



CÓDIGO DE ARBITRAJE DE LA F.M.P

1. El Comité de Árbitros de la F.M.P entregará al árbitro las tarjetas naranja, amarilla y roja, copias de recibos y actas.
2. La F.M.P pagará la ficha de árbitro con un mínimo de 12 torneos pitados al año.
3. El árbitro tendrá que llevar las siguientes herramientas:
 - Metro de varilla
 - Cinta Métrica de 25 metros
 - Flexo metro de 5 metros
 - Compás
 - Silbato
 - Cronómetro
4. El presidente de la F.M.P nombrará al presidente del comité de árbitros y monitores, dicho presidente formará parte de la junta directiva de la F.M.P.
5. Las designaciones de competiciones para arbitrar las determinará el presidente del comité mensualmente, los árbitros tendrán en su poder antes del comienzo del torneo las normas de la competición que se enviarán al grupo de árbitros o podrán consultarlas en la página web (fmpetanca.org), que tendrán que conocer en todos sus puntos.

Antes del inicio de la competición observará la uniformidad de los jugadores, advirtiéndoles a los que no vayan correctamente uniformados que no podrán comenzar la competición si no cumplen las normas que estén establecidas según la competición a jugar.



Para evitar cualquier malentendido estos son los criterios que se utilizaran a partir de la temporada 2018 en lo que se refiere a uniformidad.

- Campeonatos de club (Solo será necesario el escudo del club, en lugar visible).
- Campeonato de liga en todas sus categorías y divisiones (parte superior todos los componentes iguales con el escudo del club).
- Fases previas a los campeonatos de España de tripletas, dupletas e individual (uniformidad completa con el escudo del club, no admitiendo el pantalón vaquero o pantalón de pana, mallas ciclistas y tirantes).
- Torneos organizados por la F.M.P (uniformidad completa igual que en las fases previas).

6. El cometido del árbitro de la F.M.P será el siguiente:

1. El árbitro es el representante de la F.M.P en los terrenos de juego y debe velar por que se respete las normas y el reglamento de la misma.
2. El árbitro tiene que conocer perfectamente el reglamento, poseer la autoridad y la diplomacia necesaria para su aplicación.
3. La línea de arbitraje debe ser la misma desde el principio del campeonato, hasta el final.
4. El árbitro debe conocer las normas deportivas del campeonato que va a arbitrar.
5. El árbitro puede intervenir en el transcurso de una partida, sin ser llamado por los jugadores.



6. La intervención del árbitro ha de ser inmediata para evitar males mayores.

6.1. Sabemos que es imposible ver todo lo que ocurre, pero no es excusa para no pitar lo que sí se ve.

7. El árbitro debe ser claro, correcto, educado al dirigirse a los jugadores y delegados.

8. El árbitro nunca deberá dudar al tomar una decisión y una vez tomada, se retirará de la partida si no es necesario mantenerse en la misma (jamás entrara en discusión con los jugadores).

9. El árbitro en la medida de lo posible, al tomar una decisión intentara no beneficiar al infractor.

10. El árbitro deberá de ir uniformado, llevando el escudo de la F.M.P visible y estar en posesión de los instrumentos necesarios para su actuación.

11. El árbitro tiene obligación de estar presente en los terrenos de juego una hora antes del inicio de la competición.

12. El árbitro está obligado a rellenar un acta, en todos los torneos organizados y autorizados por la F.M.P y el recibo de la competición.

13. Si el árbitro de la competición tuviera que ausentarse por fuerza mayor, podrá reemplazarle cualquier compañero con título, ya que primero eres árbitro y después jugador.

14. En el acta de la competición deberemos anotar las tarjetas disciplinarias y el mal comportamiento (beber, fumar, faltar el respeto al colegiado o al contrario, hacer trampas en el juego...) ya que 2 tarjetas disciplinarias en la misma competición lleva a la expulsión, y 5 tarjetas acumulativas durante el año conlleva a no poder jugar el próximo torneo autorizado por la F.M.P. o torneo oficial.



7.-Actuación del árbitro de la F.M.P

1. Observar el correcto comportamiento de los jugadores, no dudar en sancionar utilizando los medios puestos a su alcance (tarjetas).
2. No permitir que un incidente adquiera proporciones que comprometan su responsabilidad y no admitir excusa alguna.
3. En la medición de los puntos no tiene que dudar en comprobar varias veces antes de tomar una decisión, siempre se utilizara la herramienta más adecuada.
4. Un árbitro no desautorizara públicamente la actuación de un compañero.
5. Dentro de los terrenos de juego, el árbitro tiene totalmente prohibido consumir bebidas alcohólicas durante el tiempo que dure la competición.
6. Durante las partidas, el árbitro tiene totalmente prohibido fumar hasta la finalización de las partidas o hasta su descanso.
7. Antes del inicio de la competición, revisara los terrenos de juego y no autorizara el comienzo de la misma, si existiera alguna anomalía que pudiera dificultar el normal desarrollo del torneo.
8. El árbitro debe ser informado por parte del club organizador del horario de las partidas y también si las partidas de cuartos, semifinales y finales van a ser jugadas en pista, si el club organizador dispusiera de ellas.
9. El árbitro nunca entrara en discusión con los jugadores sobre las normas que el club organizador haya asignado al torneo que se vaya a celebrar.



8.-Los medios de sanción de los cuales dispone un árbitro son las tarjetas y el modo de actuar.

-**NARANJA**. La tarjeta naranja para anulación de una bola jugada o a jugar.

-**AMARILLA**. La tarjeta amarilla para una amonestación.

(Primer aviso si he visto al jugador fumando durante las partidas en torneos de club, fases previas y torneos organizados por la F.M.P y otras incorrecciones como pisar el aro al lanzar la bola o salir detrás de la bola...)

Amarilla por exceso de tiempo, se extiende a todo el equipo.

Si 1 jugador, 2 o los 3 jugadores han recibido cada uno, una tarjeta amarilla individual por otra infracción distinta de la de exceso de tiempo, recibirá o recibirán cada uno la anulación de una bola.

-**ROJA**. La tarjeta roja en caso de expulsión del jugador, del equipo o de los dos equipos.

En una misma competición, dos tarjetas amarillas causan una tarjeta roja.

9.-Hay maniobras que utilizan ciertos jugadores con bastante frecuencia que suelen traer problemas y complicaciones a las competiciones y que deberéis de perseguir y corregir:

La utilización del círculo de lanzamiento como algo que se marca en el suelo. Que en muchas ocasiones no cumple las medidas, no se cierra y automáticamente es pisado por los jugadores.



El exceso de tiempo a la hora de jugar las bolas. El máximo son 30 segundos para jugar la bola y 30 segundos para el lanzamiento del boliche.

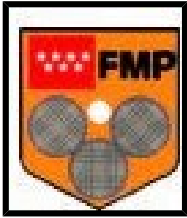
El terreno situado entre el círculo y el boliche no se puede tocar, exceptuando si una bola ha sido jugada solo se podrá tapar un bote.

Los jugadores no pueden salir del círculo hasta que su bola toque el suelo u otra bola. No solo corregiremos al que incumpla esta norma sino que estaremos enseñando a arrimar o a tirar correctamente.

Cuando las partidas hayan finalizado debemos hacer que un jugador por equipo vaya a la mesa de control a comunicar el resultado, esto hará que la competición se desarrolle más ágilmente.

A la hora de la medición de puntos tendremos que hacer saber a los jugadores que necesitamos nuestro espacio para poder medir manteniendo una distancia de 2 metros y medir con el instrumental reglamentario, nunca con antena.

Dentro de los medios con los que cuenta un árbitro intentara evitar la manipulación de la competición, suspendiendo automáticamente las partidas y jugadores que estén incurriendo en ello.



OBSERVACIONES

TARIFAS DE ARBITRAJE:

Horario de arbitraje desde las 8:00h a las 16h: 60 €

Hora Extra: 10 €

Gastos de comida: 10 €, o en su defecto, la comida será proporcionada por el club (si es una jornada doble).

Competiciones Nocturnas: 100 € durante las primeras 6 horas. Pasadas las mismas se aplicara lo dispuesto en el apartado de horas extras, como a si misma refleja en el apartado referente a los gastos de comida.

En caso de suspensión de la competición, será el club organizador quien abonara al árbitro la cantidad de 20 € en concepto de indemnización por el desplazamiento realizado. Si dicha suspensión de produjese sin previa comunicación por parte del club organizador o por propia decisión del club, este abonará al colegiado el total de la minuta correspondiente.

En relación al torneo de navidad de la F.M.P se seguirá actuando como en las anteriores temporadas, es decir, el mismo será de carácter voluntario y no remunerado. (Regalo o 15€).

EN TODA COMPETICIÓN QUE EL NÚMERO DE EQUIPOS SEA DE 32, EL NÚMERO DE COLEGIADOS SERÁ 1, CUANDO PASE DE 32 EQUIPOS, LOS COLEGIADOS SERÁN 2, CUANDO SOBREPASE DE 64 EQUIPOS, LOS COLEGIADOS SERÁN 3 (TODOS ELLOS PAGADOS POR EL CLUB ORGANIZADOR).



TARIFAS DE DERECHOS DE ARBITRAJE 2018

CONCEPTO	TARIFA
<i>Torneos autorizados u organizados por F.M.P (8 a 16h)</i>	60 €
<i>Jornadas de Liga F.M.P. (8 a 15 h) o (Jda. de tarde)</i>	60 €
<i>Aplazamientos de Liga (más 10 por desplazamiento)</i>	10 € x h
<i>Competición Nocturna (las 6 primeras horas desde las 21 h)</i>	100 €
<i>Competiciones que mezclen horas Nocturnas y Diurnas</i>	10 € x h
<i>Suspensión de la Competición (no comenzada la misma)</i>	20 €
<i>Suspensión de la Competición (a partir de 1/ 8 de Final)</i>	Minuta Completa
<i>Manutención: a cargo del Organizador o en su defecto</i>	10 €
<i>Horas extras en toda Competición</i>	10 €
<i>Torneo de Navidad F.M.P.</i>	15 € / REGALO