



HOCKEY PATINES

REGLAMENTO

TÉCNICO



Comité Internationale de Rink-Hockey

*Reglamento Técnico aprobado en la Asamblea General del Comité Internacional de Rink Hockey,
efectuado en Yuri-Honjo, Japón, al 8 de Octubre del 2008*

Sumario/Índice

INTRODUCCIÓN		Página 2
CAPÍTULO I - RECINTO DE JUEGO – MARCACIONES DE LA PISTA Y INSTRUMENTOS DE JUEGO		
ARTICULO 1º	RECINTO DE JUEGO – DEFINICIÓN	Página 3
ARTICULO 2º	LA PISTA DE JUEGO – NORMAS Y CONDICIONES A OBSERVAR	Páginas 3 y 4
ARTICULO 3º	MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO	Páginas 5 y 6
ARTICULO 4º	PORTERIAS DE HOCKEY SOBRE PATINES	Páginas 6 a 8
ARTICULO 5º	PELOTA DE JUEGO DOHOCKEY SOBRE PATINES	Página 9
ARTICULO 6º	PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS	Página 9
CAPÍTULO II - MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS		
ARTICULO 7º	MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANQUILLO DE LOS EQUIPOS – DEFINICIÓN Y CONFORMACIÓN	Páginas 10 y 11
ARTICULO 8º	MESA OFICIAL DE JUEGO – FUNCIONES DEL ÁRBITRO AUXILIAR	Página 11
ARTICULO 9º	MESA OFICIAL DE JUEGO – CRONOMETRAJE Y FUNCIONES DEL CRONOMETRADOR	Página 12
CAPÍTULO III - ARBITRAJE DEL JUEGO - CONFORMACIÓN FUNCIONAL		
ARTICULO 10º	ARBITRAJE DEL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES	Página 13
ARTICULO 11º	DELEGADOS TÉCNICOS – SELECCIÓN, NOMBRAMIENTO Y COMPETENCIAS	Páginas 13 y 14
ARTICULO 12º	NOMBRAMIENTO DE LOS ÁRBITROS	Página 14
ARTICULO 13º	EQUIPAMIENTOS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS EN EL JUEGO POR LOS ÁRBITROS	Páginas 14 y 15
ARTICULO 14º	SEÑALES UTILIZADAS EN EL JUEGO POR LOS ÁRBITROS	Páginas 15 a 18
ARTICULO 15º	INFORME/ACTA DEL PARTIDO	Páginas 19 y 20
CAPÍTULO IV- EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS JUGADORES		
ARTICULO 16º	EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES	Páginas 21 y 22
ARTICULO 17º	EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS	Páginas 22 a 25
ARTICULO 18º	EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES	Páginas 25 y 26
ARTICULO 19º	PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	Página 26
CAPÍTULO V - CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS - FÓRMULAS DE DESEMPATE		
ARTICULO 20º	CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS Y CRITERIOS DE DESEMPATE	Página 27
ANEXO 1 - ACTA DEL PARTIDO		Página 28
ANEXO 2 - CONTROL DEL PARTIDO		Página 29
ARTIGO 3 - INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS		Página 30

INTRODUCCIÓN

En cumplimiento a lo establecido en las Reglas de Juego de la disciplina de Hockey sobre Patines, los Reglamentos técnicos integran 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 – Federation International de Roller Sports**.

Lo Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines incluye las siguientes materias:

- Capítulo I - Recinto de juego – Marcaciones de la pista y instrumentos de juego**
- Capítulo II - Mesa Oficial de Juego y Banquillos de los equipos**
- Capítulo III - Arbitraje del juego - Conformación funcional**
- Capítulo IV - Equipamiento, protecciones e instrumentos utilizados por los jugadores**
- Capítulo V - Clasificación de los equipos - Formas de desempate**

ANEXOS:

- 1. Acta del partido**
- 2. Control del partido**
- 3. Inscripción y control de identidad de los representantes de los equipos**

Este Reglamento Técnico fue aprobado el 8 de Octubre del 2008, en la Asamblea General Extraordinaria del **CIRH – Comité Internacional de Rink-Hockey** que se realizó en Japón, en la ciudad de Yuri-Honjo.

CAPÍTULO I

Recinto de juego – Marcaciones de la pista y instrumentos de juego

ARTICULO 1º

(Recinto de Juego – definición)

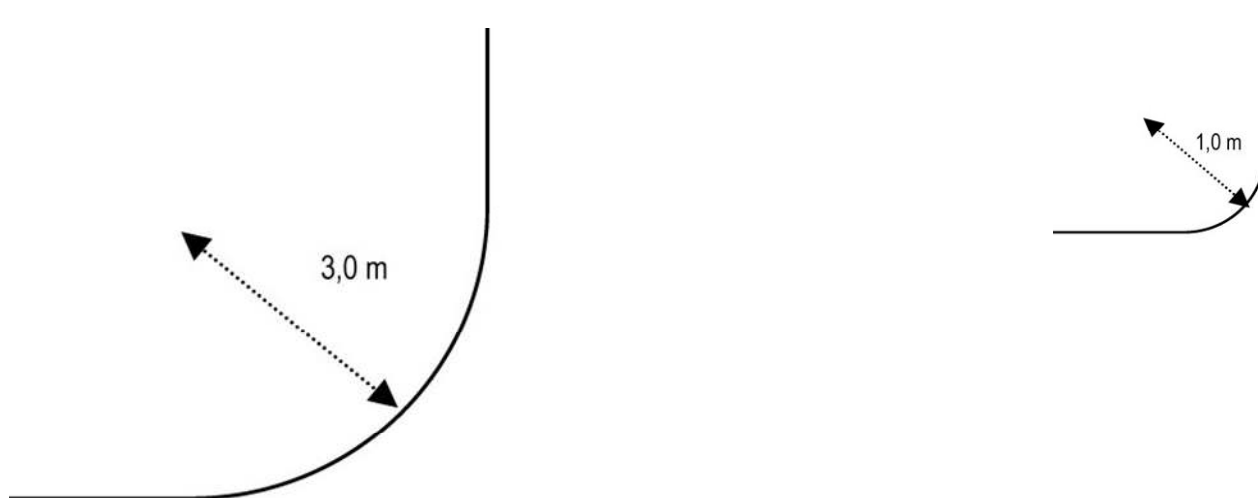
El recinto de juego comprende todo el espacio que abarca la pista de juego, zócalos y vestuarios, así como todos los accesos relativos a los mismos.

ARTICULO 2º

(La pista de juego – Normas y condiciones a observar)

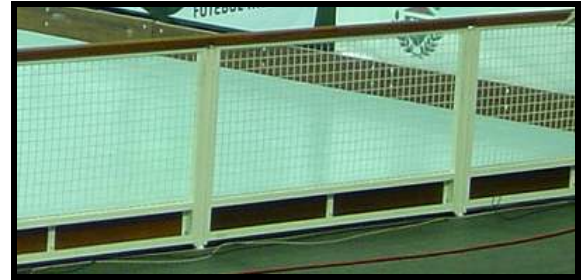
1. La pista de juego tiene un piso llano y liso, construida con un material aprobado - madera, cemento u otro – y que permita una buena utilización, en términos de adherencia y deslizamiento de los patines.
2. La pista de juego tiene una forma rectangular y con dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno entre, respectivamente, su largura y anchura, atentos 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 redondas, 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 asegurar la vedación de la pista se pueden utilizar distintas soluciones, como las siguientes:
 - 4.1 Colocación de elementos totalmente opacos e de perfil vertical que deben ser integralmente fabricados en plástico duro y de color blanco.
 - 4.2 Elementos fabricados de forma distinta, de perfil vertical anclados al suelo, de forma sólida e resistente, donde se incluyen:
 - 4.2.1 Las tablas en madera – *que constituyen la estructura que sirve de base a la vedação* - 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 construídas con diversos tipos de materiales (*madera opaca, red metalizada con o sin soporte, estructura de plástico transparente, etc.*), que se dene 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 e que pueden ser removibles.



- 4.4 A lo largo de la vedación (*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 bancos de cada equipo y lateralmente a la Mesa Oficial de Juego.

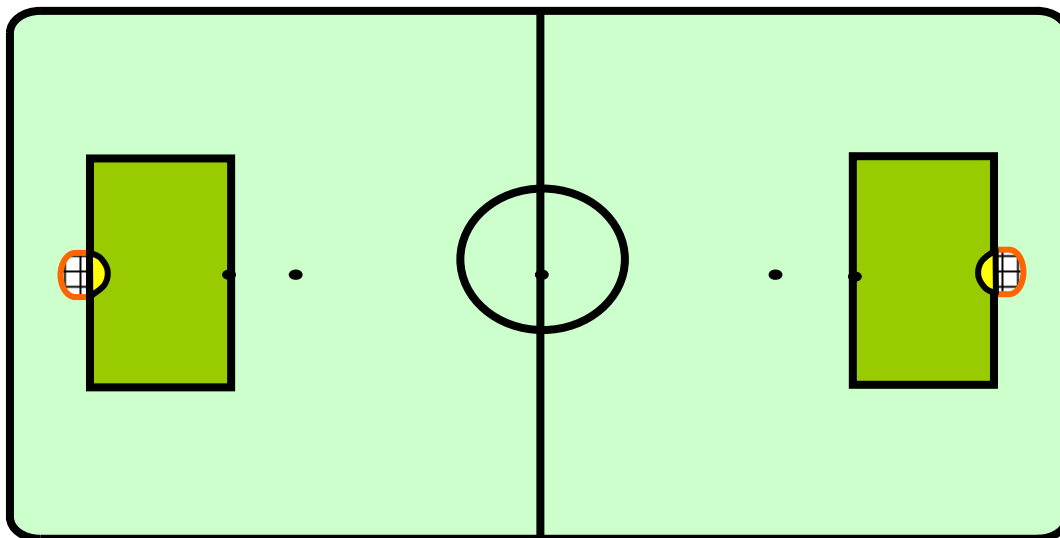


5. En las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS es obligatoria - *a partir del año 2010, incluso* - la utilización de pistas de juego con una dimensión "standard" o sea, con un largo de 40 (*cuarenta*) metros, ancho de 20 (*veinte*) metros y esquinas 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, desde que 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 e el punto 2. de este artículo, con una tolerancia, para más o para menos, del 10% (*diez por ciento*).

ARTICULO 3º

(Marcaciones de la pista de juego)

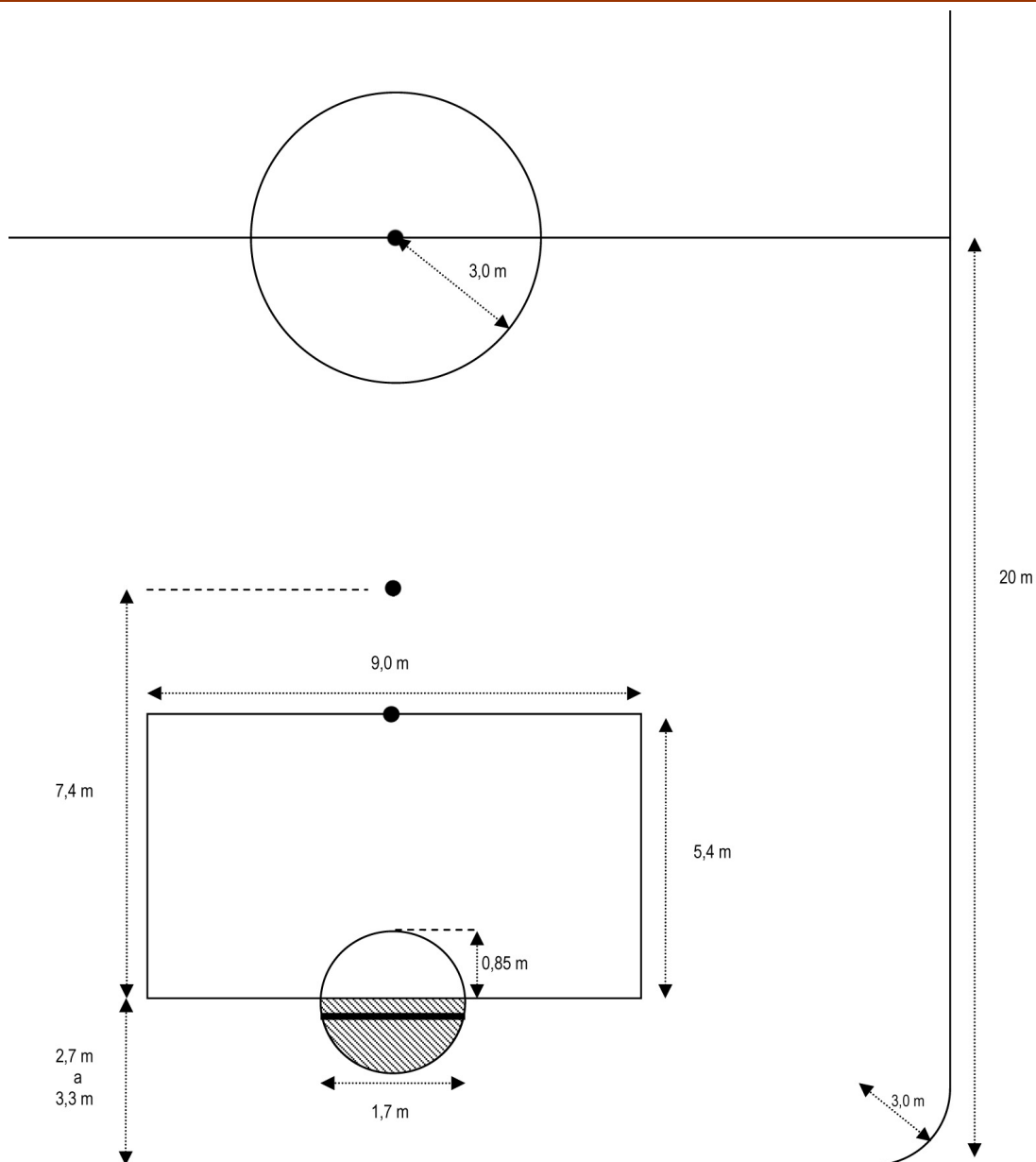
1. La pista de juego admite marcaciones específicas, de conformidad con la localización, medidas y dimensiones establecidas en los diferentes puntos de este artículo, conforme indicado en el siguiente diagrama:



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, desde que las mismas no perjudiquen la buena visibilidad de las marcaciones que son específicas del juego de Hockey sobre patines.
3. **ÁREA DE PENALTY:** De forma rectangular y marcada en cada media pista, está delimitada por dos líneas con un largo de 9 (*nueve*) metros, paralelas a la tabla de fondo y por dos líneas con un ancho de 5,40 (*cinco coma cuarenta*) metros, paralelas a las tablas laterales.
 - 3.1 **LÍNEA DE GOL O DE PORTERÍA:** Situada entre los dos postes de cada portería, tiene 1,7 (*uno coma siete*) metros de largo, a una distancia de la tabla de fondo que se sitúa 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:** Delimitada por los dos postes de cada portería, tiene la forma de semicírculo, el cual se marcara a partir de su centro, el cual se localiza 20 (*vente*) centímetros al frente de la perpendicular obtenida a partir del centro de la línea de gol ó de la portería.
 - 3.3 **MARCA DE "PENALTY":** Se ubica a una distancia de 5,40 (*cinco coma cuarenta*) metros del centro de la línea de gol, siendo marcada – *en su alineamiento perpendicular* - sobre la línea del ancho superior de cada área de grande penalidad.
4. **MARCA DE LIBRE DIRECTO:** Esta marcada en cada media pista, a una distancia de 7,40 (*siete coma cuarenta*) metros del centro de la línea de gol, en su alineamiento perpendicular.
5. **LÍNEA DIVISORIA DE CADA MEDIA-PISTA:** Está marcada en todo el largo de la pista, paralelamente a las tablas de topo, dividiendo la pista en dos partes iguales, en el sentido longitudinal, permitiendo así la delimitación, para cada equipo, de las siguientes dos "zonas de Juego":
 - 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 marcación de un gol de cualquier equipo.
 - 5.2 LA "**ZONA ATACANTE**", que corresponde a la "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 el otro equipo.
7. **MARCA PARA INICIO Y REINICIO DEL JUEGO:** 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”



ARTICULO 4º

(Porterías de hockey sobre patines)

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

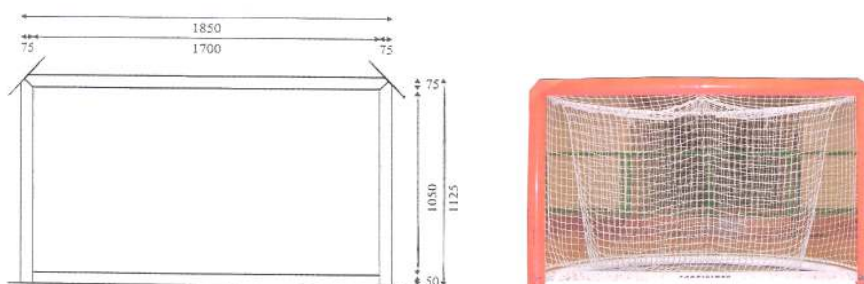
- 1.1.2 Los tubos circulares que definen los postes y la barra de cada porteria tienen en su medida exterior, un diámetro de 75 (*setenta y cinco*) milímetros.
- 1.1.3 Las esquinas superiores de la porteria, en su perspectiva exterior, tienen de ser cortados a 45° (*cuarenta y cinco*) grados, relativamente al nivel vertical y horizontal de los mismos

Esquinas de la Porteria – diseño + fotografía de “detalle”



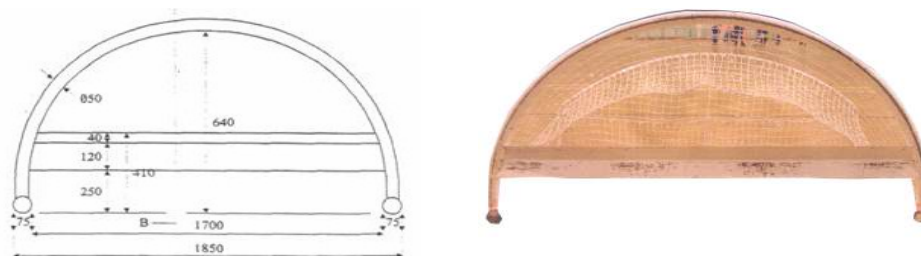
- 1.1.4 En sus medidas interiores, cada porteria tiene una altura de 1.050 (*mil cincuenta*) milímetros y una anchura de 1.700 (*mil setecientos*) milímetros

Alzado frontal de la Porteria – diseño + fotografía de “detaller”



- 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 se solda externamente 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 línea 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.

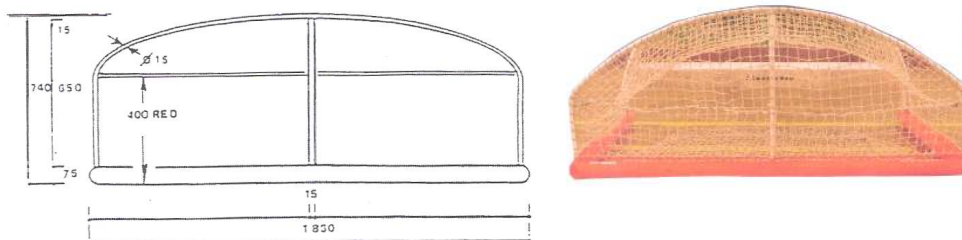
Planta inferior de la Porteria – diseño + fotografía de “detaller”



- 1.3 La estructura trasera superior se pinta en color blanco, integrando una composición de un rectángulo y un semiarco, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 1.3.1 El rectángulo y el semiarco son construidos en hierro macizo con 150 (*ciento cincuenta*) milímetros de diámetro, ligados por soldadura a la estructura frontal de la porteria.
 - 1.3.2 Los cuatro lados del rectángulo son definidos por:
 - a) 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 porteria;
 - b) La barra de la estructura frontal de la porteria y una barra longitudinal con la dimensión de 1,7 (*uno coma siete*) metros, soldada a las barras verticales del rectángulo

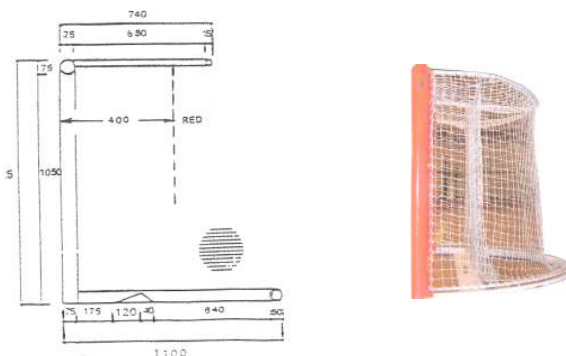
- 1.3.3** El semiarco une, a través de soldadura, los dos vértices superiores del rectángulo, soldado además a una otra barra, con una dimensión de 650 (*seiscientos cincuenta*) milímetros y que se fija perpendicularmente a la parte central de la barra de la estructura frontal.

Planta superior de la Portería – diseño + fotografía de “detaller”



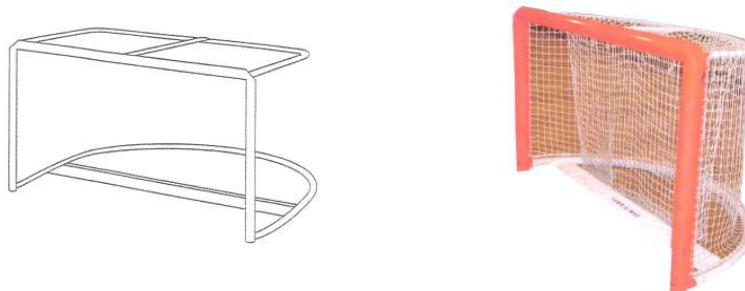
2. Toda la estructura trasera de la portería – *tomando como referencia la estructura frontal* – se cubre por una red de color blanco, cuya malla tiene una dimensión de 25 x 25 (*veinticinco por veinticinco*) milímetros.
 - 2.1 La red utilizada puede ser de cuerda, de algodón o de nylon, no se permite 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. Una 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 la pelota 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 1,1 (*uno coma un*) metros y una anchura de 1,8 (*uno coma ocho*) metros.

Perspectiva de la Portería – diseño de “detalle”



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

5. Elevado lateral de la Portería – diseño de “detalle”



ARTICULO 5º

(Pelota de juego de 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 corcho prensado, con un peso de 155 (*cientos y cincuenta y cinco*) gramos y siendo perfectamente esférica, con un perímetro de 23 (*veintitrés*) centímetros.

Bola de juego – fotografía de “pormenor”



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, de las líneas de marcación de la base de las tablas

1.3 Cuando un juego de hockey sobre patines sea objeto de transmisión televisiva, la entidad organizadora del evento puede imponer el color de la pelota oficial a utilizar en ese juego.

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 cual la pelota del juego, 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 cuanto a la elección de la pelota será irrevocable.

ARTICULO 6º

(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, desde que el material 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 número 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 grande penalidad* – y desde que no sea perjudicada 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, desde que se respete una distancia mínima de 30 (*treinta*) centímetros relativo al suelo.

2.1 Las pinturas, paños publicitarios o carteles 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 de la pista de juego.

CAPÍTULO II

Mesa Oficial de Juego y Banquillos de los equipos

ARTICULO 7º

(Mesa Oficial de Juego y Banquillo de los equipos – Definición y conformación)

1. En los partidos de hockey sobre patines tiene de ser reservado- *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 local 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 ou Confederación Continental*)
 - 2.2 Un Miembro de la Comisión Internacional de Árbitros (*CIA ou 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 en el país o en la región donde se realiza la prueba.
 - 2.4 Un Cronometrador, designado por la entidad incumbida de la organización del juego
 - 2.5 Un Delegado técnico, nombrado por la Comisión Internacional de Árbitros competente



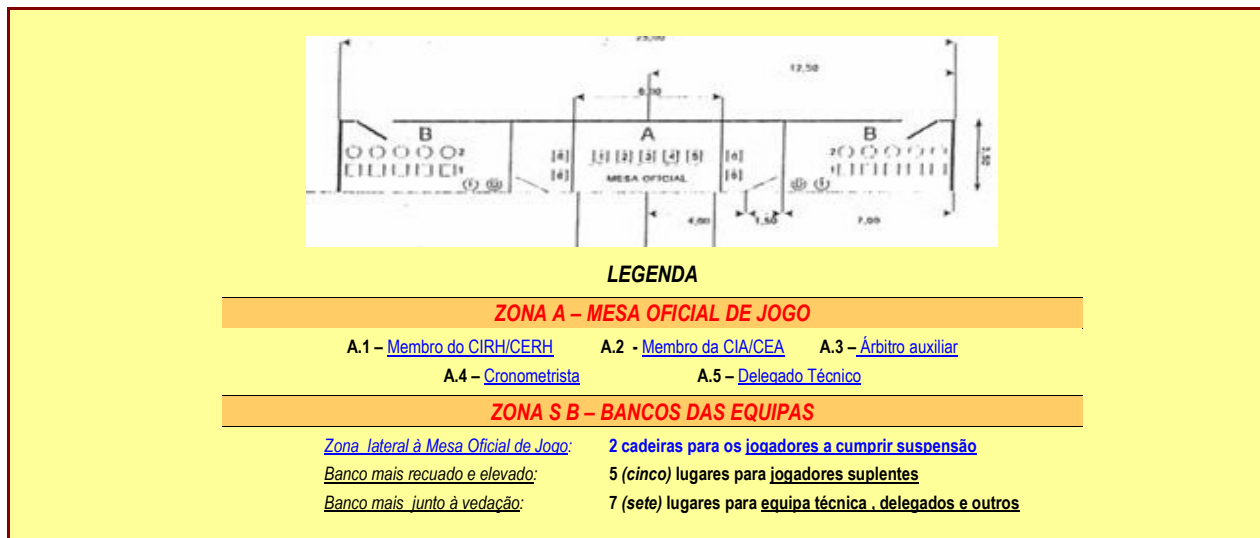
3. Compete a las Federaciones Nacionales definir en las pruebas por ellas organizadas, cual la composición de la Mesa Oficial de Juego, aunque sea obligatorio que en las principales pruebas de clubes sean siempre designados:
 - 3.1 Un Árbitro auxiliar para asegurar el control de la Mesa del Juego y los 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 sob el control de un Delegado de lo equipo visitado (*o asi 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 locales 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*) lugares sentados, 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 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 utilizadores, 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 reculado, donde se sientan los 5 (*cinco*) jugadores suplentes.
 - 5.1.2 Un nivel inferior, junto a la tabla exterior, 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 que está delante del banquillo de suplentes respectivo.
6. Durante cada parte del juego, cada uno de los equipos tiene de 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”



ARTICULO 8º

(Mesa Oficial de Juego – Funciones del Árbitro auxiliar)

1. El control de la Mesa Oficial de Juego es siempre de responsabilidad de un Árbitro auxiliar, que ejerce sus funciones debidamente equipado, compitiéndole, designadamente:
 - 1.1 Efectuar todos los apuntes y registros necesarios al control eficaz de las incidencias del juego, designadamente cuanto a:
 - 1.1.1 Faltas de equipo indicadas por los Árbitros del juego, indicándoles – *a través de una señal sonora y cuando sea el caso de eso* – cuales las infracciones que tienen que dar 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, designadamente cuanto al:
 - 1.2.1 Resultado del partido y tiempo de juego que falta cumplir, cuando no funcionan el marcador e 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.
 - 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 Apoyar los Árbitros en la elaboración del Acta del partido.
2. El Árbitro auxiliar tiene además de controlar y apoyar la acción del Cronometrador, asegurándole – *en la ausencia de este y siempre que sea necesario* – el ejercicio de las respectivas funciones.

ARTICULO 9º

(Mesa Oficial de Juego – Cronometraje y funciones 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 ocurre la parada del 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 e designadamente, asegurar:**
 - 2.1 El control del tiempo de cada período de juego, atento a que:
 - 2.1.1 El tiempo tiene de comenzar a contar con el pitido de los Árbitros para dar inicio al juego
 - 2.1.2 Cuando se alcance el 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 indicativa.
 - 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 disciplinarias – *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 haya cumplido todavía su suspensión, tendrá que continuar suspendido al reinicio del juego, hasta que sea integralmente cumplida toda la penalización.
 - 2.4.3 Cuando termine el tiempo de suspensión temporaria de un jugador, éste es 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.

CAPÍTULO III

Arbitraje del juego - Conformación funcional

ARTICULO 10º

(Arbitraje del juego de Hockey sobre Patines)

1. Los Árbitros del Hockey sobre Patines son los jueces absolutos en la pista y sus decisiones – *que, en lo que respete al juego, no tienen apelación* - deben ser siempre pautadas por lo bueno siendo, imparciales y respetuosamente escrupulosas con las Reglas de Juego y con los Reglamentos Técnicos 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 están reunidas las condiciones para que cualquier juego se efectúe, verificando las condiciones de la pista y demás requisitos, incluyendo el equipo de los jugadores.
2. Los Árbitros tienen que presentarse en la pista de juego debidamente equipados y con la debida antelación, asegurando que el partido tengan inicio a la hora señalada y moviéndose en la pista de forma que puedan seguir el juego de cerca.
 - 2.1. Los Árbitros pueden ejercer acción disciplinar sobre los jugadores o demás representantes de cualquier equipo, sea en el transcurrir del juego, durante el intervalo o después del juego, actuando con el rigor necesario para que se practique un juego correcto y libre de brutalidad.
 - 2.2 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 recuse a cumplir las determinaciones de los Árbitros.
3. Con el objetivo de incentivar el desarrollo cualitativo, en términos técnicos, de los Árbitros internacionales, compete a la **CIA – Comisión Internacional de Arbitres** asegurar:
 - 3.1 La elaboración y divulgación de un “Manual de Actuación” de los Árbitros de Hockey sobre Patines, sistematizando procesos y procedimientos administrativos y promoviendo la divulgación e interpretación de las Reglas de Juego, para que éstas puedan ser uniformemente aplicadas.
 - 3.2 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.
 - 3.3 El reclutamiento, formación y selección de Delegados Técnicos, para la observación y evaluación regular, de la actuación y desempeño de los Árbitros internacionales, designadamente en las principales pruebas realizadas a nivel mundial y europeo.

ARTICULO 11º

(Delegados Técnicos – Selección, nombramiento y competencias)

1. El Delegado Técnico debe ser un observador riguroso, emitiendo juicios libres y objetivos sobre la evaluación de las capacidades técnicas de los Árbitros observados, reportando con objetividad y precisión:
 - 1.1 Las situaciones en que las Reglas y Reglamentos del juego no sean correctamente aplicados.
 - 1.2 La ocurrencia de errores groseros de juicio o de falta de objetividad en la evaluación y decisión de los problemas disciplinares con que sean confrontados
2. Compete al **Presidente de la CIA – Comisión Internacional de 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 exige su aprobación en un examen técnico, que se hará al final del curso de formación específico, promovido anualmente por la 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.

ARTICULO 12º

(Nombramiento de los Árbitros)

1. En las competiciones internacionales de clubes o de las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS, los juegos son dirigidos por 2 (*dos*) Árbitros internacionales, nombrados por la Comisión Internacional de Árbitros (CIA o CEA) que participe en la organización del evento deportivo en cuestión.
2. En las competiciones organizadas por las Federaciones Nacionales, los juegos podrán ser dirigidos por 1 (*uno*) o 2 (*dos*) Árbitros oficiales, conforme se determine por el respectivo Reglamento, siendo nombrados por el Consejo de Arbitraje de su jurisdicción.
3. Los nombramientos serán comunicados a los Árbitros - *por escrito o por teléfono (con confirmación escrita posterior)* - con la debida antelación.

ARTICULO 13º

(Equipamientos e instrumentos utilizados en el juego 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 – Commission Internationale des Arbitres



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

- 1.2 Pantalones, medias y zapatillas con solado 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, estos tendrán que utilizar equipamiento del mismo color.
 - 3.2 El Árbitro auxiliar tendrá siempre que utilizar equipamiento de color igual al utilizado por los Árbitros del juego.



4. Son permitidas inserciones publicitarias – a distintas Empresas o marcas - en el equipamiento utilizado por los Árbitros de Hockey sobre Patines, desde que cumplidas las siguientes limitaciones:
 - 4.1 Dos franjas publicitarias - con el máximo de 17 (diecisiete) centímetros de altura - a insertar en la camisa, una en la parte frontal y otra en las espaldas
 - 4.2 Una referencia publicitaria - con el 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.

ARTICULO 14º

(Señales utilizadas en el juego por los Árbitros)

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 - SEÑALES

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



2. INDICACIÓN A LA MESA OFICIAL DE JUEGO DEL JUGADOR QUE MARCÓ UN GOL - SEÑALES

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



3. SAQUE NEUTRAL (BOOLLING) - SEÑALES

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. TIEMPO MUERTO ("TIME OUT") - SEÑALES

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.



5. SEGUIMIENTO DEL JUEGO / "LEY DE LA VENTAJA" - SEÑALES

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.



6. INFRACCIÓN EN UNA DE LAS ESQUINAS - SEÑALES

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. FALTAS DE EQUIPO - SEÑALES

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.

Nota importante

Si los árbitros dan la "ley de la ventaja", sin pitar la falta de equipo, deben a pesar de eso señalarla como arriba se indica.



8. INDICACIÓN DE LIBRE INDIRECTO - SEÑALES

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

1. Uno de los brazos apunta para el lugar en que la falta tiene que ser ejecutada;
2. El otro brazo queda estirado, señalando cual es el equipo infractor



9. AVISO SOBRE LA PRACTICA DE JUEGO PASIVO - SEÑALES

Para advertir uno equipo que está a practicar un juego pasivo – disponendo de solamente 5 segundos adicionales para chutar a la porteria contraria – los Árbitros levantarán los dos brazos, mantendolos erguidos asta lo chute de la pelota o asta el final del tiempo concedido para lo chute.

Nota importante

En los partidos dirigidos por una dupla arbitral, el otro Árbitro debe – logo despues del "aviso de juego pasivo" efectuado por su compañero - asegurar el control del tiempo de los 5 segundos concedidos para que el equipo pueda chutar a la portaría contraria, pitando de para interrumpir el partido en el final del tiempo concedido cuando no ocurre cualquier tiro a la porteria.



10. EJERCICIO DE ACCION DISCIPLINAR (EXHIBICIÓN DE TARJETAS) - SEÑALES

MOMENTO 1

El árbitro terá 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 levantado en posición vertical.



MOMENTO 2

Después de la exhibición de la tarjeta, el árbitro deberá indicar a la Mesa Oficial de Juego – sin que haya cualquier tipo de duda – el número de dorsal del jugador infractor (se no es un jugador, debe informar cual es su función en el equipo).



MOMENTO 3

El árbitro indicará a la Mesa Oficial de Juego – sin que haya ningún tipo de duda – a que equipo pertenece el infractor, señalando el lado de la pista en el que juega dicho equipo, manteniendo levantado uno de los brazos posición horizontal.



11. GRANDE PENALIDADE (PENALTY) E LIVRE DIRECTO - SEÑALES

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.



MOMENTO 2

Con excepción del jugador que lanzará el penalty (o libre directo) y del portero del equipo infractor, todo 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, lo cual da señal al otro árbitro para dar inicio a la ejecución del penalty (o 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., asegurando - con el otro brazo - la contajen de los 5 segundos concedidos para su ejecución.



ARTICULO 15º
(Informe/Acta del partido)

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
 - 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. Compete 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”* - cualesquier informaciones adicionales 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 complementaria, 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, designadamente y 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 cualesquier problemas registrados con el número de fuerzas de seguridad que estaba presente o con la presencia indebida de personas junto del zócalo 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

ARTICULO 16º

(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 17º de este reglamento.
3. Opcionalmente, los jugadores, porteros incluidos, pueden utilizar diversas protecciones, de conformidad con lo que se establece en el artículo 18º 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, los que tienen de usar una camiseta de color diferente y que no se puede 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 las espaldas de las camisetas, a una altura nunca inferior a 30 (*treinta*) centímetros, en un único color y que haga 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 visando la eliminación del problema.
 - 4.3.2 No habiendo acuerdo entre los equipos, el equipo visitado- *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 abrazadera identificadora, de color diferente de su camiseta o camisa.
 - 4.4.1 En el caso de que el capitán de equipo sea sustituido, no tendrá que pasar la abrazadera 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 de equipo sea expulsado - *o si tiene una lesión que le impide continuar en juego* - la abrazadera tendrá que ser pasada al sub capitán que esté inscrito en el Boletín de Juego.
5. Los jugadores deben calzar 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.

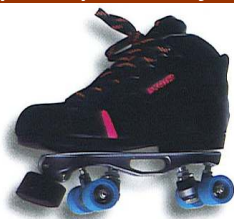
- 5.3** Desde que no representen peligro para los demás jugadores, está permitida la utilización de frenos colocados en la punta de los patines o de las botas, con un diámetro nunca superior a 5 (*cinco*) centímetros.

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.** La fabricación del "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 puede ser confeccionado en metal o poseer cualquier refuerzo metálico, aunque sea 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 (*cientos quince*) centímetros

6.2.2 Extensión mínima del "stick"..... 90 (*noventa*) 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”



ARTICULO 17º

(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. Para protección integral de la cabeza de los porteros es obligatoria la utilización de una máscara de protección integral o de un casco y visera, que 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 a no colocar 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 a moldearse al cuerpo del utilizador, 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 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 ultrapasar los 0,5 (*cero coma cinco*) centímetros.
- 3.2 No está permitido, en caso alguno, la colocación de cualquier otro material, que permitan al utilizador 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, desde 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 utilizadores 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 "semi-rígido" 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 a garantizar la protección parcial de las piernas y pies de los utilizadores.

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

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

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 designada 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, desde que 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 utilizadores y/o de los otros jugadores.

ARTICULO 18º

(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, visando, exclusivamente, preservar su integridad física y desde que su utilización no implique en cualquier tipo de ventajas a sus utilizadores.
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 largura 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, en cuero o plástico no rígido.

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 entrar después de cumplir con lo determinado en este reglamento.

ARTICULO 19º

(Publicidad en el equipamiento de los jugadores)

1. Está permitida la publicidad en los equipamientos de juego, desde que no perjudique la correcta identificación de su color base, y confiando el espacio ocupado por la publicidad a las siguientes medidas máximas:
 - 1.1 Camisetas (*frente*) 17 (*diecisiete*) centímetros de altura
 - 1.2 Camisetas (*espaldas*) 12 (*doce*) centímetros de altura
 - 1.3 Mangas de la camiseta..... 10 (*diez*) centímetros de altura
 - 1.4 Calzones (*frente y traseras*)..... 7 (*siete*) centímetros de altura
 - 1.5 Medias 7 (*siete*) centímetros
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

ARTICULO 20º

(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 (*tres*) puntos
 - 1.2 **EMPATE**..... 1 (*un*) punto
 - 1.3 **DERROTA**..... 0 (*cero*) puntos
 - 1.4 **INCOMPARECENCIA**..... 0 (*cero*) 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 puntual entre dos o más equipos, serán utilizados los siguientes criterios de desempate:
 - 3.1 En el caso de empate puntual 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 si* - haya obtenido el mayor número de puntos.
 - 3.1.2 Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados entre si* – 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.
 - 3.2 En el caso de empate puntual 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 si* – 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 si* – 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 el mejor cociente general de goles, resultante de la división del total de goles marcados por el total de los goles sufridos.
 - 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) juego(s) entre el/los equipo(s) empatado(s) o – *caso tal sea inviable por razones de calendario* – a través de la realización de un sorteo, a efectuarse por la entidad organizadora de la prueba en la presencia de los delegados de los equipos empatados.

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



Comité Internationale de Rink-Hockey

**INSCRIPCIÓN Y CONTROL DE IDENTIDAD DE
 LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS**
Inscription of the Team Members and Passport Control



Competición <i>Event</i>	Año /Year 20__
País/Equipo: <i>Country/Team</i>	

IDENTIFICACIÓN Y DORSAL DE LOS JUGADORES / Identity and Numbering of the Players

Dorsal <i>Number</i>	Nombre del jugador <i>First and last name</i>	Data de nacimiento <i>Date of birth</i>	Número de Passaporte <i>Passport / ID Number</i>	Ref.
				1
				2
				3
				4
				5
				6
				7
				8
				9
				10
				11

OTROS REPRESENTANTES DE LO PAÍS/EQUIPO / Officials

Members <i>Officials</i>	Nombres de otros representantes del País/equipo <i>Officials (first and last name)</i>	Ref.
1º Delegado / Director		1
2º Delegado / 2nd Director		2
Entrenador / Coach		3
Entrenador Adj. / As. Coach		4
Médico / Doctor		5
Masajista / Masseur		6
Mecánico / Mechanic		7
Otro / Other		8

Por favor dactilografar o usar letras mayúsculas / Please type or use block letters

Nombre del Delegado oficial de lo País/equipo
The country/team delegate name

Firma / Signature

Controlado por el CIRH
Verified by CIRH

Fecha: ____ / ____ / ____

Firma / Signature

Observaciones / Remarks

Los dorsales indicados en este formulario tienen de ser mantenidos hasta el final de la competición

The numbering indicated on this form is to be maintained until the close of this event.

Cualquier cambio sin lo acuerdo previo del CIRH implica la penalización del infractor

Any change made without any previous consent of the CERH makes the offender liable to penalty.