Infantiles

Ι

Pasarela



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN
ARTÍCULOS MODIFICADOS
TERRENO DE JUEGO, MEDIDAS REGLAMENTARIAS
ANEXO
SEÑALES DE LOS ARBITROS
EL ACTA DEL PARTIDO

Infantiles

T

Pasarela



INTRODUCCIÓN

El Reglamento Oficial de Pasarela está fundamentalmente basado en el actual Reglamento de Minibasket, en el cual se han modificado algunos artículos debido a que contiene algunas de las normas del Reglamento Oficial de Baloncesto.

Podemos decir por lo tanto que, el Reglamento "Pasarela" es un reglamento intermedio o puente (pasarela) entre el reglamento de Minibasket y el de Baloncesto, y está destinado a reglamentar el juego de aquellas categorías del Baloncesto en que la edad de sus jugadores es excesiva para poder aplicar el Reglamento de Minibasket, e insuficiente para aplicar el Reglamento de Baloncesto.

Así por tanto, la relación del Reglamento de "Pasarela" es prácticamente la misma que el reglamento de Minibasket, resaltando como principales diferencias LA ANULACION DE LAS DEFENSAS ILEGALES.

Los artículos modificados quedan de la siguiente manera:

ARTÍCULOS MODIFICADOS

Art. 1. PASARELA

Un encuentro de baloncesto se disputa entre dos equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es el de lanzar el balón hacia la cesta del adversario y de intentar defender su canasta para que el otro equipo no consiga el objetivo de encestar; el balón puede ser pasado, lanzado, taponado y rodado, o efectuar un regate hacia cualquier dirección dentro de los límites fijados por las reglas que aquí se mencionan.

Art. 3. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será una superficie plana, rectangular dura y libre de obstáculos.

Para los Torneos Olímpicos y Campeonatos Mundiales, las dimensiones serán 28 metros de largo por 15 metros de ancho, medidas desde el borde interior de las líneas de demarcación.

Para las demás Competiciones, la representación apropiada de la F.I.B.A., como, por ejemplo, la Comisión Zonal, en el caso de una competición zonal o continental, o la Federación Nacional para las competiciones propias, está autorizada para aprobar los terrenos de juego existentes, cuyas dimensiones estarán comprendidas dentro de los siguientes límites:

I Infantiles

Pasarela



4 metros menos de longitud y 2 metros menos de ancho, siempre que las variaciones sean proporcionales.

Todos los terrenos de juego que se construyan en adelante, lo serán dé acuerdo con los requerimientos especificados para las principales competiciones oficiales de la F.I.B.A., es decir 28 metros por 15 metros.

El techo deberá estar a una altura de 7 metros como mínimo. El terreno de juego estará uniforme y adecuadamente iluminado. Las luces deberán colocarse donde no entorpezcan la visión de los jugadores.

Art. 4. LÍNEAS DE DEMARCACIÓN

Las líneas de demarcación del terreno de juego se trazarán dé acuerdo con las ilustraciones contenidas en este reglamento.

Serán iguales a las empleadas en un terreno normal de baloncesto y variarán respecto al de Minibasket en:

- A) La línea de tiros libres está a 5,80 metros del tablero.
- B) Existe línea de tres puntos y estará situada en un radio de 6,25 metros respecto al aro.

Art. 5. TABLEROS

Cada uno de los dos tableros, estará hecho de madera dura de un espesor de 3 centímetros, o de un material transparente adecuado (hecho de una pieza y del mismo grado de rigidez que los de madera).

Para los Torneos Olímpicos y los Campeonatos del Mundo las dimensiones deben de ser de 1,80 metros de lado horizontal y 1,05 metros de lado vertical, la base estará a 2,90 metros del suelo.

Para las demás competiciones, el organismo competente de la F.I.B.A. tales como las Comisiones de Zona en el caso de competiciones de zona o continentales o las Federaciones Nacionales, para las competiciones internas, tienen autoridad para homologar las dimensiones del tablero que deben ser de 1,80 metros de lado horizontal y 1,20 metros de lado vertical, con la base a 2,75 metros del suelo o de 1,80 metros del lado horizontal y 1,05 metros del lado vertical con la base, entonces a 2,90 metros del suelo.

I Infantiles

Pasarela



Todos los tableros que se construyan en adelante, serán de las mismas dimensiones descritas para los Torneos Olímpicos y Campeonatos Mundiales, es decir, 1,80 metros por 1,05 metros.

La superficie frontal será lisa y, a no ser que sea transparente, será blanca. Esta superficie se marcará como sigue: se trazará un rectángulo detrás del aro por medio de una línea de 5 centímetros de ancho. Las dimensiones exteriores de este rectángulo serán las siguientes: lado horizontal 59 centímetros, lado vertical 45 centímetros. El borde superior de la franja inferior de dicho rectángulo estará al mismo nivel del aro.

Los límites del tablero se marcarán con una línea de 5 centímetros de ancho. Si el tablero es transparente, deberá pintarse en blanco; en los dos casos, en negro. Los bordes de los tableros y los rectángulos pintados sobre los mismos, deberán ser del mismo color.

Los tableros se montarán rígidamente en cada uno de los extremos del terreno de juego, en un plano perpendicular al suelo, paralelos a las líneas de fondo. Sus puntos centrales estarán en las perpendiculares erigidas en los puntos del terreno de juego a 1,20 metros del borde interior del punto medio de cada línea de fondo. Los soportes que sostienen el tablero estarán por lo menos, a una distancia de 1 metro del borde exterior de las líneas de fondo y serán de un color vivo que contraste con el fondo, de manera que sean perfectamente visibles para los jugadores.

Ambos tableros serán forrados de la forma siguiente: se almohadillará la totalidad de la parte inferior de los tableros y los laterales hasta una altura mínima de 0,35 metros. En la parte anterior y posterior del tablero se cubrirán con una protección de 0,02 metros desde la base del tablero y un espesor mínimo de 0,02 metros. La parte inferior del tablero tendrá una protección de un espesor mínimo de 0,05 metros.

Los soportes estarán protegidos como sigue: cualquier parte del soporte que se encuentre detrás del tablero a una altura inferior a 2,75 metros medida desde el suelo, debe ser almohadillada por la parte inferior hasta una distancia de 0,60 metros del tablero.

Todos los soportes de tableros móviles deberán ser almohadillados o forrados en la parte que mira hacia el terreno de juego hasta una altura de 2,15 metros.

Art. 6. CESTOS

Los cestos comprenden los aros y las redes.

Infantiles

T

Pasarela



Los aros estarán construidos en hierro macizo, tendrán un diámetro de 45 centímetros y estarán pintados en color naranja. El metal de los aros deberá tener un diámetro mínimo de 17 milímetros y un máximo de 20 milímetros. Podrán estar provistos de pequeños ganchos en el borde inferior o un dispositivo similar del que pueda suspenderse la red. El aro debe estar rígidamente unido al tablero, situado a 3,05 metros del suelo, en plano horizontal, y equidistante de los bordes verticales del tablero. La distancia más próxima entre las caras de los tableros y el borde interior de los aros será de 15 centímetros.

Las redes serán de cordón blanco, se suspenderán de los aros y estarán construidas de tal forma que el balón quede momentáneamente detenido cuando pasa por el cesto. Tendrán una longitud de 40 centímetros.

Art. 7. EL BALÓN.

El balón será esférico y de un color homologado anaranjado; estará hecho con una superficie externa de cuero, goma o material sintético. Su circunferencia no debe ser inferior a 749 milímetros y superior a 78 centímetros y su peso estará entre 567 gramos y 650 gramos y se inflará a una presión de aire tal que, cuando se deje caer sobre un piso de madera sólida o sobre la superficie del terreno de juego, desde una altura aproxima da de 1,80 metros, medida hasta el borde inferior del balón, botará hasta una altura, medida hasta el borde superior del balón de no menos de 1,20 metros ni más de 1,40 metros. El ancho de las costuras y/o de las ranuras del balón no deberá exceder de 0,635 centímetros.

El equipo local facilitará, por lo menos, un balón usado que reúna las especificaciones anteriormente descritas. El Árbitro será el único juez sobre la legalidad del balón y podrá seleccionar para su utilización un balón proporcionado por el equipo visitante.

Art. 8. EQUIPO TÉCNICO.

Debe preverse el siguiente equipo técnico:

- a) El cronómetro de juego.
- b) El acta oficial del partido.
- c) Tablillas numeradas del 1 al 5 para indicar el número de faltas cometidas por un jugador, y dispositivo de señalización de alternancia en el salto.
- d) Otro cronómetro para medir los tiempos muertos.
- e) Un marcador para indicar progresivamente el resultado del partido.
- f) Un cronómetro para controlar los 24 segundos de posesión de equipo.

Infantiles

Ι

Pasarela



Art. 11. EL CRONOMETRADOR.

El cronometrador es el responsable de controlar el tiempo de juego, y de indicar el final de cada período.

- El cronometrador parará el cronómetro durante el partido en las siguientes situaciones:
- a) Al final de cada periodo o período extra.
- b) Cuando el árbitro haga sonar el silbato por cualquier causa.

Art. 22. SUSTITUCIONES

Cada uno/a de los/as jugadores/as inscritos/as en el acta del partido, deberá de jugar un mínimo de un periodo a lo largo de los tres primeros períodos, excepto en los casos en los que haya sido sustituido por lesión, descalificación o haber cometido cinco faltas personales.

Ningún jugador podrá jugar los tres primeros períodos de manera consecutiva.

Art. 46. DEFENSAS.

En la Competición Pasarela quedan anuladas las defensas ilegales.

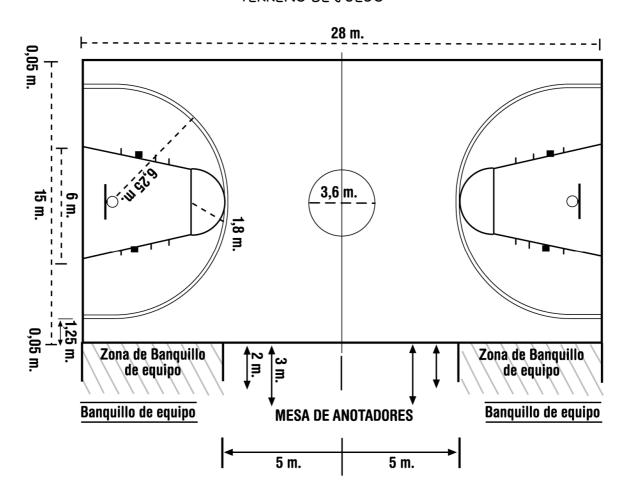
I Infantiles

Pasarela



TERRENO DE JUEGO, MEDIDAS REGLAMENTARIAS

TERRENO DE JUEGO



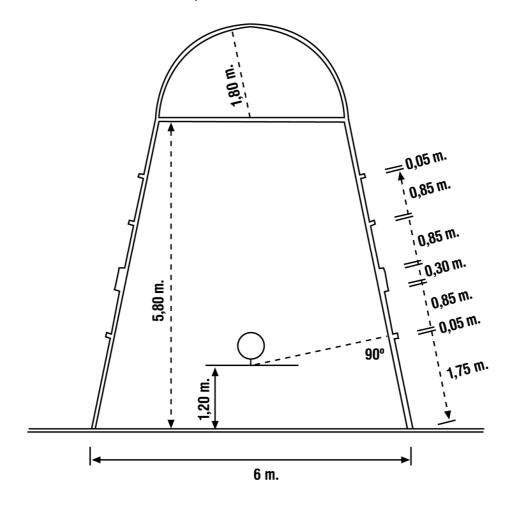
I Infantiles

Pasarela

ÁREA RESTRINGIDA

MEDIDAS REGLAMENTARIAS

Todas las líneas de una anchura de 0,05 m.



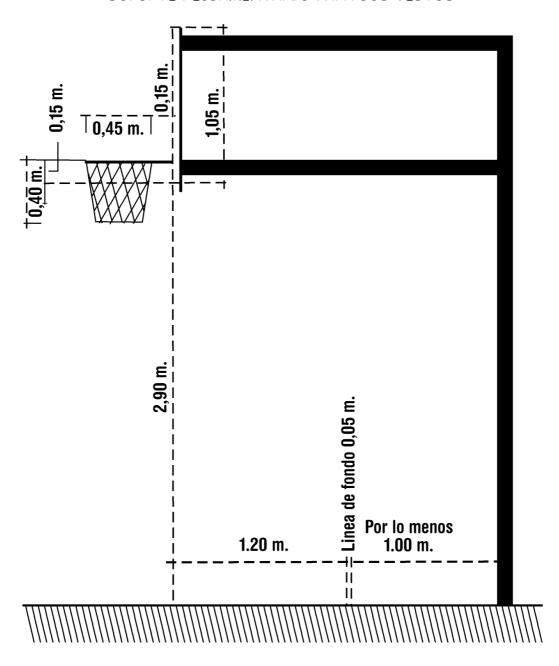


I Infantiles

Pasarela

SOPORTE REGLAMENTARIO PARA LOS CESTOS

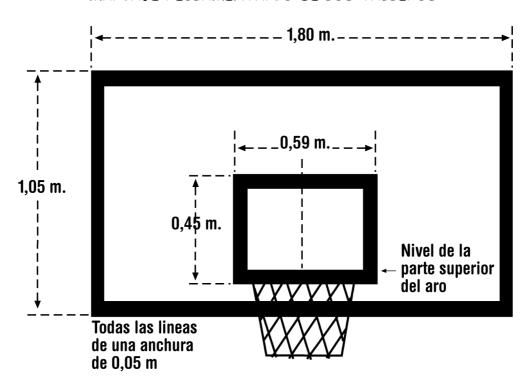


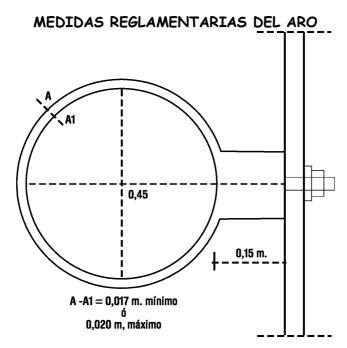


I Infantiles

Pasarela

MARCAJE REGLAMENTARIO DE LOS TABLEROS





ANEXO

Infantiles

T

Pasarela



ELECCION DE CANASTAS Y DE BANQUILLO DE EQUIPO

El equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo y su propia canasta a la izquierda de la mesa del anotador, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS

Durante el encuentro, las únicas personas autorizadas a sentarse en el banquillo son el entrenador, el ayudante de entrenador, los sustitutos y un máximo de 5 acompañantes de equipo, con especiales responsabilidades, por ejemplo, delegado de equipo o "manager", médico, masajista, encargado de las estadísticas e intérprete.

Ser un seguidor de equipo es un privilegio y esto lleva consigo una responsabilidad. Por lo tanto, el comportamiento de un seguidor de equipo, cae dentro de la jurisdicción de los Árbitros.

Ninguna otra persona se sentará, hasta una distancia de dos metros, del banquillo de equipo.

Cuando las condiciones lo justifiquen, el árbitro puede reducir el número de los acompañantes de equipo que pueden sentarse en el banquillo.

PROCEDIMIENTO A SEGUIR PARA LAS SUSTITUCIONES

El entrenador enviará al sustituto, que debe estar preparado para entrar en juego, para que se coloque en el asiento previsto hasta que el Anotador haga sonar su señal. Entonces se pondrá en pie e indicará al Árbitro más cercano que desea entrar en el terreno de juego. No entrará en el terreno de juego hasta que el Árbitro le haga la señal de que puede hacerlo. Si la sustitución es solicitada durante un tiempo muerto, el sustituto se presentará al anotador y al Árbitro más cercano con anterioridad a entrar en el terreno de juego.

PROCEDIMIENTO A SEGUIR EN CASO DE PROTESTA

En el caso de que un equipo estime que sus intereses han sido adversamente afectados por la decisión de cualquiera de los Árbitros, o por cualquier circunstancia ocurrida durante el desarrollo de un encuentro, se debe proceder de la siguiente manera:

a) En el momento en que el incidente ha ocurrido, o inmediatamente que se produzca un balón muerto y el reloj del partido esté parado, o en el primer tiempo muerto, el Capitán del equipo expondrá sus observaciones al Árbitro, a condición de que estas

I Infantiles

Pasarela



sean hechas serena y cortésmente. El Árbitro podrá explicar su decisión, o si fuera necesario, examinará el Acta del encuentro y comprobará el tanteo y el tiempo de juego. Si esta interrupción del partido excediese de 30 segundos, le será cargado al equipo en cuestión un tiempo muerto, a menos que el Árbitro decida lo contrario, reconociendo la validez de la observación.

b) Si al finalizar el encuentro, el equipo en cuestión se considerara perjudicado por lo ocurrido, se presentará su Capitán, inmediatamente, en la Mesa de Anotadores e informará al Anotador (y a través de él al Árbitro Principal) de que su equipo protesta contra el resultado del encuentro. Firmará en el Acta Oficial del partido en el espacio marcado: "Firma del Capitán en caso de protesta". Para que esta declaración sea válida será necesario que el representante oficial del equipo en el terreno de juego (bien en el entrenador o el delegado) confirme por escrito esta propuesta dentro de los 20 minutos siguientes a la terminación del encuentro.

NOTA. A partir de este momento, el Club del equipo que firma el Acta bajo protesta tendrá los plazos establecidos para presentar el recurso ante el Comité de Competición.

I Infantiles

Pasarela



SEÑALES DE LOS ARBITROS

Las señales manuales reflejadas a continuación de las presentes Reglas DEBERÁN ser aprendidas concienzudamente por todos los Árbitros y empleados en todos los partidos.

Fase 1. NUMERO JUGADOR

24	25	26	27
Nº 4	№ 5	Nº 6	Nº 7
28	29	30	31
Nº 8	Nº 9	№ 10	№ 11
M C M			
28	29	30	31
Nº 12	Nº 13	№ 14	Nº 15

I Infantiles

Pasarela



Fase 3. NUMEROS DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS



O DIRECCION DEL JUEGO



I Infantiles

Pasarela



A. PUNTUACION



B. RELATIVAS AL CRONO



C. ADMINISTRATIVAS



I Infantiles

Pasarela



Fase 2. TIPO DE FALTA



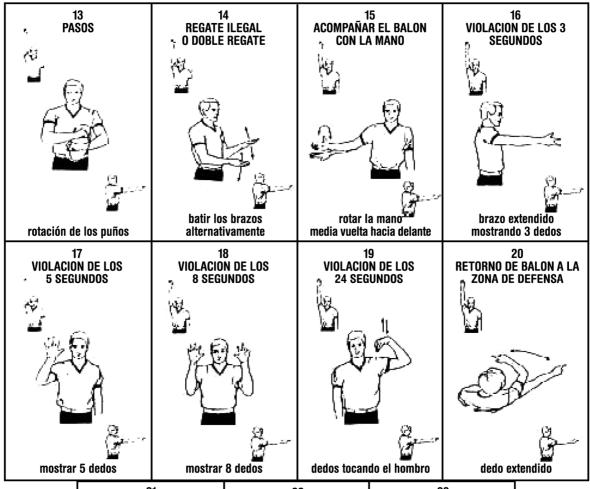


I Infantiles

Pasarela



D. VIOLACIONES





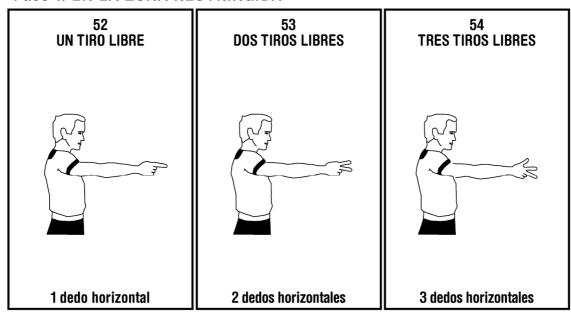
I Infantiles

Pasarela

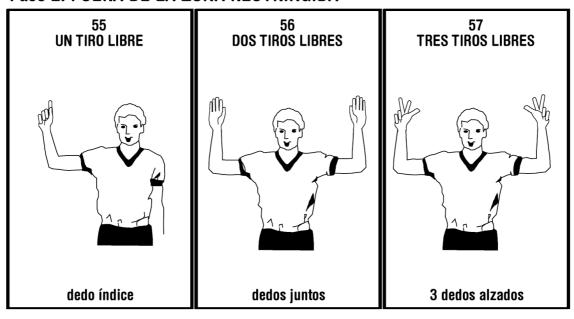


F. ADMINISTRACION DE LOS TIROS LIBRES (2 Fases)

Fase 1. EN LA ZONA RESTRINGIDA



Fase 2. FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Infantiles

Ι

Pasarela



El Acta oficial del partido es el acta que la Federación Guipuzcoana de Baloncesto presenta para tal fin.

El Acta original está destinada para la FGB, la segunda para el ganador y la tercera para el perdedor

Veinte minutos al menos del comienzo del partido, el Anotador prepara el Acta:

- a) Inscribirá el nombre de los dos equipos en el espacio a la cabecera del Acta. El primer equipo es siempre el equipo local (de casa). En caso de torneos o partidos en terreno neutral el primer equipo es el que se cita primero en el programa. El primer equipo será el equipo "A", y el segundo equipo será el equipo "B".
- b) Si el partido es parte de un torneo, el Anotador indicará el número del partido, indicará también el lugar la fecha y la hora del partido. Asimismo anotará el nombre del Árbitro Principal y el del Arbitro Auxiliar.
- c) El Anotador inscribirá entonces los nombres de los jugadores de ambos equipos. El equipo "A" ocupará la parte superior del Acta, y el equipo "B" la inferior. En la primera columna, el Anotador refleja el número (últimas tres cifras) de la Licencia del jugador; en la segunda columna, el apellido e iniciales del nombre del jugador en letras mayúsculas; en la tercera columna, el número del jugador. Se indicará el Capitán del equipo mediante la inscripción (CAP) inmediatamente después de su nombre.
- d) Al pie del espacio de cada equipo, el Anotador inscribirá el nombre del Entrenador del equipo y el del Ayudante de Entrenador.
- e) Por lo menos diez minutos antes del comienzo del partido, los Entrenadores darán su conformidad con los nombres y números de los jugadores inscritos, así como de los Entrenadores, firmando en el Acta, al mismo tiempo indicarán los cinco jugadores que van a iniciar el partido. El Entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información. El Anotador entonces trazará una pequeña "X" ante el número del jugador en la tercera columna y repetirá el mismo procedimiento siempre que un sustituto entre en el partido por primera vez.
- f) Cuando un jugador es sustituido reglamentariamente, habrá que registrarlo anotando un circulo a la "X" correspondiente al jugador retirado y al mismo tiempo se anotará una "X" al sustituto que entra a jugar.
- g) Después de que los equipos tengan asignadas las canastas, el Anotador inscribirá las letras de los equipos "A" y "B" en las cabeceras de las columnas de tanteo arrastrado para el primer tiempo (1° y 2° período), y poniendo en la primera columna (a la izquierda de "M") la letra del equipo que tira al cesto que está a su izquierda (según se sienta a la mesa de Anotadores), y en la segunda columna (a la derecha de "M") la letra del equipo que tira al cesto que está a su derecha.

I Infantiles

Pasarela



Para la segunda parte (3° y 4° periodo) se invertirán las letras. Si el tanteo acaba en empate al final del segundo tiempo, el Anotador inscribirá las letras de los equipos en la columna de Período Extra después del salto entre dos en el centro. Si hace falta más de un Periodo Extra para deshacer el empate, indicará el cambio de cesto dibujando dos flechas cruzadas en el espacio inmediatamente bajo la última anotación de Período Extra anterior.

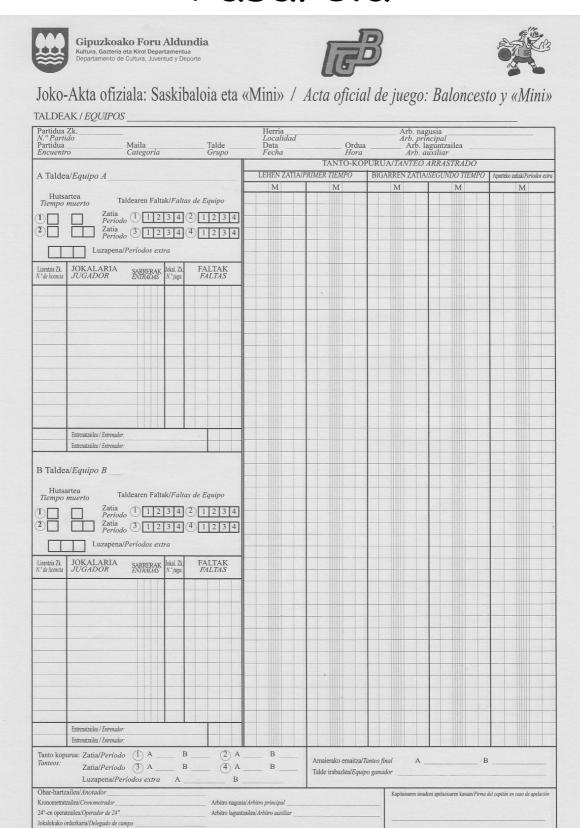
Siempre que el Anotador haya de registrar el minuto de un suceso el cual puede ser un tiempo muerto de equipo, una falta, una canasta en juego o un tiro libre, indicará el minuto en que se ha producido. Así, un suceso que ocurra a los 0,15", se indicará que ha ocurrido al 1'; un suceso que ocurra a los 3,47", se indicará que ha ocurrido a los 4'; un suceso que ocurra a los 19,25", se indicará que ha ocurrido a los 20'.

Pasarela

Ι

Infantiles





1.- FEDERAZIOARENTZAKO ALEA / EJEMPLAR PARA LA FEDERACIÓN

I Infantiles

Pasarela



TIEMPO MUERTO REGISTRADO

La anotación de tiempos muertos registrados se efectuará como sigue:

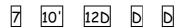
- a) Los tiempos muertos registrados durante el 1º y 2º períodos se indicarán en los dos primeros cuadritos, al lado del nombre del equipo; los tiempos muertos registrados durante el 3º y 4º períodos se indicarán en los tres cuadritos siguientes; los tiempos muertos registrados, concedidos durante los Períodos Extras, se indicarán en los cuadraditos correspondientes. Al final de cada medio tiempo o de cada Período Extra los cuadritos no utilizados se cruzarán por dos líneas.
- b) Se anotará cada tiempo muerto registrado inscribiendo en él correspondiente cuadrito el minuto en el que dicho tiempo muerto fue concedido.

FALTAS

Las faltas pueden ser personales, antideportivas o técnicas y serán anotadas en contra de los jugadores que las cometen.

Las faltas de Entrenadores, Ayudantes de Entrenador, sustitutos y seguidores de equipo son faltas técnicas y serán anotadas al Entrenador. El registro de las faltas se efectuará como sigue:

- a) Se indicará la falta personal que no implica penalización de tiro libre inscribiendo el tiempo (minuto) en que se ha producido la falta.
- b) Se indicará la falta personal penalizada con un tiro o más tiros libres añadiendo una coma al tiempo (minuto) en que se ha producido la falta.
- c) La falta intencionada se indicará dibujando un círculo alrededor del tiempo (minuto) en que se ha producido la falta.
- d) La falta antideportiva se indicará añadiendo una "D" inmediatamente después del tiempo (minuto) en que se ha producido la falta.
- e) La falta técnica se indicará añadiendo una "T" inmediatamente después del tiempo (minuto) en que se ha producido la falta.
- f) Si uno o varios jugadores son descalificados del partido y deben abandonar el área del banquillo de equipo, después de anotar la falta de acuerdo con el punto E anterior, en cada uno de los restantes espacios reservados para las faltas de esos jugadores (casillas) se anotará una "D" mayúscula (ver el siguiente ejemplo).



Además, las faltas antideportivas no se anotarán como faltas de equipo.

I Infantiles

Pasarela



Al final de cada parte, el anotador dibujará una línea de trazo grueso entre los cuadritos que han sido utilizados y los que no han sido utilizados. Al final del partido inutilizará los cuadritos vacíos que queden con una línea horizontal de trazo grueso.

FALTAS DE EQUIPO

Siempre que un jugador cometa una falta, ya sea personal, antideportiva o técnica, el Anotador la registrará también al equipo que pertenece el jugador infractor utilizando los espacios habilitados a tal fin en el Acta, inmediatamente debajo del nombre del equipo y encima del nombre de los jugadores. Hay habilitados grupos de 4 espacios, para los diferentes períodos. El Anotador cruzará progresivamente cada espacio, desde el número 1 al número 4, a medida que los jugadores del equipo van cometiendo las faltas. Cuando se cometa la cuarta falta el Anotador utilizará el último espacio, anotando en él el tiempo (minuto.). A continuación a partir de la quinta falta el jugador abandonará automáticamente el terreno de juego.

TANTEO ARRASTRADO

El Anotador llevará un resumen arrastrado cronológico de los tanteos logrados por ambos equipos. El Acta del Partido tiene 5 columnas para este tanteo arrastrado. Las primeras 2 columnas son para el Primer Tiempo (1º y 2º períodos), la siguientes 2 columnas son para el Segundo Tiempo (3º y 4º períodos), y a última columna es para los posibles Períodos Extra.

Cada columna contiene 5 espacios verticales. El espacio central, que está sombreado y marcado con una "M", se reserva para el tiempo (minuto). Los dos espacios gemelos, a la izquierda y a la derecha, son para los dos equipos. El primer espacio es para el número del jugador que ha marcado un cesto desde el terreno de juego o que ha marcado (o fallado) un tiro libre. El segundo espacio es para el tanteo Arrastrado en sí, para reflejar el número total de tantos marcados por dicho equipo, añadiendo los nuevos tantos marcados al total anterior.

Los tiros libres que corresponden a la misma penalización se unirán mediante un paréntesis en el espacio entre el número de jugador y el tanteo Arrastrado, y en tales casos no es necesario repetir el número del jugador. Se indicará el tiro libre no convertido mediante un trazo corto horizontal en el cuadrito correspondiente.

Sólo deberá efectuarse una anotación en cada espacio horizontal. El Anotador deberá observar las siguientes instrucciones adicionales:

I Infantiles

Pasarela



- a) Un tanto con una validez de 3 puntos, conseguido por un jugador será registrado en el Acta, rodeando con un circulo la puntuación de la suma arrastrada en la columna apropiada del tanteo arrastrado.
- b) Cuando un equipo introduce el balón en su propio cesto, se registrará como marcado por el Capitán del equipo adversario.
- c) Los puntos logrados cuando el balón no entra en el cesto, se registrarán como marcados por el jugador que intentó el cesto.
- d) Al final de cada tiempo, el Anotador trazará una línea horizontal gruesa inmediatamente bajo la última anotación.
- e) Al comienzo del Segundo tiempo (y de un posible Período Extra) el Anotador inscribirá en la cabecera de la columna (primer espacio horizontal) el tanteo total logrado al final del Primer tiempo, pero invirtiendo la posición de los dos equipos.
- f) Siempre que sea posible, el Anotador deberá contrastar su tanteo arrastrado con el marcador expuesto en el terreno de juego (en el supuesto de que el mismo existiese). Si hay una discrepancia, y su tanteo es el correcto, tomará inmediatamente medidas para que el tanteo del Marcador sea corregido. Si hay alguna duda, o si uno de los equipos pone objeciones a la corrección, informará al Árbitro Principal en cuanto el balón esté muerto y el reloj del partido detenido.

I Infantiles

Pasarela



TANTEO ARRASTRADO														_																								
PRIMER TIEMPO														SEGUNDO TIEMPO														PERIODOS EXTRA										
P	MIR	Ęβ	ł P	E	PιΚ	U	Q		SE	GĻJI	И	DO PERIODO					TERCER PERIODO								GUARTO PERIODO								MERIOUGS EXTRA					
. 4	7		MB			_	Δ			M			B			В			М			Δ		В		L	M A		7				M		L			
		1	B		ij	1	2	L			I	Ш		10	ľ	7	4	ľ	ΖĪ		5				9	34					\perp				П			
9	2	I				Ι		Ī	Û	Ξ	1	ľ			ľ		5	1	13	I	Π.						ı		6	16	<u> 1</u>			Ш	Н		\perp	
		ı			Ч	1	-			-		Ш						L			H	L	L	13	ŧΨ	35	I	H			_			Ш	ı	L	1	
		╝	l	I		Y	3	j	6 [10	_	Ш	Ш		L		П	Ľ	25		Ш					3.	4	Щ		L	_			Щ	Ц	L	1	
4	4		I			1		L	_		1			_	L			L			Ш	•	ij	-			\parallel	Ш		2	4			Щ	I	_	_	
8	6		į			1		L				H	Ш	5	L	8	_	Į.		Ш	Щ		1	_	4	38	Ш	I		1	4	_	<u>_</u>	Ш			1	
13	8		P					L			_		ţ		Ŀ	-	14	1	<u> 27</u>	Ш	Ы	L			10	40		Ц	L_	١.,	↲			Щ	Ш	L	1	
	L	ì	2	Ļ	4	1	4	L			4		Ц	5	L	٠	10	ľ	29	Ш	Щ	L	_			ļ.,		H	8	2	5	_			III:	L	4	
			I			١	5	L		_	4	Ш	Ц		ч_	•	5	1	_	Щ	И	L	_		10	47	Щ	Ш	<u></u>	<u></u>	4					L	4	
8	4		ŀ	Ш			_	Į.		L	_		Ш	Ħ	Ц	0	L	٧	70	Ц	Ш	L	4		114	44	ı	Ш		1	_				Щ	ļ	4	
_\		1	IJ		_			Ц	0	_	4		ij		_		10	4	32	Į	Ш	L	_			ļ	4	Щ	6	2	갋		<u> </u>	Ш	Ш	L	4	_
	0	Ц	ž.	Ш	_		5	L	_	10	Ц	H	Щ		Ļ	_	L	1	_	Į	Щ	Ľ	1	15				ĥ	9	2	4	_	_	Щ		ļ.,	4	_
_	!	J	U	Щ		J	~	Ļ				Ш	ı	10	μ	2		ļ		Щ	Ш	Ľ	1	17	Ļţ	1	4	Щ	_	╀-	4			Ц			+	
		1	ľ	I		4		I	4	_	-	Ш	H		4.	_	4	#	-		N	L	4		12	42	4	G	١.,	A	4			#	Щ	L	+	_
╙	L	1			_	4		Ļ		-	4	Ц	Ļ		╀	_		1	-		Щ	L	_		_	-	4		112		_			Н		<u> </u>	+	
_	ļ.,	4		Щ		4		-	8 (1	Н	Í		╀		3	4	2	H	W	Н	Ц	7		-	4		8	3	4		_	Щ	Щ	H	+	
<u> </u>	L	4	H	H	_	4		4	4	11	4	Ш	H	_	╀	_	_	4	۲.	H	Щ	L	_		7	50	4	Н	١.,	7	7				H	-	+	
_	_	4	Į	Ш		4		+	_1	-	4	Ш			ļ.		-	+		H	#	1	_			ļ	H	Ш	1	3	4			#	H	H	+	
ļ		4	Ĥ			4		ł	n	_	4		ľ	u	μ	4	-	+		H	₩	L	-		_	Ļ	Į	Щ						H		┝	+	_
 -	ļ.	1	H	H		4		۲	7(-	4		J	_	4.	,	-	+		H	Ш	H	4		5	0	H	И	7	13		\dashv			H	-	+	
_	H				_	4		┝			4	H	H	Lt	4!	h	····	+		H		_	-}		Ľ	_	Н	4	7	ľ	4		\vdash		H	\vdash	+	_
				Щ		4	_	╄			4	#	H		+		L	+	_	Щ	Щ	_	4				H	I		+	4	_				_	+	
	_	_	ш	Ш	_	4		Ļ		_	4	Щ	H		╀-	-		4		Ш		_	-				4	4	! —	-	4	-	\vdash	1114		H	+	_
	_	4		Щ		4		ļ.	77	_	4	Щ	H		1			1		Ш	44	_	4			<u> </u>	4	Щ		+	4		-	Щ	I	-	+	_
_	_			Щ		4		Ľ	1(-				_	L	_	L	-	_	H	Ш	L	4			ļ		Щ		╁-	4	_	\vdash	Ш	H	_	+	
\vdash	_		L			4		L	·ţ	1	-	į	H	- 1	4	1	-	4		H	Щ	1				-	4		1	-	+			#	Ш		+	
_	_	4	Į.	į	_	1		Ļ		_		Ц	Щ		_	L	L	4	_	μ	Ш	L	4		-	ļ		Щ		╁.	4	_	<u> </u>	Ш	Щ	_	+	_
L	L	1	H		_	_		1				Ш	1		Į.		L	1		l	Ш	_							1	L	_			Ш	II	Ļ	1	

RESULTADO TOTAL

Al final de cada periodo, el Anotador inscribirá el tanteo obtenido por los dos equipos en la sección correspondiente de la parte inferior izquierda del Acta. Asimismo, anotará el tanteo del segundo tiempo y si hay lugar a ello, el tanteo de los Períodos Extras. Al final del partido registrará el tanteo final, dando el nombre del equipo vencedor.

Finalmente, el Anotador firmará el Acta del Partido y a continuación será firmada por el Cronometrador, el Operador de la Regla de los 24 Segundos, el árbitro auxiliar y el árbitro

I Infantiles

Pasarela



principal. El Árbitro Principal será el último en firmar el Acta del Partido, y con este acto termina la administración del mismo.

Si uno de los Capitanes firmara el acta "bajo protesta" (utilizando el espacio previsto para ello "firma del capitán en caso de protesta"), el anotador, el cronometrador, el operador de la regla de los 24 segundos y el árbitro auxiliar, quedarán a disposición del árbitro principal hasta que este les conceda permiso para marcharse.

Resultado de 1º parte: Resultado de 2º parte: Resultado períodos extra Resultado final: Equipo ganador:	
A: 11 B: 19 A: 22 B: 3! A: B: A: 33 B: 50 MALENCIA	
Anotador DOMARCO, T (-881-) Filma Arbitro Principal Firma Arbitro auxiliar Firma de los capitanes en caso de	pelación:
Conometrador SIMARRO, P. (+645-) , A: B:	
Auxiliar 30" LOPE 2. P (-081-) (-1	