

BISFed

Boccia International Sports Federation



Handleiding Internationale scheidsrechters procedure

Maart 2019

Inhoudsopgave

Brief van de Voorzitter van de BISFed scheidsrechters Comité	3
Vertaling	4
BISFed Uitrusting en Balcontrole procedures	4
• Gewicht van de ballen	4
• Omtrek van de ballen	5
• Balroltest	6
• Hulpmiddelen (ramp) test	7
• Rolstoelhoogte test	9
Call room procedures	9
• Dingen om te onthouden	11
Procedures op het veld	11
• Het betreden van het speelveld (FOP)	11
• Zodra de opwarming voltooid is	13
• Een “end” starten	14
• Tijdens een end	15
• Een “end” beëindigen wanneer Geen strafbal is toegekend	16
• Een “end” beëindigen als EEN strafbal is toegekend	18
• Tussen de “ends”	19
• Een wedstrijd beëindigen	19
Plaats op het veld herzien	20
• Een “end” beginnen	20
• Tijdens een “end”	20
Metten	22
• Meet procedures	21
• Hoe meten ?	22
○ Gebruik van een “passer”	22
○ Gebruik van een rolmeter	22
○ Gebruik van een bougie voelmeter	22
○ Gebruik van een zaklamp	22
○ Hoe bepaal je of een bal die op de lijn ligt “out” is	23
Score	24
Tie-break	25
Een wedstrijd beëindigen	26
Aanhangsel 1: officiële gebaren en tekens	27

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

Aan: BISFed internationale scheidsrechters

Van: Mary Knudsen, Voorzitter, BISFed scheidsrechters Comité

Datum: Maart 19, 2019

Over: handleiding BISFed Internationale scheidsrechters procedures

Groeten aan alle internationale scheidsrechters (Irs)

Ten eerste wil ik iedereen bedanken voor uw tijd en toewijding aan de sport van Boccia. Ik realiseer me dat IRs veel vrijwilligersuren besteden aan de hoog efficiënte Paralympische sport van Boccia. U bent een integraal onderdeel om van elk Boccia toernooi een succes te maken.

In een poging om het niveau te verbeteren van vaardigheid, kennis, en het scheidsrechtersniveau onder de IRs, hebben het BISFed scheidsrechters Comité en de BISFed scheidsrechters trainers een BISFed Internationale scheidsrechters procedure-handleiding geschreven. De verwachting is dat alle IRs de procedures in deze handleiding zullen gebruiken en toepassen te starten met de BISFed 2019 Guangzhou Regional Open in maart 2019 en op alle toekomstige BISFed toernooien. **Gelieve een kopie van deze Procedure Handleiding mee te brengen naar alle BISFed Toernooien.**

Naast het verstrekken van deze handleiding heeft de BISFed Board gevraagd aan het BISFed scheidsrechters Comité om te starten met een evaluatie van alle IRs op elk van de 2019 BISFed toernooien. Het evaluatieproces is bedoeld om te worden gebruikt als een tool voor elke IR om zijn/haar vaardigheden te verbeteren als internationaal Boccia scheidsrechter en samenhangendheid (gelijkheid) toe te voegen bij de procedures gebruikt door de referees van veld tot veld. Op elk 2019 BISFed toernooi wordt een twee (2) uur durende opfriscursus gehouden om de procedures in deze handleiding te herzien en om alle vragen die je mocht hebben te beantwoorden.

Tijdens dit eerste jaar van de BISFed International Referee Procedure Handleiding, zijn uw input en suggesties welkom en mogen verzonden worden naar mij op mijn e-mail adres: maryandgail@gmail.com

Het BISFed scheidsrechters Comité en de BISFed scheidsrechter trainers zullen uw feedback herbekijken en aanpassingen maken aan dit document zoals nodig aan het einde van 2019.

Nogmaals, ik dank u voor uw tijd en toewijding aan de sport Boccia. U bent alle gewaardeerde leden van BISFed. Beste groeten en wensen voor 2019.



Mary Knudsen

Voorzitter, BISFed scheidsrechters Comité

Vertaling

Een bewerkbare versie van de reglementen is beschikbaar voor leden die de reglementen in andere talen willen vertalen. Email admin@bisfed.com als je dit document wil krijgen. BISFed wil ernaar streven om vertaalde documenten te publiceren. Hoe dan ook de Engelse versie is de FINALE kopij voor alle discussies en beroepen, beschikbaar is op [deze link](#).

BISFed UITRUSTING EN BALCONTROLE PROCEDURES

* Tijdens elke fase van de balcontrole, moet elke IR de staat van de boccia bal controleren op kleur (rood, blauw en wit) zonder ook maar zichtbare snijtekens, stickers, steken of naden die uit elkaar komen, of op mogelijks geknoei met de bal. Iedere in vraag te stellen bal moet naar de Hoofdscheidsrechter verwezen worden zoals gespecificeerd in regel 4.7.1.

* * Ballen die falen bij de balcontrole worden afgenomen en in een doorzichtige plastic zak gestoken en gelabeld met het nummer van de atleet en het land. Geschreven uitleg over het falen (documentatie) moet op het Uitrustings- en balcontrole blad genoteerd worden onder de naam, nummer en land van de atleet.

***Een grotere zak moet gelabeld worden met de naam van het land. Plaats alle mislukte ballen uit dat land in dezelfde zak.

BELANGRIJK: er moet een uitrustings- en balcheck document zijn op elke uitrustings- en balcontrole stand. De hoofdscheidsrechter en assistent hoofdscheidsrechter moeten de informatie van alle bladen noteren op 1 blad, het welke in het scheidrechterslokaal wordt opgehangen.

Test van het gewicht van de ballen

Het gewicht van de bal zal getest worden zoals gespecificeerd in regel 4.7.1. en 4.7.2.1. De actuele procedure die voldoet aan deze regel is als volgt:

1. De schaal moet worden gekalibreerd met behulp van het gewicht geleverd door BISFed (in de oranje plastic koffer waarin het computersysteem zich bevindt, is er een gewicht van 275 gram).
2. De boccia bal wordt voorzichtig opgepakt met de vingers van de scheidsrechter en zachtjes op de schaal geplaatst.
3. Als de boccia bal de gewichtstest doorstaat (275 g. +/-12 g.), is er geen verdere actie nodig.

4. Als de boccia bal faalt met de gewichtstest, moet de bal van de schaal verwijderd worden, de schaal moet terug op nul gebracht worden en de bal wordt terug gewogen.
5. Als de boccia bal faalt bij de tweede poging van de gewichtstest, zal de bal worden afgekeurd en bewaard door de hoofdscheidsrechter zoals aangegeven in regel 4.7.2.5.

Omtrek van de ballen

De omtrek van de bal zal getest worden zoals gespecificeerd in regel 4.7.1. en 4,7.2,2.

De eigenlijke procedure voor de naleving van deze regel is als volgt:

Klein gat van het omtreksjabloon:

1. De bal wordt voorzichtig opgepikt met de vingers van de IRs en op het kleine gat van het omtreksjabloon geplaatst.
2. De IR zal voorzichtig de bal opnemen en deze in twee (2) extra richtingen draaien (het plaatsen van de bal op het gat telt als 1^{ste} poging).
3. De bal moet twee (2) van de drie (3) draaien passeren zonder door het kleine gat te vallen van het omtreksjabloon.
4. Als de bal de eerste (1^{ste}) en tweede (2^{de}) passeert, zal de bal GEEN derde (3^{de}) keer gedraaid worden.
5. Als de bal de eerste keer passeert (1^{ste}) , maar door het gat valt bij de tweede (2^{de}) draai, maar een derde (3^{de}) draai passeert, dan is de bal geldig.
6. Als de bal faalt bij het kleine gat van de omtrekstest, wordt deze procedure niet overgedaan door de hoofd- of assistent hoodscheidsrechter , tenzij de juiste procedure niet gevolgd is door de IR.
7. Een bal die de omtrekstest niet haalt , wordt weggenomen en in een doorschijnende plastic zak gestoken en gelabeld met het nummer van de atleet en het land. Een geschreven uitleg moet gemaakt worden op het balcheck papier onder de naam van de atleet , nummer en land. .
8. Een grotere zak moet worden geëtiketteerd met de naam van het land. Deze zak wordt gebruikt om alle mislukte ballen van dat land in te steken.

Groot gat van het omtreksjabloon:

1. De IR plaatst haar/zijn vrije hand onder het grote gat van het omtreksjabloon om de bal op te vangen als deze door het gat valt.
2. De bal wordt voorzichtig opgepikt met de vingers van de IR en boven het grote gat van het omtreksjabloon geplaatst.
3. De bal zou onder zijn eigen gewicht door het gat moeten vallen.
4. Als de bal door het gat valt bij de eerste (1^{ste}) poging, dan is het een geldige bal.

5. Als de bal niet door het gat valt bij de eerste (1^{ste}) poging, zal de IR de bal draaien bij het opnemen van de bal en voorzichtig de bal terugplaatsen op het grote gat van het omtreksjabloon. Als de bal bij een tweede (2^{de}) poging faalt, zal de IR deze procedure herhalen om de atleet 3 pogingen toe te staan om de bal het grote gat van het omtreksjabloon te laten passeren.
6. Als de bal faalt op het grote gat van de omtrekstest, wordt deze procedure niet overgedaan door de hoofd- of assistent hoodscheidsrechter, tenzij de IR de juiste procedure niet gevolgd heeft.

Later dit jaar zullen video's worden toegevoegd aan de BISFed webpagina.

Bal Roltest

De bal roltest zal worden uitgevoerd zoals aangegeven in regel 4.7.2.3. De eigenlijke procedure voor de naleving van deze regel is als volgt:

1. De hoofdscheidsrechter moet gebruik maken van een app op haar/zijn telefoon om de hoek van de ramp van het bal roltest apparaat te meten.
2. De atleet/sport assistent/of coach mag de bal rollen vooraleer in de holle hand van de IR te leggen. Opmerking: zodra de bal aan de IR gegeven is, mag de bal NIET opnieuw worden gerold.
3. De IR zal de bal aannemen die in zijn/haar holle hand geplaatst wordt (de bal blijft in de holle hand waar hij geplaatst was, breng deze NIET naar je andere hand) en draai je holle hand op een vlote en zachte manier om met de bal op de top van de ramp met je vingers naar beneden gericht tegen de helling. Zorg ervoor dat uw vingers het zicht van de atleet niet belemmeren tegen de startplaat van het bal roltest hulpmiddel.
4. De vrije hand raakt de bal of het testapparaat NIET aan.
5. De IR opent zijn vingers, om de bal toe te laten van de helling te rollen door het gewicht van de bal.
6. Als de bal passeert bij de eerste (1^{ste}) poging, dan zijn de tweede (2^{de}) en derde (3^{de}) poging **niet nodig**.
7. Als de bal faalt bij de eerste (1^{ste}) of tweede (2^{de}) poging van de roltest, zal de IR dezelfde hand gebruiken waarin hij/zij de bal ontving, voorzichtig de bal opnemen met de vingers en de bal terug plaatsen op de top van de ramp, de procedures volgend zoals hierboven. Opmerking: Verplaats de bal niet van de ene naar de andere hand alvorens het op de top van de ramp te plaatsen.
8. Als de bal faalt voor de roltest, wordt deze procedure niet overgedaan door de hoofd- of assistent hoodscheidsrechter, tenzij de IR de juiste rolprocedure niet gevolgd heeft.

***Refereer naar de bal roltest procedure video's op de BISFed website voor de correcte procedures onder "over Boccia", "officials", en "scheidsrechters".

<http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referees/>

HulpmiddelenTest (ramp Test)

De IR zal de procedure volgen zoals in regel 5 staat vermeld:

1. De atleet/sport assistent/of coach zal alle aanpasbare stukken volledig in mekaar zetten en op zijn maximum lengte brengen (zoals de basis, gootsteunen aanvoegstukken die in mekaar passen).
2. De atleet/sport assistent/of coach zal de ramp op zijn kant leggen om te zien of deze past binnen de box van 2,5 m x 1 m.
3. Als de ramp diagonaal past van hoek tot hoek in de box maar als de basis/ voetsteun opwaarts bewogen kan worden van 0 naar 90° , dan moet de goot in deze laatste positie gemeten worden in de box in deze posities . Dit om te verzekeren dat er geen onredelijk voordeel is voor de atleet om een langere ramp te gebruiken.
4. De atleet moet alle bijhorende delen op elkaar plaatsen ongeacht of de atleet ze allemaal samen gebruikt. * * Als de atleet niet alle stukken samen gebruikt mogen deze NIET in elkaar passen. Zie regel 5,1.
5. Als de ramp goedgekeurd is, wordt er een sticker geplaatst op elk onderdeel. Deze sticker wordt aan de rechterkant van de ramp geplaatst (**de atleet zijn/haar rechterkant als hij/zij speelt – de linkerkant voor de scheidsrechter als hij/zij voor de atleet staat**).
6. Sinds de ramp in verschillende complexe richtingen kan bewegen, moet de IR indien hij twijfelt, de hulp inroepen van hoofdscheidsrechter of assistent hoofdscheidsrechter.
7. Een ramp die faalt , moet op het controleblad worden genoteerd. Als de atleet aanpassingen doet aan de ramp, moet de ramp opnieuw gemeten worden alvorens ermee te mogen spelen.

Refereer naar de Ramp Test foto's op de volgende pagina. Later dit jaar zullen de video's worden toegevoegd aan de BISFed webpagina.

Foto #1 Hulp middelen test: deze ramp past in de box met de steunbar vastgemaakt op deze hoogte...



Foto #2 hulp middelen test: wanneer echter de steunbar op zijn maximum wordt uitgeschoven, zoals vermeld in regel 5,1, is deze ramp niet legaal. De steunbar moet worden ingekort om deze test te passeren.



Rolstoelhoogte test

De IR zal de procedure volgen zoals vermeld in regel 6.1.

1. De billen zijn de achterkant van de heup die de vlezige delen vormen waarop een persoon zit.
2. De IR zal 66 cm meten vanaf de grond tot het laagste punt waar de bil van de atleet in contact komt met het zitkussen.
3. Als de IR niet in staat is om te zien waar de bil in contact is met het zitkussen als gevolg van een visuele obstructie, zal de IR zijn meetinstrument nemen en meten aan de binnenkant van de visuele obstructie van de bovenkant van het kussen aan de atleet zijn bil naar de bovenkant van de obstructie. Meet van de vloer naar de top van de visuele obstructie en trek daar de meting van de top van het kussen naar de top van de visuele obstructie van af. (Foto's worden op een later tijdstip toegevoegd.)
4. Als de atleet met een ander lichaamsdeel in contact komt met het kussen tijdens het spelen, zoals hun knieën, buik, enz., dan zal de atleet
 - a) een geschreven documentatie van de classifiers laten zien waarop de toelating staat om op deze manier te spelen.
 - b) de hoogte van de rolstoel zal gemeten worden vanaf het laagste punt waar het lichaamsdeel in contact komt met het zitkussen. Let op, de atleet mag zijn lichaam niet oprichten boven zijn knieën bij het spelen indien ze van hun knieën spelen. Raadpleeg hiervoor de regels 10.9.1 en 15.6.3
5. Vergeet niet, dat indien de rolstoel op en neer kan bewegen, de rolstoel door de IR altijd mag gemeten worden tijdens een wedstrijd als hij denkt dat de atleet te hoog zit. **Opmerking: de hoofdscheidsrechter moet een nota maken op de Uitrustings en Ball test Hoofdlíjst als de atleet de rolstoel hoger dan 66 cm kan liften. De IR mag atleten in de callroom vragen om te tonen hoe hun rolwagen naar boven gaat en welke stoelhoogte de atleet gebruikt tijdens de wedstrijd.**

Later dit jaar zullen Video's worden toegevoegd aan de BISFed webpagina.

CALL ROOM PROCEDURES

Procedures

1. Weet welk veld je toegewezen is en wie je atleten zijn op het veld. (wordt meestal opgehangen in het scheidsrechters lokaal)
2. Vergeet geen munt, uw persoonlijk materiaal, (deze laatste moet goedgekeurd worden door de hoofdscheidsrechter voor het toernooi) een pen en een klein notitieboekje. Het notitieboekje wordt gebruikt om je wedstrijdinfo te noteren (datum, tijd, veld, divisie, atleten en hun nummer(s), land) en voor logboekinformatie.

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

3. Wees niet later dan **5 minuten** vóór het sluiten van de callroom aan de callroom.
Wees **VROEG** !
4. Begroet de callroom manager en controleer dat uw atleten zijn ingecheckt met het correcte materiaal.
5. Ga in de callroom en zoek je atleten.
6. Stel jezelf voor aan de atleten, sport assistenten en coaches (kijk of je een vertaler nodig hebt – verwijs naar regel 8.15)
7. Controleer de bib nummers van de atleten (noem ze bij naam en land) (Zie regels 8.3 en 8.9)
8. Vraag wie kapitein is voor teams en pairs.
9. Vraag aan de atleten of ze klaar zijn voor de toss. (Let op: dingen om te onthouden #2)
10. Toon de zijden van de munt – welke zijde is hoofd en welke munt.
11. Munttoss - Doe de toss zo snel mogelijk in geval jouw terrein geselecteerd is voor willekeurige balcontroles.
12. Toss/ spin de munt, toon het resultaat van de toss aan beide kapiteins/atleten.
13. De winnaar van de toss kiest met welke kleur er gespeeld wordt.
14. Zeg welke kleur elke zijde zal werpen. (Noteer dit in je notitieboekje.)
15. Controleer het aantal boccia ballen en het aantal mensen dat in de callroom zijn. (Zie regel 8.2)
16. Controleer de autorisatie stickers op de rolstoelen (BC1, BC2 en BC4), op de ramp (Zie regel 8.10), eventuele goedkeuring voor het dragen van handschoenen en spalken (Zie regel 5.8).
17. Vraag de atleten hoe zij met u zullen communiceren om de score te vragen of om te meten. Maak uw communicatie met de atleet duidelijk. (Refereer naar aanhangsel 1 – officials gebaren/tekens)
18. Vraag de atleten naar routineprocedures die zij en hun sportassistent uitvoeren.
19. Controleer de onderkant van de ramp om te zien of deze de grond raakt (beide in de Callroom en op het veld).
20. Noteer in je notitieboekje welke atleten starten en welke vervanger zijn.
21. Vraag het aan de atleten of ze nog vragen hebben.
22. De scheidsrechter zal de willekeurige balcontrole uitvoeren. Als een bal faalt, moet de hoofdscheidsrechter of assistent hoofdscheidsrechter de evaluatie herdoen.
23. Voer de willekeurige Bal Controle uit zoals in de Uitrustingscheck Procedures staat vermeld (Voeg de pagina referentie toe)
24. Het HOC voorziet reserve sets ballen in of naast de callroom. Atleten mogen sommige ballen gebruiken van de tornooi set (niet noodzakelijk de ganze set). Als tornooiballen gebruikt worden, worden alleen de ballen die gebruikt worden meegenomen naar het veld. **NOTA***Als een bal van de set genomen wordt , wordt de rest van de set achtergelaten met een stukje papier met de informatie van de atleets

- naam, nummer, land , het aantal ballen geleend van de set en de naam van de scheidsrechter in de door de HR aangeduide ruimte.
25. Spreek af met je lijnrechter welke communicatie zij/hij gebruikt en welke andere informatie ook om je te waarschuwen als er eventueel een probleem is. Als de liner niet in de callroom is, spreek dan met hem/haar wanneer je op het veld aankomt.
 26. Zorg ervoor dat alle atleten en hun apparatuur klaar zijn en dat je voldoende hulp hebt om naar het veld te gaan. Laat de callroommanager weten als je hulp nodig hebt om naar het veld te gaan.
 27. Bij tornooien wordt er verwacht dat IR die niet op het veld moeten voor de volgende ronde van wedstrijden naar de callroom gaan , om te helpen met het duwen van atleten of dragen van materiaal naar het veld.

DINGEN OM TE ONTHOUDEN – Callroom

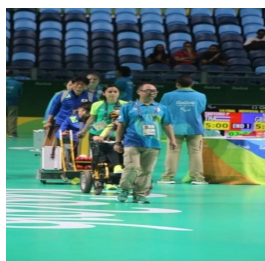
1. Breng alles wat je persoonlijk kan nodig hebben mee (Ga eerst naar het toilet alvorens de callroom te betreden, heb zakdoeken mee en water)
2. De atleten mogen de boccia ballen checken voor **OF** na de toss. (Zie regel 8.11)
3. Eenmaal in de callroom, mogen atleten, coaches en sport assistenten deze niet meer verlaten. Als ze dat doen, kunnen ze niet terug binnenkomen of deelnemen aan de wedstrijd (Zie regel 8.5). Als een atleet wedstrijd na wedstrijd speelt, moet de atleet niet naar de callroom komen als hij/zij naar het toilet moet. Hun coach of team manager mag hen registreren voor de volgende wedstrijd. (Zie regel 8.6). Als er een vertraging in het schema is, kan de hoofdscheidsrechter of de technische afgevaardigde toelating geven om het toilet te gebruiken. (Zie regel 8.13). Als een van deze situaties zich voordoet bij uw wedstrijd, moet u de hoofdscheidsrechter informeren.
4. Besteed aandacht aan de atleten. Wees je bewust van de voorkeur van atleten die graag met je praten versus degenen die liever niet wensen te praten voor een wedstrijd. Sommige atleten houden er niet van om voor hun wedstrijd te praten zodat ze zich kunnen concentreren.
5. Wees voorbereid dat indien een scheidsrechter wordt vertraagd op het veld en hij/zij onmiddellijk een volgende wedstrijd heeft , de hoofdscheidsrechter je kan vragen om de voorbereidingen in de callroom even over te nemen.

Procedures op het veld

Het betreden van het veld

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

1. Breng de atleten naar het veld (in volgorde van scheidsrechter, rode kleur, blauwe kleur , lijnrechter/helper).



2. Nodig hen uit plaats te nemen in het aangewezen vakje (individueel, pair of team)



3. Zorg ervoor dat de vervangers en coaches plaatsnemen op het einde van het veld bij de scoretafel. Op dit ogenblik, zal de scheidsrechter zijn e-mail en wachtwoord in het computersysteem invoeren zodat de timer gegevens kan inbrengen in het systeem.
4. Verzamel de resterende ballen en breng deze naar de aangewezen plaats (plaats de ongebruikte ballen van de atleet en de vervanger (s) in de buurt van de scoretafel).



5. Als je van en naar de scoretafel loopt, kijk dan of je veld proper is en of de lijnen nog in goede staat zijn . Zo niet, informeer de hoofdscheidsrechter.
6. Controleer het scorebord of de atleten vermeld staan onder de juiste kleur.
7. Voor teams en pairs , zorg ervoor dat de kapiteins die starten genoteerd staan in de computer.



8. Controleer of de onderkant van elke ramp de vloer raakt (of niet) als deze in haar laagste positie is. Dit kan gedaan worden door een stuk papier onder de ramp te bewegen.
9. Controleer met de timer of ze klaar zijn voor twee (2) minuten opwarming.
10. Ga naar de V-lijn en wacht tot de aankondiging: "Start de opwarming".
11. Start de opwarming door het gebaar te gebruiken " indicatie om de opwarm ballen nte werpen " (zoals vermeld in appendix 1-scheidsrechters gebaren/tekenen).



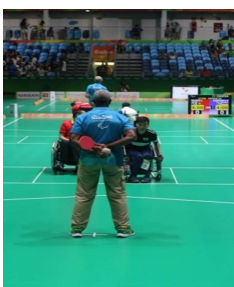
12. Tijdens de opwarming: Deel eender welke geschikte informatie van in de callroom met de liner als de opwarm ballen worden geworpen. (als het niet gedeeld was in de callroom)

Zodra de opwarming voltooid is

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

1. Zorg ervoor dat de ballen zo vlug als mogelijk opgeraapt worden (door sport assistent, lijnrechter of scheidsrechter).
2. Verzamel de jacks en identificeer deze van elke partij.
3. Plaats de jack die niet gebruikt wordt op de aangeduide plaats bij het scorebord.
4. Noteer op de computer welke spelers de wedstrijd starten (doe dit op dit moment).
5. Controleer met de timer dat de klok juist is.
6. Controleer met de timer en lijnrechter dat ze klaar zijn.
7. Ga op het kruis staan , houdt het kleur/indicatiepalet en jack van de rode kleur in je hand en wacht op de aankondiging om de wedstrijd te starten.

In geval dat het toernooi wordt gefilmd voor TV , kan het staan op de V-lijn voor de opwarming en het staan op de “ + ” voor het starten van de wedstrijd aangepast worden door het HOC.



Een “end” starten

1. Presenteer de jack en positioneer je op het veld (ter hoogte van de “V” lijn naast de zijlijn – in de buurt van het “invalid jack” gebied*)
 - (Alleen voor BC3 atleten : terwijl je terug gaat naar je positie op het veld , kijk naar de atleet die de jack gepresenteerd kreeg om te zien of de ramp van links naar rechts bewogen werd. Gewoon bewegen of de ramp herpositioneren in de box is niet voldoende om aan de criteria van regel 5.5 te voldoen. De ramp moet duidelijk naar rechts en links zwaaien voor het loslaten van de jack. Als de ramp niet naar links en rechts bewogen wordt dan is de Jack fout en wordt hij verwijderd.





2. Maak het gebaar om de jack te gooien (zoals vermeld in appendix 1-officials gebaren/tekens) en zeg "Jack".
 - Het kleur/indicatorpalet wordt niet getoond aan de atleet.
3. Toon het kleur/indicatorpalet aan de timers.



*****ZORG ERVOOR DAT JE KAN ZIEN OF DE RAMP VAN BC3 ATLEET NAAR LINKS EN NAAR RECHTS gezwaaid wordt*****

4. Werp een blik op de klok om te controleren of deze loopt.

Tijdens een "end"

1. Handel op natuurlijke wijzen en niet met te veel gezag.
2. Denk aan je positie op het veld en sta niet met je rug naar de atleten.
3. Reageer snel op tekens van atleet, lijnrechter of timer.
4. Maak snel een beslissing, geef enkel uitleg als hierom gevraagd wordt.
 - Als een atleet het niet eens is met de scheidsrechter over een beslissing die niet te maken heeft met een meting, stop de tijd en roep de hoofdscheidsrechter (HR) of assistant hoofdscheidsrechter (AHR) om de situatie te regelen **** BELANGRIJK: als de situatie gaat over een meting tijdens het end , wordt de tijd NIET gestopt als de atleet vraagt de HR of AHR te roepen naar het veld en vraagt om te meten).**
 - Houdt elke discussie kort.
5. Als de bal buiten rolt, roep je "out" en gebruik je het specifieke gebaar (Zie appendix 1).
 - Als het dicht bij de lijn is, wacht tot de bal volledig stil ligt alvorens hem op te nemen, en roep dan "out" met het gebaar.

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

6. Leg alle ballen die buiten het veld gaan snel in de dode ballen container/ plaats maar doe dit niet overhaast en loop niet tussen de atleten en de jack en loop niet me je rug naar de atleten.
 - Geef de dode bal aan je lijnrechter als hij/zij dichtbij de dode bal container/ plaats is. Het scheidsrechters Comité geeft de voorkeur aan het gebruik van dode bal containers in plaats van een dode bal gebied en bij voorkeur twee (2) containers, één aan beide zijden van het veld.
7. Gebruik de lijnrechter als een consultant om te assisteren met lange metingen of in geval van een verstoord end. Als je twijfelt of iets gemist hebt, doe dit rustig en verlies zo weinig mogelijk tijd.
8. Als een atleet ervoor kiest om geen enkele bal te gooien, vraag aan de timer de tijd te stoppen en noteer de tijd op het computer systeem.
 - Plaats alle niet geworpen ballen in de dode bal container/ plaats .
9. Als een atleet vergeet om een bal uit de dode bal container te nemen alvorens het volgende end start , dan zal de bal in de dode balcontainer/plaats blijven tot het einde van dat end. De atleet kan zijn bal uit de dode balcontainer/ plaats nemen op het einde van het vorige end om te gebruiken in de volgende ends.

Een end eindigen wanneer er GEEN strafballen zijn toegekend

1. Nadat alle ballen gespeeld zijn , sta dan dichtbij de ballen met je voeten weg van de ballen. Zeg en toon de score voor het end, tenzij een meting nodig is om de eindscore te bepalen.
2. Als een meting nodig is om de eindscore te bepalen of een atleet vraagt om te meten , nodig beide spelers/kapiteins uit op het speelveld om de meting te zien (Zie meet procedures)
 - Als u niet zeker bent van de score, of een atleet vraagt de HR of AHR om te meten, roep dan de HR of AHR om de score te bevestigen. **** BELANGRIJK: Vertel de HR niet wat jij denkt dat de score is. Zij/hij zal de eindscore zeggen.**



3. Vraag akkoord voor de score van de atleten als ze op het speelveld zijn en laat hen dan terugkeren naar hun boxen.
4. Kondig de score van het end luid en duidelijk aan . Wacht op akkoord van de atleten /kapiteins en maak dan de beweging “end finished” . * * **BELANGRIJK: Het is niet nodig om jezelf te positioneren op de V-lijn als je dit doet. Maar, je mag naar de V-lijn gaan als je denkt dat het beter is (vb wanneer de atleten de scheidsrechter niet duidelijk kunnen horen, de sport assistent het zicht van de atleet belemmert , of als de atleet assistentie nodig heeft van de scheidsrechter om naar zijn box terug te keren na een meting, enz .)**
 - De IR zegt de BC3 sportassistenten dat hij/zij mag omdraaien van zodra het gebaar van “end finished” is gemaakt . (Ref., 10.7.1.)



5. Toon de score naar de timer en vervolgens naar het publiek.



6. De timer zal wat tijd nodig hebben om de resultaten in te geven en op volgende end te drukken. Dan zal de 1 minuut verschijnen . Zorg ervoor dat de minuut klaarstaat alvorens de jack op te nemen.
7. Zodra de minuut verschijnt op het scherm, neem de IR onmiddellijk de jack op, kondigt “ 1 minuut ” aan en zeg de sport assistenten/coaches dat ze het veld mogen betreden (Ref., 10.7.4).

*** * BELANGRIJK: CONTROLEER ALTIJD HET COMPUTER SYSTEEM TUSSEN DE ENDS OP ACCURAATHEID. HET AANTAL NIET GEWORPEN BALLEN MOET VOOR ELK END IN HET SYSTEEM WORDEN VERMELD.**

Een “end” beëindigen wanneer een strafbal is toegekend.

1. Kondig de huidige score aan de atleten aan.
2. Zorg ervoor dat atleten/kapiteins akkoord gaan met de score.
3. Zeg de timer de score en de score wordt toegevoegd aan het systeem.
4. Scheids- en lijnrechter maken het speelveld leeg en leggen de ballen van de zijde die geen strafbal moet spelen in de dode bal container.
5. Neem alle gekleurde ballen van de zijde naar de atleet die de strafbal toegekend is.
 - In een team/pair zal de kapitein beslissen wie de strafbal speelt.
 - De atleet die de strafbal speelt zal één bal kiezen van hun gekleurde ballen.
 - De scheidsrechter houdt deze bal bij.
6. Alle niet gebruikte ballen worden in de dode bal container geplaatst.
7. Geef de de geselecteerde bal aan die atleet en stap achterwaarts van de atleet naar de positie van de V en werplijn dichtbij de ongeldige zone.
 - Toon de kleur indicator/ palet aan de atleet en de timer op het moment dat je “een (1) minuut” zegt.
 - Zie dat je zeker bent dat de BC3 atleet de ramp zwaait naar rechts en links en controleer dan of de klok gestart is.
 - Als de tijd wegtikt , zeg "30 seconden, 10 seconden, tijd".
 - Als een punt gescoord wordt, gebruik dan het gebaar om het punt te tonen op de kleur indicator/ palet.
 - Als een punt NIET gescoord is, gebruik dan het gebaar voor " Dode bal/ bal out”
8. Als er een punt gescoord is, zal de timer een punt toevoegen aan de score van dat end in het computersysteem.
9. Sta bij het kruis. Kondig en toon de totale score op je kleur indicator / palet aan de atleten / kapiteins
10. Vraag akkoord aan beide atleten/kapiteins.
11. Eens het akkoord verkregen is , maak je het gebaar “end finished” .
 - BC3 sport assistenten mogen zich op dit moment omdraaien.
12. Toon de opgetelde score aan de timer en vervolgens aan het publiek.
13. De timer zal wat tijd nodig hebben om de resultaten in te voegen en op volgende end te drukken. Dan zal de 1 minuut verschijnen. Zorg ervoor dit op het scherm staat alvorens de jack op te nemen.
14. Zodra de minuut verschijnt op het scherm, zal de IR onmiddellijk de jack op nemen en “een (1) minuut” aankondigen en toont onmiddellijk aan de sport assistenten/coaches dat ze het veld mogen betreden (Ref., 10.7.4). ***** BELANGRIJK**

: Dit is de uitnodiging voor de sportassistent en coaches om het speelveld te betreden.

*** * BELANGRIJK: CONTROLEER ALTIJD HET COMPUTER SYSTEEM TUSSEN DE ENDS OP ACCURAATHEID. HET AANTAL NIET GEWORPEN BALLEN MOET WORDEN VERMELD VOOR ELK END.**

Tussen Ends

Wanneer de “Een (1) minuut” tussen de ends begint:

1. De sport assistenten/coaches mogen het veld betreden.
2. Ballen worden opgeraapt door de Sport Assistants/Coaches/Lijn- en/of scheidsrechter (**** Let op, de scheidsrechter moet eerst de correctheid van de score controleren alvorens ballen op te rapen en terug te geven**).
3. Kijk na of het wedstrijdblad correct is ingevuld.
4. Na 45 seconden kondig je "Vijftien (15) seconden" aan.
 - de scheidsrechter neemt de jack op en start langzaam te gaan in de richting van de atleten vanaf 15 seconden tussen de twee ends.
5. Roep “time” na één minuut , en de scheidsrechter overhandigt de jack aan de volgende atleet om het volgende end te starten.

Een wedstrijd beëindigen

Nadat atleten hun akkoord voor de score van dat end gegeven hebben, zeg en gebaar “end finished” .

1. Toon de score van dat end aan de timer en het publiek.
2. Toon de atleten en het publiek de finale wedstrijdscore.
3. Neem de jack op, maar roep niet een minuut. Ga naar de atleten om hen te feliciteren voor een goede wedstrijd.
4. Ballen kunnen opgeraapt worden door sport-assistenten/coaches/lijnrechter. Zorg ervoor dat beide jacks terug aan de atleten gegeven worden.
5. Controleer of het scoresysteem correct is ingevuld.
6. Het aantal niet geworpen ballen in elk end moet worden geregistreerd.
7. Haal de timer / scorer / liner om te bevestigen.
8. Als een atleet niet kan werken met het scoresysteem, zorg er dan voor dat zij akkoord zijn met alles wat vermeld is op het systeem alvorens de score te bevestigen. **Opmerking: het is zeer belangrijk dat de timers op de “finish”**

knop drukken alvorens de spelers de wedstrijd goedkeuren of het zal problemen geven met de eindtijd.

- Als de atleet fysiek niet in staat is om de score te bevestigen, vraag de atleet dan de toestemming de score te bevestigen in zijn/haar plaats.
 - Als de atleet het scoreformulier niet wil tekenen, moet de scheidsrechter het scoreformulier tekenen/ goedkeuren en de eindtijd van de wedstrijd noteren. De scheidsrechter moet de HR inlichten van de eindtijd van de wedstrijd in geval er een protest wordt ingediend.
9. Controleer of alle fouten juist zijn ingevuld in het systeem
 10. De scheidsrechter bevestigt in het systeem dat de wedstrijd gedaan is.
 11. Zorg ervoor dat iedereen het terrein samen verlaat en hun materiaal met zich meeneemt.
 12. Ga naar de HR om je wedstrijd te bevestigen op het systeem voor het speelveld te verlaten.

PLAATS OP HET VELD

Een "end" beginnen

1. Presenteer de Jack en begeef je achterwaarts naar een positie net naast het veld ter hoogte van de "V" lijn en de zijlijn in de buurt van het "invalid jack" gebied
2. Nodig uit de Jack te werpen op het veld met een zwepende beweging van je arm en zeg "Jack".
3. Toon het kleur indicator /palet naar de timer maar zorg dat je ziet dat de BC3 atleten hun ramp zwaaien voor de Jack los te laten

Tijdens een "end" .

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

1. Positioneer jezelf in de buurt van het spel (ballen), dwz. Lichtjes naar voren en aan de zijde van de Jack (tussen de spelers en de jack.) en lichtjes gedraaid naar de atleten (niet gericht naar de zijlijn aan de andere kant). Gebruik deze positie zodat :
 - Je de atleten kan zien.
 - Je niet in de weg staat van de atleet zijn zicht op de bal.
 - Je elke geworpen bal kan onderscheppen alvorens een verstoord end te veroorzaken.
 - Je niet kan gebruikt worden als mikpunt.
 - Je niet in het zicht staat van de atleet op de klok.



2. Blijf op je zelfde plaats staan terwijl de atleet zijn worp voorbereidt.
3. Herleid bewegingen op het veld tot een minimum, maar indien je je positie moet veranderen, naar het speelveld kijken of een bal wegnemen:
 - Loop niet tussen de bal en de atleten
 - Verplaats je snel , maar loop niet op het veld.
4. Sta altijd in een geschikte positie afhankelijk van hoe de ballen liggen of de wedstrijdsituatie.
5. De lijnrechter moet haar/zijn plaats innemen zodra de scheidsrechter gepositioneerd is op het veld, aan de overzijde van de scheidsrechter.



BELANGRIJK PUNT OM TE WETEN: Als een HR/AHR naar het veld geroepen wordt, zal de HR/AHR de scheidsrechter vragen weg te stappen van de atleten en uit te leggen waarom ze geroepen zijn naar het veld. **GA NIET** verder de situatie te bediscussiëren met de atleten terwijl je wacht op de HR/AHR. Je volledige aandacht moet zijn bij de HR/AHR. Van zodra de HR/AHR weet wat er gebeurd is (hou je uitleg kort en bondig) zal hij/zij communiceren met de atleten om hun bezorgdheid / mening te verstaan. Opnieuw de scheidsrechter spreekt niet met de atleten op dit moment. Van zodra de HR/AHR denkt de situatie goed te begrijpen, zal hij/zij een definitieve beslissing nemen en deze melden aan de scheidsrechter en aan de atleten.

Metten

1. Vraag je lijnrechter te helpen met lange afstand metingen.
2. Meet op een zodanige wijze dat de atleten in staat zijn om de meting te zien. Blokkeer de atleet zijn gezichtsveld niet.
 - Je kan aanwijzen waar de atleten zich moeten positioneren terwijl je meet zodat ze je goed kunnen zien en geen bal kunnen verstoren en je jezelf zo ook de ruimte geeft die je nodig hebt om de meting te doen.
3. Raak geen ballen aan bij het meten
4. Meet enkel als je als scheidsrechter niet zeker bent wie de volgende bal moet werpen of op vraag van een atleet (tijdens de tijd van de atleet)
5. Wees consistent over de manier van meten (verplaats NOOIT ballen om te meten tijdens een end)
6. Meet van de jack naar de gekleurde bal
7. Meet de tegenstander zijn dichtst niet-scorende bal eerst en nadien scorende bal(len).
8. Indien je een scorende bal moet verwijderen om bijkomende metingen te kunnen doen, kondig dan duidelijk aan beide atleten aan : "een (1) punt voor...", terwijl je naar de atleten kijkt voor akkoord. Verwijder dan de betreffende bal.
9. Leg je kleur indicator/ palet op de vloer met de kleur van de scorende bal die je verwijderde naar boven en leg de scorende bal op het kleur indicator / palet. (vb indien je de rode bal verwijderd, ligt de rode kleur van je kleur indicator / palet naar boven).
10. Wanneer het nodig is de afstand tussen ballen te meten (op het einde van een end), moet de scheidsrechter de beide atleten/kapiteins op het veld uitnodigen door het teken / gebaar te gebruiken alvorens te meten en geen tijd te verliezen.
11. Meet een tweede keer. Als de atleet de scheidsrechter vraagt een tweede keer te meten, kan de scheidsrechter een tweede keer meten. Als atleet nog steeds niet akkoord gaat, moet de HR/AHR geroepen worden.

Hoe meten ?

1. Gebruik van een passer:
 - Zorg ervoor dat je weet waar de omliggende ballen zich bevinden, zodat je de ballen niet verstoord.

- POSITIE VAN HET LICHAAM: je moet met tenen en beide kniën of beide scheenbenen (laagste deel van je benen net boven de voet) en voorarmen (laagste deel van je armen net boven de hand) of de kleine vinger zijde of je handen op de vloer steunen. Dit zorgt voor een stabiele en veilige basis voor je om te meten.
 - Meet eerst de niet-scorende gekleurde bal waarvan jij denkt dat die het dichtst bij de jack is en vergelijk dan met de andere gekleurde ballen.
 - Nogmaals , wees voorzichtig de ballen niet te raken / bewegen tijdens het meten.
 - Start met passers iets breder dan de ruimte tussen de Jack en de te meten bal.
 - Maak de passer langzaam smaller tot deze past tussen de Jack en de gekleurde bal die gemeten moeten worden, rakend het dikste/weidste/grootste deel van de bal.
2. Gebruik van een rolmeter:
- Plaats het body van de rolmeter tegen de jack en schuif de meter uit van de Jack naar de gekleurde bal die je aan het meten bent.
 - Zoals hierboven vermeld: vraag je lijnrechter te helpen met lange metingen. Laat de lijnrechter het uitschuivend eind van de meter nemen en plaats het opstaande stuk van de rolmeter zachtjes naast de te meten bal.
 - Zet de rolmeter vast op zijn plaats.
 - Schuif langzaam en voorzichtig het eind van de rolmeter weg van de gekleurde bal.
 - Zorg ervoor dat je de rolmeter niet laat vallen zodat je geen ballen raakt die je tracht te meten.
3. Gebruik van een bougie voelmeter:
- Gebruik een zelfde lichaamspositie zoals hierboven vermeld bij het meten met de passer.
 - Meet eerst de niet-scorende gekleurde bal waarvan jij denkt dat die het dichtst bij de jack is en vergelijk deze meting met de andere gekleurde ballen.
 - Begin met zo weinig mogelijke voelmaten en voeg er langzaam meer toe tot je er geen meer kan bijvoegen zonder dat de ballen bewegen.
4. Gebruik van een zaklamp:
- Voor extreem dichte metingen is een zaklamp zeer nuttig.
 - Bij deze meting ben je op zoek of er een leegte/zwarte vlek/onderbreking is in de lichtstraal van de lamp.
 - Je zal de beste positie moeten vinden om met het licht te schijnen en het kan zijn dat je in verschillende richtingen moet kijken (vb van boven, van de zijkant, opkijken onder ballen , etc.)

5. Hoe bepaal je of een bal die op de lijn ligt “out” is: Gebruik je zaklamp en/of de dunste voelmaat van je voelmeter.
- Papier mag niet worden gebruikt om metingen te doen tussen de jack en de gekleurde bal. Gebruik je zaklamp of voelmeter in de plaats.
 - Forceer de voelmeter nooit in een bepaalde positie.
 - Bij het meten van ballen die over de buitenlijn zouden kunnen hangen, hou de voelmeter parallel aan de lijn en beweeg de voelmeter langzaam om de buitenlijn te bedekken tot hij de binnenkant van de lijn bedekt en plaats neemt aan de binnenkant van het toegelaten deel van het speelveld.
 - Als het niet mogelijk is de voelmeter in de positie te brengen om de lijn te bedekken en aan de binnenzijde van de lijn te geraken alvorens weerstand te voelen, dan raakt de bal waarschijnlijk de lijn en is hij “out”.

*****Belangrijk:**

- **DENK NA VOORDAT JE BALLEN VERPLAATST:** Verplaats nooit ballen, tenzij absoluut noodzakelijk om een meting te maken. Wanneer ballen extreem dicht bij elkaar liggen, heb je het risico om een andere te stompen of te bewegen tijdens het proces om een bal te verwijderen van het gebied van de scorende ballen. Denk na ... is er geen andere manier om deze ballen te meten zonder een bal te verwijderen.
- Als je toch een scorende bal moet verplaatsen om een meting te doen, zorg dan dat je het akkoord van beide atleten/kapiteins hebt alvorens de bal te bewegen. Zodra een bal bewogen is, is het moeilijk om deze op exact dezelfde positie terug te plaatsen waar hij tevoren lag. Dus zorg ervoor dat je het akkoord hebt alvorens een bal te verwijderen.
- Plaats je kleur indicator/ palet met de kleur van de bal die je gaat verwijderen op de vloer naar boven.
- Plaats de bal die je verwijderd hebt op je kleur indicator/ palet.
- Na akkoord van de score, probeer de ballen terug te plaatsen in de originele positie, zodat sport assistent en publiek dit ook kunnen zien.

Score

1. Tonen van de score met het kleur indicator/palet zoals aangegeven in appendix 1 – officiële gebaren/tekens. Als de score voor een zijde nul is dan toon je die kleur van het kleur indicator/palet niet.
2. Het is niet nodig om jezelf te positioneren op de V-lijn bij het tonen van de score. Nochtans mag je de V lijn naderen als je denkt dat dit beter is (bv. Als de atleten de scheidsrechter niet duidelijk kunnen horen, als sports assistent het zicht van de

- atleet belemmert, of wanneer een atleet assistentie van de scheidsrechter nodig heeft om naar hun box terug te keren na een meting, enz ...)
3. Zeg de score luid en duidelijk als de atleten in hun box zijn, duidt de score aan op het kleur indicator/palet zowel vóór als na het spelen van eventuele strafballen.
 4. Alvorens de score aan te kondigen, wacht een paar seconden zodat de atleten hun akkoord kunnen geven.
 5. Als beide atleten/kapiteins akkoord zijn , zeg "END FINISHED" met het gebruikelijke gebaar.
 6. Let er goed op dat de score correct op het scorebord.
 7. De timer zal wat tijd nodig hebben om de resultaten in te voegen en op volgend end te drukken. Dan pas zal de 1 minuut verschijnen op de display. Zorg ervoor dat de minuut klaarstaat op het scherm alvorens de jack op te nemen.
 8. Zodra de minuut op het scherm verschijnt, neemt de scheidsrechter onmiddellijk de jack op en roep " een (1) minuut" en geeft de sport assistenten/coaches onmiddellijk aan dat ze naar voor mogen komen (Ref., 10.7.4). ***** BELANGRIJK: Dit is de uitnodiging voor de sport assistenten en coaches om het speelveld te betreden.**

Tie-break

1. Procedure voor het runnen van een tie-break, inclusief de positionering van de IR en de procedure om een tie-break vlotter te laten verlopen.
2. Wanneer een tie break gespeeld moet worden, zal de timer wat tijd nodig hebben om de resultaten in te geven en op volgend end te drukken. Dan pas zal de 1 minuut op het scherm verschijnen. Let er goed op dat dit op het scherm staat alvorens de jack op te nemen.
3. Zodra de minuut verschijnt op het scherm, neemt de IR onmiddellijk de jack kondigt "1 minuut" aan en doet teken aan de Sport Assistent en coaches om naar voren te komen.(Ref., 10.7.4). *****BELANGRIJK: dit is de uitnodiging voor de sport assistenten en coaches om het speelveld te betreden.**
4. Hierna nadert de scheidsrechter de atleten, vraagt de atleten/kapiteins wie de toss zal doen en controleert of de BC3 sport assistenten in hun vak staan en voort maken.
5. In een tie-break kan de atleet/kapitein beslissen wie de toss doet.
6. Als de atleten/kapiteins niet kunnen overeenkomen wie de toss doet, kan de scheidsrechter de toss geven aan de atleet die de toss niet gedaan heeft in de callroom.
7. Neemt de jack van de kleur die eerst speelt en leg deze op het kruis.
8. Start het end en toont het kleur/indicator palet met de kleur van diegene die moet spelen.
9. Wanneer een tweede tie-break voorkomt, is er terug "1 minuut" tussen en wordt de jack van de andere partij op het kruis gelegd.

Een wedstrijd beëindigen

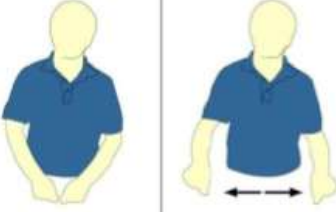
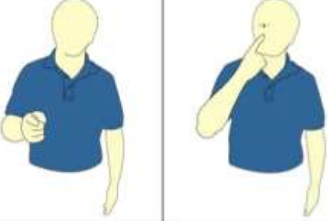
1. Controleer of alle scores correct zijn
2. Zorg ervoor dat alle fouten vermeld staan in het computersysteem voor die wedstrijd. (Tijdens welk end het is gebeurd en welke sanctie er gegeven werd).
3. Het aantal niet geworpen ballen moeten genoteerd worden in elk end.
4. Zorg ervoor dat de naam van de timer en lijnrechter van die wedstrijd in het computersysteem staan.
5. Laat de atleet/kapitein de score op de computer goedkeuren. Als de atleet/kapitein fysiek niet in staat is om de “goedkeuringsknop” in te drukken op het toetsenbord, mag de atleet zijn akkoord geven aan de scheidsrechter om dit in de plaats van de atleet te doen.
6. Zelfs als een atleet/kapitein de wedstrijd niet goedkeurt, zal de scheidsrechter deze wedstrijd goedkeuren op de computer.
7. Zorg ervoor dat de uitrusting van de scheidsrechter terug op zijn plaats ligt.
8. Maak de atleten klaar.
9. Verlaat het veld via de vooraf bepaalde plaats.

Aanhangsel 1 – officiële gebaren/tekens

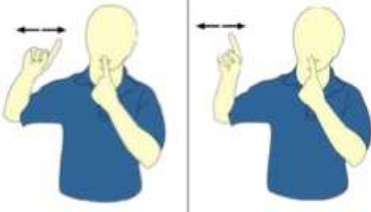
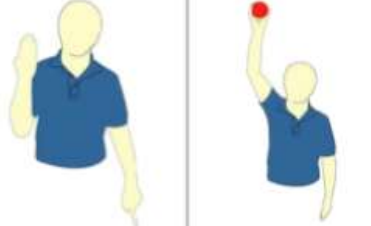
Te signaleren situatie	Beschrijving van het gebaar	Gebaar te doen
Indicatie om opwarmingsballen of jack te gooien: • regel 10.1 • regel 10.2	Beweeg de hand om aan te duiden te gooien en zeg : "begin warm up", of "Jack".	
Indicatie voor het gooien van een gekleurde Bal: • regel 10.4 • regel 10.5 • regel 10.6	Toon kleur van het palet overeenkomstig het kamp dat moet spelen.	
Ballen op gelijke afstand • regel 10.2	Houd palet zijwaarts tegen de palm en toon de rand aan de atleten. Draai palet om te laten zien wie moet gooien (zoals hierboven)	

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

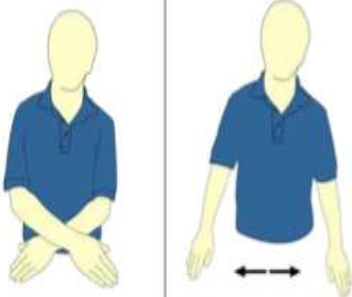
Technische of medische time-out: • regel 5.7 • regel 6.2 • regel 18	Zet de palm van de hand over de vingers van de andere hand, die in een verticale lijn zijn (het teken van een "T") en zeg welk kamp het aanvraagt (bijvoorbeeld : medische of technische time out voor "naam/atleet/team/land/ kleur)	
--	---	--

Wissel: • regel 10.16	Draai de ene arm rond de andere.	
Metten • regel 4.6 • regel 11.6	Zet een hand naast de andere en trek ze uit elkaar als met behulp van een meetlint.	
Scheidsrechter vraagt of atle(e)t(en) op het veld willen gaan: • regel 11.6	Wijs naar de atleten en dan naar het oog van de scheidsrechter.	

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

Ongepaste communicatie: • regel 15.5.3 • regel 16	Vinger op de mond en beweeg de wijsvinger van de andere hand van links naar rechts.	
Dode bal/bal uit: • regel 10.6.2 • regel 10.10 • regel 10.11	Wijs met de ene hand naar de bal en hef de onderarm verticaal met de handpalm naar het lichaam van de scheidsrechter en zeg : "out" of "dode bal." Steek de bal die buiten ging in de lucht.	
Verwijdering: • regel 15.2	Wijs naar de bal en hef de onderarm met een holle hand alvorens de bal op te pakken (waar mogelijk).	
1 strafball: • regel 15.1	Steek 1 vinger in de lucht.	

BISFed Internationale scheidsrechter procedure-handleiding

Gele kaart: • regel 15.3 Tweede gele kaart en uitgesloten voor de huidige wedstrijd • regel 15.10	Toon de gele kaart voor de overtreding . Toon de gele kaart voor de tweede overtreding. (Beëindig de wedstrijd voor pair en individueel)	
Rode kaart (diskwalificatie): • Regel 15.4	Toon de rode kaart.	
Einde van een end/wedstrijd • regel 10.7	Kruis de gestrekte armen en trek ze uit elkaar. Zeg, "einde van het end" of "einde van de wedstrijd"	
Score: • regel 4.5 • artikel 11	Zet de vingers op overeenkomstige kleur van het palet om de score te tonen. En zeg de score.	

Punten

voorbeelden			
			
3 punten voor rood	7 punten voor rood	10 punten voor rood	12 punten voor rood

Lijnrechter

Te signaleren situatie	Beschrijving van het gebaar	Gebaar te doen
Om de aandacht van de HR te roepen	Hef de arm omhoog	

GRAFISCH ontwerper: Francisca Sottomayor