



REGLAMENTO TÉCNICO

WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION



WORLD
SKATE



REGLAMENTO TÉCNICO DEL HOCKEY SOBRE PATINES

Sumario/Índice

CAPÍTULO I - EL RECINTO, LA PISTA Y LOS INSTRUMENTOS DE JUEGO

Artículo 1	RECINTO Y PISTA JUEGO	Páginas 64 y 65
Artículo 2	MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO	Páginas 65 y 66
Artículo 3	PORTERIAS DEL HOCKEY PATINES	Páginas 66 a 68
Artículo 4	BOLA DE JUEGO	Página 68
Artículo 5	PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS	Página 68

CAPÍTULO II - ÁRBITROS - EQUIPAMIENTO, SEÑALES Y INFORMES

Artículo 6	EQUIPAMIENTOS Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS	Página 69
Artículo 7	SEÑALES UTILIZADAS POR LOS ÁRBITROS	Páginas 70 a 73
Artículo 8	ACTA Y OTROS NFORMES DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS	Páginas 74 y 75

CAPÍTULO III - EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Artículo 9	EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES	Páginas 76 y 77
Artículo 10	EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS	Páginas 77 a 80
Artículo 11	EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES	Páginas 80 a 82
Artículo 12	PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	Página 82

CAPÍTULO IV - ORGANIZACIÓN DE EVENTOS INTERNACIONALES

Artículo 13	ENTIDADES ORGANIZADORAS DE LOS EVENTOS INTERNACIONALES	Page 83
Artículo 13	PRECAUCIONES OBLIGATORIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE CUALQUIER EVENTO	Page 83

ANEXOS DEL REGLAMENTO TÉCNICO

ANEXO 1	MARCACIONES DE LA PISTA	Página 85
ANEXO 2-A	DESENHO DA BALIZA (VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL)	Página 86
ANEXO 2-B	DESENHO DA BALIZA (VISTAS HORIZONTAIS)	Página 87

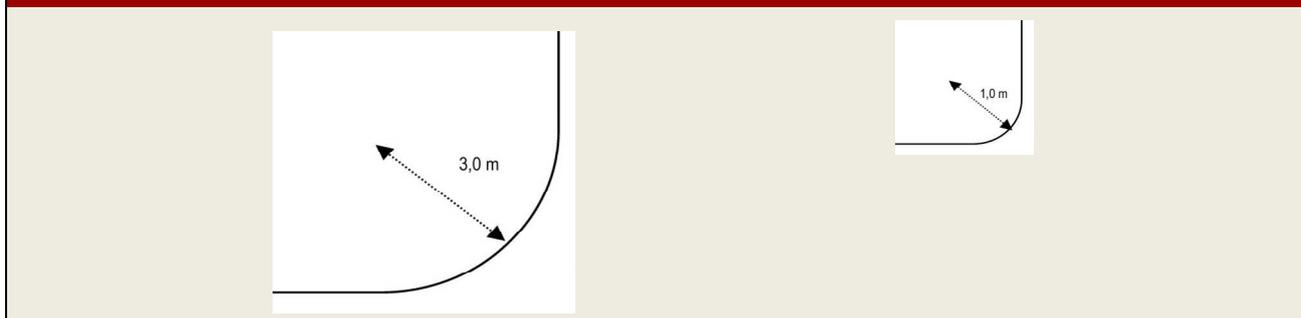


CAPÍTULO I - EL RECINTO, LA PISTA Y LOS INSTRUMENTOS DE JUEGO

ARTÍCULO 1 - RECINTO Y PISTA DE JUEGO

1. 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.
2. 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.
3. La pista de juego tiene una forma rectangular y con dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno, entre su largura y anchura, atendiendo a los siguientes límites:
 - 3.1 Dimensión mínima: 34 (*treinta y cuatro*) metros de largo, por 17 (*diecisiete*) metros de ancho;
 - 3.2 Dimensión máxima: 44 (*cuarenta y cuatro*) metros de largo, por 22 (*veinte y dos*) metros de ancho.
4. Todo el perímetro de la pista de juego está limitado por una valla cerrada, con 1 (*un*) metro de altura, cuatro esquinas redondeadas con formato semicircular, cuyo radio puede variar entre los 3 (*tres*) metros y 1 (*un*) metro.

ALTERNATIVAS PARA LAS ESQUINAS DE LA PISTA - "DISEÑO DE DETALLE"



5. Para las vallas, se pueden utilizar distintas soluciones, como las siguientes:
 - 5.1 Colocación de elementos totalmente opacos y de perfil vertical que deben ser integralmente fabricados en plástico duro y de color blanco.
 - 5.2 Elementos fabricados de perfil vertical anclados al suelo, de forma sólida y resistente, donde se incluyen:
 - 5.2.1 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.
 - 5.2.2 Armaciones construidas con diversos tipos de materiales (*madera opaca, red metalizada con o sin soporte, estructura de plástico transparente, etc.*), que se tienen que fijar sobre las tablas.



- 5.3 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.



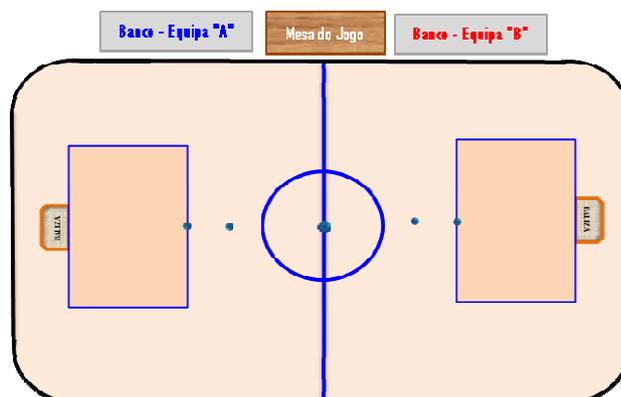
- 5.4 A lo largo de la valla se tienen que poner dos puertas de acceso a la pista - que no se deben abrir hacia adentro - las cuales deben estar ubicadas junto a los banquillos de cada equipo y lateralmente a la MESA OFICIAL DE JUEGO



6. En las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE es obligatoria la utilización de pistas de juego con una dimensión “estándar” o sea, con un largo de 40,00 metros, un ancho de 20,00 metros y esquinas semicirculares con un radio de 3,00 metros.
- 6.1 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 3 de este Artículo.
- 6.2 Las Federaciones nacionales pueden aprobar pistas cuyas dimensiones no cumplan los límites definidos en el punto 3 de este Artículo, con una tolerancia de más/menos un 10% (*diez por ciento*).

ARTÍCULO 2 - 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:



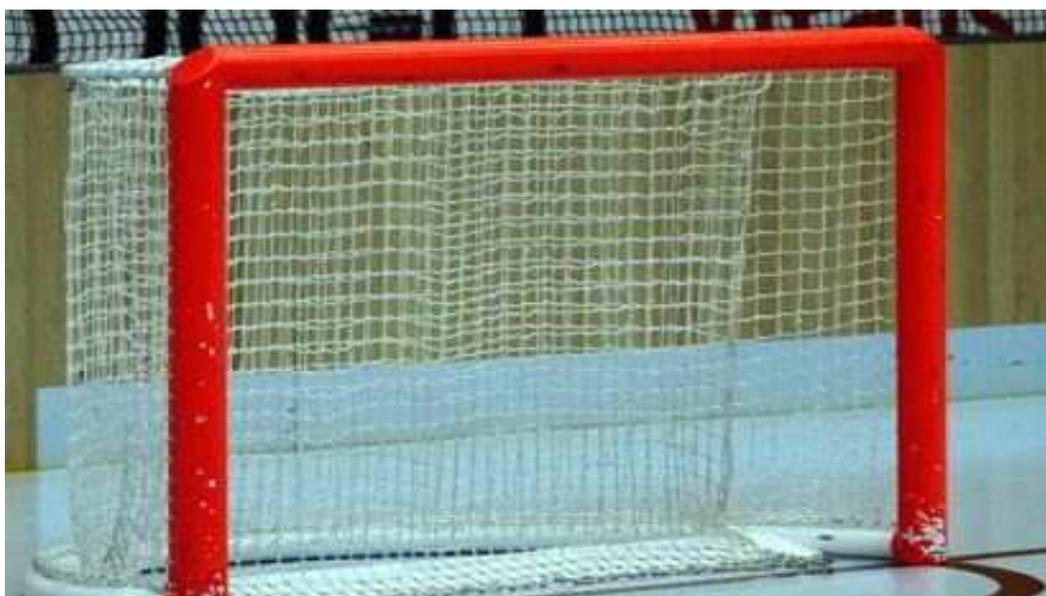
2. Las marcaciones de la pista tendrán de ser efectuadas tal como está establecido en el ANEXO 1 de este Reglamento.
- 2.1 Las líneas de las marcaciones de pista integran siempre el área o zona de la pista por ellas delimitada y tienen que tener un ancho de 8,00 centímetros, con un color distinto y contraste a los colores de la pelota y de la propia pista, para garantizar la buena visibilidad de las marcaciones.
- 2.2 En las competiciones internacionales en las que participen las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE, la pista de juego solo puede contener las marcaciones que son específicas del Hockey Patines.
- 2.3 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 Hockey Patines.
3. **ÁREA DE 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:
- 3.1 Dos líneas paralelas a las tablas de fondo, con un largo de 9,00 metros
- 3.2 Dos líneas paralelas a las tablas laterales, con un largo de 5,40 metros.
4. **LÍNEA DE GOL O DE PORTERÍA:** Situada entre los dos postes de cada portería, tiene 1,70 metros de largo, a una distancia de la tabla (*valla*) de fondo de entre un mínimo de 2,70 metros y un máximo de 3,30 metros.
5. **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.



6. **PUNTO DE PENALTI:** Tiene forma circular - con un diámetro de diez (10) centímetros - marcado - en su alineamiento perpendicular - a la distancia de 5,40 (cinco, coma, cuarenta) metros del centro de la línea de gol.
7. **PUNTOS DE LANZAMIENTO DE LIBRES DIRECTOS:** Tiene forma circular - con un diámetro de 10 (diez) centímetros - marcado - en su alineamiento perpendicular - a la distancia de 7,40 (siete, coma, cuarenta) metros del centro de la línea de gol.
8. **LÍNEA 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:
 - 8.1 La “zona defensiva”, ocupada por los jugadores del equipo respectivo cuando se ejecuten los golpes de salida, sea al inicio o reinicio del juego (después del descanso), sea después de la consecución de un gol de cualquier equipo.
 - 8.2 La “zona atacante”, que corresponde a “zona defensiva” del equipo adversario.
9. **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.
10. **MARCA PARA EL INICIO Y EL REINICIO DEL JUEGO:** Tiene una forma circular - con un diámetro de diez (10) centímetros - y está localizada bien en el “centro” del “círculo central de la pista”, marcado sobre la “línea divisoria de cada media pista”.

ARTÍCULO 3 - PORTERIAS DEL HOCKEY PATINES

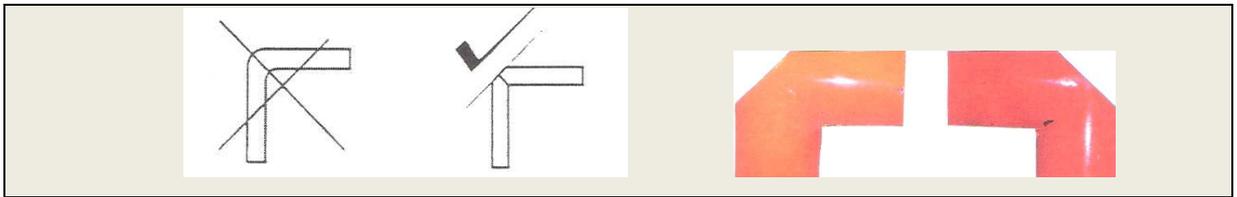
1. Las medidas relevantes para fabrico de las porterías están establecidas en el ANEXO 2 de este Reglamento.



2. 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:
 - 2.1 La estructura frontal está pintada en el color naranja fluorescente fuerte, integrando tres segmentos distintos, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 2.1.1 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.
 - 2.1.2 Los tubos circulares que definen los postes y la barra de cada portería tienen en su medida exterior, un diámetro de 7,5 (siete, coma, cinco) centímetros.
 - 2.1.3 Las esquinas superiores de la portería, en su perspectiva exterior, tienen que 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”





- 2.1.4 En sus medidas interiores, cada portería tiene una altura de 105,00 centímetros y una anchura de 170,00 centímetros.
- 2.2 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:
- 2.2.1 El tubo circular que forma el arco semicircular - *y que está soldado exteriormente a la estructura frontal* - tiene un diámetro exterior de 5,00 centímetros, siendo construido con un radio de 64,00 centímetros, con base en el centro de las líneas de gol.
- 2.2.2 La barra horizontal está soldada al arco semicircular, con un largo de 12,00 centímetros, colocada en paralelo a la línea de gol, apartada de estos 25,00 centímetros y con una inclinación de 20 grados relativos al suelo.
- 2.3 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:
- 2.3.1 El rectángulo y el semi-arco son construidos en hierro macizo con 1,50 centímetros de diámetro, ligados por soldadura a la estructura frontal de la portería.
- 2.3.2 Los cuatro lados del rectángulo son definidos por:
- Dos barras verticales, cada una con la dimensión de 40,00 centímetros 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 170 centímetros, soldada a las barras verticales del rectángulo
- 2.3.3 El semi-arco une, a través de soldadura, los dos vértices superiores del rectángulo, soldado además a una otra barra, con una dimensión de 65,00 centímetros y que se fija perpendicularmente a la parte central de la barra de la estructura frontal.
3. 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 2,50 x 2,50 centímetros.
- 3.1 La red utilizada puede ser de cuerda, de algodón o de nylon, no se permite la utilización de redes metálicas
- 3.2 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.
4. Otra red de color blanco - *cuya malla tiene también la dimensión de 2,50 x 2,50 centímetros* - 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.
- 4.1 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 estos 40,00 centímetros.
- 4.2 Esta red tiene una altura de 110,00 centímetros y una anchura de 180,00 centímetros.
5. 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.

PORTERÍA - VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL (ver Anexo 2.A)





PORTERÍA - VISTAS HORIZONTAIS (ver Anexo 2.B)



ARTÍCULO 4 - BOLA DE JUEGO

1. En todos los juegos de las competiciones oficiales de hockey sobre patines solo se pueden utilizar las pelotas oficialmente aprobadas por **WORLD SKATE RINK HOCKEY COMMISSION (WS-RHTC)**, de conformidad con las siguientes características:

1.1 La pelota oficial de juego se fabrica en caucho/plástico prensado, con un peso de 155 gramos y siendo perfectamente esférica, con un perímetro de 23,00 centímetros.

LA BOLA DE JUEGO



1.2 La bola oficial de juego es de un solo color - *de preferencia de color negro o naranja, pudiendo variar* - que contaste con el color de la pista y de sus marcaciones y vallas.

1.3 Cuando un partido es transmitido por televisión, la entidad organizadora del evento puede imponer el color de la bola a utilizar específicamente en el partido en cuestión.

2. En caso de desacuerdo entre los capitanes de cada equipo relativamente a la bola que va a ser utilizada - *si es el caso de ninguna bola oficial habría sido proveída* - los **ÁRBITROS PRINCIPALES** son responsables por decidir cuál de las bolas va a ser utilizada, cuya decisión es irrevocable.

ARTÍCULO 5 - 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 **WORLD SKATE**, está permitida la colocación de publicidad en el piso de la pista de juego, en conformidad con lo establecido en los puntos siguientes.

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.

3. 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.



CAPÍTULO II - ÁRBITROS - EQUIPAMIENTO, SEÑALES Y INFORMES

ARTÍCULO 6 - EQUIPAMIENTOS Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS

1. El equipamiento a utilizar, sea por los ÁRBITROS PRINCIPALES del juego, sea por el ÁRBITRO AUXILIAR o por el ÁRBITRO ASISTENTE, 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) En las competiciones mundiales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros internacionales tienen que utilizar la insignia oficial de la WORLD SKATE-RHTC;
 - b) En las competiciones continentales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros internacionales deben de utilizar la insignia oficial de su Confederación;
 - c) En las competiciones nacionales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros oficiales de cada Federación Nacional deben de utilizar la insignia respectiva.
 - 1.2 Pantalones, medias y zapatillas con suela de goma



2. Los ÁRBITROS PRINCIPALES de los partidos están obligados a ser portadores de los siguientes instrumentos:
 - 2.1 Un silbato del modelo oficial aprobado por WORLD SKATE-RHTC
 - 2.2 Dos tarjetas con dimensiones de 12 x 9 (*doce por nueve*) centímetros, siendo una de color azul y otra de color roja.
 - 2.3 Un bolígrafo y una hoja específica para registro de la acción disciplinar ejercida durante el partido
 - 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 y/o el ARBITRO ASISTENTE podrán 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 a insertar en la camisa, una en la parte frontal y otra en la espalda
 - 4.2 Una referencia publicitaria a insertar en cada una de las mangas.
5. En las competiciones mundiales, la utilización de publicidad en los equipamientos de los árbitros es de exclusiva responsabilidad de WORLD SKATE.



ARTÍCULO 7 - SEÑALES UTILIZADAS POR LOS ÁRBITROS

Los ÁRBITROS PRINCIPALES 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 las diversas fotos figurativas 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, los Árbitros levantarán los dos brazos, manteniéndolos erguidos hasta que se dispare la pelota o hasta el final del tiempo concedido para realizar el 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 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 penalti, 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. EJERCICIO DE ACCIÓN DISCIPLINAR (*exhibición de tarjetas*)

9.1 ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 1

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



9.2 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*)



9.3 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.





10. **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.



11. **PENALTIS Y LIBRES DIRECTOS**

11.1 **PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 1**

Para señalar el penalti o libre directo, el árbitro tiene que dirigirse a la marca donde está señalado el punto de penalti 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 penalti o libre directo y del portero del equipo infractor, todos los demás jugadores son colocados en el interior del área de penalti 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 penalti o libre directo



11.3 **PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 3**

El árbitro que controla la ejecución del penalti 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 8 - ACTA Y OTROS INFORMES DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS

1 FORMULARIOS OFICIALES DE LOS PARTIDOS Y INFORMACIONES A REPORTAR

Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de hacer registro y información de todas las incidencias importantes de cualquier partido, utilizando los siguientes formularios oficiales:

- ACTA OFICIAL DEL PARTIDO
- HOJA DE CONTROL DEL PARTIDO
- CONTROL DE LAS LICENCIAS DE LOS EQUIPOS
- INFORME CONFIDENCIAL DE LOS ÁRBITROS

2. PRINCIPALES INFORMACIONES A REPORTAR POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

En cada partido oficialmente reconocido por WS-RHTC, los Árbitros deben registrar en formularios oficiales de los partidos las siguientes informaciones:

- 1.1 Lugar, date y horas de inicio y del termo del partido.
 - 1.2 Resultado final, así como los goles marcados por cada equipo en cada uno de los períodos del partido.
 - 1.3 La relación de los jugadores de los dos equipos, con el numero de su licencia o documento de identificación que se utilizó para confirmar su identificación, así como:
 - 1.3.1 El numero de la camisa de cada jugador;
 - 1.3.2 La función de los jugadores, indicando específicamente:
 - a) Los porteros,
 - b) El capitán del equipo y el capitán sustituto
 - 1.3.3 Os jugadores que han obtenidos los goles
 - 1.4 El rol de los otros representantes del equipo registrados en el juego, con el número de su licencia o documento de identidad que se utilizó para confirmar su identificación, así como sus funciones, de acuerdo con los límites establecidos en el punto 2.2. del Artículo 8 de las Reglas de Juego.
 - 1.5 Medidas disciplinarias decididas por los ÁRBITROS PRINCIPALES durante partido para con los jugadores y los otros representantes del equipo, especificando as tarjetas exhibidas (*azul y/o roja*).
 - 1.6 El número de “faltas del equipo” asignadas a cada uno de los equipos.
 - 1.7 Descuentos de tiempo (*“time-out*) que fueran solicitados por cada equipo en cada uno de los períodos de juego
 - 1.8 Información sobre cualquier declaración de protesta que sea presentada los Árbitros Principales por cualquier de los equipos, firmadas por el suyo capitán de equipo.
2. También tienen de ser identificados:
- 2.1 El equipo de Arbitraje designado para el partido (*Árbitros Principales, Árbitro Auxiliar, Árbitro Asistente y Cronometrador*)
 - 2.2 Las otras personas presentes en la Mesa Oficial de Juego, con la especificación de sus funciones.
 - 2.3 El Delegado Técnico que haya sido oficialmente designado para la evaluación dl desempeño de los Árbitros.
3. Inmediatamente después del final del juego, la Acta oficial del partido tienen de ser firmadas por los Capitanes de los dos equipos.
- 3.1 Si el capitán del equipo y/o el capitán sustituto se niegan a firmar la Acta oficial del partido, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben escribir un Informe confidencial de los hechos ocurridos.
 - 3.2 Si el capitán del equipo y el capitán sustituto han sido expulsados, Acta oficial del partido tendrá de ser firmada por el jugador fuera designado para actuar como capitán del equipo.
4. Todos los miembros del equipo de Arbitraje designados para el juego firmarán la "ACTA OFICIAL DEL PARTIDO", después de verificar cuidadosamente lo que está registrado y después de indicaren si algún dato relevante adicional será remitido más tarde por ellos - *en un documento específico y complementar, el “Informe Confidencial de Arbitraje”* - en conformidad con lo que está establecido a continuación, en el punto 5 de este Artículo.

5. INFORME CONFIDENCIAL DE ARBITRAJE

- 5.1 Este documento solamente es producido cuando hay situaciones serias o específicas a reportar, o cuando hay necesidad de información complementaria para garantizar una descripción exacta, objetiva y precisa de los hechos relevantes ocurridos en el juego.



- 5.2 En particular, las siguientes situaciones siempre deben ser reportadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES:
- 5.2.1 La exhibición de tarjetas rojas, con una descripción detallada de las infracciones, de las circunstancias y de los motivos, detallando específicamente:
 - a) Los delitos y/o las injurias pronunciadas;
 - b) Los casos de comportamientos groseros o violentos - *como agresiones y/o reacciones a las agresiones* - y los detalles de las conductas y golpes producidos por los infractores - *puñetazos, patadas, golpes con el palo, etc.* - y qué parte del cuerpo fue golpeado.
 - 5.2.2 Cuando no se realizó un partido o 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.
 - 5.2.3 Motivos y/o anomalías relacionadas con cualquier retraso que se haya verificado al inicio o al transcurrir del juego, incluyendo cualquier anomalía o retrasos ocurridos con los Árbitros.
 - 5.2.4 Eventuales deficiencias o irregularidades detectadas por los Árbitros en los equipamientos y/o protecciones utilizadas por cualquier jugador y/o portero, informando cuales las diligencias efectuadas para rectificar la situación y el resultado de las mismas, o sea:
 - Si la situación fue regularizada y el jugador o portero fue autorizado a jugar el partido; o
 - Si la situación no fue regularizada y el jugador o portero no fueran autorizados a jugar el partido.
 - 5.2.5 Cualquier otro asunto relevante, como, por ejemplo:
 - a) Retrasos ocurridos al comienzo o durante el juego, y sus motivos, incluyendo cuando los mismos sean imputables a los ÁRBITROS PRINCIPALES.
 - b) Condiciones deficientes de la pista y/o del recinto de juego, problemas con el número de policías presentes o eventuales problemas relacionados con la presencia indebida de personas cerca de los vestuarios de los Árbitros, de la MESA OFICIAL DE JUEGO o de los bancos de suplentes de cualquier de los equipos.

ARTÍCULO 9 - 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 10 de este reglamento.
3. Opcionalmente, los jugadores, porteros incluidos, pueden utilizar diversas protecciones, según lo establecido en el Artículo 11 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 lugar - *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, 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



- 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



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 WORLD SKATE -RHTC, 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 (*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.

EL "STICK"





6.4 A los porteros se les permite jugar con un modelo de “stick” alternativo, como está representado en la imagen siguiente.

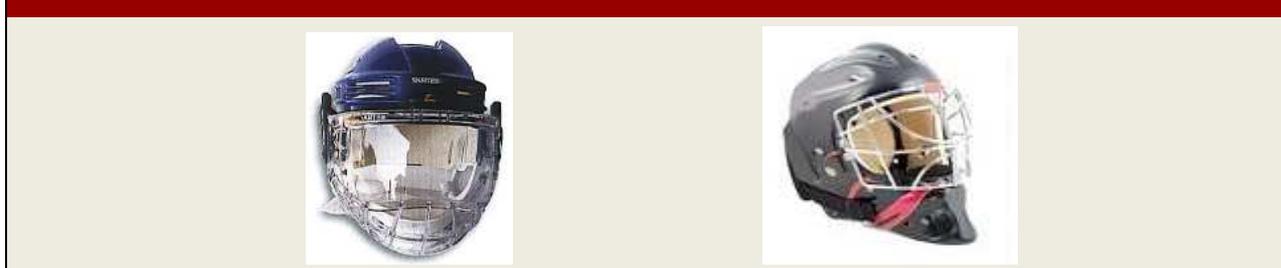
EL “STICK” ALTERNATIVO DEL PORTERO



ARTÍCULO 10 - 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



3. Para la protección 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





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.
 - 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".



- 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





5. Las espinilleras de porteros deben ser de cuero - u otro material similar debidamente aprobado por WORLD SKATE-RHTC - 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
- 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



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 máxima 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 - sea WORLD SKATE-RHTC sea la Confederación continental - como a nivel nacional por parte de las respectivas Federaciones.



ARTÍCULO 11 - 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 largura no ultrapase los 10 (*diez*) centímetros, de la línea de la muñeca al antebrazo.

GUANTES DE LOS JUGADORES DE PISTA



- 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



- 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



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

COQUILLAS Y COQUILLA DE PROTECCIÓN





2.5 Coderas acolchadas, de material no rígido o que pueda provocar peligro para los demás jugadores.

3. PROTECCIONES DE LA CABEZA O DE LA CARA DE UN JUGADOR

3.1 Cuando - *por razones de una lesión en la cabeza o en la cara* - un jugador necesita de utilizar una protección especial, la entidad que tiene jurisdicción del evento - *WORLD SKATE-RHTC o Confederación Continental o Federación Nacional* - podrá concederle la correspondiente autorización excepcional, después de cumplidos los siguientes procedimientos:

3.1.1 Presentación de una demanda formal del jugador para utilización de una protección especial, en la cual tiene que constatar:

- a) Una declaración firmada por un médico, con indicación de las razones que aconsejan la utilización de una protección y el período de tiempo en que la misma es necesaria;
- b) La presentación de una foto con la protección a utilizar por el jugador en cuestión.

3.1.2 Delante de una tal demanda, la entidad que tiene la jurisdicción de la competición formalizará se aprueba (*o no*) la utilización de la protección propuesta, por medio de un escrito certificable remitido al jugador en cuestión - *carta registrada o email* - de que será dado conocimiento a su equipo y también a los responsables arbitrales que dirigen la competición.

3.2 Teniendo en atención cualquier demanda futura, importa aclarar los dos modelos de protección cuya utilización podrá ser consentida, una vez cumplidos los procedimientos establecidos en el punto anterior:

PROTECCIONES DE LA CABEZA PERMITIDAS, DESPUES DE AUTORIZADAS



3.3 Sin embargo, es importante que quede claramente establecido en cualquier de las competiciones del hockey patines no es consentida la utilización de cascos en la cabeza, los cuales - *siendo producidos con material rígido o semirrígido* - *constituyen* un peligro indiscutible a la integridad física de los demás jugadores en pista.

ARTÍCULO 12 - PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

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





ARTÍCULO 13 - ENTIDADES ORGANIZADORAS DE LOS EVENTOS INTERNACIONALES

1. Cualquier evento internacional del Hockey sobre patines - *sea de naciones o sea de clubes* - solamente puede ser organizado por una Federación Nacional afiliada en WORLD SKATE, teniendo por base una propuesta formal que - *en función de los casos* - sea previa y debidamente aprobada por:
 - 1.1 WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION
n de equipos (*de naciones o de clubes*) de Federaciones Nacionales afiliadas en distintas Confederaciones Continentales.
 - 1.2 COMISION TÉCNICA DEL HOCKEY PATINES DE CADA CONFEDERACIÓN CONTINENTAL
n de equipos (*de naciones o de clubes*) de las Federaciones Nacionales afiliadas en la misma Confederación Continental.
2. Sin embargo, la Federación Nacional organizadora podrá proponer realizar el evento en cuestión en conjunto con uno o más clubes y/o con una o más instituciones públicas o privadas, opciones que tendrán de ser formalizadas junto de la entidad que sea responsable por su aprobación.

ARTÍCULO 14 - PRECAUCIONES OBLIGATORIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE CUALQUIER EVENTO

La Federación Nacional y/o otra entidad a quien sea atribuida la organización de un campeonato, torneo u otro cualquier evento de hockey sobre patines está obligada a asegurar las siguientes precauciones:

1. PRECAUCIONES DE SEGURIDAD
 - 1.1 La entidad organizadora de cualquier competición de hockey sobre patines - *Federación Nacional y/o otra - es* responsable por asegurar el buen desarrollo de todos los partidos, lo que obliga a que sean inmediatamente reprimidos todos los incidentes provocados por el público y/o por otras causas.
 - 1.2 Consecuentemente, la entidad organizadora tiene que asegurar siempre las siguientes precauciones:
 - 1.2.1 Es obligatoria la presencia permanente en el recinto de juego de una fuerza de seguridad, sea pública o privada, durante la duración de todo el evento.
 - 1.2.2 Es necesario asegurar la protección de la zona de los banquillos de los equipos y de la MESA OFICIAL DE JUEGO - *cuyo acceso debe de estar delimitado por la colocación de barreras o separadores estáticos* - para evitar el lanzamiento de objetos y/o otros problemas con el público.
2. PRECAUCIONES MÉDICAS
 - 2.1 En cualquier evento del hockey patines, es obligatorio disponer en el recinto de juego, durante todos los días de la competición, los siguientes equipamientos y condiciones:
 - 1.2.3 Un "desfibrilador", como mínimo;
 - 1.2.4 Un "gabinete médico", debidamente preparado para la realización de los "controles de dopaje";
 - 1.2.5 Una "ambulancia medicalizada", en lo exterior de las instalaciones y en lugar de acceso fácil;



1.2.6 Un “médico en servicio permanente”, en lo interior del recinto del evento.

2.2 Además de todo esto, deben de estar disponibles, en lugar bien visible, las informaciones (*dirección y contactos*) sobre el hospital que es más cercano de las instalaciones deportivas del evento.

3. CONTRATACIÓN OBLIGATORIA DE SEGUROS

Para hacer frente a eventuales accidentes que puedan ocurrir en los distintos partidos de cualquier evento de hockey sobre patines, y que pueden causar daños o perjuicios, sea en las instalaciones y/o los equipamientos en uso en el recinto deportivo, sea en las personas presentes (*Árbitros, jugadores y otros representantes de los equipos, miembros institucionales, espectadores, funcionarios y voluntarios en servicio*), es obligatoria la contratación de los siguientes seguros:

1.1 Seguros de accidentes de trabajo, para los funcionarios y/o voluntarios en servicio en el evento;

1.2 Seguros de responsabilidad civil, para cubrir eventuales daños y perjuicios que pueden afectar:

a) los representantes de los clubes, árbitros, dirigentes y/o el público presente;

b) las instalaciones y/o los equipamientos utilizados en el evento

1.3 Seguros de accidentes personales que puedan ocurrir y provocar lesiones, sea a los Árbitros, jugadores y/o otros representantes de los equipos, sea a los miembros de las instituciones representadas en el evento, a los espectadores y/o a los funcionarios o voluntarios que están en servicio en el evento.



ANEXOS

1. MARCACIONES EN LA PISTA
- 2.A DESEÑO DE LA PORTERIA (*LATERAL +
FRONTAL*)
- 2.B DESEÑO DE LA PORTERIA (*HORIZONTAL*)

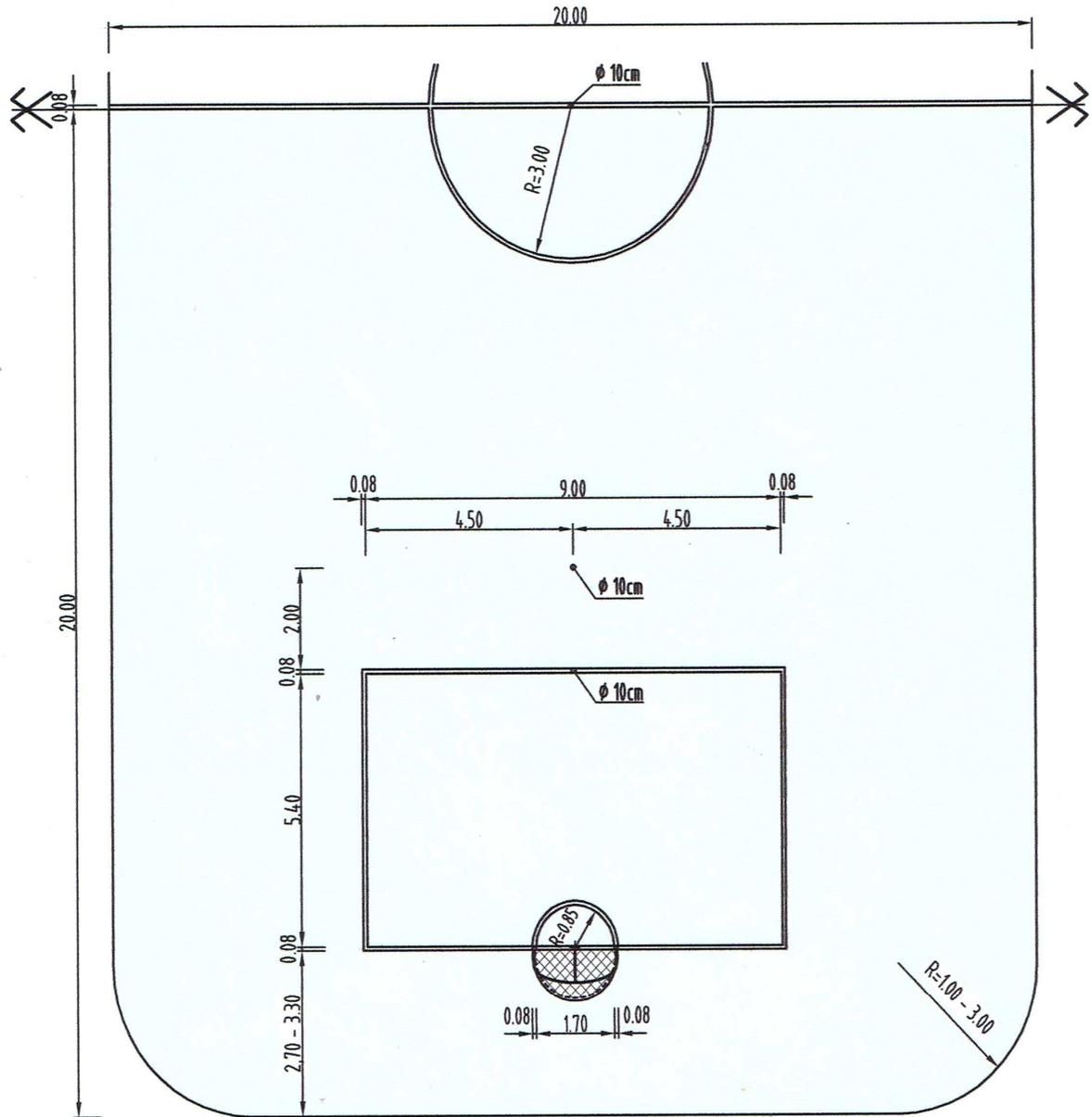


ANEXO 1 - MARCACIONES EN LA PISTA

Article 3 Technical Rules

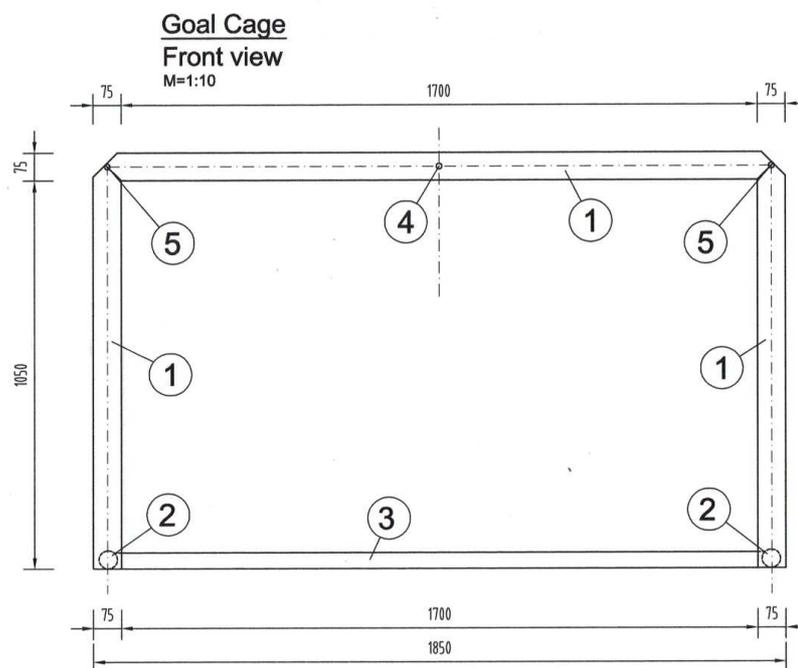
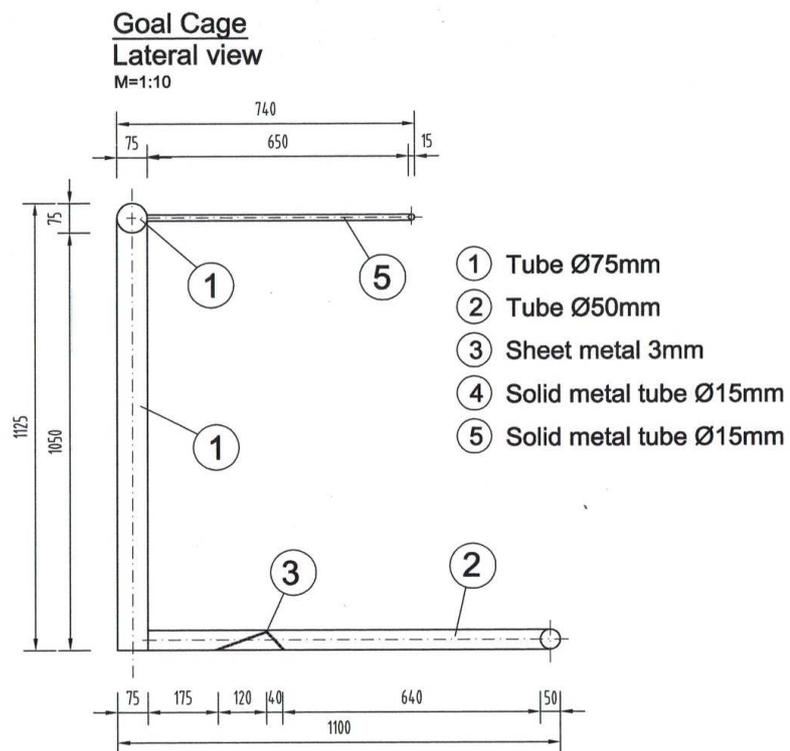
Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



ANEXO 2.A - DISEÑO DE LA PORTERÍA

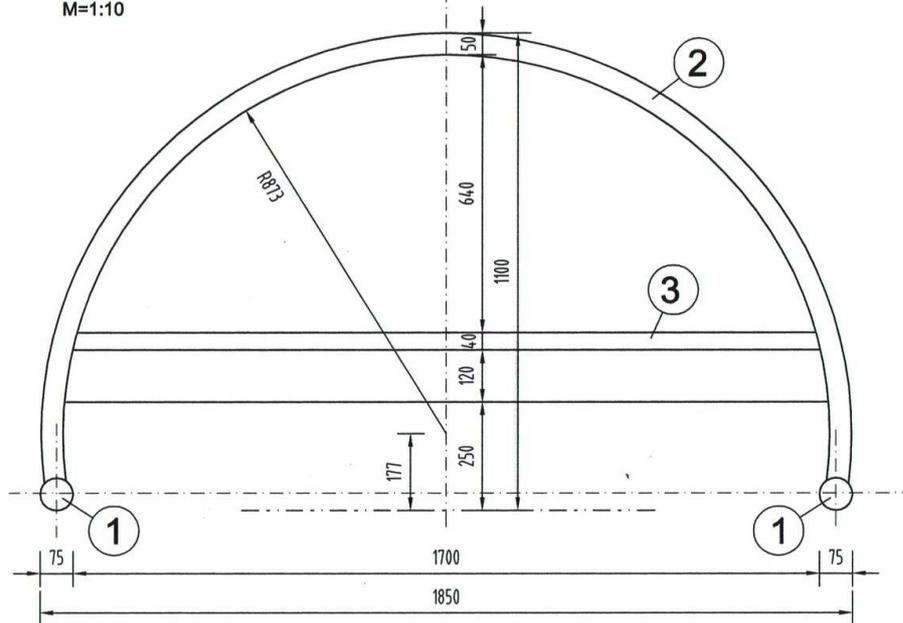
VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL



ANEXO 2.B - DISEÑO DE LA PORTERÍA

VISTAS HORIZONTALES

Goal Cage
Horizontal Projection (floor)
M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection
M=1:10

