

PRÁCTICAS ESTÁNDAR PARA OFICIALES DE LA WFTDA

Actualizado en Febrero de 2016

Los procesos y prácticas descritas en este documento representan los estándares actuales para los juegos regulados y oficiales de la WFTDA incluidos todos los juegos de Torneos WFTDA. Vea *las Señas Manuales para Oficiales de la WFTDA* y los *Comandos Verbales para Oficiales de la WFTDA* para una descripción de cualquier seña manual y comando verbal y sus usos apropiados.

OFICIALES EN PATINES

TODAS LAS POSICIONES

- Todos los árbitros son responsables por emitir penalizaciones que ellos están en posición de ver, sin importar el equipo o la posición del Patinador. (Ver sección abajo Oficiales Sin Patines (NSOs) enunciando penalizaciones.)
- Cuando el Jam se corta, todos los Pack Referees (Árbitros de Pack) replicarán el pitido de final de Jam y la seña manual. Los Jammer Referees (Árbitros de Jammer) solo deberán usar la seña manual para cortar el Jam si su Jammer ha cortado el Jam.
- Si hay una penalización antes del pitido de inicio del Jam, un Árbitro señalará al Patinador fuera de la pista, seguido del procedimiento de penalización, pero sin hacer un pitido con su silbato. El pitido puede causar un inicio de Jam incorrecto u otra confusión.
- Cuando a un equipo le queda solo un Patinador en la pista y ese Patinador comete una penalización, el Árbitro que emite la penalización comunicará la penalización al último Bloqueador usando el comando verbal adecuado, para estar seguro que el Bloqueador permanezca en la pista. Cuando otro Bloqueador del mismo equipo regresa al Pack y hay una silla disponible en la Penalty Box, el Árbitro señalará al Patinador hacia la Penalty Box. (Ver Sección 6.2.2.2.3)
- Para situaciones complejas, hay una jerarquía basada en las siguientes categorías de penalizaciones para priorizar la forma en que una acción debe ser anotada (Ejemplo: Antebrazos en la espalda debe registrarse como un Bloqueo a la Espalda):
 1. Mala Conducta Agravada/Mala Conducta
 2. Bloqueo a la Cabeza /Bloqueo con la Cabeza
 3. Posición en la pista (Fuera de Juego, Fuera de Límites, Dirección de Juego)
 4. Zonas Ilegales de Objetivo
 5. Zonas Ilegales de Bloqueo
 6. Todas las penalizaciones sin contacto. (como Corte de Pista, Patinar Fuera de Límites, Procedimientos Ilegales, Insubordinación)

Posición Específica

Head Referee (Jefe de Árbitros) (HR)

- Head Referee (Jefe de Árbitros) (HR) El Head Referee (HR) estará en posición en la parte interna de la pista al frente o detrás del Inside Pack Referee.
- Antes del inicio del segundo periodo, el HR y el Penalty Box Official (Oficial a cargo de la Penalty Box) identificarán cualquier Patinador que continúe con tiempo para servir y no esté sentado en la Penalty Box en la posición correcta. Si algún Patinador no se auto-reportó, el HR se tendrá que dirigir al Patinador ausente antes que el juego pueda continuar.
- Si el HR expulsa a un Patinador durante un Jam, el HR dejará el Pack e irá a la Penalty Box para informar al Patinador que debe dejar la pista por el resto del partido, como se describe en el *Las Reglas de Roller Derby de Pista Plana*.
- Si el HR no empodera al Penalty Box Official (Oficial de la Penalty Box) y/o al Jam Timer para emitir penalizaciones, el HR debe informar a ambos Capitanes de equipo y al resto de Oficiales antes de iniciar el partido.

Inside Pack Referees (IPR) (Árbitros en patines situados en la parte interna de la pista, a cargo del Pack)

- El Inside Pack Referee (IPR) trabaja con el Head Referee en la definición del Pack.
- El IPR tomará la posición delantera o trasera dependiendo la posición que el Head Referee elija tomar.
- El IPR debe tratar de dar y proveer información a los Jammer Referees con respecto al estado del otro Jammer. (Ejemplos: El Jammer se sentó en la Penalty Box, estado de Líder, ingreso detrás o por delante del otro Jammer) Esta comunicación debe ser secundaria a emitir cualquier penalización que ocurra.

Jammer Referees (Árbitros de Jammer) JR

- Los Jammer Referees (JR) deben estar capacitado para hacer contacto visual con el Scorekeeper (SK) (Anotadores de Puntos) y verificar el puntaje reportado sin perder foco en el Jammer.
- JRs usarán bandas en su brazo o muñeca con el código de color del equipo que le han asignado. Los cubrecascos u otros elementos indicadores de equipo pueden ser usados, pero no se deben excluir las bandas de las muñecas o brazos.

Outside Pack Referees (OPR) (Árbitros en patines situados en la parte externa de la pista, a cargo del Pack)

- Tres Outside Pack Referees patinadores (OPRs) permiten a los Árbitros mantener una visualización constante en el Pack y cubrimiento consistente.
- Los OPRs necesitan poder adaptarse a cambiar entre las diferentes rotaciones listadas debajo basadas en el juego, y pueden tener que alternar dentro de un Jam en curso, o entre Jams.

OPR por Secciones

En ciertas situaciones puede ser beneficioso ubicar a los tres OPRs con el Pack. Esta propuesta es efectiva en situaciones como un juego que para e inicia, ya que no es requerido que se reubiquen. La rotación por secciones permite que cada OPR se enfoque en grupos de núcleos de penalización de acuerdo a su posición, como posicionarse delante o detrás de los muros para juzgar los bloqueos múltiples, la legalidad del contacto y si se ha perdido o ganado posición relativa.

OPR Delantero: El OPR Delantero debe estar preparado siempre para que la velocidad del Pack aumente y ajustar su posición de acuerdo al Bloqueador más adelantado. Cuando un Jammer salga del Pack, el OPR Delantero debe continuar un poco delante del Bloqueador oponente más adelantado, para dar información al Jammer Referee correspondiente.

OPR Medio: El OPR Medio necesita anticipar la acción dentro del Pack y hacer ajustes acordes a su posición. El OPR Medio debe estar atento de la posición de los OPRs Delantero y Trasero, puede necesitar comunicarle a estos OPRs si deben moverse hacia atrás o adelante. El OPR Medio debe también saber cuándo el OPR Delantero ha cambiado a la rotación de la Media Vuelta Fluida y dejar el Pack cuando sea necesario.

OPR Trasero: El OPR Trasero debe estar un poco detrás del Pack durante el juego normal. El OPR Trasero debe posicionarse para estar a la par de o poco delante de la parte trasera del Pack si el OPR Medio se movió para estar más sobre el frente del Pack. El OPR Trasero es el que toma la decisión de permanecer en Secciones o cambiar a la Media Vuelta Fluida basado en el juego y debe estar listo para dejar su posición si la velocidad del Pack hace que sea difícil para cualquiera de los tres OPRs mantener su posición con el Pack.

OPR Media Vuelta Fluida

OPR Media Vuelta Fluida El posicionamiento de Árbitro debe comenzar en la Curva 1, Curva 4, y en la recta entre esas curvas. Estas posiciones pueden ajustarse en base a la posición de inicio del Pack. Las áreas de giro para los OPRs son Curva 1-2 y Curva 3-4. Cuando el Pack inicia, el Árbitro Delantero se moverá hacia delante y utilizará la Curva 3-4 para realizar su primer retorno. El segundo Árbitro se moverá hacia adelante y utilizará la Curva 1-2 para realizar su primer retorno. El Árbitro trasero se considerará que se encuentra en su posición de retorno y se moverá hasta la Curva 3 para mirar al Pack que se acerca por la recta.

Durante el Jam, los Árbitros que alcanzan su punto de retorno, se alejarán lo suficientemente en esa curva para ver la línea exterior de la recta siguiente. A medida que el Pack se aleja de ellos, los Árbitros regresarán a sus puntos de retorno a esperar de nuevo al Pack que se acerca por la recta anterior.

Por ejemplo, un Árbitro llegando a la Curva 4 completa la mayor parte de la curva y ve al Pack andando sobre la recta que conecta las Curvas 4 y 1. Después se regresa a la Curva 3 y ve al Pack que se acerca a él en la recta entre las Curvas 2 y 3. El Árbitro entonces comienza a patinar junto con el Pack, comenzando otra media vuelta hacia las Curvas 1-2.

OFICIALES SIN PATINES (NSOS)

TODAS LAS POSICIONES

- Cuando emite una penalización, el NSO señala la penalización al Patinador usando la seña manual y el comando verbal apropiados.
- El NSO no debe pitar la penalización.

POSICIONES ESPECÍFICAS

Head Non-Skating Official (HNSO) (Jefe de NSOs)

- Un oficial debe ser escogido como Head NSO (HNSO). Este oficial supervisará el grupo de NSO y se asegurará de su buen desempeño.
- El HNSO se asegurará que los documentos estén debidamente diligenciados antes del partido. Los HNSO supervisarán la entrega y la devolución de los documentos antes y después del partido.

Penalty Tracker (PT)

- El grupo de Oficiales usará un Penalty Tracker (PT) (Anotador de Penalizaciones) y, opcionalmente, un Penalty Wrangler (PW) (Recolector de Penalizaciones) cuyo deber será ayudar al PT.
- Si un número incorrecto o inexistente es reportado, el PT (el PW o el Inside Whiteboard Operator (IWB), si se usa) necesita revisar con el Oficial apropiado (o el HR) entre Jams.
- Si un Patinador se reporta a la Penalty Box y la penalización no ha sido reportada, el PT (o PW, si se usa) debe revisar con los Árbitros durante el Jam, si el juego lo permite, o al final del Jam. Si está totalmente confirmado que ninguna penalización fue dada al Patinador, él debe ser liberado de la Penalty Box.
- El Jam en el que la penalización ocurrió, debe ser anotado en la hoja de Penalizaciones, sin importar el Jam en que la penalización se cumple.
- Si un Patinador incurre en una penalización en medio de dos Jams, el número de Jam en el que el Patinador estaba participando debe ser usado. Por ejemplo, un bloqueo tardío de Bloqueador debería ser anotado en el Jam anterior, mientras que una Interacción Ilegal durante una alineación debería ser anotada en el próximo Jam.
- Cualquier penalización por Retraso de Juego debe ser anotada para el próximo Jam, que es el Jam que está empezando retrasado de comenzar para emitir la penalización. Si la penalización por Retraso de Juego no es emitida antes que empiece el Jam (como a un Patinador que falló en estar en pista cuando estaba en lista para ir a la Penalty Box), la penalización debe ser emitida y notificada en el siguiente Jam.

Penalty Box Officials (Oficiales de la Penalty Box)

- Los Penalty Box Timers (PBT) (Oficiales a cargo de cronometrar el tiempo de los Patinadores en la Penalty Box) y los Penalty Box Manager (PBM) (Oficial a cargo de la Penalty Box) no deben sentarse o pararse en ninguna ubicación donde ellos se puedan confundir con un Patinador cumpliendo una penalización.
- Toda comunicación a los patinadores debe estar acompañada de la seña manual y el comando verbal apropiados.

- La Penalty Box tendrá una pizarra Penalty Box Whiteboard (PBWB) que está dividido por el centro por color (Informalmente conocido como "el tablero de los que están en lista de espera"). Si los equipos intercambian bancas en el medio tiempo, los colores de la PBWB también cambian en el medio tiempo.
- Cuando un Patinador entra a la Penalty Box, un Oficial de Penalty Box señalará el lado o la silla apropiada para sentarse.
- Si un Patinador se niega a ponerse de pie, el Oficial de Penalty Box, usando el comando verbal apropiado, informará al Patinador que el tiempo de la penalización restante no continuará hasta que se levante.
- Si un Patinador se sienta en la Penalty Box entre Jams, será considerado que debe tomar asiento en el siguiente Jam.
- Cuando un Patinador llega a la Penalty Box pero no hay una silla disponible para él, el Oficial de Penalty Box señalará al patinador que la Penalty Box está llena con la seña manual y comando verbal apropiado. El PBM debe tomar nota de la posición, color y número del Patinador en el PBWB.
- Todos los Patinadores en lista de espera para la Penalty Box deben ser anotados en la PBWB. El primer patinador que entra físicamente a la Penalty Box debe ser el primero en tomar asiento. Los Patinadores restantes quedan en lista de espera hasta que otra silla esté disponible.
- Cuando un Patinador debe cumplir tiempo, un Oficial de Penalty Box mostrará el número del Patinador en el lado apropiado de la PBWB. Durante un Jam en proceso, la PBWB debe levantarse de manera visible tan pronto la silla esté disponible para ser usada por un Patinador(es) en lista de espera. Si un Patinador permanece en lista de espera entre Jams, el Oficial de Penalty Box debe levantar la PBWB por los 30 segundos en medio de los Jams para comunicar a los Árbitros cuál Patinador está en la lista de espera de la Penalty Box.
- Si el segundo Jammer llega a la Penalty Box entre Jams mientras el primer Jammer continúa con una penalización, el PBM dará la instrucción al primer Jammer que se levante, pero que no deje la Penalty Box. El primer Jammer debe empezar el Jam desde dentro de la Penalty Box.
- Un Oficial de Penalty Box debe responder al Patinador o al personal de la banca cuando ellos pregunten cuánto tiempo de penalización les queda, si esto no interrumpe las obligaciones principales del Oficial de Penalty Box.
- Tan pronto como el Patinador toque el piso dentro de los límites del borde delantero más lejano de la Penalty Box (el "Punto de No Retorno"), todavía se considera dentro de la Penalty Box, y no necesita patinar alrededor de la pista para entrar a la caja. La línea límite es considerada "adentro". Mientras que la línea del "Punto de No Retorno" no puede extenderse físicamente hacia dentro de la pista, se considera que se extiende a través de la pista, y el Patinador que pase esta línea sobre la pista y patine en dirección No Derby para entrar a la Penalty Box se le debe indicar que patine alrededor de la pista. El Oficial de Penalty Box debe usar el comando verbal seguido de la seña manual correspondiente.
- Si un Patinador fue expulsado por acumulación de faltas durante un Jam, debe sentarse en la Penalty Box para cumplir su tiempo. Una vez anunciado el comando verbal de levantarse, el Patinador debe ser trasladado a un área dentro o cerca de la Penalty Box donde no bloque ninguna silla o la entrada/salida Patinadores. El Patinador esperará en esta área hasta el final del Jam. Si el equipo de este Patinador no solicita una Revisión Oficial, o no se toma un Tiempo Muerto Oficial, el PBM o el PBT deben informar al Patinador que está autorizado para retirar sus elementos personales de su banca, y luego debe el área de banca y no puede volver.

- Al final del Jam, si un Patinador fue expulsado por acumulación de faltas y aún le queda tiempo por cumplir, el Oficial de Penalty Box u otro Oficial necesita informar a la banca de su equipo que se necesita un Patinador sustituto para cumplir el tiempo restante de penalización. Un Tiempo Muerto Oficial puede ser solicitado por el Oficial de Penalty Box si el Patinador sustituto no ha entrado a la Penalty Box durante el tiempo de alineación. Su tiempo será contado tan pronto esté sentado como ocurre usualmente.
- Al final del primer periodo, los Oficiales de la Penalty Box anotarán la posición, color, número y tiempo restante a cumplir antes de dejar ir a los Patinadores. Antes que empiece el segundo periodo, el HR y el Oficial de PB identificarán a los Patinadores que aún tienen que servir tiempo y que no están sentados en la Penalty Box en su posición correcta.
- Si no se tomó tiempo de una penalización por cualquier razón (el Patinador no está sentado, el Patinador entró a la Penalty Box por la dirección equivocada, etc.) el Oficial de Penalty Box debe informarle al patinador con la seña manual y comando verbal apropiados.
- Por cualquier penalización ocurrida en la Penalty Box, el PBM debe escribir el número del Patinador en la PBWB con el código correcto de penalización bajo el número. El PBM debe hacer un círculo alrededor del código para mostrar que el Oficial de Penalty Box está emitiendo una penalización. Si el Oficial de Penalty Box no está autorizado para emitir penalizaciones o no está autorizado para hacer ciertos llamados, los Oficiales de Penalty Box no deben hacer el círculo alrededor del código para señalar que un Árbitro debe emitir la penalización.

Jam Timer (JT)

- El Jam Timer (JT) está situado dentro de la parte interna de la pista, donde puede ser visto y oído tanto por el Pack como por los Jammers, sin estar en el camino de ningún Árbitro.
- Cinco segundos antes del inicio del Jam, el JT levanta su mano abierta en el aire usando el comando verbal apropiado. Cuando el pitido de inicio de Jam suena, el JT apuntará a la zona de la pista en frente del Bloqueador más adelantado en el Pack hasta que todos los Patinadores entiendan que el Jam inició.
- Cuando dos minutos han pasado, el JT debe hacer sonar cuatro pitidos cortos, y usar la seña manual correspondiente para el final del Jam. Si el Jam es cortado por otra razón, el JT también debe replicar el pitido de los árbitros, pero no debe usar ninguna seña manual.
- Cuando un árbitro usa la seña de Tiempo Muerto Oficial, el JT inmediatamente debe hacer sonar cuatro pitidos cortos, parar el Reloj del Periodo Oficial, y tomar la posición en frente de la Línea de Pívor. El JT debe también usar la seña manual correspondiente para un Tiempo Muerto Oficial.
- Durante las Revisiones Oficiales, el JT debe pararse en la Línea de Pívor y alternar entre la seña manual de Revisión Oficial y señalando, con ambos brazos, a la banca del equipo que está usando su Revisión Oficial. Cuando el JT está señalando a la banca del equipo, debe ser claro desde cualquier lugar de la audiencia cuál equipo inició la Revisión Oficial.
- Si el Capitán o Alterno Designado solicitan un Tiempo Muerto, el Oficial primero confirma que el equipo aún tiene un Tiempo Muerto. Luego el JT (o el primer Árbitro en ver la solicitud) pide el Tiempo Muerto dando cuatro pitidos cortos. El JT para el Reloj del Periodo y señala al Scoreboard Operator (SO) que el Tiempo Muerto está en curso. El JT debe indicar si el Tiempo Muerto es un Tiempo Muerto de Equipo, una revisión Oficial, o Tiempo Muerto Oficial con su seña manual correspondiente. Si es necesario, el JT debe corregir el Reloj de Periodo visible durante el Tiempo Muerto.
- El final de cualquier Tiempo Muerto se señalará con un pitido ondulante continuo.

- If the Si los 30 segundos están a punto de expirar y los Oficiales no se encuentran en su posición, el JT tiene la capacidad de llamar a un Tiempo Muerto Oficial.
- Si el JT tiene la capacidad de penalizar por Retraso de Juego, él debe verificar en la Penalty Box durante los 30 segundos para ver si algún Patinador está en lista de espera. Si ese Patinador no está en pista al segundo 29.9, el JT debe llamar un Tiempo Muerto Oficial, luego debe marcar la penalización con el correspondiente comando verbal y señal manual.

Scorekeeper (SK) (Anotador de Puntos)

- El ScoreKeeper (SK) debe revisar varias veces su puntaje durante todos los Tiempos Muertos.
- El SK debe comunicar verbalmente los puntos anotados al Scoreboard Operator (SO) (Oficial a cargo del tablero de puntos) después de cada pase. Al final de cada Jam, el SK debe confirmar el marcador total de su respectivo equipo con el SO.
- El SK debe señalar visualmente al Jammer Referee la cantidad exacta de puntos que él le señalo. El Scorekeeper mantiene la señal y establece contacto visual hasta que el Jammer Referee lo verifica. Si el JR no puede verificarlo, el SK debe mantener la señal hasta que el Jammer reingrese a la Zona de Interacción.

Scoreboard Operator (SO) (Oficial a cargo del tablero de puntos)

- El Scoreboard Operator (SO) actualizará el marcador en cada pase, luego de recibir el puntaje de los SKs. Al final de cada Jam, el SO debe confirmar verbalmente el Marcador Oficial con los dos SKs.
- El SO colaborará con los SKs para asegurarse que el Marcador Oficial es preciso con el conjunto de reglas actuales.
- Si el Puntaje Oficial tiene un error, el SO debe corregirlo inmediatamente para que sea correcto, si está legalmente habilitado para hacerlo.
- El SO debe realizar contacto visual con el JT al inicio de cada Jam y durante los Tiempos Muertos para ver si el Reloj de Periodo Oficial necesita algún ajuste.

Inside Whiteboard (IWB) (OPCIONAL)

- La IWB debe ubicarse en el centro de la pista entre la Línea de Pívor y la Línea de Jammer, visible a las bancas de los equipos.
- Los números de los Patinadores deben ordenarse en el IWB en orden alfanumérico. El orden de los caracteres debe empezar con 0-9. (Ejemplo: 1,11,2,208,21,4,9, etc.) Los nombres de los Patinadores no son necesarios.
- Las penalizaciones estarán representadas por el código de infracción (ejemplo: "X" para Corte, "B" para Bloqueo a la Espalda, etc.) según los códigos que figuran en la hoja de Penalty Tracking.
- IWB indicará que el Patinador ha cumplido su penalización. Tan pronto cada Patinador se sienta en la Penalty Box a cumplir su penalización, el Operador de la IWB escribirá un pequeño punto debajo del código de la penalización para indicar que ese Patinador está sentado por esa penalización.
- IWB debe mostrar un registro visible de los Tiempos Muertos de Equipo y las Revisiones Oficiales restantes.
- El Operador de la IWB debe ubicarse donde pueda recibir penalizaciones del Penalty Tracker para registrar en la IWB. También debe ayudar al Penalty Tracker en tomar penalizaciones que puedan perderse.

APÉNDICE A – COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA DE PENALIZACIONES

Prácticas estandarizadas para los partidos que usan un sistema electrónico para reemplazar el Inside Whiteboard.

- El sistema de Comunicación Electrónica de Penalizaciones puede ser usado en conjunto con otro sistema electrónico para capturar los datos actuales del partido. El sistema de Comunicación Electrónica de Penalizaciones debe seguir los estándares nombrados en esta sección.
- El sistema debe estar disponible para que los equipos puedan monitorear sus penalizaciones. No es requerida una ubicación específica, solo que esta información esté disponible a los equipos cerca de sus bancas.
- El Operador del Sistema de Penalizaciones debe estar ubicado donde pueda recibir penalizaciones del Penalty Tracker para agregar al sistema. Deben ayudar al Penalty Tracker a recopilar cualquier penalización que pueda estar perdida.
- Los equipos tendrán acceso al sistema para monitorear sus penalizaciones. Las penalizaciones estarán disponibles en tiempo real mediante un dispositivo (como un computador portátil, dispositivo móvil o monitor) y fácilmente visible desde el área de banca.
- Los números de los Patinadores deben ordenarse en el IWB en orden alfanumérico. El orden de los caracteres debe empezar con 0-9. (Ejemplo: 1,11,2,208,21,4,9, etc.). Los números son la única identificación necesaria de los Patinadores. Los nombres no son necesarios.
- Las penalizaciones estarán representadas por el código de infracción (ejemplo: "X" para Corte, "B" para Bloqueo a la Espalda, etc.) según los códigos que figuran en la hoja de Penalty Tracking
- Si la penalización no fue escuchada, puede haber un código de penalización "desconocida" que se use temporalmente hasta que la penalización correcta sea confirmada.
- A medida que cada Patinador se sienta en la Penalty Box a cumplir su penalización, se debe hacer una anotación cerca del código de penalización para saber que el Patinador la ha cumplido.
- El sistema debe mantener un registro de cada Tiempo Muerto de Equipo y de las Revisiones Oficiales. El tablero de puntaje mostrará el número de Tiempos Muertos y Revisiones Oficiales que le restan a cada equipo.