



BISFed

Boccia International Sports Federation



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales

Marzo 2020

Traducido por: Andrea Zamora y Teresa Calverol

ÍNDICE

| | |
|---|-----------|
| Introducción | 3 |
| Traducciones..... | 3 |
| Procedimientos de BISFed para la clasificación del material y bolas | 3 |
| <i>Test de rodadura (Ball roll test).....</i> | <i>4</i> |
| <i>Test de Circunferencia de la Bola (Ball circumference test)</i> | <i>5</i> |
| <i>Test del Peso de la Bola (Ball Weight Test)</i> | <i>6</i> |
| <i>Test de Dispositivos Auxiliares (Canaletas - Ramp Test)</i> | <i>6</i> |
| <i>Test de Altura de la Silla (Wheelchair Height Test).....</i> | <i>7</i> |
| Procedimientos de Cámara de Llamadas | 7 |
| <i>Cosas a recordar – Cámara de Llamadas.....</i> | <i>9</i> |
| Procedimientos en el Campo..... | 9 |
| <i>Entrada al Área de Competición (Field of Play).....</i> | <i>9</i> |
| <i>Una vez se termina el calentamiento.....</i> | <i>11</i> |
| <i>Inicio de un parcial</i> | <i>12</i> |
| <i>Durante el parcial.....</i> | <i>13</i> |
| <i>Finalización de un parcial cuando <u>NO</u> han sido señaladas Bolas de Penalización</i> | <i>14</i> |
| <i>Finalización de un parcial cuando se han señalado Bolas de Penalización</i> | <i>16</i> |
| <i>Entre Parciales</i> | <i>17</i> |
| Revisión de la posición en el campo | 17 |
| <i>Inicio de un Parcial</i> | <i>17</i> |
| <i>Durante un Parcial</i> | <i>18</i> |
| Medición..... | 19 |
| <i>Procedimientos de medición</i> | <i>19</i> |
| <i>Cómo hacer las mediciones.....</i> | <i>19</i> |
| 1. <i>Uso del compás:</i> | <i>19</i> |
| 2. <i>Uso del metro:.....</i> | <i>20</i> |
| 3. <i>Uso de las galgas:</i> | <i>20</i> |
| 4. <i>Uso de la linterna:</i> | <i>20</i> |
| 5. <i>Para determinar si una bola está fuera de los límites del campo:</i> | <i>21</i> |
| Resultado..... | 21 |
| Parcial de Desempate | 22 |
| Final de partido..... | 22 |
| Anexo 1 – Lenguaje de gestos/señales arbitrales..... | 24 |

Introducción

En un esfuerzo por mejorar el nivel de habilidad, conocimiento y consistencia del arbitraje entre los IRs, el Comité de Árbitros y los Formadores de Árbitros de BISFed han creado el Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed. La expectativa es que todos los IRs usen y sigan los procedimientos contenidos en este manual. Por favor, asegurarnos de llevar con vosotros una copia de este Manual de procedimientos a los torneos organizados por BISFed.

Traducciones

Una versión editable de las reglas está disponible para los miembros que deseen traducir los procedimientos a otros idiomas. Envíe un correo electrónico a admin@bisfed.com si desea recibir este documento. BISFed se esforzará por publicar los documentos traducidos, sin embargo, la versión en inglés es la copia FINAL de todas las disputas y apelaciones.

Procedimientos de BISFed para la clasificación del material y bolas

Cosas importantes a tener en cuenta antes y durante la clasificación del material

- Deberían utilizarse tres mesas separadas, una para el test de rodadura, una para el test de circunferencia y una para el test del peso.
- Durante cada etapa de la clasificación de bolas, cada IR debería examinar el estado de las bolas de boccia observando que el color de las bolas está bien definido (rojo, azul y blanco), sin marcas de corte visibles, pegatinas, puntos cosidos o costuras descosidas, o manipulaciones de la bola. Cualquier bola dudosa debería ser derivada al Árbitro Principal como se especifica en la Regla 4.7.1.
- Las bolas que no pasen el procedimiento de clasificación de bolas, serán apartadas, colocadas en una bolsa de plástico transparente y etiquetada con el número del atleta y su país. La documentación escrita debería hacerse en la hoja de Clasificación del Material y Bolas con el nombre del atleta, número y país.
- Una bolsa más grande debería ser etiquetada con el nombre del país, y todas las bolas que no han pasado de ese país se colocan en esta bolsa.
- Debería de haber una hoja de Clasificación de Material y Bolas en cada etapa de este proceso de clasificación. El Árbitro Principal y el Asistente del Árbitro Principal combinarán la información de todas las hojas en una única hoja que será colgada en la "Sala de Árbitros".

La clasificación de material debe hacerse en el siguiente orden:

Test de rodadura (Ball roll test)

El test de rodadura será realizado según se especifica en la Regla 4.7.2.3. El procedimiento actual para cumplir con esta regla será:

- El Árbitro Principal debería usar un nivel digital preciso proporcionado por BISFed para medir el ángulo de la rampa del dispositivo del test de rodadura. Si este nivel no está disponible, se usará una aplicación de teléfono móvil. Solo el equipo arbitral y el delegado técnico (TD) pueden verificar este ángulo. Para los controles sorpresa, el ángulo será verificado por la mañana de cada día de competición, y otra vez sólo si ha ocurrido algo, como mover la mesa o el dispositivo. Para la clasificación de material, el ángulo será verificado antes del inicio de cada turno arbitral, y otra vez solo si ha ocurrido algo, como mover la mesa o el dispositivo.
1. El atleta/auxiliar/entrenador puede redondear la bola antes de colocarla en la mano ahuecada (en forma de copa) del árbitro. Nota: una vez la bola es entregada al árbitro, ésta no se podrá redondear otra vez.
 2. El árbitro tomará la bola colocada en su mano ahuecada (la bola permanece en la mano donde fue colocada, y no se transfiere a la otra mano), y de forma suave y lenta, gira su mano para colocar la bola encima del extremo superior de la rampa con sus dedos apuntando hacia abajo, asegurándose que su dedo no tapa la visión al atleta, para que éste vea que la bola está en contacto con la placa de la parte superior de la rampa.
 3. La mano libre NO puede tocar la bola ni el dispositivo del test de rodadura.
 4. El árbitro abrirá sus dedos, permitiendo que la bola baje rodando por la rampa por su propio peso.
 5. Si la bola pasa el test en el primer (1º) intento, el segundo (2º) y el tercer (3º) intento no son necesarios.
 6. Si la bola no pasa en el primer (1º) o en el segundo (2º) intento del test de rodadura, el árbitro usará la misma mano en la que recibió la bola y la cogerá suavemente con sus dedos y la volverá a colocar en lo alto de la rampa, siguiendo el procedimiento anterior. NOTA: no mover la bola de una mano a otra antes de colocarla en lo alto de la rampa.
 7. Si la bola no pasa el Test de Rodadura, ni el Árbitro Principal ni el Asistente del Árbitro Principal repetirán el test, a menos que crean que el árbitro no siguió correctamente el procedimiento para el test de rodadura.

*** En referencia al procedimiento para el Test de Rodadura, hay un video con el procedimiento correcto colgado en la web de BISFed en “About Boccia” – “Officials” – “Referees”: <http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee>

Test de Circunferencia de la Bola (Ball circumference test)

El Test de Circunferencia de la Bola será realizado según se especifica en las Reglas 4.7.1. y 4.7.2.2. El procedimiento actual para cumplir con esta regla será:

Agujero Pequeño de la Plantilla (circunferencia):

1. La bola debería ser cuidadosamente cogida por los dedos del árbitro y colocada en el agujero pequeño de la plantilla. El árbitro debería colocar su mano libre debajo del agujero pequeño de la plantilla para coger la bola en caso que ésta caiga a través del agujero pequeño.
2. El árbitro levantará y girará suavemente la bola en otras dos (2) direcciones (colocar la bola en la plantilla cuenta como el primer intento).
3. La bola debe pasar el test dos (2) de las tres (3) veces sin caer por el agujero pequeño de la plantilla.
4. Si la bola pasa el test la primera (1ª) y segunda (2ª) vez, la bola no será recolocada por tercera (3ª) vez.
5. Si la bola pasa el test la primera (1ª) vez, cae a través del agujero en la segunda (2ª), pero pasa el test en la tercera (3ª), entonces la bola supera el test.
6. Si la bola no pasa el test de circunferencia del agujero pequeño, ni el Árbitro Principal ni el Asistente del Árbitro Principal repetirán el test a menos que crean que el árbitro no siguió correctamente el procedimiento para el test de circunferencia de la Bola.

Agujero Grande de la Plantilla (circunferencia):

1. El árbitro debería colocar su mano libre debajo del agujero grande de la plantilla, para coger la bola cuando ésta caiga a través de dicho agujero.
2. La bola debería ser cuidadosamente cogida por los dedos del árbitro y colocada en el agujero grande de la plantilla.
3. La bola debería caer a través del agujero grande por su propio peso.
4. Si la bola cae a través del agujero grande en el primer (1º) intento, la bola pasa el test.
5. Si la bola falla el primer (1º) intento, el árbitro levantará y girará la bola, y suavemente la volverá a colocar en el agujero grande de la plantilla. Si la bola falla el segundo (2º) intento, el árbitro repetirá este procedimiento para permitir un tercer (3º) intento para que la bola pase el test del agujero grande.
6. Si la bola no pasa el test de circunferencia del agujero grande, ni el Árbitro Principal ni el Asistente del Árbitro Principal repetirán el test a menos que crean que el árbitro no siguió correctamente el procedimiento para el test de circunferencia de la Bola.

Test del Peso de la Bola (Ball Weight Test)

El test del peso de la bola será realizado según se especifica en las Reglas 4.7.1. y 4.7.2.1. El procedimiento actual para cumplir con esta regla será:

1. La balanza debería estar calibrada usando el peso proporcionado por BISFed (en la caja de plástico naranja que contiene el sistema informático, hay un peso de 275 gramos).
2. La bola de boccia debería ser cuidadosamente cogida por los dedos del árbitro y colocada suavemente en la balanza.
3. Si la bola de boccia pasa el test de peso (275 g \pm 12 g), no se necesita hacer nada más.
4. Si la bola de boccia no pasa el test de peso, la bola debería ser retirada de la balanza, poner a cero la balanza, y volver a pesar la bola.
5. Si la bola de boccia no pasa el segundo intento del test de peso, la bola será retirada y retenida por el Árbitro Principal como se especifica en la Regla 4.7.2.5.

Test de Dispositivos Auxiliares (Canaletas - Ramp Test)

El Árbitro seguirá los procedimientos indicados en la Regla 5.

1. El atleta/auxiliar/entrenador extenderá completamente todas las piezas ajustables (como la base, el soporte de la canaleta, y las extensiones que se puedan encajar).
2. El atleta/auxiliar/entrenador tumbará la canaleta sobre su lado para ver si cabe dentro del box de 2,5 m x 1 m.
3. Si la rampa cabe diagonalmente desde una esquina a la otra esquina del box, pero la base/soporte puede ser movida hacia arriba un ángulo de 0 a 90 grados, la canaleta debe ser medida y caber dentro del box en estas posiciones. Esto es para asegurar que no hay una ventaja injusta para un atleta que use una canaleta muy larga.
4. El atleta debe colocar en la canaleta todas las extensiones, incluida cualquier extensión que sostenga la bola, que encajen juntas en la canaleta para la medición, sin importar si el atleta juega con todas las extensiones al mismo tiempo. ****Si el atleta no juega con todas las extensiones a la vez, entonces todas las extensiones no deberían encajar juntas. Por favor, mirar la Regla 5.1.**
5. Las canaletas que pasen el test deberían tener una pegatina colocada en cada una de las piezas de la canaleta, en el lado derecho de la canaleta (lado derecho del atleta según usa la canaleta, lado izquierdo del árbitro cuando éste está frente al atleta).
6. Ya que las canaletas pueden moverse en direcciones complejas, si el árbitro tiene dudas, éste debería llamar al Árbitro Principal o al Asistente del Árbitro Principal para recibir ayuda.
7. Una canaleta que no pasa el test debería ser anotada en la hoja de Clasificación del Material y Bolas/apartado canaletas. Si el atleta hace ajustes a la canaleta, ésta deberá ser medida otra vez antes de permitirle que sea usada en competición.

Test de Altura de la Silla (Wheelchair Height Test)

El Árbitro seguirá los procedimientos indicados en la Regla 6.1.

1. Las nalgas son la parte posterior de la cadera formadas por las partes carnosas sobre las que se sienta una persona.
2. El árbitro medirá 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo donde la nalga del jugador está en contacto con el cojín del asiento.
3. Si el árbitro no es capaz de ver donde la nalga está en contacto con el cojín del asiento debido a una obstrucción visual, el árbitro cogerá su metro y medirá dentro de la obstrucción visual desde lo alto del cojín donde reposa la nalga hasta la parte superior de la obstrucción visual. Luego medirá desde el suelo hasta la parte superior de la obstrucción visual y efectuará la resta de ambas medidas (se añadirán fotos más adelante).
4. Si el atleta tiene una parte del cuerpo en contacto con el cojín distinta de sus nalgas mientras juega, como sus rodillas, vientre, etc, el atleta: a) Necesitará presentar documentación de los clasificadores que le permita jugar en esta posición, y b) La altura de la silla de ruedas será medida desde el punto más bajo donde la parte del cuerpo esté en contacto con el cojín del asiento. **NOTA: el atleta no puede elevar su cuerpo por encima de sus rodillas cuando lance, si el atleta juega sobre sus rodillas. Por favor, mirar las Reglas 10.9.1. y 15.6.3.**
5. Recordar, si la silla del atleta puede moverse hacia arriba o abajo, la silla puede ser medida por el árbitro durante un partido si se piensa que está demasiado alta. **NOTA: el Árbitro Principal debería anotar en la lista de Clasificación de Material y Bolas si el atleta es capaz de elevar su silla más allá de los 66 cm. El árbitro puede pedir a los atletas en Cámara de Llamadas que le demuestren cómo ellos elevan su silla y a qué altura usan la silla durante el partido.**

Procedimientos de Cámara de Llamadas

Procedimientos:

1. Saber en qué campo estás asignado y quienes son los atletas que estarán en tu campo (normalmente está puesto en la Sala de Árbitros).
2. No te olvides la moneda, tu propio material (el Árbitro Principal debe aprobarlo antes del torneo), un bolígrafo y un papel. El papel sirve para anotar la información de tu partido (fecha, hora, campo, división, atletas y sus dorsales, país) y para la información de tu book.
3. Debes estar en la puerta de Cámara de Llamadas no más tarde de **5 minutos** antes que ésta cierre. **¡SÉ PUNTUAL!**
4. Saluda al Responsable de Cámara de Llamadas y asegúrate que tus atletas han pasado el control de entrada con todo su material necesario para jugar.
5. Entra en la Cámara de Llamadas y localiza a tus atletas.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

6. Preséntate a los atletas, auxiliares y entrenadores (comprueba si necesitas ayuda de un traductor – consulta la Regla 8.15).
7. Comprueba los dorsales de los atletas (llámalos por su nombre y país) (consulta las Reglas 8.3 y 8.9).
8. Pregunta quienes son los Capitanes en Parejas y Equipos.
9. Pregunta a los atletas si están preparados para el sorteo (NOTA: mirar el punto 2 del apartado cosas a recordar).
10. Identifica cada lado de la moneda – qué lado es cara y qué lado es cruz.
11. Sorteo – haz el lanzamiento de la moneda lo más rápido posible en caso de que tu campo sea seleccionado para un control sorpresa.
12. Lanza girando la moneda, enseña el resultado del lanzamiento a ambos capitanes/atletas.
13. El ganador del sorteo elige el color de las bolas que lanzará.
14. Indica a cada competidor con qué color lanzará (anótalo en tu papel).
15. Verifica el número de bolas y el número de personas de cada competidor que han entrado a la Cámara de Llamadas (consulta la Regla 8.2).
16. Comprueba que esté la pegatina con el sello de la organización en las sillas (BC1, BC2 y BC4), canaletas (consulta la Regla 8.10), documentación para los guantes y férulas (consulta la Regla 5.8).
17. Pregunta a los atletas sobre cómo se comunicarán contigo para preguntarte el resultado y para pedir que midas. Establece tu comunicación con el atleta (Consulta el Anexo 1 – Lenguaje de gestos/señales).
18. Pregunta a los atletas qué procedimientos rutinarios normalmente hacen ellos y sus auxiliares.
19. Comunica a los jugadores BC3 y a sus asistentes que sus canaletas serán revisadas en el campo, para ver si éstas tocan el suelo.
20. Anota en tu papel qué atletas empiezan el partido en Parejas y Equipos y quienes serán los substitutes.
21. Consulta a los atletas si tienen alguna pregunta.
22. El árbitro del partido, realizará el control sorpresa, pudiendo ser ayudado por otro árbitro. Si una bola falla, el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal debe repetir la evaluación. Si la bola vuelve a fallar, el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal o el árbitro del partido, deben enseñar la tarjeta amarilla al atleta afectado. E introducirán la infracción en el ordenador, si lo hay, en la cámara de llamadas.
23. Dirige el control sorpresa como se ha descrito en el procedimiento de Clasificación del Material y Bolas (consulta el apartado de procedimientos de BISFed para la clasificación del material y bolas de este manual).
24. Habrá juegos de bolas proporcionados por el Comité Organizador, dentro o cerca de la Cámara de Llamadas. Los atletas pueden usar algunas de estas bolas (no necesariamente un juego entero). Si se usan bolas de la organización, únicamente las bolas que se usarán serán llevadas al campo. NOTA *Si se coge una bola de un juego, las bolas restantes de ese juego se dejarán en la zona designada por el Árbitro

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

Principal, con un papel con la información siguiente: nombre y dorsal del atleta, país, número de bolas prestadas de ese juego, y nombre del árbitro.

25. Ponte de acuerdo con el juez de línea qué signos de comunicación usaréis en el campo y cualquier otra información sobre cómo avisarte si hay un problema. Si el juez de línea no está en la Cámara de Llamadas, habla con él/ella cuando llegues al campo.
26. Asegúrate que todos los atletas y su material están preparados y si necesitan ayuda para llegar al campo. Comunícale al Responsable de Cámara de Llamadas si necesitas ayuda para ir al campo.
27. En los torneos, los árbitros internacionales que no están asignados para la siguiente franja de partidos, se espera que vayan a Cámara de Llamadas para ayudar a empujar a los atletas o llevar material al campo.

Cosas a recordar – Cámara de Llamadas

1. Lleva contigo todo aquello que puedas necesitar (una moneda, tu propio material arbitral, un bolígrafo, papel, pañuelos, agua, etc.).
2. Los atletas pueden examinar las bolas de Boccia antes **O** después del sorteo (consulta la Regla 8.11).
3. Una vez dentro de Cámara de Llamadas, los atletas, entrenadores y auxiliares no pueden salir. Si lo hacen, no pueden volver dentro ni participar en el partido (consulta la Regla 8.5). Si un atleta tiene que jugar dos partidos seguidos, el atleta puede no entrar a Cámara de Llamadas si él/ella tiene que utilizar el baño. Su entrenador o Seleccionador puede registrarle para el próximo partido (consulta la Regla 8.6). Si hay un retraso en el horario, el Árbitro Principal o el Delegado Técnico pueden aceptar peticiones para usar el baño (consulta la Regla 8.13). Si se produce cualquiera de estas situaciones descritas en tu partido, asegúrate de informar al Árbitro Principal.
4. Presta atención a los atletas. Ten en cuenta las preferencias de los jugadores: los que quieren hablar contigo, y los que prefieren no hablar antes del partido. A algunos de los atletas no les gusta hablar antes de su partido porque necesitan concentrarse.
5. Prepárate por si a un árbitro se le retrasa su partido y tiene dos partidos seguidos, podrás ser requerido por el Árbitro Principal para cubrir el prepartido/Procedimiento de Cámara de Llamadas de ese árbitro que llega tarde.

Procedimientos en el Campo

Entrada al Área de Competición (Field of Play)

1. Dirige a los atletas al campo (en una fila con el orden: árbitro, competidor rojo, competidor azul, juez de línea/voluntario).

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2



2. Invítalos a entrar al box apropiado (individual, parejas y equipos).



3. Asegúrate que los substitutes y entrenadores están colocados al final del campo, al lado de la mesa del marcador. Selecciona tu partido en el ordenador y asegúrate que las infracciones ocurridas en cámara de llamadas hayan sido introducidas en el sistema.
4. Recoge las bolas restantes (las bolas no usadas por los atletas y sustituto/s) y colócalas en el área designada cerca de la mesa del marcador.



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

5. Cuando vayas y vuelvas de la mesa del marcador, mira si el campo está suficientemente limpio y todas las líneas están en buenas condiciones. De no ser así, informa al Árbitro Principal.



6. Comprueba si la punta de cada canaleta toca (o no) el suelo cuando la canaleta está puesta en su posición más baja. Esto puede hacerse pasando un papel por debajo de la punta de la canaleta.
7. Comprueba con el juez de tiempo la preparación de los dos (2) minutos de calentamiento.
8. Dirígete al vértice de la V y espera al anuncio de: “empieza el calentamiento”.
9. Empieza el calentamiento usando el gesto de “indicación para lanzar las bolas de calentamiento” (como está escrito en el anexo 1 - Lenguaje de gestos/señales) invitándoles a lanzarlas al campo.



10. Durante el calentamiento: comparte con el juez de línea cualquier información relevante recogida en Cámara de Llamadas mientras se lanzan las bolas de calentamiento (si no la habéis compartido ya en Cámara de Llamadas).

Una vez se termina el calentamiento

1. Asegúrate que las bolas se recogen lo más rápido posible (por los auxiliares / juez de línea / árbitro).
2. Recoge las dos Bolas Blancas e identifica de qué competidor es cada una.
3. Coloca la Bola Blanca que no va a usarse en el área designada al lado del marcador electrónico.
4. Comprueba con el juez de tiempo que el reloj está correcto.
5. Comprueba que el juez de tiempo y el juez de línea están preparados.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

6. Colócate en la cruz, cogiendo el indicador de color/pala y la Bola Blanca del competidor rojo, y espera al anuncio para empezar el partido.

*** En el caso que el torneo sea televisado, colocarse en la “V” antes del calentamiento y en la “+” antes del partido puede ser modificado por el Comité Organizador (HOC).



Inicio de un parcial

1. Entrega la Bola Blanca al atleta y después retrocede a una posición justo fuera del terreno de juego, al lado de la “V” y de la línea lateral, cerca del “área no válida” de la Bola Blanca.
 - (Solo para atletas BC3, mientras estás volviendo a la posición adecuada, mira si el atleta, a quien le has entregado la Bola Blanca, balancea la canaleta hacia la derecha y la izquierda. Solo mover o recolocar la canaleta en el box no es suficiente para cumplir el criterio de la Regla 5.5. La canaleta **debe ser** balanceada a la derecha y a la izquierda antes de lanzar la Bola Blanca. Si la canaleta no es balanceada a la derecha y a la izquierda, la Bola Blanca es no válida y será retirada.).



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2



2. Haz el gesto de “Indicación para lanzar la Bola Blanca” (como está escrito en el anexo 1 - Lenguaje de gestos/señales arbitrales) invitándole a lanzar la Bola Blanca al campo, diciendo “Bola Blanca” o “Bola Blanca, por favor”.
 - El indicador de color/pala no se muestra al atleta.
3. Enseña el indicador de color/pala al juez de tiempo.



*** ASEGÚRATE DE VER QUE EL ATLETA BC3 BALANCEA SU CANALETA ***

4. Mira el reloj para asegurarte que está en marcha.

Durante el parcial

1. Actúa con naturalidad y no con demasiada autoridad.
2. Sé consciente de tu posición en el campo y no des la espalda a los atletas.
3. Responde rápidamente a las señales que te hace el atleta, el juez de línea o el juez de tiempo.
4. Toma las decisiones inmediatamente, dando explicaciones sólo cuando te pregunten.
 - Si un jugador no está de acuerdo con el árbitro acerca de una decisión que no es una medición y pide por al Árbitro Principal, para el tiempo y llama al Árbitro Principal o al Asistente del Árbitro Principal para que resuelva la situación.
****IMPORTANTE: si la situación es sobre una medición durante el parcial, el tiempo no se detendrá si el atleta solicita que el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal acuda al campo para medir.**
 - Mantén breve cualquier discusión.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

5. Si la bola sale del campo, anuncia “fuera” con el gesto específico (ver anexo 1).
 - Si ésta está cerca de la línea, permite que se detenga por completo antes de levantarla, entonces anuncia “fuera” con el gesto.
6. Coloca cualquier bola que ha salido fuera del campo en el contenedor/área de bolas perdidas, rápido pero sin prisa, y no camines entre los atletas y la Bola Blanca ni des la espalda a los atletas.
 - Permite que el juez de línea lleve la bola al contenedor/área de bolas perdidas, si está más cerca de éste. El Comité de Árbitros prefiere usar los contenedores de bolas perdidas en lugar de un área de bolas perdidas y preferiblemente dos (2) contenedores, uno a cada lado del campo.
7. Pídele ayuda al juez de línea en mediciones largas o parciales interrumpidos, si tienes alguna duda o has olvidado algo, haz esto tranquilamente y en el menor tiempo posible.
8. Si un atleta decide no lanzar algunas bolas, avisa al juez de tiempo para que detenga el crono, registra el tiempo y el número de bolas no lanzadas (NTB) en el sistema informático.
 - Coloca cualquier bola no lanzada en el contenedor/área de bolas perdidas.
9. Si un atleta no recoge una bola del contenedor/área de bolas perdidas antes de empezar el siguiente parcial, la bola continuará en el contenedor/área de bolas perdidas hasta el final de ese parcial. El atleta puede recuperar su bola del contenedor/área de bolas perdidas al final del parcial actual para usarla en los parciales siguientes.

Finalización de un parcial cuando NO han sido señaladas Bolas de Penalización

1. Después de que todas las bolas hayan sido jugadas, estando de pie cerca del juego y cuidando de no tocar las bolas con tus pies, anuncia y presenta el resultado del parcial si no es necesario medir para determinar el resultado final.
2. Si es necesario medir para determinar el resultado final, o un atleta solicita una medición, invita a ambos atletas/capitanes a entrar al área de juego para ver la medición. (Consulta los procedimientos de medición).
 - Si no estás seguro del resultado, o un atleta solicita al Árbitro Principal/Asistente del Árbitro Principal para medir, llama al HR/AHR para confirmar el resultado.
****IMPORTANTE: No le digas al Árbitro Principal cual piensas que es el resultado, ella/él dirá el resultado final.**

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2



3. Mientras los atletas están en el campo, solicítales si están de acuerdo con el resultado, entonces asegúrate que vuelven a sus boxes.
4. Anuncia el resultado del parcial alto y claro. Solicita a los atletas/capitanes si están de acuerdo, entonces haz el gesto establecido de "Final del Parcial". ****IMPORTANTE: No es necesario que te coloques en la V cuando lo hagas. Aunque, puedes acercarte a la V si sientes que es adecuado (por ejemplo: cuando los atletas no son capaces de oír al árbitro claramente, el auxiliar está obstruyendo la visión del atleta, o si el atleta necesita ayuda del árbitro para volver a su box después de medir, etc.).**



5. Mostrar el resultado al juez de tiempo y después a los espectadores.



6. Si se utiliza el Sistema de Gestión de la Competición de BISFed (BCMS), el juez de tiempo necesitará cierto tiempo para insertar los resultados y clicar sobre siguiente parcial. Esto abrirá una nueva ventana con el mensaje de un (1) minuto. Asegúrate de que esta ventana aparece en la pantalla antes de levantar la Bola Blanca.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

7. Entonces el árbitro inmediatamente levantará la Bola Blanca diciendo “Un minuto”. (Regla 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los auxiliares y entrenadores entren al área de juego.**

**** IMPORTANTE: REVISAS SIEMPRE ENTRE PARCIALES QUE EL SISTEMA INFORMÁTICO ESTÉ CORRECTO.**

Finalización de un parcial cuando se han señalado Bolas de Penalización

1. Anuncia el resultado actual a los atletas.
2. Asegúrate que los atletas/capitanes están de acuerdo con el resultado.
3. Comunícale al juez de tiempo el resultado, y éste se añade al sistema.
4. El árbitro y el juez de línea recogen todas las bolas de color (incluida la blanca, si fuera el caso) del competidor que no lanza la bola de penalización y las colocan en el contenedor/área de bolas perdidas.
5. Lleva todas las bolas de color al competidor que debe lanzar la bola de penalización.
 - En un partido de parejas y equipos, el capitán decidirá quién lanzará la bola de penalización.
 - El atleta que lance la bola de penalización seleccionará una de sus bolas de color.
 - El árbitro mantendrá la bola consigo.
6. Las otras bolas serán colocadas en el contenedor/área de bolas perdidas.
7. Entrega la bola seleccionada al atleta mientras retrocedes a tu posición, fuera del campo, entre la V y la línea de lanzamiento, cerca del área no válida para la Bola Blanca.
 - Muestra el indicador de color/pala al atleta y al juez de tiempo mientras dices “un minuto”.
 - Asegúrate que el atleta BC3 balancea la canaleta a la derecha y a la izquierda, después revisa el reloj para estar seguro de que el tiempo ha empezado.
 - A medida que pase el tiempo, el árbitro puede repetir lo que dice el juez de tiempo “30 segundos, 10 segundos, tiempo”.
 - Si la bola puntúa, usa el gesto para indicar el punto en el indicador de color/pala.
 - Si la bola no puntúa, usa el gesto para “Bola Perdida/Fuera”.
8. Si la bola ha puntuado, se añadirá un punto al resultado de ese parcial en el sistema informático.
9. Estando de pie en la cruz, anuncia y presenta este nuevo resultado en el indicador de color/para a los atletas/capitanes.
10. Solicita a los atletas/capitanes si están de acuerdo.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

11. Una vez obtengas la aprobación, el árbitro anuncia “Final del parcial” usando el gesto de “Final de Parcial”.
12. Muestra este nuevo resultado al juez de tiempo y después a los espectadores.
13. Si se utiliza el Sistema de Gestión de la Competición de BISFed (BCMS), el juez de tiempo necesitará cierto tiempo para insertar los resultados y clicar sobre siguiente parcial. Esto abrirá una nueva ventana con el mensaje de un (1) minuto. Asegúrate de que esta ventana aparece en la pantalla antes de levantar la bola de penalización.
14. El árbitro inmediatamente recoge la bola de penalización diciendo “Un minuto”. (Ref.10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los auxiliares y entrenadores entren al área de juego.**

**** IMPORTANTE: REvisa siempre entre parciales que el sistema informático esté correcto.**

Entre Parciales

Cuando empieza el “Un minuto” entre parciales:

1. Los auxiliares/entrenadores pueden entrar dentro del campo.
2. Las bolas son recogidas por los auxiliares/entrenadores/juez de línea/árbitro. (****Nota, el árbitro debería verificar la exactitud del resultado antes de recoger y devolver las bolas**).
3. Verifica que el acta está rellena correctamente.
4. Después de 45 segundos, anunciar “15 segundos”.
 - El árbitro debería coger la Bola Blanca y empezar a andar hacia los atletas en esos 15 segundos que quedan.
5. Cuando acabe el minuto, anuncia “tiempo” y el árbitro inmediatamente entrega la Bola Blanca al jugador que empieza el siguiente parcial.

Revisión de la posición en el campo

Inicio de un Parcial

1. Entrega la Bola Blanca y después retrocede a una posición justo fuera del terreno de juego, al lado de la “V” y de la línea lateral, cerca del “área no válida” de la Bola Blanca.
2. Invita a lanzar la Bola Blanca al campo con el movimiento de tu brazo y di “Bola Blanca” o “Bola Blanca, por favor”.
3. Enseña el indicador de color/pala al juez de tiempo, pero asegúrate que el atleta BC3 balancea la canaleta antes de lanzar la Bola Blanca.

Durante un Parcial

1. Colócate cerca del área de juego (las bolas), por ejemplo, ligeramente delante y al lado de la Bola Blanca (entre los atletas y la Bola Blanca) y ligeramente girado hacia los atletas (no deberías mirar hacia la línea lateral opuesta). Utiliza esta posición para:
 - Poder ver a los atletas.
 - No interferir la visión del atleta sobre el juego.
 - Poder retirar cualquier bola lanzada antes de que cause un parcial interrumpido.
 - No te utilicen como una diana.
 - No interferir la visión del atleta sobre el reloj.



2. Mantente quieto mientras el atleta está preparando el lanzamiento.
3. Haz los mínimos movimientos en el campo, pero si tienes que cambiar de posición:
 - No cruces entre las bolas y los atletas.
 - Muévete rápido pero no corras por el campo.
4. Ten siempre una posición apropiada en relación a la disposición de las bolas y la situación del partido.
5. El juez de línea debería buscar su posición después que el árbitro esté posicionado en el campo, en el lado del campo opuesto al árbitro.



***** PUNTO IMPORTANTE A SABER: Cuando llames al HR/AHR para que venga al campo, ambos os alejáis de los atletas y el HR/AHR preguntará al árbitro porqué ha sido llamado al campo. NO mantengas la discusión de la situación con los atletas mientras esperas al HR/AHR. Toda tu atención debería estar con el HR/AHR. Una vez el HR/AHR tiene tu explicación (ésta debería ser breve), ella/él hablará con los atletas para entender sus preocupaciones/opiniones. De nuevo, el árbitro no debería en ese momento estar hablando con los atletas. Una vez el HR/AHR crea que ha entendido claramente la situación, tomará una decisión final y la comunicará al árbitro y a los atletas.**

Medición

Procedimientos de medición

1. Pide ayuda al juez de línea o al HR/AHR para hacer mediciones largas.
2. Haz las mediciones de manera que los atletas puedan verlas. No tapes la visión del atleta.
 - Puedes designar donde quieres que se sitúen los atletas mientras estás realizando las mediciones, para que ellos puedan verlas mejor y no muevan ninguna bola, y además tengas el espacio necesario para hacer la medición.
3. Mide solo cuando tú, como árbitro, no estés seguro de quien es el próximo en lanzar o si un atleta te lo pide (durante su tiempo).
4. Sé consistente en la forma de medir (NUNCA muevas bolas cuando midas durante un parcial).
5. Mide desde la Bola Blanca a la bola de color.
6. Primero mide la bola más cercana que no puntúa del oponente, y después las bolas que puntúan.
7. No toques las bolas cuando midas, a menos que necesites más mediciones pero sea imposible hacerlas debido a la posición de las bolas que puntúan. **La(s) bola(s) que puntúa(n) puede(n) quitarse para hacer esta nueva medida de bolas de color si:** a) primero pide permiso a ambos atletas/capitanes para mover las bolas y poder hacer las mediciones necesarias, b) di claramente el resultado actual a los atletas/capitanes antes de mover las bolas, c) pon el indicador de color/pala en el suelo con el color que puntúa hacia arriba y coloca las bolas quitadas que puntúan sobre el indicador de color/pala. Únicamente quita las bolas que puntúan y que deben ser apartadas para hacer la medición, no quites todas las bolas que puntúan.
8. Cuando sea necesario medir la distancia entre bolas (al final de un parcial), el árbitro, usando los gestos/señales arbitrales, DEBE invitar a entrar al campo a ambos atletas/capitanes, antes de medir para evitar perder tiempo.
9. Segunda medición. Si el atleta pide al árbitro que mida una segunda vez, el árbitro puede hacer una segunda medición. Si el atleta sigue sin estar de acuerdo, el Árbitro Principal o el Asistente del Árbitro Principal debería ser llamado.

Cómo hacer las mediciones

1. Uso del compás:

- Asegúrate que sabes dónde están ubicadas las bolas a tu alrededor para no moverlas.
- POSICIÓN DEL CUERPO: la mejor y preferible posición del cuerpo es apoyando las rodillas y los dedos de tus pies o las espinillas (parte baja de tus piernas justo encima de tus pies), y ambos antebrazos (parte baja de tus brazos justo encima de tus manos) o el lado del dedo pequeño de tu mano en contacto con el suelo. Esto te

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

proporciona una base estable y segura para medir. Con la aprobación del HR, se puede usar otra posición alternativa.

- Primero mide la bola de color que no puntúa y que pienses que está más cerca de la Bola Blanca, y luego compara esta medida con las otras bolas de color.
- De nuevo, siempre ten cuidado de no tocar/mover las bolas cuando midas.
- Empieza con el compás ligeramente más abierto que el espacio entre la Bola Blanca y la bola a medir.
- Lentamente ve cerrando el compás hasta que encaje entre la Bola Blanca y la bola de color a medir, tocando la parte de la bola más gorda/ancho/grande.

2. Uso del metro:

- Coloca el cuerpo del metro en la Bola Blanca y extiéndelo desde ésta hasta la bola de color que estás midiendo.
- Como se mencionó anteriormente, para mediciones largas, pide ayuda a tu juez de línea. El juez de línea coge la parte móvil final del metro y coloca la pieza vertical del extremo suavemente en la bola a medir.
- Fija la posición del metro.
- Lenta y suavemente desliza el final del metro lejos de la bola de color que has medido.
- Ten cuidado de no dejar caer el metro para evitar que golpee las bolas que estás intentando medir.

3. Uso de las galgas:

- Utiliza una posición corporal similar a la mencionada anteriormente para las mediciones con compás.
- Primero mide la bola de color que no puntúa y que pienses que está más cerca de la Bola Blanca, y luego compara esta medida con las otras bolas de color.
- Empieza con menos galgas y lentamente añade más mientras midas hasta que no puedas añadir ninguna galga más sin mover las bolas.

4. Uso de la linterna:

- Para mediciones extremadamente cercanas, la linterna es muy útil.
- En estas mediciones tan próximas, estás buscando si hay un espacio vacío/punto negro/intervalo en el haz de luz.
- Necesitarás encontrar la mejor posición para iluminar con la linterna y tendrías que mirar en varias direcciones (ejemplo: desde arriba, desde el lateral, mirando hacia arriba por debajo de las bolas, etc.).

5. Para determinar si una bola está fuera de los límites del campo:

- Usa un papel, tu linterna o la galga más fina.
- Nunca fuerces la posición con el papel o la galga.
- Cuando se midan bolas que puedan estar sobre la línea de fuera de los límites del campo, coloca el papel o la galga paralelos a la línea y suavemente mueve el papel/galga para que la cubra hasta el borde interior de la línea de la zona válida del campo.
- Si no puedes cubrir la línea con el papel o la galga, para que cubra el borde interior de la línea antes de encontrar resistencia, entonces la bola está fuera de los límites.
- Por favor, recuerda de no forzar nunca el papel o la galga porque podrías mover la bola.

***IMPORTANTE:

- **PIENSA ANTES DE MOVER BOLA(S)**: nunca muevas bolas si no es absolutamente necesario para una medición. Cuando las bolas están extremadamente cerca, podrías tener el riesgo de chocar o mover otra bola en el proceso de quitar una bola que está puntuando. Piensa... ¿hay alguna otra manera con la que pueda medir sin quitar la bola?
- Si debes quitar una bola que puntúa para medir, asegúrate que están de acuerdo ambos atletas/capitanes antes de quitarla. Una vez mueves una bola es difícil recolocarla exactamente en la posición en que estaba antes, por lo que asegúrate tener su consentimiento antes de quitarla.
- Coloca el indicador de color/pala en el suelo con el color de la bola que has quitado mirando hacia arriba.
- Coloca la bola que has quitado sobre el indicador de color/pala.
- Después del visto bueno del resultado, intenta recolocar las bolas que fueron quitadas para que los espectadores y auxiliares sepan donde estaban.

Resultado

1. No es necesario colocarte en la V cuando anuncies el resultado. Sin embargo, puedes acercarte a la V si crees que es apropiado (por ejemplo: cuando los atletas no pueden oír al árbitro claramente, el auxiliar está tapando la visión del atleta, o si el atleta necesita ayuda del árbitro para volver a su box después de una medida, etc.).
2. Anuncia el resultado alto y claro cuando los atletas estén en sus boxes, indicando los puntos en el indicador de color/pala (sobre el color adecuado) y después de que las bolas de penalización sean lanzadas.
3. Después de anunciar el resultado, espera unos segundos mientras miras si los atletas están de acuerdo.
4. Cuando tengas el visto bueno de ambos atletas/capitanes, di "FINAL DEL PARCIAL" con el gesto correspondiente.
5. Asegúrate que el resultado está correcto en el marcador.

6. El juez de tiempo necesitará introducir los resultados y clicar siguiente parcial. Entonces se abrirá en el marcador la ventana con el mensaje de un (1) minuto. Asegúrate que está en la pantalla antes de recoger la Bola Blanca.
7. Una vez el mensaje se muestra en la pantalla, el árbitro inmediatamente levantará la Bola Blanca diciendo “Un minuto” (Regla 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los auxiliares y entrenadores entren al área de juego.**

Parcial de Desempate

1. Cuando se produce un parcial de desempate, el juez de tiempo necesitará introducir los resultados y clicar siguiente parcial. Entonces se abrirá en el marcador la ventana con el mensaje de un (1) minuto. Asegúrate que está en la pantalla antes de recoger la Bola Blanca.
2. Una vez el mensaje se muestra en la pantalla, el árbitro inmediatamente levantará la Bola Blanca diciendo “Un minuto” (Regla 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los auxiliares y entrenadores entren al área de juego.**
3. Después, el árbitro se acerca a los atletas, y pregunta a los atletas/capitanes quien quiere escoger moneda, comprueba que los auxiliares de BC3 están en sus posiciones y procede al sorteo.
4. Si los atletas/capitanes no están de acuerdo en quién escoge la moneda, el árbitro puede dar a elegir a quien no lo hizo en el sorteo de Cámara de Llamadas.
5. El atleta/capitán que gana el sorteo decide qué competidor lanza la primera bola de color.
6. Se coloca en la cruz la Bola Blanca del atleta que lance la primera bola de color.
7. Empieza el parcial indicando el color del atleta que debe jugar.
8. Si ocurre un segundo parcial de desempate, hay un minuto entre ambos y la Bola Blanca del competidor contrario se coloca en la cruz.

**NOTA:

- Durante el parcial de desempate, seguir los procedimientos de “Durante el Parcial”.
- Cuando finaliza el parcial de desempate, seguir los procedimientos de “Finalización de un Parcial con/sin Bolas de Penalización”.

Final de partido

Después que los atletas estén de acuerdo con el resultado de ese parcial, anuncia y haz el gesto de “Final de Parcial”.

1. Muestra al juez de tiempo y espectadores el resultado de ese **parcial**.
2. Muestra a los atletas y anuncia el resultado final del partido. Cuando ellos estén de acuerdo, muestra y anuncia al juez de tiempo y a los espectadores el resultado final del partido.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

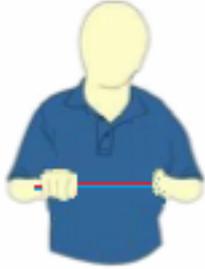
3. Levanta la Bola Blanca *pero no anuncies un minuto*. Ve hacia los atletas y felicítalos por el partido.
4. Las bolas pueden ser recogidas por los auxiliares/entrenadores/juez de línea.
5. Comprueba el sistema informático y asegúrate que todos los resultados son correctos.
6. Asegúrate que todas las infracciones y penalizaciones del partido están registradas en el sistema informático:
 - En qué parcial ha sucedido la infracción,
 - Qué infracción ha sucedido,
 - Qué penalización se ha adjudicado.
7. El número de bolas no lanzadas en cada parcial debería estar registrado.
8. Asegúrate que los nombres del juez de tiempo y del juez de línea están en el sistema informático de ese partido.
9. Pide la confirmación al juez de tiempo y al juez de línea.
10. Permite que el atleta/capitán apruebe el resultado en el ordenador. Si el atleta/capitán no puede físicamente alcanzar el “botón de aprobación” en el teclado, el atleta puede dar permiso al árbitro para que apruebe el resultado en su lugar.
11. Aunque un atleta o capitán no apruebe el resultado en el ordenador, el árbitro aprobará el resultado del partido en el sistema informático. ****Cuando el árbitro aprueba el resultado, se inicia el tiempo para una posible protesta.**
12. Asegúrate que ambas Bolas Blancas son devueltas a los atletas.
13. El árbitro debe salir del sistema informático.
14. Asegúrate de dejar en el campo todo el material arbitral proporcionado por el HOC.
15. Asegúrate que todos salen del campo al mismo tiempo, llevando consigo todo el material.
16. Pon a los atletas en el orden correcto para salir del campo: árbitro, ganador, perdedor, juez de línea (a menos que el juez de línea o el árbitro necesiten ayudar a empujar).
17. Sal del campo por el sitio predeterminado.
18. Dirígete a la mesa del Árbitro Principal antes de abandonar el área de competición, para confirmar el partido en el sistema.

*****NOTA:**

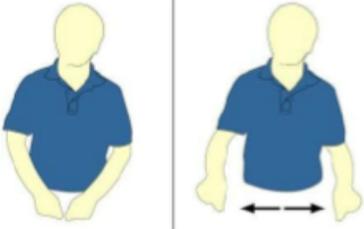
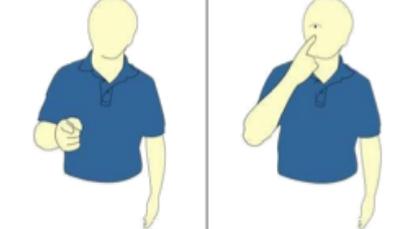
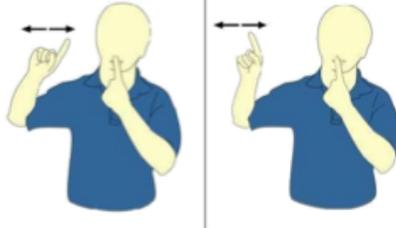
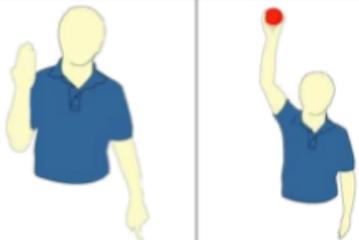
Cuando se utilice el Sistema de Gestión de la Competición de BISFed (BCMS), es muy importante que el juez de tiempo presione el botón de finalización antes que los jugadores aprueben el partido o esto producirá un problema con el tiempo final.

- Si el atleta no es físicamente capaz para confirmar el resultado, pídele permiso para confirmar el resultado en su nombre.
- Si el atleta no quiere firmar el acta, el árbitro debe firmar/aprobar el acta. El árbitro debe informar al HR que un atleta no aprueba el resultado.
- El árbitro debe salir del sistema informático antes de salir del campo.

Anexo 1 – Lenguaje de gestos/señales arbitrales

| Situación a señalar | Descripción del gesto | Gesto a realizar |
|--|--|--|
| <p>Indicación para lanzar las bolas de calentamiento, o la Bola Blanca:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.1 Regla 10.2 | <p>Mover la mano indicando el lanzamiento, y decir: “Empieza el calentamiento”, o “Bola Blanca”.</p> |  |
| <p>Indicación de qué color debe lanzar:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.4 Regla 10.5 Regla 10.6 | <p>Mostrar el color de la pala de acuerdo con el color del competidor que debe jugar.</p> |  |
| <p>Bolas equidistantes</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 10.12 | <p>Sujetar la pala de forma horizontal, contra la palma de la mano, mostrando su borde a los jugadores.</p> <p>Voltear la pala para mostrar qué competidor debe lanzar,</p> |  |
| <p>Tiempo técnico o médico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 5.7 Regla 6.2 Regla 18 | <p>Poner la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en línea vertical (dibujando una “T”) y decir qué competidor lo ha pedido. (Ejemplo: tiempo técnico o médico para nombre del jugador/equipo/país/color).</p> |  |

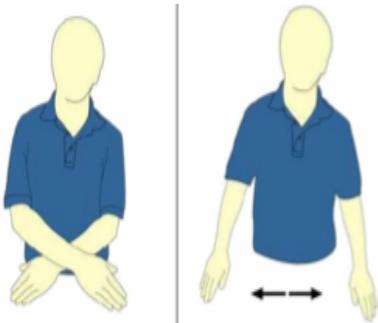
Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

| | | |
|--|---|--|
| <p>Sustitución:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.16 | <p>Rotar un antebrazo alrededor del otro.</p> |  |
| <p>Medición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 4.6 • Regla 11.6 | <p>Poner una mano al lado de la otra y apartarlas como si se estuviera utilizando una cinta métrica.</p> |  |
| <p>Árbitro preguntando si el jugador(es) quiere entrar al campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 11.6 | <p>Señalar a los jugadores y luego señalarse el ojo.</p> |  |
| <p>Comunicación inapropiada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.5.3 • Regla 16 | <p>Señalarse la boca y mover el dedo índice de la otra mano de forma lateral.</p> |  |
| <p>Bola perdida / Bola fuera:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.6.2 • Regla 10.10 • Regla 10.11 | <p>Señalar la bola y levantar el antebrazo verticalmente con la mano abierta y su palma hacia el cuerpo del árbitro, y decir: "Bola fuera" o "Bola perdida." Entonces levantar la bola que salió fuera.</p> |  |

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

| | | |
|---|--|--|
| <p>Retirada de bola:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.2 | <p>Señalar la bola y levantar el antebrazo poniendo la mano cóncava antes de coger la bola (cuando sea posible).</p> |  |
| <p>1 bola de penalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.1 | <p>Levantar un dedo.</p> |  |
| <p>Tarjeta amarilla:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.3 <p>Segunda tarjeta amarilla y descalificación del presente partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regla 15.10 | <p>Mostrar la tarjeta amarilla para la infracción.</p> <p>Mostrar la tarjeta amarilla para la segunda infracción (finaliza el partido en individual y parejas)</p> |  |

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

| | | |
|--|---|--|
| <p>Tarjeta Roja (Descalificación):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 15.4 | <p>Mostrar la tarjeta roja.</p> |  |
| <p>Final de parcial / final de partido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 10.7 | <p>Cruzar los brazos estirados y separarlos. Decir “final del parcial” o “final del partido”.</p> |  |
| <p>Puntuación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regla 4.5 • Regla 11 | <p>Poner los dedos sobre el correspondiente color de la pala para señalar la puntuación. Y decir la puntuación.</p> |  |

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed v2

Puntuación

| Ejemplos de puntuaciones: | | | |
|---|---|--|---|
|  |  |  |  |
| 3 puntos para rojo | 7 puntos para rojo | 10 puntos para rojo | 12 puntos para rojo |

Juez de línea

| Situación a señalar | Descripción del gesto | Gesto a realizar |
|-------------------------------------|-----------------------|---|
| Para llamar la atención del árbitro | Levantar el brazo |  |

DISEÑADORA GRÁFICA: Francisca Sottomayor