



Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals

Març 2020

Traduït per: Andrea Zamora i Teresa Calverol

ÍNDIX

Introducció	3
Traduccions	3
Procediments de la BISFed per la classificació del material i boles.....	3
<i>Test de rodament (Ball roll test).....</i>	<i>4</i>
<i>Test de Circumferència de la Bola (Ball circumference test)</i>	<i>5</i>
<i>Test del Pes de la Bola (Ball Weight Test)</i>	<i>6</i>
<i>Test de Dispositius Auxiliars (Canaletes - Ramp Test)</i>	<i>6</i>
<i>Test d'Altura de la Cadira (Wheelchair Height Test).....</i>	<i>7</i>
Procediments de la Cambra de Crides	7
<i>Coses a recordar – Cambra de Crides.....</i>	<i>9</i>
Procediments en el Camp.....	9
<i>Entrada a l'Àrea de Competició (Field of Play).....</i>	<i>9</i>
<i>Un cop s'acaba l'escalfament</i>	<i>11</i>
<i>Inici d'un parcial.....</i>	<i>12</i>
<i>Durant el parcial</i>	<i>13</i>
<i>Finalització d'un parcial quan <u>NO</u> han estat assenyalades Boles de Penalització.....</i>	<i>14</i>
<i>Finalització d'un parcial quan s'han assenyalat Boles de Penalització</i>	<i>15</i>
<i>Entre Parcials</i>	<i>17</i>
Revisió de la posició en el camp	17
<i>Inici d'un Parcial.....</i>	<i>17</i>
<i>Durant un Parcial</i>	<i>17</i>
Mesurament	18
<i>Procediments de mesurament</i>	<i>18</i>
<i>Com fer els mesuraments.....</i>	<i>19</i>
1. <i>Ús del compàs:</i>	<i>19</i>
2. <i>Ús del metre:.....</i>	<i>20</i>
3. <i>Ús de les galgues:.....</i>	<i>20</i>
4. <i>Ús de la llanterna:</i>	<i>20</i>
5. <i>Per determinar si una bola està fora dels límits del camp:</i>	<i>20</i>
Resultat	21
Parcial de Desempat	21
Final de partit	22
Annex 1 – Llenguatge de gestos/senyals arbitral	24

Introducció

Per tal de millorar el nivell d'habilitat, coneixement i consistència de l'arbitratge entre els IRs, el Comitè d'Àrbitres i els Formadors d'Àrbitres de la BISFed han creat el Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed. L'expectativa és que tots els IRs utilitzin i segueixin els procediments continguts en aquest manual. Si us plau, assegureu-vos de portar amb vosaltres una còpia d'aquest Manual de procediments als torneigs organitzats per la BISFed.

Traduccions

Una versió editable de les regles està disponible per als membres que desitgin traduir els procediments a altres idiomes. Envïi un correu electrònic a admin@bisfed.com si desitja rebre aquest document. La BISFed s'esforçarà a publicar els documents traduïts, tot i que la versió en anglès és la còpia FINAL de totes les disputes i apel·lacions.

Procediments de la BISFed per la classificació del material i boles

Coses importants a tenir en compte abans i durant la classificació del material

- Haurien d'utilitzar-se tres taules separades, una per al test de rodament, una per al test de circumferència i una per al test del pes.
- Durant cada etapa de la classificació de boles, cada IR hauria d'examinar l'estat de les boles de boccia observant que el color de les boles estigui ben definit (vermell, blau i blanc), sense marques de tall visibles, adhesius, punts cosits o costures descosides, o manipulacions de la bola. Qualsevol bola dubtosa hauria de ser derivada a l'Àrbitre Principal com s'especifica en la Regla 4.7.1.
- Les boles que no passin el procediment de classificació de boles, seran apartades, posades en una bossa de plàstic transparent i etiquetada amb el número del dorsal de l'atleta i el seu país. La documentació escrita hauria de fer-se en el full de Classificació del Material i Boles amb el nom de l'atleta, número i país.
- Una bossa més gran, etiquetada amb el nom del país, s'hi haurien de posar totes les boles que no han passat el procediment.
- Hi hauria d'haver un full de Classificació de Material i Boles a cada etapa d'aquest procés de classificació. L'Àrbitre Principal i l'Assistent de l'Àrbitre Principal combinaran la informació de tots els fulls en un únic full que serà penjat a la "Sala d'Àrbitres".

La classificació de material hauria de fer-se en l'ordre següent:

Test de rodament (Ball roll test)

El test de rodament es realitzarà segons s'especifica en la Regla 4.7.2.3. El procediment actual per complir amb aquesta regla és:

- L'Àrbitre Principal hauria d'utilitzar un nivell digital precís proporcionat per la BISFed per mesurar l'angle de la rampa del dispositiu del test de rodament. Si aquest nivell no està disponible, s'utilitzarà una aplicació de telèfon mòbil. Només l'equip arbitral i el delegat tècnic (TD) poden verificar aquest angle. Per als controls sorpresa, l'angle serà verificat al matí de cada dia de competició, i una altra vegada només si ha passat alguna cosa, com moure la taula o el dispositiu. Per a la classificació de material, l'angle serà verificat abans de l'inici de cada torn arbitral, i una altra vegada només si ha passat alguna cosa, com moure la taula o el dispositiu.
1. L'atleta/auxiliar/entrenador pot arrodonir la bola abans de col·locar-la a la mà còncava (en forma de copa) de l'àrbitre. Nota: una vegada la bola és lliurada a l'àrbitre, aquesta no es podrà arrodonir una altra vegada.
 2. L'àrbitre prendrà la bola col·locada a la seva mà còncava (la bola roman a la mà on ha estat col·locada, i no es passa a l'altra mà), i suaument i lentament, gira la seva mà per posar la bola a sobre de l'extrem superior de la rampa amb els seus dits apuntant cap avall, assegurant-se que el seu dit no tapa la visió a l'atleta, perquè aquest vegi que la bola està en contacte amb la placa de la part superior de la rampa.
 3. La mà lliure NO pot tocar la bola ni el dispositiu del test de rodament.
 4. L'àrbitre obrirà els seus dits, permetent que la bola baixi rodant per la rampa pel seu propi pes.
 5. Si la bola passa el test en el primer (1r) intent, el segon (2n) i el tercer (3r) intent no són necessaris.
 6. Si la bola no passa en el primer (1r) o en el segon (2n) intent del test de rodament, l'àrbitre farà servir la mateixa mà amb la qual ha rebut la bola i l'agafarà suaument amb els seus dits i la tornarà a col·locar a la part alta de la rampa, seguint el procediment anterior. NOTA: no moure la bola d'una mà a l'altra abans de posar-la a la part alta de la rampa.
 7. Si la bola no passa el Test de Rodament, ni l'Àrbitre Principal ni l'Assistent de l'Àrbitre Principal repetiran el test, a no ser que creguin que l'àrbitre no ha seguit correctament el procediment per al test de rodament.

*** En referència al procediment per al Test de Rodament, hi ha un vídeo amb el procediment correcte penjat a la web de la BISFed en "About Boccia" – "Officials" – "Referees": <http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee>

Test de Circumferència de la Bola (Ball circumference test)

El Test de Circumferència de la Bola es realitzarà segons s'especifica en les Regles 4.7.1. i 4.7.2.2. El procediment actual per complir amb aquesta regla és:

Forat Petit de la Plantilla (circumferència):

1. La bola hauria de ser agafada amb cura pels dits de l'àrbitre i col·locada en el forat petit de la plantilla. L'àrbitre hauria de posar la seva mà lliure a sota del forat petit de la plantilla per agafar la bola en cas que aquesta caigui a través del forat petit.
2. L'Àrbitre aixecarà i girarà suaument la bola en dues (2) direccions diferents (col·locar la bola a la plantilla compta com a primer intent).
3. La bola ha de passar el test dues (2) de les tres (3) vegades sense caure pel forat petit de la plantilla.
4. Si la bola passa el test la primera (1a) i la segona (2a) vegada, la bola no serà recol·locada per tercera (3a) vegada.
5. Si la bola passa el test la primera (1a) vegada, cau a través del forat en la segona (2a), però passa el test en la tercera (3a), aleshores la bola supera el test.
6. Si la bola no passa el Test de la circumferència del forat petit, ni l'Àrbitre Principal ni l'Assistent de l'Àrbitre Principal repetiran el test, a no ser que creguin que l'àrbitre no ha seguit correctament el procediment per al test de circumferència de la Bola.

Forat Gran de la Plantilla (circumferència):

1. L'àrbitre hauria de col·locar la seva mà lliure a sota del forat gran de la plantilla, per agafar la bola quan aquesta caigui a través d'aquest forat.
2. La bola hauria de ser agafada amb cura pels dits de l'àrbitre i col·locada en el forat gran de la plantilla.
3. La bola hauria de caure a través del forat gran pel seu propi pes.
4. Si la bola cau a través del forat gran en el primer (1r) intent, la bola passa el test.
5. Si la bola falla el primer (1r) intent, l'àrbitre aixecarà i girarà la bola, i suaument la tornarà a col·locar en el forat gran de la plantilla. Si la bola falla el segon (2n) intent, l'àrbitre repetirà aquest procediment per permetre un tercer (3r) intent perquè la bola passi el test del forat gran.
6. Si la bola no passa el test de circumferència del forat gran, ni l'Àrbitre Principal ni l'Assistent de l'Àrbitre Principal repetiran el test, a no ser que creguin que l'àrbitre no ha seguit correctament el procediment per al test de circumferència de la Bola.

Test del Pes de la Bola (Ball Weight Test)

El test del pes de la bola es realitzarà segons s'especifica en les Regles 4.7.1. i 4.7.2.1. El procediment actual per complir amb aquesta regla és:

1. La balança hauria d'estar calibrada utilitzant el pes proporcionat per la BISFed (a la caixa de plàstic taronja que conté el sistema informàtic, hi ha un pes de 275 grams).
2. La bola de boccia hauria de ser agafada amb cura pels dits de l'àrbitre i col·locada suaument a la balança.
3. Si la bola de boccia passa el test del pes ($275\text{ g} \pm 12\text{ g}$), no es necessita fer res més.
4. Si la bola de boccia no passa el test del pes, la bola hauria de ser retirada de la balança, posar a zero la balança, i tornar a pesar la bola.
5. Si la bola de boccia no passa el segon intent del test del pes, la bola serà retirada i retinguda per l'Àrbitre Principal com s'especifica en la Regla 4.7.2.5.

Test de Dispositius Auxiliars (Canaletes - Ramp Test)

L'Àrbitre seguirà els procediments indicats a la Regla 5.

1. L'atleta/auxiliar/entrenador encaixarà completament totes les peces ajustables (com la base, el suport de la canaleta, i les extensions que es puguin encaixar).
2. L'atleta/auxiliar/entrenador tombarà la canaleta de costat per veure si cap dins del box de 2,5 m x 1 m.
3. Si la rampa cap diagonalment des d'una a l'altra cantonada del box, però la base/suport pot ser moguda cap a dalt un angle de 0 a 90 graus, la canaleta ha de ser mesurada i cabre dins del box en aquestes posicions. Això es fa per assegurar que no hi ha un avantatge injust per a un atleta que utilitzi una canaleta molt llarga.
4. L'atleta ha de col·locar a la canaleta totes les extensions, inclosa qualsevol extensió que sostingui la bola, que encaixin juntes en la canaleta per la mesura, sense importar si l'atleta juga amb totes les extensions al mateix temps. ****Si l'atleta no juga amb totes les extensions a la vegada, aleshores totes les extensions no haurien d'encaixar juntes. Si us plau, mireu la Regla 5.1.**
5. Les canaletes que passen el test haurien de tenir un adhesiu col·locat a cada una de les peces de la canaleta, al costat dret de la canaleta (costat dret de l'atleta segons utilitza la canaleta, costat esquerre de l'àrbitre quan aquest està enfront de l'atleta).
6. Donat que les canaletes poden moure's en direccions complexes, si l'àrbitre té dubtes, aquest hauria de cridar a l'Àrbitre Principal o a l'Assistent de l'Àrbitre Principal per rebre ajuda.
7. Una canaleta que no passa el test hauria de ser anotada en el full de Classificació del Material i Boles/apartat canaletes. Si l'atleta fa ajustaments a la canaleta, aquesta haurà de ser mesurada una altra vegada abans de permetre-li que sigui utilitzada en competició.

Test d'Altura de la Cadira (Wheelchair Height Test)

L'Àrbitre seguirà els procediments indicats en la Regla 6.1.

1. Les natges són la part posterior del maluc formades per les parts carnosos sobre les que s'asseu una persona.
2. L'àrbitre mesurarà 66 cm des del terra fins el punt més baix on la natja del jugador està en contacte amb el coixí del seient.
3. Si l'àrbitre no és capaç de veure on la natja està en contacte amb el coixí del seient degut a una obstrucció visual, l'àrbitre agafarà el seu metre i mesurarà dins de l'obstrucció visual des de la part de dalt del coixí, on reposa la natja, fins a la part superior de l'obstrucció visual. Després mesurarà des del terra fins a la part superior de l'obstrucció visual i efectuarà la resta de les dues mesures (s'afegiran fotos més endavant).
4. Si l'atleta té una part del cos en contacte amb el coixí diferent de les seves natges mentre juga, com els seus genolls, ventre, etc, l'atleta: a) Necessitarà presentar documentació dels classificadors que li permeti jugar en aquesta posició, i b) La altura de la cadira de rodes serà mesurada des del punt més baix on la part del cos està en contacte amb el coixí del seient. **NOTA: l'atleta no pot aixecar el seu cos per sobre dels seus genolls quan llanci, si l'atleta juga sobre els seus genolls. Si us plau, mireu les Regles 10.9.1. i 15.6.3.**
5. Recordeu, si la cadira de l'atleta pot moure's cap amunt o cap avall, la cadira pot ser mesurada per l'àrbitre durant un partit si pensa que està massa alta. **NOTA: l'Àrbitre Principal hauria d'anotar a la llista de Classificació de Material i Boles si l'atleta és capaç d'eleva la seva cadira més enllà dels 66 cm. L'àrbitre pot demanar als atletes a Cambra de Crides que li mostrin com ells apugen la seva cadira i a quina altura utilitzen la cadira durant el partit.**

Procediments de la Cambra de Crides

Procediments:

1. Saber quin camp tens assignat i quins són els atletes que estaran en el teu camp (normalment està posat a la Sala d'Àrbitres).
2. No t'oblidis la moneda, el teu propi material (l'Àrbitre Principal ha d'aprovar-lo abans del torneig), un bolígraf i un paper. El paper serveix per anotar la informació del teu partit (data, hora, camp, divisió, atletes i els seus dorsals, país) i per a la informació del teu book.
3. Has de ser a la porta de la Cambra de Crides **5 minuts** abans que aquesta tanqui. **SIGUES PUNTUAL!**
4. Saluda el Responsable de la Cambra de Crides i assegura't que els teus atletes han passat el control d'entrada amb tot el seu material necessari per jugar.
5. Entra a la Cambra de Crides i localitza els teus atletes.

6. Presenta't als atletes, auxiliars i entrenadors (comprova si necessites ajuda d'un traductor – consulta la Regla 8.15).
7. Comprova els dorsals dels atletes (anomena'ls pel seu nom i país) (consulta les Regles 8.3 i 8.9).
8. Pregunta qui són els Capitans de les Parelles i Equips.
9. Pregunta als atletes si estan preparats per al sorteig (NOTA: mirar el punt 2 de l'apartat coses a recordar).
10. Identifica cada costat de la moneda – quins costat és cara i quin costat és creu.
11. Sorteig – fes el llançament de la moneda el més ràpid possible en cas que el teu camp sigui seleccionat per a un control sorpresa.
12. Llança girant la moneda, mostra el resultat del llançament a ambdós capitans/atletes.
13. El guanyador del sorteig tria el color de les boles que llançarà.
14. Indica a cada competidor amb quin color llançarà (anota-ho al teu paper).
15. Verifica el número de boles i el número de persones de cada competidor que han entrat a la Cambra de Crides (consulta la Regla 8.2).
16. Comprova que hi hagi l'adhesiu amb el segell de l'organització a les cadires (BC1, BC2 i BC4), canaletes (consulta la Regla 8.10), documentació per als guants i fèrules (consulta la Regla 5.8).
17. Pregunta als atletes com es comunicaran amb tu per preguntar-te el resultat i per demanar-te que mesuris. Estableix la teva comunicació amb l'atleta (Consulta l'Annex 1 – Llenguatge de gestos/senyals).
18. Pregunta als atletes quins procediments rutinaris fan normalment ells i els seus auxiliars.
19. Comunica als jugadors BC3 i als seus assistents que les seves canaletes seran revisades al camp, per veure si aquestes toquen al terra.
20. Anota en el teu paper quins atletes comencen el partit en Parelles i Equips i quins seran els substituïts.
21. Consulta els atletes si tenen alguna pregunta.
22. L'àrbitre del partit, realitzarà el control sorpresa, podent ser ajudat per un altre àrbitre. Si una bola falla, l'Àrbitre Principal o l'Assistent de l'Àrbitre Principal ha de repetir l'avaluació. Si la bola torna a fallar, l'Àrbitre Principal o l'Assistent de l'Àrbitre Principal o l'àrbitre del partit, hauran de mostrar la targeta groga a l'atleta afectat. I introduiran la infracció a l'ordinador, si n'hi ha, a la cambra de crides.
23. Dirigeix el control sorpresa com s'ha descrit en el procediment de Classificació del Material i Boles (consulta l'apartat de procediments de la BISFed per a la classificació del material i boles d'aquest manual).
24. Hi haurà jocs de boles proporcionats pel Comitè Organitzador, dins o prop de la Cambra de Crides. Els atletes poden utilitzar algunes d'aquestes boles (no necessàriament un joc sencer). Si s'utilitzen boles de l'organització, únicament les boles que s'utilitzaran seran portades al camp. NOTA *Si s'agafa una bola d'un joc, les boles restants d'aquest joc es deixaran a la zona designada per l'Àrbitre Principal, amb un paper amb la informació següent: nom i dorsal de l'atleta, país, número de boles prestades d'aquest joc, i nom de l'àrbitre.

25. Posa't d'acord amb el jutge de línia amb quins signes de comunicació utilitzareu en el camp i qualsevol altra informació sobre com avisar-te si hi ha un problema. Si el jutge de línia no és a la Cambra de Crides, parla amb ell/ella quan arribis al camp.
26. Assegura't que tots els atletes i el seu material estan preparats i si necessiten ajuda per arribar al camp. Comunica al Responsable de la Cambra de Crides si necessites ajuda per anar al camp.
27. En els torneigs, aniria bé que els àrbitres internacionals que no estan assignats per a la següent franja de partits, vagin a la Cambra de Crides per ajudar a empènyer les cadires dels atletes o portar material al camp.

Coses a recordar – Cambra de Crides

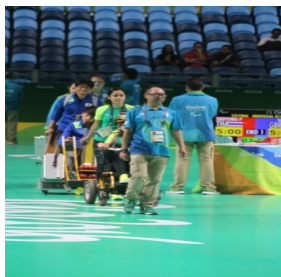
1. Porta amb tu tot allò que puguis necessitar (una moneda, el teu propi material arbitral, un bolígraf, paper, mocadors, aigua, etc.).
2. Els atletes poden examinar les boles de Boccia abans **O** després del sorteig (consulta la Regla 8.11).
3. Una vegada dins de la Cambra de Crides, els atletes, entrenadors i auxiliars no poden sortir. Si ho fan, no poden tornar a dins ni participar en el partit (consulta la Regla 8.5). Si un atleta ha de jugar dos partits seguits, l'atleta pot no entrar a la Cambra de Crides si ha d'anar al lavabo. El seu entrenador o Seleccionador pot registrar-lo per al pròxim partit (consulta la Regla 8.6). Si hi ha un retard en l'horari, l'Àrbitre Principal o el Delegat Tècnic poden acceptar peticions per anar al lavabo (consulta la Regla 8.13). Si es produeix qualssevol d'aquestes situacions descrites en el teu partit, assegura't d'informar a l'Àrbitre Principal.
4. Estigues atent i tingues en compte les preferències dels atletes: els que volen parlar amb tu, i els que prefereixen no parlar abans del partit. A alguns dels atletes no els agrada parlar abans del seu partit perquè necessiten concentrar-se.
5. Prepara't per si a un àrbitre se li allarga el seu partit i té dos partits seguits, podràs ser cridat per l'Àrbitre Principal per cobrir el prepartit/Procediment de la Cambra de Crides d'aquest àrbitre que arriba tard.

Procediments en el Camp

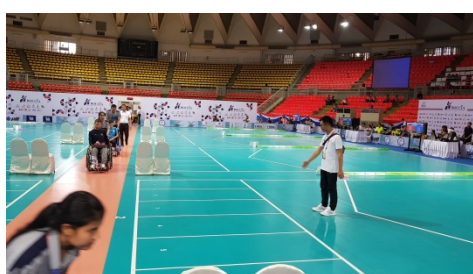
Entrada a l'Àrea de Competició (Field of Play)

1. Dirigeix els atletes al camp (en una fila amb aquest ordre: àrbitre, competidor vermell, competidor blau, jutge de línia/voluntari).

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2



2. Convida'ls a entrar al box que els correspongui (individual, parelles i equips).

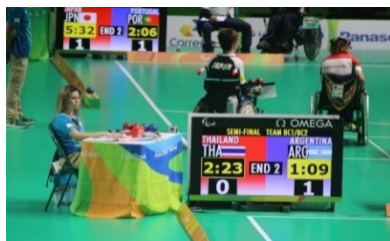


3. Assegura't que els substituïts i entrenadors estan col·locats al final del camp, al costat de la taula del marcador. Selecciona el teu partit a l'ordinador i assegura't que les infraccions comeses a la cambra de crides han estat introduïdes en el sistema.
4. Recull les boles restants (les boles no utilitzades pels atletes i substituït/s) i col·loca-les a l'àrea designada a prop de la taula del marcador.



5. Quan vagis i tornis de la taula del marcador, mira si el camp està prou net i totes les línies estan en bones condicions. Si no és així, informa'n a l'Àrbitre Principal.

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2



6. Comprova si la punta de cada canaleta toca (o no) el terra quan la canaleta està en la seva posició més baixa. Això es pot fer passant un paper per sota de la punta de la canaleta.
7. Comprova amb el jutge de temps que els dos (2) minuts d'escalfament estan preparats.
8. Ves al vèrtex de la V i espera l'anunci de: "comença l'escalfament".
9. Comença l'escalfament utilitzant el gest "indicació per llançar les boles d'escalfament" (com està escrit en l'annex 1 - Llenguatge de gestos/senyals) convidant-los a llançar-les al camp.



10. Durant l'escalfament: comparteix amb el jutge de línia qualsevol informació rellevant recollida a la Cambra de Crides mentre es llancen les boles d'escalfament (si abans no ho heu compartit a la Cambra de Crides).

Un cop s'acaba l'escalfament

1. Assegura't que les boles es recullen el més ràpid possible (pels auxiliars / jutge de línia / àrbitre).
2. Recull les dues Boles Blanques i identifica de quin competidor és cadascuna.
3. Col·loca la Bola Blanca que no s'utilitzarà a l'àrea designada al costat del marcador electrònic.
4. Comprova amb el jutge de temps que el rellotge està correcte.
5. Comprova que el jutge de temps i el jutge de línia estan preparats.
6. Posa't a la creu, agafant la pala i la Bola Blanca del competidor vermell, i espera l'anunci per començar el partit.

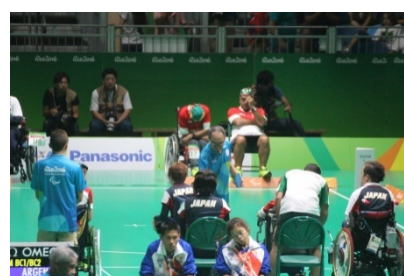
Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

*** En cas que el torneig sigui televisat, el fet de posar-se a la “V” abans de l’escalfament i a la “+” abans del partit pot ser modificat pel Comitè Organitzador (HOC).



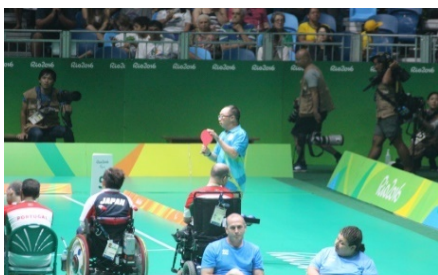
Inici d’un parcial

1. Lliura la Bola Blanca a l’atleta i després retrocedeix fins a una posició fora del terreny de joc, al costat de la “V” i de la línia lateral, a prop de “l’àrea no vàlida” de la Bola Blanca.
 - (Només per atletes BC3, mentre estàs retrocedint a la posició adequada, mira si l’atleta, a qui li has lliurat la Bola Blanca, balanceja la canaleta cap a la dreta i cap a l’esquerra. Només moure o recol·locar la canaleta en el box no és suficient per complir el criteri de la Regla 5.5. La canaleta **ha de ser** balancejada a la dreta i a l’esquerra abans de llançar la Bola Blanca. Si la canaleta no és balancejada a la dreta i a l’esquerra, la Bola Blanca és no vàlida i serà retirada.).



Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

2. Fes el gest “Indicació per llançar la Bola Blanca” (com està escrit en l’annex 1 - Llenguatge de gestos/senyals arbitrals) convidant-lo a llançar la Bola Blanca al camp, dient “Bola Blanca” o “Bola Blanca, si us plau”.
 - La pala no es mostra a l’atleta.
3. Mostra la pala al jutge de temps.



***** ASSEGURA'T DE VEURE QUE L'ATLETA BC3 BALANCEJA LA SEVA CANALETA *****

4. Mira el rellotge per assegurar-te que està en marxa.

Durant el parcial

1. Actua amb naturalitat i no amb massa autoritat.
2. Sigues conscient de la teva posició en el camp i no donis l’esquena als atletes.
3. Respon ràpidament als senyals que et faci l’atleta, el jutge de línia o el jutge de temps.
4. Pren les decisions immediatament, i dona les explicacions només quan et preguntin.
 - Si un jugador no està d’acord amb l’àrbitre sobre una decisió que no és un mesurament i demana per l’Àrbitre Principal, atura el temps i crida a l’Àrbitre Principal o a l’Assistent de l’Àrbitre Principal perquè resolgui la situació.

****IMPORTANT: si la situació és sobre un mesurament durant el parcial, el temps no s’aturarà si l’atleta sol·licita que l’Àrbitre Principal o l’Assistent de l’Àrbitre Principal vagi al camp per mesurar.**
 - Sigues breu en qualsevol discussió.
5. Si la bola surt del camp, anuncia “fora” amb el gest específic (veure annex 1).
 - Si la bola està a prop de la línia, permet que s’aturi completament abans d’aixecar-la, llavors anuncia “fora” amb el gest.
6. Posa qualsevol bola que ha sortit fora del camp al contenidor/àrea de boles perdudes, ràpid però sense pressa, i no caminis entre els atletes i la Bola Blanca ni donis l’esquena als atletes.
 - Permet que el jutge de línia porti la bola al contenidor/àrea de boles perdudes, si està més a prop d’aquest. El Comitè d’Àrbitres prefereix utilitzar els contenidors

- de boles perdudes enlloc d'una àrea de boles perdudes i preferiblement dos (2) contenidors, un a cada costat del camp.
7. Demana ajuda al jutge de línia en mesuraments llargs o parcials interromputs, si tens algun dubte o has oblidat alguna cosa, fes això tranquil·lament i en el menor temps possible.
 8. Si un atleta decideix no llançar algunes boles, avisa el jutge de temps perquè aturi el crono, registra el temps i el nombre de boles no llançades (NTB) en el sistema informàtic.
 - Posa qualsevol bola no llançada en el contenidor/àrea de boles perdudes.
 9. Si un atleta no recull una bola del contenidor/àrea de boles perdudes abans de començar el següent parcial, la bola continuarà en el contenidor/àrea de boles perdudes fins el final d'aquell parcial. L'atleta pot recuperar la seva bola del contenidor/àrea de boles perdudes al final del parcial actual per utilitzar-la en els parcials següents.

Finalització d'un parcial quan NO han estat assenyalades Boles de Penalització

1. Després que totes les boles hagin estat jugades, estigues de peu a prop del joc i procurant no tocar les boles amb els teus peus, anuncia i presenta el resultat del parcial si no és necessari mesurar per determinar el resultat final.
2. Si és necessari mesurar per determinar el resultat final, o un atleta sol·licita un mesurament, convida a ambdós atletes/capitans a entrar a l'àrea de joc per veure el mesurament. (Consulta els procediments de mesurament).
 - Si no estàs segur del resultat, o un atleta sol·licita a l'Àrbitre Principal/Assistent de l'Àrbitre Principal per mesurar, crida al HR/AHR per confirmar el resultat. ****IMPORTANT: No li diguis a l'Àrbitre Principal quin penses que és el resultat, ella/ell dirà el resultat final.**



3. Mentre els atletes són al camp, demana'ls si estan d'acord amb el resultat, llavors assegura't que tornen als seus boxs.

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

4. Anuncia el resultat del parcial alt i clar. Demana als atletes/capitans si hi estan d'acord, llavors fes el gest establert de "Final del Parcial". ****IMPORTANT: No és necessari que et col·loquis a la V quan ho facis. Tot i que pots acostar-te a la V si creus que és adient (per exemple: quan els atletes no poden escoltar clarament l'àrbitre, l'auxiliar està tapant la visió de l'atleta, o si l'atleta necessita ajuda de l'àrbitre per tornar al seu box després de mesurar, etc.).**



5. Mostrar el resultat al jutge de temps i després als espectadors.



6. Si s'utilitza el Sistema de Gestió de la Competició de la BISFed (BCMS), el jutge de temps necessitarà un cert temps per inserir els resultats i clicar sobre el següent parcial. Això obrirà una nova finestra amb el missatge d'un (1) minut. Assegura't que aquesta finestra apareix a la pantalla abans d'aixecar la Bola Blanca.
7. Aleshores l'àrbitre immediatament aixecarà la Bola Blanca dient "Un minut". (Regla 10.7.4). *****IMPORTANT: Aquesta és la invitació perquè els auxiliars i entrenadors entrin a l'àrea de joc.**

**** IMPORTANT: REVISAR SEMPRE ENTRE PARCIALS QUE EL SISTEMA INFORMÀTIC ESTIGUI CORRECTE.**

Finalització d'un parcial quan s'han assenyalat Boles de Penalització

1. Anuncia el resultat actual als atletes.
2. Assegura't que els atletes/capitans estan d'acord amb el resultat.

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

3. Comunica al jutge de temps el resultat, i aquest s'afegeix al sistema.
4. L'àrbitre i el jutge de línia recullen totes les boles de color (inclosa la blanca, si fos el cas) del competidor que no llança la bola de penalització i les col·loquen en el contenidor/àrea de boles perdudes.
5. Porta totes les boles de color al competidor que ha de llançar la bola de penalització.
 - En un partit de parelles i equips, el capità decidirà qui llança la bola de penalització.
 - L'atleta que llança la bola de penalització seleccionarà una de les seves boles de color.
 - L'àrbitre es quedarà aquesta bola seleccionada.
6. Les altres boles seran col·locades en el contenidor/àrea de boles perdudes.
7. Lliura la bola seleccionada a l'atleta i després retrocedeix a la teva posició, fora del camp, entre la "V" i la línia de llançament, a prop de "l'àrea no vàlida" de la Bola Blanca.
 - Mostra la pala a l'atleta i al jutge de temps mentre dius "un minut".
 - Assegura't que l'atleta BC3 balanceja la canaleta a la dreta i a l'esquerra, i després revisa el rellotge per estar segur que el temps ha començat.
 - A mesura que passi el temps, l'àrbitre pot repetir el que diu el jutge de temps "30 segons, 10 segons, temps".
 - Si la bola puntua, utilitza el gest per indicar el punt a la pala.
 - Si la bola no puntua, utilitza el gest per a "Bola Perduda/Fora".
8. Si la bola ha puntuat, s'afegirà un punt al resultat d'aquell parcial en el sistema informàtic.
9. De peu a la creu, anuncia i presenta aquest nou resultat a la pala per als atletes/capitans.
10. Pregunta als atletes/capitans si estan d'acord.
11. Un cop obté l'aprovació, l'àrbitre anuncia "Final del parcial" utilitzant el gest de "Final de Parcial".
12. Mostra aquest nou resultat al jutge de temps i després als espectadors.
13. Si s'utilitza el Sistema de Gestió de la Competició de la BISFed (BCMS), el jutge de temps necessitarà un cert temps per inserir els resultats i clicar sobre següent parcial. Això obrirà una nova finestra amb el missatge d'un (1) minut. Assegura't que aquesta finestra apareix a la pantalla abans d'aixecar la bola de penalització.
14. L'àrbitre immediatament recull la bola de penalització dient "Un minut". (Ref.10.7.4).
*****IMPORTANT: Aquesta és la invitació perquè els auxiliars i entrenadors entrin a l'àrea de joc.**

**** IMPORTANT: REVISIÓ SEMPRES ENTRE PARCIALS QUE EL SISTEMA INFORMÀTIC ESTIGUI CORRECTE.**

Entre Parcial

Quan comença el “Un minut” entre parcial:

1. Els auxiliars/entrenadors poden entrar a dins del camp.
2. Les boles són recollides pels auxiliars/entrenadors/jutge de línia/àrbitre. (****Nota, l'àrbitre hauria de verificar l'exactitud del resultat abans de recollir i retornar les boles).**
3. Verifica que l'acta està omplerta correctament.
4. Després de 45 segons, anuncia “15 segons”.
 - L'àrbitre hauria d'agafar la Bola Blanca i començar a caminar cap als atletes en aquests 15 segons que queden.
5. Quan acabi el minut, anuncia “temps” i l'àrbitre immediatament lliura la Bola Blanca al jugador que comença el següent parcial.

Revisió de la posició en el camp

Inici d'un Parcial

1. Lliura la Bola Blanca i després retrocedeix a una posició fora del terreny de joc, al costat de la “V” i de la línia lateral, a prop de “l'àrea no vàlida” de la Bola Blanca.
2. Convida a llançar la Bola Blanca al camp amb el moviment del teu braç i digues “Bola Blanca” o “Bola Blanca, si us plau”.
3. Mostra la pala al jutge de temps, però assegura't que l'atleta BC3 balanceja la canaleta abans de llançar la Bola Blanca.

Durant un Parcial

1. Posa't a prop de l'àrea de joc (les boles), per exemple, lleugerament davant i al costat de la Bola Blanca (entre els atletes i la Bola Blanca) i lleugerament girat cap als atletes (no hauries de mirar cap a la línia lateral oposada). Utilitza aquesta posició per a:
 - Poder veure els atletes.
 - No interferir la visió de l'atleta sobre el joc.
 - Poder retirar qualsevol bola llançada abans que provoqui un parcial interromput.
 - Que no t'utilitzin com una diana.
 - No interferir la visió de l'atleta sobre el rellotge.



2. Estigues quiet mentre l'atleta està preparant el llançament.
3. Fes els mínims moviments en el camp, però si has de canviar de posició:
 - No creuis entre les boles i els atletes.
 - Mou-te ràpid però no corris pel camp.
4. Has de tenir sempre una posició apropiada en relació a la disposició de les boles i la situació del partit.
5. El jutge de línia hauria de buscar la seva posició després que l'àrbitre estigui posicionat en el camp, en el costat del camp oposat a l'àrbitre.



***** PUNT IMPORTANT A SABER:** Quan cridis el HR/AHR perquè vingui al camp, ambdós us allunyeu dels atletes i el HR/AHR preguntarà a l'àrbitre per què ha estat cridat al camp. **NO** mantingueis la discussió de la situació amb els atletes mentre esperes el HR/AHR. Tota la teva atenció hauria d'estar amb el HR/AHR. Una vegada el HR/AHR tingui la teva explicació (aquesta hauria de ser breu), ella/ell parlarà amb els atletes per entendre les seves preocupacions/opinions. De nou, l'àrbitre no hauria en aquell moment d'estar parlant amb els atletes. Una vegada el HR/AHR cregui que ha entès clarament la situació, prendrà una decisió final i la comunicarà a l'àrbitre i als atletes.

Mesurament

Procediments de mesurament

1. Demana ajuda al jutge de línia o al HR/AHR per fer mesuraments llargs.
2. Fes els mesuraments de manera que els atletes puguin veure'ls. No tapis la visió de l'atleta.
 - Pots dir als atletes on vols que se situïn mentre estàs realitzant els mesuraments, perquè ells puguin veure'ls millor i no moguin cap bola, i a més tinguis l'espai necessari per fer el mesurament.

3. Mesura només quan tu, com a àrbitre, no estiguis segur de qui és el següent en llançar o si un atleta t'ho demana (durant el seu temps).
4. Sigues consistent en la manera de mesurar (MAI moguis boles quan mesuris durant un parcial).
5. Mesura des de la Bola Blanca a la bola de color.
6. Primer mesura la bola més propera que no puntua de l'oponent, i després les boles que puntuen.
7. No toquis les boles quan mesuris, a no ser que necessitis més mesuraments però sigui impossible fer-los degut a la posició de les boles que puntuen. **La(es) bola(es) que puntua(en) pot/poden treure's per fer aquesta nova mesura de boles de color si:** a) primer demanes permís a ambdós atletes/capitans per moure les boles i poder fer els mesuraments necessaris, b) digues clarament el resultat actual als atletes/capitans abans de moure les boles, c) posa la pala al terra amb el color que puntua cap amunt i posa les boles que has tret que puntuen sobre la pala. **Només treu** les boles que puntuen i que han de ser apartades per fer el mesurament, **no treguis** totes les boles que puntuen.
8. Quan sigui necessari mesurar la distància entre boles (al final d'un parcial), l'àrbitre, utilitzant els gestos/senyals arbitrals, HA DE convidar a entrar al camp a ambdós atletes/capitans, abans de mesurar per evitar perdre temps.
9. Segon mesurament. Si l'atleta demana a l'àrbitre que mesuri una segona vegada, l'àrbitre pot fer un segon mesurament. Si l'atleta segueix sense estar-hi d'acord, l'Àrbitre Principal o l'Assistent de l'Àrbitre Principal hauria de ser cridat.

Com fer els mesuraments

1. Ús del compàs:

- Assegura't que saps on estan ubicades les boles al teu voltant per no moure-les.
- POSICIÓ DEL COS: la millor i preferible posició del cos és recolzant els genolls i els dits dels teus peus o les canelles ("*espinillas*", part baixa de les teves cames just per sobre dels teus peus), i ambdós avantbraços (part baixa dels teus braços just per sobre de les teves mans) o el costat del dit petit de la teva mà en contacte amb el terra. Això et proporciona una base estable i segura per mesurar. Amb l'aprovació del HR, es pot utilitzar una altra posició alternativa.
- Primer mesura la bola de color que no puntua i que pensis que està més a prop de la Bola Blanca, i després compara aquesta mesura amb les altres boles de color.
- De nou, sempre tingues en compte de no tocar/moure les boles quan mesuris.
- Comença amb el compàs lleugerament més obert que l'espai entre la Bola Blanca i la bola a mesurar.
- Lentament ves tancant el compàs fins que encaixi entre la Bola Blanca i la bola de color a mesurar, tocant la part de la bola més grossa/ampla/gran.

2. Ús del metre:

- Col·loca el cos del metre en la Bola Blanca i allargant-lo des d'aquesta fins a la bola de color que estàs mesurant.
- Com s'ha dit abans, per a mesuraments llargs, demana ajuda al teu jutge de línia. El jutge de línia agafa la part movable final del metre i posa suaument la peça vertical de l'extrem tocant la bola a mesurar.
- Fixa la posició del metre.
- Lentament i suaument llisca el final del metre lluny de la bola de color que has mesurat.
- Tingues cura de no deixar caure el metre per evitar que colpegi les boles que estàs intentant mesurar.

3. Ús de les galgues:

- Utilitza una posició corporal similar a la mencionada anteriorment per als mesuraments amb compàs.
- Primer mesura la bola de color que no puntua i que pensis que està més a prop de la Bola Blanca, i després compara aquesta mesura amb les altres boles de color.
- Comença amb menys galgues i lentament afegeix-ne més mentre mesures fins que no puguis afegir cap galga més sense moure les boles.

4. Ús de la llanterna:

- Per a mesuraments extremadament propers, la llanterna és molt útil.
- En aquests mesuraments tan propers, busques si hi ha un espai buit/punt negre/interval en el feix de llum.
- Necessitaràs trobar la millor posició per il·luminar amb la llanterna i hauries de mirar en diferents direccions (exemple: des de dalt, des del costat, mirant cap a dalt per sota de les boles, etc.).

5. Per determinar si una bola està fora dels límits del camp:

- Utilitza un paper, la teva llanterna o la galga més fina.
- Mai forçis la posició amb el paper o la galga.
- Quan es mesurin boles que puguin estar a sobre de la línia de fora dels límits del camp, col·loca el paper o la galga paral·lels a la línia i suaument mou el paper/galga perquè la cobreixi fins al costat interior de la línia de la zona vàlida del camp.
- Si no pots cobrir la línia amb el paper o la galga, perquè cobreixi el costat interior de la línia abans de trobar resistència, llavors la bola està fora dels límits.
- Si us plau, recorda no forçar mai el paper o la galga perquè podries moure la bola.

*****IMPORTANT:**

- **PENSA ABANS DE MOURE BOLA(ES):** mai moguis boles si no és absolutament necessari per a un mesurament. Quan les boles estan extremadament a prop, podries tenir el risc de topar o moure una altra bola en el procés de treure una bola que està puntuant. Pensa... ¿hi ha alguna altra manera amb què puguis mesurar sense treure la bola?
- Si has de treure una bola que puntua per mesurar, assegura't que estan d'acord ambdós atletes/capitans abans de treure-la. Una vegada mous una bola és difícil recol·locar-la exactament en la posició en què estava abans, per tant assegura't de tenir el seu consentiment abans de treure-la.
- Col·loca la pala en el terra amb el color de la bola que has tret mirant cap a munt.
- Posa la bola que has tret sobre la pala.
- Després del vistiplau del resultat, intenta recol·locar les boles que han estat tretes perquè els espectadors i auxiliars sàpiguen on estaven.

Resultat

1. No és necessari col·locar-te a la V quan anuncies el resultat. Tot i que, pots acostar-te a la V si creus que és adient (per exemple: quan els atletes no poden escoltar clarament l'àrbitre, l'auxiliar està tapant la visió de l'atleta, o si l'atleta necessita ajuda de l'àrbitre per tornar al seu box després d'un mesurament, etc.).
2. Anuncia el resultat alt i clar quan els atletes estiguin en els seus boxs, indicant els punts en la pala (sobre el color adequat) i després que les boles de penalització siguin llançades.
3. Després d'anunciar el resultat, espera uns segons mentre mires si els atletes hi estan d'acord.
4. Quan rebis el vistiplau d'ambdós atletes/capitans, digues "FINAL DEL PARCIAL" amb el gest corresponent.
5. Assegura't que el resultat del marcador sigui el correcte.
6. El jutge de temps necessitarà introduir els resultats i clicar "següent parcial". Aleshores s'obrirà en el marcador la finestra amb el missatge d'un (1) minut. Assegura't que surt a la pantalla abans de recollir la Bola Blanca.
7. Una vegada el missatge es mostra en la pantalla, l'àrbitre immediatament aixecarà la Bola Blanca dient "Un minut" (Regla 10.7.4). *****IMPORTANT: Aquesta és la invitació perquè els auxiliars i entrenadors entrin a l'àrea de joc.**

Parcial de Desempat

1. Quan es produeix un parcial de desempat, el jutge de temps necessitarà introduir els resultats i "clicar següent" parcial. Aleshores s'obrirà en el marcador la finestra amb el missatge d'un (1) minut. Assegura't que surt a la pantalla abans de recollir la Bola Blanca.

2. Una vegada el missatge es mostra en la pantalla, l'àrbitre immediatament aixecarà la Bola Blanca dient "Un minut" (Regla 10.7.4). *****IMPORTANT: Aquesta és la invitació perquè els auxiliars i entrenadors entrin a l'àrea de joc.**
3. Després, l'àrbitre s'acosta als atletes, i pregunta als atletes/capitans qui vol escollir moneda, comprova que els auxiliars de BC3 són a les seves posicions i procedeix al sorteig.
4. Si els atletes/capitans no estan d'acord en qui escull la moneda, l'àrbitre pot donar a escollir a qui no ho ha fet en el sorteig de la Cambra de Crides.
5. L'atleta/capità que guanya el sorteig decideix quin competidor llança la primera bola de color.
6. Es col·loca en la creu la Bola Blanca de l'atleta que llança la primera bola de color.
7. Comença el parcial indicant el color de l'atleta que ha de jugar.
8. Si hi hagués un segon parcial de desempat, hi ha d'haver un minut entre els dos i la Bola Blanca del competidor contrari es posa a la creu.

****NOTA:**

- Durant el parcial de desempat, seguir els procediments de "Durant el Parcial".
- Quan finalitza el parcial de desempat, seguir els procediments de "Finalització d'un Parcial amb/sense Boles de Penalització".

Final de partit

Després que els atletes estiguin d'acord amb el resultat d'aquell parcial, anuncia i fes el gest de "Final de Parcial".

1. Mostra al jutge de temps i espectadors el resultat d'aquell **parcial**.
2. Mostra als atletes i anuncia el resultat final del partit. Quan ells estiguin d'acord, mostra i anuncia al jutge de temps i als espectadors el resultat final del partit.
3. Aixeca la Bola Blanca *però no anunciïs un minut*. Ves cap els atletes i felicita'ls pel partit.
4. Les boles poden ser recollides pels auxiliars/entrenadors/jutge de línia.
5. Comprova el sistema informàtic i assegura't que tots els resultats són correctes.
6. Assegura't que totes les infraccions i penalitzacions del partit estan enregistrades en el sistema informàtic:
 - En quin parcial ha succeït la infracció,
 - Quina infracció ha succeït,
 - Quina penalització s'ha adjudicat.
7. El nombre de boles no llançades en cada parcial hauria d'estar enregistrat.
8. Assegura't que els noms del jutge de temps i del jutge de línia estan en el sistema informàtic d'aquell partit.
9. Demana la confirmació al jutge de temps i al jutge de línia.

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

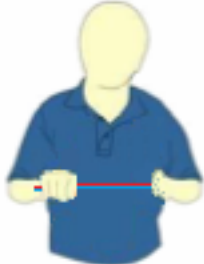
10. Permet que l'atleta/capità aprovi el resultat en l'ordinador. Si l'atleta/capità no pot físicament arribar al "botó d'aprovació" en el teclat, l'atleta pot donar permís a l'àrbitre perquè sigui ell qui aprovi el resultat.
11. Encara que un atleta o capità no aprovi el resultat en l'ordinador, l'àrbitre aprovarà el resultat del partit en el sistema informàtic. ****Quan l'àrbitre aprova el resultat, s'inicia el temps per a una possible protesta.**
12. Assegura't que ambdues Boles Blanques són retornades als atletes.
13. L'àrbitre ha de sortir del sistema informàtic.
14. Assegura't de deixar en el camp tot el material arbitral proporcionat pel HOC.
15. Assegura't que tots surten del camp al mateix temps, portant amb ells tot el material.
16. Posa els atletes en l'ordre correcte per sortir del camp: àrbitre, guanyador, perdedor, jutge de línia (a no ser que el jutge de línia o l'àrbitre necessitin ajudar a empenyer).
17. Surt del camp pel lloc predeterminat.
18. Dirigeix-te a la taula de l'Àrbitre Principal abans de sortir de l'àrea de competició, per confirmar el partit en el sistema.

*****NOTA:**

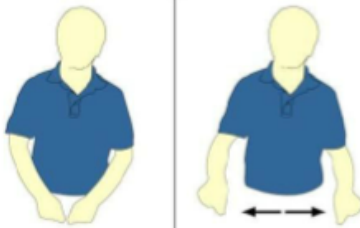
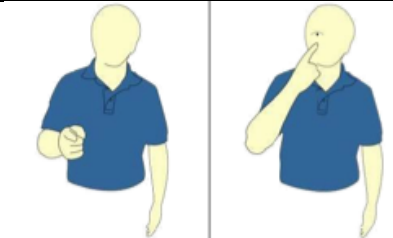
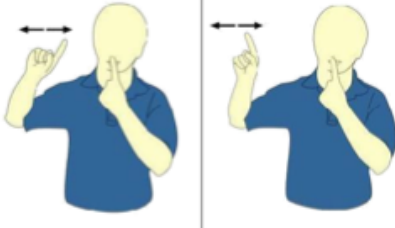
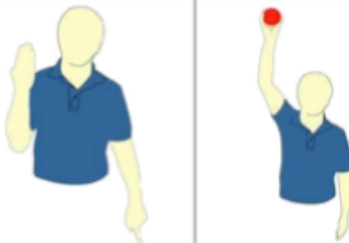
Quan s'utilitzi el Sistema de Gestió de la Competició de la BISFed (BCMS), és molt important que el jutge de temps pressioni el botó de finalització abans que els jugadors aprovin el partit o això produirà un problema amb el temps final.

- Si l'atleta no és físicament capaç de confirmar el resultat, demana-li permís per confirmar el resultat en el seu nom.
- Si l'atleta no vol signar l'acta, l'àrbitre haurà de signar/aprovar l'acta. L'àrbitre ha d'informar al HR que un atleta no aprova el resultat.
- L'àrbitre ha de sortir del sistema informàtic abans de sortir del camp.

Annex 1 – Llenguatge de gestos/senyals arbitrals

Situació a assenyalar	Descripció del gest	Gest a realitzar
Indicació per llançar les boles d'escalfament, o la Bola Blanca: - Regla 10.1 - Regla 10.2	Moure la mà indicant el llançament, i dir: "Comença l'escalfament", o "Bola Blanca".	
Indicació de quin color ha de llançar: - Regla 10.4 - Regla 10.5 - Regla 10.6	Mostrar el color de la pala d'acord amb el color del competidor que ha de jugar.	
Boles equidistants Regla 10.12	Subjectar la pala horitzontalment, contra el palmell de la mà, mostrant el seu cantó als jugadors. Girar la pala per mostrar quin competidor ha de llançar.	
Temps tècnic o mèdic: - Regla 5.7 - Regla 6.2 - Regla 18	Posar el palmell de la mà sobre els dits de l'altra mà, que estan en línia vertical (dibuixant una "T") i dir quin competidor l'ha demanat. (Exemple: tempo tècnic o mèdic per a nom del jugador/equip/país/color).	

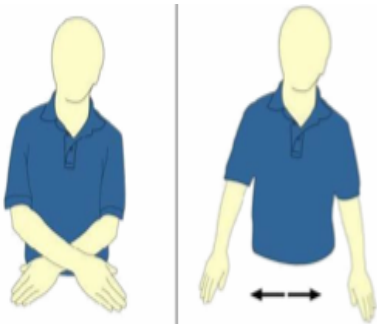
Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

Substitució: Regla 10.16	Girar un avantbraç al voltant de l'altre.	
Mesurament - Regla 4.6 - Regla 11.6	Posar una mà al costat de l'altra i separar-les com si s'estigués utilitzant una cinta mètrica.	
Àrbitre preguntant si el jugador(s) vol entrar al camp: Regla 11.6	Assenyalar els jugadors i després assenyalar-se l'ull.	
Comunicació inapropiada: - Regla 15.5.3 - Regla 16	Assenyalar-se la boca y moure el dit índex de l'altra mà de forma lateral.	
Bola perduda / Bola fora: - Regla 10.6.2 - Regla 10.10 - Regla 10.11	Assenyalar la bola i aixecar l'avantbraç verticalment amb la mà oberta i el seu palmell cap el cos de l'àrbitre, i dir: "Bola fora" o "Bola perduda." Llavors aixecar la bola que ha sortit fora.	

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

Retirada de bola: Regla 15.2	Assenyalar la bola i aixecar l'avantbraç posant la mà còncava abans d'agafar la bola (quan sigui possible).	
1 bola de penalització: Regla 15.1	Aixecar un dit.	
Targeta groga: - Regla 15.3 Segona targeta groga i desqualificació del present partit: - Regla 15.10	Mostrar la targeta groga per a la infracció. Mostrar la targeta groga per a la segona infracció (finalitza el partit en individual i parelles).	

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

Targeta Vermella (Desqualificació): Regla 15.4	Mostrar la targeta vermella.	
Final de parcial / final de partit: Regla 10.7	Creuar els braços estirats i separar-los. Dir "final del parcial" o "final del partit".	
Puntuació: - Regla 4.5 - Regla 11	Posar els dits a sobre del corresponent color de la pala per assenyalar la puntuació. I dir la puntuació.	

Manual de Procediments dels Àrbitres Internacionals de la BISFed v2

Puntuació

Exemples de puntuacions:

			
3 punts per a vermell	7 punts per a vermell	10 punts per a vermell	12 punts per a vermell

Jutge de línia

Situació a assenyalar	Descripció del gest	Gest a realitzar
Per cridar l'atenció de l'àrbitre	Aixecar el braç.	

DISSENYADORA GRÀFICA: Francisca Sottomayor