



Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales

Marzo de 2020

Traducido Por: Johnn Jairo Moreno Martínez

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	3
Traducciones	3
Procedimientos de verificación de equipos y bolas BISFed	3
• Prueba de rodaje de bola (Roll Test)	4
• Prueba de circunferencia de bolas	5
• Prueba de peso de la bola	6
• Prueba de dispositivos de asistencia (canaletas)	6
• Prueba de altura de la silla de ruedas	7
Procedimientos en cámara de llamadas	8
• Cosas que debe recordar	9
Procedimientos en la cancha	10
• Entrar en el campo de juego	10
• Una vez que termina el calentamiento	12
• Inicio de un parcial	12
• Durante un parcial	13
• Terminar un parcial cuando NO se ha otorgado ninguna bola de penalización	14
• Terminar un parcial cuando se ha otorgado un balón de penalización	16
• Entre parciales	17
Revisión del posicionamiento de la cancha	17
• Inicio de un parcial	17
• Durante un parcial	17
Medición	19
• Procedimientos de medición	19
• Cómo hacer mediciones	19
➤ Uso de Calibradores (compas)	19
➤ Uso de una cinta métrica (metro)	20
➤ Uso de un calibrador de bujías	20
➤ Uso de una linterna	20
➤ Determinar si una bola está fuera de los límites	21
Puntuación	21
Tie-Break (desempate)	22
Terminar un encuentro o partido	23
Apéndice 1: Gestos/Señales de los funcionarios	25

Introducción

En un esfuerzo por mejorar el nivel de habilidad, conocimiento y consistencia de los árbitros entre los RI, el Comité de Árbitros de la BISFed y los Entrenadores de Árbitros BISFed han creado un Manual de Procedimientos de árbitros internacionales de la BISFed. La expectativa es que todos los RI utilicen y sigan los procedimientos contenidos en este Manual. Por favor, asegúrese de traer una copia de este Manual de Procedimientos con usted a los torneos BISFed.

Traducción

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

PROCEDIMIENTOS BISFED PARA VERIFICACION DE BOLAS Y EQUIPO

Aspectos importantes para tener en cuenta antes y durante la verificación del equipo:

- Se deben usar tres mesas independientes, una para la prueba Roll Test, otra para la plantilla y otra para la báscula o peso.
- A lo largo de cada etapa de la verificación de las bolas, cada RI debe examinar el estado de las bolas de boccia buscando el color definido de las bolas (rojo, azul y blanco) sin ninguna marca de corte visible, adhesivos, puntadas o costuras que se separen o alteren la pelota. Cualquier bola cuestionable debe remitirse al Árbitro principal como se especifica en la Regla 4.7.1.
- Las bolas que no superan un procedimiento de verificación serán retenidas y colocadas en una bolsa de plástico transparente y etiquetadas con el número del atleta y el país. La documentación escrita debe hacerse en la hoja de verificación de equipo y bolas bajo el nombre, número y país del atleta.
- Una bolsa más grande debe estar etiquetada con el nombre del país. Coloca todas las bolas fallidas de ese país en la misma bolsa.
- Una hoja de verificación de equipo y bolas debe estar en cada equipo y estación de verificación de las bolas. El árbitro principal y el árbitro principal adjunto combinarán la información de todas las hojas en una hoja maestra que se publica en la "sala de árbitros".

La verificación del equipo debe proceder en el siguiente orden:

Prueba de Roll Test

La prueba de Roll Test se realizará según lo especificado en la Regla 4.7.2.3. El procedimiento real para el cumplimiento de esta regla será el siguiente:

- El árbitro principal debe utilizar un nivel digital preciso proporcionado por BISFed con el fin de medir el ángulo de la canaleta de los dispositivos de prueba de rodaje de bolas (Roll Test). Si este dispositivo no está disponible, se utilizará una aplicación de teléfono móvil. Sólo el equipo de árbitros y el DT pueden verificar el ángulo.
 - Para las comprobaciones aleatorias, el ángulo se verificará en la mañana de cada día de competición, y de nuevo sólo si algo ha sucedido, como un movimiento de la mesa o el dispositivo. Para la comprobación del equipo, el ángulo se verificará antes del inicio de cada turno de comprobación de equipo, y de nuevo sólo si algo ha sucedido, como mover la mesa o el dispositivo.
1. El Atleta, su asistente o Entrenador puede rodar, amasar o preparar la bola antes de colocar la bola en la mano del RI la cual debe estar en forma de copa. Nota: Una vez que la bola se entrega al RI, la bola no se rodará, amasará o preparará de nuevo.
 2. El RI tomará la bola colocada en su mano (la bola permanece en la mano, en forma de copa, que se colocó, no transferir la bola a la otra mano) y de una manera suave y gentil, gire su mano para colocar la bola en la parte superior de la canaleta con los dedos apuntando hacia abajo. Asegúrese de que sus dedos no bloqueen la vista del atleta de la bola contra la placa de inicio en la parte superior de la canaleta.
 3. La mano libre **NO** toca la bola ni el dispositivo de Roll Test.
 4. El RI abrirá sus dedos, permitiendo que la bola ruede por la canaleta por su propio peso.
 5. Si la bola pasa en el primer (1st) intento, el segundo (2nd) y el tercer (3rd) intento **NO SON** necesarios.
 6. Si la bola falla el primer (1^o) o segundo (2^o) intento de la prueba, el RI usará la **MISMA MANO** con la que recibió la bola para recoger suavemente la bola en sus dedos y reubicar la bola en la parte superior de la canaleta, siguiendo los procedimientos anteriores. NOTA: **NO** mueva la bola de una mano a la otra antes de colocarla en la parte superior de la canaleta.
 7. Si la bola falla en la prueba de Roll Test, el árbitro principal **NI** el árbitro principal adjunto volverán a intentar la prueba **A MENOS QUE** se encuentre que el RI no siguió los procedimientos correctos de la prueba de Roll Test.

Consulte los vídeos del procedimiento de prueba de rodaje de las bolas (Roll Test) para conocer los procedimientos correctos que se publican en el sitio web de BISFed en "Acerca de Boccia", "Funcionarios" y "Referentes". <http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee>

Prueba de circunferencia de las bolas

La prueba de circunferencia de la bola se realizará según lo especificado en la Regla 4.7.1. y 4.7.2.2. El procedimiento real para el cumplimiento de esta regla será el siguiente:

Agujero pequeño de la plantilla de circunferencia:

1. La bola será recogida suavemente por los dedos RI y colocada en el agujero pequeño de la plantilla de circunferencia. El RI debe colocar su mano libre debajo del agujero pequeño de la plantilla de circunferencia para atrapar la bola a medida que cae a través del agujero pequeño.
2. El RI levantará y girará suavemente la bola en dos (2) direcciones adicionales (colocar la bola en la plantilla cuenta como el 1st intento).
3. La bola debe pasar dos (2) de los tres (3) intentos sin caer a través del agujero pequeño de la plantilla.
4. Si la bola pasa el primer (1st) y segundo (2nd) intento, no se realizará un tercero (3rd).
5. Si la bola pasa el primer giro (1st), cae a través del agujero en el segundo giro (2nd) pero pasa el tercer giro (3rd) la bola pasa.
6. Si la bola falla en el Agujero Pequeño de la Prueba de Circunferencia, el árbitro principal **NI** el árbitro principal adjunto volverán a intentar la prueba **A MENOS QUE** se encuentre que el RI no siguió los procedimientos correctos de prueba de circunferencia.

Agujero grande de la plantilla de circunferencia:

1. El RI debe colocar su mano libre debajo del agujero grande de la plantilla de circunferencia para atrapar la bola a medida que cae a través de él.
2. La bola será recogida suavemente con los dedos por el RI y colocada en el agujero grande de la plantilla de circunferencia.
3. La bola debe caer a través del agujero grande bajo efecto de su propio peso.
4. Si la bola cae a través del agujero grande en el primer intento (1^o), la bola pasa.
5. Si la bola falla el primer intento (1st), el RI girará la bola mientras la coge y la reubica suavemente en el agujero grande de la plantilla. Si la bola falla el segundo (2nd) intento, el RI repetirá este procedimiento para permitir que el atleta tenga tres (3) intentos para que la bola pase la prueba de circunferencia de agujero grande.
6. Si la bola falla en la Prueba de Circunferencia de Agujero Grande, el árbitro principal **NI** el árbitro principal adjunto volverán a intentar la prueba **A MENOS QUE** se encuentre que el RI no siguió los procedimientos correctos de prueba de circunferencia.

Prueba de peso de la bola

La prueba de peso de la bola se realizará según lo especificado en la Regla 4.7.1. y 4.7.2.1. El procedimiento real para el cumplimiento de esta regla será el siguiente:

1. La báscula debe calibrarse utilizando 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 debe recogerse suavemente con los dedos del árbitro y colocarse suavemente en la báscula.
3. Si la bola de boccia supera la prueba de peso (275 g. +/- 12 g.), no se necesita ninguna otra acción.
4. Si la bola de boccia falla la prueba de peso, la bola debe ser removida de la báscula, poner nuevamente en cero la báscula, y volver a pesar la bola.
5. Si la bola de boccia falla el segundo intento en la prueba de peso, la bola será rechazada y retenida por el árbitro principal como se especifica en la Regla 4.7.2.5.

Prueba de dispositivos de asistencia (prueba de canaleta)

El RI seguirá los procedimientos establecidos en la Regla 5

1. El Atleta, Asistente o Entrenador extenderá completamente la canaleta con todas las piezas ajustables (como la base, el soporte de canaleta y los accesorios que encajan entre sí).
2. El Atleta, Asistente o Entrenador pondrá la canaleta de lado para ver si cabe dentro de la caja de 2,5m x 1m.
3. Si la canaleta se ajusta diagonalmente de esquina a esquina de la caja, pero si el soporte/base de la canaleta se puede mover hacia arriba desde ángulos de 0 a 90 grados, la canaleta debe medirse y encajar en la caja en estas posiciones. Esto es para asegurarse de que no hay una ventaja injusta para un atleta al utilizar una canaleta más larga.
4. El atleta debe colocar todos los accesorios, incluyendo cualquier accesorio que sostiene la bola, que encajarán juntos en la canaleta para la medición, independientemente de si el atleta juega con todos los accesorios al mismo tiempo.
** Si el atleta no juega con todas las piezas de canaleta adicionales unidas entre sí, entonces todas las piezas **no deben encajar** juntas. Consulte la Regla 5.1.
5. Las canaletas que pasan la prueba deben tener **una etiqueta adhesiva colocada en cada pieza de la canaleta** en el lado derecho (**lado derecho del atleta mientras utilizan la canaleta, el lado izquierdo del RI ya que están de pie frente al atleta y su canaleta**).
6. Dado que las canaletas pueden moverse en direcciones complejas, si el RI está en duda, debe llamar al árbitro principal o árbitro principal adjunto para obtener ayuda.

7. Una canaleta que falla debe ser anotada en la hoja de canaleta. Si el atleta hace ajustes a la canaleta, la canaleta debe medirse de nuevo antes de que se le permita ser utilizada en la competición.

Prueba de altura de la silla de ruedas

El RI seguirá los procedimientos establecidos en la Regla 6.1.

1. El glúteo es la parte posterior de la cadera que forma las partes carnosas sobre las que se sienta una persona.
2. El RI medirá 66 cm desde el suelo hasta el punto más bajo de donde el glúteo del atleta está en contacto con el cojín del asiento.
3. Si el RI no puede ver dónde está en contacto el glúteo con el cojín del asiento debido a una obstrucción visual, el RI tomará su dispositivo de medición y medirá en el interior de la obstrucción visual desde la parte superior del cojín por el glúteo del atleta hasta la parte superior de la Obstrucción. Mida desde el suelo hasta la parte superior de la obstrucción visual y reste la medición desde la parte superior del cojín hasta la parte superior de la obstrucción visual. (Las imágenes se agregarán en una fecha posterior.)
4. Si el atleta tiene una parte del cuerpo diferente en contacto con el cojín que no sea sus nalgas mientras juega como sus rodillas, vientre, etc., el atleta deberá:
 - a) presentar documentación de los clasificadores para permitir esta posición de juego.
 - b) la altura de la silla de ruedas se medirá desde el punto más bajo donde la parte del cuerpo entra en contacto con el cojín del asiento. **NOTA: el atleta no puede levantar su cuerpo de rodillas cuando juega, si juega de rodillas. Consulte las Reglas 10.9.1 y 15.6.3**
5. Recuerde, si la silla de ruedas del atleta es capaz de moverse hacia arriba y hacia abajo, la silla de ruedas del atleta puede ser medida por el RI durante un partido si se cree que es demasiado alta. **NOTA: El árbitro principal debe tener en cuenta en la lista maestra de equipamiento y verificación de bolas si el atleta es capaz de elevar su silla más allá de los 66 cm. El RI puede pedir a los atletas en la cámara de llamadas una demostración de cómo se eleva su silla y qué hasta que altura la utiliza durante el partido.**

PROCEDIMIENTOS DE CAMARA DE LLAMADAS

Procedimientos

1. Sepa a qué cancha está asignado y que atletas estarán en su cancha. (normalmente esto estará publicado en la Sala de Árbitros)
2. No olvides una moneda, tus herramientas personales (el árbitro principal debe aprobarlas antes del torneo), un bolígrafo y un papel. El papel se utiliza para anotar la información de su partido (fecha, hora, cancha, división, atleta(s), su(s) número(s) y país) y para información del libro de registro.
3. Estar en la puerta de la cámara de llamadas como mínimo **5 minutos** antes de que cierre la cámara de llamadas. **¡LEGA TEMPRANO!**
4. Salude al administrador de la cámara de llamadas y asegúrese de que sus atletas estén registrados con el equipo adecuado.
5. Entre en la cámara de llamadas y localiza a tus atletas
6. Preséntese a los atletas, asistentes deportivos y entrenadores (Identifique si necesita un traductor - Consulte la Regla 8.15)
7. Compruebe los números de dorsal de los atletas (llámelos por nombre y país) (Consulte las Reglas 8.3 y 8.9)
8. Pregunte quiénes son los capitanes de los equipos y parejas.
9. Pregunte a los atletas si están listos para el lanzamiento de la moneda (NOTA: Cosas que debe recordar #2)
10. Identificar los lados de la moneda, qué lado es la cabeza (cara) y qué lado es la cola (sello o cruz)
11. Lanzamiento de monedas - Haga el lanzamiento de la moneda lo más rápido posible en caso de que su cancha sea seleccionada para control aleatorio de las bolas.
12. Lanza/gira la moneda, muestra el resultado del lanzamiento de la moneda a ambos capitanes/atletas
13. El ganador del lanzamiento de la moneda elige la bola de color que lanzarán
14. Indique el color que lanzará cada lado (Tenga en cuenta esto en su papel)
15. Compruebe el número de bolas de Boccia y el número de personas traídas a la cámara de llamadas. (Consulte la Regla 8.2)
16. Compruebe el sello adhesivo de autorización en las sillas de ruedas (BC1, BC2 y BC4), canaletas (consulte la Regla 8.10), documentación para guantes y férulas (consulte la Regla 5.8).
17. Pregunte a los atletas sobre cómo se comunicarán con usted para pedir la puntuación y solicitar una medición. Establece tu comunicación con el atleta. (Consulte el Apéndice 1 – Gestos/señales de los funcionarios).
18. Pregunte a los atletas acerca de los procedimientos de rutina que ellos y su asistente deportivo suelen hacer.

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

19. Informe a los jugadores BC3 y a sus asistentes deportivos que sus canaletas serán verificadas en cancha para ver si tocan el suelo.
20. Anota en tu papel los atletas titulares de Equipos y Parejas y quiénes serán los sustitutos.
21. Pregunte a los atletas si tienen alguna pregunta.
22. El árbitro de la cancha puede ser asistido por otro árbitro, realizará el control aleatorio de bolas. Si la bola falla, el árbitro principal o el árbitro principal adjunto deben repetir la evaluación. Si la bola falla de nuevo, el árbitro principal, el árbitro principal adjunto o el árbitro de la cancha debe mostrar la tarjeta amarilla al atleta en cuestión. Introduzca la infracción en la computadora, si la hay, en la cámara de llamadas.
23. Llevar a cabo la comprobación aleatoria de las bolas según el proceso descrito en los procedimientos de verificación del equipo (Consulte la sesión de procedimientos de verificación de bolas y equipos BISFed de este manual.)
24. Habrá sets de bolas de boccia del torneo proporcionados por el HOC en o cerca de la cámara de llamadas. Los atletas pueden usar algunas de las bolas del set de torneo (no necesariamente todo el set). Si se utilizan bolas de torneo, solo las bolas que se utilizan se llevan a la cancha. **NOTA*Si se toma una bola del set, el resto del set se deja en el área designada determinada por el árbitro principal con un pedazo de papel con información del nombre y número del atleta, país, el número de bolas prestadas del conjunto, y el nombre del árbitro.**
25. Hable con el juez de línea para ponerse de acuerdo en las señales de comunicación que deben usar en la cancha y cualquier otra información sobre cómo alertarle si hay un problema. Si el juez de línea no está en la sala de llamadas, hable con ella/él cuando llegue a la cancha.
26. Asegúrese de que todos los atletas y su equipo estén listos y usted tiene suficiente ayuda para proceder a la cancha. Informe al administrador de la cámara de llamadas si necesita ayuda para llegar a la cancha.
27. En los torneos, se espera que los RI que no estén en la cancha para la siguiente ronda de partidos vayan a la cámara de llamadas para ayudar a empujar a los atletas o llevar el equipo a la cancha.

COSAS PARA RECORDAR – CAMARA DE LLAMADAS

1. Traiga cualquier cosa que pueda necesitar personalmente (tenga una moneda, sus herramientas personales, un bolígrafo, papel, pañuelos y agua, etc.)
2. Los atletas pueden examinar las bolas de Boccia **ANTES O DESPUÉS** del lanzamiento de la moneda. (Consulte la Regla 8.11)
3. Una vez dentro de la cámara de Llamadas, los atletas, entrenadores y asistentes deportivos **NO PUEDEN SALIR**. Si lo hacen, no pueden volver a ingresar ni participar en el partido (consulte la Regla 8.5). Si un atleta está jugando partidos de ida y vuelta,

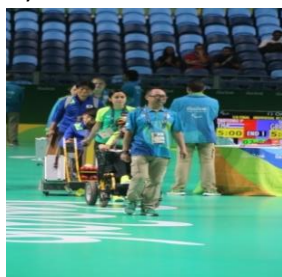
y el atleta no puede venir a la cámara de llamadas por que tiene que usar el baño. Su entrenador o Team Manager puede registrarlos para el próximo juego (consulte la Regla 8.6). Si hay un retraso en el horario, el árbitro principal o el delegado técnico pueden aceptar una solicitud para usar el inodoro. (Consulte la Regla 8.13). Si alguna de estas situaciones se produce para su partido, asegúrese de informar al árbitro principal.

4. Preste atención a los atletas. Tenga en cuenta la preferencia de los atletas que desean hablar con usted en comparación con aquellos que prefieren no hablar antes del partido. A algunos de los atletas no les gusta hablar antes de su partido para que puedan concentrarse.
5. Esté preparado por si un Árbitro se retrasa en la cancha y tiene partidos consecutivos, el Árbitro Principal puede pedirle que cubra los procedimientos previos al partido/cámara de Llamadas para el Árbitro que este retrasado.

Sobre los procedimientos en la cancha

Entrar En El Campo De Juego

1. Lleva a los atletas a la cancha (en una sola fila de árbitro, lado rojo, lado azul, juez de línea/ayudante).



2. Invítelos a la casilla apropiada (individuales, parejas y equipos).



Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

3. Asegúrese de que los sustitutos y los entrenadores estén ubicados al final de la cancha junto a la mesa de puntuación. Seleccione su partido en el sistema informático y asegúrese de que si se introdujeron las violaciones ocurridas en la cámara de llamadas en el sistema.
4. Recoger las bolas restantes a la zona designada (colocar las bolas no utilizadas del atleta y sustituto(s) cerca de la mesa de puntuación).



5. Al caminar hacia y desde la mesa de puntuación, vea si la cancha está correctamente limpia y todas las líneas están en buenas condiciones. Si no es así, informe al árbitro principal.



6. Compruebe si la parte inferior de cada canaleta toca el suelo (o no) cuando la canaleta se coloca completamente en la posición descendente. Esto se puede hacer pasando de un pedazo de papel debajo de la parte inferior de la canaleta.
7. verifique con el temporizador que está preparado para iniciar los dos (2) minutos de calentamiento.
8. Vaya a la línea V y espere el anuncio: "iniciar el calentamiento".
9. Comience el calentamiento usando el gesto "Indicación para lanzar bolas de calentamiento" (como se indica en el Apéndice 1 – Gestos/signos de los funcionarios) invitando a las bolas a la cancha.



Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

10. Durante el calentamiento: Comparte cualquier información apropiada obtenida en cámara de llamadas con el juez de línea mientras se lanzan las bolas de calentamiento (si no se compartió en la sala de llamadas).

Una Vez Que El Calentamiento Se Complete

1. Asegúrese de que las bolas sean recogidas tan pronto como sea posible (por asistentes / juez de línea / árbitro).
2. Recoja las bolas blancas e identifique la de cada lado.
3. Coloque la bola blanca no utilizada en el área designada cerca al reloj de puntuación.
4. Compruebe con el temporizador para asegurarse de que el tiempo en el reloj es el correcto.
5. asegúrese de preguntar a el temporizador y juez de línea que están listos.
6. Párese en la cruz, sosteniendo el indicador de color/paleta y la bola blanca del lado rojo, para esperar el anuncio del inicio del partido.

*****En el caso de televisar el torneo, la posición en la "V" antes del calentamiento y de pie en la "+" antes de comenzar el partido puede ser modificada por el HOC.**



Inicio De Un Parcial

1. Entregue la bola blanca al atleta y luego volver a una posición justo fuera de la cancha por la "V" y la línea lateral cerca de la zona "bola blanca no válida" *
 - (Sólo para los atletas de BC3, mientras usted está retrocediendo a la posición adecuada, observe al atleta que se le entrego la bola blanca, para ver si la canaleta hace el swing a la derecha y a la izquierda. Simplemente mover o reposicionar la canaleta en la caja de lanzamiento no es suficiente para cumplir con los criterios de la Regla 5.5. La canaleta **DEBE GIRAR** a la derecha y a la izquierda antes de soltar la bola blanca. Si la canaleta no gira a la derecha y a la izquierda, la bola blanca está cometiendo una falta y será retirada).

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2



2. Haga el gesto "Indicación para lanzar la bola blanca "(como se indica en el Apéndice 1 – Gestos/señales de los oficiales) invitando la bola blanca a la cancha, diciendo "Jack".
 - El indicador de color/paleta no se muestra al atleta.
3. Muestre el indicador de color/paleta al cronometrador.



ASEGÚRESE DE VER QUE EL ATLETA BC3 GIRE SU CANALETA***

4. Mira el reloj para asegurarte de que el reloj está funcionando.

Durante un PARCIAL

1. Actuar con naturalidad y no con demasiada autoridad.
2. Recuerde la posición de la cancha y no dé la espalda a los atletas.
3. Responda rápidamente a los signos dados por el atleta, juez de línea o temporizador.
4. Tome decisiones con prontitud, dando explicaciones sólo cuando se le pregunte.
 - Si un atleta no está de acuerdo con el árbitro acerca de una decisión que no se trata de una medición y solicita la presencia del árbitro principal, detenga

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

el tiempo y llame al árbitro principal (HR) o árbitro principal adjunto (AHR) para resolver la situación ****IMPORTANTE: Si la situación sobre una medición durante el parcial, el tiempo no se detiene si el atleta solicita que el HR o AHR sean llamados a la cancha para medir.**

- Mantenga cualquier discusión corta.
5. Si la bola sale de los límites, anuncie "fuera" con el gesto específico (ver Apéndice 1).
 - Si está cerca de la línea, deje que se detenga por completo antes de recogerlo, luego anuncie "fuera" con el gesto.
 6. Ponga cualquier bola que salga de la cancha en el área/contenedor de bolas muertas rápidamente, pero no se apresure, no corra y no camine entre los atletas y la bola blanca, recuerda no dar la espalda a los atletas
 - Solicite al juez de línea reciba la bola que usted recogió si él está más cerca del área/contenedor de bolas muertas. El Comité de Referees prefiere el uso de contenedores de bolas muertas en lugar de un área de bolas muertas y preferiblemente dos (2) contenedores, uno a cada lado de la cancha.
 7. Utilice el juez de línea como ayuda con las mediciones largas o los parciales interrumpidos, si usted está en duda o se ha perdido algo, haga esto en silencio y con poco tiempo perdido.
 8. Si un atleta decide no lanzar ninguna otra bola, dígame al temporizador que detenga el tiempo, registre la hora y el número de bolas no lanzadas (NTB) en el sistema informático.
 - Coloque las bolas que no se tiren en el área/contenedor de bolas muertas.
 9. Si un atleta no recupera una bola del contenedor/área de bolas muertas antes del comienzo del siguiente parcial, la bola permanecerá en el contenedor/área de bolas muertas durante el resto de ese parcial. El atleta puede recuperar su bola del contenedor/área de bolas muertas al completar el parcial actual para su uso en los parciales posteriores.

Terminar Un Parcial Cuando No Se Ha Otorgado Ninguna Bola De Penalización

1. Después de haber jugado todas las bolas, párese cerca de las bolas, anuncie y presente el puntaje del parcial a menos que se necesite hacer una medición para determinar el puntaje final.
2. Si necesita hacer una medición para determinar la puntuación final, o un atleta solicita hacer una medición, invite a ambos atletas/capitanes al área de juego para ver la medición. (Véase procedimientos de medición.)
 - Si no está seguro de la puntuación, o un atleta solicita al HR/AHR que mida, pida al HR/AHR que confirme la puntuación. ****IMPORTANTE: No le digas al árbitro principal cuál crees que es el marcador, ella /él dirá la puntuación final.**



3. Obtenga la aprobación del puntaje por parte de los atletas cuando esté en la cancha y luego asegúrese de que los atletas regresen a sus cajas de lanzamiento.
4. Anunciar la puntuación del parcial alto y claro. Obtenga la aprobación de los atletas/capitanes, a continuación, realice el gesto "Fin del Parcial". **** IMPORTANTE: No es necesario posicionarse en la línea V al hacer esto. Sin embargo, puede acercarse a la línea V si cree que es apropiado (por ejemplo, cuando los atletas no pueden escuchar al árbitro claramente, el Asistente Deportivo está obstruyendo la vista del atleta, o si el atleta necesita ayuda del árbitro para regresar a su caja después de una medición, etc.**



5. Muestre la puntuación al temporizador y luego a los espectadores.



6. Si utiliza el Sistema de Gestión de Competencia BISFed (BCMS), el temporizador necesitará algún tiempo para insertar los resultados y pulsar el siguiente parcial. Esto hará que aparezca el mensaje de un (1) minuto. Asegúrese de que el mensaje está en la pantalla antes de recoger la bola blanca.

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

7. Entonces el RI recoge inmediatamente la bola blanca, anuncia en voz alta "Un minuto". (Ref., 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los Asistentes deportivos y Entrenadores entren en el área de juego.**

**** IMPORTANTE: SIEMPRE COMPRUEBE LA PRECISIÓN DE LA INFORMACION DEL SISTEMA INFORMÁTICO ENTRE LOS PARCIALES.**

Terminar Un Parcial Cuando Se Ha Otorgado Una Bola De Penalización:

1. Anuncie la puntuación actual a los atletas.
2. Asegúrese de que los atletas/capitanes estén de acuerdo con la puntuación.
3. Dígle al temporizador la puntuación y que la agregue al sistema.
4. El árbitro y el juez de línea despejan el área de juego y ponen las bolas de colores (incluyendo la bola blanca si corresponde) del lado que no juega la bola de penalización en el área de las bolas muertas.
5. Tome todas las bolas de color del lado al que se le otorgo la bola de penalización y enséñelas al atleta.
 - En un juego de equipo/parejas el capitán decidirá quién jugará la bola de penalización.
 - El atleta que lanza la bola de penalización seleccionará una de sus bolas de color.
 - El árbitro seleccionara y se quedara con esta bola.
6. Todas las bolas no utilizadas se colocan en el área de las bolas muertas.
7. Entregue la bola seleccionada a ese atleta, a medida que se aleja de el para entrar en la posición justo fuera de la cancha por la "V" y la línea de lanzamiento cerca de la zona "bola blanca no válida".
 - Muestre el indicador de color/paleta al atleta y al temporizador mientras usted dice "Un Minuto".
 - Asegúrese de que el atleta BC3 balancea la canaleta a la derecha y a la izquierda, luego compruebe en el reloj que el tiempo ha comenzado.
 - A medida que el tiempo avanza, el RI puede anunciar en voz alta, "1 minuto, 30 segundos, 10 segundos, tiempo".
 - Si se anota un punto, utilice el gesto para indicar el punto en el indicador de color/paleta.
 - Si un punto **NO ES** anotado, utilice el gesto para "Bola muerta/Bola fuera".
8. Si se ha anotado un punto, el temporizador agregará un punto a la puntuación para ese parcial en el sistema informático.
9. Párese junto a la cruz. Anuncie y presente la puntuación de ese parcial en el indicador de color/paleta a los atletas/capitanes.
10. Obtenga aprobación de ambos atletas/capitanes.
11. Una vez que se obtiene la aprobación, el RI anuncia "Fin del Parcial" junto con el uso del gesto "Fin del Parcial".
12. Muestre al temporizador la puntuación contada y luego los espectadores.

13. Si utiliza el Sistema de Gestión de la Competencia BISFed (BCMS), el temporizador necesitará algún tiempo para insertar los resultados y pulsar el siguiente parcial. Esto hará que aparezca el mensaje de un (1) minuto. Asegúrese de que está en la pantalla antes de recoger la bola de penalización.
14. El RI recoge inmediatamente la bola de penalización y anuncia "Un minuto". (Ref., 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los Asistentes deportivos y Entrenadores entren en el área de juego.**

**** IMPORTANTE: SIEMPRE COMPRUEBE LA PRECISIÓN DE LA INFORMACION DEL SISTEMA INFORMÁTICO ENTRE LOS PARCIALES.**

Entre Parciales

Cuando comienza el "minuto" entre los parciales:

1. Los Asistentes/Entrenadores Deportivos pueden ingresar a la cancha.
2. Las bolas son recogidas por los asistentes deportivos/entrenadores/juez de línea/Referee. (****Nota, el árbitro debe comprobar la exactitud de la puntuación antes de recoger y devolver las bolas**).
3. Verifique que la hoja de resultados se diligencia correctamente.
4. Después de 45 segundos anuncie "Quince (15) segundos".
 - El árbitro debe recoger la bola blanca y empezar a caminar hacia los atletas con 15 segundos restantes entre los parciales.
5. Después de un minuto anunciar "Tiempo", el árbitro inmediatamente entrega la bola blanca al siguiente atleta para comenzar el siguiente parcial.

REVISIÓN DEL POSICIONAMIENTO EN LA CANCHA

Inicio de un parcial

1. Entregue la bola blanca y luego vuelva a una posición justo fuera de la cancha por la "V" y la línea lateral cerca del área "bola blanca no válida".
2. Invita la bola blanca a la cancha con un movimiento arrollador de tu brazo y di "Jack (bola blanca)" o "Jack (bola blanca) por favor".
3. Muestre el indicador de color/paleta al temporizador, pero asegúrese de que el atleta BC3 gire la canaleta antes de soltar la bola blanca.

Durante un parcial

1. Colócate cerca del área de juego (las bolas), es decir, ligeramente delante, y a un lado, de la bola blanca (entre los atletas y la bola blanca) y ligeramente girado hacia los atletas (no deberías estar mirando hacia el lado opuesto). Utilice esta posición para:
 - Poder ver a los atletas.

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

- Usted no está interfiriendo con la visión del atleta de la bola.
- Puede retirar cualquier bola lanzada antes de que cause un parcial interrumpido.
- No se le utiliza como objetivo.
- Usted no interfiere con la visión del reloj por parte del atleta.



2. Estar estacionario mientras el atleta se prepara para lanzar.
3. Mantenga el movimiento en la cancha al mínimo, pero si tiene que cambiar de posición:
 - No cruce entre las bolas y los atletas.
 - Muévase rápido pero no corra en la cancha.
4. Siempre tenga una posición apropiada en relación con la posición de la bola blanca y la situación del partido.
5. El juez de línea debe encontrar su posición en el lado opuesto de la cancha de la que el Árbitro esté posicionado.



PUNTO IMPORTANTE PARA SABER: Al llamar al HR/AHR a la cancha, el HR/AHR le pedirá al árbitro que se aleje de los atletas y explique por qué fueron llamados a la cancha. **NO** continúe discutiendo la situación con los atletas mientras espera el HR/AHR. Toda su atención debe estar en el HR/AHR. Una vez que el HR/AHR tiene su opinión (mantenga su explicación breve), se comunicará con los atletas para entender sus preocupaciones u opiniones. Una vez más, el árbitro de la cancha no debe estar hablando con los atletas en este momento. Una vez que el HR/AHR crea que entienden claramente la situación, tomará una decisión final e informará al árbitro y a los atletas.

Medición

Procedimientos De Medición

1. Pídale a su juez de línea o HR/AHR que le ayude a hacer mediciones largas
2. Realice mediciones de tal manera que los atletas puedan ver la medición. No bloquee la vista del atleta.
 - Puede designar dónde desea que los atletas se posicionen mientras está haciendo las mediciones para que lo vean mejor y no muevan ninguna bola y, sin embargo, le den el espacio que necesita para realizar la medición.
3. Medir sólo cuando usted como árbitro no está seguro de quién va a lanzar a continuación o a petición de un atleta (durante el tiempo del atleta).
4. Sea consistente sobre la forma de medir (**NUNCA** mueva las bolas durante un parcial para medir).
5. Medir desde la bola blanca hacia la bola de color
6. Mida primero la bola sin puntuación más cercana del oponente y luego la(s) bola(s) que puntúan.
7. No toque las bolas al medir, a menos que se necesiten mediciones adicionales, pero son imposibles de hacer debido al posicionamiento de las bolas que puntúan.

La(s) bola(s) de puntuación se puede quitar para hacer la medida adicional de las otras bolas de color si:

a) primero obtenga la aprobación de ambos atletas/capitanes para mover las bolas con el fin de hacer las mediciones adicionales.

b) Comunique claramente a los atletas/capitanes la puntuación actual antes de que se retiren las bolas.

c) poner el indicador de color/paleta en el suelo con el color de puntuación hacia arriba y colocar la(s) bola(s) de puntuación retirada en el indicador de color/paleta.

Sólo retirar las bolas de puntuación que se deben mover para hacer la medición, **no** retirar todas las bolas de puntuación.

8. Cuando sea necesario medir la distancia entre las bolas (al final de un parcial), el árbitro **DEBE** invitar a ambos atletas/capitanes a la cancha antes de medir para evitar perder el tiempo, utilizando el signo/gesto de los funcionarios.
9. Mida una segunda ^(2a) vez. Si el atleta pide al árbitro que mida una segunda ^(2a) vez, el árbitro puede hacer una segunda medición. Si el atleta todavía no está de acuerdo, el árbitro principal o árbitro principal adjunto debe ser llamado si todavía hay un desacuerdo.

Cómo Hacer Mediciones

1. Uso de calibradores (compas):
 - Asegúrese de saber dónde se encuentran las bolas circundantes para no desorganizar las bolas.

- **POSICION DEL CUERPO:** La mejor y preferida posición del cuerpo es tanto con los dedos de los pies y las rodillas o ambas espinillas (parte inferior de las piernas justo por encima de los pies) como con los antebrazos (parte inferior de los brazos justo por encima de las manos) o con el lado del dedo meñique de las manos en contacto con el Piso. Esto proporciona una base estable y segura para que usted pueda medir. Con la aprobación del HR, se puede utilizar un posicionamiento alternativo.
 - Primero, mida la bola de color que no esté puntuando que crea que está más cerca de la bola blanca y luego compare esa medida con las otras bolas de color.
 - Una vez más, siempre tenga cuidado de no tocar/mover las bolas al medir.
 - Comience abriendo el compas, ligeramente más grande que el espacio entre la bola blanca y la bola que se está midiendo.
 - Poco a poco haz que los brazos del compas se cierren hasta que encajen entre la bola blanca y la bola de color que se mide, tocando la parte más gorda/más ancha/más grande de las bolas.
2. **Uso de una cinta métrica (metro):**
- Coloque el cuerpo de la cinta métrica en la bola blanca y extienda la cinta métrica desde la bola blanca hasta la bola de color que está midiendo.
 - Como se mencionó anteriormente, para mediciones largas, pídale a su juez de línea que le ayude. Pida al juez de línea que tome el extremo móvil de la cinta métrica y coloque suavemente la pieza vertical del extremo junto a la bola que se está midiendo.
 - Bloquee la cinta métrica en su lugar.
 - Deslice primero lenta y suavemente el extremo de la cinta métrica lejos de la bola de color.
 - Tenga cuidado de no dejar caer la cinta métrica para evitar golpear las bolas que está tratando de medir.
3. **Uso de un calibrador de bujías:**
- Utilice una posición similar del cuerpo como se mencionó con anterioridad al medir con el compas.
 - Primero, mida la bola de color que no anote puntuación que crees que está más cerca de la bola blanca y luego compara esa medida con las otras bolas de color.
 - Comience con pocos medidores y agregue lentamente más a medida que mida hasta que no pueda agregar más medidores sin mover las bolas.
4. **Uso de una linterna:**
- Para mediciones extremadamente cercanas, la linterna es extremadamente útil.
 - En estas mediciones cercanas, usted está buscando para ver si hay un vacío/punto negro/rotura en el haz de luz.

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

- Usted necesitará encontrar la mejor posición para hacer brillar la luz y es posible que deba mirar en varias y diferentes direcciones (por ejemplo, desde arriba, desde el costado, mirando hacia arriba debajo de las bolas, etc.).
5. Para determinar si una bola está fuera de los límites: Utilice un pedazo de papel, su linterna o el calibrador de bujías más delgado:
- Nunca fuerce el papel o el calibrador de bujías en una posición.
 - Al medir las bolas que pueden estar sobresaliendo/tocando la línea que delimita la cancha, tenga el papel o el calibrador de bujías paralelo a la línea y mueva lentamente el papel o el calibrador para cubrir la línea hasta que cubra y tome el lugar del borde interior de la línea por el lado válido del campo juego.
 - Si no puede mover el papel o el calibrador hasta la posición de cubrir la línea y tomar el lugar del borde interior de la línea del campo de juego antes de encontrarse con la resistencia, la bola está tocando la línea y está fuera de los límites.
 - Por favor, recuerde nunca forzar el papel o el calibrador porque puede mover la bola.

*****IMPORTANTE:**

- **PENSAR ANTES DE MOVER LA BOLA(S):** Nunca mueva bolas a menos que sea absolutamente necesario para hacer una medición. Cuando las bolas están extremadamente juntas, puedes correr el riesgo de golpear o mover otra bola en el proceso de quitar una bola del área de puntuación. Pensar... hay otra manera de hacer una medición sin quitar una bola.
- Si usted debe quitar una bola de puntuación con el fin de hacer una medición, asegúrese de obtener aprobación de ambos atletas/capitanes antes de mover la bola. Una vez que se mueve una bola es difícil reubicarla exactamente en la posición que estaba antes, así que asegúrese de obtener aprobación antes de quitar una bola.
- Coloque el indicador de color/paleta en el suelo con el color de la bola que está quitando hacia arriba
- Coloque la bola que ha quitado en el indicador de color/paleta.
- Después de acordar el puntaje, intente reubicar las bolas que se movieron para beneficio de los espectadores y del asistente deportivo.

Puntuación

1. No es necesario posicionarse en la línea V al presentar la puntuación. Sin embargo, puede acercarse a la línea V si cree que es apropiado (por ejemplo, cuando los atletas no pueden escuchar claramente al árbitro, el Asistente Deportivo está obstruyendo

- la vista del atleta, o si el atleta necesita ayuda del árbitro para regresar a su caja de lanzamiento después de una medición, etc.
2. Anunciar la puntuación en voz alta y clara cuando los atletas están en sus cajas de lanzamiento, indicando los puntos en el indicador de color/paleta (delante del color de puntuación) y después de lanzar las bolas de penalización.
 3. Después de anunciar el puntaje, espere unos segundos mientras obtiene la aprobación de los atletas.
 4. Cuando obtenga la aprobación de ambos atletas/capitanes, anuncie en voz alta y claramente "END FINISHED" con el gesto.
 5. Asegúrese de que la puntuación es correcta en el marcador.
 6. El temporizador necesitará algo de tiempo para insertar los resultados y presionar el siguiente parcial. Aparecerá el mensaje de un (1) minuto. Asegúrese de que esto esté en la pantalla antes de levantar la bola blanca.
 7. Una vez que el mensaje se muestra en la pantalla, el RI levanta inmediatamente la bola blanca y anuncia "Un minuto". (Ref., 10.7.4) *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los Asistentes deportivos y Entrenadores entren en el área de juego.**

Tie-Break (Desempate)

1. Cuando ocurre a un tie break (Desempate), el temporizador necesitará algo de tiempo para insertar los resultados y presionar el siguiente parcial. Aparecerá el mensaje de un (1) minuto. Asegúrese de que esto está en la pantalla antes de recoger la bola blanca.
2. Una vez que el mensaje se muestra en la pantalla, el RI recoge inmediatamente la bola blanca y anuncia "Un minuto". (Ref., 10.7.4). *****IMPORTANTE: Esta es la invitación para que los Asistentes deportivos y Entrenadores entren en el área de juego.**
3. Después de eso, el árbitro se acerca a los atletas, pregunte a los atletas/capitanes que lado de la moneda elijen en el lanzamiento, verifique que los asistentes deportivos BC3 estén en sus posiciones.
4. Si los atletas/capitanes no pueden ponerse de acuerdo sobre quién elige el lado de la moneda que quiere en el lanzamiento, el Árbitro puede darle a elegir al atleta que no lo hizo en el lanzamiento de la moneda en la cámara de llamadas.
5. El atleta/capitán que gana el lanzamiento de la moneda decide qué lado lanza la primera bola de color.
6. La bola blanca del atleta/lado que lanza la primera bola de color se coloca en la cruz.
7. Comience el parcial indicando el color del atleta que va a jugar
8. Si se produce un segundo tie-break (desempate), hay un minuto entre ellos y la bola blanca del lado contrario se coloca en la cruz.

****NOTA:**

- Al ejecutar un tie-break (desempate), siga los procedimientos para "Durante un parcial".
- Al completar un tie-break (desempate), siga los procedimientos para "Finalizar un parcial".

Finalización de un partido

Después de que los atletas hayan aprobado la puntuación para ese parcial, anunciar y hacer gestos "Fin del parcial".

1. Mostrar al temporizador y espectadores la puntuación para ese **parcial**.
2. Muestre a los atletas y anuncie la puntuación final del partido. Cuando estén de acuerdo, muestre y anuncie a el temporizador y los espectadores la puntuación final del partido.
3. Recoja la bola blanca *pero no anuncie un minuto*. Diríjase a los atletas y felicítelos por un buen partido.
4. Las bolas pueden ser recogidas por asistentes deportivos/entrenadores/jueces de línea.
5. Compruebe el sistema informático para asegurarse de que todas las puntuaciones son correctas.
6. Asegúrese de que todas las infracciones y sanciones se anoten en el sistema informático para ese partido
 - ¿En qué parcial ocurrió la infracción?
 - La violación que ocurrió.
 - La sanción que se otorgó.
7. Se debe registrar el número de bolas no lanzadas en cada parcial.
8. Asegúrese de que el nombre del cronometrador y el juez de línea están en el sistema informático para ese partido.
9. Obtenga la confirmación del cronometrador/juez de línea.
10. Deje que el atleta/capitán apruebe la puntuación en la computadora. Si el atleta/capitán no puede alcanzar físicamente el "botón de aprobación" en el teclado, el atleta puede dar permiso al árbitro para aprobar la puntuación en nombre del atleta.
11. Incluso si un atleta o capitán no está de acuerdo en aprobar la puntuación en la computadora, el árbitro aprobará el partido en la computadora. ****Cuando el árbitro aprueba la puntuación, esto inicia el reloj para posibles protestas.**
12. Asegúrate de que ambas bolas blancas sean devueltas a los atletas.
13. El árbitro debe cerrar sesión en el sistema informático.
14. Asegúrese de dejar todo el equipo de árbitro proporcionado por el HOC en la cancha.

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

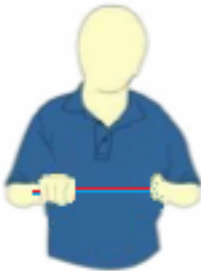
15. Asegúrese de que todos abandonen la cancha al mismo tiempo, llevándose todo su equipo con ellos.
16. De él orden correcto a los atletas para salir de la cancha: RI, ganador, perdedor, juez de línea (a menos que el juez de línea o RI necesiten ayudar a empujar las sillas de ruedas).
17. Salga de la cancha por la ruta y lugar predefinido.
18. Preséntese en la mesa del Árbitro Principal antes de abandonar el campo de juego y confirme el partido en el sistema.

Nota:

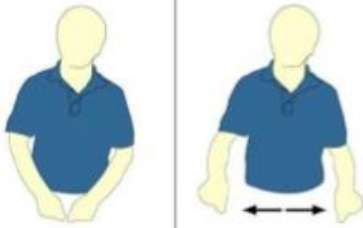
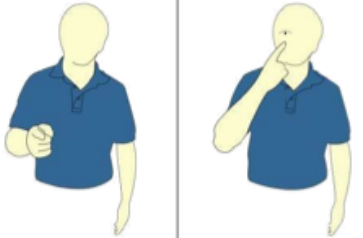
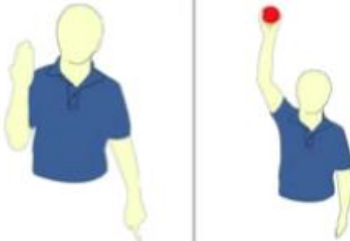
Cuando se utiliza el CMS BISFed, es muy importante que el cronometrador presione el botón de finalización antes de que los jugadores aprueben el partido o causará un problema con el tiempo de finalización.

- Si el atleta físicamente no es capaz de confirmar la puntuación, pida permiso al atleta para confirmar la puntuación en su nombre.
- Si el atleta no quiere firmar la hoja de puntuación, el árbitro debe firmar/aprobar la hoja de puntuación. El árbitro debe informar al RRHH que un atleta no aprobó el marcador.
- El árbitro debe cerrar sesión en el sistema informático antes de salir de la cancha.

Apéndice 1 – Gestos / Signos De Los Funcionarios

Situación A Señalar	Descripción Del Gesto	Gesto Por Hacer
Indicación para lanzar bolas de calentamiento, o bola blanca: - regla 10.1 - regla 10.2	Mueva la mano para indicar el lanzamiento y diga: "Comienza calentamiento", o "Jack".	
Indicación para lanzar una bola de color: - regla 10.4 - regla 10.5 - regla 10.6	Mostrar indicador de color de acuerdo con el color del lado que realiza el lanzamiento.	
Bolas equidistantes regla 10.12	Sostenga el indicador hacia los lados contra la palma de la mano con el borde que muestra a los atletas. Indicador de volteo para mostrar quién va a lanzar (como arriba)	
Tiempo Técnico o médico: - regla 5.7 - regla 6.2 - regla 18	Coloque la palma de la mano sobre los dedos de la otra mano, que están en una línea vertical (dibujando una "T") y diciendo qué lado lo pidió (por ejemplo, médico o técnico) tiempo fuera para – nombre del atleta / equipo / país / color de la bola).	

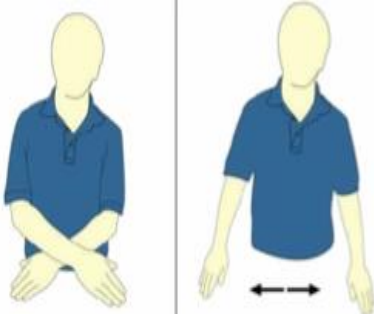
Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

Sustitución: regla 10.16	Gire un antebrazo alrededor del otro.	
Medición - regla 4.6 - regla 11.6	Pon una mano al lado de la otra y deshazte de ellas como si usaras una cinta métrica.	
El árbitro pregunta si los atletas quieren ir a la cancha: regla 11.6	Apunta a los atletas y luego al ojo del árbitro.	
Comunicación inapropiada: - regla 15.5.3 - regla 16	Señale la boca y mueva el dedo índice lateralmente con la otra mano.	
Bola muerta/salida de bola: - regla 10.6.2 - regla 10.10 - regla 10.11	Señale la bola y levante el antebrazo verticalmente con la mano abierta con la palma de la mano hacia el cuerpo del árbitro y diga: "Fuera" o "Bola muerta". Entonces levanta la bola que salió.	

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

Retracción: regla 15.2	Señale la bola y levante el antebrazo con una mano cóncava antes de recoger la bola (siempre que sea posible).	
1 bola de penalización: regla 15.1	Levante 1 dedo.	
Tarjeta Amarilla: - regla 15.3 Segunda tarjeta amarilla y excluida del partido actual - regla 15.10	Muestre la tarjeta amarilla por la infracción. Mostrar la tarjeta amarilla para la segunda violación (finalizar la partida, para Par e Individual)	

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

Tarjeta roja (descalificación): Regla 15.4	Muestre la tarjeta roja.	
Finalización/final del partido: regla 10.7	Cruza los brazos estirados y separa. Diga, "Fin del Parcial", o "Fin del Partido".	
Puntuación: - regla 4.5 - regla 11	Coloque los dedos sobre el color correspondiente en el indicador de color para mostrar la puntuación. Y di la puntuación en voz alta.	

Manual De Procedimientos De Árbitros Internacionales BISFed.V2

Puntuaciones

Ejemplos de puntuación			
			
3 puntos para rojo	7 puntos para el rojo	10 puntos para rojo	12 puntos para rojo

Juez de Línea

Situación a señalar	Descripción del gesto	Gesto por hacer
Para llamar la atención de los árbitros	Levanta el brazo	

DISEÑADOR GRAPHIC: Francisca Sottomayor