

# 4. El cronometrador



## INDICE

- 1.- Antes del partido
- 2.- Durante el partido
- 3.- Durante intervalos de juego
- 4.- Después del tiempo de juego

### ¿Qué vas a aprender?

- Qué es el cronometrador y qué funciones desempeña

## 4.1 Antes del partido

- ▶ El cronometrador deberá tener en su poder un reloj de partido y un cronómetro, además de una señal acústica potente.
- ▶ Ha de comprobar que tanto el reloj como el cronómetro funcionan correctamente así como la señal acústica. El reloj de juego deberá ponerse en marcha si es posible para indicar el tiempo que resta para el comienzo del partido con 20 minutos de antelación a la hora programada de inicio.
- ▶ Controlar la duración del intervalo de juego previo al inicio de partido

CATEGORÍA	1º-2º	DESCANSO	3º-4º	PERIODO EXTRA
ADECCO ORO ADECCO PLATA LIGA FEMENINA	2'	15'	2'	2'
LIGA FEMENINA 2 LIGA EBA CTOS. ESPAÑA	2'	10'	2'	2'

CLICA SOBRE EL CUADRO PARA CONOCER MÁS SOBRE LOS INTERVALOS Y EL TIEMPO DE JUEGO

## 4.2 Durante el partido

### FUNCIONES

El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- ▶ Guardará un registro del tiempo de juego, de los tiempos muertos y de los intervalos de juego.
- ▶ Se asegurará de que su señal suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un periodo.
- ▶ Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- ▶ Avisará a los equipos y a los árbitros, al menos, con 3 minutos de antelación al inicio del tercer periodo.
- ▶ Aunque el Reglamento indica que es el anotador quien debe indicar la solicitud de tiempo muerto y sustitución, por motivos funcionales, suele ser el cronometrador quien realiza esta labor haciendo sonar su señal. **No obstante, si en tu Federación se indica que sea el anotador (u otro oficial de mesa) quien desempeñe estas funciones, deberá cumplirse.**

CLICA AQUÍ PARA CONOCER MÁS A FONDO ESTAS FUNCIONES

## RELOJ DE PARTIDO

El reloj del partido se utilizará para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre ellos, y estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.

Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego, se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.

## TIEMPO MUERTO

- ▶ Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador. Cada tiempo muerto durará un minuto.
- ▶ Solo el entrenador o el entrenador ayudante pueden solicitar un tiempo muerto.
- ▶ Una solicitud de tiempo muerto solo puede cancelarse antes de que el oficial de mesa haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud a los árbitros.
- ▶ Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el oficial de mesa hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto.
- ▶ El tiempo muerto comienza cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.



**CLICA SOBRE LA IMAGEN PARA SABER MÁS SOBRE ESTE TEMA**



**CLICA SOBRE LA IMAGEN PARA SABER MÁS SOBRE ESTE TEMA**

## SUSTITUCIONES

- ▶ Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador.
- ▶ Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.
- ▶ Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución.
- ▶ Una solicitud de sustitución solo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha solicitud.
- ▶ Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

## MECÁNICA Y NORMAS DE ACTUACIÓN

Para realizar su labor específica, el cronometrador debe:

- ▶ Comprobar que los relojes del partido funcionan correctamente, familiarizarse con su funcionamiento (se recomienda tener las manos siempre cerca de los botones) y garantizar que los equipos tienen buena visión de ellos.
- ▶ Conocer las señales de los árbitros y su significado.
- ▶ Informar al anotador del desarrollo del partido, repasar con los otros oficiales los datos del marcador e informar a los otros oficiales del minuto de juego. Además, debe informar al anotador de los tiempos muertos y sustituciones solicitados, así como informar al anotador si, a falta de 2 minutos para el final del 4º periodo, algún equipo no ha solicitado el primer tiempo muerto de la segunda mitad.
- ▶ Tener contacto visual con el árbitro después de un balón muerto, confirmando que los oficiales están preparados para continuar el juego. Asimismo, debe prestar especial atención en los últimos segundos de posesión de 24", por si el árbitro indica que se pare el tiempo.
- ▶ Prestar especial atención en el último minuto de juego de cada periodo y en los dos últimos del cuarto periodo y de los periodos extras, tanto por la intensidad del juego como por la parada del reloj tras las canastas convertidas y la posibilidad de que en esos balones muertos se produzcan solicitudes de tiempos muertos y sustituciones (estas, en los dos últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra).

## SEÑALES

Deberán existir al menos dos señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes (como para oírlos fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas):

- ▶ Una para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará automáticamente para indicar el final del tiempo de juego de un periodo o periodo extra. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar manualmente cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc.,
- ▶ Otra para el operador del reloj de lanzamiento que sonará automáticamente para indicar el final de la cuenta.

## RELOJ DE PARTIDO

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores, que deberá mostrar como mínimo:

- ▶ El tiempo de juego.
- ▶ El tanteo.
- ▶ El número de periodo actual, que se sube cuando va a empezar el nuevo.
- ▶ El número de tiempos muertos registrados, que se sube cuando se inicia el tiempo muerto registrado.

[CLICA AQUÍ PARA CONOCER MÁS A FONDO ESTOS APARTADOS](#)



## 4.3 Durante intervalos de juego

El cronometrador comprobará que se lleve la cuenta del tiempo restante de intervalo en el reloj de partido y seguirá el procedimiento reseñado anteriormente.



## 4.4 Después del tiempo de juego

Una vez ha concluido el partido, el marcador ha de permanecer con el resultado final, el tiempo en 00:00 y el número del último periodo que se ha jugado.

El cronometrador estará a disposición de los árbitros hasta que ellos consideren necesario.

