



CONTROL DE LOS DISPOSITIVOS DE TIEMPO

Un partido de baloncesto dura 40 minutos. Cada periodo tendrá una duración de 10 minutos. En caso de empate, se disputarán tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios. Un equipo dispone de 24 segundos para efectuar un lanzamiento a canasta. Un equipo debe pasar el balón a su pista delantera antes de 8 segundos... Un jugador que va a efectuar un saque dispone de 5 segundos... 3 segundos...

Por todo ello, se nos antojan fundamentales las siguientes labores:

- un buen manejo del reloj de partido por parte del cronometrador.
- un buen manejo del reloj de lanzamiento por parte del operador correspondiente.
- un buen control de ambos dispositivos por parte de los árbitros.
- un buen trabajo de equipo y comunicación entre árbitros y oficiales de mesa.

Veamos algunas situaciones y el procedimiento correcto que debe emplearse. Los oficiales de mesa siempre deben disponer de una visión clara de los dispositivos. Lógicamente, dependiendo de la posición y características de dichos dispositivos, en ocasiones los árbitros tendrán más fácil llevar a cabo estas recomendaciones y en otras ocasiones será más complicado que los árbitros puedan realizarlas. Como siempre, la lógica y el sentido común dictarán qué hacer en cada caso.

RELOJ DE PARTIDO

1. Inicio de partido.

Tras administrarse el salto inicial y mientras el anotador observa en qué dirección debe colocarse la flecha de alternancia, el cronometrador se cerciorará de que el reloj de partido se ha puesto en marcha correctamente. También uno de los árbitros, normalmente el que permanezca como árbitro de cola (el árbitro principal que ha administrado el salto),



comprobará visualmente que se ha iniciado correctamente el reloj de lanzamiento y que se ha colocado correctamente la flecha de posesión alterna, en cuanto consiga una posición cómoda tras el salto.



Los oficiales de mesa no pueden detener el partido, por lo que es fundamental que sea el árbitro el que, en caso de que no se haya iniciado el reloj de partido, detenga el juego para subsanar el error. Antes de hacerlo, deberá asegurarse de que no coloca en desventaja a ninguno de los equipos. Todo lo ocurrido será válido.

En caso de que el cronometrador se percate del error, deberá llamar la atención de los árbitros para que detengan el juego y deberá encargarse de llevar el registro de los segundos que transcurran para así proceder al correcto ajuste del reloj de partido. Para ello, siempre puede ayudarse del reloj de lanzamiento (si ha funcionado correctamente), teniendo en cuenta que siempre transcurre algo de tiempo entre el primer palmeo del balón en el salto inicial y el primer control del balón por parte de uno de los equipos.

2. Inicio de los demás períodos.

De un modo similar, tras administrarse el saque que da inicio a todos los períodos que no sean el primero, tanto el cronometrador como el árbitro principal, que lo administra, se cerciorarán de que el reloj de partido se ha iniciado correctamente. En caso de no ser así, se seguirá el procedimiento antes descrito.



3. Falta.

Cuando se señala una falta, el árbitro que la ha sancionado debe recordar el número del jugador infractor y el número del jugador que recibe la falta por si hay que lanzar tiros libres. El árbitro libre también debe memorizar estos datos, y también puede comprobar que se ha detenido el reloj de partido.

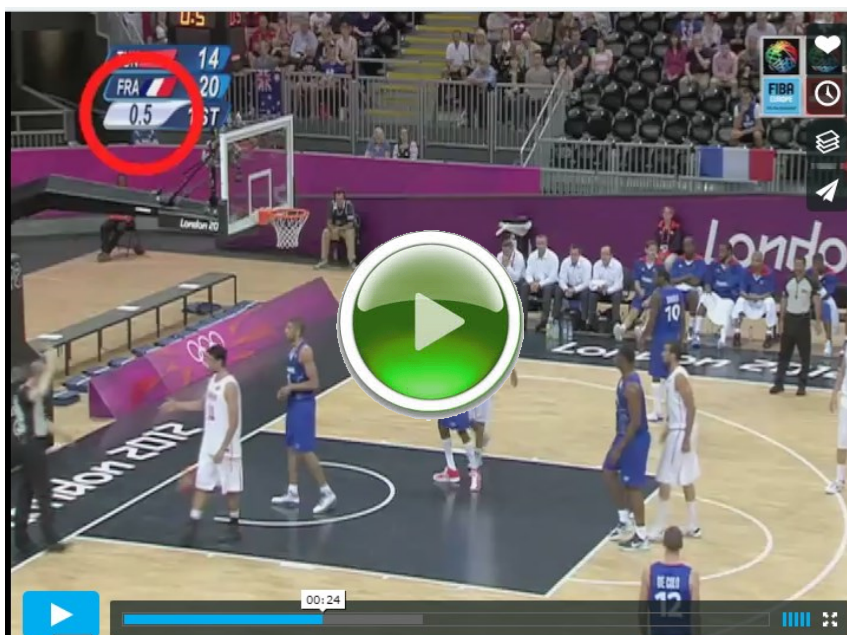


El cronometrador, por su parte, antes de comenzar la mecánica de comunicación propia establecida con sus compañeros, observará que el reloj de partido se ha detenido.

4. Otras infracciones.

Cuando se sancionan otras infracciones (violaciones, fueras, situaciones de salto) en las que no es necesario ir a señalar a la mesa, el cronometrador, como siempre, comprobará que se ha detenido el reloj de partido y al menos uno de los árbitros (quien tenga de frente el reloj en caso de solo haber uno) también se cerciorará de que se ha detenido.

En tiros libres también es aconsejable saber el tiempo que marca el reloj de partido, especialmente en los segundos finales de cada período. Observa el buen trabajo en esta situación en que se sanciona una violación durante el último tiro libre:



5. Tiempo muerto.

Cuando un entrenador solicita un tiempo muerto y la primera oportunidad llega tras un cesto de campo, es fundamental detener el reloj de partido antes de hacer sonar la señal. Normalmente se pueden hacer ambas cosas al mismo tiempo y es lo deseable. El cronometrador se cerciorará de que el reloj se detenga.



El árbitro de cola, en estas situaciones en las que después de un cesto escucha la señal de los oficiales de mesa, si tiene de frente el reloj de partido (por ejemplo, en los dispositivos situados encima de los tableros), al mismo tiempo que hace sonar su silbato y levanta el brazo para detener el juego, observará que el reloj de partido se ha detenido, antes de volverse hacia la mesa de oficiales para comprobar qué ocurre y seguir con el procedimiento correspondiente.

6. Cesto en los dos últimos minutos del partido.

Durante los dos últimos minutos del cuarto período o de cualquier período extra, también es aconsejable que los árbitros se cercioren de que se ha detenido el reloj de partido. De este modo, también se acordarán de hacer la señal de puesta en marcha del reloj tras el saque.



RELOJ DE LANZAMIENTO

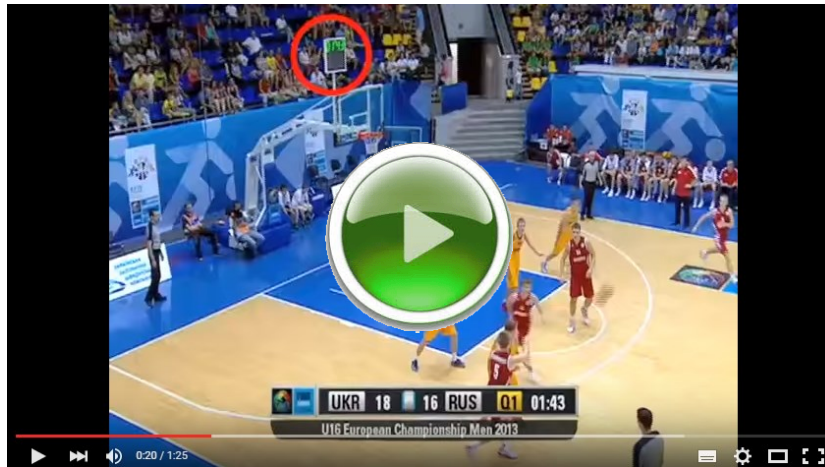
Antes de abordar diversas situaciones que nos encontramos en todos los partidos, es fundamental recalcar algunos aspectos. El reloj de lanzamiento es un dispositivo bastante más crítico que el reloj de partido, pues la precisión en su manejo es mucho más compleja. También se producen más situaciones a lo largo del partido, algunas de ellas al límite.

Es primordial un trabajo de equipo entre los árbitros y los oficiales de mesa, pues los 2, 3 o 4 oficiales de mesa solo tienen una perspectiva, y no siempre es la mejor para observar lo que realmente ocurre. Por esto, ha de establecerse un trabajo de equipo, un lenguaje de comunicación entre árbitros y oficiales de mesa para transmitirse información sin tener que detener el juego, de modo que el partido fluya.

1. Nuevo periodo de lanzamiento (14" o 24").

Cuando deba iniciarse un nuevo período de reloj de lanzamiento, es decir:

- cuando se establezca un nuevo control por parte de un equipo en el salto inicial (desde 24").
- cuando el equipo que defendía establezca el control del balón tras un rebote (desde 24").
- cuando el equipo que atacaba establezca un nuevo control del balón después de que el balón haya tocado el aro de los adversarios (desde 14").
- cuando cualquier jugador toque el balón tras un saque que suponga el inicio del control por parte del equipo que lo efectuaba (desde 24"), especialmente después de canasta, el operador del reloj de lanzamiento comprobará que el reloj se pone en marcha y uno de los árbitros, normalmente el que controla el balón, se cerciorará de que el reloj de lanzamiento se ha puesto en marcha.



Cuando el reloj de lanzamiento solo deba continuar su marcha desde los segundos que marcaba tras un saque, el árbitro que administra el saque comprobará que el dispositivo prosigue su marcha correctamente.



2. Faltas.

Cuando se señale una falta personal, el operador del reloj de lanzamiento SIEMPRE debe recordar cuántos segundos reflejaba el dispositivo, independientemente de si se trata de una falta con tiros libres, con saque, en pista delantera, trasera y demás factores. También el árbitro libre, si es posible, comprobará los segundos restantes.

Incluso si se trata de una falta técnica, deberá recordar los segundos que marcaba el dispositivo. ¿Por qué? Porque si se sancionase otra falta técnica al equipo contrario y ambas sanciones se compensasen, el equipo que controlaba el balón o tenía derecho al mismo al sancionarse la primera falta técnica, deberá efectuar un saque con los segundos que le restasen en el reloj de lanzamiento.

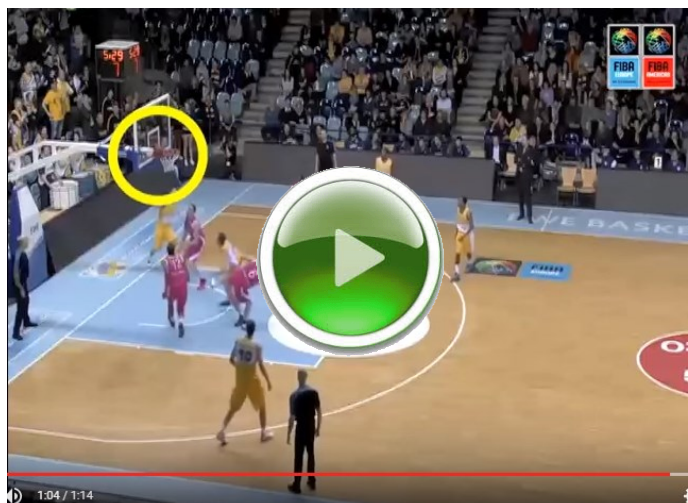
3. Cuando el balón toca el aro... o no.

Una de las situaciones que suele generar conflictos se produce cuando el balón ronda el aro de los adversarios en un lanzamiento (o estando "suelto") y no está muy claro si lo ha llegado a tocar o no.

Cuando en un lanzamiento, el balón toca claramente el aro y no entra en el cesto, el árbitro de cola siempre comprobará que el reloj de lanzamiento se ajusta a 14 segundos en caso de que el rebote lo consiga el equipo que atacaba. Si es el equipo defensor quien controla el balón tras el rebote, normalmente será el árbitro de cabeza, que pasa a ser nuevo árbitro de cola, quien mejor visión del reloj tendrá.

Sin embargo, desde la mesa de oficiales no siempre se ve con claridad si el balón ha tocado el aro o no, especialmente cuando este hecho se produce en el lado del aro más alejado de la mesa. En esos casos, es fundamental haber establecido antes del partido una mecánica de comunicación entre los árbitros y los oficiales de mesa, entre el árbitro de cola y el operador del reloj de lanzamiento.

Por norma general, en caso de duda, es mejor no reiniciar el reloj de lanzamiento: si debe reiniciarse, es sencillo dar a un botón; si se ha reiniciado y no debía hacerse, hay que parar el juego para corregirlo. Por tanto, el operador del reloj de lanzamiento, en caso de duda, no reseteará el dispositivo y mirará inmediatamente al árbitro de cola. Este le efectuará la señal acordada en el pre-partido (por ejemplo, dedo pulgar arriba para decir que siga la cuenta y señal de nueva cuenta para indicar que ha tocado el aro).



En caso de duda, no reiniciaremos el reloj de lanzamiento

4. ¿Palmeo o control?

Otra de las situaciones comprometidas tiene lugar cuando el equipo defensor intenta recuperar un balón suelto o que va a abandonar los límites del terreno de juego pero el balón acaba en manos de los atacantes (ya sea en juego o en un saque) y no queda muy claro si el toque de balón por parte de los defensores se considera un nuevo control o solo un palmeo. Al igual que antes, en caso de duda es mejor que el operador del reloj de lanzamiento no resetee la cuenta y contacte visualmente con el árbitro más cercano a donde se produjo la situación. Si el balón acaba fuera de banda, no hay prisa, se puede consultar. Sin embargo, si el juego continúa hay que comunicarse con agilidad para adoptar la decisión correcta.



En el caso de que un defensor establezca un nuevo control en los últimos segundos de la posesión y suene la señal por error porque desde la mesa de oficiales no han observado bien lo ocurrido, el árbitro ha de corregir el error concediendo el balón al equipo que estaba atacando con un nuevo período de 24 segundos, como debió suceder en el siguiente ejemplo:

5. Cuando el balón ni se ve.

Hay situaciones en las que varios jugadores disputan un balón suelto y es tal el barullo o número de jugadores que desde la mesa es imposible saber si algún jugador defensor ha llegado a establecer el control del balón antes de que señale una situación de salto, que es como suelen acabar estas acciones. Al señalarse la situación de salto, no hay problema para decidir, pues estando el reloj de partido detenido, los árbitros pueden comunicarse con los oficiales de mesa.



Sin embargo, si en una de estas situaciones, al final no se produce un balón retenido sino que continúa el juego, de nuevo es aconsejable que en caso de duda el operador no resetee el dispositivo.

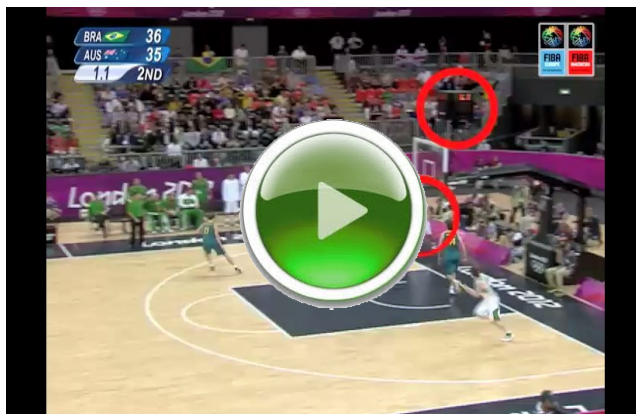
Que continúe la cuenta. El árbitro que ha estado controlando el balón, si observa que el equipo defensor ha llegado a establecer control de balón antes de que este regrese al equipo que estaba atacando previamente, ha de encargarse de hacer la señal correspondiente o, en su defecto, de detener el partido sin poner en desventaja a ningún equipo, para corregir el dispositivo.



CONCLUSIÓN

Lo más importante es que este trabajo vaya convirtiéndose en una rutina más, de modo que se efectúe de manera mecánica. Esta labor es fundamental, pues un buen control del tiempo puede evitarnos no solo errores, que pueden llegar a afectar al resultado del partido, sino también situaciones de conflicto perfectamente evitables. Además, ahondará en el trabajo de equipo entre árbitros y oficiales de mesa y dará una imagen de seriedad, esfuerzo y dominio de la situación ante todos los participantes.

Situaciones como estas no ayudan a transmitir una buena imagen de equipo:



Como decíamos al principio, habrá instalaciones que dificulten esta labor a los árbitros. Lo más importante es controlar el juego y si a causa de querer controlar los relojes, ignoramos lo que está ocurriendo entre los jugadores, habremos hecho un mal trabajo. Sin embargo, si podemos efectuar esta labor de control del tiempo de manera fluida y sin interferir en nuestro trabajo, habremos mejorado nuestra labor. Actuemos con sentido común, sin querer abarcar más de lo que nos sea posible, pero sin rehuir aquello que sí podemos controlar.