

SEÑAS MANUALES OFICIALES DE LA WFTDA

Actualizado en Febrero de 2016

A menos que se especifique más abajo, todas las señas manuales se realizan al momento de la infracción. Las señas manuales también se utilizan en otros momentos como en la comunicación entre los miembros del equipo de Oficiales. Cuando las descripciones especifican una posición para la seña con relación al cuerpo del Oficial, por ejemplo "frente al torso", esa posición puede modificarse a fin de una comunicación efectiva.

Los números de la sección de encabezados y la lista de sección de referencias con cada seña manual corresponden a las secciones en *Las Reglas del Roller Derby en Pista Plana*.

SECCIÓN 1

1.7.2 TIEMPO FUERA DE EQUIPO



Esta seña manual la utilizan los Capitanes y Alternos Designados para solicitar un tiempo fuera de equipo (ver *Sección 1.7.2*).

1.7.4 TIEMPO FUERA OFICIAL

1.



2.



Las puntas de ambas manos tocan la parte superior de su hombro respectivo.

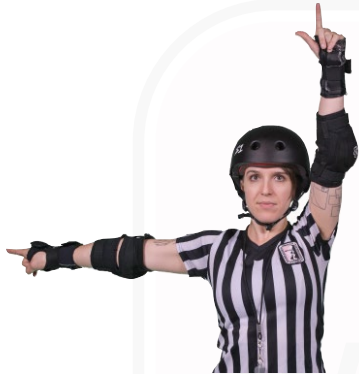
1.11.1.1 REVISIÓN OFICIAL



Las manos se juntan en forma de una "O" o en forma circular, con cada mano formando una mitad del círculo con forma de C. Una seña formada adecuadamente será redonda, no ovalada ni triangular. La seña debe sostenerse en lo alto para que sea claramente visible para el equipo de Oficiales. Esta seña únicamente debe emplearse por aquellos miembros permitidos del equipo para solicitar una Revisión Oficial de acuerdo al reglamento actual.

SECCIÓN 2

2.4.1.1 LEAD JAMMER



El brazo derecho se extiende con el dedo índice apuntando hacia el Lead Jammer, mientras el brazo izquierdo se mantiene estirado hacia arriba con la mano formando una "L" con el dedo índice y el pulgar. Esto se mantiene hasta que el Jammer alcanza la Zona de Interacción en el primer pase de anotación. El brazo izquierdo entonces se deja caer. Mientras el Jammer retenga el estado de Lead Jammer, el brazo derecho seguirá extendido con el dedo índice apuntando hacia el Lead Jammer.

2.4.2.4 NO LEAD JAMMER



Los brazos se mantienen casi perpendicularmente al piso frente al cuerpo y se mueven de hacia delante y hacia atrás para que se crucen en el centro del cuerpo. Esto se repite hasta que el Jammer alcanza la Zona de Interacción en el primer pase de anotación.

2.4.7 CORTE DEL JAM



Las manos se colocan en las caderas, con los brazos paralelos al cuerpo, y luego se levantan separándolas de las caderas mientras los brazos continúan paralelos. Las manos entonces regresan a la posición original. Esta señal debe repetirse durante la conclusión de los pitidos de finalización del Jam.

SECCIÓN 3

3.1.1 EL PACK ESTÁ AQUÍ



Ambos brazos se extienden con las palmas abiertas y mirando hacia adentro. La palma delantera debe indicar el frente del Pack, mientras que la palma trasera indica la parte trasera del Pack.

3.1.2 NO PACK



Ambos brazos se levantan, codos doblados, para que los antebrazos estén de forma vertical con las palmas abiertas una frente a otra.

SECCIÓN 5

5.1 BLOQUEO A LA ESPALDA



1.



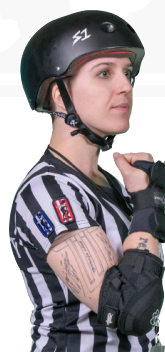
2.

Los brazos están inicialmente hacia adelante y doblados en un ángulo de 90 grados. Entonces se extienden hacia adelante hasta estirarse frente al cuerpo.

5.2 BLOQUEO A LA CABEZA / BLOQUEO ALTO



1.



2.

El antebrazo se coloca frente al cuerpo, la palma hacia adentro, con la mano cerrada en un puño frente a la barbilla. El antebrazo entonces se mueve hacia, llevándolo el puño cerca del pecho.

5.3 BLOQUEO BAJO



El brazo está cruzado al frente del cuerpo y doblado en el codo. La mano hace contacto con el cuerpo justo debajo del hombro opuesto.

5.4 USO DE CODOS



El brazo se dobla en el codo, con el codo apuntando hacia adelante. La mano opuesta hace contacto con el codo doblado.

5.5 USO DE ANTEBRAZOS Y MANOS



El brazo se dobla en el codo, con el codo apuntando hacia adelante. La mano hace contacto con el antebrazo.

5.6 BLOQUEO CON LA CABEZA



La mano se coloca contra la parte trasera del casco, la palma abierta hacia el casco, con el codo doblado colocado a un lado.

5.7 BLOQUEO DE MÚLTIPLES JUGADORES



Los dedos de ambas manos están agarrados con los antebrazos sostenidos perpendicularmente al cuerpo.

5.8 INTERACCIÓN POR FUERA DE LÍMITES



Las manos se sostienen paralelas sobre el hombro y se mueven cruzando el cuerpo hacia la cadera opuesta.

5.9 DIRECCIÓN DE JUEGO



El brazo se coloca a un lado, antebrazo extendido, palma hacia arriba. El codo se mantiene estacionario mientras el antebrazo rota 180 grados completos de un lado al otro.

5.10 FUERA DE JUEGO



El brazo se tiende con el codo doblado en un ángulo de 90 grados. Ésta es una advertencia visual que se le da a un Patinador o Patinadores cuando están Fuera de Juego. Cuando se comente una falta, el brazo se deja caer en un movimiento de corte. Este corte se realiza una vez por falta.

5.11 CORTE DE PISTA



Los brazos se tienden con los antebrazos cruzados frente al cuerpo.

5.12 PATINAR FUERA DE LÍMITES



Las manos se colocan paralelas una a la otra, cerca de la cabeza, y hacia el lado de la pista donde ocurrió la infracción, con los dedos apuntando hacia arriba. Las muñecas entonces se doblan hacia el lado de la pista donde ocurrió la infracción.

5.13 PROCEDIMIENTOS ILEGALES



Los puños se colocan frente al pecho con los antebrazos perpendiculares al cuerpo y se mueven juntos en un movimiento circular.

5.14 INSUBORDINACIÓN



Un brazo se tiende recto, apuntando al piso en un ángulo. La mano opuesta se aplana con la palma hacia abajo, con todos los dedos extendidos y colocados en el hombro del brazo extendido. La mano se baja a lo largo del brazo extendido empezando en el hombro y finalizando en la mano.

5.15 RETRASO DE JUEGO



Una mano se extiende frente al cuerpo, de manera paralela al piso y perpendicular al torso. La palma se orienta hacia arriba, con los dedos juntos. La otra mano se extiende frente al cuerpo, de manera perpendicular a la primera mano, y paralela al cuerpo. La segunda mano se mueve hacia abajo en un movimiento de corte para hacer contacto con la primera mano.

5.16 MALA CONDUCTA / MALA CONDUCTA GRAVE



MALA CONDUCTA

Una mano se coloca en el hombro opuesto del brazo utilizado, justo debajo de la clavícula, la palma al pecho. La mano recorre el pecho desde el hombro al brazo utilizado.



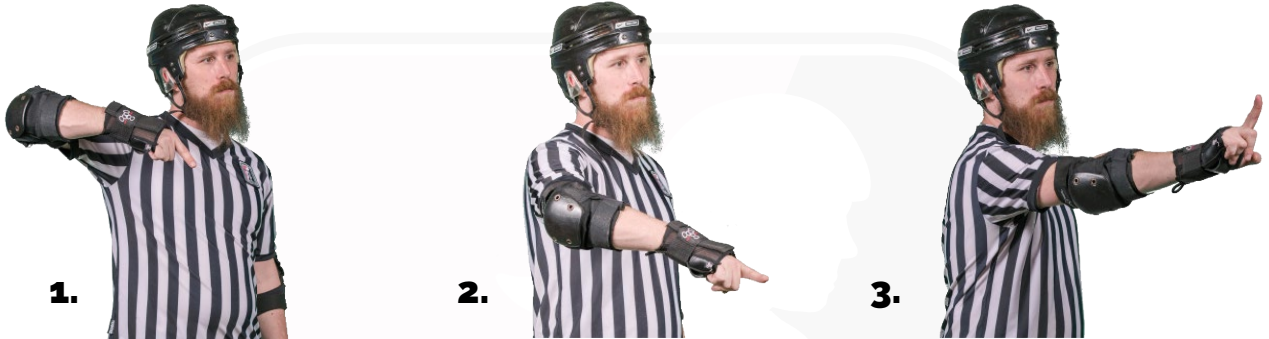
MALA CONDUCTA GRAVE

Una mano se coloca en el hombro opuesto del brazo utilizado, justo debajo de la clavícula, la palma al pecho. La mano recorre el pecho desde el hombro al brazo utilizado.

Después de completar la seña para Mala Conducta se extiende el brazo. El codo se dobla y la mano se mueve hacia arriba con el pulgar apuntando hacia el hombro. Esta falta la emite únicamente el Head Referee.

SECCIÓN 6

6.1 PENALIZACIÓN



El brazo se tiende hacia fuera con el codo doblado y el dedo índice extendido. El codo entonces se endereza y el brazo se extiende hacia arriba en un movimiento hacia delante. Esta señal debe estar precedida de un pitido, la señal específica apropiada de la falta y el comando verbal. Esta señal ocurre al final de una serie de acciones.

6.4.1 ACUMULACIÓN DE PENALIZACIONES Y 6.4.2 EXPULSIÓN



El brazo se extiende. El codo se dobla y la mano se mueve hacia arriba con el pulgar apuntando sobre el hombro. Esta falta la emite únicamente el Head Referee.

SECCIÓN 7

7.2.8 PUNTO POR VUELTA DE VENTAJA SOBRE EL OTRO JAMMER



Un golpe en el casco con la palma, hecho por el Jammer Referee cuyo Jammer ha sido pasado con una vuelta de ventaja sobre él, mientras el otro Jammer Referee los pasa en el campo interno. El sonido de la muñequera en el casco también puede alertar al otro Jammer Referee sobre la potencial oportunidad de anotación de puntos.

Esta no es una señal que indica que el Jammer ha anotado el punto, sino la comunicación de un Árbitro a otro para informar que el Jammer es elegible para anotación.

SEÑAS MANUALES ADICIONALES

FALTAS MÚLTIPLES



Esta señal indica al Oficial de la Penalty Box que un Patinador debe cumplir más de una falta de 30 segundos. El brazo se coloca a un lado tiende en un puño, palma hacia abajo, frente al torso. Dos o más dedos se extienden de la mano opuesta y se golpean dos veces en el brazo extendido sobre la muñeca. El número de faltas de 30 segundos que el Patinador debe cumplir se muestra con el número de dedos extendidos en la mano. Los dedos golpean nuevamente dos veces en la muñeca extendida.

SIN PASE / SIN PENALIZACIÓN



Esta señal indica que un Patinador se ha movido frente a otro Patinador o Patinadores en una acción que no es ilegal, pero sin completar un pase de anotación.

Una mano se tiende en un puño frente al pecho, y el otro puño se coloca entre el primer puño y el pecho. El dedo índice en ambas manos está apuntando hacia arriba. La mano más cercana al cuerpo se mueve frente a la otra mano al ejecutar un medio círculo que está en un plano paralelo al piso.

REGRESE A LA PISTA / REGRESE A SU BANCA

Estas señas son intercambiables dependiendo de la posición del Oficial (dentro de los límites de la pista o fuera de los límites de la pista) y pueden hacerse con cualquier mano dependiendo de la locación del Oficial. Se utilizan para instruirles a los Patinadores que permanezcan en la pista o regresen al área de banca de su equipo.



REGRESE A LA PISTA

El brazo se extiende frente al pecho con el codo ligeramente doblado; los dedos extendidos y la palma apuntando al cuerpo. Doblando el codo, el brazo se mueve hacia el cuerpo.



REGRESE A SU BANCA

El brazo se mantiene perpendicular al cuerpo con la palma abierta y orientada hacia afuera. El codo se endereza y el brazo se extiende lejos del cuerpo.

PATINE ALREDEDOR



La mano se mantiene en el centro del cuerpo, perpendicular al piso. El dedo índice apunta hacia arriba con los otros dedos haciendo un puño. Manteniendo esta orientación y posición, la mano se mueve en un movimiento circular en dirección contraria a las manecillas del reloj. La seña se repite conforme sea necesario, y puede usarla tanto un Oficial Sin Patines como un Oficial Con Patines.