



BISFed

Boccia International Sports Federation

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales

(Actualizado para las Reglas 2021 - 2024 v.2.1)

Marzo 2023

(Modificado Mayo 2023)

Traducido por: Andrea Zamora y Teresa Calverol

ÍNDICE

Introducción	3
Traducciones	3
Uniforme del Árbitro	3
Procedimientos para la clasificación de Bolas y Material	4
• Test de rodadura (Roll Test)	4
• Test de Circunferencia (Circumference Tests)	5
• Test del peso (Weight Test)	7
• Test de detección de metales (Metal Detection Test)	7
• Inspección visual (Visual inspection)	7
• Chequeo de dispositivos auxiliares (Assistive Devices Checks)	8
• Chequeo de guantes y férulas (Gloves and Splints Check)	9
• Chequeo de la silla (Wheelchair Check)	9
• Otros chequeos (Other Checks)	10
Procedimientos en la Cámara de Llamadas	11
Procedimientos en el Terreno de Juego	12
• Preparación y Bolas de Calentamiento	12
• Durante los calentamientos	14
• Cuando ambos calentamientos han finalizado	14
• Inicio de un Parcial	15
• Durante un Parcial	16
• Finalización de un Parcial SIN Bolas de Penalización	17
• Finalización de un Parcial CON Bolas de Penalización	18
• Entre Parciales	19
• Presentación del resultado	19
• Parciales de desempate	19
• Finalización de un partido	20
Medición	21
• Procedimientos de Medición	21
• Medición usando compás	22
• Medición usando metro (cinta métrica)	22
• Medición usando galgas	22
• Medición usando linterna	23
• Para determinar si una bola está fuera de los límites	23

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

INTRODUCCIÓN

El Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales ha sido elaborado por el Comité de Árbitros y los Formadores de Árbitros de BISFed, con el objetivo de mejorar los niveles de habilidad, conocimiento y consistencia del arbitraje de los Árbitros Internacionales (IRs).

Los Árbitros Internacionales deben utilizar y seguir los procedimientos descritos en este Manual. Se espera que los Árbitros lean este Manual antes de asistir a un torneo de BISFed. Este Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales está de acuerdo con el Reglamento de BISFed 2021-2024 v.2.1. Este Reglamento tendrá actualizaciones futuras que pueden afectar a los procedimientos del Árbitro. En las competiciones, los Árbitros Principales informarán a los Árbitros si hay cualquier actualización más que afecte a los Procedimientos.

BISFed se compromete a reducir barreras y a promover la inclusión de los Árbitros con discapacidad, y es consciente de que algunos Árbitros pueden no ser capaces de llevar a cabo físicamente algunos de estos procedimientos. Un grupo de trabajo está desarrollando unas pautas con respecto a: la asistencia que los Árbitros con una discapacidad puedan necesitar (por ejemplo: en la Cámara de Llamadas, cuando están en el campo), quién y cómo puede darles esta asistencia. Mientras tanto, los Árbitros con discapacidad pueden continuar trabajando individualmente con los Comités Organizadores, Árbitros Principales y Delegados Técnicos para confirmar las adaptaciones y ayudas que necesitan de forma individual.

TRADUCCIONES

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

UNIFORME DEL ÁRBITRO

- Camiseta proporcionada por el comité organizador/BISFed
- Pantalones largos negros si el pabellón está climatizado (si no está climatizado, se aceptarán pantalones negros cortos o piratas)
- Calzado deportivo de sólo un color y neutro (no de color llamativo)

El Árbitro Principal, conjuntamente con el Delegado Técnico y/o el comité organizador puede determinar si un Árbitro no viste el uniforme apropiado para esa competición.

PROCEDIMIENTOS PARA LA CLASIFICACIÓN DE BOLAS Y MATERIAL

CHEQUEO DE BOLAS:

El chequeo de bolas se llevará a cabo en el siguiente orden: Test de Rodadura, Test de Circunferencia, Test del Peso, Test de Detección de Metales.

Inspección de la Bola (inspección visual de cada bola) se hace después del Test de Rodadura, o entre cualquiera de los otros test.

- Deberían utilizarse, a ser posible, tres mesas separadas, una para el dispositivo del Test de Rodadura, una para la plantilla del Test de Circunferencia y otra para la Balanza y el detector de metales (si las balanzas son sensibles al movimiento, el detector de metales debería estar en otra mesa).
- Para partidos de Parejas y Equipos, identificar qué bolas pertenecen a cada Atleta antes de empezar los test.
- Cuando una bola falla en un test, se debe informar al Árbitro Principal/Asistente del Árbitro Principal (HR/AHR), quien determinará si la bola debe ser inspeccionada más a fondo para ver si ha sido manipulada.
- Las bolas que no pasen el chequeo de bolas, serán colocadas en una bolsa de plástico transparente y etiquetada con el número del Atleta y su país. Se anotará en la hoja de Clasificación de Material y Bolas, el nombre del Atleta, número y país, y la razón por la que la(s) bola(s) han fallado.
- Una bolsa más grande debería ser etiquetada con el nombre del país. Todas las bolas que no han pasado de ese país se colocan en esta misma bolsa.
- Después que se han chequeado las bolas, el Árbitro se quedará con ellas.

Test de Rodadura (Roll Test)

- El ángulo será verificado cada día de competición por la mañana, y se volverá a verificar sólo si se ha movido la mesa o el dispositivo. Se utilizará un nivel proporcionado por BISFed para medir el ángulo de la rampa del dispositivo del test de rodadura. Sólo el HR/AHR o el Delegado Técnico/Asistente del Delegado Técnico (TD/ATD) pueden verificar el ángulo (que debería ser de $25^{\circ} \pm 0,5^{\circ}$).
- La bola debe rodar por la rampa, después rodar a lo largo de la longitud de la plataforma horizontal de salida y caer al final de ésta.
- Si la bola se para en la plataforma de salida, o cae por un lado de la plataforma, debe ser chequeada de nuevo, hasta un máximo de tres (3) intentos.

Si una bola no rueda por la rampa, pero rueda a lo largo de la longitud de la plataforma horizontal de salida, y cae por el final (no por un lado) de la plataforma en uno (1) de los tres (3) intentos, es bola fallida.

- Si la bola falla el test de rodadura, el HR/AHR no repetirá el test a no ser que el Árbitro no haya seguido el procedimiento correcto de dicho test.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

- El HR/AHR preguntará al Árbitro para que repita el test usando una bola de competición, y comprobará si el Árbitro ha realizado correctamente o no el procedimiento.

Procedimiento del Test de Rodadura:

1.- El Atleta/Auxiliar (SA)/Operador de Canaleta (RO)/Entrenador/Asistente de Entrenador (CA) pueden redondear la bola antes de colocarla en la mano ahuecada (en forma de copa) del Árbitro. *

- Una vez la bola es entregada al Árbitro, ésta no se podrá redondear otra vez.

2.- El Árbitro colocará suavemente la bola en lo alto de la rampa, asegurándose que la bola está tocando la placa superior (pero sin aplastarla), y que sus dedos no tapen la visión de la bola al Atleta/RO/Entrenador.

- La mano libre NO puede tocar la bola ni el dispositivo del test de rodadura.

3.- El Árbitro abrirá sus dedos, permitiendo que la bola baje rodando por la rampa.

4.- Si la bola no pasa en el primer (1º) o en el segundo (2º) intento del test de rodadura, el Árbitro cogerá la bola suavemente y la volverá a colocar en lo alto de la rampa, para repetir el test, siguiendo el procedimiento anterior.

- Si la bola rueda en el segundo (2º) intento, la bola pasa el test.
- Si la bola falla el segundo (2º) intento del test de rodadura, el test es repetido un último tercer (3º) intento.

***Esta es la forma idónea de sostener la bola. Si un Árbitro no puede sostenerla con la mano ahuecada, debe sostenerla de una manera suave y permitiendo que otros puedan ver la bola.**

Test de Circunferencia (Circumference Tests)

La bola es chequeada para asegurar que mida 270 ± 8 mm usando la plantilla proporcionada por BISFed.

- Primero se comprueba el agujero pequeño, y después el grande.
- La bola no debe caer a través del agujero pequeño de la plantilla en dos (2) de los tres (3) intentos.
- La bola debe caer a través del agujero grande de la plantilla, por su propio peso. Se permiten hasta tres (3) intentos.
- Si la bola falla el test del agujero pequeño o del agujero grande, el HR o quien designe no repetirá el test, *a menos que* vea que el Árbitro no ha seguido los procedimientos correctos del test de circunferencia.
 - El HR/AHR pedirá al Árbitro que realice el test usando una bola de

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

competición, para comprobar si el Árbitro siguió correctamente o no los procedimientos.

Procedimiento para el Agujero Pequeño:

- 1.- La bola es cuidadosamente cogida por el Árbitro y colocada en el agujero pequeño de la plantilla, con la mano libre debajo del agujero pequeño para coger la bola en caso que ésta caiga a través del agujero. Este es el primer (1º) intento.
- 2.- El Árbitro levantará y girará suavemente la bola antes de colocarla de nuevo en el agujero. Este es el segundo (2º) intento.
- 3.- Si la bola no cae a través del agujero después de haber sido girada, ha pasado el test.
 - Si la bola cae cuando el Árbitro la coloca por primera vez en el agujero pequeño en el primer (1º) intento:
 - 1.- El Árbitro coge la bola, la gira, y suavemente la recoloca en el agujero. Este es el segundo (2º) intento.
 - 2.- Si la bola cae otra vez, la bola ha fallado.
 - Si la bola no cae, el Árbitro la levanta otra vez y la gira con cuidado, y suavemente la recoloca en el agujero. Este es el tercer (3º) intento.
 - Si no cae, la bola pasa el test.
 - Si cae, la bola falla el test.
 - Si la bola no cae en el primer (1º) intento, pero cae en el segundo (2º):
 - 1.- El Árbitro levanta y gira la bola, y suavemente la coloca en el agujero. Este es el tercer (3º) intento.
 - Si la bola no cae, ha pasado el test.
 - Si la bola cae, ha fallado el test.

Procedimiento para el Agujero Grande:

1. El Árbitro coloca su mano libre debajo del agujero grande de la plantilla, para coger la bola cuando ésta caiga a través de dicho agujero.
2. El Árbitro cogerá y colocará suavemente la bola en el agujero grande de la plantilla. Este es el primer (1º) intento.
3. Si la bola cae a través del agujero grande en el primer (1º) intento, la bola pasa el test.
 - Si la bola no cae a través del agujero en el primer (1º) intento:
 - 1.- El Árbitro cogerá la bola, la girará y la recolocará suavemente en el agujero. Este es el segundo (2º) intento.
 - Si la bola cae, ha pasado el test.
 - Si la bola no cae en el segundo (2º) intento:
 - 1.- El Árbitro cogerá la bola, la girará y la recolocará suavemente en el agujero. Este es el tercer (3º) intento.
 - Si la bola cae, ha pasado el test.
 - Si la bola no cae en el tercer (3º) intento, ha fallado el test.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

Test del Peso (Weight Test)

Se utilizará una balanza calibrada por el HR/AHR usando el peso proporcionado por BISFed, en su caja de material.

Procedimiento del test de peso:

1. La bola de Boccia es cogida suavemente por el Árbitro y colocada cuidadosamente en la balanza.
2. Si pesa más que 263 g, y pesa menos que 287 g, la bola pasa el test. Si la bola está fuera de este rango de pesos, será sacada de la balanza y ésta se pondrá a cero, y la bola será pesada de nuevo.
 - Si la bola no está dentro del peso requerido en el segundo intento, la bola falla el test.

Test de Detección de Metales (Metal Detection Test)

Cuando lleves a cabo el test de detección de metales asegúrate que la bola no esté al lado de ningún metal (ejemplo: una parte de la mesa, algo que lleve el Árbitro).

Procedimiento del Test de Detección de metales

- 1.- El detector de metal se enciende y se sostiene contra una superficie metálica para comprobar que funciona (hará un ruido o vibrará).
- 2.- El detector de metal se coloca *una vez* en la superficie de cada bola. (Las bolas pueden ser chequeadas ya sea sostenidas en la mano o colocadas sobre la mesa, de la forma que sea más rápida para el Árbitro).
 - Si el detector de metal no hace ruido ni vibra, la bola ha pasado.
 - Si el detector de metal hace un ruido o vibra, la bola ha fallado.

Inspección visual (Visual Inspection):

- Ésta puede ser hecha después/entre cualquiera de los otros test de chequeo de bolas.

Procedimiento de la Inspección Visual

1. Cada bola se revisa visualmente para garantizar que cumple los criterios de condición de una bola de Boccia. Cualquier bola dudosa debe remitirse al HR/AHR.

CHEQUEO DE DISPOSITIVOS AUXILIARES (ASSISTIVE DEVICES CHECKS):

Chequeo de la Canaleta (Ramp Check)

- Las canaletas son chequeadas en un box que mide 2,5 x 1 m. Esta área debe ser vista como tridimensional.
- Las canaletas no deben tener:
 - Ningún dispositivo mecánico que provoque el lanzamiento de la bola, o que afecte a su propulsión, o que ayude a la orientación de la canaleta.
 - Ninguna marca o dispositivo que pueda indicar la posición de inicio para el balanceo a ambos lados.
 - Una parte superior elevada, un riel lateral o cualquier otra protuberancia que exceda la altura (diámetro) de la bola.

Si hay alguna duda, el Árbitro debe llamar al HR, o a quien designe, para obtener ayuda.

- Si una canaleta falla, se anota en la hoja de verificación del material.

Procedimiento para chequear una Canaleta:

- 1.- El Atleta/RO/Entrenador/CA pondrá todas las piezas ajustables juntas en la canaleta.
- 2.- El Atleta/RO/Entrenador/CA tumbará la canaleta sobre su lado en el box.
- 3.- El Árbitro comprueba que la canaleta:
 - Está totalmente extendida*
 - Cabe en el box.
 - No tiene ningún dispositivo ilegal.
 - No tiene ninguna marca que pueda ayudar a apuntar o que pueda indicar la posición inicial para después del balanceo a ambos lados. (También verifica que los soportes de bolas no puedan ser usados como dispositivos para apuntar).
- 4.- Las canaletas que pasan el chequeo tendrán una pegatina colocada en todas las piezas separadas de la canaleta, en su lado derecho. (Este es el lado derecho del Atleta según usa la canaleta, lado izquierdo del Árbitro cuando éste está frente al Atleta).
 - Las pegatinas son colocadas por el RO/Entrenador/CA siguiendo las instrucciones del Árbitro.

*Si algún componente en la sección superior de la canaleta (como el soporte de bolas) puede extenderse más allá de la extensión de la canaleta, todos estos DEBEN extenderse para el chequeo de la canaleta, incluso si la canaleta no se usa así para competir, y/o la bola no permanece en el soporte cuando se extiende.

Chequeo de los Punteros (Pointers Check)

- 1.- Todos los punteros usados por un Atleta son chequeados y deben mostrar que se sujetan a una parte del cuerpo del Atleta.
- 2.- Un puntero que pasa el chequeo, recibe una pegatina. (No colocar la pegatina en la zona de sujeción del puntero).

Chequeo de guantes y férulas (Globes / Splints Check)

Cualquier guante o férula que se utilice en la mano de lanzamiento del Atleta debe tener un documento aprobado por los clasificadores.

- 1.- Verificar que el Atleta tenga la documentación de los Clasificadores.
- 2.- Anotar esto en la hoja de clasificación de material.
 - Si no hay documentación, el Atleta no debe jugar con el guante o la férula.

Chequeo de la Silla (Wheelchair Check)

- Se mide la distancia entre el suelo y el punto más bajo donde el cuerpo toca la silla (incluido el cojín, si se usa). (Para muchos Atletas esto será la nalga, pero algunos Atletas pueden tener en contacto una parte distinta del cuerpo con la silla mientras juegan, como las rodillas, pecho, vientre).
- Si un Atleta compite en un scooter, cuna o cama, debe mostrar el documento aprobado por los Clasificadores.
- Si no estás seguro de algún dispositivo adicionado a la silla de ruedas, consulta con el HR/AHR.

Procedimientos:

1.- El Árbitro comprueba que la silla de ruedas que el Atleta ha llevado a la clasificación de material, es la que utilizará en la competición.

- Si el Atleta no utiliza una silla de ruedas, pedirle el documento aprobado por los Clasificadores y anotarlo en la hoja de verificación del material.
- Si una parte del cuerpo distinta de las nalgas está en contacto con la silla mientras juega, comprobar el documento aprobado por los Clasificadores y anotarlo en la hoja de verificación del material.
- Si la silla de ruedas tiene altura ajustable, pedirle al Atleta que la suba hasta la altura donde la utiliza para jugar, antes de medirla. Anotar en la hoja de verificación del material que la silla es de altura ajustable.

2.- El Árbitro mide la distancia desde el suelo hasta el punto más bajo donde la nalga del Atleta (u otra parte del cuerpo) está en contacto con el asiento.

- Si el Árbitro no es capaz de ver donde la nalga está en contacto con el cojín del asiento debido a una obstrucción visual (como un reposabrazos):
 - 1.- Mide la distancia desde lo alto del cojín donde reposa la nalga (o desde la parte más baja en contacto con el asiento), hasta la parte superior de la obstrucción visual.
 - 2.- Mide la distancia desde el suelo hasta la parte superior de la obstrucción visual.
 - 3.- Resta la primera medida de la segunda.

OTROS CHEQUEOS

Chequeo de los dispositivos de comunicación (Communication Devices Check)

Procedimientos:

- 1.- Pedir al Atleta si necesita utilizar un dispositivo electrónico de comunicación para comunicarse con el Árbitro y/o su asistente, cuando está en el Área de Competición.
- 2.- Si lo utiliza, comprobar si puede ponerse en modo avión.
- 3.- Colocar una pegatina en el dispositivo de comunicación y anotar en la hoja de verificación de material que este dispositivo será usado.

Nacionalidad del Operador de Canaleta (RO Nationality)

Procedimiento:

El Operador de Canaleta debe tener la misma nacionalidad que el Atleta que asiste.

- 1.- Pedirle la documentación al Operador de Canaleta (pasaporte o DNI). Ésta debe incluir el nombre del RO y su nacionalidad.
- 2.- Comprobar que el RO es de la misma nacionalidad que el Atleta.
- 3.- Anotar que esto es correcto, en la hoja de verificación de material.

PROCEDIMIENTOS EN LA CÁMARA DE LLAMADAS

Preparación:

1. Saber en qué campo estás asignado en esa ronda, y quienes son los Atletas que estarán en tu campo.
2. Rellena en la ficha, o en un trozo de papel, la información que necesitas para ese partido (como la fecha, la hora, número de campo, división, Atletas y sus dorsales, país).
3. Asegúrate que llevas contigo: una moneda, un bolígrafo, la ficha o el papel relleno, cualquier material arbitral que utilices (éste debe haber sido aprobado previamente por el HR), y cualquier otra cosa que necesites cuando estés en el terreno de juego (por ejemplo: agua).
4. Debes estar en la puerta de la Cámara de Llamadas a la hora que te ha dicho el HR. (Si el HR no te ha dado una hora concreta, ves allí no más tarde de *5 minutos* antes que cierre la Cámara de Llamadas).
5. Saluda al Responsable de la Cámara de Llamadas y asegúrate que tus Atletas han pasado el control de entrada con el material apropiado.
6. Entra en la Cámara de Llamadas cuando te lo diga el HR o el AHR.

En la Cámara de Llamadas:

1. Localiza tu Terreno de Juego.
2. Preséntate a los competidores. Comprueba si necesitas un traductor.
3. Comprueba el número de personas de ambos competidores, y los roles de los no Atletas.
 - Si es un partido de Parejas o Equipos, identifica a los Capitanes y anótalo en la ficha.
 - (Si son Juegos para Jóvenes, comprueba quienes son los sustitutos / qué Atletas estarán en el terreno de juego al inicio de partido y anótalo en la ficha).
4. Haz el sorteo de la moneda:
 - Pregunta quien escogerá lado de la moneda.
 - Muestra cada lado de la moneda a ambos Atletas/Capitanes.
 - Sortea/lanza la moneda y muestra el resultado a ambos Atletas/Capitanes.
5. El ganador del sorteo elige si juega con rojo o azul. Anótalo en la ficha.
6. Pregunta al Atleta/Capitán que no ha ganado el sorteo, qué competidor empezará el calentamiento. Anótalo en la ficha.

Anota en la ficha qué competidor eligió moneda (por si es necesario jugar un parcial de desempate).
7. Comprueba el número de bolas que cada competidor ha llevado a la Cámara de Llamadas.
 - Si un competidor no ha llevado a Cámara de Llamadas sus propias bolas, o un juego de bolas incompleto, debe usar bolas de competición. Éstas se darán después del sorteo, cuando se conozca el color con el que jugará. Pregunta al Atleta si quiere bolas duras, medias o blandas.
 - Si el competidor usa alguna bola de competición, rellena un papel con el nombre del Atleta, dorsal, país, el número de bolas prestadas de ese juego, y el nombre del Árbitro, y lleva el papel al área designada para las bolas de competición.
 - Las bolas deben ser devueltas después del partido.
8. Pregunta a los competidores si quieren examinar las bolas del oponente.
9. Haz el chequeo de bolas prepartido ***(Una vez sabes con qué color jugará cada competidor, realiza el control de bolas lo antes que puedas. Si no hay ninguna estación libre, empieza a hacer otros procedimientos).***
 - Si una bola falla el chequeo, informa al HR/AHR, muestra una tarjeta amarilla al Atleta y anótalo en la ficha al lado del nombre del Atleta.
 - Si la Bola Blanca falla, reemplázala con una Bola Blanca de competición preguntando al Atleta si quiere una Bola Blanca dura, media o blanda.
10. Quédate las bolas después del chequeo de bolas.
 - (Si no se han proporcionado contenedores, consulta al HR/AHR qué utilizar para llevar las bolas hasta el Área de Competición. Solo el Árbitro y/o el juez de línea pueden llevar las bolas hasta el Área de Competición).
11. Lleva la ficha al responsable de la Cámara de Llamadas para que lo introduzca en el sistema electrónico.

12. Después del chequeo de bolas (o mientras esperas para hacerlo):

- Revisa las sillas de ruedas (Atletas BC1, BC2 y BC4), canaletas, punteros y cualquier dispositivo de comunicación que se utilice, las pegatinas y la documentación para guantes y férulas.
- Comprueba que cualquier dispositivo de comunicación electrónico que sea llevado al área de competición está en modo avión.
- Pregunta a los Atletas cómo se comunicarán contigo (por ejemplo: preguntar por el resultado, pedir una medición, etc.).
- Pregunta a los Atletas cómo se comunican con su Auxiliar o RO (si lo tienen).
- Pregunta sobre los procedimientos rutinarios que hacen ellos y sus Auxiliares/RO.
- Pregunta a los Atletas que utilizan silla de ruedas manual, si necesitan ayuda cuando quieran entrar al Área de juego.
- Pregunta a los Atletas si tienen alguna duda.
- Habla con tu juez de línea (si está en Cámara de Llamadas) para acordar los gestos de comunicación que usaréis en el terreno de juego, y cualquier cosa en particular que desees que se tenga en cuenta.

13. Asegúrate que todos los Atletas y su material están listos, comprueba si tienes suficiente ayuda para ir al campo, y prepara la salida de la Cámara de Llamadas como ha pedido el HR/AHR.

- Los Árbitros que no están asignados para la siguiente franja de partidos, se espera que vayan a la Cámara de Llamadas para ayudar a empujar a los Atletas o llevar material al campo.
- Si un Árbitro con dos partidos seguidos se retrasa en el terreno de juego, el HR puede pedirte que cubras los procedimientos de la Cámara de Llamadas del Árbitro que llega tarde.

Procedimientos en el Terreno de Juego

Preparación y Bolas de Calentamiento:

1. Dirige a los competidores al terreno de juego en una fila (Árbitro, competidor rojo, competidor azul, juez de línea).



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

2. Invita a los competidores a entrar en los boxes apropiados (individual, parejas y equipos).



3. Entrega las bolas a cada competidor.
4. Haz que Entrenadores/CA (y cualquier sustituto), bolas y equipo extra (como carritos de las canaletas), estén en los lugares designados.



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



5. Si es un partido de BC3, comprueba si la punta de cada canaleta toca (o no) el suelo cuando la canaleta está puesta en su posición más baja. Esto puede hacerse pasando un papel por debajo de la punta de la canaleta.
6. Comprueba con el juez de tiempo la preparación de los dos (2) minutos de calentamiento.
7. Comprueba que los competidores están colocados correctamente para el primer calentamiento.
8. Dirígete al vértice de la V y espera al anuncio de: “empieza el calentamiento”.
9. Empieza el primer calentamiento usando el gesto “indicación para lanzar las bolas de calentamiento”.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed



10. Cuando el calentamiento ha finalizado, recoge la bola Blanca del competidor, y pide a los Auxiliares/Entrenadores/CAs que recojan sus bolas de color.
 - Coloca la Bola Blanca en el área designada al lado del marcador electrónico.
11. Comprueba que los competidores están colocados correctamente para el segundo calentamiento.
12. Empieza los dos (2) minutos del segundo calentamiento.
13. Cuando el calentamiento ha finalizado, recoge la bola Blanca del competidor, y pide a los Auxiliares/Entrenadores/CAs que recojan sus bolas de color.
 - Coloca la Bola Blanca en el área designada al lado del marcador electrónico.

(Si un Entrenador/CA no puede recoger las bolas, el juez de línea o el Árbitro pueden recoger las bolas para ese competidor, pero esto DEBE haber sido acordado en la Cámara de Llamadas).

Durante los calentamientos:

- Quítate la acreditación / y cualquier cosa que no necesites cuando estés en el terreno de juego, y comprueba si tienes el material de Árbitro correcto. Es aconsejable que guardes en tus bolsillos los compases y (si tienes) otro material de medición.
- Comparte con el juez de línea cualquier información relevante recogida en la Cámara de Llamadas, si el juez de línea no estaba en ella.

Cuando ambos calentamientos han finalizado:

1. Comprueba que el juez de línea y el juez de tiempo están preparados.
2. Asegúrate que ambos competidores están preparados para empezar el partido.
3. Coge la pala y la Bola Blanca del competidor rojo y colócate en la cruz, sujetando la pala y la Bola Blanca del competidor rojo, para esperar al anuncio de empezar el partido.

***** Colocarse en la “V” antes del calentamiento y en la “+” antes del partido puede ser modificado por el Comité Organizador (HOC).**

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed



Inicio de un parcial:

1. Entrega la Bola Blanca al Atleta y después retrocede a una posición justo fuera del terreno de juego, al lado de la "V" y de la línea lateral, cerca del "área no válida" de la Bola Blanca.
 - Para partidos de BC3, mientras estás volviendo a la posición adecuada, vigila que el Atleta que lanza la Bola Blanca, balancea la canaleta a ambos lados.



2. Haz el gesto de "Indicación para lanzar la Bola Blanca" diciendo "Bola Blanca". (La pala no se muestra al Atleta.)
3. Enseña la pala al juez de tiempo.



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

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

Durante un Parcial:

- Actúa con seguridad, naturalidad y no con demasiada autoridad.
- Recuerda la posición en el campo:
 - Ponte lo suficientemente cerca para parar una bola cuando sea necesario (a un paso o zancada de donde detendrías la bola), pero sin bloquear la visión de los Atletas.
 - Intenta no dar la espalda a los Atletas.



- Responde rápidamente a las señales que te hace el Atleta, el juez de línea o el juez de tiempo.
- Toma las decisiones rápida y tranquilamente, dando explicaciones sólo cuando te pregunten.
- Mantén el ritmo del partido: no pierdas tiempo, pero no corras.
- Si un jugador no está de acuerdo con el Árbitro acerca de una decisión que no es una medición y pide por al Árbitro Principal, para el tiempo y llama al Árbitro Principal o al AHR para que resuelva la situación.
 - Si la situación es sobre una medición durante el parcial, el tiempo no se detendrá.
 - Mantén breve cualquier discusión.
- Si la bola sale del campo, anuncia “bola fuera” con el gesto específico.
 - Si ésta está cerca de la línea, permite que se detenga por completo antes de recogerla.
- Si una bola está tocando una línea y mantiene encima de ella otra bola:
 - Retira la bola directamente hacia afuera y perpendicularmente a esa línea, en un solo movimiento, mientras mantiene la bola en contacto con el suelo. Si la bola que estaba apoyada encima de ella, cae y toca la línea, esa bola también estará fuera de los límites.
- Coloca cualquier bola que ha salido fuera del campo en el contenedor/área de bolas perdidas, rápido, pero sin prisa, y no camines entre los Atletas y la Bola Blanca ni des la espalda a los Atletas.
- Si ocurre una infracción, actúa según las reglas, para el juego e introduce la infracción y su consecuencia en el sistema informático antes de reanudar el juego.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

- Pide al juez de línea que te ayude en mediciones largas o parciales interrumpidos, o consúltale si tienes alguna duda o has olvidado algo. Haz esto de manera silenciosa y eficiente.
- Si un Atleta decide no lanzar algunas bolas, avisa al juez de tiempo para que detenga el crono (haz el gesto), y coloca las bolas no lanzadas en el contenedor/área de bolas perdidas.
- Si una bola no es recogida del contenedor/área de bolas perdidas antes de empezar el siguiente parcial, la bola permanecerá en el contenedor/área de bolas perdidas hasta el final de ese parcial.

Finalización de un parcial SIN Bolas de Penalización:

1. Después de que todas las bolas hayan sido jugadas, estando de pie cerca del juego donde los Atletas/Capitanes puedan verte, anuncia y presenta el resultado del parcial, y obtén la aprobación de los Atletas/Capitanes.
 - Si es necesario medir para determinar el resultado final, o un Atleta solicita una medición, invita a ambos Atletas/Capitanes a entrar al área de juego para ver la medición.



- Si no estás seguro del resultado, o un Atleta solicita al Árbitro Principal/AHR para medir, llama al HR/AHR para confirmar el resultado. *No le digas al HR/AHR cual piensas que es el resultado, ella/él determinará el resultado.*
- Mientras los Atletas están en el área de juego, solicítales si están de acuerdo con el resultado, después asegúrate que vuelvan a sus boxes. Asegúrate que ambos Atletas/Capitanes puedan verte y anuncia e indica con la pala el resultado del parcial para ambos.



Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

2. Anuncia y haz el gesto establecido de “Final del Parcial”.



3. Muestra el resultado al juez de tiempo y después a los espectadores.
4. Levanta la Bola Blanca y anuncia “Un minuto”.

Finalización de un parcial CON Bolas de Penalización:

1. Anuncia el resultado actual a los Atletas.
 - Si lo necesitas, o un Atleta/Capitán te lo pide, mide.
2. Asegúrate que los Atletas/Capitanes están de acuerdo con el resultado.
3. Comunícale al juez de tiempo que anote el resultado, pero que no lo introduzca en el sistema.
4. Con el juez de línea, despeja el área de juego, poniendo todas las bolas de color del competidor que no lanza la bola de penalización, y la Bola Blanca que está en el terreno de juego, en el contenedor/área de bolas perdidas.
5. Presenta todas las bolas de color al competidor que debe lanzar la bola de penalización.
 - En un partido de parejas y equipos, el Capitán decidirá quién lanzará la bola de penalización.
6. El Atleta que lance la bola de penalización seleccionará una de sus bolas de color.
7. El Árbitro mantendrá la bola consigo, y las bolas que no se usen se colocarán en el área de bolas perdidas.
8. Entrega la bola seleccionada al Atleta, después dirígete a la posición de “inicio de parcial”.
9. Muestra la pala al Atleta y al juez de tiempo mientras dices “un minuto”.
 - En un partido de BC3, asegúrate que el Atleta realiza el balanceo a ambos lados.
10. Revisa el reloj para estar seguro de que el tiempo ha empezado.
11. Después que el Atleta ha lanzado:
 - Si la bola puntúa, usa el gesto para indicar el punto en la pala.
 - Si la bola NO puntúa, usa el gesto para “Bola Perdida/Fuera” (pero no recojas la bola).
12. Anuncia y presenta el nuevo resultado en la pala a los Atletas/Capitanes.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

13. Solicita a los Atletas/Capitanes si están de acuerdo, y entonces anuncia y haz el gesto de “Final del parcial”.
14. Muestra el resultado al juez de tiempo y después a los espectadores.
15. Levanta la bola de penalización y anuncia “Un minuto”.

Entre Parciales:

Durante el “1 minuto” entre parciales:

1. Los Auxiliares/ROs/Entrenadores/CAs pueden entrar al terreno de juego, para recoger las bolas y hablar con su competidor. (Si un Entrenador/CA no puede recoger las bolas, el juez de tiempo o el Árbitro puede recogerlas para ese competidor. Pero esto DEBE haber sido acordado en la Cámara de Llamadas).
2. Asegúrate que todo haya sido introducido correctamente en el sistema informático.
3. Después de 45 segundos, el Árbitro anuncia “15 segundos”, recoge la Bola Blanca del competidor que empezará el próximo parcial, y camina hacia el Atleta.
4. Cuando acabe el minuto, anuncia “tiempo” e inmediatamente entrega la Bola Blanca al Atleta y empieza el parcial.
 - Si los Entrenadores/CAs/Competidores no están en su área asignada, conlleva una consecuencia.

Presentación del resultado:

Indica el resultado en la pala como se muestra en el Reglamento *a menos* que físicamente no puedas hacerlo.

Si presentas el resultado de otra manera, informa a los competidores en la Cámara de Llamadas.

Parciales de desempate:

Si en el último parcial, el resultado hace que el resultado del partido sea igual para ambos competidores:

1. Pregunta a los Atletas/Capitanes si están de acuerdo con el resultado del parcial y anuncia y haz el gesto establecido de “Final del Parcial”.
2. Muestra al juez de tiempo y a los espectadores el resultado.
3. Informa a los competidores que el resultado final es igual, y que se tiene que jugar un parcial de desempate.
4. Sortea la moneda, y el ganador del sorteo decide qué competidor jugará la primera bola de color.
 - Elige moneda el competidor que no la ha elegido en el sorteo de la Cámara de Llamadas.
5. Recoge la Bola Blanca y anuncia “1 minuto”.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

6. Después de 45 segundos, anuncia “15 segundos”, coge la Bola Blanca del competidor que empezará el parcial de desempate y quédate en la cruz.
7. Después de un minuto, anuncia “Tiempo” y coloca la Bola Blanca en la cruz.
 - Si los Entrenadores/CAs/Competidores no están en su área asignada, conlleva una consecuencia.
8. Retrocede de la cruz a una posición adecuada para estar en el terreno de juego.
9. Indica el color del Competidor que debe jugar.
 - Si ocurre un segundo parcial de desempate, repetir lo anterior excepto el punto 4, pero con la Bola Blanca del otro competidor en la cruz.

Finalización de un Partido:

1. Después de mostrar al juez de tiempo y a los espectadores el resultado del último parcial, mostrar a los Competidores el resultado del partido y anuncia y haz el gesto de “Final de Parcial”.
 - Si un competidor tiene un resultado de cero puntos, no mostrar el color de ese competidor, sólo mostrar el número de puntos en el color del competidor que ganó.
 - Si había un parcial de desempate, mostrar en la pala los mismos puntos en ambos competidores, después mostrar el color del competidor que ganó el partido.
2. Mostrar a los espectadores el resultado del partido.
3. Acércate a los Competidores y felicítalos/ánimalos.
4. Realiza el Control de Bolas posterior al partido.
NO permitas a nadie (Atletas/Auxiliares/ROs/Entrenadores/CAs/juez de línea) tocar o recoger ninguna bola (incluida la Bola Blanca de la mesa del marcador) antes del control.
 - Inspecciona meticulosamente, pero de forma rápida, todas las bolas usadas en el partido para asegurarte que estén en buenas condiciones, que no han sido sustituidas y que no se les hayan aplicado sustancias.
 - En los partidos de Parejas y Equipos, identifica qué bolas pertenecen a cada Atleta antes de hacer el control.
 - Si no estás seguro acerca de alguna bola, consulta al Árbitro Principal/AHR.
 - Las bolas se devolverán al Competidor si pasan el control.
5. Cuando se acaba el control, deja que los Auxiliares/ROs/Entrenadores/CAs recojan las bolas e invita a los Atletas/Capitanes a la mesa del marcador.
6. Muestra el acta en la pantalla, para que comprueben si es correcta.
7. Comprueba que los Atletas/Capitanes la aprueban.
8. Introduce tus datos para aprobar el partido.
9. Da las gracias al juez de línea y al juez de tiempo.

10. Asegúrate que tienes contigo todas tus pertenencias, y que el material del Comité Organizador está en la mesa del marcador.
11. Asegúrate que todos salen del terreno de juego al mismo tiempo, llevando consigo todo su material, en este orden: Árbitro, ganador, el otro competidor, juez de línea (a no ser que el juez de línea o el Árbitro estén ayudando a un competidor).

MEDICIÓN

Procedimientos de medición

- Mide cuando no sepas qué bola está más cerca, o cuantas están puntuando, o si te lo pide un Atleta.
- Mide de forma que los Atletas puedan ver la medición. No bloques la visión de los Atletas.
- Si los Atletas están en el área de juego para ver la medición, diles donde tienen que colocarse. (Asegúrate que ellos pueden ver la medición sin que muevan ninguna bola y que te dejen el espacio necesario para medir).
- Pide ayuda al juez de línea o al HR/AHR para hacer mediciones largas.
- Asegúrate que cuando midas tengas una posición corporal firme y estable.
 - La manera *preferible* de medir es tener una “posición de cuatro puntos estables” con ambas espinillas y antebrazos (o los dedos meñiques) en contacto con el suelo.

Si no eres capaz de adoptar esta posición, asegúrate que estás en la posición más estable que puedas tener.

- Mide desde la Bola Blanca a la bola de color.
- Cuando midas para determinar el resultado de un parcial, mide primero la bola de color más cercana que no puntúa, y luego la(s) bola(s) que puntúa(n).
- Para hacer una medición, no muevas bolas, a no ser que las bolas estén en medio, y aparta sólo esas bolas:
 - Pide permiso a los Atletas antes de mover cualquier bola.
 - Si la bola que apartas, es una bola que puntúa:
 1. Pon la pala en el suelo con la cara del color que puntúa hacia arriba.
 2. Coloca la bola que has apartado sobre la pala.
 3. Después que los Atletas estén de acuerdo con el resultado, recoloca las bolas que habías apartado tan cerca como puedas de su posición anterior, para que Auxiliares/ROs/Entrenadores/CAs/espectadores puedan verlas.
- Repite una medición si un Atleta te lo pide, pero si te pide una tercera medición llama al HR/AHR.

Medición usando compás:

1. Adopta una posición estable.
2. Empieza con el compás ligeramente más abierto que el espacio entre la Bola Blanca y la bola a medir.
3. Lentamente ve cerrando (o abriendo) el compás hasta que encaje entre la Bola Blanca y la bola de color a medir, tocando la parte de la bola más gorda/ancha/grande. *Siempre levanta el compás por encima de las bolas antes de abrir/cerrar más el compás, no lo abras cuando esté entre las bolas.*
 - Si los Atletas están observando, asegúrate que puedan ver que el compás está tocando ambas bolas.
4. Levanta cuidadosamente el compás y, asegurándote que no se modifica su abertura, muévete hacia donde puedas medir la otra bola.
5. Baja el compás entre estas bolas, y para si no encaja entre ellas.
 - Si los Atletas están observando, asegúrate que puedan ver si el compás cabe o no entre las bolas.

Medición usando metro (cinta métrica):

1. Adopta una posición estable.
2. Coloca el cuerpo del metro en la Bola Blanca y extiéndelo desde ésta hasta la bola de color que estás midiendo.
3. Bloquea con cuidado el metro en esa posición.
4. Lenta y suavemente desliza el final del metro lejos de la bola de color.
5. Manteniendo el metro a esta longitud, mueve el cuerpo del metro para que quede junto a la parte de la Bola Blanca más cercana a la otra bola. (Es posible que también tengas que moverte).
6. Mueve el final del metro alrededor de la bola que estás midiendo para ver si el metro encaja entre la Bola Blanca y esta bola. Para el movimiento si el metro no encaja entre las bolas.
 - Si los Atletas están observando, asegúrate que puedan ver que la medida encaja (o no) entre las bolas.
- Si el juez de línea está ayudando cuando se utiliza el metro, el Árbitro coge el cuerpo del metro junto a la Bola Blanca, y el juez de línea coge el final del metro.

Medición usando galgas:

1. Adopta una posición estable.
2. Empieza con menos galgas y lentamente añade más, mientras midas, hasta que encaje entre las bolas y no puedas añadir ninguna galga más sin moverlas.
3. Comprueba si la galga encaja entre la Bola Blanca y la bola del otro competidor.

Manual de Procedimientos de los Árbitros Internacionales de BISFed

- Si los Atletas están observando, asegúrate que puedan ver que las galgas están tocando o no las bolas.

Medición usando linterna:

1. Adopta una posición estable.
2. Dirige la luz de la linterna por encima/a los lados/hacia arriba desde el suelo, hacia las bolas que estás midiendo.
 - Si los Atletas están observando, asegúrate que puedan ver que hay un espacio vacío/punto negro o una interrupción en el haz de luz.

Para determinar si una bola está fuera de los límites:

Para comprobar si una bola está tocando una línea o no:

- Utiliza la linterna, una hoja de papel o la galga más fina.
- Si utilizas la hoja de papel o la galga:
 1. Coloca la hoja de papel o la galga en el suelo, y mantenla paralela a la línea, y lenta y suavemente deslízala debajo de la bola hasta que ésta toque la bola.
 2. Comprueba si la hoja de papel está cubriendo completamente la línea/está dentro del campo o no.