

# APENDICE K

## Como Usar las Tarjetas de Competidor en Torneos NBL

- PRE-REGISTRO** - Las tarjetas de pre-registro pueden ser llenadas con anterioridad por el personal del promotor o haberlas recibido ya llenadas por el competidor. Si el competidor omitió algo con su registro, se puede colocar una nota adherible en la parte superior de la tarjeta, de tal forma que el registrador sepa que necesita del competidor antes de entregársela (o anexe una forma al paquete de pre-registro del competidor señalando lo que se le requerirá al momento de registrarse). Tarjetas impresas en la convocatoria del torneo DEBEN ser correctamente recortadas siguiendo las líneas punteadas, por el personal de registro, si el competidor no lo hizo.
- REGISTRO EL MISMO DIA** - Competidores no pre-registrados, deberán recoger sus tarjetas para cada división en la puerta de entrada ya sea de alguna mesa o de manos de algún recepcionista. El competidor procederá (o le es indicado) a llenar la parte superior frontal de la tarjeta y toda la parte trasera. Es muy importante que anote en sus tarjetas su nombre completo, sexo, edad (Enero 1, 12 am), peso, número de división, nombre y coach del equipo (si son miembros de uno) en el frente de las tarjetas, y de la misma manera llenar la parte trasera. El llenado debe ser hecho por el competidor, no por el registrador. Una vez completado lo anterior, el registrador no debe aceptar dinero o sellar las tarjetas como pagadas a menos que las tarjetas estén llenadas correctamente. Cuando todas las tarjetas están llenadas correctamente, entonces se procederá a sellar el recuadro "PAGADO". Una vez llenadas correctamente se procederá a colocar el sello de pago. **NO SE DEBE PERMITIR EL REGISTRARSE SI LAS TARJETAS NO ESTAN LLENADAS CORRECTAMENTE.** Todas las tarjetas impresas en la convocatoria y que sean usadas al registrarse, **DEBERAN** ser recortadas correctamente por el competidor o por el personal, si el competidor no lo hizo.
- PESAJE** - Divisiones que requieran pesaje deberán mostrar el peso requerido para esa división anotado en el recuadro de "Peso" y el sello (o el peso anotado y firmado por la persona a cargo). Esto se puede efectuar al registrarse o si lo prefiere el promotor, en el área de control. Lo mejor es hacerlo antes de permitir el registro o el pago de registro.  
**NOTA:** Es muy importante que si el competidor se pesa antes de que sea llamada su división, que la persona de control o el tomador de puntos no acepte tarjetas con pesos cambiados, dado que el competidor pudiera haberla alterado después de haberse pesado. Esta situación puede evitarse realizando el pesaje cuando se llama a la división o a todos los competidores de la misma al área de control y avisando a los competidores que si entran a la división de peso equivocada serán descualificados. La desventaja es que deberá tener basculas en cada ring y le tomará más tiempo el efectuar la división.
- EQUIPOS** - Solo permita el registro de los equipos si entregan las tres (3) tarjetas de los miembros al mismo tiempo.  
**Equipos Junior** - Engrape las tres tarjetas con el miembro de 9 a 11 años en la parte superior, después el de 12 a 14y finalmente el de 15 a 17 años.  
**Equipos Adultos** - Engrape las tres (3) tarjetas con el competidor más ligero en la parte superior y el más pesado al final.
- PREPARACION** - El competidor entrega su tarjeta en el ring. El Anotador de puntos recolectará todas las tarjetas.
- FORMS** -
  - Ordenamiento de Tarjetas** - Si el ordenamiento es efectuado en el ring, el Tomador de Puntos o la persona a cargo de la mesa, barajeará las tarjetas y solicitará al Coordinador de Ring o Juez Central que saque una por una al azar, y anotará en el recuadro "Numero de Secuencia" un número, iniciando con el 1 y así sucesivamente con todas las tarjetas. Esto indicará el orden de competición. (La selección del orden puede ser hecha por cualquier Comisionado NBL en torneos NBL).
  - Marcación** - La marcación se hace en cada tarjeta. Anote la marcación de cada uno de los jueces en los cinco (5) recuadros bajo "Round 1" de la tarjeta. Elimine (con una línea) la calificación mayor y la menor y totalice las restantes tres (3). Si algún competidor empatara para **CUALQUIER** lugar de 1ro a 4to, deberán competir nuevamente. Anote su segunda marcación en los cinco (5) recuadros bajo "Empate" en las tarjetas. Si hay segundo empate, entonces los jueces deberán señalar, para romper el empate, al competidor que consideren que fue mejor. Señale (✓) en la tarjeta el voto del Juez bajo "Empate-Voto Jueces". Al finalizar cada competidor, el Tomador de Puntos o de Tiempo deberá ir ordenando las tarjetas por orden de ganador de acuerdo a sus totales.
  - Lugar Ocupado** - Al finalizar, colecciona todas las tarjetas y colóquelas por orden de ganador de primero a último (1ro, 2do, 3r, etc.), con los que no se presentaron (Marque NP en el recuadro de "Lugar Ocupado") hasta el final. Numere **TODAS** las tarjetas con el lugar obtenido en el recuadro "Lugar Ocupado". (Anuncie los ganadores en orden **RETROACTIVO** de 8to a 1ro).
- COMBATE**
  - Arreglo de Tarjetas** - Explique al controlador o al tomador de puntos que 2, 4, 8, 16, 32 o 64 (2 x 2 x 2 x 2 x 2 x 2) tarjetas (competidores) serán, cuando se han formado pares, eliminados hasta alcanzar a un ganador. Cualquier otro número distinto de tarjetas (competidores) no lo permitirá. Un sistema de bye en la primera ronda será empleado para una cantidad distinta de tarjetas de las señaladas arriba. Un "sistema de primera ronda de byes" significa que cualquier cantidad de tarjetas que exceda alguno de los números señalados arriba deberá ser eliminada en la primera ronda para dejar uno de los números señalados arriba (2, 4, 8, 16, 32 o 64) de tarjetas para la segunda ronda de tal forma que se eliminen en pares hasta obtener un ganador.  

Para lo anterior, cuente el número de tarjetas en el grupo. Reste un cantidad de tarjetas (entre 2, 4, 8, 16, 32 o 64) de este grupo (reste el número más cercano a la cantidad de tarjetas del grupo, pero que no lo exceda. La cantidad restante (2, 4, 8, 16, 32 o 64) es grupo B. Cuente el número de tarjetas restantes, este es el grupo A. Sin importar el número de tarjetas en A, agregue a este grupo una cantidad igual del grupo B. Este grupo (A) será la "primera ronda" de encuentros. Coloque una banda elástica al grupo B y adhiera una nota diciendo "Byes-2da ronda" (escriba "bye" sobre la línea en la sección del marcador de las tarjetas B, bajo las "iniciales del competidor" y antes del número "1", que indica ronda uno). El grupo B no será usado en la primera ronda. La persona de control numerará secuencialmente el grupo A, lo cual indicará el orden de los encuentros. El número 1a se enfrentará a 1b, 2a contra 2b, etc. La persona de control o el tomador de puntos deberá evitar el numerar secuencialmente a miembros de la misma escuela en la primera ronda. (Escuela e instructor aparecen en la parte trasera de la tarjeta).

Coloque los ganadores en el Grupo B ("Byes-2da ronda") y las tarjetas de los perdedores a un lado. **NO LAS TIRE O ROMPA - DEBERAN SER COLOCADAS AL FINAL DEL GRUPO AL TERMINO DE LA DIVISION. SUS DIRECCIONES SERAN USADAS PARA ACTUALIZAR LAS LISTAS DE CORREO.** Cuando la primera ronda es finalizada, el Grupo B ("Byes-2da ronda") será igual 2, 4, 8, 16, 32 o 64, los cuales se eliminarán para darnos un ganador.

(EJEMPLO: 22 tarjetas en la división. Separe 16 (Grupo B), coloque 6 tarjetas (Grupo A). Tome 6 más del Grupo de 16 (Grupo B) y colóquelas con las otras 6 (Grupo A) para hacer 12 (Grupo A). Este Grupo será la "primera ronda". Las restantes en la Grupo B (10 tarjetas) serán los "Byes-2da ronda". Al finalizar el Grupo A, solo quedarán 6 ganadores que se agregaran a la Grupo B, dándonos un total de 16 que se eliminarán para darnos un solo ganador.
  - ANOTACION** - Para anotar los puntos en combate, coloque las tarjetas hacia "arriba" una junto a la otra. Coloque la tarjeta del competidor que esté a su izquierda del mismo lado. Anote las iniciales del oponente en las tarjetas de cada uno en las líneas correspondientes en la sección de anotación. Encierre en un círculo el número (puntos) de cada competidor en la tarjeta correspondiente cuando le sean otorgados puntos al competidor por el Juez Central. Encierre en un círculo G para ganador y P para el perdedor en las tarjetas conforme vaya ganando o perdiendo los encuentros.
  - Lugar Ganado** - En cualquier ronda, cuando la Grupo (B) contiene ocho (8) tarjetas, el Anotador de Puntos debe anotar en el recuadro "LUGAR OCUPADO" la posición ganada, 8vo, 7mo, 6to and 5to, conforme vayan surgiendo los primeros cuatro perdedores. En cualquier ronda, cuando la Grupo (B) contiene cuatro (4) tarjetas, el Anotador de Puntos debe enfrentar a los dos perdedores por tercero y cuarto lugar, y a los dos ganadores por primero y segundo y anotar "LUGAR OCUPADO" en el recuadro apropiado. Al finalizar ordene las tarjetas y coloque las de los competidores que no se presentaron al final (anote las letras NP en el recuadro LUGAR OCUPADO). Anuncie los ganadores en orden **RETROACTIVO** de 8to a 1ro.
- FINALIZACION DE DIVISION** - Cuando una división es finalizada, coloque una banda elástica sujetando **TODAS** las tarjetas, ordenadas por orden de ganadores (1ro a 8vo, perdedores al final) y coloque la tarjeta blanca en la parte superior. Llène una tarjeta blanca por cada división para los registros del promotor. Las tarjetas deberán entregarse inmediatamente en la mesa del Comisionado para su procesamiento.