

Sumario/Índice

INTRODUCCIÓN		Pág. 3, 4
CAPÍTULO I - RECINTO DE JUEGO - MARCACIONES DE LA PISTA Y INSTRUMENTOS DE JUEGO		
ARTÍCULO 1	RECINTO DE JUEGO - DEFINICIÓN	Pág. 5
ARTÍCULO 2	LA PISTA DE JUEGO - NORMAS Y CONDICIONES A OBSERVAR	Pág. 5 a 7
ARTÍCULO 3	MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO	Pág. 7 a 10
ARTÍCULO 4	PORTERÍAS DE HOCKEY SOBRE PATINES	Pág. 11 a 14
ARTÍCULO 5	BOLA DE JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES	Pág. 14, 15
ARTÍCULO 6	PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS	Pág. 15, 16
CAPÍTULO II - ARBITRAJE DEL JUEGO - MESA OFICIAL Y BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS		
ARTÍCULO 7	ARBITRAJE Y CRONOMETRAJE DE LAS COMPETICIONES INTERNACIONALE	Pág. 16, 17
ARTÍCULO 8	ARBITRAJE Y CRONOMETRAJE DE LAS COMPETICIONES NACIONALES	Pág. 17
ARTÍCULO 9	ÁRBITROS PRINCIPALES - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES	Pág. 18, 19
ARTÍCULO 10	ÁRBITRO AUXILIAR - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES	Pág. 19, 20
ARTÍCULO 11	CRONOMETRAJE DEL JUEGO - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DEL CRONOMETRADOR	Pág. 20, 21
ARTÍCULO 12	EVALUACIÓN DE LOS ÁRBITROS - FUNCIONES Y COMPETENCIAS DE LOS DELEGADOS TÉCNICOS	Pág. 21, 22
ARTÍCULO 13	MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANQUILLO DE LOS EQUIPOS - DEFINICIÓN Y CONFORMACIÓN	Pág. 22 a 25
CAPÍTULO III - ÁRBITROS DE LOS PARTIDOS - EQUIPAMIENTO UTILIZADO, SEÑALES Y ACTA/INFORME		
ARTÍCULO 14	EQUIPAMIENTOS Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS	Pág. 26 a 28
ARTÍCULO 15	SEÑALES UTILIZADAS POR LOS ÁRBITROS EN EL CONTROL DEL PARTIDO	Pág. 28 a 35
ARTÍCULO 16	ACTA/INFORME DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS	Pág. 35 a 37
CAPÍTULO IV - EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS JUGADORES		
ARTÍCULO 17	EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES	Pág. 38 a 40
ARTÍCULO 18	EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS	Pág. 41 a 45
ARTÍCULO 19	EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES	Pág. 45 a 47
ARTÍCULO 20	PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	Pág. 47, 48
CAPÍTULO V - CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS - FÓRMULAS DE DESEMPATE		
ARTÍCULO 21	CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS Y CRITERIOS DE DESEMPATE	Pág. 48 a 50
CAPÍTULO VI - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS		
ARTÍCULO 22	APROBACIÓN. ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS	Pág. 51

Anexo 1 -	ACTA DEL PARTIDO	Pág. 53
Anexo 2 -	CONTROL DEL PARTIDO	Pág. 54
Anexo 3 -	INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS	Pág. 55

INTRODUCCIÓN

El Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines incluye un conjunto de normas y procedimientos vinculativos de todas las instituciones y agentes deportivos - *Órganos Internacionales, Federaciones Nacionales y Clubes afiliados* – que se encuentran vinculados a la estructura orgánica y funcional de la **FIRS –Fédération Internationale de Roller Sports** y de la **WADA – World Anti-Doping Agency**.

El Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines incluye, en particular, distintas disposiciones con relación a las siguientes materias:

CAPÍTULO I- RECINTO DE JUEGO – MARCACIONES DE LA PISTA Y INSTRUMENTOS DE JUEGO

CAPÍTULO II- ARBITRAJE DEL JUEGO - MESA OFICIAL Y BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS

CAPÍTULO III- ÁRBITROS DE LOS PARTIDOS - EQUIPAMIENTO UTILIZADO, SEÑALES Y ACTA/INFORME

CAPÍTULO IV- EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS JUGADORES

CAPÍTULO V- CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS - FÓRMULAS DE DESEMPATE

CAPÍTULO VI- DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

ANEXOS:

- 1. ACTA DEL PARTIDO**
- 2. CONTROL DEL PARTIDO**
- 3. INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS**

El Reglamento Técnico es un complemento de lo que está establecido en las Reglas de Juego de Hockey sobre Patines, las cuales integran otras normas y procedimientos vinculativos relacionados con las siguientes materias:

- EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES - DEFINICIÓN Y MARCO**
- CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES - ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y "POWER-PLAY"**
- EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES**

- SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO - MARCO NORMATIVO
- LAS FALTAS Y SU CASTIGO - LEY DE LA VENTAJA
- CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS
- RECLAMACIONES DEL JUEGO CATEGORIES OF PLAYERS – PLAYING ZONES, ANTI-PLAY AND “POWER-PLAY”

El CIRH – Comité Internationale de Rink Hockey promoverá también la actualización regular del "Manual de Arbitraje" del Hockey sobre Patines, teniendo por objetivo definir - *en función de los distintos "casos" y "situaciones" concretas que se producen en los partidos* - la divulgación de los criterios que todos los Árbitros deben de utilizar, teniendo por base una correcta interpretación de las Reglas de Juego y para garantizar su uniforme aplicación.

CAPÍTULO I

RECINTO DE JUEGO – MARCACIONES DE LA PISTA Y INSTRUMENTOS DE JUEGO

ARTÍCULO 1

(RECINTO DE JUEGO – DEFINICIÓN)

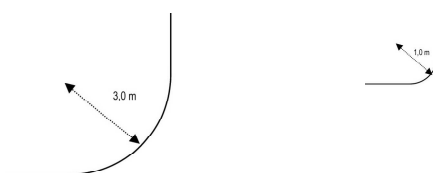
El recinto de juego comprende todo el espacio que abarca la pista de juego, zócalos y vestuarios, así como todos los accesos relativos a los mismos.

ARTÍCULO 2

(PISTA DE JUEGO – NORMAS Y CONDICIONES A CONSIDERAR)

1. La pista de juego tiene un piso llano y liso, construido con un material aprobado – *madera, cemento u otro material* – y que permita una buena utilización, en términos de adherencia y deslizamiento de los patines.
2. La pista de juego tiene una forma rectangular y con dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno, entre respectivamente, su largura y anchura, atendiendo a los siguientes límites:
 - 2.1 Su dimensión mínima es de 34 (*treinta y cuatro*) metros de largo, por 17 (*diecisiete*) metros de ancho
 - 2.2 Su dimensión máxima es de 44 (*cuarenta y cuatro*) metros de largo, por 22 (*veinte y dos*) metros de ancho
3. Todo el perímetro de la pista de juego está limitado por una valla cerrada, con 1 (*un*) metro de altura con cuatro esquinas redondeadas, con un formato semicircular, cuyo radio puede variar entre un máximo de 3 (*tres*) metros y un mínimo de 1 (*un*) metro.

ESQUINAS DE LA PISTA ALTERNATIVAS - “DISEÑO DE DETALLE”



4. Para la homologación correcta de la pista se pueden utilizar distintas soluciones, como las siguientes:
 - 4.1 Colocación de elementos totalmente opacos y de perfil vertical que deben ser integralmente fabricados en plástico duro y de color blanco.

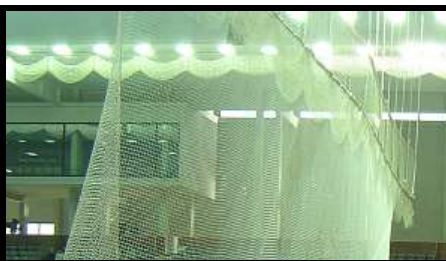
4.2 Elementos fabricados de perfil vertical anclados al suelo, de forma sólida y resistente, donde se incluyen:

4.2.1 Las tablas en madera – *que constituyen la estructura que sirve de base a la valla-* con una altura de 20 (*veinte*) centímetros y un espesor de 2 (*dos*) centímetros, que debe ser integralmente pintada en un color neutral y distinto de la pelota.

4.2.2 Armaciones construidas con diversos tipos de materiales (*madera opaca, red metalizada con o sin soporte, estructura de plástico transparente, etc.*), que se tienen de fijar sobre las tablas.



4.3 En las tablas de fondo se tienen que colocar redes de protección, con 4 (*cuatro*) metros de altura, medidos a partir del suelo y que pueden ser móviles.



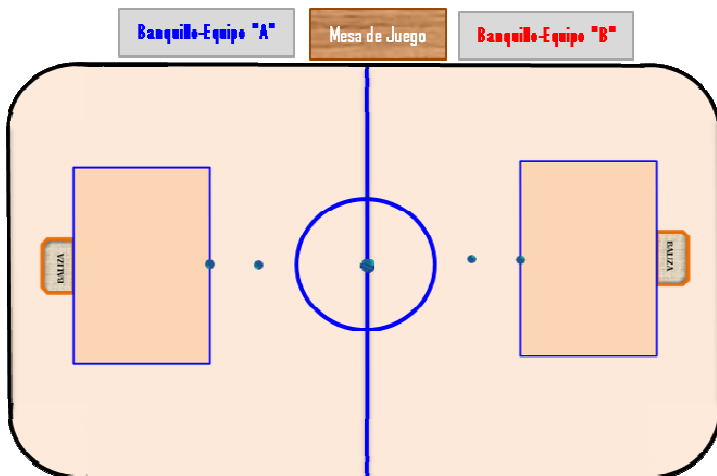
- 4.4 A lo largo de la valla se tienen que poner dos puertas de acceso a la pista – *que no se deben abrir hacia adentro* - las cuales deben estar ubicadas junto a los banquillos de cada equipo y lateralmente a la Mesa Oficial de Juego.



5. En las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS es obligatoria – *a partir del año 2010, incluido* – la utilización de pistas de juego con una dimensión “estándar” o sea, con un largo de 40 (*cuarenta*) metros, un ancho de 20 (*veinte*) metros y esquinas semicirculares con un radio de 3 (*tres*) metros.
- 5.1 En las **competiciones de clubes** - *tanto a nivel nacional como a nivel internacional* - se pueden utilizar pistas con dimensiones distintas, respetando los principios establecidos en el punto 2 de este Artículo.
- 5.2 Las Federaciones nacionales pueden aprobar pistas cuyas dimensiones no cumplan los límites definidos en el punto 2 de este Artículo, con una tolerancia de más/menos un 10% (*diez por ciento*).

ARTÍCULO 3 (MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO)

1. La pista de juego admite marcaciones específicas, de conformidad con la localización, medidas y dimensiones establecidas en los diferentes puntos de este Artículo, conforme indicado en el siguiente diagrama:



2. Las líneas de las marcaciones de pista tienen que tener un ancho de 8 (*ocho*) centímetros, con un color distinto y contrastante a los colores de la pelota y de la propia pista, para garantizar la buena visibilidad de las marcaciones.
 - 2.1 En las competiciones internacionales en las que participen las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS, la pista de juego solo puede contener las marcaciones que son específicas del juego de Hockey sobre patines.
 - 2.2 En las demás competiciones, la pista de juego puede contener otras marcaciones, siempre que las mismas no perjudiquen la buena visibilidad de las marcaciones que son específicas del juego del Hockey sobre patines.
3. **ÁREA PENALTI**

De forma rectangular y marcada en cada media pista, el área de penalti está delimitada por cuatro líneas *–que son parte integrante del área–* y que están dispuestas de la forma siguiente:

- a) Dos líneas paralelas a las tablas de fondo, con un largo de 9 (*nueve*) metros
- b) Dos líneas paralelas a las tablas laterales, con un largo de 5,40 (*cinco coma cuarenta*) metros.

3.1 **LÍNEA DE GOL O DE PORTERÍA**

Situada entre los dos postes de cada portería, tiene 1,70 (*uno coma setenta*) metros de largo, a una distancia de la tabla (*valla*) de fondo de entre un mínimo de 2,70 (*dos coma setenta*) metros y un máximo de 3,30 (*tres coma treinta*) metros.

3.2 ZONA DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS

Tiene la forma de semicírculo – *el cual se marcará a partir de su centro, que está situado en el medio de la línea de gol de la respectiva portería* – y que se desarrolla de poste a poste.

3.3 PUNTO DE PENALTI

Tiene una forma circular – *con un diámetro de 10 (diez) centímetros* – estando marcado – *en su alineamiento perpendicular* - a una distancia de 5,40 (*cinco coma cuarenta*) metros del centro de la línea de gol.

4. PUNTO DE LANZAMIENTO DEL LIBRE DIRECTO

Tiene una forma circular – *con un diámetro de 10 (diez) centímetros* – estando marcado – *en su alineamiento perpendicular* - a una distancia de 7,40 (*siete coma cuarenta*) metros del centro de la línea de gol.

5. LINEA DIVISORIA DE CADA MEDIA-PISTA

Está marcada en todo el largo de la pista, paralelamente a las tablas (*vallas*) de fondo, dividiendo la pista en dos partes iguales, en el sentido longitudinal, permitiendo así la delimitación, para cada equipo, de las dos “Zonas de Juego” siguientes:

5.1 La “**ZONA DEFENSIVA**”, obligatoriamente ocupada por los jugadores del equipo respectivo cuando se ejecuten los golpes (*tiros*) de salida, sea al inicio o reinicio del juego (*después del intervalo*), sea después de la consecución de un gol de cualquier equipo.

5.2 La “**ZONA ATACANTE**”, que corresponde a “Zona Defensiva” del equipo adversario

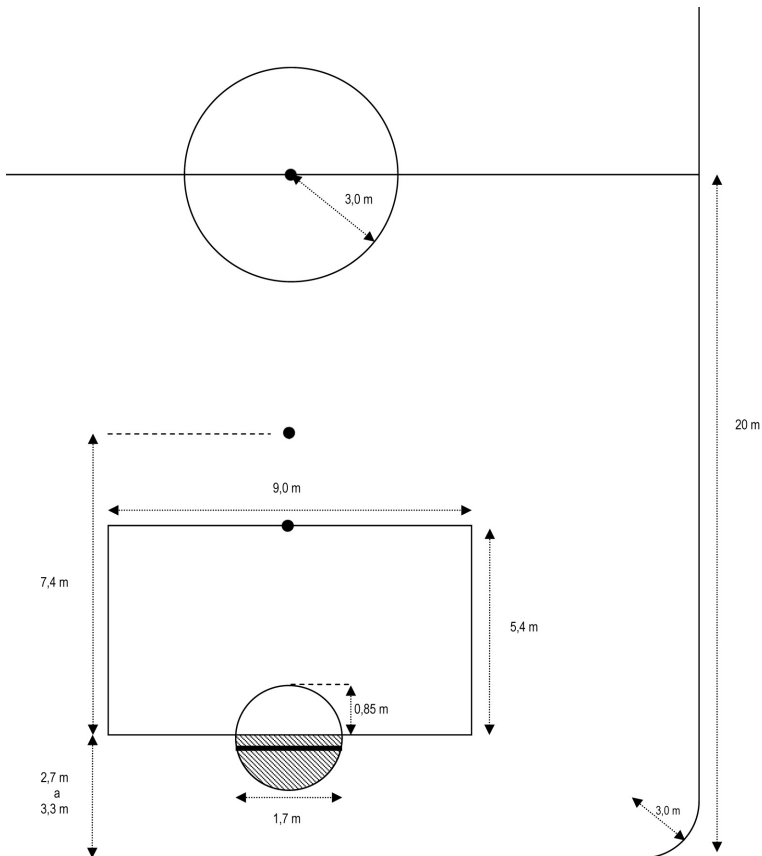
6. CÍRCULO CENTRAL DE LA PISTA

Marcado en el centro de la pista, tiene 3 (*tres*) metros de radio y delimita la posición de los jugadores del equipo adversario, cuando se ejecutan los golpes de salida por parte del otro equipo.

7. MARCA PARA EL INICIO Y EL REINICIO DEL JUEGO

Tiene una forma circular – *con un diámetro de 10 (diez) centímetros* – y está localizada bien en el “centro” del “círculo central de la pista”, siendo marcado sobre la “línea divisoria de cada media pista”.

**MARCACIONES DE CADA MEDIA PISTA EN LA DIMENSIÓN "STANDARD" -
"DISEÑO DE DETALLE"**



ARTÍCULO 4 (PORTERÍAS DE HOCKEY SOBRE PATINES)

1. Cada una de las porterías de hockey sobre patines está compuesta por un armazón hueco de tubos de hierro galvanizado, integrando tres elementos distintos, interconectados por soldadura, en particular:

1.1 La estructura frontal está pintada en el color naranja fluorescente fuerte, integrando tres segmentos distintos, cuyas normas de construcción son las siguientes:

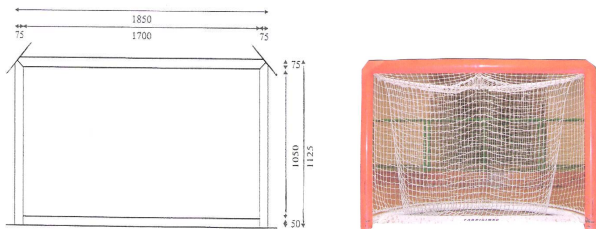
- 1.1.1 Dos tubos circulares se colocan en vertical – *los postes de la portería* – y un tubo circular se coloca en la horizontal superior – *la barra de la portería* – permitiendo la unión de todo el conjunto.
- 1.1.2 Los tubos circulares que definen los postes y la barra de cada portería tienen en su medida exterior, un diámetro de 75 (*setenta y cinco*) milímetros.
- 1.1.3 Las esquinas superiores de la portería, en su perspectiva exterior, tienen de ser cortados a 45 (*cuarenta y cinco*) grados, relativamente al nivel vertical y horizontal de los mismos

ESQUINAS DE LA PORTERIA – DISEÑO + FOTOGRAFIA DE “DETALLE”



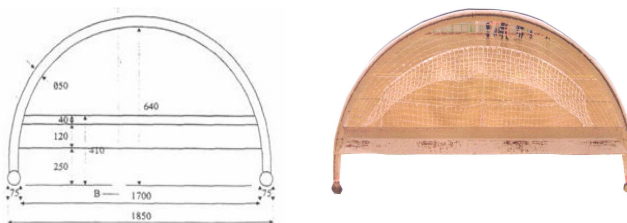
- 1.1.4 En sus medidas interiores, cada portería tiene una altura de 1.050 (*mil cincuenta*) milímetros y una anchura de 1.700 (*mil setecientos*) milímetros

ALZADO FRONTAL DE LA PORTERIA – DISEÑO + FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 1.2 La estructura trasera inferior está pintada en el color blanco, integrando un arco semicircular y, en el interior de este, una barra horizontal, cuyas normas de construcción son las siguientes:
- 1.2.1 El tubo circular que forma el arco semicircular – *y que está soldado exteriormente a la estructura frontal* – tiene un diámetro exterior de 50 (cincuenta) milímetros, siendo construido con un radio de 640 (seiscientos cuarenta) milímetros, con base en el centro de la líneas de gol.
- 1.2.2 La barra horizontal está soldada al arco semicircular, con un largo de 120 (ciento veinte) milímetros, colocada en paralelo a la línea de gol - *apartada de esta 250 (doscientos cincuenta)* milímetros y con una inclinación de 20 (veinte) grados relativos al suelo.

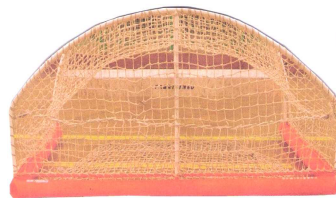
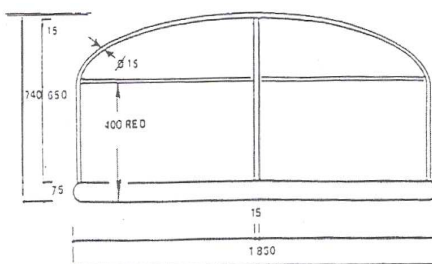
PLANTA INFERIOR DE LA PORTERIA – DISEÑO + FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 1.3 La estructura trasera superior se pinta en color blanco, integrando una composición de un rectángulo y un semi-arco, cuyas normas de construcción son las siguientes:
- 1.3.1 El rectángulo y el semi-arco son construidos en hierro macizo con 150 (ciento cincuenta) milímetros de diámetro, ligados por soldadura a la estructura frontal de la portería.
- 1.3.2 Los cuatro lados del rectángulo son definidos por:
- Dos barras verticales, cada una con la dimensión de 400 (cuatrocientos) milímetros y soldadas en la parte superior de cada uno de los postes de la portería;
 - La barra de la estructura frontal de la portería y una barra longitudinal con la dimensión de 1,70 (uno coma setenta) metros, soldada a las barras verticales del rectángulo

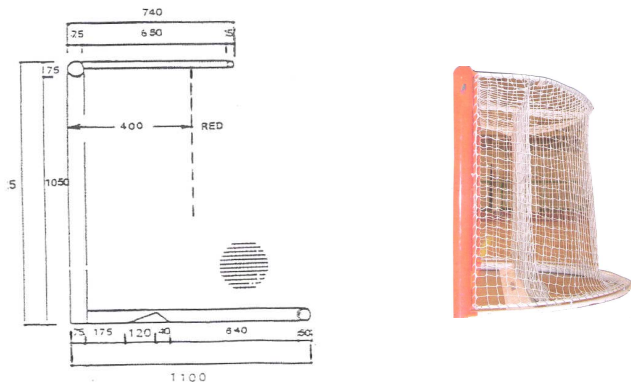
- 1.3.3** El semi-arco une, a través de soldadura, los dos vértices superiores del rectángulo, soldado además a una otra barra, con una dimensión de 650 (*seiscientos cincuenta*) milímetros y que se fija perpendicularmente a la parte central de la barra de la estructura frontal.

**PLANTA SUPERIOR DE LA PORTERÍA – DISEÑO +
FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”**



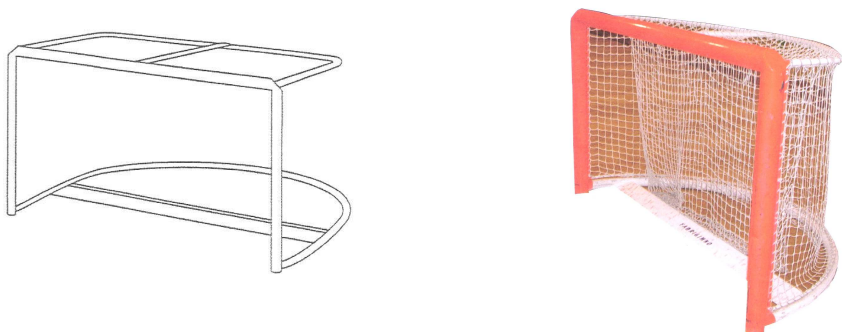
2. Toda la estructura trasera de la portería – *tomando como referencia la estructura frontal* – se cubre por una red de color blanco, cuya malla tiene una dimensión de 25 x 25 (*veinticinco por veinticinco*) milímetros.
 - 2.1 La red utilizada puede ser de cuerda, de algodón o de nylon, no se permite la utilización de redes metálicas
 - 2.2 Esta red tiene que envolver las partes laterales, trasera y superior de la estructura frontal de la portería, así como todo el perímetro del arco de la estructura inferior, para impedir la entrada de la pelota desde fuera hacia dentro de la portería y viceversa.
3. Otra red de color blanco - *cuya malla tiene también la dimensión de 25 x 25 (veinticinco por veinticinco) milímetros* – se queda suspendida en el interior de cada una de las porterías, para que, cuando se marque un gol, se reduzca la posibilidad de que la pelota pueda salirse hacia fuera de la portería.
 - 3.1 Esta red de algodón o nylon - *más fina que la red exterior* – se fija tan solo en la parte superior de la portería, para que cuelgue libremente hasta el suelo, colocándose en paralelo a la línea de gol y distanciándose de esta 400 (*cuatrocientos*) milímetros.
 - 3.2 Esta red tiene una altura de 1,10 (*uno coma diez*) metros y una anchura de 1,80 (*uno coma ochenta*) metros.

ALZADO LATERAL DE LA PORTERÍA – DISEÑO DE “DETALLE ”



4. Las porterías se colocan, en frente una de la otra, sobre la línea de gol de cada respectiva área y coincidiendo el centro de la anchura de la portería, con el centro de la anchura de la línea de gol.

PERSPECTIVA DE LA PORTERÍA – DISEÑO DE “DETALLE ”



ARTÍCULO 5 (BOLA DE JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES)

1. En todos los juegos de las competiciones oficiales de hockey sobre patines solo se pueden utilizar las pelotas oficialmente aprobadas por el CIRH - Comité Internacional de Rink Hockey, de conformidad con las siguientes características:
 - 1.1 La pelota oficial de juego se fabrica en caucho/plástico prensado, con un peso de 155 (*ciento y cincuenta y cinco*) gramos y siendo perfectamente esférica, con un perímetro de 23 (*veintitrés*) centímetros.

BOLA DE JUEGO – FOTOGRAFIA DE “DETALLE”



- 1.2 La pelota oficial de juego tiene un color único - *de preferencia negro o naranja, pero puede variar* – tiene que contrastar con los colores de la pista de juego y de las líneas de marcación de la base de las tablas
- 1.3 Cuando un partido de hockey sobre patines sea transmitido por televisión, la entidad organizadora del evento puede imponer el color de la pelota oficial a utilizar en este partido.
2. En caso de discordancia entre los capitanes de cada equipo en la elección de la pelota a utilizar – *o si entre las pelotas presentadas no hubiere ninguna de tipo oficial* – compete a los Árbitros decidir con que pelota se jugará el partido, eligiendo aquella que, a su juicio, parezca la más esférica y la menos elástica.
 - 2.1 Si entre las pelotas presentadas no haya ninguna de tipo oficial, los Árbitros elegirán aquella que, a su juicio, parezca la más esférica y la menos elástica.
 - 2.2 La decisión de los Árbitros en cuanto a la elección de la pelota será irrevocable.

ARTÍCULO 6 **(PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS)**

1. En las competiciones internacionales en que jueguen las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS, está prohibida la colocación de cualquier tipo de publicidad en el piso de la pista de juego.
 - 1.1 En las competiciones internacionales de clubes, la entidad organizadora puede autorizar que uno de sus patrocinadores inserte publicidad en la parte interior del círculo central de la pista, siempre que el material utilizado para tal efecto utilizado no afecte las condiciones de adherencia y deslizamiento de los patines de los jugadores.
 - 1.2 Además de lo dispuesto en el punto anterior, las Federaciones nacionales pueden aprobar la colocación de publicidad en otras zonas de la pista de juego – *exceptuando las zonas interiores de las áreas de penalti* – y que no perjudique la buena visibilidad de las marcaciones específicas del juego.

2. Está permitida la colocación de carteles publicitarios en el lado interior de las vallas de la pista de juego, siempre que se respete una distancia mínima de 30 (*treinta*) centímetros en relación al suelo.
 - 2.1 Las pinturas, pancartas o carteles publicitarios que se fijen en el lado interior de las vallas no pueden, en ningún caso, constituir peligro ni tampoco dificultar la acción de los jugadores en pista.
 - 2.2 No está permitida la colocación de cualquier tipo de publicidad en las tablas (*zócalos*) de la pista de juego.

CAPÍTULO II

ARBITRAJE DEL JUEGO - MESA OFICIAL Y BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS

ARTÍCULO 7

(ARBITRAJE Y CRONOMETRJE DE LAS COMPETICIONES INTERNACIONALES)

1. Los partidos de las competiciones internacionales de selecciones nacionales o de clubes de los países miembros de la FIRS tienen, obligatoriamente, de ser dirigidos por 3 (*tres*) Árbitros de categoría internacional, siendo 2 (*dos*) designados para las funciones de **Árbitros Principales** e 1 (*un*) otro designado para las funciones de **Árbitro Auxiliar**, admitiéndose que este pueda ser un Árbitro internacional del país en que se disputa la competición o partido en cuestión.
2. Para las funciones de **Cronometrador** puede igualmente ser designado un Árbitro Internacional o, como alternativa, un técnico que sea específicamente propuesto por la Comisión Organizadora de la competición internacional en cuestión o por el Club que actúa en la condición de "equipo visitado".
3. El nombramiento y/o designación de los Árbitros Principales, del Árbitro Auxiliar y del Cronometrador serán, en cualquier de los casos, de la competencia exclusiva de la Comisión Internacional de Árbitros involucrada en la competición en cuestión.
4. El control e información al público del resultado del partido, de las faltas de equipo y del tiempo de juego tendrá que realizarse por un sistema electrónico adecuado, el cual será comandado desde la Mesa Oficial de Juego.

5. Con el objetivo de incentivar el desarrollo cualitativo, en términos técnicos, de los Árbitros internacionales, compete a la **CIA – Comisión Internacional des Arbitres** asegurar:
 - 5.1 La elaboración y divulgación de un “Manual de Actuación” de los Árbitros de Hockey sobre Patines, sistematizando procesos y procedimientos y promoviendo la interpretación de las Reglas de Juego, para que éstas puedan ser uniformemente aplicadas.
 - 5.2 La elaboración e institucionalización de un sistema de evaluación y clasificación anual de los Árbitros internacionales, garantizando la promoción curricular de los que revelen ser los más aptos.
 - 5.3 El reclutamiento, formación y selección de **Delegados Técnicos**, para la observación y evaluación regular, de la actuación y desempeño de los Árbitros internacionales, en particular en las principales pruebas realizadas a nivel internacional.

ARTÍCULO 8 **(ARBITRAJE Y CRONOMETRJE DE LAS COMPETICIONES NACIONALES)**

1. En las competiciones organizadas por las Federaciones Nacionales de los países miembros de la FIRS, serán estas las responsables por asegurar el nombramiento de los Árbitros Principales, del Árbitro Auxiliar y del Cronometrador de cada partido, en conformidad con los procedimientos que consideren ser los más adecuados y teniendo en consideración las disposiciones de los puntos siguientes.
2. En las **competiciones de clubes del más alto nivel y en la categoría de sénior masculino**, son obligatorias las siguientes condiciones:
 - 2.1 Todos los partidos tienen de ser dirigidos por 3 (*tres*) Árbitros oficialmente habilitados por la Federación Nacional en cuestión, siendo 2 (*dos*) designados como **Árbitros Principales** e 1 (*un*) otro designado como **Árbitro Auxiliar**.
 - 2.2 El control e información al público del resultado del partido, de las faltas de equipo y del tiempo de juego tendrá que realizarse por un sistema electrónico adecuado, el cual será comandado desde la Mesa Oficial de Juego.
3. En las **demás competiciones de clubes de nivel nacional**, los partidos pueden ser dirigidos por 1 (*un*) o 2 (*dos*) Árbitros Principales, admitiéndose que **las funciones de Árbitro Auxiliar y de Cronometrador puedan ser ejercidas por**:
 - 3.1 Elementos oficialmente habilitados por la Federación Nacional en cuestión; o
 - 3.2 En alternativa, el **Árbitro Auxiliar** será propuesto por lo equipo que actúe en la condición de “**visitante**” y siendo el **Cronometrador** propuesto por el equipo que actúa en la condición de “**visitado**” (*local*).

ARTÍCULO 9

(ÁRBITROS PRINCIPALES - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES)

1. Los **Árbitros Principales** del Hockey sobre Patines son los jueces absolutos en la pista de juego y sus decisiones – *que, en lo que respete al juego, no tienen apelación* - deben de ser efectuadas con efectiva competencia, total responsabilidad y buen sentido, siendo siempre pautadas por su imparcialidad y por un escrupuloso cumplimiento de las Reglas de Juego y demás Reglamentos en vigor.
 - 1.1 En los incidentes o casos omisos en las Reglas de Juego, los Árbitros deben decidir según su conciencia, procurando resolver todos los casos, a través de las acciones que crean necesarias y evaluando y juzgando las reclamaciones que puedan ocurrir.
 - 1.2 A los Árbitros compete igualmente confirmar si se reúnen las condiciones para que cualquier juego se efectúe, verificando las condiciones de la pista y demás requisitos, incluyendo el equipaje de los Jugadores.
2. Las acciones en pista de los Árbitros Principales son apoyadas por un Árbitro Auxiliar y por un Cronometrador - *que integran la Mesa Oficial de Juego* - en conformidad con las funciones y responsabilidades definidas, respectivamente, en los Artículos 10 y 11 de este Reglamento.
3. Los Árbitros Principales deben de moverse en la pista de forma que puedan seguir el juego de cerca, teniendo el derecho de ejercer acciones disciplinarias sobre los Jugadores o demás representantes de cualquier equipo - *sea antes del inicio del partido, durante el transcurrir del mismo, durante el intervalo o después de su final* - actuando con el rigor necesario para que se practique un juego correcto y libre de brutalidad.
4. Desde el primero hasta el último minuto del partido, los Árbitros Principales deben mantener la máxima concentración y el mejor acompañamiento de todas las acciones, penalizando debidamente las actitudes de indisciplina y/o actos de violencia, y/o que pueden poner en peligro la integridad física de sus intervinientes, bien así como las acciones punibles que - *con o sin la pelota presente* - se produzcan dentro de las áreas de penalty, en particular las situaciones que pueden provocar fricción entre los Jugadores de los dos equipos, lo que puede ocurrir, por ejemplo, cuando un Jugador atacante sufre un agarrón, empujón o un bloqueo ilegal por parte de un adversario.
5. Es también indispensable que los Árbitros Principales aseguren, con la colaboración del Árbitro Auxiliar, un control riguroso y eficaz del comportamiento disciplinar de los representantes que integran los banquillos de cada equipo, dedicando una especial atención a la parte final de los partidos, cuando haya una mayor probabilidad de que ocurran situaciones más complicadas, siendo importante por eso que los Árbitros

Principales no pierdan la perspectiva de los hechos y puedan tomar, con serenidad, las decisiones más correctas.

6. Los Árbitros Principales deben de asegurar siempre - *atentas las disposiciones establecidas en el Artículo 3 de las Reglas de Juego* - la corrección de eventuales irregularidades y/o errores graves que puedan ser detectados durante el partido, privilegiando siempre una aplicación rigurosa de la reglamentación en vigor, en defensa de la ética y de la verdad deportiva.
7. Los Árbitros tan solo pueden solicitar la intervención policial cuando se verifiquen problemas graves relacionados con el comportamiento de la asistencia o cuando un Jugador u otro representante de uno de los equipos – *y que esté situado en el banquillo respectivo o en la zona de la Mesa Oficial de Juego* - se niegue a cumplir las determinaciones de los Árbitros.

ARTICULO 10

(ÁRBITRO AUXILIAR - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES)

1. El control de la Mesa Oficial de Juego es siempre responsabilidad de un **Árbitro Auxiliar**, que ejerce sus funciones debidamente equipado, compitiéndole, en particular:
 - 1.1 Efectuar todos los apuntes y registros necesarios al control eficaz de las incidencias del juego, en cuanto a:
 - 1.1.1 Faltas de equipo indicadas por los Árbitros del juego, indicándoles – *a través de una señal sonora y/o cuando sea el caso*– cuales son las infracciones que dan lugar a la marcación de libres directos.
 - 1.1.2 Acción disciplinar ejercida por los Árbitros del juego.
 - 1.1.3 Tiempos muertos (*"time-out"*) concedidos a cada equipo, en cada una de las partes del juego.
 - 1.1.4 Resultado del juego, indicando los goles obtenidos por cada equipo en cada una de las partes.
 - 1.2 Mantener actualizadas las informaciones a prestar al público presente, en particular en cuanto al:
 - 1.2.1 Resultado del partido y tiempo de juego que falta cumplir, cuando no funcionan el marcador y el reloj electrónicos.
 - 1.2.2 Número acumulado de infracciones del equipo ya señaladas a cada uno de ellos.
 - 1.2.3 Tiempos muertos (*"time-out"*) solicitados por cada equipo, en cada una de las partes del juego.

- 1.2.4 Juego con equipo penalizado con “power-play”, por tarjeta azul exhibida a su Entrenador Principal.
- 1.3 Asegurar informaciones a los Árbitros principales sobre eventuales infracciones a la disciplina fuera de la pista por parte de los representantes de los equipos inscritos en el acta del partido.
- 1.4 Ayudar los Árbitros Principales en la detección y corrección de irregularidades y/o erros graves cometidos durante el partido.
- 1.5 Apoyar los Árbitros en la elaboración del Acta del partido.
- 2. El Árbitro auxiliar tiene además de controlar y apoyar la acción del Cronometrador, rectificando eventuales fallos y informando a los Árbitros Principales - *se es ese el caso y aprovechando una interrupción del partido*- sobre cualquier problema y/o eventual infracción disciplinar que sea imputable al Cronometrador.

ARTÍCULO 11 **(CRONOMETRAJE DEL JUEGO - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DEL CRONOMETRADOR)**

- 1. En las pruebas oficiales reconocidas por la FIRS está recomendada, para el cronometrado del juego de hockey sobre patines, la utilización de un reloj electrónico - *luminoso y controlado a partir de la Mesa Oficial de Juego* - que permita efectuar, en cada parte del juego, el registro decreciente del tiempo de juego que falta cumplir.
 - 1.1 A cada parada de juego se para el reloj, permitiendo así que el público y los representantes de los equipos puedan tener una información correcta y transparente del tiempo de juego.
 - 1.2 Para el cronometraje del juego pueden, sin embargo, ser igualmente utilizados cronómetros manuales, opción que obliga a la Mesa Oficial de Juego a disponer, de forma bien visible, de un sistema de información al público sobre el número de minutos que faltan cumplir para el final de cada una de las partes del juego.
- 2. Al **CRONOMETRADOR** compete, específica y en particular, realizar:
 - 2.1 **El control del tiempo de cada período de juego**, atento a que:
 - 2.1.1 El tiempo tiene de comenzar a contar a partir del pitido de los Árbitros al inicio del juego
 - 2.1.2 Cuando se llegue al final del tiempo de juego, tiene que efectuarse una señal de aviso para indicar a los Árbitros que deben pitar, para dar el juego por terminado
 - 2.1.3 El juego comienza y termina, en todas las situaciones, con el pitido de los Árbitros, siendo la señal sonora de los cronometradores meramente informativa.

- 2.2** El control del tiempo de duración del intervalo, efectuando una señal sonora de aviso cuando falte 1 (*un*) minuto para su final.
- 2.3** El control de los descuentos de tiempo (*"time-out"*) concedidos en cada período de juego, suministrando al público la indicación de los equipos a quienes son atribuidos.
- 2.4** El control del cumplimiento de sanciones disciplinares – *tanto en lo que respeta a jugadores (suspensiones del juego) como en lo que respeta a los respectivos equipos ("power-play")* – poniendo atención en que:
- 2.4.1** Un jugador que tenga de cumplir una suspensión temporal de juego tiene que sentarse en una de las sillas colocadas al lado de la Mesa Oficial de Juego, junto al banquillo de su equipo y solo podrá volver a entrar en pista después de haber cumplido, integralmente, el período de penalización.
- 2.4.2** Si, al final de una parte del juego, un jugador no ha cumplido todavía su suspensión, tendrá que continuar suspendido al reinicio del juego, hasta que haya cumplido integralmente toda la penalización.
- 2.4.3** Cuando termine el tiempo de suspensión temporal de un jugador, éste será avisado del hecho, regresando de inmediato al banquillo de su equipo.
- 2.4.4** Cuando termine el tiempo de penalización de un equipo (*power-play*), el delegado de dicho equipo tiene que ser inmediatamente informado de ese hecho.

ARTÍCULO 12

(EVALUACIÓN DE LOS ÁRBITROS - FUNCIONES Y COMPETENCIAS DE LOS DELEGADOS TÉCNICOS)

1. Teniendo como objetivo incentivar el desarrollo cualitativo, en términos técnicos, de los Árbitros internacionales, es de competencia de la **CIA – Commission Internationale des Arbitres** asegurar:
- 1.1** La elaboración y institucionalización de un sistema de observación, evaluación y clasificación anual de los Árbitros internacionales del Hockey sobre Patines, garantizando la promoción curricular de los más aptos.
- 1.2** El reclutamiento, formación, selección y nombramiento de los Delegados Técnicos para observación y evaluación regular de la actuación y desempeño de los Árbitros internacionales, en particular en las principales competiciones internacionales.

2. Compite al **Presidente de la CIA – Commission Internationale des Arbitres** asegurar el reclutamiento, formación, selección y nombramiento de los Delegados Técnicos para observación y evaluación de los Árbitros internacionales.
 - 2.1 Los miembros de los órganos internacionales de arbitraje y los antiguos Árbitros internacionales constituyen la base preferencial de reclutamiento de candidatos a Delegados Técnicos.
 - 2.2 La selección de los candidatos para las funciones de Delegados Técnicos impone su aprobación en examen técnico, a efectuar en el final del curso de formación específico, a promover anualmente por el **CIA**.
3. Bajo la coordinación funcional de la **CIA – Commission Internationale des Arbitres**, compite a los Delegados Técnicos:
 - 3.1 La observación y evaluación de las actuaciones y desempeño de los Árbitros internacionales de Hockey sobre Patines, ocupando para tal efecto el lugar que les está reservado en la Mesa Oficial de Juego.
 - 3.2 La elaboración del Informe Técnico de Evaluación, correspondiente a cada observación efectuada, donde serán reportados y descritos, con el rigor y precisión necesarios, todas las anomalías, errores y/o infracciones eventualmente cometidas por los referidos Árbitros.
4. Los Delegados Técnicos deben de ser observadores rigurosos, asegurando juicios exentos y objetivos sobre la evaluación de las capacidades técnicas de los Árbitros observados, reportando con objetividad y precisión:
 - 4.1 Las situaciones en que las Reglas y Reglamentos de juego no sean correctamente aplicados.
 - 4.2 La ocurrencia de errores groseros de juicio o de falta de objetividad en la evaluación y decisión de los problemas disciplinarios con que sean confrontados

ARTÍCULO 13
(MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANQUILLO DE LOS EQUIPOS – DEFINICIÓN Y CONFORMACIÓN)

1. En los partidos de hockey sobre patines se tiene que reservar- *en la parte exterior de la pista de juego, el más próximo de esta y en posición central, para permitir la mejor visibilidad posible* - un espacio destinado a la colocación de la Mesa Oficial del Juego, totalmente aislado del público y disponiendo de las comodidades necesarias.
2. En los juegos de las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS y de clubes, la Mesa oficial de Juego tiene la siguiente composición:

- 2.1 Un Miembro del Comité Internacional responsable (*CIRH o Confederación Continental*)
- 2.2 Un Miembro de la Comisión Internacional de Árbitros (*CIA o Consejo de Arbitraje de Confederación Continental*)
- 2.3 Un Árbitro auxiliar, nombrado por la Comisión Internacional de Árbitros competente, Árbitro ese que – *cuando se revele oportuno* - puede ser designado de entre los Árbitros afiliados al país o a la región donde se realiza la prueba.
- 2.4 Un Cronometrador, designado por la entidad involucrada en la organización del juego
- 2.5 Un Delegado técnico, nombrado por la Comisión Internacional de Árbitros competente



3. Compite a las Federaciones Nacionales definir en las pruebas por ellas organizadas, cual la composición de la Mesa Oficial de Juego, aunque sea obligatorio que en las principales pruebas de clubes sean siempre designados:
 - 3.1 Un **Árbitro auxiliar** para asegurar el control de la Mesa del Juego y los apuntes inherentes al Acta del partido correspondiente.
 - 3.2 Un **Cronometrador**, que puede ser designado de entre los Árbitros afiliados en el país o en la región donde se realiza la prueba., o quedar bajo el control de un Delegado del equipo visitado (*o así considerado*)
4. A cada uno de los lados de la Mesa Oficial de Jugo tienen que reservarse - *para utilización de los representantes de cada equipo debidamente inscritos en el Acta del partido* – dos espacios totalmente aislados y protegidos del público y donde tiene que ser colocados, para cada uno de ellos:
 - 4.1 Un banquillo para los suplentes y demás representantes de los equipos, con capacidad para 12 (*doce*) personas sentadas, que permita la instalación de los siguientes elementos:

- 4.1.1 5 (*cinco*) Jugadores suplentes, incluyendo un portero



- 4.1.2 2 (*dos*) Delegados del equipo
- 4.1.3 1 (*un*) Entrenador
- 4.1.4 1 (*un*) Entrenador Adjunto (*o Preparador Físico*)
- 4.1.5 1 (*un*) Médico
- 4.1.6 1 (*un*) Masajista (*o Enfermero, o Fisioterapeuta*)
- 4.1.7 1 (*un*) Mecánico (*o Ecónomo*)
- 4.2 **Dos sillas** – *que tienen que ser siempre colocadas entre el respectivo banquillo de suplentes y la Mesa Oficial de Juego* - y que serán ocupadas por los jugadores sancionados con suspensiones temporales del juego
5. El banquillo de suplentes debe permitir buena visibilidad a todos sus ocupantes, cuando estén sentados
- 5.1 Siempre que posible, el banquillo de suplentes debe ser construido con dos niveles de altura distintos:
- 5.1.1 **Un nivel superior**, más atrasado, donde se sientan los 5 (*cinco*) jugadores suplentes.
- 5.1.2 **Un nivel inferior**, junto a la tabla exterior (*valla*), donde se sientan los otros 7 (*siete*) representantes.
- 5.2 3 (*tres*) representantes de cada equipo – *siendo uno de ellos el Entrenador* – pueden permanecer de pie, junto a la tabla exterior (*valla*) que está delante del banquillo de suplentes respectivo.
6. Durante cada parte del juego, cada uno de los equipos tiene que ocupar el banquillo de suplentes que está colocado delante de su zona defensiva, cambiando de lugar entre sí durante el intervalo.

MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANCOS DE LOS EQUIPOS – DISEÑO DE “DETALLE”



LEYENDA

- | | |
|---|---|
| <p>1 - <i>Jugadores suplentes - Equipo A</i></p> <p>2 - <i>Otros representantes - Equipo A</i></p> <p>3 - <i>Jugadores suspendidos - equipo A</i></p> | <p>1 - <i>Jugadores suplentes - Equipo B</i></p> <p>2 - <i>Otros representantes - Equipo B</i></p> <p>3 - <i>Jugadores suspendidos - Equipo B</i></p> |
|---|---|
- 4 - *Miembro del CIRH/Organismo Internacional responsable*
- 5 - *Miembro del CIA/Comité de Arbitraje Internacional responsable*
- 6 - *Árbitro Auxiliar*
- 7 - *Cronometrador*
- 8 - *Delegado Técnico*

CAPÍTULO III

ÁRBITROS DE LOS PARTIDOS - EQUIPAMIENTO UTILIZADO, SEÑALES Y ACTA/INFORME

ARTÍCULO 14 (EQUIPAMIENTO Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS)

1. El equipamiento a utilizar, sea por los Árbitros del juego, sea por el Árbitro auxiliar, incluye:

- 1.1 **Camisa o camiseta**, en la que tiene que estar colocada - *en el pecho, sobre el lado izquierdo* - la Insignia oficial, teniendo en cuenta que:

- a) Los Árbitros internacionales tienen que utilizar siempre la insignia de la **CIA – Comission Internationale des Arbitres**



- b) Los Árbitros oficiales de cada Federación Nacional tienen que utilizar siempre la insignia del respectivo Consejo (*Comité*) de Arbitraje

- 1.2 **Pantalones, medias y zapatillas con suela de goma** (*todos de color blanco*)



2. Los Árbitros del juego están además obligados a ser portadores de los siguientes instrumentos:

- 2.1 El **silbato** será del modelo oficial aprobado por la CIA
- 2.2 **Tarjetas** con dimensiones de 12 x 9 (*doce por nueve*) centímetros, siendo una de color azul y una de color rojo
- 2.3 **Bolígrafo y hoja** específica para registro de la acción disciplinar ejercida durante el juego
- 2.4 Un **reloj o cronómetro** y un **pañuelo**



- 3. Los colores utilizados en el equipamiento de los Árbitros del juego no se pueden confundir con los colores del equipamiento utilizado por cualquiera de los equipos.
 - 3.1 En los juegos dirigidos por dos Árbitros Principales, estos tendrán que utilizar equipamiento de un mismo color.
 - 3.2 El Árbitro Auxiliar podrá utilizar una camisa o camiseta de un color igual o de un color distinto de la que es utilizada por los Árbitros Principales.



4. Son permitidas inserciones publicitarias – *de distintas Empresas o marcas* - en el equipamiento utilizado por los Árbitros de Hockey sobre Patines, cumpliendo las siguientes limitaciones:
 - 4.1 Dos franjas publicitarias - *con un máximo de 17 (diecisiete) centímetros de altura* - a insertar en la camisa, una en la parte frontal y otra en la espalda
 - 4.2 Una referencia publicitaria - *con un máximo de 10 (diez) centímetros de altura* - a insertar en cada una de las mangas.
- 5 En los campeonatos del Mundo, la utilización de publicidad en los equipamientos de los árbitros es de exclusiva responsabilidad del CIRH.

ARTÍCULO 15 (REFEREES' SIGNS)

Los Árbitros utilizarán las señales determinadas en las Reglas y Reglamentos de juego para comandar a los jugadores en la pista, a través de gestos bien definidos, conforme los diversos “dibujos figurativos” que son a seguir presentados.

1. TIEMPO DE POSESIÓN DE PELOTA DE UN EQUIPO EN SU ZONA DEFENSIVA

Cuando un equipo tiene posesión de la pelota en su “zona defensiva”, los árbitros tienen que contar el tiempo correspondiente, realizando - *con uno de los brazos colocados a la altura de la cintura* - un movimiento intermitente que indica el paso de cada segundo.



2. TIEMPO MUERTO (*"TIME OUT"*)

Para señalar que fue concedido un **"tiempo muerto"**, el árbitro tendrá que colocar una de las manos en posición vertical, con la palma abierta al mismo tiempo que - *sobre esta* - colocará la otra mano en posición horizontal con la palma abierta.



3. SAQUE NEUTRAL (*BOOLLING*)

Para señalar saque neutral (*boolling*) el árbitro deberá levantar uno de los dos brazos, con la palma de la mano girada hacia delante y con dos dedos bien abiertos (*en señal de V*) y con el otro brazo señalará el lugar donde será efectuado el saque neutral.



4. SEGUIMIENTO DEL JUEGO / **"LEY DE LA VENTAJA"**

Para señalar su decisión de dar seguimiento del juego (*"ley de la ventaja"*) el árbitro coloca los dos brazos en posición paralela y flexionándolos - *de modo que formen un ángulo aproximado de 60 grados con el cuerpo* - manteniendo las palmas de las manos hacia arriba.



5. AVISO SOBRE LA PRACTICA DE JUEGO PASIVO

5.1 EL "AVISO" DE JUEGO PASIVO

Para advertir a un equipo que está a punto de practicar un juego pasivo – *disponiendo de solamente 5 segundos adicionales para chutar a la portería contraria* – los Árbitros levantarán los dos brazos, manteniéndolos erguidos hasta que se chute (*dispare*) la pelota o hasta el final del tiempo concedido para realizar el chut (*disparo*).



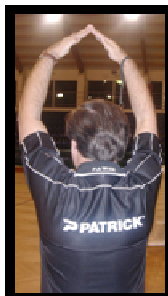
5.2 EL "CONTAJE" DEL TIEMPO

En los partidos dirigidos por dos Árbitros, el otro Árbitro debe – *logo después del "aviso de juego pasivo" efectuado por su compañero* - controlar el tiempo de los 5 segundos concedidos para que el equipo pueda chutar a la portería contraria, pitando de para interrumpir el partido al final del tiempo concedido cuando no se dispara a portería.



6. INFRACCIÓN EN UNA DE LAS ESQUINAS

Para señalar que la bola debe ser puesta en juego en una esquina del área de penalty, el árbitro colocará los brazos erguidos sobre la cabeza, con las manos unidas por las puntas de los dedos, de modo que formen un rombo.



7. INDICACIÓN DE LIBRE INDIRECTO

Para señalar un "libre indirecto", el árbitro deberá mantener los dos brazos en posición horizontal, formando entre si un ángulo de 90 grados, siendo que:

- a) Uno de los brazos apunta hacia el lugar en que la falta tiene que ser ejecutada;
- b) El otro brazo queda estirado, señalando cual es el equipo infractor



8. FALTAS DE EQUIPO

El Árbitro que señala la falta levanta (*bien alto*) uno de los brazos y apunta con el otro brazo en la dirección de la zona defensiva del equipo infractor, para que una falta de equipo sea anotada por la Mesa Oficial de Juego.



9. INDICACIÓN A LA MESA OFICIAL DE JUEGO DEL JUGADOR QUE MARCÓ UN GOL

Para señalar un "gol", el árbitro tendrá que pitar e – *después de señalar hacia el centro de la pista* – indicar a la Mesa Oficial de Juego, con claridad, el número de dorsal del jugador que marcó el gol, para efectos del correspondiente registro del acta



10. EJERCICIO DE ACCIÓN DISCIPLINAR (*EXHIBICIÓN DE TARJETAS*)

10.1 ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 1

El árbitro tendrá de colocar al infractor a una distancia de cerca de 2 metros. Después le enseñará la tarjeta correspondiente con el brazo de la mano que coge la tarjeta bien levantada en posición vertical.



10.2 ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 2

Después de la exhibición de la tarjeta, el árbitro deberá indicar a la Mesa Oficial de Juego el número de dorsal del jugador infractor (*se no es un jugador, debe informar cuál es su función en el equipo*)



10.3 ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 3

Finalmente, el árbitro indicará a la Mesa Oficial de Juego a que equipo pertenece el infractor, señalando el lado de la pista (*zona defensiva*) en el que juega dicho equipo, manteniendo levantado uno de los brazos posición horizontal.



11. PENALTI Y LIBRE DIRECTO

11.1 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 1

Para señalar el penalty (*o libre directo*), el árbitro tiene que dirigirse a la marca donde está señalado el punto de penalty (*o libre directo*) para indicar el lugar donde debe colocarse la pelota.



11.2 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 2

Con excepción del jugador que lanzará el penalty (*o libre directo*) y del portero del equipo infractor, todos los demás jugadores son colocados en el interior del área de penalty del equipo encargado de ejecutar la falta, quedando bajo control de uno de los árbitros, el cual dará la señal al otro árbitro para dar inicio a la ejecución del penalty (*o libre directo*).



11.3 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 3

El árbitro que controla la ejecución del penalty (*o libre directo*), levanta uno de los dos brazos para indicar al jugador que lanzará la falta que puede dar inicio a la misma, marcando - *con el otro brazo* - la cuenta de los 5 segundos concedidos para su ejecución.



ARTÍCULO 16 (ACTA/INFORME DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS)

1. En lo relativo a cada juego de las pruebas oficiales reconocidas por la FIRS ha de ser elaborado y firmado por los Árbitros una “**acta del partido**”, en que serán registrados:
 - 1.1 Local, fecha y hora del inicio y final del partido
 - 1.2 Resultado final del partido, con indicación de los goles de cada equipo en cada una de las partes del juego
 - 1.3 La indicación de los jugadores inscritos en el juego por cada equipo, con indicación del número del documento utilizado para confirmar su identificación, así como de las siguientes indicaciones adicionales:
 - 1.3.1 Número de la camiseta
 - 1.3.2 Explicar que posiciones los jugadores ocupan:
 - a) El puesto de portero,
 - b) Los cargos de capitán y de sub capitán de equipo
 - 1.3.3 Marcadores de los goles (*goleadores*)
 - 1.4 La identificación de los demás representantes de los equipos inscritos en el juego, indicando el número del documento utilizado para confirmar su identificación y las funciones ejercidas, atentos a los siguientes límites, regularmente establecidos:
 - 1.4.1 2 (*dos*) Delegados del equipo
 - 1.4.2 1 (*un*) Entrenador
 - 1.4.3 1 (*un*) Entrenador Adjunto (*o Preparador Físico*)
 - 1.4.4 1 (*un*) Médico
 - 1.4.5 1 (*un*) Masajista (*o Enfermero, o Fisioterapeuta*)
 - 1.4.6 1 (*un*) Mecánico (*o Ecónomo*)

- 1.5 La acción disciplinar ejercida durante el juego a los jugadores y demás representantes de cada equipo, con aclaración de los tipo de tarjetas exhibidas (*tarjetas azules, si fuere el caso y tarjeta roja, si fuere el caso*)
- 1.6 El número de faltas de equipo señaladas a cada uno de los equipos.
- 1.7 Descuentos de tiempo muerto (*"time out"*) solicitados por cada equipo, en cada parte del juego
- 1.8 Eventual información sobre cualquier declaración de protesta que haya sido presentada a los Árbitros por el capitán de cualquiera de los equipos.
2. En el Acta del partido habrá, igualmente de constar la identificación de los Árbitros del juego, del Árbitro auxiliar, del Cronometrador y demás elementos de la Mesa Oficial de Juego, explicitando los respectivos puestos o funciones.
3. Después de terminar el juego, **el acta del partido tiene que ser firmado**, sea por el Árbitro Auxiliar, sea por los capitanes de cada uno de los equipos.
 - 3.1 En el caso de que el capitán y/o el sub capitán de equipo se nieguen a firmar el acta del partido, los Árbitros tienen que elaborar un **"Informe Confidencial"**, haciendo el relato de los hechos para las entidades competentes.
 - 3.2 En el caso de que el capitán y/o el sub capitán de equipo hayan sido expulsados, el Acta del partido será firmado por el jugador que, posteriormente, haya sido designado para asumir las funciones de capitán de equipo.
4. Compite a los Árbitros del juego asegurar, posteriormente, la firma del Acta del partido, tras una buena revisión de los registros en él efectuados e indicando si será o no será enviado posteriormente – *a través de documento específico y complementar, el "informe confidencial de arbitraje"* - cualquier información adicional de relevancia, conforme explicitado en el punto 5 de este Artículo.
 - 4.1 El original y duplicado del acta del partido se quedan en poder de los Árbitros, asegurando después su entrega – *conjuntamente, si es ese el caso, con el informe confidencial* – a la entidad organizadora y al órgano de arbitraje responsable por la indicación de los Árbitros
 - 4.2 Cada uno de los equipos solo recibirá, a través de un Delegado, un duplicado del Acta del partido
5. **INFORME CONFIDENCIAL DEL ARBITRAJE**
 Estos Informes solo deben ser elaborados cuando ocurran situaciones graves y específicas a informar o situaciones que carezcan de información complementar, con descripción exacta, objetiva y rigurosa de los hechos relevantes ocurridos en el juego, como:
 - 5.1 Las expulsiones verificadas en el juego – *en la secuencia de la exhibición de tarjetas rojas* - las cuales tienen que ser objeto de un informe claro y detallado de las infracciones cometidas, con descripción pormenorizada de las circunstancias y motivos que estuvieron en su origen, especificando debidamente:

- 5.1.1 Las ofensas o expresiones injuriosas eventualmente producidas
- 5.1.2 Los casos de comportamiento grosero o violento - *como las agresiones y/o las respuestas a las agresiones* – detallando como fueron ejecutadas – *puñetazo, patada, con el "stick", etc.* - y que parte del cuerpo fue agredida.
- 5.2 Las situaciones relacionadas con la no conclusión o la conclusión anticipada de un juego, indicando siempre con claridad qué motivos y qué circunstancias determinaron la decisión de los Árbitros.
- 5.3 Los casos de fuerza mayor o situaciones en que la integridad física de los Árbitros fue amenazada y que hayan determinado su abandono del recinto de juego.
- 5.4 Cualesquiera otras cuestiones de importancia relevante, en particular:
 - 5.4.1 Motivos y/o anomalías relacionadas con cualquier retraso que se haya verificado al inicio o al transcurrir del juego, así como cualesquier anomalías o retrasos ocurridos con los Árbitros y que puedan haber provocado retraso a su llegada al juego o a su entrada en pista.
 - 5.4.2 Eventuales deficiencias en las condiciones del recinto de juego, incluyendo cualquier problema registrado con el número de fuerzas de seguridad que estaba presente o con la presencia indebida de personas junto al zócalo (*valla*) de los árbitros, de la mesa del juego o del banquillo de los representantes de los equipos.

CAPÍTULO IV

EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS JUGADORES

ARTÍCULO 17

(EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES)

1. En el juego de Hockey sobre Patines, cada jugador tiene que utilizar el siguiente equipamiento base:
 - 1.1 Camisa o camiseta, calzones y medias, respetando las normas definidas en el punto 4 de este Artículo.
 - 1.2 2 (*dos*) botas con patines, respetando las normas definidas en el punto 5 de este Artículo.
 - 1.3 Un “stick”, respetando las normas definidas en el punto 6 de este Artículo.
2. En el caso particular de los porteros es además obligatoria la utilización de equipamiento específico de protección, de conformidad con lo que se encuentra establecido en el Artículo 18 de este reglamento.
3. Opcionalmente, los jugadores, porteros incluidos, pueden utilizar diversas protecciones, según lo establecido en el Artículo 19 de este reglamento.
4. Las camisetas, calzones y medias utilizadas por los jugadores de cada equipo tienen que ser confeccionados en los colores de la nación o del club a que representan, exceptuando el caso específico de los porteros, que tienen que usar una camiseta de color diferente y no pudiéndose confundir con el color del equipamiento utilizado por los jugadores (*porteros incluidos*) del equipo contrario.
 - 4.1 Todas las camisetas de los jugadores, incluyendo las de los porteros, tienen que estar identificadas por números distintos – *del 1 (uno) al 99 (noventa y nueve), inclusive* – sin la utilización del número cero.
 - 4.1.1 Los números son inscritos en la parte de la espalda de las camisetas, a una altura nunca inferior a 30 (*treinta*) centímetros, en un único color y haciendo buen contraste con el color de las camisetas.
 - 4.1.2 Opcionalmente y sin perjuicio de lo dispuesto en el número anterior, los números de los jugadores pueden ser también puestos en la parte delantera de las camisetas y de los calzones.
 - 4.2 Independientemente del número utilizado por cada portero, estos tienen que ser específicamente identificados como tal, en la inscripción que de ellos se haga en el Acta de Juego.
 - 4.3 Cuando los dos equipos – *o, se fuese el caso, los porteros* – se presenten en pista con colores iguales o que se presten a confusión, los árbitros deben seguir los siguientes procedimientos:

- 4.3.1 Intentar obtener un acuerdo entre los equipos para solucionar el problema.
- 4.3.2 No habiendo acuerdo entre los equipos, el equipo local – *o como tal considerado en el calendario oficial* – está obligado a proceder al cambio del color de su equipamiento, incluyendo, se es el caso, el cambio del color de la camiseta de sus porteros.
- 4.4 El capitán de cada equipo tiene que usar una identificación en forma de brazalete, de color diferente de su camiseta o camisa.
 - 4.4.1 En el caso de que el capitán del equipo sea sustituido, no tendrá que pasar el brazalete a un colega, pero tendrá que indicar a los Árbitros quién va a ejercer tales funciones dentro de la pista.
 - 4.4.2 En el caso de que el capitán del equipo sea expulsado – *o si tiene una lesión que le impide continuar en juego* – el brazalete tendrá que ser pasado al sub capitán que esté inscrito en el Boletín de Juego.
- 5. Los jugadores calzarán botas con patines de 4 (*cuatro*) ruedas – *que deben rodar libremente, siendo puestas dos a dos, paralelamente, en dos ejes transversales* – no está permitido, en ningún caso que se utilicen patines con las ruedas colocadas “en línea”.
 - 5.1 Está prohibida la colocación de cualquier tipo de protección metálica sobre las botas, aunque tal protección esté cubierta por otro tipo de material.
 - 5.2 Las ruedas de los patines no pueden tener un diámetro inferior a 3 (*tres*) centímetros, no siendo permitido cualquier tipo de protección suplementar entre las ruedas delanteras y las ruedas traseras.
 - 5.3 Siempre que no representen peligro para los demás jugadores, está permitida la utilización de frenos colocados en la punta de los patines o de las botas, con un diámetro nunca superior a 5 (*cinco*) centímetros.

PATINES UTILIZADOS POR LOS JUGADORES DE PISTA – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 5.4 Los porteros pueden utilizar patines con ruedas de menor dimensión, favoreciendo así una mejor estabilidad de su posición en la defensa de la portería.

PATINES UTILIZADOS POR LOS PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



6. El "stick" utilizado por los jugadores de hockey sobre patines - *porteros, incluidos* – tiene que obedecer a las siguientes condiciones:
- 6.1 El "stick" debe ser de madera o plástico u otro material que sea previamente aprobado por el CIRH - **Comité Internacional de Rink Hockey**, no pudiendo ser confeccionado en metal o poseer cualquier refuerzo metálico, aunque está autorizada la colocación de fajas de paño o de ligaduras adhesivas.
- 6.2 La parte inferior del "stick" tiene que ser plana y su extensión, medida por el lado exterior de su curvatura tendrá que obedecer a los siguientes límites:
- | | | |
|-------|---|-----|
| 6.2.1 | Extensión máxima del "stick" | 115 |
| | <i>(ciento quince)</i> centímetros | |
| 6.2.2 | Extensión <u>mínima</u> del "stick" | 90 |
| | <i>(noventa)</i> centímetros | |
- 6.3 Todos los "stick" deben poder pasar por un anillo o aro de 5 *(cinco)* centímetros de diámetro y su peso no puede exceder los 500 *(quinientos)* gramos.

“STICK” – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



ARTÍCULO 18 (EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS)

1. En el caso particular de porteros – *y en adición a lo establecido en el Artículo anterior* – es obligatoria la utilización del siguiente equipamiento de protección:
 - 1.1 Una **máscara de protección integral de la cabeza** o un **casco y visera**, respetando las normas definidas en el punto 2 de este Artículo.
 - 1.2 Un **peto**, respetando las normas definidas en el punto 3 de este Artículo.
 - 1.3 **Dos guantes de porteros**, respetando las normas definidas en el punto 4 de este Artículo.
 - 1.4 **Dos espinilleras de porteros**, respetando las normas definidas en el punto 5 de este Artículo.
2. La **máscara de protección integral de la cabeza** y el **casco y visera**, utilizados por los Porteros son constituidos por una o dos piezas interconectadas, fijadas por correas envolventes, fabricadas en plástico rígido u otros materiales, los que, si tienen piezas fabricadas en metal, son debidamente revestidas (*en plástico, cuero o goma*), de modo que no ponga en peligro la integridad física de los restantes jugadores.

MÁSCARA DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



3. Para la protección del pecho de los porteros es igualmente obligatoria la utilización de un **peto**, puesto por debajo de la camiseta de juego y que tiene que ser constituido por una única pieza – *incluyendo hombreras y protección para los brazos* – que se produce en material plastificado y suficientemente flexible, de forma que se amolde al cuerpo del usuario, debiendo la espesura de las piezas nunca ser superior a 1,5 (*uno coma cinco*) centímetros.

PETO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 3.1 Opcionalmente se pueden utilizar las siguientes piezas de protección de los porteros:
 - 3.1.1 **Protección para el cuello** y esté a éste ajustado, con una altura máxima de 5 (*cinco*) centímetros y que tendrá que ser colocada por debajo del peto.
 - 3.1.2 **Protección elástica o semi-rígida para los muslos**, producida en material plastificado y en forma de manga, ajustada al muslo, no puede el espesor de la protección sobrepasar los 0,5 (*cero coma cinco*) centímetros.
- 3.2 No está permitido, en caso alguno, la colocación de cualquier otro material, que permitan al usuario aumentar las dimensiones naturales de las protecciones anteriormente mencionadas.
4. Los **guantes de porteros** deben ser confeccionadas en cuero, paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que los materiales utilizados sean maleables y flexibles, siendo prohibida la utilización - *en su exterior o en su interior* – de productos de metal o con revestimientos metalizados, así como cualquier producto que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores. Ser hechas de cuero – *o de lona, de productos sintéticos o plásticos, desde que maleables y flexibles o cualquier otro material similar debidamente aprobado por el CIRH* - destinándose a la protección de las manos y de parte de los antebrazos, no siendo necesariamente uniformes en su configuración, confección y utilización.
 - 4.1 Los **guantes de porteros** se destinan a la protección de las manos y de parte de los antebrazos, no siendo necesariamente uniformes en su configuración, confección y utilización, desde que se respeten las siguientes dimensiones:
 - 4.1.1 Altura máxima del guante
40 (*cuarenta*) centímetros

- 4.1.2 Anchura máxima del guante con pulgar abierto 25 (veinte cinco) centímetros
- 4.1.3 Anchura máxima del guante con los 4 dedos abiertos 20 (veinte) centímetros
- 4.1.4 Espesor máximo del guante 5 (cinco) centímetros
- 4.2. Uno de los guantes tiene que ser flexible y articulado, para permitir al portero agarrar y manipular su "stick".

GUANTE "FLEXIBLE" DE PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE "DETALLE"



- 4.3 El otro guante se puede confeccionar de forma menos flexible, pero permitiendo que, en su interior, la mano pueda quedar abierta y con los dedos separados.

GUANTE "SEMIRRÍGIDO" DE PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE "DETALLE"



Foto 12: Guantes de Portero

5. Las **espinilleras de porteros** deben ser de cuero - *u otro material similar debidamente aprobado por el CIRH* - y son constituidas por una o dos piezas interconectadas, fijadas por correas envolventes alrededor de las piernas, de forma que garanticen la protección parcial de las piernas y pies de los usuarios.

5.1 Las espinilleras de los porteros tienen las siguientes medidas máximas:

- | | | |
|-------|---|-----------|
| 5.1.1 | Anchura de la parte superior 30
(treinta) centímetros | 30 |
| 5.1.2 | Anchura de la parte central 27,5
(veintisiete, coma cinco) centímetros | 27,5 |
| 5.1.3 | Anchura de la parte inferior 25
(veinticinco) centímetros | 25 |
| 5.1.4 | Altura total 65
(sesenta y cinco) centímetros | 65 |
| 5.1.5 | Espesor máximo en toda su altura 5 (cinco)
centímetros | 5 (cinco) |

ESPINILLERAS DE LOS PORTEROS – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 5.2** La **protección para los pies** puede ser, o no, una pieza individual y separada de la espinillera, pero tendrá siempre que respetar la medida máxima de altura de 65 (*sesenta y cinco*) centímetros, no pudiendo, en su conjunto, aumentar, de extremo a extremo, la dimensión referida.
- 5.2.1** Esta protección tendrá una anchura máxima de 25 (*veinticinco*) centímetros, ajustada a la parte inferior de la espinillera, con un refuerzo lateral con la medida máxima de 11 (*once*) centímetros en su altura y 20 (*veinte*) centímetros entre los extremos y en el sentido de la largura del calzado.
- 5.2.2** El espesor máximo permitida para estas piezas es de 5 (*cinco*) centímetros.
- 5.2.3** La fijación a los respectivos miembros – *pierna y pie* – de cada elemento de protección deberá ser efectuada de forma independiente y envolvente, a través de 2 (*dos*) o 3 (*tres*) correas, que pueden ser fijadas cruzando las partes frontales da cada una de las piezas o a partir de los extremos laterales de las mismas, pero en el sentido envolvente de las piernas del utilizador.
- 5.3** Los materiales a utilizar en la confección de las espinilleras de los porteros pueden ser el paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que sean maleables y flexibles, pero nunca pueden presentar - *sea en el exterior o en el interior* - productos de metal (o con revestimientos metalizados) o cualquier producto que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores.
- 6.** La equipación de protección de los porteros debe de ser certificada por la entidad que es responsable de la organización de las competiciones, tanto a nivel internacional – *por el CIRH o Confederación continental, como es el caso*— como a nivel nacional por parte de las respectivas Federaciones.

ARTÍCULO 19

(EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES)

1. Todos los jugadores, incluyendo los porteros, pueden usar equipamientos de protección no metálicos, colocados directamente sobre el cuerpo y totalmente ajustado a este, exclusivamente para preservar su integridad física y siempre que su utilización no conlleve cualquier tipo de ventaja a sus usuarios.
2. Queda expresamente autorizada la utilización del siguiente equipamiento de protección física de los jugadores:

- 2.1 Guantes acolchados**, con un espesor máximo de 2,5 (*dos coma cinco*) centímetros, con dedos totalmente separados y cuya longitud no ultrapase los 10 (*diez*) centímetros, de la línea de la muñeca al antebrazo.

GUANTES DE LOS JUGADORES DE PISTA – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 2.2 Rodilleras acolchadas**, con un espesor máximo de 2,5 (*dos coma cinco*) centímetros, para protección exclusiva de las rodillas

RODILLERAS DE LOS JUGADORES – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 2.3 Espinilleras de protección**, con un espesor máximo de 5 (*cinco*) centímetros, y que tienen que ser colocadas debajo de las medias, ajustadas alrededor de las piernas.

ESPINILLERAS DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 2.4 Coquilla** en paño y coquilla de material plástico resistente, para protección de los órganos genitales.

COQUILLAS Y COQUILLA DE PROTECCIÓN – FOTOGRAFÍA DE “DETALLE”



- 2.5 Coderas acolchadas**, de material no rígido o que pueda provocar peligro para los demás jugadores.
- 2.6 Casco ligero de protección de la cabeza.**
3. Siempre que los Árbitros comprueben que cualquier jugador – *y en particular los porteros* - usan equipamiento o protecciones indebidas, deben de inmediato obligar a ese jugador a salir de la pista y solo se permitirá que vuelva a entraren ella después de cumplir con lo determinado en este reglamento.
- 3.1** El portero o jugador excluido del partido, conforme lo dispuesto en el punto anterior, tendrá que pasar el control de las irregularidades detectadas, compitiendo al Árbitro Auxiliar verificar la situación.
- 3.2** Una vez confirmada por el Árbitro Auxiliar la legalidad del equipamiento y de las protecciones del portero o jugador en cuestión, este será autorizado a volver a su banquillo de suplentes y solamente después podrá reentrar en la pista de juego, si su Entrenador lo considera.

ARTÍCULO 20
(PUBLICIDADE NO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES)

1. Está permitida la publicidad en los equipamientos de juego, siempre que no perjudique la correcta identificación de su color base.
2. Las inserciones publicitarias efectuadas en el equipamiento de los jugadores pueden ser efectuadas por Empresas o por marcas distintas, sin embargo está totalmente prohibida cualquier tipo de propaganda política o religiosa.

PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES – FOTOGRAFÍAS DE “DETALLE”



CAPÍTULO V

CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS - FORMAS DE DESEMPATE

ARTÍCULO 21 (CLASIFICACIONES DE LOS EQUIPOS Y CRITERIOS DE DESEMPATE)

1. En las pruebas, torneos y competiciones que se disputen por puntos estos serán distribuidos del siguiente modo:

1.1 VICTORIA	3 (<i>tres</i>) puntos
1.2 EMPATE	1 (<i>un</i>) punto
1.3 DERROTA	0 (<i>cero</i>) puntos
1.4 INCOMPARECENCIA	0 (<i>cero</i>) puntos
2. En las pruebas, torneos y competiciones disputadas por suma de puntos la clasificación final se define por orden decreciente de la suma de puntos conquistados por cada uno de los equipos.

3. En el caso de ocurrir, *en el final de cualquier fase de una misma prueba o competición*, el empate a puntos entre dos o más equipos, serán utilizados los siguientes criterios de desempate:
- 3.1 En el caso de **empate a puntos entre dos equipos**, solo se consideran los resultados obtenidos en esa misma fase, siendo el desempate efectuado, por orden decreciente de prioridad, del siguiente modo:
- 3.1.1 Será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados entre sí* – haya obtenido el mayor número de puntos.
 - 3.1.2 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados entre sí* – haya obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.
 - 3.1.3 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – haya obtenido la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.
 - 3.1.4 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – haya obtenido el mayor cociente general de goles, resultante de la división del total de goles marcados por el total de los goles sufridos.
 - 3.1.5 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – haya obtenido más goles.
- 3.2 En el caso de **empate a puntos entre tres o más equipos**, solo se consideran los resultados obtenidos en esa misma fase, siendo el desempate efectuado, por orden decreciente de prioridad, del siguiente modo:
- 3.2.1 Serán mejor clasificados, por orden decreciente, los equipos que – *en los partidos realizados entre sí* – hayan obtenido el mayor número de puntos.
 - 3.2.2 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – *en los partidos realizados entre sí* – hayan obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.
 - 3.2.3 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – hayan obtenido la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.

- 3.2.4. Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* - hayan obtenido el mayor cociente general de goles, resultante de la división del número de goles marcados por el número dos goles sufridos.
- 3.2.5 Persistiendo el empate entre todos o algunos equipos, serán mejor clasificados los equipos que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* - hayan obtenido más goles.
- 3.3 Si – *a pesar de la aplicación de los números 3.1 o 3.2 del presente artículo* - el empate en la clasificación todavía subsiste, el desempate será efectuado a través de nuevo(s) partido(s) entre el/los equipo(s) empatado(s), recurriendo - *en el caso particular de las pruebas internacionales realizadas concentradamente* - a las siguientes disposiciones:
- 3.3.1 Los partidos de desempate tienen de ser jugados antes del inicio de la fase siguiente de la competición en cuestión.
- 3.3.2 Cuando un partido de desempate queda empatado al final del tiempo normal de juego, el vencedor tendrá de ser proclamado - *atento el dispuesto en el punto 2 del Artículo 5 de las Reglas de Juego* - en función del resultado de la ejecución de SERIES DE PENALTIS, sin hacer recurso a la realización de una prórroga.

CAPÍTULO VI
DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

ARTÍCULO 22
(APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS)

1. Reglas de Juego, Reglamento Técnico y Manual de Arbitraje del Hockey sobre Patines han sido conjuntamente aprobados en las Asambleas Generales del **CIRH –Comité Internationale de Rink Hockey**, efectuadas con fechas de 8 de Octubre del 2008 y de 29 de Octubre del 2010, realizadas en Yuri-Honjo, Japón y en Dornbirn, Austria, respectivamente.
2. Este Reglamento Técnico y las Reglas de Juego entran conjuntamente en vigor en las fechas siguientes:
 - 2.1 El día 1 de Septiembre de 2010 - *coincidiendo con el inicio de la temporada 2010/2011*- en la Confederación Europea.
 - 2.2 El día 1 de Enero de 2011, en el caso de las demás Confederaciones Internacionales.
3. Cualquier propuesta de cambio que, futuramente, pueda ser presentada en relación a las Reglas de Juego, Reglamento Técnico y/o Manual de Arbitraje del Hockey Patines tendrá de ser analizada y objeto de una deliberación específica del **CIRH –Comité Internationale de Rink Hockey**, después de obtenido una consulta de la Comisión Técnica responsable por todas las cuestiones involucradas con la interpretación, aclaración y/o propuestas de cambios de la reglamentación técnica del Hockey sobre Patines.

ANEXOS

- 1. ACTA DEL PARTIDO**
- 2. CONTROL DEL PARTIDO**
- 3. INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE
LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS**

ANEXO 2 - CONTROL DEL PARTIDO



CONTROLE DE PARTIDO
Match control

Match Nr.

Equipos / Teams:

1 -

2 -

Nr.

Tarjetas / Cards

Azul / Blue

R

5 inc.

Equipo 1 / Team 1
GOLES / Goals

power-play - 2'

Inc.

Term.

Inc.

Term.

Inc.

Term.

p-play - 4'

Inicio

Termino

Entrenador / Coach

1º Delegado / 1st Director

2º Deleg. / 2nd Director

Entrenad.Adj / Assist.Coach

Médico / Doctor

Masajista / Massuer

Mecánico / Mechanic

Otros Miembros / Other members

FALTAS DEL EQUIPO 1 / Team 1 faults

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

Nr.

Tarjetas / Cards

Azul / Blue

R

5 inc.

Equipo 2 / Team 2
GOLES / Goals

power-play - 2'

Inc.

Term.

Inc.

Term.

Inc.

Term.

p-play - 4'

Inicio

Termino

Entrenador / Coach

1º Delegado / 1st Director

2º Deleg. / 2nd Director

Entrenad.Adj / Assist.Coach

Médico / Doctor

Masajista / Massuer

Mecánico / Mechanic

Otros Miembros / Other members

FALTAS DEL EQUIPO 2 / Team 2 faults

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

Tiempo Normal / Regular time
1º PER.

2º PER.

PRÓRROGA / Extra-time
1º PER.

2º PER.

Penalis
Penalty shots

RESULTADO FINAL
Final result

Árbitros / Referees

Nombre/Name

Nombre/Name

Árbitro auxiliar / Assist.Refer.

Nombre/Name

Firma/Sign.

CIH/CIA Deleg. / Deleg.

Nombre/Name

Firma/Sign.

	REGLAMENTO TÉCNICO	
	Hockey sobre Patines	
	REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PATINAJE	

ANEXO 3 – INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS



Comité International de Rink-Hockey

PASSPORT / IDENTITY CARD CONTROL

Control de identidades

Event: <i>Competición:</i>	Year / Año 20 _____
Country:	
Nación :	

NUMBERING OF THE PLAYERS / Numeros de los Jugadores

Number Numero	Players (first and last name) Jugadores (Primero y último nombre)	Date of birth Data de Nacimiento	Passport / ID Number Numero del Pasaporte	Ref.
				1
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9
				10
				11

OFFICIALS / Otros representantes del Equipo

Officials / Otros representantes	First and last name / Primero y último nombre	Ref.
1st. Director / Primero Delegado		1
2nd. Director / Segundo Delegado		2
Coach / Entrenador		3
As. Coach / Entrenador Adjunto		4
Doctor / Médico		5
Masseur / Masajista		6
Mechanic / Mecánico		7
Other / Otro		8

Please type or use block letters / Por favor escribir en mayúsculas

The country/team delegate name <i>Nombre del Delegado del País/Equipo</i>	Verified by CIRH <i>Controlado por el CIRH</i>
	Date / Fecha: ____ / ____ / ____
Signature / Firma	Signature / Firma

Remarks / Comentarios:

The numbering indicated on this form is to be maintained until the close of this event. <i>Los numeros de los jugadores indicados en este documento tienen de quedar inalterados hasta el final de la competición</i>
Any change made without any previous consent of the CIRH makes the offender liable to penalty. <i>Cualquier cambio sin la previa autorización del CIRH puede implicar para los responsables la sanción correspondiente</i>