

ASBAL 2020

Planillero y Cronometrista

FUNCIÓN Y ROL

Sabemos cual es la diferencia entre ellos?

función

¿Para qué me convocan?.

¿Cuáles son las tareas asignadas?.

¿Conozco cuáles son mis acciones en tiempo y en forma para que se lleven a cabo?.

¿Conozco el reglamento de juego para poder desempeñar la función?.

ROL

- ✓ *¿Me involucro en mi hacer? ¿Tomo decisiones en tiempo y en forma ?*
- ✓ *¿Soy capaz de encontrar el balance en la zona de sustitución?*
- ✓ *¿Soy capaz de convencer que se mantenga el orden en el sector del banco?*
- ✓ *¿Soy capaz de anticiparme a las posibles infracciones?*

Cualquier falta en el área de sustitución ocasionada por los jugadores o por los oficiales el Planillero y cronometrista pueden anunciar a los árbitros, pero no tienen la facultad para sancionar lo ocurrido, solo pueden hacer un informe escrito al finalizar el encuentro.

Recuerden que, tanto cualquier intervención, cómo la omisión de dicha intervención tiene un efecto inmediato en el desarrollo del juego.

Y el árbitro siempre es el que va a tener que intervenir para resolver esa situación reglamentariamente, **GENERANDO SIEMPRE EL MALESTAR DE ALGUNO DE LOS EQUIPOS**. Por eso debemos estar concentrados para realizar esta tarea.

RESPONSABILIDADES

CRONOMETRISTA

- ▶ Controlar el tiempo de juego.
- ▶ Controlar los Time-Out y los Team Time-Out.
- ▶ Controlar los tiempos de las exclusiones de los jugadores.

PLANILLERO

- ▶ Controlar la lista de jugadores y la planilla.
- ▶ Controlar la entrada de jugadores que llegan con el partido empezado.
- ▶ Controlar la entrada de jugadores no autorizados a participar.

COMUNES

- Controlar el número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio.
- Controlar la salida o entrada de jugadores suplentes (cambios).
- Contar el número de ataques después de la atención a un jugador en el campo

“

A PESAR DE SUS RESPONSABILIDADES, EL ÁRBITRO DEBE

”

↳ * Controlar la planilla y los carnet.

↳ * Llevar los goles

↳ * Las sanciones (amonestación, exclusión, descalificación)

↳ • Llevar el tiempo de juego (si hay alguna diferencia con la mesa de control,
González-Burgos (ASBAL 2020)
ambos árbitros deberán llegar a una decisión conjunta).

ELEMENTOS DE MESA

- Lapiceras.
- Marcadores.
- Cronómetro.
- Silbato.
- Tarjetas (Amarilla – Roja – Azul).
- Tanteador.
- Credenciales de oficiales.
- Planilla de control de jugadores excluidos.
- Tarjetas de jugadores excluidos y la de jugadores lesionados.
- Tarjetas verdes para tiempo.
- Dos balones.

RECORDEMOS

Para iniciar el juego debe haber un mínimo de:

* 5 jugadores (canchas habilitadas de 7)

* 4 jugadores (canchas habilitadas de 6)

► Para poder iniciar en el juego deberá:

- Estar inscripto en la planilla.
- Haber firmado.
- Haber presentado el carnet de la Asociación o su DNI en caso de no contar con carnet (sin la presencia de estos, no está autorizado a jugar debido a no poder certificar su identidad)

EL TIEMPO DE JUEGO

El tiempo de juego comienza cuando el árbitro de campo hace sonar su silbato.

El tiempo de juego finaliza cuando la señal automática de la instalación mural (tablero) suena (chicharra), o por el silbato del cronometrista.

Si la señal de final de partido no suena el arbitro, el cronometrista, o el delegado técnico deberán hacer sonar su silbato para indicar la finalización del partido.

QUE PASA SI SUENA LA SEÑAL DE FINAL?

Mientras un equipo posee el balón.

Cuando un jugador ha lanzado al arco, es decir la pelota está en el aire.

EL PARTIDO HA FINALIZADO

Luego (o simultáneamente) que los árbitros han sancionado un T.L. o penal

Durante la ejecución del tiro libre, o de un penal o mientras la pelota se encontraba en el aire luego de la ejecución.

DEBE REALIZARSE NUEVAMENTE EL LANZAMIENTO

Esto es lo mismo para la finalización del primer tiempo, segundo tiempo y prórrogas.

TIME-OUT

El árbitro debe indicarle al cronometrista por medio de la gestoforma 15 y el sonido de tres breves silbatos.

- ▶ Los árbitros deciden el inicio y finalización de un Time-out. Sin embargo es **obligatorio** cuando:
 - Se señala una exclusión o una descalificación.
 - Se concede un team time-out (tiempo muerto de equipo o minuto).
 - Hay una señal dada por el cronometrista.
 - Es necesario una consulta entre los árbitros conforme a la regla 17:7.
 - En principio lo árbitros deciden cuando debe detenerse y cuando debe ponerse en marcha nuevamente el cronómetro, en relación a un time-out.
 - Los árbitros siempre deben hacer sonar su silbato para la reanudación del partido luego de un time-out 51:5 b.

Interrupción del tiempo de juego por el cronometrista



Cuando el juego ha sido interrumpido por el cronometrista, SE REQUIERE QUE EL CRONÓMETRO SEA DETENIDO INMEDIATAMENTE SIN ESPERAR CONFIRMACIÓN DEL LOS ÁRBITROS. Esto es obligatorio cuando:



Un mal cambio es realizado por cualquiera de los dos equipos



Un Team Time-out (minuto) es pedido por alguno de los dos equipos.

Un toque de silbato detiene efectivamente el juego aun cuando los jugadores y los árbitros no lo hayan notado

Si es necesario hacer alguna consulta a los árbitros el cronometrador debería esperar hasta la próxima interrupción del juego para realizar la consulta!!!!!!

LOS OFICIALES DE EQUIPO

Comportamiento de los oficiales:

- Los oficiales no tienen permitido estar parados junto a la mesa, con la tarjeta verde en al mano.
- Amagar repetidamente con que solicitará un minuto.
- Solicitar un minuto cuando no le corresponde.

TEAM TIME-OUT

- Solo lo puede solicitar un **OFICIAL DE EQUIPO**, apoyando la tarjeta verde sobre la mesa.
- Ante de detener el tiempo se deberá observar si el equipo que pidió el tiempo aún tiene la posesión del balón, si el equipo que lo pidió aun tiene la posesión del balón se lo concede, si no se le devuelve la tarjeta.
- Cada equipo tiene un minuto por cada tiempo.
- No hay minutos en las prórrogas.

Como se concede un Minuto

El cronometrista detiene el reloj y señala el equipo que lo solicitó.

Una vez que los árbitros conceden el minuto (toman conocimiento) el cronometrista comienza a contar y el planillero anota el tiempo en la planilla

Luego de transcurrido 50 seg., el cronometrista hace sonar su silbato para indicar que quedan 10 seg. para reanudar el partido

Cuando el arbitro hace sonar su silbato y se ejecuta el lanzamiento correspondiente, el cronometrista pone nuevamente el reloj en marcha.

El tiempo comienza cuando el arbitro confirma el pedido. (por ejemplo si el tiempo es pedido y están atendiendo a un jugador lesionado, el minuto comienza cuando el jugador deja de ser atendido)

JUGADORES Y OFICIALES

▶ JUGADORES

- Un equipo está compuesto por 14/16 jugadores.
- Se necesita un mínimo de 5/4 para comenzar.
- 7 cómo máximo en cancha, el resto suplentes

▶ OFICIALES

- 4 cómo máximo
- Estos oficiales no pueden ser sustituidos.
- Uno deberá ser el oficial A, responsable de equipo.
- Sólo el oficial A tiene permitido dirigirse al planillero-cronometrista y POSIBLEMENTE a los árbitros.

CAMBIO DE JUGADORES

- Los jugadores suplentes pueden entrar y salir en cualquier momento, sin ningún tipo de autorización del planillero-cronometrista.
- Deben hacerlo tan pronto como los jugadores a quienes reemplazan, hayan abandonado el campo de juego.
- Los jugadores involucrados en los cambios deberán hacerlo a través de la zona de cambio de su propio equipo. Estos requerimiento de aplican a los arqueros también.
- Las reglas referidas a los cambios también se aplican en los Time Out, no así en los T.T.O
- Ante un mal cambio, se debe detener inmediatamente el tiempo Y SEÑALAR CLARAMENTE EL JUGADOR Y EQUIPO QUE COMETIÓ LA INFRACCIÓN.
- Si más de un jugador del mismo equipo comete un mal cambio en la misma situación, sólo deberá sancionar al jugador que ha cometido la infracción en primera instancia.
- Estar atentos a los jugadores que ingresan al campo de juego antes de cumplir el tiempo de exclusión.

MAL CAMBIO

- Se puede jugar con 7/6 jugadores de campo (sin arquero).
- Solamente puede haber un solo arquero dentro del campo de juego por equipo, en caso del ingreso de un arquero adicional se considerará mal cambio.
- ▶ Si no es posible determinar el jugador que cometió el mal cambio los árbitros procederán de la siguiente manera:
 - Consultarán al oficial responsable de equipo, el nombre del jugador y éste recibirá la exclusión de 2', como sanción personal.
 - Si el oficial se niega a informar cual es el jugador, entonces los árbitros deberán elegir a un jugador.

SANCIONES DISCIPLINARIAS

- Cada jugador puede ser amonestado una sola vez en el partido.
- Cada equipo puede tener hasta tres amonestaciones.
- Nunca se puede amonestar un jugador que ya fue excluido, y si se puede excluir a un jugador por más que ningún jugador del equipo haya sido amonestado aún.
- Nunca se puede excluir a un jugador más de tres veces, la tercera exclusión siempre irá acompañada de una descalificación. (VER D + 2')
- Un jugador puede ser excluido por cuatro minutos. Esta situación debe ser informada, por los árbitros, de forma clara a la mesa de control.
- Ante la gestoforma del árbitro, el planillero y cronometrista debe responder para corroborar que fue entendida la sanción (levantando la misma tarjeta o los dedos).
- El tiempo de exclusión comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato indicando que el juego ha sido reanudado.

SANCIONES A LOS OFICIALES

- ▶ Para el conjunto de todos los oficiales de equipo el reglamento establece:
 - Una Amonestación.
 - Una exclusión
 - Luego oficiales pueden ser descalificados individualmente.
- ▶ LA MESA DE CONTROL SIEMPRE DEBE INFORMAR SOBRE UN EVENTUAL ERROR DEL ÁRBITRO
- ▶ Los auxiliares deben informar al árbitro de manera inmediata, antes de la reanudación del juego, cuando se trate de una tercera exclusión o bien cuando por error sea amonestado un jugador que ya había sido amonestado previamente.

JUGADOR LESIONADO

- En caso de lesión, los árbitros pueden autorizar a dos personas que están autorizadas a participar del juego, (no es obligación que entre algún oficial, pueden entrar dos jugadores) a ingresar para la atención dentro del campo de juego (time-out y gestoforma)
- Tras recibir la asistencia medica el jugador deberá abandonar el campo de juego de inmediato. Y puede regresar al campo de juego, luego del tercer ataque de su equipo.
- El planillero y cronometrista serán los encargados de contabilizar los ataques, informando el momento en el que pueden volver a ingresar.
- Un ataque comienza con la posesión del balón y termina cuando lo pierde o marca un gol.
- Si el equipo tiene la posesión del balón cuando el jugador necesita asistencia médica ese ataque se considera el primero.

JUGADOR LESIONADO

- Independientemente del número de ataques el jugador podrá regresar al campo de juego una vez que se reanude el partido luego de el descanso del primer tiempo o de las prórrogas.
- Si el jugador que debe abandonar el campo de juego fuera sancionado por dos minutos, se le permitirá volver al campo de juego al final de la exclusión, independientemente del número de ataques transcurridos.
- Si un jugador que está afuera, ingresa antes de cumplidos los tres ataques, deberá ser sancionado con una exclusión y podrá regresar, luego transcurrido los dos minutos de la exclusión, independientemente del número de ataques transcurridos.
- ▶ Un jugador que recibe asistencia médica NO debe abandonar el campo de juego si:
 - a) La atención es producto de una falta de un contrario que ha sido amonestado, excluido o descalificado.
 - b) El arquero ha recibido un pelotazo en su cabeza y es necesario su atención dentro del campo de juego.

**GRACIAS POR TU
ATENCIÓN!!**

NANCY Y MAMOLO