

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.12.1 Al final de cada período, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.
- B.12.2 Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de “Partido finalizado a las (hh:mm)”
- B.12.3 Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.
- B.12.4 Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

**Diagrama 13
Resumen**

- B.12.5 El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales de mesa firmarán cerca de sus nombres.
- B.12.6 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal (crew chief) será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado ‘Firma del capitán en caso de protesta’), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal (crew chief) hasta que los autorice para marcharse.

Scorer <u>N. MAIER</u>	Scores Period ① A <u>15</u> B <u>18</u>
Assistant scorer <u>O. SABAY</u>	Period ② A <u>19</u> B <u>10</u>
Timer <u>R. LEBLANC</u>	Period ③ A <u>26</u> B <u>19</u>
Shot clock operator <u>K. AUSTIN</u>	Period ④ A <u>16</u> B <u>25</u>
	Extra periods A <u>—</u> B <u>—</u>
Crew chief <u>M. Walton</u>	Final Score Team A <u>76</u> Team B <u>72</u>
Umpire 1 <u>G. Chang</u> Umpire 2 <u>K. Bartok</u>	Name of winning team <u>HOOPERS</u>
Captain's signature in case of protest _____	Game ended at (hh:mm) <u>21:50</u>

Diagrama 14 Parte inferior del acta

C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

- C.1 Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
- un error en el acta, en las operaciones del reloj de partido o del reloj de lanzamiento que no fueron corregidas por los árbitros.
 - una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o de no comenzar el partido.
 - una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.
- C.2 Para que sea admitida, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:
- El capitán (CAP) del equipo en cuestión, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal (crew chief) que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado como 'Firma del capitán en caso de protesta'.
 - El equipo presentará las razones de la protesta por escrito como máximo 1 hora después del final del partido.
 - Se aplicará una tasa de 1.500 CHF y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.
- C.3 El árbitro principal (crew chief) después de recibir las razones de la protesta, informará por escrito del incidente que motivó la protesta al representante de FIBA o al organismo competente.
- C.4 El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, a más tardar 24 horas después del final del partido. El organismo competente utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin duda.
- C.5 La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a un nuevo examen o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.
- C.6 Reglas especiales para las competiciones de FIBA o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:
- En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno FIBA, Libro 2).
 - En el caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con las cuestiones de elegibilidad será el Panel Disciplinario de la FIBA. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será FIBA actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver FIBA Reglamento Interno, Libro 2).

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:165	+10
C	2	1	1	3	150:155	-5
D	2	1	1	3	135:140	-5

Clasificación: 2° B 3° C - ganador contra D 4° D

D.2.3 Ejemplo 3

A - B	85 - 90	B - C	100 - 95
A - C	55 - 100	B - D	75 - 85
A - D	75 - 120	C - D	65 - 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:265	0
C	3	2	1	5	260:210	+50
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	175:180	-5
C	2	1	1	3	160:155	+5
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1° C 2° D 3° B

D.2.4. Ejemplo 4

A - B	85 - 90	B - C	100 - 90
A - C	55 - 100	B - D	75 - 85
A - D	75 - 120	C - D	65 - 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	0	3	3	215:310	-95
B	3	2	1	5	265:260	+5
C	3	2	1	5	255:210	+45
D	3	2	1	5	260:215	+45

Clasificación: 4° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
--------	------------------	-----------	----------	--------	--------	----------------------



B	2	1	1	3	175:175	0
C	2	1	1	3	155:155	0
D	2	1	1	3	140:140	0

Clasificación: 1º B 2º C 3º D

D.2.5. Ejemplo 5

A - B	100 - 55	B - F	110 - 90
A - C	85 - 90	C - D	55 - 60
A - D	120 - 75	C - E	90 - 75
A - E	80 - 100	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	70 - 45
B - C	100 - 95	D - F	65 - 60
B - D	80 - 75	E - F	75 - 80
B - E	75 - 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	470:400	+70
B	5	3	2	8	420:440	-20
C	5	3	2	8	435:395	+40
D	5	3	2	8	345:360	-15
E	5	2	3	7	375:395	-20
F	5	1	4	6	385:440	-55

Clasificación: 5º E 6ª F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	3	2	1	5	305:220	+85
B	3	2	1	5	235:270	-35
C	3	1	2	4	240:245	-5
D	3	1	2	4	210:255	-45

Clasificación: 1º A - ganador contra B 3º D - ganador contra C
2º B 4º C

D.2.6. Ejemplo 6

A - B	71 - 65	B - F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 100
A - D	77 - 75	C - E	82 - 75
A - E	80 - 86	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 - 87	D - F	65 - 60
B - D	80 - 75	E - F	80 - 75
B - E	75 - 76		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	398:392	+6
B	5	3	2	8	403:399	+4

C	5	3	2	8	455:423	+32
D	5	3	2	8	383:379	+4
E	5	3	2	8	384:380	+4
F	5	0	5	5	380:430	-50

Clasificación: 6° F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	313:312	+1
B	4	2	2	6	308:309	-1
C	4	2	2	6	350:348	+2
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	304:305	-1

Clasificación: 1° C 2° A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	155:151	+4
D	2	1	1	3	143:147	-4
E	2	1	1	3	143:143	0

Clasificación: 3° B 4° E 5° D

D.2.7. Ejemplo 7

A - B	73 - 71	B - F	95 - 90
A - C	85 - 86	C - D	95 - 96
A - D	77 - 75	C - E	82 - 75
A - E	90 - 96	C - F	105 - 75
A - F	85 - 80	D - E	68 - 67
B - C	88 - 87	D - F	80 - 75
B - D	80 - 79	E - F	80 - 75
B - E	79 - 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	5	3	2	8	410:408	+2
B	5	3	2	8	413:409	+4
C	5	3	2	8	455:419	+36
D	5	3	2	8	398:394	+4
E	5	3	2	8	398:394	+4
F	5	0	5	5	395:445	-50

Clasificación: 6° F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
A	4	2	2	6	325:328	-3
B	4	2	2	6	318:319	-1

C	4	2	2	6	350:344	+6
D	4	2	2	6	318:319	-1
E	4	2	2	6	318:319	-1

Clasificación: 1° C 5° A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de cestos
B	2	1	1	3	159:159	0
D	2	1	1	3	147:147	0
E	2	1	1	3	147:147	0

Clasificación: 2° B 3° D - ganador contra E 4° E

D.3 Incomparecencia

- D.3.1 Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- D.3.2 Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

D.4 Partidos de ida y vuelta (puntuación total)

- D.4.1 Para un sistema de competición de series de 2 partidos de ida y vueltas de puntos totales (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.4.2 Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ningún período extra.
- D.4.3 Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantos períodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- D.4.4 El ganador de las series será el equipo que:
 - es el ganador de ambos partidos.
 - haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.5 Ejemplos

D.5.1 Ejemplo 1

A - B 80 – 75
B - A 72 – 73

El equipo A es el ganador de las series (ganador de ambos partidos)

D.5.2 Ejemplo 2

A - B 80 – 75
B - A 73 – 72

El equipo A es el ganador de las series (puntuación total A 152 – B 148)

D.5.3 Ejemplo 3

A - B 80 – 80
B - A 92 – 75

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 165 – B 172). No se juega período extra en el 1^{er} partido.

D.5.4 Ejemplo 4

A - B 80 – 85
B - A 75 – 75

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 155 – B 160). No se juega período extra en el 2^o partido.

D.5.5 Ejemplo 5

A - B 83 – 81
B - A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras el período extra del 2^o partido:

B - A 95 – 88

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 171 – B 176).

E — TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

E.1 Definición

El organizador de la competición podrá decidir si se aplican los tiempos muertos para los medios de comunicación y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder 1 tiempo muerto para los medios de comunicación en cada período, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para los medios de comunicación en los períodos extra.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para los medios de comunicación) en cada período tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3 El resto de tiempos muertos de cada período durará 60 segundos.

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, el primero de un período, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para los medios de comunicación.

E.3 Procedimiento

E.3.1. Lo ideal sería que el tiempo muerto para los medios de comunicación fueran concedidos antes de los 5 últimos minutos para que acabe el período. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del período se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del período, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para los medios de comunicación.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de los medios de comunicación y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4. De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de 1 tiempo muerto en cada período y un máximo de 6 en la primera parte y de 8 en la segunda.

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS**