



**BISFed**

Boccia International Sports Federation

# Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional

(Atualizado de acordo com as Regras 2021 - 2024 v.2.1)

Março 2023

## Índice

Introdução	3
Traduções	3
Uniforme de Árbitros	3
Procedimento de Checagem de Bolas e Materiais	4
• Teste de Rolagem	4
• Teste de Circunferência	5
• Teste de Pesagem	7
• Detecção de Metal	7
• Inspeção Visual	7
• Checagem de Dispositivos Auxiliares (Rampa e Ponteira)	8
• Checagem de Luvas / Talas	9
• Checagem de cadeira de rodas	9
• Outras Checagens (Dispositivos de comunicação e Nacionalidade de Operador de Rampa)	10
Procedimentos da Câmara de Chamada	11
Procedimentos em Quadra	13
• Entrando na Área de Competição	13
• Preparação e Aquecimento	13
• Começando um Parcial	15
• Durante um Parcial	16
• Encerrando um Parcial Quando Não Foram Dadas Bolas de Penalização	17
• Encerrando um Parcial Quando Foram Dadas Bolas de Penalização	18
• Entre Parciais	19
• Apresentando a Pontuação	19
• Parciais com Tie-Break	20
• Encerrando uma Partida	20
Medição	21
• Procedimentos de Medição	21
• Como fazer medições:	
○ Utilizando Compassos	22
○ Utilizando uma Fita Métrica	22
○ Utilizando o Escalímetro	23
○ Utilizando uma Lanterna	23
○ Para determinar se uma bola está fora dos limites	23

### **INTRODUÇÃO**

O Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional foi produzido pelo Comitê de Arbitragem da BISFed e os Formadores de Árbitros, com o objetivo de aprimorar os níveis de habilidades, conhecimento e consistência em arbitragem entre os Árbitros Internacionais (IRs). Os Árbitros Internacionais (IRs) devem usar e seguir os procedimentos contidos neste Manual. É esperado que os Árbitros leiam este manual antes de participar de um torneio da BISFed. Este Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional está de acordo com as Regras BISFed 2021 - 2024 v.2.1. Estas regras terão atualizações futuramente, os quais poderão afetar os Procedimentos de Arbitragem. Em competições, Árbitros Chefes informarão aos Árbitros Internacionais (IRs) caso haja mais atualizações de regras que possam afetar os Procedimentos.

A BISFed está empenhada em reduzir barreiras e promover a inclusão de árbitros com deficiências e está ciente de que alguns árbitros podem não estar fisicamente aptos a realizar alguns desses procedimentos. Um grupo de trabalho está desenvolvendo orientações sobre: a assistência que os árbitros com deficiência (RWD) podem necessitar (por exemplo, na Câmara de Chamada, quando em quadra), quem poderá oferecer esta assistência, e como. Neste interim, os árbitros com deficiências podem continuar a trabalhar individualmente com os HOCs, Árbitros Chefes e Delegados Técnicos para confirmar as adaptações e assistência que precisam.

### **TRADUÇÕES:**

Uma versão editável das regras está disponível para os membros que desejem traduzir as regras para outros idiomas. Envie um e-mail para [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) caso deseje receber este documento. A BISFed se esforçará por publicar documentos traduzidos, no entanto, a versão em inglês é a cópia FINAL para todas as dúvidas.

### **Uniforme do Árbitro:**

- Camisa fornecida pelo HOC/BISFed.
- Calças pretas caso o local seja climatizado.  
(Se o local não for climatizado, calções pretos ou capris são aceitáveis).
- Tênis esportivos de cores simples e neutras (não de cores vivas).

O HR, em conjunto com o Delegado Técnico e/ou o HOC poderão determinar se um árbitro está usando um uniforme inadequado para aquela competição.

## PROCEDIMENTOS DE CHECAGEM DE BOLAS E EQUIPAMENTOS

### PROCEDIMENTOS DE CHECAGEM DE BOLAS

**As checagens de bolas são feitas na seguinte ordem:** Teste de Rolagem; Teste de Circunferência; Teste de Pesagem; Teste de Detecção de Metal.

Inspeção de bola (uma inspeção visual de cada bola) é feita após o Teste de Rolagem, ou entre qualquer um dos outros testes.

- Se possível, três mesas separadas devem ser usadas, uma para o Teste de Rolagem, uma para o Teste de circunferência e uma para a balança e detector de metais (Se as balanças forem sensíveis a movimentos, o detector de metais deve estar em outra mesa).
- Para partidas de Pares e Equipes, identifique quais bolas pertencem a qual atleta antes de iniciar as verificações.
- Quando uma bola falha em um procedimento de verificação, o Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR) deve ser informado; eles determinarão se a bola deve ser inspecionada para ver se foi adulterada.
- As bolas que falham em um procedimento de checagem de bola são colocadas em um saco plástico transparente e etiquetadas com o número e o país do atleta. É anotado na folha de checagem de bolas e equipamentos com o nome, número e país do atleta, com o motivo da falha da(s) bola(s).
- Um saco plástico maior deve ser etiquetado com o nome do país. Todas as bolas falhadas daquele país devem ser colocadas no mesmo saco.
- Após as bolas terem sido checadas, elas são levadas pelo Árbitro.

#### Teste de Rolagem

- O ângulo será verificado na manhã de cada dia de competição, e novamente apenas caso a mesa ou o equipamento tenham sido movidos. Um nível fornecido pela BISFed é usado para medir o ângulo da rampa do equipamento de Teste de Rolagem. Apenas o Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR), ou o Delegado Técnico / Assistente de Delegado Técnico podem verificar o ângulo (o qual deverá ser de 25 graus +/- 0.5 graus).
- A bola deve rolar pela rampa, depois rolar ao longo do comprimento da placa horizontal e sair pela extremidade da placa.
- Se uma bola parar na placa horizontal, ou cair para o lado da placa, ela deve ser testada novamente, até um máximo de três (3) tentativas.
- Se uma bola falhar no Teste de Rolagem, o HR/AHR não repetirá o teste, a menos que seja constatado que o Árbitro não seguiu os procedimentos corretos de Teste de Rolagem.

## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed

---

- O Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR) solicitará ao Árbitro que realize o teste usando uma bola de competição para verificar se o Árbitro seguiu os procedimentos corretamente ou não.

### Procedimentos de Teste de Rolagem:

1. O atleta / Assistente Desportivo (SA) / Operador de Rampa (RO) / Treinador / Assistente Técnico (CA) pode arredondar a bola antes de a colocar na mão do Árbitro, que deverá estar em formato de concha.\*
  - Uma vez que a bola é dada ao Árbitro, ela não pode ser arredondada novamente.
2. O Árbitro gentilmente coloca a bola no topo da rampa, garantindo que a bola esteja tocando a placa superior (mas não seja esmagada contra ela) e que seus dedos não impeçam que o atleta / RO / Treinador vejam a bola.
  - A mão livre NÃO toca na bola ou no dispositivo de Teste de Rolagem.
3. O árbitro abre os dedos para permitir que a bola role pela rampa.
4. Se a bola falhar na primeira (1ª) ou segunda (2ª) tentativa do Teste de Rolagem, o Árbitro pegará suavemente a bola e a colocará novamente no topo da rampa para repetir o teste, seguindo os procedimentos acima.
  - Se a bola rolar na segunda (2ª) tentativa, ela passou.
  - Se a bola falhar na segunda (2ª) tentativa do teste de rolagem, o teste é repetido pela terceira (3ª) e última vez.

**\*Esta é a maneira preferencial de segurar a bola. Se um árbitro não puder segurar uma bola com a mão em formato de concha, ela deve ser segurada suavemente de outra forma, e de modo que outros possam ver a bola.**

### Testes de Circunferência

A bola é verificada para garantir que seja de 270mm +/- 8mm usando os modelos fornecidos pela BISFed.

- A circunferência menor é verificada primeiro, depois a maior.
- A bola não deve cair através da circunferência menor em duas (2) de três (3) tentativas
- A bola deve cair pela circunferência maior, sob seu próprio peso. Até três (3) tentativas são permitidas.
- Se uma bola falhar no Teste de Circunferência, menor ou maior, o Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR) não tentará novamente o teste, a menos que seja mostrado que o Árbitro não seguiu os procedimentos corretos do Teste de Circunferência.
- O Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR) solicitará ao Árbitro que realize o teste usando uma bola da competição para verificar se o Árbitro seguiu os procedimentos corretamente ou não.

## *Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed*

---

### Procedimentos de Teste de Circunferência Menor:

1. A bola é gentilmente pega pelo Árbitro e colocada na circunferência menor, com a mão livre sob a circunferência menor para pegar a bola caso caia. Esta é a primeira (1ª) tentativa.
  2. O Árbitro levanta e gira suavemente a bola antes de colocá-la de volta na circunferência menor. Esta é a segunda (2ª) tentativa.
  3. Se a bola não cair através da circunferência menor depois de ter sido girada, ela passou no teste.
- Se a bola cair quando o Árbitro a colocar pela primeira vez na circunferência menor. Na primeira (1ª) tentativa:
    1. O Árbitro pega a bola, gira-a e gentilmente a coloca na circunferência menor. Esta é a segunda (2ª) tentativa.
    2. Se a bola cair novamente, ela falhou.
  - Se a bola não cair, o Árbitro novamente levanta e gira suavemente a bola, e gentilmente a coloca novamente na circunferência menor. Esta é a terceira (3ª) tentativa.
    - Se não cair, a bola passou no teste.
    - Se cair, a bola falhou no teste.
  - Se as bolas não caírem na primeira (1ª) tentativa, mas sim na segunda (2ª) tentativa:
    1. O Árbitro levanta e gira a bola, e gentilmente a posiciona na circunferência menor. Esta é a terceira (3ª) tentativa.
      - Se a bola não cair, ela passou no teste.
      - Se a bola cair, ela falhou no teste.

### Procedimentos de Teste de Circunferência Maior:

1. O Árbitro coloca sua mão livre sob a circunferência maior para pegar a bola que deverá cair através da circunferência maior.
  2. O Árbitro gentilmente pega a bola e a coloca sobre a circunferência maior. Esta é a primeira (1ª) tentativa.
  3. Se a bola cair através da circunferência maior na primeira (1ª) tentativa, a bola passa.
- Se a bola não cair através da circunferência maior na primeira (1ª) tentativa:
    1. O Árbitro pega a bola, gira-a e coloca-a suavemente de volta na circunferência maior. Esta é a segunda (2ª) tentativa.
      - Se a bola cair através da circunferência maior passou no teste.
  - Se a bola não cair na 2ª tentativa:

## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

1. O Árbitro pega a bola, gira-a e coloca-a suavemente de volta na circunferência maior. Esta é a terceira (3ª) tentativa.
  - Se a bola cair através da circunferência maior, ela passou.
  - Se a bola não cair na terceira tentativa, ela falhou.

### **Teste de Peso**

A balança utilizada deve ser calibrada pelo Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR) utilizando o peso fornecido pela BISFed, durante a montagem do equipamento de teste de bolas.

#### Procedimentos de Teste de Peso da Bola:

1. O árbitro pega a bola gentilmente e cuidadosamente a põe sobre a balança.
2. Se a bola não for mais leve que 263.00g, ou não for mais pesada que 287.00g, ela passou.  
Se a bola estiver fora dos pesos acima, ela será removida da balança, que será zerada, e a bola será pesada novamente.
  - Se a bola não estiver dentro do peso necessário na segunda tentativa, ela falhou.

### **Teste de Detecção de Metais**

Ao realizar o teste de detecção de metais, certifique-se de que a bola não esteja ao lado de nenhum metal (por exemplo, uma parte da mesa, algo usado pelo árbitro).

#### Procedimentos de Detecção de Metais:

1. O detector de metais é ligado e mantido contra uma superfície de metal para verificar se está funcionando (ele fará um barulho ou vibrará).
2. O detector de metais é colocado uma vez na superfície de cada bola.  
(As bolas podem ser verificadas na mão ou colocadas sobre a mesa, o que for mais rápido para o árbitro.)
  - Se o detector de metais não fizer barulho ou vibrar, a bola passou.
  - Se o detector de metais fizer um barulho ou vibrar, a bola falhou.

### **Inspeção Visual**

- Isso pode ser feito após/entre qualquer um dos outros testes de verificação de bola.

## *Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed*

---

### Procedimentos de Inspeção Visual:

1. Cada bola é verificada visualmente para garantir que atenda aos critérios de condição da bola de bocha. Quaisquer bolas questionáveis devem ser encaminhadas para o Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR).

### **CHECAGEM DE DISPOSITIVOS AUXILIARES**

#### **Checagem de Rampa**

- As rampas são checadas em uma área medindo 2,5m x 1m. Esta área deve ser vista como tridimensional.
- As rampas não devem ter:
  - Quaisquer dispositivos mecânicos que ajude na propulsão, acelere ou desacelere a bola; ou ajude na orientação da rampa.
  - Quaisquer marcas ou dispositivos que possam indicar a posição inicial para o balanço bidirecional.
  - Um topo elevado, trilho lateral ou qualquer outra saliência que exceda a altura (diâmetro) da bola.

Se houver alguma dúvida, o Árbitro deve chamar o Árbitro Chefe, ou designado, para assistência.

- Uma rampa que falha é anotada na folha de checagem de equipamento.

### Procedimentos de Checagem de Rampa:

1. O atleta/RO/Técnico/CA coloca todos os acessórios (bases e extensões) que podem ser acoplados à rampa.
2. O Atleta/RO/Técnico/CA coloca a rampa totalmente estendida de lado na área (2,5m x 1m).
3. O Árbitro verifica se a rampa:
  - Está estendida ao máximo. \*
  - Está cabendo dentro da área (2,5m x 1m).
  - Não tem quaisquer dispositivos ilegais.
  - Não tem nenhuma marcação que possa ajudar com a mira ou poderia indicar a posição inicial após o balanço bidirecional (verifique também se os suportes de bolas não podem ser usados como dispositivos de mira).
4. As rampas que passam no teste de rampa têm um adesivo colocado em todas as peças separadas da rampa, no lado direito da rampa (sendo este o lado direito do atleta ao utilizar a rampa, ou o lado esquerdo do árbitro quando eles estão diante da rampa, de frente para o atleta).
  - Os adesivos são colocados pelo RO/Técnico/CA sob instrução do árbitro.



## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

\*Se qualquer componente dentro da seção superior da rampa (como o suporte de bola) puder se estender além da extensão da rampa, todos eles DEVEM ser estendidos para a verificação do equipamento, mesmo que a rampa não seja usada assim para competir e/ou a bola não permaneça no suporte da bola quando for estendida.

### **Checagem de Ponteiros**

1. Todas as ponteiros usadas por um atleta serão checadas e deverão mostrar que estão acopladas a alguma parte do corpo do atleta.
2. Quando uma ponteira passa, ela recebe um adesivo.  
(Não adesivar a parte que prende a(s) ponteira(s) ao corpo)

### **Checagem de Luvas e Talas**

Quaisquer luvas ou talas usadas na mão de lançamento do atleta deve ter aprovação documentada da Classificação.

1. Verifique se o atleta tem a documentação da Classificação.
2. Anote na folha de checagem do equipamento.
  - Se não houver documentação, o atleta não poderá jogar usando luva ou tala.

### **Checagem de Cadeira de Rodas**

- A distância entre o solo e o ponto mais baixo onde o corpo toca a cadeira de rodas (incluindo uma almofada, se usada) é medida.  
(Para a maioria dos atletas, essas serão as nádegas, mas alguns atletas podem ter uma parte diferente do corpo em contato com a cadeira de rodas enquanto jogam, como joelhos, peito, barriga).
- Se um atleta competir em uma scooter, maca ou cama, a aprovação documentada da Classificação deve ser mostrada.
- Se não tiver certeza de qualquer dispositivo adicional em uma cadeira de rodas, verifique com o Árbitro Chefe/Assistente de Árbitro Chefe (HR/AHR).

### **Procedimentos:**

1. O Árbitro verifica se a cadeira de rodas que o atleta trouxe para a verificação do equipamento é a que eles usam para a competição.
  - Se o atleta não usar cadeira de rodas, peça a aprovação documentada da classificação e anote isso na folha de checagem de equipamentos.
  - Se uma parte do corpo diferente das nádegas estiver em contato com a cadeira de rodas enquanto joga, verifique a aprovação documentada da Classificação e anote isso na folha de checagem de equipamento.

## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

- Se uma cadeira de rodas for ajustável em altura, peça ao atleta para ajustá-la na altura que eles usam ao jogar antes de medir.  
Anote na folha de checagem de equipamento que a cadeira de rodas é ajustável em altura.
- 2. O Árbitro mede a distância do solo até o ponto mais baixo onde a nádega do atleta (ou outra parte do corpo) está em contato com o assento.
  - Se o Árbitro não conseguir ver onde a nádega está em contato com a almofada do assento devido a uma obstrução visual (como um apoio de braço):
    1. Meça a distância da nádega (ou parte mais baixa do corpo em contato com o assento) até o interior da obstrução visual.
    2. Meça a distância do solo até a ponta da obstrução visual.
    3. Subtrair a primeira medição da segunda medição.
  - 4. Se a distância for de 66cm ou menos, um adesivo é colocado no lado direito (do atleta) da cadeira.

### **OUTRAS CHECAGENS**

#### **Checagem de Dispositivos de Comunicação**

##### Procedimentos:

1. Pergunte ao atleta se ele precisa usar um dispositivo de comunicação eletrônica, para se comunicar com o árbitro e / ou seu assistente quando estiver no FOP.
2. Caso positivo, verifique se o aparelho pode ser colocado no modo avião.
3. Coloque um adesivo no dispositivo de comunicação e anote na folha de checagem de equipamento que é utilizado um dispositivo eletrônico de comunicação.

#### **Nacionalidade do Operador de Rampa**

##### Procedimentos:

O Operador de Rampa deve ter a mesma nacionalidade que o atleta que está assistindo.

1. Peça para ver a documentação do Operador de Rampa (Passaporte ou ID oficial do seu país). Isso deve incluir o nome e a nacionalidade do RO.
2. Verifique se o Operador de Rampa (RO) é da mesma nacionalidade que o atleta.
3. Anote na folha de checagem de equipamento que isso está correto.

### **PROCEDIMENTOS DE CÂMARA DE CHAMADA**

#### **Preparação:**

1. Saiba o número da sua quadra para essa rodada e os jogadores.
2. Preencha o seu rascunho de súmula, ou escreva num papel, as informações de que necessita para essa partida (como data, hora, quadra, classe, atleta(s) e seu(s) número(s), país).
3. Certifique-se de ter: uma moeda; uma caneta; o seu rascunho de súmula preenchido; todo equipamento pessoal de arbitragem que você use (os quais devem ter aprovação prévia do Árbitro Chefe - HR); qualquer outra coisa que você possa precisar quando estiver em quadra, por exemplo, água).
4. Esteja na entrada da câmara de chamada no horário informado pelo Árbitro Chefe (HR). (Se o HR não tiver dado um horário, esteja no mais tardar 5 minutos antes do fechamento da Câmara de Chamada).
5. Cumprimente o responsável pela Câmara de Chamada e certifique-se de que seus atletas entrem com o equipamento apropriado.
6. Entre na Câmara de Chamada quando solicitado pelo Árbitro Chefe (HR) ou Árbitro Chefe Assistente (AHR).

#### **Na Câmara de Chamada:**

1. Localize sua quadra.
2. Apresente-se aos Lados. Identifique se você precisa de um tradutor.
3. Verifique o número de pessoas em ambos os lados e os papéis dos não-atletas.
  - Caso seja uma partida de Pares ou Equipes, identifique os capitães e anote no seu rascunho de súmula.
  - (Caso sejam Jogos de Jovens, verifique quem são os substitutos / quais atletas estarão em quadra no início da partida e anote isso no rascunho de súmula.)
4. Faça o “cara ou coroa”:
  - Pergunte quem vai escolher o lado da moeda.
  - Mostre a ambos os atletas/capitães de cada lado a moeda.
  - Jogue / gire a moeda e mostre o resultado do lançamento da moeda para ambos os atletas / capitães.
5. O vencedor do “cara ou coroa” escolhe se quer jogar com Vermelho ou Azul.  
Anote isso no seu rascunho de súmula.  
Pergunte ao atleta / capitão que não ganhou o “cara ou coroa” qual Lado vai começar a aquecer.  
Anote isso no seu rascunho de súmula.
6. Verifique o número de bolas que cada Lado trouxe para a Câmara de Chamada
  - Se um lado não trouxe suas próprias bolas, ou um conjunto incompleto de bolas, para a Câmara de Chamada, eles podem usar as bolas da competição. Estas são dadas após o “cara ou coroa”, quando a cor que o Lado vai jogar já foi escolhida. Pergunte se o atleta quer bolas duras, médias ou macias.

## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

- Se um Lado usar as bolas da competição, preencha um pedaço de papel com o nome do atleta, número, país, o número de bolas emprestadas do conjunto e o nome do árbitro e coloque na área designada para bolas de competição.
- As bolas devem ser devolvidas após a partida.

7. Pergunte se os Lados querem examinar as bolas do Lado oposto.

8. Faça a checagem de bolas **(Depois de saber com que cor os Lados jogarão, faça a checagem de bolas o mais rápido possível. Se nenhuma estação de checagem de bola estiver livre, comece a fazer outros procedimentos)**.

- Se uma bola falhar em uma checagem, informe o Árbitro Chefe / Árbitro Chefe Assistente - HR/AHR, conceda um cartão amarelo ao atleta e anote isso no rascunho de súmula ao lado do nome do atleta.
- Se uma bola-alvo falhar, substitua-a por uma bola-alvo da competição, perguntando ao atleta se ele quer uma bola dura, macia ou média.

9. Retenha as bolas após a checagem de bolas.

- (Se as caixas/cestas/ bolsas não tiverem sido fornecidas, verifique com o o Árbitro Chefe / Árbitro Chefe Assistente - HR/AHR o que usar para levar as bolas para o FOP. Somente o Árbitro e/ou o Árbitro de Linha podem levar as bolas para a FOP).

10. Leve o rascunho de súmula para o responsável da Câmara de Chamada para inserir no sistema BCMS.

11. Após a checagem de bolas (ou enquanto espera para fazer a checagem de bolas):

- Verifique as cadeiras de rodas (atletas BC1, BC2 e BC4), rampas, ponteiros e quaisquer dispositivos de comunicação utilizados, para carimbos/adesivos de autorização e documentação para luvas e talas.
- Verifique se qualquer dispositivo de comunicação eletrônica a ser levado para a FOP está em modo avião.
- Pergunte aos atletas como eles se comunicarão com você (por exemplo, para pedir a pontuação, solicitar uma medição etc.).
- Pergunte aos atletas como eles se comunicam com sua SA ou RO (se eles tiverem um).
- Pergunte sobre os procedimentos de rotina que eles e seus SA / RO têm.
- Pergunte se os atletas em cadeiras de rodas manuais precisam de assistência quando quiserem entrar na área de jogo.
- Pergunte se os atletas têm alguma dúvida para você.
- Fale com o Árbitro de Linha (se este estiver na Câmara de Chamada) para acordar os sinais de comunicação a serem usados na quadra e qualquer coisa em particular que você queira que eles observem.

## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed

12. Certifique-se de que todos os atletas e seus equipamentos estão prontos, verifique se você tem ajuda suficiente para prosseguir para a quadra e prepare-se para sair da Câmara de Chamada conforme indicado pelo Árbitro Chefe / Árbitro Chefe Assistente - HR/AHR.

- Os Árbitros que não estiverem em quadra para a próxima rodada de partidas podem ser solicitados a ir à Câmara de Chamada para ajudar a empurrar os atletas ou levar equipamentos para a quadra.
- Se um Árbitro com partidas consecutivas tiver um atraso em quadra, você poderá ser solicitado pelo Árbitro Chefe a cobrir os procedimentos da Câmara de Chamada para o Árbitro que está atrasado.

### PROCEDIMENTOS EM QUADRA

#### Preparação e Aquecimento:

1. Conduza os Lados para a quadra em fila única (Árbitro, Lado Vermelho, Lado Azul, Árbitro de Linha).



2. Convide os Lados para irem para as suas respectivas casas de lançamento (individuais, pares e equipes).



3. Entregue as bolas para cada Lado.
4. Certifique-se de que os treinadores / CAs (e quaisquer substitutos) e bolas e equipamentos excedentes (como carrinhos de rampa) estejam nos locais designados.

## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed



5. Enquanto caminha para a mesa de pontuação, veja se a quadra está devidamente limpa e todas as linhas estão em boas condições. Caso contrário, informe o Árbitro Chefe.



6. Se for um jogo de BC3, verifique se a parte de baixo das rampas está tocando o chão (ou não) quando a rampa estiver completamente abaixada. Isto pode ser feito passando uma folha de papel por baixo da base da rampa. Verifique com o cronometrista para se preparar para os aquecimentos de (2) minutos.

7. Verifique se os Lados estão em seus lugares corretos para o primeiro aquecimento.

8. Vá para a linha V e aguarde o anúncio: "aquecimento liberado".

9. Inicie o primeiro aquecimento usando o gesto "indicação para jogar bolas de aquecimento".



10. Quando o aquecimento terminar, pegue a bola-alvo do Lado e peça aos SAs / ROs / Técnicos / CAs para recolher as bolas de cor de seus Lados.

- Coloque a bola-alvo no local designado, próximo ao placar.

11. Verifique se os Lados estão nos lugares corretos para o segundo aquecimento.

12. Comece o segundo aquecimento de dois (2) minutos

13. Quando o aquecimento terminar, pegue a bola-alvo do Lado e peça aos SAs / ROs / Técnicos / CAs para recolher as bolas de cor de seus lados.

## *Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed*

---

- Coloque a bola-alvo no local designado, próximo ao placar.

(Se um Treinador / CA não puder pegar as bolas, o Árbitro de Linha ou Árbitro pode pegar as bolas para esse Lado, mas isso DEVE ter sido acordado na Câmara de Chamada).

### **Durante os Aquecimentos:**

- Remova dos bolsos qualquer coisa que você não precise utilizar quando estiver em quadra e verifique se você tem o equipamento de árbitro correto. É aconselhável colocar os compassos e (se puder) outros equipamentos de medição em seus bolsos.
- Compartilhe qualquer informação apropriada recebida na Câmara de Chamada com o Árbitro de Linha, se o Árbitro de Linha não estiver na Câmara de Chamada.

### **Quando ambos os aquecimentos estiverem concluídos:**

1. Verifique se o Árbitro de Linha e o Cronometrista estão prontos.
2. Certifique-se de que ambos os Lados estão prontos para iniciar a partida.
3. Pegue o indicador de cor / raquete e a bola-alvo do Lado Vermelho e se posicione na cruz, segurando o indicador de cor / raquete e a bola-alvo do Lado Vermelho, para aguardar o início do anúncio da partida.

**\*\*\* Ficar em pé sobre a linha "V" antes do aquecimento e ficar de pé na "+" antes de iniciar a partida pode ser modificado pelo HOC.**



## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed



### Iniciando um Parcial:

1. Apresente a bola-alvo para o atleta, e então volte para uma posição fora da quadra próximo à linha “V” e a linha lateral perto da área de bola-alvo inválida.
  - Para jogos de BC3, enquanto estiver andando para a posição apropriada, observe o atleta que irá lançar a bola-alvo, que estará fazendo o balanço bidirecional.



2. Diga e gesticule “bola-alvo”.  
(O indicador de cor/raquete NÃO é mostrado ao atleta.)
3. Mostrar o indicador de cor/raquete ao cronometrista.



4. Olhe para o relógio para se certificar de que o tempo está rolando.



## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed

### Durante um Parcial:

- Aja com confiança, naturalmente, e não com muita autoridade.
- Lembre-se da posição em quadra:
  - Estar perto o suficiente para parar uma bola quando necessário (pense em "um passo / passada e um gesto" de distância de onde você pararia uma bola), mas não bloqueando a visão dos atletas.
  - Tente não virar as costas para os atletas.



- Responda rapidamente aos sinais dados pelo atleta, árbitro de linha ou cronometrista.
- Tome decisões com rapidez e calma, dando explicações apenas quando solicitado.
- Mantenha a partida rolando - não perca tempo, mas não se apresse.
- Se um atleta discordar do árbitro sobre uma decisão que não se trata de uma medição e solicitar a presença do Árbitro Chefe, pare o tempo e chame o HR (ou AHR) para resolver a situação.
  - Se a situação for sobre uma medição durante o parcial, o tempo não é interrompido.
  - Mantenha todas as discussões curtas.
- Se uma bola sair dos limites da quadra, anuncie "bola fora" com o gesto específico.
  - Se estiver perto da linha, deixe-a parar completamente antes de pegá-la.
- Se uma bola está tocando uma linha e apoiando outra bola:
  - Remova a bola diretamente para fora e perpendicularmente à linha de limite em um movimento, mantendo a bola em contato com o chão. Se a bola apoiada rolar e tocar na linha, ela também estará fora dos limites.
- Coloque todas as bolas mortas na caixa/área de bola morta rapidamente, mas não se apresse, e não ande entre os atletas e a bola-alvo ou vire as costas para os atletas.
- Caso ocorra uma violação, responda de acordo com as Regras, interrompa o jogo e insira a violação e a consequência no sistema BCMS/súmula antes de retomar o jogo.
- Utilize a ajuda do Árbitro de Linha para auxiliar com medições longas ou parciais interrompidos, ou para consultar caso esteja em dúvida ou não tenha percebido algo. Faça isto de modo silencioso e eficiente.
- Se um atleta optar por não jogar nenhuma bola, diga ao cronometrista para parar o tempo (veja o gesto) e coloque as bolas não jogadas na caixa/área de bola morta.

## Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed

Se uma bola não for recuperada da caixa/área de bola morta antes do início do próximo parcial, a bola permanecerá na caixa /área de bola morta pelo restante desse parcial.

### Encerrando um Parcial quando **NENHUMA** bola de penalidade foi concedida:

1. Após todas as bolas terem sido jogadas, fique próximo às bolas onde os atletas/capitães possam vê-lo e anuncie e apresente a pontuação daquele parcial, a não ser que uma medição seja necessária para determinar a pontuação final.
  - Se uma medição for necessária para determinar a pontuação final, ou um atleta solicitar uma medição, convide ambos os atletas/capitães para a área de jogo para ver a medição.



- Se você não tiver certeza da pontuação, ou um atleta solicitar que o Árbitro Chefe ou Assistente de Árbitro Chefe realize a medição, chame o HR/AHR para confirmar a pontuação. Não diga ao HR qual você acha que é a pontuação, deixe que o HR determine.
2. Obtenha a concordância dos atletas quanto à pontuação quando estiver em quadra e então peça aos atletas que retornem às suas casas de lançamento.
  3. Certifique-se de que ambos os atletas/capitães possam vê-lo e anunciar e indicar no indicador de cor / raquete a pontuação do Parcial para ambos os Lados.



4. Obtenha a concordância dos atletas/capitães, depois diga e gesticule "Fim do Parcial".



## *Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed*

---

5. Mostre e anuncie a pontuação para o cronometrista e, em seguida, para os espectadores.
6. Pegue a bola-alvo e anuncie "Um minuto".

### **Encerrando um Parcial quando uma bola de penalidade foi concedida:**

1. Anuncie a pontuação atual aos atletas.
2. Certifique-se de que os atletas/capitães concordam com a pontuação.
3. Diga ao cronometrista para anotar a pontuação, mas não para inseri-la.
4. Com a ajuda do Árbitro de Linha, retire as bolas da área de jogo, colocando as bolas de cor do Lado que não estiver jogando a bola de penalidade e a bola-alvo que estiver na quadra, dentro da caixa/área de bola morta.
5. Apresentar todas as bolas de cor do lado concedido a bola de penalidade para o atleta.
  - Em um jogo de pares/equipes, o capitão decidirá quem jogará a bola de penalização.
6. O atleta que lançar a bola de penalidade selecionará uma de suas bolas de cor.
7. O Árbitro retém esta bola e as bolas não utilizadas são colocadas na área de bola morta.
8. Apresente a bola selecionada para esse atleta e, em seguida, vá para a posição de 'Início de Parcial'.
9. Mostre o indicador de cor/raquete para o atleta e o cronometrista enquanto você diz "Um Minuto".
  - Caso seja uma partida BC3, verifique se o atleta faz o balanço bidirecional.
10. Verifique o relógio para se certificar de que o tempo começou.
11. Depois que o atleta lançou:
  - Se um ponto for marcado, use o gesto para indicar o ponto no indicador de cor/raquete.
  - Se um ponto NÃO FOR marcado, use o gesto para "Bola Morta/Bola Fora" (mas não pegue a bola).
12. Anuncie e apresente a pontuação contabilizada no indicador de cor/raquete aos atletas/capitães.
13. Obtenha o acordo dos atletas/capitães, depois diga e gesticule "Fim de Parcial".
14. Mostre ao cronometrista a pontuação contabilizada e, em seguida, aos espectadores.
15. Pegue a bola de penalidade e anuncie: "Um minuto".

### **Entre Parciais:**

Durante o "um minuto" entre os Parciais:

1. SAs / ROs, Técnicos/ CAs podem entrar na quadra para recolher as bolas e falar com seu Lado.

## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

(Se um Técnico / CA não puder pegar as bolas, o Árbitro de Linha ou Árbitro pode pegar bolas para esse Lado, mas isso DEVE ter sido acordado na Câmara de Chamada.)

2. Verifique se tudo foi inserido corretamente no sistema BCMS/súmula.
3. Depois de quarenta e cinco (45) segundos terem se passado anunciar "Quinze (15) segundos", pegue a bola-alvo do Lado que está começando o Parcial e caminhe em direção ao atleta que deve jogar a bola-alvo.
4. Depois de um minuto anunciar "Tempo", imediatamente entregue a bola-alvo ao atleta e comece o Parcial.
  - Se os Treinadores / CAs / Lados não estiverem em suas áreas designadas, anuncie a consequência.

### **Apresentando a Pontuação:**

Indique a pontuação no indicador de cor / raquete como mostrado nas Regras, a menos que você fisicamente não possa fazê-lo dessa maneira.

Se você apresentar a pontuação de outra forma, informe os lados quando estiver na Câmara de Chamada.

### **Parcial de Tie-Break:**

Se a pontuação do último Parcial fizer o jogo empatar:

1. Obtenha o acordo de atletas / capitães para a pontuação do Parcial.  
(NÃO anuncie/gesticule "Fim do Parcial".)
2. Mostre ao cronometrista e aos espectadores a pontuação.
3. Informe aos Lados que o placar final é igual e um Parcial de Tie-Break deve ser jogado.
4. Faça um "cara ou coroa" e o vencedor decide qual lado jogará a primeira bola de cor.
  - O Lado que não venceu o "cara ou coroa" na Câmara de Chamada escolhe se deseja "cara" ou "coroa" desta vez.
5. Pegue a bola-alvo e anuncie: "Um minuto".
6. Depois de quarenta e cinco (45) segundos terem se passado anunciar "Quinze (15) segundos", pegue a bola-alvo do Lado que está começando o Parcial de Tie-Break e caminhe em direção à Cruz.
7. Depois de um minuto, anuncie "Tempo" e coloque a bola-alvo na Cruz.
  - Se Técnicos / CAs / Lados não estiverem em suas áreas designadas, anuncie a consequência.
8. Afaste-se da Cruz para uma posição adequada para estar em quadra.
9. Indique para o Lado que inicia o Parcial para jogar.
  - Se ocorrer um segundo Tie-break, o lado que inicia é quem não iniciou o primeiro Tie - Break.

### Encerrando uma Partida:

1. Após mostrar ao cronometrista e os espectadores a pontuação do Parcial, mostre aos Lados a pontuação do Jogo, e anuncie e gesticule “Fim do Parcial”.
  - Se um Lado tiver zero pontos, não mostre este Lado no indicador de cor/raquete, apenas o número de pontos para o Lado que venceu.
  - Se houve um Tie-Break, mostre os mesmos pontos em ambos os Lados do indicador de cor / raquete e, em seguida, mostre a cor do Lado que venceu a partida.
2. Mostre aos espectadores o placar da partida.
3. Vá para os lados e parabeneze pela vitória/simpatize pela derrota.
4. Realize a checagem de bola pós-jogo.

### **NÃO deixe ninguém (atletas / SAs / ROs, Técnicos / CAs) / Árbitro de Linha) pegar ou tocar em bolas (incluindo a bola-alvo que está ao placar) antes da checagem.**

- Inspeccione minuciosamente, mas rapidamente, todas as bolas usadas na partida para garantir que estejam em condições satisfatórias, que não tenham sido substituídas e que nenhuma substância tenha sido aplicada.
  - Para partidas de Pares e Equipes, identifique quais bolas pertencem a qual atleta antes de fazer a checagem.
    - Se não tiver a certeza sobre alguma bola consulte o HR/AHR.
    - Se as bolas passarem pela checagem, elas serão devolvidas ao Lado.
5. Quando a checagem for concluída, deixe os SAs / ROs / Técnicos / CAs pegarem as bolas e convide atletas / capitães para a mesa de pontuação.
  6. Mostre-lhes a súmula na tela, verificando se está correta.
  7. Certifique-se da aprovação do atleta/capitão.
  8. Insira as informações para a aprovação do jogo.
  9. Agradeça ao Árbitro de Linha e Cronometrista.
  10. Certifique-se de ter todos os seus pertences com você e que o equipamento do HOC está na mesa de pontuação.
  11. Certifique-se de que todos saiam da quadra ao mesmo tempo, levando consigo todo o seu equipamento, na ordem: Árbitro, o Lado vencedor, o outro Lado, Árbitro de Linha (a não ser que este ou o Árbitro estejam auxiliando um dos Lados).

## MEDIÇÃO

### Procedimentos de Medição:

- Meça quando você não sabe qual bola está mais próxima da bola alvo, ou quantas estão pontuando , ou a pedido de um atleta.

## *Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed*

---

- Meça de modo que os atletas possam ver a medição. Não bloqueie a visão dos atletas.
- Se os atletas estiverem na área de jogo para observar uma medida, designe onde eles devem se posicionar. (Certifique-se de que eles possam observar a medida sem interromper nenhuma bola e estejam lhe dando o espaço que você precisa.)
- Peça ao Árbitro de Linha ou HR/AHR para ajudar com medições longas.
- Certifique-se de ter uma posição corporal segura e estável ao medir.
  - A preferência é que seja feita uma 'Posição estável de quatro pontos' com as canelas e os antebraços (ou dedos mínimos) em contato com o chão. Se você não conseguir adotar esta posição, certifique-se de que você está na posição mais estável que você pode estar.
- Meça da bola-alvo até a bola de cor.
- Ao medir para determinar a pontuação de um Parcial, meça desde a bola mais próxima do oponente que não estiver pontuando primeiro, daí para a bola que estiver pontuando.
- Não mova as bolas para fazer uma medição, a menos que as bolas estejam no caminho, então remova apenas essas bolas:
  - Obtenha a concordância dos atletas antes de mover qualquer bola.
  - Se a bola que está sendo removida é uma bola que está pontuando:
    1. Coloque o indicador de cor / raquete no chão com a cor de pontuação voltada para cima.
    2. Coloque a(s) bola(s) que estão pontuando removida(s) sobre ela.
    3. Depois de concordarem com o placar, recoloque as bolas que foram movidas o mais próximo possível de sua posição anterior, para benefício de SAs, ROs, treinadores / CAs / espectadores.
- Repita uma medida se um atleta solicitar, mas se uma terceira medida for solicitada, chame o HR / AHR.

### **Medição usando Compassos:**

1. Adote uma posição estável.
2. Comece com a abertura do compasso ligeiramente maior do que o espaço entre a bola-alvo e a bola que está sendo medida.
3. Lentamente, torne a abertura menor (ou maior) até que o compasso caiba entre a bola-alvo e a bola de cor que está sendo medida, tocando a parte mais larga/mais externa/menor das bolas. Sempre levante o compasso acima das bolas ao alterar o tamanho, não o abra quando ele estiver entre as bolas.
  - Se os atletas estiverem observando, certifique-se de que eles possam ver que o compasso está tocando as duas bolas.

## **Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed**

---

4. Levante cuidadosamente o compasso e, certificando-se de não o ajustar, mova-se para onde você pode medir a outra bola.
5. Abaixee o compasso entre essas bolas, parando se ele não couber entre elas.
  - Se os atletas estiverem observando, certifique-se de que eles possam ver se o compasso vai entre as bolas ou não.

### **Medição usando uma Fita Métrica:**

1. Adote uma posição estável.
2. Coloque o corpo da fita métrica ao lado da bola-alvo e estenda a fita métrica da bola-alvo até a bola de cor que você está medindo.
3. Trave cuidadosamente a fita métrica no lugar.
4. Deslize lenta e cuidadosamente a extremidade da fita métrica para longe da bola de cor.
5. Mantendo a fita neste comprimento, mova o corpo da fita para que fique na parte da bola-alvo mais próxima da outra bola. (Você pode ter que se mover também.)
6. Mova a outra extremidade da fita métrica em torno da bola que você está medindo para ver se a fita caberá entre a bola-alvo e esta bola. Pare de movê-la se ela não passar entre as bolas.
  - Se os atletas estiverem observando, certifique-se de que eles possam ver que a medida está se encaixando (ou não) entre as bolas.
  - Caso o Árbitro de Linha esteja ajudando ao medir com a fita métrica, o Árbitro fica na extremidade próxima à bola-alvo e o Árbitro de Linha fica com a extremidade móvel da fita.

### **Medição usando um Escalímetro:**

1. Adote uma posição estável.
2. Comece com menos medidores e adicione lentamente mais, mantendo a medição até que eles se encaixem entre as bolas e você não possa adicionar mais medidores sem mover as bolas.
3. Veja se o medidor se encaixa entre a bola-alvo e a bola do outro Lado.
  - Se os atletas estiverem observando, certifique-se de que eles possam ver se o medidor está tocando as bolas ou não.

### **Medição usando uma Lanterna:**

1. Adote uma posição estável.

## ***Manual de Procedimentos de Arbitragem Internacional BISFed***

---

2. Acenda a lanterna acima / para o(s) lado(s) / de baixo para cima das bolas que você está medindo.

- Se os atletas estiverem observando, certifique-se de que eles possam ver se há um vazio / ponto escuro ou uma quebra no feixe de luz.

### **Para determinar se uma bola está fora dos limites:**

Para verificar se uma bola está tocando uma linha ou não:

- Use uma lanterna, um pedaço de papel ou o escalímetro mais fino.
- Se estiver usando papel ou o escalímetro:
  1. Coloque o papel ou o escalímetro no chão e mantenha-o paralelo à linha, deslize-o lenta e cuidadosamente sob a bola até que ele esteja tocando a bola.
  2. Veja se o papel ou o escalímetro está cobrindo completamente a linha / está dentro da quadra, ou não.