



Federació Catalana
de Basquetbol

Manual de l'Auxiliar de Taula

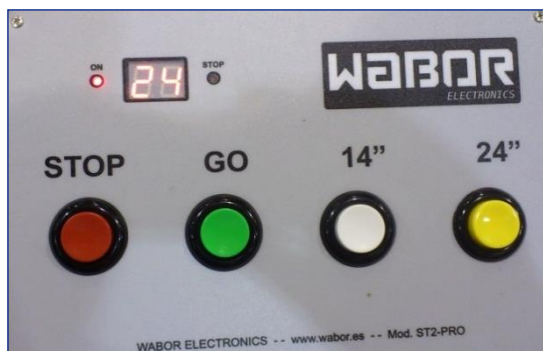
4.4.

L'Operador del Rellotge de Llançament

La funció de l'Operador/a del Rellotge de Llançament no és tan visible com la del Cronometrador, però la seva importància és tan o més gran.

Dins de les funcions a la taula, la de l'operador/a del rellotge de Llançament és la més subjectiva, aquest manual pretén oferir eines per facilitar la vostra tasca.

La tasca de l'Operador/a del Rellotge de Llançament comporta una concentració contínua en la pilota, sobretot quan és propera una situació de Llançament a cistella i quan aquesta és a punt de tocar l'anella.



4.1 Tasques de l'Auxiliar de Taula

4.2 L'Anotador

4.3. El Cronometrador

4.4. L'Operador del Rellotge de Llançament

1. La Regla dels 14/24"
2. Procediments de l'Operador del Rellotge de Llançament
3. Mecànica de l'Operador del Rellotge de Llançament
4. Partits sense dispositiu electrònic del rellotge de Llançament.

4.5. Instruccions d'ús d'aparells electrònics.

4.6. Mecànica de l'auxiliar

1. La regla de 14/24 segons

Tot i que moltes vegades podem tenir la sensació que la tasca de l'Operador del Rellotge de Llançament és la més senzilla dels Auxiliars de Taula, donat que només ha de fer servir un aparell amb un màxim de quatre botons, res més lluny de la realitat.

Tant la pròpia regla, que no hem d'oblidar té 53 interpretacions que aclareixen possibles situacions, com el marge d'interpretació a les situacions de control de pilota, fan que la tasca dels controladors del rellotge de Llançament sigui summament complexa.

Per poder realitzar aquesta tasca correctament és indispensable disposar d'un perfecte coneixement de les regles que fan referència a aquesta funció, i que exposem en aquest primer punt.



1.1. Article 29 del Reglament FIBA

Quan:

- un jugador pren el control d'una pilota viva en el terreny de joc,
- En un servei la pilota toca o és legalment tocada per algun jugador a la pista de joc i l'equip del jugador que ha fet el servei manté el control de la pilota,

aquest equip ha de llançar a cistella dins dels 24 segons següents.

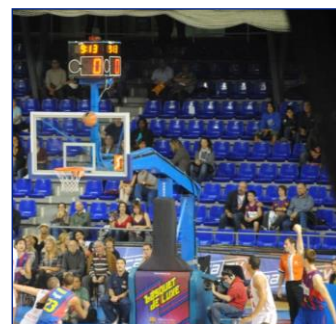
Perquè es consideri un Llançament a cistella dins dels 24 segons següents:

- La pilota ha de deixar la(les) mà(mans) del llançador abans que soni el senyal del rellotge de Llançament, i
- Després que la pilota hagi deixat la(les) mà(mans) del llançador, la pilota ha de tocar l'anella o entrar dintre de la cistella.

Quan es produeix un Llançament de camp a prop de finalitzar el compte de 24 segons i sona el senyal del rellotge de Llançament mentre la pilota és a l'aire:

- Si la pilota entra a la cistella, no tindrà lloc una violació, s'ignorarà el senyal i el bàsquet serà vàlid.
- Si la pilota toca l'anella però no entra, no hi haurà violació, s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.
- Si la pilota no toca l'anella, tindrà lloc una violació. No obstant això, si l'equip contrari obtingués un control de la pilota immediat i clar, en aquest cas s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.

S'han d'aplicar totes les restriccions que s'apliquen a la interposició i a la interferència.



El rellotge de Llançament es reiniciarà sempre que el joc sigui aturat per un Àrbitre:

- Per una falta o violació (no perquè la pilota ha sortit fora del terreny de joc) comesa per l'equip que no té el control de la pilota,
- Per qualsevol raó atribuïble a l'equip que no té el control de la pilota,
- Per qualsevol raó vàlida no atribuïble a cap dels equips.

En aquestes situacions la possessió de la pilota es concedirà al mateix equip que tenia abans el control de la pilota. Llavors

- Si el servei de banda és administrat a la pista del darrere, el rellotge de Llançament s'haurà de tornar a 24 segons.



- Si el servei de banda és administrat a la pista davantera, el rellotge de Llançament s'ajustarà de la següent manera:
 - Si queden 14 segons o més en el rellotge de Llançament en el moment en què el joc s'ha aturat, no es reiniciarà el rellotge de Llançament i el joc es reprendrà amb el temps que restava quan es va aturar el partit.
 - Si queden 13 o menys segons en el rellotge de Llançament en el moment en què el joc s'ha aturat, el rellotge de Llançament es reiniciarà a 14 segons.

Malgrat tot, si el partit és aturat per un Àrbitre per qualsevol raó no imputable a qualsevol dels equips i, a judici d'un Àrbitre, el fet de reiniciar el rellotge de Llançament deixaria en desavantatge a l'equip contrari, el compte del rellotge de Llançament continuarà des del temps en què ha estat aturat.

El rellotge de Llançament es reiniciarà a 24 segons sempre que es concedeixi un servei a l'equip adversari després que un Àrbitre hagi aturat el joc a causa d'una falta o una violació comesa per l'equip amb control de pilota.

Després que la pilota toqui l'anella de la cistella dels contraris, el rellotge de Llançament es reiniciarà:

- a 24 segons, si l'equip contrari obté el control de la pilota o,
- a 14 segons, si l'equip que obté el control de la pilota és el mateix equip que tenia el control de la pilota abans que la pilota toqués l'anella.

Si el senyal del rellotge de Llançament sona per error mentre un equip té control de la pilota o cap d'ells té control de la pilota, s'ignorarà el senyal i el joc continuarà.

- Malgrat tot, si a judici dels Àrbitres, es causa un desavantatge a l'equip que té control de la pilota, el joc s'aturarà, es corregirà el temps en el rellotge de Llançament i es retornarà la possessió de la pilota a aquest equip.

1.2. Article 50 del Reglament FIBA

Les Regles de joc de la FIBA, al seu article 50, estableixen que l'Operador del Rellotge de Llançament tindrà dispositiu que serà utilitzat de la següent manera:

Engegarà o reprendrà el compte quan:

- Un equip obtingui el control d'una pilota viva en el terreny de joc. Després d'això, el simple toc de la pilota per part d'un adversari no inicia un nou període de Llançament si, el mateix equip manté el control de la pilota.
- En un servei de banda, la pilota toca o és tocada legalment per qualsevol jugador en el terreny de joc.



Aturarà, però no reiniciarà, quan es concedeixi un servei al mateix equip que prèviament tenia al control de la pilota, com a conseqüència de:

- Una pilota ha sortir fora de banda
- Un jugador del mateix equip s'ha lesionat.
- Una situació de salt
- Una falta doble.
- La cancel·lació de penalitzacions iguals d'ambdós equips.



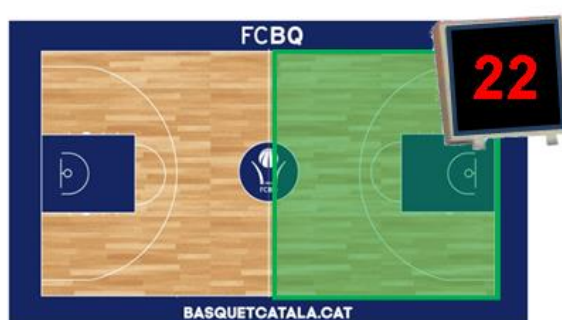
Aturarà i reiniciarà a 24 segons, sense mostrar cap xifra, quan:

- La pilota entri legalment a la cistella
- La pilota toca l'anella dels adversaris (a menys que la pilota quedi retinguda entre l'anella i el tauler) i sigui controlada per l'equip que no tenia el control de la pilota abans que toqués l'anella.
- Es concedeix a aquell equip un servei a la pista del darrere:
 - Com a resultat d'una falta o violació
 - Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
 - Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi als adversaris en desavantatge.
- Es concedeixi(n) tir(s) lliure(s).
- La infracció de les regles és comesa per l'equip que controla la pilota.



S'aturarà però no tornarà a 24 segons quan es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de Llançament mostri 14 segons o més:

- Com a resultat d'una falta o violació.
- Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
- Perquè el joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.



S'aturarà i tornarà a 14 segons quan:

- Es concedeixi un servei a la pista davantera al mateix equip que prèviament tenia el control de la pilota i el rellotge de Llançament mostri 13 segons o menys:
 - ▢ Com a resultat d'una falta o violació.
 - ▢ El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a l'equip que controla la pilota.
 - ▢ El joc s'hagi aturat per una causa no atribuïble a cap dels dos equips, a menys que deixi els adversaris en desavantatge.
- Després de que la pilota hagi tocat l'anella en un tir no reeixit, l'últim o únic tir lliure no reeixit, o mentre s'efectua una passada, i l'equip que torna a obtenir el control de la pilota sigui el mateix equip que la controlava abans que toqués l'anella.



S'apagarà, després de que la pilota esdevingui morta i el rellotge de joc s'hagi aturat, durant qualsevol període, i hi hagi un nou control de la pilota per qualsevol equip i restin menys de 14 segons en el rellotge del partit.



El rellotge de Llançament no atura el rellotge del partit ni el joc i no causa que la pilota esdevingui morta, a menys que un equip tingui el control de la pilota.

Aquest quadre resum pot servir d'ajut:

SITUACIONS ESPECÍFIQUES DEL DISPOSITIU DE 24"		
NOU COMPTE	COMPTE ATURAT	COMPTE APAGAT
Control de pilota viva a pista	Fora favorable a l'equip amb control	Cistella
	Situació de salt entre dos	La pilota toca l'anella
	Doble falta	Falta
Pilota tocada després de servei de banda	Lesió d'un jugador de l'equip amb control	Acció no relacionada amb l'equip sense control
	Cancel·lació de penalitzacions	Acció externa
	Enfrontament	Menys de 24" per final de període

1.3. Àmbit d'aplicació de la regla

L'Assemblea de l'FCBQ va aprovar que a partir de la temporada 2014/15 aquesta regla s'apliqués a totes les competicions que es disputen amb Reglament Fiba, i en aquelles competicions de la categoria infantil, on les Bases de Competició estableixin que és obligatòria la presència d'Auxiliars de Taula Federats.

A model de resum, l'àmbit d'aplicació de la regla resta recollit al següent quadre:

Original	FCBQ	FEB	ACB
FIBA	Totes les competicions i categories		SÍ
EUROLEAGUE			SÍ (normativa específica)
ACB			SÍ
FEB	Totes les competicions i categories (excepte els Campionats Mini)		SÍ
FCBQ	Sènior	Totes les categories	SÍ
	Sots 25	Tots els nivells	SÍ
	Sots 21	Tots els nivells	SÍ
	Júnior	Tots els nivells	SÍ
	Cadet	Tots els nivells	SÍ
	Infantil	Nivell A	SÍ
		Nivell B	NO (joc passiu)
	Preinfantil	Tots els nivells	NO (joc passiu)
	Mini / Premini	Tots els nivells	NO (joc passiu)

2. Procediments a seguir per l'Operador del Relloige de Llançament

Tant el Cronometrador com l'Operador del Relloige de Llançament són els responsables de la manipulació dels aparells electrònics que controlen el marcador i les possessions del partit.

El bon funcionament d'aquests aparells és bàsic per poder desenvolupar correctament la tasca assignada, però un bon Auxiliar de Taula ha d'estar preparat per poder actuar davant les possibles incidències que puguin sorgir durant el partit.

2.1. Comprovacions prèvies als partits

És essencial comprovar el funcionament de l'aparell abans d'iniciar el partit. L'Operador del Relloige de Llançament és responsable de fer les següents comprovacions:

- **La sincronització del rellotge de partit amb el rellotge**

L'aparell de 24 segons hauria d'estar programat per aturar-se automàticament a la vegada que s'atura el rellotge de partit, i per posar-se en marxa de forma independent.

- **Funcionament del senyal sonor del rellotge de possessió.**

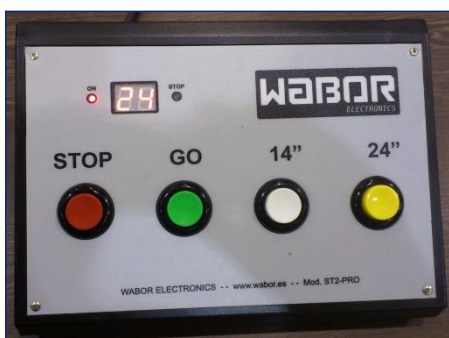
Cal comprovar que la botzina de l'aparell de 24 segons funciona. Segons el reglament el seu so hauria de ser diferent del so del marcador. Malauradament la majoria de marcadors no compleixen amb aquesta disposició. Tot i que s'hagi comprovat prèviament cal tornar a fer-lo un cop els Àrbitres estiguin a la pista per tal que ells també puguin escoltar el seu so.

- **Possibilitat de programar el temps restant**

Algunes vegades es donen situacions on cal programar un determinat temps al rellotge de Llançament, per exemple després d'una errada. Cal estar preparat per poder reiniciar el compte de possessió a un temps determinat. Alguns marcadors permeten fer-ho, tanmateix a la majoria de casos cal modificar el temps de partit per poder canviar el temps de possessió.



En aquest model de marcador mantenint pitjades a la vegada les tecles STOP, GO i 14 o 24 el compte de possessió baixa encara que el rellotge de partit estigui aturat.



Podeu consultar més informació sobre la utilització al capítol del Manual de l'Auxiliar de Taula dedicat a APARELLS ELECTRÒNICS.

• **Funcionament de l'aparell.**

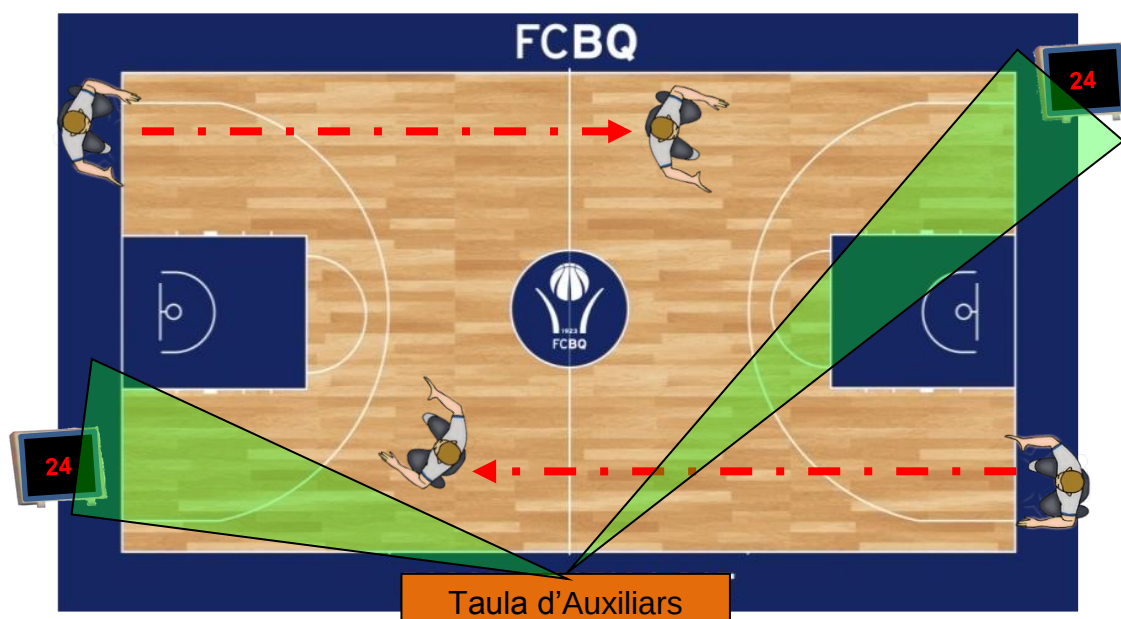
Existeixen diversos models d'aparells, i cadascú d'ells té una mecànica diferent. L'aparell hauria de:

- 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.

• **Ubicació / Visibilitat dels aparells de 14/24 segons.**

El Reglament estableix que els aparells de 14/24 segons estaran situats a sobre de la cistella, tindran forma de cub, mostrant per les quatre cares el temps restant de possessió i de partit.

A les competicions organitzades per l'FCBQ estan permesos els marcadors de 24 segons amb una sola pantalla (per la part davantera). En aquest cas es podran situar a sobre de la cistella o al terra. En el cas que hi hagi quatre aparells de 24 segons es posarà un a cada cantonada de la pista. En el cas que només hi hagi dos aparells es situaran con es mostra al següent gràfic:



Cal intentar situar els aparells a la diagonal oposada a les posicions que ocupen els Àrbitres, tot i que en alguns camps és impossible variar aquesta disposició per falta de connexions o d'espai.

Abans de l'inici del partit es comprovarà que des de la taula d'Auxiliars es disposa de bona visibilitat, i si fos necessari es demanarà al Delegat de Camp que canviï la seva ubicació.

● **Material necessari**

Encara que el rellotge de possessió sigui visible, és obligatori tenir a la taula els cartons de 14 i 5 segons, així com un cronòmetre i un xiulet, per tal de poder utilitzar-los en cas d'incidències amb el marcador.

L'operador del rellotge de possessió ha de portar tot el material necessari per desenvolupar qualsevol de les tasques d'un Auxiliar de Taula. Caldrà que tingui a sobre de la taula, i preparat per fer servir:

Material a càrrec dels Auxiliars:

- Bolígraf.
- Paper blanc per poder anotar qualsevol incidència.
- Cronòmetre (recomanable portar 2)
- Xiulet.
- Cartons de 5 i 14 segons.

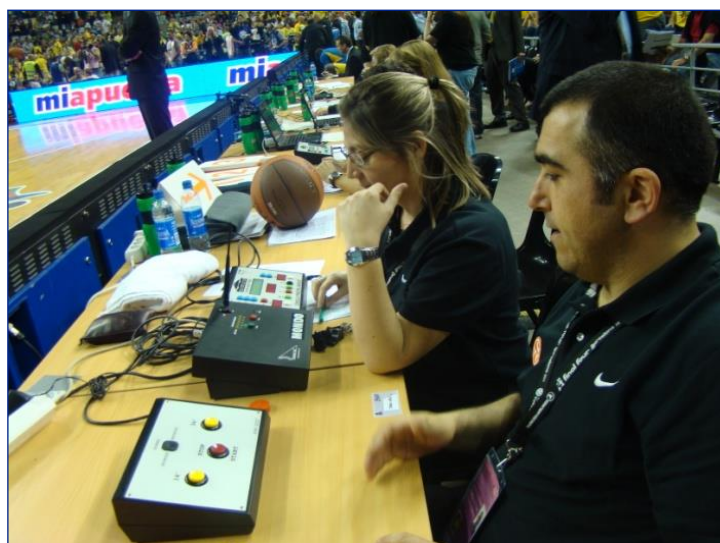
Material aportat pel Club local / Entitat organitzadora:

- Consola del rellotge de Llançament.
- Banderes indicadores de Faltes d'equip.
- Banderes indicadores de Faltes de jugador.



El fet que hi hagin diferents tipus de consoles per portar el control del rellotge de Llançament provoca que cadascú d'ells pugui tenir un funcionament diferent a l'hora de canviar de possessió, apagar l'aparell, reprogramar-lo, etc.

És molt important aprofitar l'estona prèvia al partit per familiaritzar-nos amb el funcionament dels aparells, i d'aquesta manera preveure la forma d'actuar davant qualsevol situació que es pugui donar al llarg del partit.



2.2. Operativa durant el partit.

• Canvis de possessió.

Per tal que es consideri que hi ha hagut un canvi de possessió un jugador de l'equip defensor ha d'establir el control de la pilota, i això es produeix quan agafa la pilota (amb una o ambdues mans), la subjecta o la bota.

Per tant un simple cop de dits a la pilota no es considera com una situació de control.

L'Operador del Relloctge de Llançament ha d'estar plenament segur abans de concedir un canvi de possessió. Es tracta de jugades on és relativament senzill precipitar-se.

El canvi de possessió en alguns aparells és automàtic, només resetejant s'inicia el nou compte. En canvi en altres aparells cal prémer el botó/palanca d'Start després d'haver resetejat perquè l'aparell es posi en marxa.

• Tirs a cistella.

Sovint els jugadors ens sorprenen amb accions de tir que no esperem (alley hoops, esmaixades, tirs inverosímils, etc). Cal estar preparat davant qualsevol possibilitat, com poden ser que el tir no toqui anella o que la pilota es quedi enganxada als suports del tauler.

Quan la pilota toca l'anella, el Reglament indica que l'aparell del rellotge de possessió no hauria d'indicar cap xifra fins que un dels equips controli la pilota. Molts aparells no permeten fer-ho, o bé l'aplicació d'aquesta indicació de les regles de joc és molt lenta.

En general es recomana quan hi ha un tir a cistella que toca l'anella:

- Resetear l'aparell quan la pilota toca anella.
- Immediatament pitjar la tecla/palanca d'STOP per deixar l'aparell aturat a 24".
- Si controla el rebot l'equip defensiu pitjar la tecla/palanca START
- Si controla el rebot l'equip ofensiu, resetear a 14" i iniciar el compte.

• Faltes, violacions, fores de banda.

Sempre que es produeixi una d'aquestes situacions és recomanable no canviar immediatament el compte del rellotge de Llançament i esperar que l'Àrbitre es disposi a posar la pilota a disposició del jugador que farà el servei de banda per resetear l'aparell tal i com indica el reglament.

Sovint es produeix situacions on un jugador defensor talla la pilota i tot just la controla quan es troba trepitjant fora de la pista. Moltes vegades la reacció de l'Àrbitre és posterior a la jugada, el que provoca que ja s'hagi canviat la possessió del rellotge de possessió.

En aquestes situacions, com a qualsevol altra, és molt important que l'Operador del Rellotge de Llançament recordi el temps de possessió restant al moment en que es va produir la jugada.

Si teniu dubtes sobre si un jugador ha controlat la pilota quan era fora del camp o si primer l'ha controlat i després ha sortit del camp NO CANVIEU EL COMPTE DE POSSESSIÓ. Crideu discretament l'atenció de l'Àrbitre per tal que confirmi la vostra decisió.

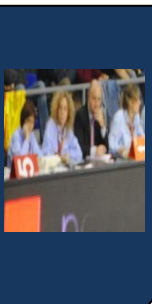
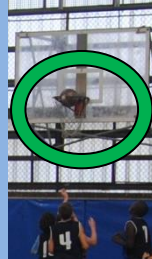
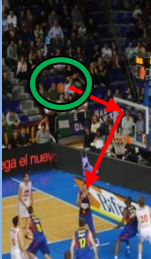
● Errades

El primer que ha de quedar clar és que els membres de la taula d'Auxiliars únicament podran aturar el partit en aquelles situacions previstes pel Reglament, i una errada a l'aplicació de la norma del rellotge de Llançament no és una d'aquestes situacions.

El protocol a seguir una vegada succeeixi una errada és:

- Una vegada es detecta l'errada deixar l'aparell apagat o aturat a 24". Això provoca que a la majoria dels casos l'Àrbitre aturi el joc i es dirigeixi a la taula.
- Recordar el temps restant al moment en que es va produir l'errada.
- En cas que els Àrbitres no ho hagin detectat esperar a la primera situació de pilota morta per cridar la seva atenció.

2.3. Exemples de situacions.

SITUACIONS ON SONA EL SENYAL DE 24"						
 	Pilota a la mà	Error taula	Pilota enlaire			
			Tauler cistella	Anella i rebot	No toca anella, rebot defensor	No toca anella, rebot atacant
						
Què fa l'Àrbitre	 xiular	 No xiular	 No xiular	 No xiular	 No xiular	 Xiular
Decisió, sanció	Violació 24"	Continua joc	Cistella vàlida	Continua el joc	Continua el joc	Violació 24"
						

SITUACIONS DE RELLOTGE DE LLANÇAMENT RELACIONADES AMB LLANÇAMENTS A CISTELLA

TIRS A CISTELLA	1.	Tir d'A. La pilota entra a cistella.	Val el bàsquet. Pilota per a l'equip B a la línia de fons amb 24 "
	2.	Tir d'A La pilota toca l'anella, però no entra a cistella.	Rebot defensiu (equip B) nou compte de 24" Rebot ofensiu (equip A) nou compte de 14"
	3.	Tir d'A La pilota no toca l'anella L'equip A obté el control de la pilota	Continua el compte de 24"
	4.	Tir d'A La pilota no toca l'anella L'equip B obté el control de la pilota	Nou compte de 24" per l'equip B
	5.	Passi d'A Pilota desviada per qualsevol equip Toca l'anella	Controla la pilota l'equip que defensava (equip B): 24 " Controla la pilota l'equip que atacava (equip A): 14 "
TIR A CISTELLA I SONA L'APARELL DE 24"	6.	Tir d'A. Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota entra a cistella.	Val el bàsquet. Pilota per a l'equip B a la línia de fons.
	7.	Tir d'A. Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota toca el tauler. La pilota entra a cistella.	Val el bàsquet. Pilota per a l'equip B a la línia de fons.
	8.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota toca l'anella La pilota entra a cistella	Val el bàsquet. Pilota per a l'equip B a la línia de fons
	9.	Tir d'A. Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota toca l'anella. Pilota no entra a cistella.	Acció legal, segueix el joc. Rebot defensiu (equip B) nou compte de 24" Rebot ofensiu (equip A) nou compte de 14"
	10.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota no toca l'anella L'equip A controla el rebot	Violació del rellotge de Llançament. Servei per l'equip B
	11.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota no toca l'anella Els dos equip lluiten pel rebot	Violació del rellotge de Llançament. Servei per l'equip B

	12.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. La pilota no toca l'anella L'equip B controla el rebot	S'ignora el senyal Violació del rellotge de Llançament, i el joc continua si l'equip B assoleix un control ràpid i clar del rebot.
	13.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. Toca anella i rebota. Pilota tocada per l'equip A o B	Acció legal, segueix el joc Rebot defensiu (equip B) nou compte de 24" Rebot ofensiu (equip A) nou compte de 14"
	14.	Tir Sona el senyal del rellotge de Llançament. L'Àrbitre xiula Pilota no toca la cistella	Violació del rellotge de Llançament.
TIR A CISTELLA, TOCA CISTELLA I SONA 24"	15.	Tir d'A La pilota toca l'anella o entra a cistella Sona el senyal del rellotge de Llançament.	El senyal del rellotge de Llançament sona per error. S'ignora el senyal i continua el joc, la cistella és vàlida
	16.	Tir d'A La pilota toca l'anella L'equip A o B controla la pilota Sona el senyal del rellotge de Llançament.	El senyal del rellotge de Llançament sona per error. S'ignora el senyal i continua el joc, a no ser que a criteri dels Àrbitres un dels equips resti en desavantatge.
	17.	Tir d'A La pilota toca l'anella Sona el senyal del rellotge de Llançament. L'Àrbitre xiula per error	L'Àrbitre atura el joc i no hi ha control per cap dels dos equips. Situació d'alternança
TIR A CISTELLA, SONA EL 24" I SITUACIONS D'INTERPOSICIÓ	18.	Tir d'A. Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota en trajectòria ascendent a cistella. Tocada per l'equip A o B	Pilota morta Violació del rellotge de Llançament. Pilota per l'equip B des del punt més proper d'on es va produir el Llançament Nou compte de 24 segons
	19.	Tir d'A. Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota en trajectòria descendent a cistella. Tocada per l'equip A	No val la cistella. Violació per interferència Pilota per l'equip B en la prolongació de la línia de tirs lliures, independentment de que la pilota hagi entrat Nou compte de 24 segons.
	20.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota en trajectòria descendent a cistella. Tocada per l'equip B.	La cistella és vàlida Violació per interferència Pilota per l'equip B en la línia de fons Nou compte de 24 segons.
	21.	Tir d'A Tap de l'equip B Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota entra a cistella	La cistella serà vàlida El joc continua amb un servei de fons per l'equip B.
	22.	Tir d'A Tap de l'equip B Sona el senyal del rellotge de Llançament. Pilota no entra a cistella	Violació del rellotge de Llançament, excepte si l'equip B obté un control clar i ràpid de la pilota

	23.	Tir d'A Tap de l'equip B Pilota surt de la pista de joc	Pilota per l'equip A per realitzar un servei fora de la pista de joc. Continua la possessió de 24 segons en el moment que s'atura.
	24.	Tir d'A Tap de l'equip B L'equip B obté el control Sona el senyal del rellotge de Llançament.	El senyal sona per error Pilota per l'equip B Continua el partit Nou compte de 24 segons
	25.	Tir d'A Tap de l'equip B Equip A torna a controlar la pilota	La jugada continua amb els segons que quedaven de possessió
	26.	Tir d'A Tap de B4 Llançador rep falta de B4 Sona el senyal del rellotge de Llançament.	El senyal sona per error Es penalitza la falta No hi ha violació de 24 segons
	27.	Tir d'A Sona el senyal del rellotge de Llançament. Tap de B4 Llançador rep falta de B4	Violació del rellotge de Llançament. La falta no s'haurà de tenir en compte sinó és (tècnica, antiesportiva o desqualificant) Pilota per l'equip B des del punt més proper des d'on s'ha produït el Llançament.
ERRADES AMB EL DISPOSITIU DE 24"	28.	A4 efectua un Llançament a cistella La pilota toca l'anella i a continuació B5 recupera la pilota i inicia el regateig. Després que B5 hagi botat durant 2 segons sona el senyal del rellotge de Llançament per error i els Àrbitres aturen el joc S'ha de concedir la pilota a l'equip B per un servei de banda amb 22 segons de possessió en el rellotge de Llançament.?	No hi ha cap raó per aturar el partit, el senyal del rellotge de Llançament. no atura el partit i l'Àrbitre el continuarà Si s'atura, s'aplicarà un nou compte de 24 segons.
	29.	A4 intenta fer un esmaixada La pilota toca l'anella i es dirigeix cap a la pista defensiva de l'equip A. Abans que cap jugador dels dos equips obtingui el control de la pilota, sona el senyal del rellotge de Llançament. Com s'ha de reiniciar el joc?	El partit ha de continuar. Els Àrbitres no aturaran el partit.
	30.	L'equip A té el control de la pilota durant 20 segons, quan es xiula una falta tècnica sobre A5 seguida d'una altra falta tècnica sobre B5	Aquesta és un jugada especial S'ha d'anular les dues faltes. S'ha de donar la pilota a l'equip A amb només 4 segons de possessió que són els que falten dels 24 segons.
	31.	L'equip A té la pilota durant 15 segons i l'Àrbitre atura el partit. 1. Per netejar la pista de joc 2. Perquè el rellotge del partit no funciona correctament 3. Perquè un espectador ha envaït la pista de joc.	En totes les circumstàncies, el joc continua amb un servei per l'equip A i un nou compte de 24 segons si és a la pista del darrera 14 segons si és a la pista davantera excepte si es deixa en desavantatge a l'adversari.

Els Auxiliars de taula hauran de parar especial atenció a aquestes situacions. No sempre que soni el senyal de 24 segons s'ha d'aturar el cronòmetre: pot entrar a cistella, pot tocar el cèrcol i controlar la pilota qualsevol equip, o pot no tocar el cèrcol i que la controlï l'equip defensor. En cap d'aquests casos no s'ha d'aturar el cronòmetre

Tot i que el dispositiu de 24" hauria de ser dependent del cronòmetre, tant pel que fa a l'arrencada com a l'aturada del temps de joc, sovint ens trobem amb casos d'aparells independents. Per aquest motiu es fa cada cop més imprescindible l'atenció, la concentració i el treball en equip. No ho oblideu!

3. Mecànica general de l'Operador/a del Relloctge de Llançament

La tasca de l'Operador/a del Relloctge de Llançament comporta una concentració contínua en la pilota, sobretot quan és propera una situació de Llançament a cistella i quan aquesta és a punt de tocar l'anella.

Per aquest motiu és molt important no tenir por a que soni la botzina dels 24" en aquestes situacions límits.

D'acord amb les noves regles fetes públiques per la FIBA, recordem que l'aparell del rellotge de Llançament no ha d'aturar el rellotge del partit. Ha de ser independent, tot i que el rellotge de partit ha d'aturar i encendre l'aparell del rellotge de Llançament

- Comprovar abans del partit que el dispositiu del rellotge de Llançament funciona correctament
- Familiaritzar-se amb el seu funcionament.
- Tenir les mans a prop de les tecles dels aparells, i no recolzades damunt la taula.
- Garantir que tant els Auxiliars de taula com els equips tenen bona visió dels marcadors.
- Concentrar-se contínuament en la pilota i en l'anella, especialment en els Llançaments a cistella.
- No precipitar-se (aturant el compte abans d'assegurar-se de que ha tocat l'anella).
- Tenir reflexes per un canvi de possessió ràpida, encara que sempre assegurant-se abans de que hi ha un control de pilota.
- Davant de qualsevol dubte, sempre abans de donar nou compte, millor mantenir-lo. Per evitar confusions, primer prémer el botó de parada sempre que la pilota surti fora o que l'Àrbitre aturi el joc per protegir a un jugador lesionat.



- Confirmar amb els altres Auxiliars que el compte de 24" continua i quants segons queden ("Segueix el compte, resten 6 segons de possessió").
- Informar els altres Auxiliars dels últims 10" de possessió ("En portem catorze").
- Al final de cada període, sempre que no hi hagi compte de 24", haurà de cantar en veu alta (només per la taula) els últims 10" de partit ("10,9,8, ... ,3,2,1") ajudant d'aquesta manera els seus companys.
- Sempre que no hi hagi marcadors electrònics de possessió, cal avisar els equips del temps de possessió que han exhaurit, cantant "5" i mostrant el cartell corresponent.
- Informar l'Anotador/a dels temps morts o substitucions que han estat prèviament sol·licitades ("Temps mort blanc", "canvi vermell"...).
- Ha de conèixer la mecànica d'aixecar els indicadors de personals i d'equip.

4. Partits sense Dispositiu de 24 Segons

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 companya quan restin 10 segons de possessió, dient "10". 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.

14



Quan es concedeixi un servei amb possessió de 14 segons a pista davantera per l'equip que controlava la pilota, es seguirà el següent protocol:



L'àrbitre finalitza la seva comunicació amb la taula. (ja sigui falta o violació)



En cas de falta personal, l'anotador l'enregistrerà a l'acta, i després aixecarà l'indicador de falta personal.



Després que l'anotador indiqui la personal, el cronometrador aixecarà el cartró de 14 segons, i avisarà als equips cridant "14".



El cronometrador mantindrà el cartell aixecat fins que l'àrbitre posi la pilota a disposició del jugador que efectuarà el servei de banda.