disposen de normatives específiques sobre aquest aspecte. A continuació trobareu una breu explicació sobre els Temps de Televisió a les competicions de l'ACB i de l'Euroleague.

Tanmateix, aquestes normatives poden variar cada partit, en funció de la cadena televisiva que emet el partit, els horaris, la importància de cada partit, etc.

En tot cas el Comissari o el responsable de la Competició informará abans del partit de les possibles variacions que es poden produir a cada partit.

4.4.1. Temps Mort de Televisió ACB

Es concediran 5 temps morts de televisió seguint el següent detall:

PERÍODE		ES CONCEDIRÀ TEMPS MORT DE TELEVISIÓ QUAN RESTEN PER FINALITZAR	
		ENTRE	I
1 r període	1 temps mort	2:59	2:00
2 n període	1 temps mort	2:59	2:00
3 r període	1 temps mort	2:59	2:00
4 t període	2 temps mort	5:59	2:59
		2:59	2:00

En cas de que un equip sol·liciti un temps mort abans del període indicat per la concessió del següent temps mort de televisió, aquest serà considerat com TV Time, i no s'haurà de concedir el següent temps mort de televisió.

Els temps morts de televisió es concediran en la primera interrupció del partit (ja sigui perquè l'Àrbitre xiuli o perquè es produeixi una cistella) i tindrà una durada de 60 segons, tot i que l'organització de la competició es reserva la potestat de que el primer temps mort demanat a cada període tingui una durada de 85 segons., sempre que es comuniqui aquest fet amb anterioritat.

En cap cas es podrà concedir temps mort de televisió quan restin menys d'1:59:9 per finalitzar el període.



4.4.2. Temps Mort de Televisió Euroleague

Es concediran 4 temps morts de televisió seguint el següent detall:

PERÍODE		ES CONCEDIRÀ TEMPS MORT DE TELEVISIÓ QUAN RESTIN PER FINALITZAR
1 er període	1 temps mort	5:59
2 n període	1 temps mort	5:59
3 er període	1 temps mort	5:59
4 t període	1 temps mort	5:59

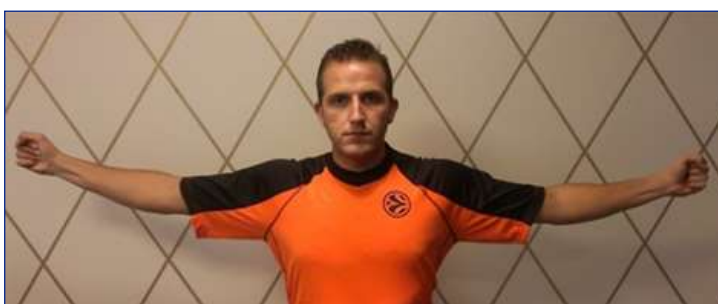
El primer temps mort de cada període serà considerat de televisió i tindrà una durada de 60 segons, excepte que els organitzadors determinin el contrari.

En cas de que un equip sol·liciti un temps mort abans del període indicat per la concessió del següent temps mort de televisió, aquest serà considerat com TV Time, i no s'haurà de concedir el següent temps mort de televisió.

No hi ha límit de temps per concedir el temps mort de televisió, es pot concedir un temps mort de televisió fins al moment de finalitzar cada període.

Únicament es concediran temps mort de televisió quan l'Àrbitre faci sonar el seu xiulet. No es concediran Temps de televisió després de cistella.

Existeix una senyal específica pels temps morts de televisió:



5. Substitucions

Una substitució és una interrupció del partit sol·licitada per un substitut. Un equip pot substituir a un o diversos jugadors durant una oportunitat de substitució.

A continuació trobareu una descripció de les situacions en que es pot sol·licitar una substitució, les restriccions que poden haver-hi, així com els protocols a seguir quan es produeixen.

Tota la informació que trobareu en aquest punt es complementa a la que podeu consultar al capítol de Mecànica de l'Auxiliar de Taula



5.1. Oportunitat de substitució

Una oportunitat de substitució **comença** quan:

- La pilota queda morta, el rellotge de partit està aturat i l'Àrbitre ha finalitzat la seva comunicació amb la taula d'Anotadors. Excepcions :
 - Si en el salt inicial, hi ha una violació abans de que la pilota sigui tocada, no pot concedir-se substitució perquè el temps de joc no ha començat.
 - Si en el mateix moment que sona el senyal de final de període i es sanciona una falta, amb o sense tirs, no pot concedir-se substitució perquè el temps de joc ha acabat.
- Es converteix una cistella de camp durant els dos últims minuts del quart període o de qualsevol període extra, per l'equip que rep la cistella.
- Si es sol·licita una substitució abans que la pilota estigui a disposició del jugador que ha de realitzar el servei de fons després del/s tir/s lliure/s, la substitució serà concedida per ambdós equips si l'últim o únic tir lliure és convertit.
- Si un tir lliure és seguit d'un servei de banda des de la prolongació de la línia central i enfront de la taula d'auxiliars, la substitució serà concedida per ambdós equips, tan si és convertit o no, i sempre després de l'últim tir lliure.

Una oportunitat de substitució **finalitza** quan:

- La pilota està a disposició d'un jugador pel primer o únic tir lliure.



- La pilota està a disposició d'un jugador per efectuar un servei.



Si el llançador de tirs lliures comet una violació durant l'últim o únic tir lliure, la situació de pilota morta que s'ha produït crea una oportunitat de substitució pels dos equips, sense importar si la substitució va ser sol·licitada abans de que la pilota es posés a disposició del llançador per al primer i únic tir lliure.

Si la petició de substitució es realitza massa tard, però, per error, el Cronometrador fa sonar el seu senyal i l'Àrbitre atura el partit, no es podrà concedir la substitució, encara que la pilota estigui morta.

Un jugador que ha estat substituït i un substitut que s'ha convertit en jugador no pot tornar a incorporar-se en el partit, ni abandonar-lo, respectivament fins que la pilota torni a quedar morta després d'una fase del partit en el qual el rellotge estigui en marxa. Excepcions :

- L'equip queda reduït a menys de cinc jugadors.
- El jugador implicat en la correcció d'un error està en la banqueta després d'haver estat legalment substituït.
- El jugador està lesionat, rep tractament o està sagnant i es recupera durant un temps mort sempre i quan no hagi estat substituït abans del temps mort.

5.2. Procediment per les substitucions

- Només el substitut té dret a sol·licitar una substitució. La demanarà ell (ni l'entrenador ni el seu ajudant) directament a la taula d'Anotadors i sol·licitant-la clarament fent el senyal convencional corresponent o seient a la cadira de substitucions. Ha d'estar preparat per jugar d'immediat. Si abans que acabi una oportunitat de substitució, un substitut sol·licita una substitució des de la zona de la banqueta de l'equip, el Cronometrador ha de cooperar i indicar la sol·licitud als Àrbitres.



Un(s) jugador(s) sol·licita
(en) la substitució

- Una sol·licitud de substitució només pot ser cancel·lada abans de que el Cronometrador faci sonar el seu senyal per comunicar aquesta sol·licitud.

Moltes vegades els entrenadors/delegats intenten exercir pressió per tal que els canvis demanats li siguin concedits. Si veiem que el jugador ja es dirigeix cap a la taula concedirem el canvi, però caldrà que recordem als entrenadors que les substitucions només les poden demanar els jugadors. Cal ser molt didàctics en aquestes situacions.

- En el moment que comenci una oportunitat de substitució, el Cronometrador farà sonar el seu senyal per comunicar als Àrbitres que s'ha efectuat una sol·licitud de substitució. En el cas de més de més substitucions durant la mateixa aturada del partit el Cronometrador tornarà a fer sonar la botzina si no té contacte visual amb els Àrbitres.

- El substitut romandrà fora de les línies de demarcació fins que l'Àrbitre faci sonar el xiulet i faci el senyal de substitució autoritzant la seva entrada al terreny de joc amb el senyal corresponent.



- El jugador que ha estat substituït pot anar directament a la seva banqueta sense informar a la Taula d'Auxiliars o a l'Àrbitre. Els Auxiliars s'asseguraran de que el número de jugadors que abandonen el terreny de joc sigui igual al número de substituïts que entren, per no trobar-se amb més de cinc jugadors del mateix equip. També comprovaran que els jugadors que entren a pista poden fer-ho (estan facultats i no han estat exclosos o desqualificats) abans de donar la conformitat per reprendre el partit.



El primer criteri per concedir una substitució és que el jugador es presenti a la taula a demanar el canvi. Romandrà al costat de la taula i estarà preparat per entrar en joc quan es faci el senyal de substitució (caldrà assegurar-se que porti la samarreta adient i que no entri a la pista sense número o amb un número al revés). Un cop soni el clàxon s'ha de realitzar la substitució i ja no podrà ser anul·lada.

- Les substitucions s'efectuaran tan ràpid com siguin possible. Un jugador que ha comès la seva cinquena falta o hagi estat desqualificat abandonarà la pista immediatament i serà substituït abans de 30 segons. Si a judici de l'Àrbitre, es produeix un retard injustificat es podrà sancionar a l'entrenador amb una falta tècnica tipus "B".
- Si es sol·licita una substitució durant un temps mort o un interval de joc, el substitut informará a l'Anotador abans d'incorporar-se al joc.
- Es pot arriscar per concedir substitucions/temps morts en determinades ocasions (4a falta personal, parcials en contra al final del partit, etc.). Tanmateix aquesta "flexibilitat" no serà la norma d'actuació general.

Altres aspectes a tenir en compte:

- ✿ Es pot substituir qualsevol jugador després del darrer tir lliure convertit sempre que:
 - La substitució hagi estat sol·licitada abans de que la pilota es trobi a disposició del jugador que ha de realitzar el servei de fons.
 - La pilota quedi morta després de l'últim o únic tir lliure.
 - Que el rellotge s'hagi posat en marxa des del moment en que el jugador substituït es va incorporar al terreny de joc.
- ✿ Un llançador de tirs lliures serà substituït abans de llançar els tirs lliures quan:
 - Estigui lesionat o sagnant.
 - Hagi comès la seva cinquena falta.
 - Hagi estat desqualificat.
- ✿ Un substitut es converteix en jugador i un jugador es converteix en substitut quan:
 - L'Àrbitre fa el senyal autoritzant l'entrada del substitut en el terreny de joc.
 - Durant un temps mort enregistrat o un interval de joc, un substitut sol·licita la substitució a l'Anotador.
- ✿ Substitucions en un bloc/sèrie de tirs lliures:
 - Un jugador podrà ser substituït després dels llançaments d'un bloc de tirs lliures, sempre i quan la pilota continuï morta.
 - Si durant l'execució de tirs lliures es produeix una falta, s'acabarà de llançar el bloc de tirs lliures, i abans de la posada en joc de la pilota per la nova falta (ja sigui mitjançant tirs lliures o un servei de banda) es concedirà la substitució.

Amb els canvis de regles introduïts durant la temporada 2018-19, si es sanciona una falta tècnica durant una sèrie de llançaments de tirs lliures, el tir lliure corresponent a la falta tècnica es sancionarà immediatament (entre mig dels llançaments pendents).

Aquesta situació no serà una oportunitat de temps mort / substitució. Únicament es podria ser substituït el jugador que hagués estat sancionat amb falta tècnica, si aquesta fos la cinquena. En aquest cas també podria ser substituït un jugador de l'altre equip.

- ✿ En situacions de tir lliure és l'Àrbitre de cap qui l'administra i cal fixar-se si la pilota és a disposició del llançador de tir/s lliure/s per no fer sonar el clàxon quan ja no es pot fer la substitució. Sovint es presta més atenció a l'Àrbitre que assenyala a la taula i no es té en compte la situació de la pilota.



- ✿ No es concedirà cap substitució a l'equip que ha convertit una cistella quan s'aturi el joc a continuació d'una cistella convertida durant els dos últims minuts del quart període o de qualsevol període extra, a no ser que un dels Àrbitres aturi el partit o concedeixi una substitució a l'equip que ha aconseguit la cistella.

Després d'una cistella convertida durant els últims dos minuts del quart període o període extra, si un Àrbitre fes sonar el seu xiulet posaria en desavantatge a l'equip amb dret al servei, perquè permetria a l'equip que ha aconseguit la cistella efectuar una substitució o sol·licitar un temps mort. Per tant, l'Àrbitre no farà sonar el seu xiulet perquè provocaria una interrupció del partit.

- ✿ Si els Àrbitres descobreixen que hi ha més de cinc jugadors del mateix equip en el terreny de joc, aquest error ha de corregir-se el més ràpid possible sense posar en desavantatge als adversaris. Assumint que els Àrbitres i auxiliars de taula estan desenvolupant la seva tasca correctament, quan ens trobem que un jugador ha d'entrar o està en el terreny de joc il·legalment, els Àrbitres ordenaran que un dels jugadors es retiri el més ràpid possible i sancionarà una falta tècnica "B" a l'entrenador d'aquest equip, ja que és el responsable d'assegurar-se que les substitucions es realitzen correctament i que el jugador abandona el terreny de joc immediatament després de la substitució.
- ✿ Si també es descobreix que el sisè jugador ha aconseguit punts o ha comès una falta mentre participava il·legalment, els punts i les faltes comeses per (o sobre) ell seran vàlides i comptaran com a faltes d'equip, excepte si el jugador ja tenia cinc faltes.

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, etc.

Als darrers minuts de partits amb tempteig igualats acostumen a produir-se situacions de substitucions estil "handbol", cal prestar especial atenció a que els jugadors substituïts no tornin 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 avís previ a la taula. Intenteu preveure aquesta situació, i repasseu les sortides abans de donar autorització als Àrbitres.

Tal com s'ha explicat als temps morts, sigueu didàctics amb els entrenadors a l'hora d'explicar situacions i com s'aconsella que actuïn.

Situacions en les que es poden concedir substitucions:

✿ Per ambdós equips:

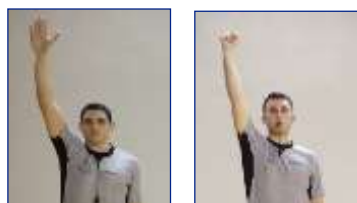
- L'Àrbitre xiula falta.
- L'Àrbitre xiula violació.
- L'Àrbitre atura el partit.
- L'Àrbitre xiula salt entre dos (alternança)
- Després o durant un temps mort.
- Després de l'últim o únic tir lliure convertit
- Després d'una cistella quan falten menys de 2:00 o menys per acabar el quart període o períodes extres **només per l'equip que rep la cistella.**
- Si un tir lliure és seguit d'un servei des de la línia de servei, o d'una nova sèrie de tirs lliures corresponents a una altra penalització, es concedirà per ambdós equips tant si és convertit o no, i sempre després de l'últim tir lliure.

6. Resum de Temps Morts i Substitucions

		SITUACIÓ	Descripció	Defensor	Atacant
	1	Cistella en joc	Temps mort	SI	NO
	2	Cistella en joc	Substitució	NO	NO
	3	Cistella i Temps Mort	Substitució	SI	SI
	4	Cistella quan resten 2:00 o menys 4t període o període extra	Temps mort	SI	NO
	5	Cistella quan resten 2:00 o menys 4t període o període extra	Substitució	SI (1)	NO (2)
	6	Tir lliure encistellat, abans que la pilota estigui a disposició del jugador que fa el servei	Temps mort	SI	SI
	7	Tir lliure encistellat, abans que la pilota estigui a disposició del jugador que fa el servei	Substitució	SI	SI
	8	Aturada del joc per part d'un dels Àrbitres	Temps mort	SI	SI
	9	Aturada del joc per part d'un dels Àrbitres	Substitució	SI	SI
24 SEGONS	10	Pilota enlaire, sona el senyal de 24" i cistella	Temps mort	SI	NO
	11	Pilota enlaire, sona el senyal de 24" i cistella	Substitució	NO	NO
	12	Pilota enlaire, sona el senyal de 24" i toca l'anella	Temps mort	NO	NO
	13	Pilota enlaire, sona el senyal de 24" i no toca l'anella	Temps mort	SI	SI
	14	Pilota enlaire, sona el senyal de 24" i no toca l'anella	Substitució	SI	SI
VIOLACIONS	15	Interferència il·legal del defensor	Temps mort	SI	SI
	16	Interferència il·legal del defensor	Substitució	SI	SI
	17	Interferència il·legal de l'atacant	Temps mort	SI	SI
	18	Interferència il·legal de l'atacant	Substitució	SI	SI
	19	Violació	Substitució	SI	SI
	20	Violació	Temps mort	SI	SI
	21	Salt inicial i violació	Substitució	NO	NO
	22	Salt inicial i violació	Temps mort	NO	NO
FALTES	23	Falta entre sèries de tirs lliures i abans d'administrar una nova penalització (excepte FT)	Substitució	SI	SI
	24	Falta entre sèries de tirs lliures i abans d'administrar una nova penalització (excepte FT)	Temps mort	SI	SI
	25	Falta abans de pilota a disposició del jugador que fa el servei després de l'últim T.LL. encistellat	Substitució	SI	SI
	26	Falta abans de pilota a disposició del jugador que fa el servei després de l'últim T.LL. encistellat	Temps mort	SI	SI
	27	Violació abans de pilota viva i després de l'últim T.LL. (servei)	Substitució	SI	SI
	28	Violació abans de pilota viva i després de l'últim T.LL. (servei)	Temps mort	SI	SI
	29	Violació abans de pilota viva i després de l'últim T.LL. dels dos equips (salt – alternança)	Substitució	SI	SI
	30	Violació abans de pilota viva i després de l'últim T.LL. dels dos equips (salt – alternança)	Temps mort	SI	SI

(1)(2) En cas de que canviï primer el defensor podrà també canviar l' atacant.

6.1. Resum de situacions de Temps Mort

SITUACIÓ DE JOC		RELOTGE	CONDICIÓ DE LA PILOTA	OPORTUNITAT DE SUBSTITUCIÓ /TEMPS MORT
	PILOTA EN JOC	EN MARXA 	VIVA	
	L'ÀRBITRE XIULA		MORTA 	PELS DOS EQUIPS 
	LA PILOTA ESTÀ MORTA	ATURAT 		
	LA PILOTA ÉS A DISPOSICIÓ DEL JUGADOR QUE FA EL SERVEI			
	EL JUGADOR REALITZA EL SERVEI I UN JUGADOR A PISTA TOCA LA PILOTA	EN MARXA 	VIVA	

6.2. Exemples de situacions després de cistella

SITUACIÓ DE JOC	RELLOTGE	CONDICIÓ DE LA PILOTA	OPORTUNITAT DE TEMPS MORT
		VIVA	NO 
		MORTA 	PER L'EQUIP QUE REP CISTELLA 
	EN MARXA 		
		VIVA	NO 
			

SITUACIÓ DE JOC		RELLOTGE	CONDICIÓ DE LA PILOTA	OPORTUNITAT DE TEMPS MORT I SUBSTITUCIÓ
	RESTEN 2:00 o menys del 4t període o P.Extres	EN MARXA 	VIVA	NO 
	CISTELLA REEIXIDA RESTEN 2:00 o menys del 4t període o P.Extres	ATURAT 	MORTA 	PER L'EQUIP QUE REP CISTELLA (SI AQUEST EQUIP CANVIA TAMBÉ ES PODRÀ CONCEDIR CANVI A L'ALTRE EQUIP) 
	LA PILOTA ESTÀ MORTA			
	LA PILOTA ÉS A DISPOSICIÓ DEL (LA) JUGADOR (A) QUE FA EL SERVEI		VIVA	NO 
	UN JUGADOR A PISTA TOCA LEGALMENT LA PILOTA	EN MARXA 		

SITUACIÓ DE JOC	RELOTGE	CONDICIÓ DE LA PILOTA	OPORTUNITAT DE TEMPS MORT I SUBSTITUCIÓ
	TIR LLIURE	VIVA	NO 
	TIR LLIURE REIXIT	ATURAT 	MORTA  Pels dos equips
	LA PILOTA ESTÀ MORTA	EN MARXA 	VIVA
	LA PILOTA ÉS A DISPOSICIÓ DEL (LA) JUGADOR (A) QUE FA EL SERVEI	VIVA	NO 
	UN JUGADOR A PISTA TOCA LEGALMENT LA PILOTA	VIVA	NO 

7. Mecànica i Normes Generals d'Actuació.

Per realitzar la seva tasca específica, el Cronometrador::

- Comprovarà que els rellotges del partit funcionen correctament.
- Es familiaritzarà amb la manera d'utilitzar el rellotge del partit.
- Tindrà les mans a prop de les tecles dels aparells, i no recolzades damunt la taula.
- Garantirà (si és possible) als equips i als altres auxiliars de taula la bona visió del rellotge del partit.
- Convindrà amb els Altres Auxiliars de taula i els Àrbitres els senyals i el seu procediment.
- Coneixerà els senyals dels Àrbitres i el seu significat.
- Durant l'encontre, i en especial al final, repassarà el resultat amb els altres auxiliars ("50-49", anomenant sempre primer l'equip local)
- Informarà a l'Anotador del desenvolupament del partit: cistelles, faltes, etc.

El Cronometrador ha de "cantar" els fets que succeeixen en el terreny de joc seguint una certa metodologia, per tal de no confondre l'Anotador/a. En el capítol d'aquest manual corresponent a Mecànica de l'Auxiliar es realitza una descripció acurada de com realitzar aquestes tasques.

7.1. Mecànica específica per partits amb dos auxiliars de taula.

En aquells partits on no hi hagi aparells del Rellotge de Llançament visible, o bé quan aquests no funcionin caldrà seguir el següent protocol:

14

A tots els atacs el Cronometrador avisarà al company quan restin 10 segons de possessió, dient "14". No és necessari avisar als equips.



19

A tots els atacs el Cronometrador avisarà quan restin 5 segons de possessió, cridant: "cinc" i aixecant el cartró de color vermell. A partir d'aquest moment l'Anotador donarà suport al Cronometrador dient "segueix, segueix, etc.", "fora" o "compte nou".



Quan es concedeixi un servei amb possessió de 14 segons a pista davantera per l'equip que controlava la pilota, el Cronometrador avisarà de que l'equip disposa de 14 segons cridant "catorze" i aixecant el cartró de color verd després que l'Àrbitre hagi finalitzat la senyalització



8. Aparells / Relotges

8.1. Relotge de partit

El rellotge de partit s'utilitzarà per cronometrar els períodes de joc i els intervals entre ells, i estarà situat de manera que sigui clarament visible per totes les persones relacionades amb el partit, incloent els espectadors. Cada rellotge de partit auxiliar indicarà el temps que queda de partit.

S'utilitzarà un dispositiu visual apropiat o cronòmetre, diferent del rellotge del partit, per controlar la durada dels temps morts.



8. 2. Senyals

Hauran d'existir com a mínim dos senyals acústics diferents amb sons clarament diferents i molt potents (com per escoltar-se fàcilment en les condicions més adverses o sorolloses) :

- Un pel Cronometrador i l'Anotador. Pel Cronometrador sonarà automàticament per indicar el final del temps de joc d'un període o període extra. Per l'Anotador i pel Cronometrador es farà sonar manualment quan sigui necessari per cridar l'atenció dels Àrbitres sobre la sol·licitud d'un temps mort, d'una substitució, etc... de la finalització del temps mort o de que s'ha produït una situació d'error rectificable.
- Un altre per l'Operador de 24 segons que sonarà automàticament per indicar el final del compte.

8.3. Marcador

Es disposarà d'un marcador clarament visible per totes les persones relacionades amb el partit, així com pels espectadors, que haurà de mostrar com a mínim :

- El temps de joc.
- La puntuació arrossegada.
- El número de període actual, que es puja quan ha de començar el període.
- El número de temps morts registrats, que es pugen quan s'inicia el temps mort enregistrat.
- "pilots" lluminosos corresponents a les faltes d'equip o el número de faltes d'equip realitzades.



A les principals competicions oficials de la FIBA, hi hauria d'haver dos marcadors de grans dimensions (l'Àrbitre Principal designarà un dels rellotges com principal del partit), un en cada fons del terreny de joc, amb les següents característiques :

- L'existència d'un marcador (en forma de cub) situat sobre del centre del terreny de joc no exclou la necessitat dels dos marcadors laterals.
- El Cronometrador i l'ajudant de l'Anotador disposaran de dos aparells de control independents per al marcador.
- Els marcadors incorporaran un rellotge digital de compte endarrere clarament visible amb un senyal acústic automàtic molt potent que sonarà automàticament al final de cada temps de joc, de cada període o període extra.
- Els indicadors del temps i la puntuació en el marcador, tindran una alçada mínima de 30 centímetres.
- Els rellotges estaran sincronitzats i mostraran el temps que queda de joc durant el partit.
- Durant els últims 60 segons de cada període o període extra, el temps de joc estarà indicat en segons i dècimes de segons.

• Els marcadors indicaran també:

- El número de jugador i preferiblement el nom.
- Els punts aconseguits per cada equip i preferiblement els punts aconseguits per cada jugador.
- El nombre de faltes realitzades per cada jugador de l'equip (això no exigeix la necessitat dels marcadors utilitzats per l'Anotador per indicar els nombres de faltes).
- El nombre de faltes d'equip, d' 1 a 5 (s'han d'aturar en arribar al màxim de 5).
- El nombre de període d' 1 a 4 i "E", per un període extra.
- El nombre de temps morts, de 0 a 3. En el cas de que només es mostrin 2, es marcaran fins que sigui possible.



AXA FCB		MATARO	
JUGADOR	F P	JUGADOR	F P
4 BASILE	0-0	4 KAMMERIC	0-0
5 TRIAS	0-0	5 URIZ	0-0
6 MARCONAT	0-0	6 SMITH	0-0
7 LAKOVIC	0-0	7 DRAGUSIN	0-0
8 NAVARRO	0-0	8 URTASUN	0-0
9 RODRIGO	0-0	9 MARTINEZ	0-0
10 VAZQUEZ	0-0	10 DOBLAS	0-0
11 MICHALIS	0-0	11 AMADOR	0-0
12 UKIC	0-0	12 SANTAMAR	0-0
13 KASUN	0-0	13 ORDIN	0-0
14 GRIMAU	0-0	14 BRADLEY	0-0

8.4. Aplicació de l'Instant Replay

A les grans competicions s'ha instaurat l'ús de l'Instant Replay. Es tracta d'una pantalla de televisió que permet oferir repeticions de jugades puntuals, per ajudar als Àrbitres a prendre la decisió correcta en cada cas.

En funció de les competicions, la casuística d'utilització és diferent en funció de cada competició, i sempre serà responsabilitat de l'Àrbitre Principal el demanar la seva utilització.



8. 5. Final de període

L'article 9 de les Regles Oficials de la FIBA, estableix al respecte del final dels períodes que:

*Un període, període extra o partit acabaran quan el senyal del rellotge de joc soni per a la fi del temps de joc. Quan **el taulell estigui equipat amb il·luminació al voltant del seu perímetre, la il·luminació prevaldrà sobre el senyal sonor del rellotge de partit.***



Als partits de les competicions de l'ACB, Euroleague i FIBA és obligatori que els taulells disposin del senyal lluminós que indica la fi del temps de joc i el final de les possessions.

En les competicions organitzades per l'FCBQ no es tindrà en compte aquest senyal lluminós.

9. Reglaments FCBQ

Els partits de les categories Premini, Mini, Preinfantil i Infantil de les competicions de l'FCBQ disposen de reglaments propis. A continuació trobareu un resum de les característiques de cada Reglament pel que fa a la tasca del Cronometrador.

9.1. Reglament MiniBàsquet

Els partits de MiniBàsquet es disputen amb una normativa específica pel que fa a la durada del partit, aturada del rellotge, normes de participació, temps morts i resultat.

• Durada del partit.

Els partits es componen de **vuit períodes de 6 minuts**, i de tants períodes extres com siguin necessaris de tres minuts de durada.

L'interval entre el quart i el cinquè període (**descans**) serà de **3 minuts**.

En el cas dels **intervalls entre la resta de períodes**, el Reglament defineix que serveixen perquè l'entrenador de cada equip faciliti, verifiqui i signi l'alineació del següent període. Per aquest motiu no hi ha una durada predefinida, ja que l'esperit del Reglament és que aquestes **interrupcions siguin el més breus possibles**.

• Aturada del rellotge

Als partits que es disputen amb aquest Reglament es juguen a **"rellotge Corregut"**. Això vol dir que el rellotge del partit únicament s'aturarà en determinades situacions:

- Al final de cada període o període extra.
- Quan s'assenyali una falta sancionada amb tirs lliures.

El Cronometrador aturarà el rellotge del partit quan l'Àrbitre indiqui que la falta que ha sancionat comporta una sanció de tirs lliures.

En el cas de faltes comeses per un equip que es troba en situació de penalització per faltes d'equip ("bonus") el cronometrador aturarà el rellotge al mateix moment en que l'Àrbitre sancioni una falta contra aquest equip.

Cal recordar que la nova mecànica d'arbitratge obliga als Àrbitres a indicar la sanció de falta (si són tirs o banda) en el moment en que sancionen la falta.

- Quan s'assenyala o es sol·licita temps mort o substitució. (Tal i com s'indica en els punts anteriors).
- Sempre que l'àrbitre ho indiqui (pilota allunyada, jugador lesionat...)
- Quan un jugador cometi la 5a. falta o sigui desqualificat.
- No s'atura el rellotge de partit després de cistella als dos darrers minuts de partit.
- L'àrbitre només ha **DONARÀ LA CONFORMITAT** (sense que sigui necessari tocar la pilota) per realitzar els serveis de banda/fons si es produeixen a causa d'una falta personal. A la resta de situacions no cal donar-lo.

El Cronometrador aturarà el rellotge del partit sempre que hi hagi una substitució o temps mort pendent de concedir, i l'Àrbitre faci sonar el seu xiulet, iniciant-se una oportunitat de temps mort o substitució per l'equip que ha fet la sol·licitud.

✿ **Normativa de participació (alineació) / substitucions**

Als partits que es disputen amb aquest Reglament tenen una normativa que regula el número mínim i màxim de períodes que pot disputar cada jugador. Per aquest motiu no es podran realitzar substitucions durant els set primers períodes, excepte en els casos de jugadors lesionats, exclosos per cinc faltes personals o desqualificats.

Al vuitè període i als períodes extres es podran concedir substitucions quan la pilota estigui morta i l'Àrbitre faci sonar el seu xiulet. En el cas que un equip es presenti amb 12 jugadors, el jugador que disputa el seu tercer període durant el vuitè període no podrà ser substituït (sí podrà ser substituït durant els períodes extres).

✿ **Temps morts**

Cada equip podrà demanar un màxim de **dos temps morts** durant el partit, repartits de forma totalment lliure i amb la única condició que **durant un període només se'n pot demanar 1.**

Cada equip disposarà d'un temps mort a cada període extra que es disputi.

Els temps morts es podran concedir sempre que l'Àrbitre faci sonar el seu xiulet. En aquest moment s'aturarà el rellotge del partit.

No es podran concedir temps mort després de cistella.

En el cas de temps mort concedit durant els dos darrers minuts de partit, per l'equip que realitza el servei a la seva pista del darrera, el servei posterior es realitzarà a la línia de servei de la pista davantera.

✿ **Rellotge de llançament**

En aquesta categoria no s'aplica la norma del rellotge de possessió. L'Àrbitre és l'encarregat de sancionar la norma del "joc passiu".

✿ **Penalització de faltes d'equip ("bonus")**

Aquesta situació només s'aplica al vuitè període (i els períodes extres, ja que en són una continuació del vuitè).

Quan un equip cometi la seva quarta falta d'equip al vuitè període, es trobarà en situació de penalització de faltes d'equip, i per tant caldrà indicar-ho (aixecant l'indicador corresponent a la taula, i mostrant-lo al marcador si s'escau).

✿ **Salt entre dos**

En els salts inicials de cada període i els casos de doble falta (sense control de pilota), pilota retinguda als suports de l'anella, etc., es mantindrà el salt entre dos.

Cada cop que, durant el partit es produeixi una "lluïta" per retenció de pilota, farà un servei de banda l'equip que defensava.

En cas de dubte sobre quin és l'equip que defensava la possessió serà per l'equip que es trobava en pista de defensa.

En cap cas s'aturarà el rellotge del partit.

✿ **Resultat del partit**

Cada període s'inicia amb el resultat de 0-0. Tot i que la diferència al resultat total del partit pugui arribar a ser més gran de 50 punts, el marcador serà visible en tot moment.

9.2. Reglament Passarel·la

Els partits de categories PreInfantil i Infantil es disputen amb el Reglament Passarel·la. Aquestes són les principals diferències que afecten la tasca del cronometrador:

• Durada del partit.

Els partits es componen de **vuit períodes de 5 minuts**, i de tants períodes extres com siguin necessaris de tres minuts de durada.

L'interval entre el quart i el cinquè període (**descans**) serà de **3 minuts**.

En el cas dels **interval·ls entre la resta de períodes**, el Reglament defineix que serveixen perquè l'entrenador de cada equip faciliti, verifiqui i signi l'alineació del següent període. Per aquest motiu no hi ha una durada predefinida, ja que l'esperit del Reglament és que aquestes **interrupcions siguin el més breus possibles**.

• Aturada del rellotge

Als partits que es disputen amb aquest Reglament s'aplica la normativa d'aturada del rellotge del **Reglament FIBA**, inclosa l'aturada del rellotge després de cistella als dos darrers minuts de partit.

Quan un equip guanyi al marcador per una diferència igual o major a 50 punts, la resta del partit es disputarà amb la normativa d'aturada de rellotge de la categoria MiniBàsquet (rellotge corregut).

• Normativa de participació (alineació) / substitucions

Als partits que es disputen amb aquest Reglament tenen una normativa que regula el número mínim i màxim de períodes que pot disputar cada jugador. Per aquest motiu no es podran realitzar substitucions durant els sis primers períodes, excepte en els casos de jugadors lesionats, exclosos per cinc faltes personals o desqualificats.

A partir del setè període (inclòs), es podran concedir substitucions seguint la normativa FIBA.

• Temps morts

Cada equip podrà demanar un màxim de **dos temps morts** durant el partit, repartits de forma totalment lliure i amb la única condició que **durant un període només se'n pot demanar 1**.

En el cas de temps mort concedit durant els dos darrers minuts de partit, per l'equip que realitza el servei a la seva pista del darrera, el servei posterior es realitzarà a la línia de servei de la pista davantera.

Els temps mort es concediran seguint la normativa FIBA.

• Rellotge de llançament

S'aplica la normativa FIBA de 14-24 segons de possessió a la categoria infantil nivell A i infantil nivell A1. A la resta de categories s'aplica la normativa de joc passiu.

Penalització de faltes d'equip ("bonus")

La penalització de faltes d'equip s'estableix per blocs de dos períodes (10 minuts de joc). Es sancionaran amb llançament de tirs lliures totes les faltes (segons el que indica el reglament FIBA) a partir de la 4a comeses en:

- Primer i segon període
- Tercer i quart període
- Cinquè i sisè període
- Setè i vuitè període

Els períodes extres es consideren a aquests efectes una continuació del setè i vuitè període.

Salt entre dos

En els salts inicials de cada període i els casos de doble falta (sense control de pilota), pilota retinguda als suports de l'anella, etc., es mantindrà el salt entre dos.

Cada cop que, durant el partit es produeixi una "lluita" per retenció de pilota, farà un servei de banda l'equip que defensava.

En cas de dubte sobre quin és l'equip que defensava la possessió serà per l'equip que es trobava en pista de defensa.

Resultat del partit

Un cop el marcador reflecteixi una diferència igual o més gran de 50 punts per un dels dos equips, el marcador s'aturarà (mostrant el resultat al moment del tancament) i el partit continuarà aplicant la norma d'aturada de temps de les regles de minibàsquet.