

# **FIASRS** **IN-LINE HOCKEY**

**Federation Internationale de Roller Sports**

**REGLAMENTOS DEL PARTIDO  
Y  
REGLAS DE ORGANIZACION**

**Texto en Español**

**Edición del 2005**

**Publicación Oficial del**  
**Comité Internacional de Roller In-Line Hockey**  
**Una Modalidad de la**  
**Federation Internationale de Roller Sports**  
**2005**

PARTE I	Autoridad Gubernamental .....	Página 3
PARTE II	Reglamentos Generales del Partido .....	Páginas 3-8
PARTE III	Reglas del Partido.....	Páginas 8-42
	Diagrama de la Pista para Patinaje en Línea.....	Página 9
	Especificaciones Oficiales para la Portería.....	Página 10
	Indice para Sanciones.....	Páginas 40-42
INDICE DE REGLAMENTOS DE ORGANIZACIÓN DE CIRILH FIRS..		Página 43
PARTE IV	Reglamentos Organizaciones del CIRILH .....	Páginas 45-48
PARTE V	Reglamentos Generales del CIRILH .....	Páginas 48-53
PARTE VI	Campeonatos Mundiales del CIRILH .....	Páginas 54-59
PARTE VII	Árbitros Internacionales de InLine Hockey.....	Páginas 60-65
PARTE VIII	Estatutos y Leyes Aplicables de FIRS.....	Páginas 65-71
PARTE IX	Reglamentos Médicos de FIRS .....	Páginas 71-73
PARTE X	Campeonatos Mundiales Anteriores de Inline Hockey...	Páginas 75-76
SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....		Páginas 77-78

**FIRS**  
**International Committee of Inline Roller Hockey**  
**George Pickard – President**  
**3020 Prescott Avenue**  
**Lincoln, Nebraska 68502**  
**USA**

**E-mail: [pickard.cirilh@alltel.net](mailto:pickard.cirilh@alltel.net)**  
**Phone: 1-402-489-1550**

**La versión en inglés de los Reglamentos**  
**de CIRILH y FIRS es el documento oficial**  
**para los Campeonatos Mundiales de Inline Hockey.**

## REGLAMENTOS DEL PARTIDO INDICES

SAQUES NEUTRALES (FACE-OFFS)	Regla 48
CAIDA SOBRE EL PUCK	Regla 49
PELEAS (FIGHTING)	Regla 50
RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA	GR 5 y Regla 67
TIEMPO DE PARTIDO Y TIEMPO MUERTO	GR 4 y Regla 72
PORTERIAS	Regla 2
GOL Y ASISTENCIAS	Regla 51
AUTORIDAD GOBERNANTE	Parte 1
STICK ALTO	Regla 54
PATADA AL PUCK	Regla 60
COMPETENCIA DE RONDA POR MEDALLA	Gen. Regla 10
ARBITRO Y OFICIALES	Reglas 32-37
BANQUILLO DE PENALIZACIONES	Reglas 6 y 61
INDICE DE PENALIZACIONES	Detrás de Regla 75
PENALIZACIONES	Reglas 23-27
PENALIZACIONES ACUMULADAS	Regla 30
PENALIZACIONES DEL PORTERO	Regla 29
TIRO DE PENALTI	Regla 28
BANQUILLO DE LOS JUGADORES	Reglas 5 y 61
EL EQUIPO DEL JUGADOR	Reglas 15-19
ROUND-ROBIN PARTIDO POR GRUPOS	Gen. Regla 7
PROTESTAS	Gen. Regla 13
PUCK INJUGABLE	Reglas 64 y 66
RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA	Regla 67
CONDICION DE LA PISTA	Gen. Reg. 3 y Regla 1
DISTRIBUCION U ORDENAMIENTO DE LOS EQUIPOS	Gen Regla 8
EMPATES	Regla 73
SISTEMA DE ELIMINACION SENCILLA	Gen. Regla 10
MUERTE SUBITA	Regla 73-b
ELIGIBILIDAD DE EQUIPOS Y JUGADORES	Gen. Regla 1
TAMAÑO DEL EQUIPO	Gen. Reg. 2, Reglas 9 y 11
ROUND-ROBIN RESOLUCION DE EMPATES	Gen. Regla 9
TIEMPO DE PARTIDO Y TIEMPO MUERTO	Regla 72
UNIFORMES	Regla 21
ESTRUCTURA DE LOS PARTIDOS EN EL CAMPEONATO MUNDIAL	Gen. Reg. 6

# **REGLAS PARA LA REALIZACION Y CONDUCCION DE TORNEOS INTERNACIONALES DE ROLLER IN-LINE HOCKEY**

## **PARTE I – AUTORIDAD GOBERNANTE**

Las reglas y regulaciones para la realización y conducción de los torneos internacionales de Roller In-Line Hockey han sido establecidas a través del Comité Internacional de Roller In-Line Hockey (CIRILH), órgano técnico de la Federación Internacional de Roller Sports (FIRS).

Todas las Federaciones Nacionales activas reconocidas por la FIRS activos , se les otorga a través de este documento, permiso sin costo alguno, para reproducir y distribuir estas reglas en sus propios idiomas nacionales como medio para promover los programas de la FIRS Roller In-Line Hockey a través del mundo. Sin embargo, debe ser entendido que cualquier diferencia subsecuente o inconsistencias como resultado de la traducción deben ser dirigidas para conclusión final a la versión original de inglés la cual es la declaración oficial de la FIRS con respecto a los reglamentos organizacionales y de partido para el deporte de Roller In-Line Hockey Internacional.

El Comité de CIRILH ha de tener control gubernamental completo sobre los Campeonatos Mundiales de Roller In-Line Hockey, los cuales deben ser jugados de acuerdo con estas reglas, y los estatutos y reglas administrativas de la FIRS.

## **PARTE II – REGLAMENTOS GENERALES DE PARTIDO**

### **1. Elegibilidad de Equipos y Jugadores**

- A. Los Campeonatos Mundiales están abiertos a los equipos nacionales de todas las Confederaciones, Federaciones, y Asociaciones Nacionales afiliadas a FIRS, siempre que confirmen su participación a tiempo y forma pagando el arancel de participación al CIRILH.
- B. Los jugadores normalmente deben ser de la misma nacionalidad del equipo para el que están jugando y tener pasaporte válido del país que representan.
- C. Todos los jugadores deben llevar patines de línea (sistema in-line) (ver Regla 16) y los partidos serán jugados con un disco (puck) (Vea Regla 20). Para el equipo de protección para el jugador consulte Regla 18.
- D. Equipos Juveniles (Junior): De acuerdo al CIRILH la edad oficial para los Campeonatos Juveniles en competiciones internacionales masculinas y femeninas es desde los 14 años hasta los 18 años. La edad se calcula desde el 1 de enero del año del campeonato.
- E. Equipos Mayores (Senior): La edad mínima es de 14 años calculando desde el 1 de enero del año del campeonato. Esta regla se aplica tanto a los equipos masculinos y femeninos. No hay límite de edad máxima.

## **2. Tamaño del Equipo**

- A. En ningún momento puede un equipo tener más de cinco jugadores en la pista durante un partido. Para empezar oficialmente un partido, el equipo tiene que tener cuatro jugadores y un portero en la pista listos para jugar. (Vea Regla 9).
- B. La planilla del equipo consistirá de un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros, y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y dos (2) porteros. Una vez que el campeonato ha empezado, no se permite sustituir ni agregar a la planilla de jugadores.

## **3. Condición de la Pista**

- A. Un Campeonato Mundial se puede jugar en una pista que se aproxime lo más posible a la dimensión máxima permitida de 30 x 60 metros. La superficie debe tener las esquinas redondeadas para que el disco puck se pueda mantener en partido.
- B. El Roller In-Line Hockey se jugará en una pista de superficie apropiada, con las marcaciones aprobadas por CIRILH.
- C. En la pista de Roller In-Line Hockey no se requieren marcaciones de líneas azules cuando toda la pista está en partido para cualquiera de los dos equipos sin la imposición de penalidades por invasión de zona (o por icing). (Ver Regla 1.) Sin embargo, una línea roja en el centro debe ser marcada en el piso para distinguir la zona de defensa y la zona de ataque. (Ver Regla 71 y 74.)

## **4. Duración de Partidos**

- A. Los partidos se jugarán en dos períodos de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos durante el medio tiempo.
- B. A cada equipo se le concederá un tiempo fuera o tiempo muerto de un (1) minuto de duración por período.
- C. Si hay empate en una competición de eliminatoria, el resultado del partido se decidirá con una prórroga a muerte súbita, de diez (10) minutos cada una, con tres minutos de periodos de descanso hasta que se determine quién es el ganador. (Ver Regla 73b.-Empates). No se aplican periodos de prórroga a los partidos que empaten en las rondas de partido de todos contra todos (Round Robin).

## **5. Pérdida**

Un partido se declarará perdido por las siguientes razones:

- A. Si un equipo no entra a la pista cuando lo ordena el Arbitro por medio del entrenador, y solo faltan cinco minutos para comenzar el partido, el partido puede ser penalizado.
- B. Al comienzo de un partido (cuando el Arbitro pita para poner el puck en partido) si un equipo no tiene a los cuatro jugadores y un portero con el uniforme completo como se requiere.

- C. Cuando debido a una lesión o enfermedad durante un partido un equipo no tiene los cuatro jugadores y portero para continuar dicho partido.
- D. Un equipo puede perder un partido durante la porción del round robin del torneo sin ser desclasificado de todo el torneo. Si el mismo equipo pierde el segundo partido en el torneo, ese equipo quedará desclasificado del resto de todos los partidos del torneo.
- E. En el evento de una penalización se otorgará la siguiente puntuación:
  - i. La puntuación del equipo quedará como 1 a 0 dándole al equipo penalizado la pérdida del partido, y al equipo contrario se le otorgarán dos puntos (una victoria por el partido).
  - ii. El equipo perdedor aunque todavía será admitido para el partido de round-robin, será penalizado con dos puntos (-2) por ese partido, los cuales se deducirán de la puntuación total para el round-robin. (Ver Regla 67)

## 6. Estructura de los Partidos en el Campeonato Mundial

- A. Todos los Campeonatos Mundiales de Roller In-Line Hockey empezarán con partido de grupo (round-robin) en el que todos los equipos participantes se clasificarán por orden y selección para participar en los partidos por medallas del Campeonato. El partido de grupo puede consistir de uno o más grupos en el que cada equipo asignado al grupo juega contra todos los otros equipos de ese grupo. Un número predeterminado de equipos que terminen con la puntuación más alta en el grupo pasarán a jugar los partidos por medallas del Campeonato, y los equipos que no clasifiquen competirán por los puestos finales que aún quedan.
- B. Los partidos por medallas del Campeonato se conducirán como competencias solas de eliminación, con los ganadores avanzando y los equipos perdedores jugando por los puestos para determinar su posición final en el Campeonato. No se permiten empates en partidos por medallas y se determinará por muerte súbita (el primer equipo que marque gol gana) en los períodos de sobre tiempo. (Ver Regla 73b).

## 7. Round-Robin Partido por Grupos (Pool)

El número de grupos en el que los equipos participantes en el Campeonato Mundial son divididos para el partido de grupo round-robin de acuerdo a la siguiente planilla:

Equipos	Equipos por grupo	Equipos a finales	Partidos por grupo	Partidos finales	Partidos de posiciones	Total
8	1 grupo de 8	Los 8	28	8	4	40
9	1 grupo de 9	Primeros 8	36	8	7	51
10	2 grupos de 5	8= primeros 4 de cada grupo	20	8	4	32
11	2 grupos 6 -7	8= primeros 4 de cada grupo	25	8	5	38
12	2 grupos de 6	8= primeros 4 de cada grupo	30	8	9	47
13	2 grupos 6-7	8= primeros 4 de cada grupo	36	8	13	57
14	2 grupos de 7	8= primeros 4 de cada grupo	42	8	13	63

15	2 grupos de 7-8	8= primeros 4 de cada grupo	49	8	13	70
16	2 grupos de 8	8= primeros 4 de cada grupo	56	8	8	72
17	3 grupos de 6-6-5	12= primeros 4 de cada grupo	40	12	18	70
18	3 grupos de 6	12= primeros 4 de cada grupo	45	12	18	75
19	3 grupos de 6-6-7	12= primeros 4 de cada grupo	51	12	19	82
20	4 grupos de 5	12= primeros 3 de cada grupo	40	12	20	72
21	4 grupos de 6-5-5-5	12= primeros 3 de cada grupo	45	12	20	77
22	4 grupos de 6-6-5-5	12= primeros 3 de cada grupo	50	12	20	82
23	4 grupos de 6-6-6-5	12= primeros 3 de cada grupo	55	12	20	87
24	4 grupos de 6	12= primeros 3 de cada grupo	60	12	20	92

## 8. Distribución u Ordenamiento de los Equipos

- A. Cuando el número de equipos registrados hace necesario usar un sistema modificado de liguilla o de todos contra todos (round robin), los equipos se distribuirán en dos o más grupos para que cada grupo tenga “igual” fuerza basados en la posición final que ocuparon en el Campeonato Mundial del año anterior. Los equipos serán asignados a grupos arreglados de acuerdo al sistema de serpentina o serpentón como se muestra abajo. Cuando un equipo del Campeonato Mundial del año anterior no participa, su posición queda cerrada y la serpentina continúa con los equipos que han participado en ambos campeonatos.
- B. Los Equipos Nacionales que no compitieron en los Campeonatos Mundiales previos serán puestos en orden alfabético de acuerdo con el nombre del país expresado en el idioma inglés, usando siempre el sistema de serpentina, el cual continúa hasta que todos los equipos quedan asignados a un grupo. Por ejemplo, asumiendo que van a competir 18 equipos, los equipos serán ubicados en grupos como se muestra, después de que el ordenamiento ha sido determinado:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
1	2	3
6	5	4
7	8	9
A	11	10
B	C	D
G	F	E

## 9. Round-Robin Puntuación del Partido y Resolución de Empates

A. Al recopilar los resultados del partido de grupos, los partidos dentro del grupo que terminen empatados, permanecerán empatados y se otorgarán puntos por cada partido de la siguiente manera:

Dos (2) puntos para el ganador del partido.

Un (1) punto por partido empatado.

Cero (0) puntos para el perdedor.

Menos (-2) puntos para el penalizado

B. El lugar que ocupen los equipos dentro de cada grupo será de acuerdo **al mayor número de puntos acumulados** en el partido de round-robin. Si después de la adición de puntos, se determina que dos o más equipos poseen igual cantidad de puntos durante el partido de grupo, se determinará la posición del equipo de la siguiente manera:

C. **El ganador del partido entre ellos** en el round-robin será ubicado en la posición más alta.

D. Si el empate continúa, el equipo con el **menor número de goles permitidos** durante toda la fase eliminatoria será usado para determinar la posición de los equipos empatados.

E. Si el empate continúa, el **menor número de goles permitidos** en las victorias comunes durante todos los partidos en el grupo de competencia, determinará las posiciones del grupo.

F. Si el empate todavía continúa, el **mayor número de goles anotados en las derrotas comunes** entre los equipos empatados determinará sus posiciones.

G. Si los equipos continúan empatados después de aplicar los criterios de desempate señalados anteriormente, se aplicará el sistema de definición por ejecución de tiros de Penalti (shoot outs) como lo define la Regla 73 “c”.

## 10. Competencia de Ronda por Medalla

**A. Sistema de Eliminación Sencilla:** Las rondas previas a pre-cuartos de final (si son requeridas), cuartos de final, semifinales y las rondas finales por medalla serán de eliminación sencilla. Si un equipo pierde un partido en los octavos de final o cuartos de final, ellos son eliminados de cualquier avance posterior a los Partidos por Medallas. Los empates serán decididos en tiempo extra por “muerte súbita” de acuerdo con lo previsto por la Regla 73 “b”. Los dos equipos perdedores en la ronda semifinal jugarán por la Medalla de Bronce y los ganadores por la Medalla de Oro, recibiendo la Medalla de Plata el perdedor de esta competencia.

**B. Directo a Cuartos de Finales de Uno a Dos Grupos:** Cuando el Campeonato consiste de 16 o menos equipos, los primeros 8 equipos serán ubicados en los cuartos de final de acuerdo con el orden determinado por el partido de “todos contra todos” (round robin). Con un solo grupo del partido de round-robin, el que termine en el primer puesto jugará contra el que se haya clasificado último, y así sucesivamente con las clasificaciones restantes. Cuando los partidos de todos contra todos (round-robin) consisten de dos grupos, el primero del grupo A jugará contra el último del grupo B, y así sucesivamente, jugando el primer puesto de un grupo contra el último puesto del otro grupo.

**C. Estructura de Pre-Cuartos de Final con Tres Grupos:** Cuando el campeonato de round robin consiste de 3 grupos, clasifican 12 equipos y se requieren los partidos pre-cuartos de final (octavos de final). El equipo ganador de cada uno de los tres grupos pasará libre (bye) a los cuartos de final. El cuarto pase libre (bye) será otorgado al equipo que ocupe el segundo puesto en su grupo con: a) el mejor porcentaje de puntuación ganado se divide por la máxima puntuación posible. Si existe empate entre los dos grupos, b) el equipo que ocupe el segundo

puesto con el average más bajo de goles permitidos por partido en el round-robin sacara el pase libre (bye.) c) si todavía continua el empate, se hará un shoot out con todos los segundos puestos restantes de los equipos de round-robin por el recibo de este pase libre (bye).

Los restantes 8 equipos serán ubicados en la ronda de partidos pre-cuartos de final (octavos de final); con los ganadores de cada partido avanzando para enfrentarse a los cuatro equipos que recibieron el pase libre (bye). Cuando fuere posible se evitará que los equipos que se hayan enfrentado en la ronda de partidos de todos contra todos (round robin) se enfrenten nuevamente en partidos pre-cuartos y cuartos de final. Los 8 equipos restantes serán determinados de acuerdo a sus respectivos lugares ocupados en la ronda de partidos pre-cuartos de final (octavos de final), con los ganadores de cada partido avanzando para enfrentarse a los cuatro equipos que recibieron el pase libre (bye). Donde sea posible, se evitará volver a jugar con grupos opuestos del round-robin en las previas a cuartos de final y eventos de cuartos de final.

**D. Estructura de Pre-Cuartos de Finales de Cuatro Grupos:** Cuando el partido de round-robin del Campeonato consiste de 4 grupos, se requieren los pre-cuartos de final). Los 3 primeros puestos de cada uno de los cuatro grupos avanzarán al partido por medalla. El equipo campeón de cada grupo recibirá un pase libre (bye) en los cuartos de final. Los 8 equipos clasificados restantes serán distribuidos en la ronda pre-cuartos de final, con los ganadores de cada evento avanzando a la fase uno de los 4 equipos que reciban los pases libres (byes).

## **11. Puesto en los Partidos para los Campeonatos Mundiales**

Los equipos que no avancen para competir en los partidos por medalla del grupo preliminar de partido jugaran partidos adicionales para determinar sus posiciones finales del Campeonato. Estos partidos se llevaran a cabo en incrementos de 2, 3 o 4 unidades de equipo basados en el equivalente de los rangos de grupo round-robin. La posición de los partidos determinará su posición final dentro su nivel (estrato) de grupo seleccionado. Donde había dos grupos en el round-robin, es posible un partido de equipo de cuatro, haciendo que el equipo más alto juegue contra el siguiente equipo del otro grupo que haya clasificado mas bajo. Los perdedores de esos partidos de cuatro equipos jugarán por el puesto más bajo de los puestos abiertos y los ganadores jugarán por las dos posiciones más altas. En un partido de equipo de tres, cada equipo jugará con el otro en un mini round-robin para llenar las posiciones que quedan abiertas. Este procedimiento de competencias en escala se repetirá hasta que todos los equipos del round-robin que ya no están compitiendo se hayan ubicado para el campeonato por medalla.

## **12. Oficiales de Partido**

- A. Habrá dos árbitros en cada partido del Campeonato Mundial. Compartirán las responsabilidades; sin embargo el primero registrado en el acta del partido, será designado Arbitro Principal para ser la mayor autoridad en violaciones que haya causado polémicas en el partido. Otros oficiales requeridos incluyen a un cronometrador, un anotador oficial, y un encargado de la caja de penaltis quien será responsable de notificar a los jugadores cuando expire su tiempo de penalti.
- B. ARBITRO PRINCIPAL - Es un Arbitro Internacional de Clase “A” certificado por CIRILH, quien estará completamente encargado del partido, de los jugadores, de todos los otros oficiales, espectadores, y del lugar de los eventos. Siendo el único responsable ante la autoridad jurisdiccional del Comité de CIRILH. Las decisiones tomadas por el Arbitro Principal durante el partido son definitivas.

- C. ARBITRO – Es un Arbitro Internacional certificado por CIRILH designado para asistir al Arbitro Principal.
- D. JUEZ DE GOL - Indicará cuando se hace un gol, y llevará a cabo cualquier otra tarea que le fuera asignada por el Arbitro Principal. Este oficial es opcional y el CIRILH determinará si es necesario o no durante un partido de ronda por medalla.

### **13. Protestas**

- A. Una protesta hecha a un árbitro no es válida a no ser que sea realizada en la pista por el capitán del equipo que protesta y el árbitro inmediatamente informará al capitán del equipo contrario. Una vez que el árbitro a cargo del partido ha tomado una resolución sobre un incidente ocurrido durante el desarrollo del encuentro, esa decisión queda firme a no ser que se haga una carta de protesta oficial sobre la decisión tomada, y se remita al Presidente del CIRILH junto con el pago del arancel equivalente a \$100 dólares americanos (o su equivalente si dicho pago esta en otra moneda.) El CIRILH entonces investigará la protesta. Si es apoyada, el importe de la protesta será reintegrado al equipo que presentó dicha protesta. Pero si el CIRILH no apoya o desestima la protesta, el equipo que presentara la misma perderá el derecho a que se le reintegre el arancel pagado.
- B. En caso de protestas administrativas (malas condiciones de la pista, del equipo de los jugadores, jugadores no calificados, etc.) sólo serán válidas aquellas presentadas al Arbitro antes del inicio del partido. El árbitro entonces informará a los capitanes de ambos equipos que el partido esta siendo jugado bajo protesta. Todas las protestas deben ser confirmadas mediante una carta escrita dirigida al Presidente del CIRILH, acompañada del pago necesario dentro del plazo de hora y media (1½) después de terminado el encuentro. Cuando hay suficiente tiempo antes del inicio del partido para llegar a un acuerdo con esa protesta administrativa, entonces esta quedará inmediatamente bajo la jurisdicción del CIRILH.
- C. Cada federación participante tiene el derecho de presentar protestas contra cualquier incidente (arbitrario o de cualquier otra índole) que pueda suscitarse durante el desarrollo de los Campeonatos. Para que una protesta sea válida, debe hacerse por escrito y presentarla al Presidente del CIRILH o su representante legal, no después de tres horas de ocurrido el incidente.
- D. Todas las apelaciones (descritas en A.) a las decisiones del árbitro deben ser realizadas por escrito y enviadas no mas tarde de tres horas después de ocurrido el incidente, a un miembro del Comité Ejecutivo del CIRILH junto con el pago del arancel de \$100 Dólares. Americanos. Vea el Artículo 24 de Reglamentos Generales de Organización.

## **PARTE III - REGLAS DE PARTIDO**

## SECCION I

### REGLA 1: LA PISTA

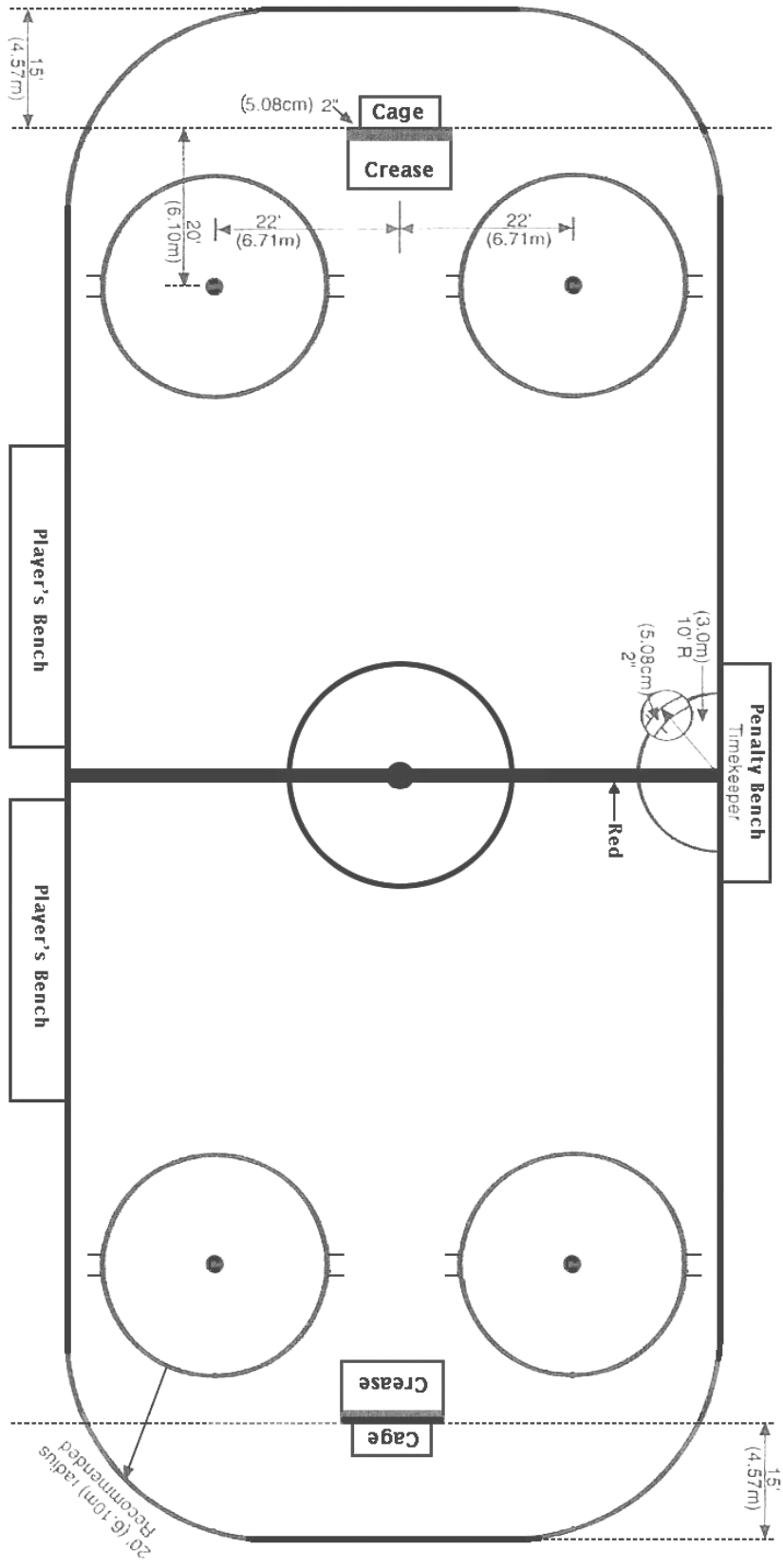
- a) El Roller In-Line Hockey se jugará en una pista reglamentaria cuya superficie podrá ser de madera, asfalto, cemento, sintética, o cualquier otro piso apropiado y aprobado por el CIRILH.
- b) La Pista ha de estar marcada de acuerdo con el diagrama incluido en este reglamento, teniendo en consideración las medidas exactas indicadas en el mismo. No son necesarias marcas de zona sobre la superficie de partido, tales como líneas azules dado que en el Roller In Line Hockey la superficie completa de partido está disponible para ambos equipos, sin necesidad de tener que efectuar ninguna parada del partido por invasión de zonas consideradas como fuera de partido. Sin embargo, se marcará una línea roja en el centro del piso para distinguir la zona defensiva de la zona de ataque.
- c) Las dimensiones de la superficie de partido pueden variar entre 20 m a 30 m de ancho (entre 65 pies a 100 pies) y de 40 m a 60 m de largo (de 130 pies hasta 200 pies) debiendo observarse siempre una relación de 1 a 2 en las medidas utilizadas.
- d) El Campeonato Mundial deberá ser jugado en una superficie tan cerca como sea posible a las máximas dimensiones permitidas. La pista debe estar bordeada de una pared de madera o fibra de vidrio de 40 a 48 pulgadas (101 a 122 cm.), la altura ideal de 42 pulgadas o 106,7 centímetros. La barrera debe estar rodeada de esquinas con un radio de aproximadamente 20 pies (6 metros) para facilitar el mantener al puck en partido.
- e) Se reconoce que el tamaño de pista que se usa en un Campeonato Mundial no está disponible para todos los partidos dentro de la jurisdicción de una Federación Nacional, por lo tanto, en estos casos, se hacen variaciones autorizando las marcas para las líneas de gol y saque neutral, las cuales serán proporcionadas según el tamaño total de la superficie de partido. Si ésta va a ser la pista para la competición internacional, se tiene que enviar esta información cuando se haga la invitación a las federaciones nacionales para ser justos con los participantes.

### REGLA 2 - PORTERIAS

La portería está formada por un marco rectangular de tubo de hierro galvanizado con una altura interior de 105 cm (41”) y una anchura interior de 170 cm. (67”) tal cual lo muestra el diagrama adjunto.

El frente del marco ha de ser de tubos de hierro galvanizado de 3 pulgadas o 7,6 centímetros de diámetro. El soporte de arriba o larguero, y de la base y el brazo de atrás serán de tubos de 2 pulgadas o 5 cm de diámetro. La parte baja o base de soporte de la portería tendrá una extensión de profundidad de 43 pulgadas o 109 cm medidos desde afuera de la parte frontal de la portería al centro de la parte de atrás del arco. La parte alta del marco de soporte será de 29 pulgadas o 74 cm en las dimensiones exteriores de profundidad. Un brazo de soporte de dos pulgadas (5 cm) en el centro trasero de la caja conectará el marco de arriba y abajo. La parte alta o larguero, los postes y cara interior de la portería debe estar cubierta con una red resistente, capaz de soportar los tiros más fuertes, y que el tejido sea tupido para que el puck no pueda pasar por las aberturas. No están permitidas las redes metálicas.

# Diagrama del Area de Partido del Roller In-Line Hockey



- c) Se ha de colgar una red desde la parte superior del travesaño interior de la portería con una profundidad de 45 cm., medidos desde el travesaño superior. Esta red debe ser de algodón, menos gruesa que la externa, ha de tener un máximo de 180 cm. de ancho y un máximo de 110 cm. de alto y ha de estar suspendida dentro de la portería para evitar que el puck rebote desde el interior de la portería. Esta red debe ser obligatoriamente de color blanco y debe estar sujeta solamente por la parte de arriba, de manera que pueda colgar libremente hacia el suelo, paralelamente a los postes de la portería.
- Los postes y el larguero deben estar pintados en color naranja fluorescente, mientras que las otras partes del marco han de estar pintadas en color blanco. Se requiere que estén acolchados la parte inferior de la portería y el brazo del centro para evitar que el puck rebote y se salga de la portería si el pase es muy fuerte. Si se usa la portería regulada por FIRS para usar la bola de hockey, se debe remover la rampa para el “kick” que atraviesa la parte inferior de la portería.
- d) Las porterías han de estar situadas en los dos extremos de la pista, una enfrente de la otra. La distancia de la línea de gol al extremo de la pista ha de ser de 15 pies o 4,5 metros.

### **REGLA 3 - AREA DE GOL**

- a) En frente de cada portería se ha de marcar un “Área de Gol” mediante una línea roja de 7,5 cm. (3 pulgadas) de ancho. (Ver Regla 51 (a)).
- b) Esta línea se prolongará a un ángulo derecho desde un punto de la línea de gol, 30 cm (1 pie) desde la parte exterior de cada poste de gol para una longitud de 1,2 metros (4 pies). Una línea paralela a la línea de gol unirá los finales de estas dos líneas. Se entenderá que el área cubierta por la zona de gol en el piso se extenderá todo el espacio que abarca o se extiende por encima de ésta.

### **REGLA 4 - PUNTOS DE SAQUES NEUTRALES**

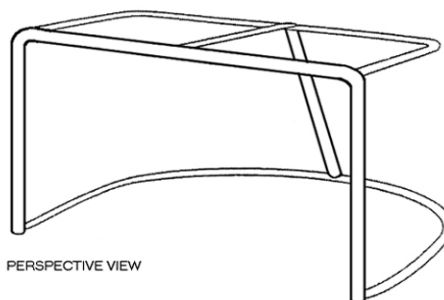
- a) Un punto de saque de nueve pulgadas en diámetro (22,5 cm.) se hará en el centro exacto de la pista rodeado por un círculo de radio de 15 pies (4,6 metros). (El partido se empezará con un saque neutral desde este punto, como también empezará la segunda mitad del partido, después de cada gol marcado y antes de un desempate por muerte súbita.)
- b) Al final de cada zona se pondrán dos zonas de saques neutrales a 20 pies (6 metros) afuera de cada línea de gol, y 22 pies (6,7 metros) desde el centro exacto del ancho de la pista, a lo largo de una línea imaginaria paralela a la línea de gol. Esto haría los puntos de 44 pies (13,4 metros) de distancia entre sí. Un círculo con un radio de 15 pies (4,6 metros) se dibujará alrededor de cada punto de saque.
- c) La pista estará marcada con un total de cinco (5) posiciones de saques neutrales.

# OFFICIAL FIRS GOAL CAGE

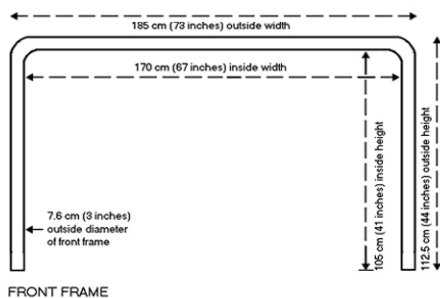
REQUIRED FOR CONTINENTAL  
AND WORLD CHAMPIONSHIPS



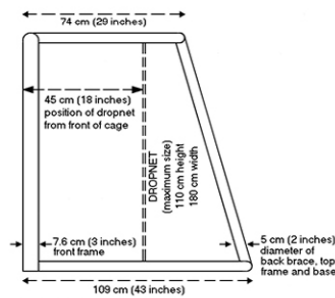
All framework is to be constructed of galvanized iron pipe conforming to the specified diameters and dimensions of these diagrams.



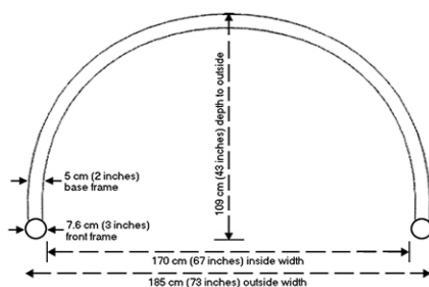
PERSPECTIVE VIEW



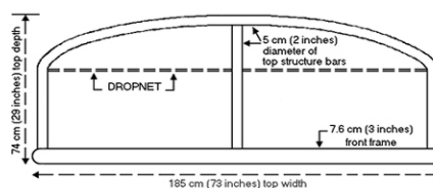
FRONT FRAME



SIDE VIEW



BASE STRUCTURE



UPPER STRUCTURE

## REGLA 5 - BANQUILLO DE LOS JUGADORES

- Cada pista ha de tener asientos o un banquillo para el uso de cada equipo, denominado "Banquillo de los Jugadores". Cada banquillo debe acomodar al menos 16 personas, ha de estar situado justo a lo largo de la superficie de partido tan cerca como sea posible del centro de la pista y de manera que se tenga fácil acceso a los vestuarios.
- Los dos equipos empezarán el partido en el lado contrario a aquel en el que se sitúe su banquillo y no intercambiarán el banquillo al final de cada período.

- c) Solamente estará permitido ocupar el Banquillo de los Jugadores a los jugadores uniformados, el director técnico, el entrenador y todos sus auxiliares.
- d) Durante el partido, está prohibido que los entrenadores, directores técnicos y auxiliares, circulen por otras áreas que no sean el Banquillo de los Jugadores incluyendo la entrada al banquillo. La sanción por la violación de esta regla es una penalización menor de banquillo.

#### **REGLA 6 - BANQUILLO DE PENALIZACIONES**

- a) Cada pista ha de tener recintos con asientos o banquillos conocidos como “Banquillo de Penalizaciones” Lo usarán los jugadores penalizados y el cronometrador de penalizaciones, el anotador oficial, y el resto de los ayudantes de la mesa de control. El banquillo de penalizaciones ha de estar situado a una distancia considerable del banquillo de los jugadores.

#### **REGLA 7: ZONA DE ARBITROS**

- a) Se ha de marcar en la pista, enfrente mismo de la Mesa de Control, un área semicircular de 10 pies (3 metros.) Los jugadores no pueden entrar en esta área durante cada parada de partido si no es con el permiso explícito del árbitro.

#### **REGLA 8: SEÑAL ACUSTICA Y CRONOMETRO**

- a) Cada pista ha de tener una señal electrónica para ser utilizada en el cronometraje del tiempo del partido por el encargado en la zona de control con el fin de mantener informados a los participantes sobre los diferentes elementos del partido que han sido cronometrados. La señal electrónica debe mostrar el tiempo restante para jugar y el tiempo de penalti que tienen que servir.

### **SECCION II**

#### **LOS EQUIPOS**

#### **REGLA 9 - COMPOSICION DEL EQUIPO**

- a) Un equipo no puede tener dentro de la pista más de cuatro (4) jugadores y un (1) Portero.
- b) Cada jugador y cada portero que figure en la planilla de cada equipo ha de llevar obligatoriamente un número identificatorio en la espalda de la camiseta de partido de 20 a 25 cm (de 8”- 10”).
- c) La Lista de Alineación consistirá de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y dos (2) porteros. Después de iniciado el campeonato no habrá substituciones en la lista de alineaciones, ni se agregarán jugadores a esta lista.
- d) En reconocimiento al mínimo de que ya se habló en la planilla, de todas maneras un partido no se perderá ni un equipo quedará desclasificado, a menos que el equipo tenga menos del tamaño permitido, como lo dice el Regla 12 (b) y 67 (c).

## **REGLA 10 - EL CAPITAN DEL EQUIPO**

- a) Cada equipo ha de designar un Capitán. Solo este jugador tiene el privilegio de discutir con el árbitro cualquier cuestión relativa a la interpretación de las reglas que pueda surgir durante progreso de un partido. El Capitán debe llevar la letra “C” de aproximadamente 8 cm. (3 pulgadas) de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste.
- b) Cada equipo ha de tener un Capitán permanente dentro de la pista de partido. Si no hay un Capitán permanente, se darán estos privilegios de Capitán a Capitanes alternativos (no más de tres). Estos han de llevar una letra “A” identificatoria de ocho (8) cm. (3”) de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste.
- c) Antes de empezar el partido, se ha de comunicar al árbitro y/o al anotador oficial el nombre del capitán del equipo y también se le ha de comunicar la identidad de los jugadores que actuarán como Capitanes Alternativos cuando el Capitán Permanente esté fuera de la pista.
- d) El portero no puede ejercer de Capitán ni tampoco actuar como Capitán alternativo en la pista.
- e) Sólo el Capitán titular o el Capitán Alternativo actuante en ese momento (nunca ambos) tienen el privilegio o el derecho de discutir en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo, cualquier punto relativo a la interpretación de las Reglas de Partido. Cualquier Capitán, Capitán alternativo o jugador que venga del Banquillo de Jugadores para formular una protesta, o intervención con el árbitro por cualquier razón, ha de ser sancionado (castigado) con una penalización por mala conducta.
- f) El capitán, el entrenador y/o el director técnico deben firmar conjuntamente con los árbitros las actas de partido al finalizar el partido para verificar la veracidad de lo registrado.
- g) Una protesta por una penalización no es un asunto que se considere como “Interpretación de las Reglas de Partido” y se impondrá una penalización de mala conducta al Capitán o Capitán Alternante o cualquier otro jugador que haya hecho la protesta.

## **REGLA 11 -LISTA DE JUGADORES UNIFORMADOS**

- a) Al comienzo de cada partido, el Director Técnico o Entrenador de cada equipo debe enumerar los jugadores y porteros elegibles para ese partido.
- b) Antes del comienzo de cada partido se ha de entregar al árbitro o al anotador oficial, la lista (El Acta) del equipo donde figuran los nombres y números identificatorios de los jugadores elegibles para el Campeonato Mundial. No están permitidos los cambios o adiciones después del comienzo del partido, excepto cuando un portero ha sido lesionado o se pone enfermo. Se puede designar en ese caso otro portero de la lista de suplentes. Tal sustitución sólo se puede hacer por otro jugador que ya esté en la lista.
- c) A cada equipo le está permitido tener un único portero en la pista de partido. El portero puede cambiarse por otro jugador sustituto. Tal sustituto no tiene los privilegios del portero.
- d) Cualquier sustituto del portero que entre en partido por cualquier razón, no tendrá derecho a un calentamiento previo a su entrada en la pista.

## **REGLA 12 - ALINEACION DE SALIDA**

- a) Antes de empezar el partido, se requiere al Director Técnico o Entrenador de cada equipo notificar la alineación inicial de salida al árbitro o al anotador oficial.
- b) Para empezar el partido, los equipos han de tener en pista cuatro (4) jugadores y un portero en el momento en que el árbitro pite para iniciar el partido. El árbitro puede declarar una “renuncia” al equipo que no pueda tener un portero y cuatro patinadores.

## **REGLA 13 - SUSTITUCION DE JUGADORES**

- a) Con el partido comenzado no más de cinco(5) jugadores (incluido el portero) pueden estar en el área de partido simultáneamente.
- b) Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento del banquillo de jugadores, con la condición de que el jugador o los jugadores que abandonen la pista, estén dentro de una distancia de 3 metros (10’) del banquillo de jugadores antes de que se haga cualquier cambio.
- c) Un jugador que cumpla una penalización en el banquillo de penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado
- d) Un equipo tendrá que colocar en la pista el correcto número de jugadores cuando lo ordene el árbitro. El equipo visitante debe ser siempre el primero en hacer salir a sus jugadores a la pista. Cada equipo solo podrá cambiar a sus jugadores una vez en cada parada del partido.
- e) Si en el transcurso de una sustitución, mientras el jugador va entrando o saliendo del partido, intencionalmente juega el puck con su stick, con sus patines o manos, o tiene contacto físico con un jugador adversario, mientras el jugador (que está entrando o saliendo del partido) todavía está en la superficie (área) de partido, se pitará una penalización por “tener muchos jugadores en pista”. Sin embargo, si en el transcurso de la sustitución el jugador es golpeado accidentalmente por el puck no habrá penalización ni parada del partido.
- f) Cuando el portero abandona el área de gol y se dirige a su banquillo para ser sustituido, debe estar dentro de 3 mts (10’) del área del banquillo antes que el jugador sustituto pueda entrar en la pista. Si el equipo que hace la sustitución tiene posesión del puck y la sustitución se hace prematuramente, el árbitro detendrá el partido inmediatamente y se hará un saque neutral (face-off) bien en la zona central o en la zona defensiva del lugar señalado para saque neutral (cualquier localización que de ventaja al equipo no infractor). Si el equipo no tiene posesión del puck y realiza una sustitución ilegal, el árbitro lo sancionará con una Falta Menor.
- g) Para cambios de jugadores durante las paradas de partido, el árbitro que conduzca el saque neutral, asumirá su posición normal para dicho saque, y permitirá un período de cinco (5) segundos de intervalo durante los cuales el equipo visitante podrá hacer sus cambios. Después de que este período ha expirado, el árbitro levantará su mano para indicar al equipo visitante que ya no puede cambiar más jugadores. Con el brazo todavía levantado, el árbitro permitirá otro período de cinco (5) segundos al equipo local para realizar sus cambios (si aun no lo han hecho), una vez haya expirado este tiempo el árbitro bajará el brazo indicando que ya no se pueden realizar mas cambios. Si un equipo intenta realizar un cambio de jugadores después de la expiración de su tiempo, el árbitro mandará a los jugadores nuevamente al banquillo. Cualquier infracción subsiguiente por este mismo motivo será penalizado con una penalización menor de banquillo.

- h) Si se está en los dos (2) últimos minutos de partido y se impone una penalización menor de banquillo por realizar de forma deliberada un cambio ilegal de jugadores que reportará más jugadores en pista, se concederá un tiro de penalti al equipo no ofensor. La penalización menor de banquillo no se servirá.
- i) La violación de cualquier sección de la Regla 13, resultará en una Penalización Menor de Banquillo. La penalización la cumplirá el jugador que haya cometido la infracción.

#### **REGLA 14 - JUGADORES LESIONADOS**

- a) Cuando un jugador, que no sea el portero, es lesionado ú obligado a dejar la pista de partido, se puede retirar y ser reemplazado por un sustituto, pero el partido debe continuar sin que los equipos abandonen la pista.
- b) Si un portero sufre una lesión o se pone enfermo, debe estar preparado para poder continuar inmediatamente el partido, caso contrario debe ser reemplazado por un portero sustituto. El árbitro NO concederá tiempo adicional que permita al portero lesionado o enfermo continuar en esa situación (vuelva a ocupar su posición). El portero sustituto no tendrá período de calentamiento. (Ver también el punto “d” más abajo.)
- c) El árbitro debe informar a los miembros del CIRILH, en caso de posibles sanciones disciplinarias por cualquier retraso en la sustitución del portero. El portero sustituto estará sujeto a las reglas regulares que conciernen a los porteros y tendrá los mismos privilegios.
- d) Cuando se ha hecho una sustitución del portero, el portero regular no puede volver al partido hasta después de la primera interrupción del partido.
- e) Si un jugador lesionado recibe una penalización menor, el equipo penalizado debe colocar en el banquillo de las penalizaciones a un jugador sustituto antes de que la penalización expire, y no se permitirá entrar al partido a ningún otro sustituto por el jugador penalizado si no es del banquillo de penalizaciones y hasta tanto no expire el tiempo de penalización. Se impondrá una penalización menor de banquillo a cualquier violación de esta regla.

El jugador penalizado que ha sido sustituido en el banquillo de penalizaciones no podrá participar nuevamente en el partido hasta que su penalización haya expirado.

- f) Cuando un jugador se lesiona no pudiendo continuar el partido o ir a su banquillo, el partido no se parará hasta que el puck no esté en posesión del equipo del jugador lesionado. Si este equipo tiene posesión del puck en el momento de la lesión, el partido se debe parar inmediatamente a menos que el equipo esté listo para tirar un gol.
- g) Un jugador que no sea el portero, cuya lesión sea lo suficientemente importante como para justificar una interrupción del partido, no podrá participar más en el partido hasta que se complete el saque neutral.

(NOTA) En el caso de que sea obvio que un jugador sufre una lesión importante, el árbitro puede parar el partido inmediatamente sin tener en cuenta quién está en posesión del puck.

### **SECCION III**

## **REGLA 15 - LOS STICKS**

- a) Los sticks (palos de hockey) han de ser del mismo estilo que los utilizados para el hockey sobre hielo, hechos de madera u otro material aprobado y no pueden tener ningún saliente. Se puede recubrir la pala del stick con cinta adhesiva de cualquier color para reforzarla o para mejorar el control del puck.
- b) El stick no puede exceder a 1,5 m (60") de largo desde el exterior de la parte curvada hasta el final del mango, tampoco puede tener más de 32 cm (12,5") desde la curva hasta el final de la pala. La curvatura de la pala del stick no está restringida. La pala del stick de los jugadores de campo debe tener como mínimo 5 cm y no puede exceder a los 9 cm de ancho en cualquier punto de la misma.
- c) La pala del stick del portero no puede tener más de 13 cm de ancho en ningún lugar, excepto en la curva exterior donde no puede exceder a 14 cm de ancho; tampoco se permite que el stick del portero exceda a 39 cm de largo desde la curva exterior hasta el final de la pala. La porción ancha del stick del portero extendiéndose desde la pala hasta el palo no puede exceder a 61 cm desde la curva exterior y no excederá a 13 cm en ancho.
- d) Será sancionado con una penalización menor cualquier jugador, incluyendo al portero, que use un stick que no cumpla con las condiciones de esta regla.

## **REGLA 16 - LOS PATINES**

- a) Los patines que se utilizarán serán únicamente patines con ruedas en línea, pudiendo ser de tres o cuatro ruedas. Los porteros pueden, como una opción, usar patines en línea con cinco ruedas más pequeñas, contando con que dichas ruedas quedan por debajo de las botas del portero y no sobresalen ni por adelante ni atrás. Si los patines fueron manufacturados para un cierto número de ruedas, todas las ruedas tienen que estar en su lugar. El eje y los demás tornillos de los patines deben estar recubiertos con un material protector que impida lesionar a los otros jugadores o estropear la pista de partido. No está permitido jugar con patines convencionales o de doble eje en Campeonatos Mundiales, sin embargo, las federaciones individuales pueden permitir el uso de patines tradicionales para partidos nacionales.
- b) Cualquier jugador en la pista que quebrante una de estas reglas tendrá una penalización menor y no podrá volver a jugar hasta que el defecto haya sido corregido.

## **REGLA 17 - EL EQUIPO DEL PORTERO**

- a) Con excepción de los patines y el stick, todo el equipo del portero debe estar hecho para proteger únicamente la cabeza y el cuerpo. No ha de incluir ninguna prenda o artilugio que pueda darle una ayuda indebida en sus funciones como portero para defender la portería.

NOTA: "La red de cordones o cinchas o cualquier otro material que una al pulgar con el índice del guante del portero no han de exceder a la cantidad mínima necesaria para rellenar el hueco entre los dedos pulgar e índice cuando están completamente extendidos y separados."

- 1) Las almohadillas protectoras del dorso o de los guantes del portero no deben exceder de 20 cm de ancho y 40 cm de largo.

- 2) Defensas del abdomen que se extiendan a lo largo de los muslos o por fuera de los pantalones están prohibidas.
- b) Cuando las almohadillas del portero son nuevas, no han de exceder de 30 cm de ancho, medidas puestas, no pudiendo ser alteradas de ningún modo.
  - c) El portero que use un equipo ilegal será sancionado con una penalización menor (Ver Regla 24)
  - d) Todo el equipo con excepción del puck y los patines será el reglamentario para Hockey.
  - e) Todos los porteros están obligados a llevar caretas HECC/CSA aprobadas.

### **REGLA 18 - EQUIPO DE PROTECCION**

- a) Todo el equipo protector, excepto guantes, casco o espinilleras del portero, deben estar completamente debajo del uniforme. Las coderas de cuero por fuera de la camiseta están prohibidas. Después de un primer aviso del árbitro, se impondrá una Penalización Menor al jugador que viole esta regla.
- b) Todos los jugadores tienen que llevar cascos HECC/CSA aprobados, con una correa en la barbilla debidamente abrochada. La protección completa de la cara (plástica o metálica) tiene que estar sujeta al casco para todos los jugadores de los equipos junior, y a todos los que estén jugando en los Campeonatos Senior que sean menores de 18 años. Este reglamento se aplica tanto a hombres como mujeres. Los jugadores mayores de 18 años tienen la opción de usar esta protección – El jugador corre su propio riesgo al no usar protección facial.
- c) Todos los porteros están obligados a llevar caretas aprobadas.
- d) Todos los jugadores han de llevar guantes de hockey aprobados.
- e) Todos los jugadores han de llevar espinilleras y coderas. Los jugadores de sexo masculino deben llevar una coquilla(copa) protectora durante el partido.
- f) La protección bucal es opcional, pero recomendable.
- g) Los que usan gafas, deberán utilizar las de plástico y no de vidrio.
- h) Se puede sancionar con una penalización menor por incumplimiento en el uso del equipo de protección.

### **REGLA 19 - EQUIPO PELIGROSO**

- a) Está prohibido el uso de almohadillas, protecciones hechas de metal o cualquier otro material parecido que pueda causar lesiones a un jugador.  
NOTA: Todas las coderas que no tengan una cubierta protectora suave, de goma espuma o un material similar de al menos 125 mm (1/2") de espesor, serán consideradas como equipo peligroso.
- b) Un guante en el que toda o parte de su palma haya sido cambiada o cortada para poder utilizar los dedos, será considerado como equipo ilegal, imponiéndose una penalización menor a cualquier jugador que utilice este equipo de guante.
- c) Cualquier jugador que lleve un aparato protector por prescripción médica, debe tener permiso del CIRILH antes de participar en el partido.

### **REGLA 20 - EL PUCK**

- a) El puck tiene que ser el aprobado por el Comité de CIRILH. El equipo local o anfitrión es responsable de facilitar una adecuada provisión de pucks oficiales. Dicha provisión se guardará en el banquillo de penalizaciones bajo el control de uno de los oficiales menores o de un encargado especial.

## **REGLA 21 - UNIFORMES**

- a) Los uniformes requerirán camisetas idénticas de manga larga y pantalones largos. La camiseta del portero será del mismo color y diseño que los de los otros miembros del equipo. Los números de los jugadores serán obligatorios solo en la espalda de la camiseta, con números enteros, e irán del 00 al 99, y con una altura de 20 a 25 cm. (8-10”).
- b) El portero si es masculino, ha de llevar durante todo el partido una coquilla y protección de la pelvis. Si es mujer, un peto o protector del pecho ajustado al cuerpo, guantes de portero ( de hockey sobre hielo sin modificar, las almohadillas del portero no deben exceder los 30 cm. de ancho y una careta o casco con protección acoplada.) Si el portero lleva guardas en los brazos, deberán ser blandas, flexibles y ajustadas al brazo. Cualquier equipo de hockey sobre hielo reglamentario es aceptable.
- c) Todos los equipos que participen en las competiciones han de estar uniformados y han de tener dos camisetas de diferente color. Los pantalones largos son obligatorios.
- d) No está permitido que dos miembros del mismo equipo lleven el mismo número. Los números individuales de jugadores no pueden ser cambiados o substituidos después de la inscripción preliminar del equipo sin la aprobación escrita del Comité de CIRILH. El Capitán del equipo y tres Capitanes Alternantes han de llevar una letra “C” o “A” pequeñas en el hombro derecho de la camiseta.
- e) Será responsabilidad del equipo local cambiar sus camisetas si los colores de ambos equipos presentan conflicto. La decisión de este tema está en manos del árbitro a cargo del partido. El equipo local suele llevar camisetas de colores predominantemente claros.
- f) El uniforme de todo el equipo, tanto las camisetas como los pantalones, deben concordar en estilo y color.

## **REGLA 22 - INSPECCION DEL UNIFORME**

- a) Los árbitros a cargo del partido realizaran una inspección del equipo antes del comienzo del partido. No se penalizará a los jugadores que vistan equipos no conformes a las reglas antes del partido. El vestir equipo ilegal o peligroso una vez iniciado el partido será corregido de acuerdo a las reglas.

## **SECCION IV**

### **REGLA 23 - PENALIZACIONES**

- a) Las Penalizaciones son las realizadas durante el partido, y se dividen en las siguientes clases:
  - 1) Penalización Menor
  - 2) Penalización Menor de Banquillo
  - 3) Penalizaciones Mayores
  - 4) Penalización por Mala Conducta.
  - 5) Penalización por Mala Conducta en el Partido.

6) Penalización de Partido

7) Penalti

NOTA: En el Roller In-Line Hockey según las Reglas de Partido ordenadas por el CIRILH la superficie de partido no está dividida en zonas marcadas por líneas azules. Por lo tanto, no hay penalizaciones ni interrupciones de partido, cuando tiene que ver con pases cruzados múltiples, zonas o jugadores “fuera de partido” (“off-sides”) aparte de las requeridas alineaciones en los saques neutrales tal y como se explica en el Regla 48.

- b) Penalizaciones Coincidentes (Simultáneas) Mayores o Menores son las que no provocan que un equipo quede en inferioridad numérica (por ejemplo 4 a 4, o 3 a 3) y esto sucede cuando jugadores de ambos equipos reciben simultáneamente penalizaciones de igual duración de tiempo. Cuando se señalen Penalizaciones Coincidentes, los penalizados tomarán sus puestos en el banquillo de los expulsados y ambos equipos podrán hacer sustituciones inmediatas para remplazar a estos jugadores penalizados. Los jugadores penalizados tienen que cumplir el tiempo completo de la penalización y deben permanecer en el banquillo de las penalizaciones hasta la primera parada del partido que se produzca después de la expiración de la penalización. Si un equipo ya estuviera con un jugador menos a causa de una penalización anterior, las penalizaciones coincidentes no alterarán el número de jugadores en la pista.
- c) Los jugadores no pueden dejar el banquillo de las penalizaciones hasta que éstas hayan expirado, excepto en el medio tiempo del partido o al final del partido. El jugador no puede salirse por ninguna otra razón. Los jugadores penalizados tienen que permanecer sentados hasta que la penalización haya expirado.

NOTA: Si un jugador comete una infracción cuando el partido está parado, se le aplicará la misma penalización que le correspondería con el partido en marcha.

- d) Cuando el tiempo de un jugador penalizado ha expirado terminado por un gol que se haya marcado, ese jugador tiene que regresar a la pista antes de que sea sustituido.

## **REGLA 24 - PENALIZACIONES MENORES**

- a) Por una “Penalización Menor” cualquier jugador, que no sea el portero, será expulsado de la pista durante dos minutos, tiempo en el cual no está permitida la sustitución, con la excepción de las Penalizaciones Coincidentes arriba expuestas. La tercera Penalización menor recibida por el mismo jugador en el transcurso del mismo partido, incluyendo al portero, provocará que este jugador reciba una Penalización Adicional de 10’ (minutos) por mala conducta en el partido.
- b) Una penalización “Menor de Banquillo” remueve de la pista al jugador que se le haya impuesto el castigo de dos minutos. Cualquier jugador del equipo, designado por el entrenador o el Director Técnico a través del Capitán, puede cumplir la penalización y este jugador debe tomar rápidamente la posición en el banquillo de las penalizaciones y cumplir la penalización como si se la hubieran impuesto a él.
- c) Si un equipo está en inferioridad numérica por tener una o más penalizaciones menores o penalizaciones menores de banquillo y el equipo contrario marca un gol, la primera de las penalizaciones expira automáticamente. Las penalizaciones no reducirán el número de jugadores en pista por debajo de tres (3). El cumplimiento de estas penalizaciones se retrasará hasta que el tiempo penalizado pueda cumplirse.

NOTA: “Inferioridad Numérica” (short-handed) significa que el equipo debe tener menos jugadores en pista que el otro en el momento de recibir el gol. La penalización menor o menor de banquillo que termina automáticamente al recibir un gol en contra, es la que provocó inicialmente que el equipo quedara en inferioridad numérica (la primera penalización). Sin embargo, penalizaciones menores coincidentes a ambos equipos no

provocan que ningún equipo quede en inferioridad dado que aunque ambos equipos tienen un jugador en el banquillo de penalizaciones, el número de jugadores en pista no se ve alterado. Por lo tanto, el tiempo de penalización que se otorga por penalización coincidente no se acorta por un gol que se haya marcado. Esta regla se aplica también cuando un gol se marca mediante un tiro de Penalti que se haya concedido en sustitución de otra penalización.

- d) Cuando un jugador recibe una penalización mayor y una penalización menor al mismo tiempo, se ha de cumplir primero la penalización mayor, excepto bajo el Regla 30, en cuyo caso la penalización menor es anotada y cumplida primero.

NOTA: Esto se aplica cuando ambas penalizaciones se imponen al mismo jugador (ver también el Regla 30).

- e) Una penalización coincidente no privará a un equipo de la ventaja que tiene el jugador durante los minutos finales del partido cuando el equipo contrario tiene solo dos (2) jugadores en pista (sin incluir el portero.) Si este equipo contrario provoca una penalización coincidente que no puede ser cumplida por falta de tiempo, el otro equipo continuará con su ventaja numérica. El Regla 30 dice que un equipo no recibirá más de dos (2) penalizaciones simultáneas durante los minutos finales del partido, lo que daría al equipo en inferioridad numérica, incentivo para provocar una penalización concurrente durante los minutos finales del partido, estando el equipo con más jugadores elegible a perder un jugador. Un jugador del equipo en inferioridad numérica que cree tal situación de penalización, debe abandonar el partido y ser reemplazado por un compañero.

## **REGLA 25 - PENALIZACIONES MAYORES**

- a) Por la primera “Penalización Mayor” en cualquier partido, el infractor, excepto el portero, debe ser expulsado de la pista por cinco (5) minutos en la caja de penalizaciones, tiempo en el cual no está permitida ninguna sustitución. Un gol recibido en esta situación no anula la sanción.
- b) Por la segunda penalización mayor en el mismo partido al mismo jugador incluyendo al portero, el jugador recibe automáticamente la penalización mayor de cinco minutos (5) y una de mala conducta en el partido. Un jugador del equipo infractor debe colocarse en el banquillo de penalizaciones para cumplir la penalización mayor de cinco minutos.
- c) Cuando se imponen penalizaciones mayores coincidentes a un número igual de jugadores de cada equipo, los jugadores penalizados deben tomar sus posiciones en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del partido siguiente a la expiración de sus correspondientes penalizaciones. Se harán sustituciones inmediatas de los jugadores penalizados y estas penalizaciones no se tendrán en cuenta a efecto de las penalizaciones atrasadas, Regla 30.
- d) Cuando se imponen penalizaciones coincidentes de igual duración, incluyendo una penalización mayor a un jugador de cada equipo, los jugadores penalizados han de tomar su posición en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del partido que siguiente a la expiración de sus respectivas penalizaciones. Se hacen sustituciones inmediatas y estas penalizaciones no se tendrán en cuenta a efectos de las penalizaciones atrasadas. (Regla 30 o Regla 27.)
- e) Cuando se imponen penalizaciones coincidentes de diferente duración (incluyendo una penalización mayor) a un jugador de cada equipo, los jugadores penalizados han de tomar posición en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del partido siguiendo la expiración de sus respectivas penalizaciones. Las penalizaciones que crearon disparidad en el tiempo total de penalización entre los jugadores penalizados, se cumplirán primero por la vía normal por los jugadores penalizados. Están permitidas las

sustituciones inmediatas para las penalizaciones mayores de cada jugador. Se contabilizarán las penalizaciones que crean disparidad en el tiempo total de sanción a efectos de penalizaciones acumuladas. Regla 24 (c) (gol marcado contra un equipo en inferioridad numérica).

## **REGLA 26 - PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA**

- a) Las “Penalizaciones por mala Conducta” a todos los jugadores excepto el portero, conllevan la expulsión del partido durante diez minutos. El jugador penalizado puede ser inmediatamente sustituido por otro jugador. Cuando la penalización por mala conducta ha expirado, el jugador debe permanecer en el banquillo de penalizaciones hasta la primera interrupción del partido.

Cuando un jugador recibe una penalización menor y una penalización por mala conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo y cumplir la penalización menor sin otra acumulación de tiempo.

Cuando un jugador recibe una penalización mayor y una penalización por mala conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo de penalizaciones y no estará permitida la sustitución del jugador penalizado hasta cumplida la sanción, y no se permitirá que entre al partido excepto que sea del banquillo de penalizaciones. Cualquier violación de esta disposición será tratada como una sustitución ilegal según el Regla 13, requiriendo una penalización menor de banquillo.

- b) Una “Penalización por Mala Conducta en el Partido” significa la suspensión de un jugador por el resto del partido, pero está permitido reemplazarlo por un sustituto. Esta penalización se reportará al Comité del CIRILH el cual tendrá plenos poderes para imponer cualquier tipo de sanción posterior.
- c) Una mala conducta en el partido por parte de un jugador, automáticamente quedará suspendido de un partido (que deberá cumplir en el partido siguiente).
- d) Una segunda Mala Conducta a un jugador en el torneo, tendrá como resultado una penalización automática de partido.

NOTA: Para todas las penalizaciones por Mala Conducta en el Partido, indiferentemente de cuándo se impuso, se anotarán en las actas o actas de partido un total de diez minutos contra los jugadores infractores.”

- e) Cualquier jugador que incurra tres (3) penalizaciones de stick en un mismo partido también recibirá una penalización apropiada a la última infracción y será expulsado únicamente de ese partido. Un sustituto tiene que servir el tiempo de penalización que se le otorgó al jugador expulsado. Las infracciones de stick son: dar tajos con el stick (slashing), pegando con el stick alto, golpear con ataque cruzado (cross-checking), golpear con la punta o el final del stick (butt-ending y spearing).

## **REGLA 27 - PENALIZACIONES DE PARTIDO**

- a) Una Penalización de Partido significa la suspensión del jugador por el resto del partido y será enviado a los vestuarios inmediatamente. Se colocará un jugador sustituto en el banquillo de penalizaciones para cumplir una penalización de cinco minutos y no podrá volver a la pista aunque se hayan hecho goles.

NOTA: Las Reglas sobre Penalizaciones adicionales y sustituciones están detalladas en las los Reglas 40, 50, y 59; cualquier penalización adicional será cumplida por un jugador

designado por el entrenador o director técnico del equipo infractor a través del Capitán en pista.

NOTA: Cuando se han impuesto Penalizaciones de Partido Coincidentes bajo las Reglas 45 y 59 a un jugador en ambos equipos, las Reglas 25 (d)-(e) que regula Penalizaciones Mayores Coincidentes no será aplicable.

- b) Para todas las Penalizaciones de Partido indiferentemente a cuando se han impuesto, o las Penalizaciones Acumuladas prescriptas, se anotará contra el jugador infractor un total de cinco minutos.
- c) Un jugador incurriendo en una Penalización de Partido será investigado inmediatamente por el Comité del CIRILH, quien tendrá pleno poder para imponer la sanción posterior que crea conveniente.
- b) Una Penalización de Partido descalificará al jugador infractor para el resto del torneo.

## **REGLA 28 - TIRO DE PENALTI**

- a) Cualquier infracción de las reglas que signifique un “Tiro de Penalti” se realizará de la siguiente manera:  
El árbitro debe hacer que se anuncie por el sistema de megafonía (auto-parlante) el nombre del jugador designado por él, o seleccionado por el equipo para realizar el tiro (más apropiado) y debe colocar el puck en el lugar del saque neutral, en el punto central del medio campo y el jugador, al silbato del árbitro, debe jugar el puck desde allí y ha de intentar marcar un gol. El portero debe estar en el área hasta que el árbitro toque el silbato. El jugador que realiza el tiro debe mantener el puck en movimiento hacia la línea contraria de gol y una vez efectuado el tiro, se considerará la jugada completa. No se considerará gol cualquier tipo de rebote y en el momento en que el puck atraviese la línea de gol, se considerará la jugada terminada.
- b) El Portero puede intentar parar el tiro de cualquier manera, excepto lanzando su stick u otro objeto, en cuyo caso se considerará gol. NOTA: Vea Regla 71.
- c) En los casos en que se haya concedido un tiro de Penalti según el Artículo 61(h) (por entrada ilegal en el partido), bajo Regla 71(a) (por lanzar un stick) y bajo la Regla 74 (falta cometida por detrás), el árbitro designará al jugador que ha recibido la falta para que tire el penalti.  
En los casos en que se haya concedido un tiro de penalti bajo Artículo 49 (lanzarse sobre el puck en el área), o con Regla. 53 (d) (recoger el puck con las manos en la línea del área), el tiro de penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado como el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.  
Si el jugador designado por el árbitro para tirar el penalti no puede hacerlo, después de un tiempo razonable, a causa de una lesión, el tiro lo realizará otro jugador del equipo no infractor designado por el Capitán entre los jugadores en pista en el momento de realizarse la infracción. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.
- d) Si el jugador asignado para el tiro de penalti también ha cometido una falta en conexión con el mismo partido o circunstancias, antes o después de haberse asignado el penalti y está designado para realizar el tiro, se le debe permitir realizar el tiro antes de ser enviado al banquillo de penalizaciones. Si en el momento en que se ha otorgado el tiro de penalti y el portero del equipo infractor ha sido retirado de la pista para sustituir a otro jugador, se debe permitir al portero volver a la pista antes de realizar el tiro de penalti.

- e) Si se marca un gol en un tiro de penalti, el puck se colocará en el centro de la pista de la manera usual. Si no se marca gol, el puck se jugará en cualquiera de las zonas de saque neutral en el área en que se trató de tirar el penalti.
- f) Si se marca un gol desde el tiro de penalti, no se debe aplicar una nueva penalización al jugador infractor, a menos que la infracción por la cual el tiro de penalti fue señalado, fuese tal como para incurrir en una penalización mayor o penalización de partido, en cuyo caso debe ser impuesta la penalización prescrita. Si la infracción por se otorgó el tiro de penalti fuese tal como para incurrir en una penalización menor, entonces, sin tener en cuenta si el tiro de penalti resulta en gol o no, no se cumplirá una nueva penalización menor.
- g) Si la falta en la cual se basa el tiro de penalti ocurre durante el tiempo de partido, se otorgará el tiro de penalti y se realizará inmediatamente en la manera usual, sin importar cualquier retraso ocasionado por toque de silbato tardío del arbitro para permitir que el partido sea completado esta demora resulta en la expiración del tiempo regular de partido en cualquier período.
- h) Todos los jugadores excepto el que realiza el tiro de penalti, deben ir al banquillo de jugadores.
- i) Si un jugador contrario, excepto el portero en pista, interfiere al jugador que realiza el tiro de penalti, se concederá automáticamente gol, tanto como si se marca, o no. El tiempo requerido para realizar el tiro de penalti no será contabilizado como tiempo regular de partido o cualquier sobre tiempo.

## **REGLA 29 - PENALIZACIONES DEL PORTERO**

- a) No se enviará al portero al banquillo de penalizaciones por una ofensa de penalización menor, en lugar la penalización menor será cumplida por un jugador designado por el Entrenador, o el Director Técnico del equipo infractor y comunicado a través del Capitán, y tal sustituto no debe ser cambiado.
- b) No se enviará al portero al banquillo de penalizaciones por una infracción de las reglas que signifique una penalización mayor, pero en lugar, la penalización mayor la cumplirá un jugador designado por el Entrenador o por el Director Técnico del equipo infractor y comunicada a través del Capitán y tal sustituto no debe ser cambiado.
- c) Si un portero incurre en una penalización por mala conducta, la penalización será cumplida por otro miembro de su equipo que haya estado en la pista en el momento en que se cometió la infracción. Este jugador es designado por el Entrenador o el Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán.
- d) Si el portero incurre en una penalización por mala conducta en el partido, su lugar será tomado por un miembro de su propio equipo o por un portero suplente disponible, y a tal jugador le estará permitido equiparse con el uniforme del portero.
- e) Si el portero incurre en una penalización de partido, su lugar será tomado por un jugador de su equipo o por un portero suplente y a tal jugador le estará permitido el equipo completo de portero. Se concederá un período de diez minutos para este cambio. Sin embargo se aplicarán penalizaciones adicionales como las específicamente requeridas por las reglas individuales que rigen las penalizaciones de partido y el equipo infractor será penalizado de acuerdo con ello. Tal penalización adicional la cumplirá otro miembro de su equipo que estuviera en la pista en el momento que se cometió la infracción, dicho jugador es designado por el Entrenador o el Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán. (Ver Reglas 40, 45 y 59.)

- f) Cuando un portero abandona la zona inmediata a su área de gol y toma parte en cualquier altercado, recibirá una penalización por mala conducta en el partido.  
NOTA: Todas las penalizaciones impuestas al portero sin tener en cuenta quien las cumple o cualquier sustitución, deben ser anotadas en los registros en contra del portero.
- g) Si un portero participa en el partido de cualquier manera cuando está mas allá de la línea central, se le impondrá una penalización menor.
- h) Cualquier jugador (incluyendo el portero) que deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) para impedir una oportunidad de gol en contraataque del equipo contrario, o deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) durante una situación de gol, dará como resultado un tiro de penalti al equipo contrario. En el caso de que esta infracción se realice cuando el portero ha sido sustituido por un jugador atacante, automáticamente se concederá gol.

### **REGLA 30 - PENALIZACIONES ACUMULADAS**

- a) Si un tercer jugador de cualquier equipo debe ser sancionado mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo sanción, el tiempo de penalización del tercer jugador no empezará hasta que el tiempo de penalización de uno de los otros jugadores haya transcurrido.  
Sin embargo, el tercer jugador sancionado debe dirigirse inmediatamente al banquillo de penalizaciones, pudiendo ser reemplazado por un sustituto hasta que el tiempo de penalización del jugador sancionado empiece.
- b) Cuando un equipo tenga tres jugadores cumpliendo penalizaciones al mismo tiempo, y de acuerdo a la regla de penalizaciones acumuladas, habrá un sustituto en la pista por el tercer infractor, ninguno de los tres jugadores penalizados en el banquillo de penalizaciones puede volver a la pista hasta que el partido haya parado. Entonces el jugador cuya sanción haya expirado totalmente puede volver a jugar.  
Sin embargo, el controlador del tiempo (cronometradores) de penalizaciones permitirá volver a la pista en el orden de expiración de sus penalizaciones, a un jugador o jugadores por razón de expiración de sus penalizaciones y el equipo penalizado está autorizado a tener más de cuatro jugadores en pista.
- c) En el caso de penalizaciones acumuladas, el árbitro debe dar instrucciones al controlador del tiempo de penalización (cronometrador) que los jugadores sancionados cuyas penalizaciones han expirado, solo pueden volver a la pista cuando haya una interrupción del partido. Cuando las penalizaciones de dos jugadores del mismo equipo expiren al mismo tiempo, el capitán de este equipo designará al árbitro cual de estos jugadores vuelve primero a la pista, y el árbitro de acuerdo con esto, dará instrucciones al controlador del tiempo de penalización (cronometrador). Cuando una penalización mayor y menor son impuestas al mismo tiempo a jugadores del mismo equipo, el cronometrador de penalizaciones anotará la penalización menor como la primera de dichas penalizaciones.  
NOTA: Esto se aplica en caso de que se impongan dos penalizaciones a jugadores diferentes de un mismo equipo (ver también Nota del Regla 24.)
- d) Cuando una penalización acumulada está en el proceso de ser impuesta al equipo que ya está corto de jugadores debido a una penalización menor previa, o por una penalización de banquillo de penalización, y el equipo no penalizado anota un gol, la penalización original se termina, lo cual causa al equipo infractor quedar con un jugador menos, y la nueva penalización es impuesta al equipo infractor el cual vuelve a jugar con un jugador menos.

## REGLA 31 - AVISO DE PENALIZACION

- a) Si una infracción de las reglas requiere una penalización menor, mayor o de partido y la comete un jugador del equipo que está en posesión del puck, el árbitro deberá pitar inmediatamente y dar las penalizaciones a los jugadores infractores.  
El saque neutral resultante deberá ser realizado en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el partido o bien en el centro de la pista, a los efectos de no dar desventaja al equipo no infractor.
- b) Si una infracción de las reglas requiere una penalización menor, mayor, de mala conducta o de partido y la comete un jugador del equipo que no está en posesión del puck, el árbitro señalará la imposición de una penalización acumulada levantando el brazo derecho recto por encima de su cabeza y al completarse la jugada del equipo que está en posesión o la pérdida de posesión al equipo defensivo, el árbitro pitará inmediatamente la infracción y adjudicará la penalización al jugador infractor.  
El saque neutral resultante se debe realizar en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el partido, o en el centro de la pista para no dar desventaja al equipo no infractor.  
Si la sanción que se ha de imponer es una penalización menor y el equipo no infractor marca un gol durante la jugada, no se cumplirá la penalización menor. Pero si se cumplirá una penalización mayor o de partido sin tener en cuenta si se ha marcado gol o no. (La penalización debe ser registrada por el anotador oficial).  
NOTA: “Acabar la jugada por el equipo en posesión.” Esta regla significa que el puck debe estar en posesión y control de un jugador contrario o ha sido “congelado”. Esto no quiere decir un rebote del portero, de la portería, o cualquier contacto accidental con el cuerpo o equipo de un jugador contrario.  
NOTA: Si después de que el árbitro haya señalado una penalización, pero antes de que haya hecho sonar el silbato, el puck entrará en la portería del equipo no infractor como resultado directo de la acción de un jugador de este equipo, el gol será permitido y la penalización señalada se impondrá de manera normal.  
NOTA: Cuando un equipo esté en inferioridad numérica por razón de una o más penalizaciones menores o menores de banquillo, el árbitro señala además de una penalización menor contra el equipo en inferioridad numérica, si el equipo no infractor marca un gol antes del toque del silbato, entonces se cumplirá la penalización demorada y la primera de las penalizaciones menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente de acuerdo al Regla 24 “c.”
- c) Si el jugador infractor comete otras faltas en la misma jugada, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, el jugador infractor cumplirá dichas penalizaciones consecutivamente.
- d) Si un equipo tiene una penalización menor demorada y el equipo recibe una anotación durante la penalización demorada, no se cobrará la penalización, pero quedará registrada y se contará en el total de penalizaciones en contra de los jugadores infractores. Si la penalización demorada es mayor, entonces esa penalización será cobrada.

## SECCION V

## **REGLA 32 - NOMBRAMIENTO DE OFICIALES**

- a) El Comité de CIRILH designará los mejores árbitros disponibles.
  - b) Todos los árbitros y oficiales de la competencia deben ser tratados con cortesía en todo momento, por todos los jugadores y directores técnicos de todos los países.  
Cualquier infracción de esta regla será comunicada al Comité del CIRILH, el cual podrá aplicar severas penalizaciones de acuerdo con la infracción cometida.
  - c) Se utilizarán dos árbitros en todos los partidos. Uno de ellos será designado por el CIRILH como Arbitro Principal. Ambos tendrán funciones similares, pero en caso de disparidad de opinión será la decisión del Arbitro Principal la que prevalecerá.
  - d) El Arbitro Principal tendrá plena autoridad y capacidad de decisión final en todos los temas en disputa. Su decisión será definitiva en todas las cuestiones y no estará sujeta a apelaciones.
  - e) Un arbitro no será usado en ningún campeonato, a menos que sea recomendado por escrito por la federación nacional o designado por el Comité de CIRILH.
- NOTA: Todas las cartas de presentación de árbitros deben ser enviadas al Comité de CIRILH para su aprobación.
- NOTA: Todos los árbitros que actúan dentro de la jurisdicción del Comité del CIRILH deben estar obligatoriamente afiliados a una Federación Nacional y contar con una tarjeta de acreditación válida de árbitro de hockey.

## **REGLA 33 - ARBITRO**

- Los árbitros son los representantes oficiales del Comité de CIRILH. Ellos tendrán pleno control de los jugadores dentro y fuera de la pista. Los oficiales menores, y los oficiales en conexión con los clubes participantes y los árbitros, estarán respaldados hasta el límite en todas las circunstancias legítimas.
- Los árbitros deben controlar que los equipos sean llamados a la pista en el tiempo señalado para el comienzo de cada partido, al comienzo de la segunda parte y en los períodos de prórroga. Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período o prórroga hasta que los jugadores se hayan dirigido a sus banquillos, ó a los vestuarios.
- Los árbitros inspeccionarán el equipo de cualquier jugador cuando así lo requiera el director técnico o entrenador de cualquier equipo.
- Los árbitros asignarán todas las penalizaciones como prescriben las reglas para las infracciones.
- El Arbitro Principal tendrá la decisión final de todos los goles, disputados o no. El árbitro podrá consultar con el otro árbitro o con el juez de gol (si lo hay) antes de dar su decisión final.
- Antes de empezar el partido, el árbitro controlará que el cronometrador, el anotador (anotador) oficial, el cronometrador de penalizaciones y los jueces de gol ocupen sus respectivas posiciones.
- Los árbitros deben anunciar al anotador oficial la duración y tipo de las penalizaciones y las infracciones que implican, así como a quién han de ser acreditados los goles y las asistencias.
- Después de cada partido, los árbitros deben verificar y firmar el acta del partido, garantizar que la misma sea firmada por los capitanes de cada equipo y devolverla al anotador oficial.
- Si un árbitro designado no se presenta para arbitrar el partido, el CIRILH designará a otro árbitro.

Si los árbitros designados en la lista aparecen durante el desarrollo del partido, podrán o no reemplazar a los que estuvieran actuando como sustitutos, de acuerdo a lo que decidan los miembros del CIRILH presentes.

Los árbitros a cargo del partido serán una parte totalmente imparcial (neutrales).

Todos los árbitros deben vestir pantalón azul oscuro o negro, camisa rayada a franjas blancas y negras o bien un uniforme aprobado por el Comité de CIRILH.

Los árbitros están obligados a registrar en el acta del partido todas las malas conductas, faltas graves de conducta y penalizaciones de partido inmediatamente después del partido, dando plenos detalles al Comité de CIRILH. Estos informes son confidenciales.

## **REGLA 34 - JUECES DE GOL**

### **1. JUECES DE GOL (opcionales)**

- a) Habrá un juez de gol detrás de cada portería. No serán miembros de ninguno de los equipos competidores, ni pueden ser reemplazados durante el desarrollo del partido, a menos que resulte aparente que debido a su parcialismo, o cualquier otra causa grave, es culpable de tomar decisiones injustas. En tal caso el Arbitro Principal puede designar otro juez de gol en su lugar.
- b) Cada juez de gol debe estar situado en el área designada detrás de la portería durante todo el partido y no cambiará de campo en ningún momento después de comenzado el partido. Su jurisdicción está limitada solamente a ese partido.
- c) En el caso de reclamarse un gol, el juez de gol de esa portería debe decidir si el puck ha pasado o no entre los postes y ha cruzado completamente la línea de gol. Esta decisión será simplemente gol o no gol.  
NOTA : “Ver Regla 33 (e).
- d) El uso de jueces de gol y su colocación será a la discreción del CIRILH .

### **2. OBLIGACIONES DE UN JUEZ DE GOL**

- a) Extender ambas manos en el aire por encima de su cabeza cuando el puck haya pasado completamente la línea de gol entre los postes de la portería.
- b) El juez de gol debe llevar un control exacto de las paradas del portero.  
NOTA: Una parada es solo cuando el portero ha impedido marcar un gol.
- c) El juez de gol debe ayudar al árbitro a decidir si un jugador contrario estaba en el área en el momento en que el puck ha entrado en ella.
- d) Comprobar la red para asegurar que no hay agujeros por donde pueda pasar el puck.
- e) Comprobar que la portería se mantiene en todo momento en su posición correcta en la pista.
- f) Cuando el portero ha bloqueado el puck y no se puede jugar, el juez de gol debe extender un brazo por encima de su cabeza para señalarlo al árbitro.
- g) Cuando un tiro a la portería no ha sido gol, el juez de gol debe extender sus brazos rectos hacia los lados del cuerpo.

## **REGLA 35 - EL CRONOMETRADOR DE PENALIZACIONES**

- a) El Cronometrador de Penalizaciones debe controlar el tiempo cumplido por cada jugador penalizado durante el partido, e informar a solicitud del jugador penalizado del tiempo restante por cumplir.

- b) Si un jugador deja el banquillo de penalizaciones antes de que expire su tiempo, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo señalará al árbitro, quién parará el partido lo antes posible.
- c) Cuando se utilicen sistemas de megafonía, el Cronometrador de Penalizaciones anunciará el nombre de cada jugador sancionado, la naturaleza de la infracción y la penalización asignada.

### **REGLA 36 - EL ANOTADOR OFICIAL**

- a) El Anotador Oficial debe registrar correctamente en el Acta Oficial del partido (Planilla Oficial) los goles marcados, quién los ha marcado y a quién se le asigna la asistencia si la hay. El Anotador Oficial debe llevar un registro de todas las penalizaciones asignadas, anotando los nombres y los números de los jugadores penalizados, la infracción y el tiempo de penalización asignado.
- b) Al finalizar cada partido, el Anotador Oficial debe firmar el Acta Oficial del Partido y hacerla firmar por el árbitro y por cada capitán de equipo. El Oficial debe entregar el reporte de este partido al miembro designado del Comité del CIRILH.
- c) Previamente al comienzo del partido, el Anotador Oficial debe obtener del Director Técnico o Entrenador de cada equipo la alineación completa, verificada y firmada por el Director Técnico Oficial encargado. El Capitán y/o Capitanes Alternos de cada equipo deben estar debidamente identificados en el Acta o Planilla Oficial del Partido.
- d) El Anotador Oficial debe presentar la alineación completa de los equipos competidores al árbitro, antes del comienzo del partido, y pondrá en conocimiento del árbitro cualquier circunstancia que el oficial crea que no está de acuerdo a las reglas.
- e) El Anotador o Anotador Oficial debe advertir al árbitro cuando el mismo jugador haya recibido su segunda o tercera penalización o su segunda penalización de mala conducta en el mismo partido.
- f) Cuando exista sistema de megafonía, el Anotador o Anotador Oficial debe anunciar o hacer anunciar inmediatamente después de que se marque cada gol, el nombre del jugador que marcó el gol, y el nombre de cada jugador al que se le ha anotado una asistencia.

### **REGLA 37 - EL CRONOMETRADOR**

- a) El Cronometrador debe registrar el tiempo de comienzo y finalización de cada parte del partido, y el tiempo real de partido durante el partido.
- b) El Cronometrador debe señalar al árbitro el comienzo del partido, el comienzo del segundo período y por tiempo añadido.  
Si la pista no está equipada con un timbre, gong o sirena, o si este sistema falla, el Cronometrador debe, por medio de un silbato, señalar el final de cada período, de tiempo añadido, y el fin del partido.
- c) El Cronometrador debe anunciar o hacer anunciar cuando quedan dos minutos de tiempo real de partido o período de tiempo añadido.
- d) El Cronometrador debe registrar el momento en que se marcan los goles y penalizaciones al final del período, debe registrar todas las duraciones en minutos y segundos.

## SECCION VI

### REGLA 38 - ABUSO DE OFICIALES Y OTRAS MALAS CONDUCTAS

NOTA: En el cumplimiento de esta regla el árbitro tiene, en muchos casos, la opción de imponer una “Penalización de Mala Conducta” o una “Penalización Menor de Banquillo”. En principio, el árbitro debe imponer una “Penalización Menor de Banquillo” respecto a las violaciones ocurridas en o en las cercanías del Banquillo de los Jugadores, pero también fuera de la superficie de partido, y en todos los casos que afecten al personal que no juega o a los jugadores.

Se debe imponer una “Penalización de Mala Conducta” por violaciones ocurridas en la superficie de partido o en el área del Banquillo de Penalizaciones y cuando se identifique bien al jugador penalizado.

- a) Una mala conducta en el partido debe ser impuesta al jugador que utilice lenguaje o gestos obscenos, blasfemos, o insultantes contra cualquier persona o que persista en discutir o muestre poco respeto a cualquier oficial durante un partido, o que intencionadamente golpee o tire el puck fuera del alcance de un oficial que esté recuperándolo.
- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador que golpee las vallas con su stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.
- c) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador penalizado que no se dirija directa e inmediatamente al Área de Penalizaciones y tome su lugar en el Banquillo de Penalizaciones. Cualquier jugador (que después de una pelea o altercado en la que ha participado y lo han separado, y por tal motivo dicho jugador es sancionado) y no se dirige inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones o que persista en continuar la pelea o altercado o que se resista al árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones, será sancionado con una Penalización por Mala Conducta en el Partido.
- d) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta en el Partido a cualquier jugador, quien después de haber sido amonestado por el árbitro persiste en el curso de conducta (incluyendo lenguaje amenazador y abusivo, gestos o acciones similares) dirigidas a incitar a un oponente a incurrir en una penalización.
- e) En el caso de que cualquier Director Técnico del Club, entrenador, o auxiliar sea responsable de tal Mala Conducta éste debe ser retirado de la pista, y sus acciones comunicadas de inmediato al Comité del CIRILH.
- f) Si cualquier director técnico, entrenador o auxiliar es retirado del banquillo por orden del árbitro, esa persona no deberá sentarse cerca al banquillo de su equipo, ni de ninguna manera dirigir o intentar dirigir el partido de su equipo.
- g) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta contra cualquier jugador infractor que use lenguaje obsceno, blasfemo o abusivo hacia cualquier persona, o cualquier oficial.
- h) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta de Partido al equipo infractor si cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar en las cercanías del Banquillo de Jugadores o del Banquillo de Penalizaciones, lanza cualquier objeto a la pista durante el desarrollo del partido o durante una detención del partido.
- i) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta de Partido contra el equipo infractor si cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar interfiere de cualquier modo a un oficial de partido, incluyendo al árbitro, cronometrador o juez de gol en el cumplimiento de sus obligaciones.

NOTA: El árbitro puede asignar penalizaciones posteriores bajo este Artículo o bajo el Regla 24 (b) si lo cree oportuno.

- j) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta a cualquier jugador o jugadores que excepto por razones de tomar sus lugares en el Banquillo de Penalizaciones, entren o se

queden en el área de los árbitros mientras estén informando o consultando con cualquier oficial de partido, incluyendo el Cronometrador, el Cronometrador de Penalizaciones, el Anotador Oficial o el Locutor (anunciador.)

### **REGLA 39 - AJUSTES A LA ROPA Y A LOS IMPLEMENTOS DEPORTIVOS**

- a) No se debe parar ni retrasar el partido para ajustarse la ropa, el equipo, el calzado, patines o stick.
- b) Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de esta regla.
- c) El jugador es responsable de mantener la ropa y el equipo en buenas condiciones. Si se requieren ajustes, el jugador debe retirarse de la pista y el partido debe continuar sin interrupción utilizando un sustituto.  
NOTA: En caso de que un jugador pierda su casco en el “desarrollo” de una jugada le será permitido continuar “esa jugada”, pero inmediatamente después de terminar “esa jugada” el jugador debe recuperar y colocarse su casco y ajustarlo. Una violación dará como resultado una Penalización Menor de dos minutos por equipo inadecuado.
- d) Sin embargo, un portero después de una detención del partido, con el permiso del árbitro, le está permitido ajustarse o arreglarse la ropa, equipo, calzado o patines.  
Los porteros también les es permitido por el árbitro reemplazar su careta pero no se le otorgará tiempo para repararla o ajustarla.
- e) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción de esta regla.

### **REGLA 40 - INTENTO DE LESIONAR**

- a) Se impondrá una Penalización de Partido a cualquier jugador que intente deliberadamente lesionar a un oponente, oficial, director técnico, entrenador o auxiliar, debiendo estas circunstancias ser comunicadas al CIRILH para que tome medidas posteriores. Estará permitido un sustituto para el jugador penalizado al final de los cinco minutos

### **REGLA 41 - CARGA CONTRA LA VALLA**

- a) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor, a discreción del árbitro y según el grado de violencia del impacto contra las vallas, al jugador que cargue con el cuerpo, con el stick o con los codos, que embiste o haga tropezar a un oponente de tal manera que lo lance violentamente contra las vallas.  
NOTA: Cualquier contacto innecesario con un jugador que lleva el puck y que resulte golpeado contra las vallas es “Boarding”, y debe ser penalizado como tal. En otros casos en que no haya contacto con la valla, debe ser tratado como “Charging”.  
“Rolling”, a un oponente (si este jugador lleva el puck) a lo largo de la valla donde está intentando ir a través de una abertura demasiado pequeña no se considerará carga contra las vallas. Sin embargo, si el oponente no lleva el puck, entonces dicha acción se considerará como carga contra la valla, boarding, charging, interferencia, o si se emplean los brazos o sticks se tratará como agarrar o enganchar.

### **REGLA 42 - STICK ROTO**

- a) Un jugador cuyo stick está roto puede participar en el partido siempre que inmediatamente deje caer su stick roto. Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de este Artículo.

- b) Un portero puede continuar jugando con la porción de la pala de un stick roto hasta la detención del partido o hasta que el portero haya sido provisto legalmente de un stick.
- c) Un jugador cuyo stick esté roto no puede recibir otro lanzado al suelo desde cualquier parte de la pista, sino que debe obtenerlo del Banquillo de Jugadores. Un portero cuyo stick esté roto no puede recibir otro lanzado desde cualquier parte de la pista, pero puede obtener uno de un compañero sin que tenga que ir al Banquillo de Jugadores. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta al jugador o portero que reciba un stick ilegalmente bajo este Artículo.

NOTA: Un stick roto es aquel que, en opinión del árbitro, no es apto para el partido.

### **REGLA 43 - CARGAS (CHARGING)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor al jugador que corra o salte sobre un oponente o que cargue contra el jugador contrario.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que cargue contra un portero que esté en su área de gol. Si el jugador cargador hace contacto físico con el portero, y en la opinión de árbitro interfiere en la defensa normal de la portería, cualquier gol que se marque antes o después de ese contacto será anulado. El portero no puede ser cargado porque esté fuera del área de la portería.

En este caso, cada vez que un oponente realice un contacto innecesario con el portero, le será asignada una Penalización Menor o Mayor por carga u obstrucción.

### **REGLA 44 - GOLPEAR CON EL STICK (CROSS CHECKING)**

- a) Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor o Mayor al jugador que golpee con ambas manos en el stick (cross checks) a un oponente.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que golpee, con ambas manos en el stick a un portero mientras esté en su área de gol.
- c) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un oponente mediante un Cross Checking.

NOTA: Cross Check significa un golpe deliberado con ambas manos en el stick cuando ninguna parte de stick esté tocando el suelo.

### **REGLA 45 - LESIONES INTENCIONALES A CONTRARIOS**

- a) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que intencionalmente lesione de cualquier manera a un contrario.
- b) No se permitirá que un sustituto tome la plaza del jugador penalizado hasta que hayan transcurrido cinco minutos de tiempo real de partido desde el momento en que fue impuesta la penalización.
- c) Tales casos serán comunicados obligatoriamente al Comité del CIRILH.
- d) Se dará una penalización de mala conducta en el partido a cualquier jugador que sea culpable de dar patadas o intentar dar patadas a cualquier parte del cuerpo del jugador contrario o a sus patines.

### **REGLA 46 - PERDIDA DE TIEMPO**

- a) Ningún jugador o portero debe retrasar el partido tirando o golpeando deliberadamente el puck fuera del área de partido.

El árbitro impondrá inmediatamente y sin aviso una Penalización Menor contra cualquier jugador o portero que tire el puck fuera del área de partido.

- b) Se impondrá una Penalización Menor al jugador (incluyendo al portero) que retrase deliberadamente el partido desplazando un poste de la portería de su posición normal. Cualquier jugador incluyendo al portero, que deliberadamente desplace el poste de la portería para evitar una oportunidad de gol por el equipo contrario o que deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario, dará como resultado un tiro de penalty otorgado al equipo no infractor.
- c) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo que, después del aviso del árbitro al capitán o al capitán alternativo de colocar el número correcto de jugadores en la pista y empezar el partido, no cumpla las órdenes del árbitro y por esta razón cause retraso por hacer sustituciones adicionales, o de cualquier otro modo.

#### **REGLA 47 - CODAZOS Y RODILLAZOS**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que utilice su codo o rodilla de tal manera que cometa falta contra un contrario.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario como resultado de una falta cometida usando sus codos o rodillas.

#### **REGLA 48 - SAQUES NEUTRALES (FACE – OFFS)**

- a) Los jugadores en Saques Neutrales estarán en el campo del equipo contrario, separados por el largo de un stick y con toda la pala en el suelo.  
Todos los demás jugadores deben estar al menos a diez pies de los jugadores que disputan el saque y cada equipo ha de estar en su parte correspondiente del campo.
- b) Mientras se lleva a cabo un Saque Neutral, ningún jugador debe tener contacto físico con su contrario por medio del cuerpo o del stick en ningún lugar de la superficie de partido, excepto mientras se juegue el puck después del saque neutral.  
Por violación de esta regla el árbitro impondrá una Penalización Menor o Penalizaciones a los jugadores por cuya acción o acciones causaron contacto físico.  
NOTA: La duración de un Saque Neutral empieza cuando el árbitro designa el lugar del saque y termina cuando deja caer el puck.
- c) Si un jugador en Saque Neutral no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución en dicho saque neutral por cualquier compañero de equipo en la pista.
- d) Una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo Saque Neutral se puede castigar con una Penalización Menor al jugador que cometa la segunda violación de la regla.
- e) Cuando se ha cometido una infracción de alguna regla o se ha producido una detención del partido que haya sido causada por un jugador del equipo atacante, el Saque Neutral resultante, será hecho en el punto de saque de la línea de medio campo.  
NOTA: Esto incluye una detención del partido causada por un jugador del equipo atacante que tira el puck hacia la parte trasera de la red sin ninguna intervención del equipo defensor.
- f) Cuando se ha producido una infracción de alguna regla por jugadores de ambas partes resultando una parada del partido, el Saque Neutral resultante se hará en el lugar de la infracción o donde se ha detenido el partido en los casos en que esté permitido completar la jugada, si no está dispuesto expresamente de otra manera por estas reglas.
- g) Cuando la detención ocurre entre los puntos de Saque Neutral más próximos a la portería y el final de la pista, el puck se colocará en el punto de saque de portería del lado donde

se produjo la detención del partido, ha no ser que las disposiciones de estas reglas digan lo contrario.

- h) Para la realización del saque neutral los jugadores deben mantener sus sticks (extendidos) planos en la línea.
- i) Cuando se ha marcado ilegalmente un gol como resultado de la desviación del puck por el árbitro directamente hacia la red, el Saque Neutral será en cualquiera de los dos puntos de saque de esa zona.
- j) Cuando el partido es detenido por cualquier razón no establecida específicamente por las reglas oficiales, se debe hacer un saque neutral donde se jugó el puck por última vez.
- k) El árbitro no está obligado a esperar a que los jugadores se coloquen en el punto de saque neutral. Es responsabilidad de los jugadores situarse allí lo más rápido posible. Si un equipo ya está alineado y el otro se retrasa, el árbitro puede empezar el partido dejando caer el puck.

NOTA: Una vez que un equipo está en posición de Saque Neutral, el puck puede entrar en partido en cinco segundos.”

#### **REGLA 49 – CAIDA SOBRE EL PUCK**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que intencionadamente se deje caer encima del puck o lo retenga con el cuerpo, con excepción del portero.  
NOTA: El defensa que se deje caer de rodillas para bloquear tiros no estará penalizado si el puck queda debajo de ellas o queda alojado en su ropa o equipo, pero si utiliza las manos para inmovilizar el puck, será penalizado inmediatamente.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al portero que (cuando su cuerpo se encuentre totalmente fuera de las líneas de demarcación de su área de portería y el puck esté detrás de la línea de gol) intencionadamente caiga sobre el puck inmovilizando el puck con el cuerpo o las manos o mantenga el puck contra las vallas.
- c) A ningún jugador defensor, excepto el portero, le estará permitido dejarse caer sobre el puck, sostenerlo o retenerlo con el cuerpo o las manos cuando el puck esté en el área de gol.

Por la infracción de esta regla se detendrá el partido inmediatamente y se tirará un tiro de Penalty contra el equipo infractor, pero no se impondrá ninguna otra penalización.

NOTA: Esta regla debe ser interpretada como que el Tiro de Penalty solo será otorgado cuando el puck esté en el área del portero en el momento de detención de partido. Sin embargo, en caso en que el puck esté fuera del área del portero, se puede aplicar el Regla 49 “a” y se puede imponer una Penalización Menor aunque no sea otorgado el tiro de Penalty.

#### **REGLA 50 - PELEAS ( FIGHTING)**

- a) Se impondrá una Penalización Mayor a cualquier jugador que empiece una pelea. Se entenderá como pelea el lanzamiento de uno o varios golpes con el puño cerrado por un jugador que haga contacto real con un adversario. Empujar, sacudir o agarrar estando con los patines puestos, son ofensas sancionables pero no constituyen pelea tal como se contempla en este Artículo.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, habiendo sido golpeado, se desquite con un golpe o intente golpear. De cualquier modo, a discreción del árbitro, se puede imponer una Penalización Mayor o una doble Penalización Menor si este jugador continúa el altercado.

NOTA: El árbitro tiene una amplia libertad para poder imponer penalizaciones bajo este Artículo. Esto está hecho a propósito para capacitarle a diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de cualquiera de los participantes tanto por iniciar una pelea como por persistir en continuarla. Esta discreción se debe ejercer de una manera realista.

NOTA: Los árbitros están habilitados para emplear cada medio dispuesto por estos Artículos para parar altercados y deben utilizar el Regla 38 “c” para este propósito, a no ser que esté implicada una penalización mayor por coincidencia.

- c) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Partido, al jugador implicado en agresiones fuera de la superficie de partido o con otro jugador que también esté fuera de la superficie de partido.
- d) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Partido al jugador o portero en pista que primero intervenga en un altercado que ya estuviera iniciado.
- e) Cualquier jugador al que se le haya impuesto una Penalización Mayor por agresión será automáticamente suspendido por el resto del partido y el siguiente partido que juegue su equipo.

NOTA: Si el equipo del cual es miembro el jugador suspendido pasa a la siguiente eliminatoria, la penalización se mantendrá en el siguiente partido que juegue el equipo, incluso si el siguiente partido es en otra división.

NOTA: El equipo penalizado colocará un hombre en el área de penalizaciones y jugará en inferioridad numérica durante el transcurso de la Penalización Mayor.

## **REGLA 51 - GOL Y ASISTENCIAS**

Se considerará gol cuando el puck, empujado por el stick de un jugador, traspase los postes de la portería desde el frente y por debajo del travesaño y cruce completamente la línea de gol de la portería pintada entre los postes.

Se considerará gol si un jugador defensor hace entrar, de cualquier manera, el puck en la portería. Se le concederá el gol, pero no asistencia al último jugador atacante que jugó el puck.

Si un jugador atacante da una patada al puck y este es desviado hacia la red por un jugador de la parte defensora, que no sea el portero, se concederá gol al jugador que dio la patada al puck pero no se considerará asistencia.

Si un jugador atacante lanza el puck y este entra en la portería desviándose al golpear cualquier parte de la persona o un jugador del mismo equipo se considerará el gol como válido. Al jugador que desvió el puck a la portería le será concedido el gol. No se considerará gol si el puck ha sido chutado, lanzado o dirigido intencionadamente a la red de cualquier otra manera que no sea con el stick.

No se considerará gol si se marca como resultado de un puck desviado directamente a la portería por un árbitro.

Si un jugador empuja legalmente un puck dentro del área de gol del equipo contrario y este queda libre y disponible para otro jugador del equipo atacante, el gol marcado en el partido será legal.

Cualquier gol marcado que no sea como establecen las Reglas Oficiales, no estará permitido.

Cuando un jugador carga a un portero que está dentro de su área de gol, y sigue en contacto físico con el portero, y en la opinión del árbitro interfiere en la defensa normal de la portería, no se permitirán goles antes o después de dicho contacto, y se le dará una penalización mayor.

Se debe anotar un gol en el Acta del Partido (informe estadístico) al jugador que ha empujado el puck dentro de la portería contraria.

Cuando un jugador marca un gol, debe ser acreditada una asistencia al jugador que hizo el pase directo a portería en la zona ofensiva; y también lo será cuando se realice un pase hacia delante a un compañero en dirección a la portería, que provoque la realización de un ataque súbito..

## **REGLA 52 - MALA CONDUCTA - GRAVE**

El árbitro puede suspender el partido y enviar a los vestuarios para el resto del partido a cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar culpable de cualquier clase de Mala Conducta Grave.

Si un jugador así expulsado estaba tomando parte en el partido, le debe ser asignada una Penalización por Mala Conducta en el Partido, siendo permitido un sustituto.

El árbitro debe resolver cualquier violación e informar del incidente grave al Comité de CIRILH para una posible sanción posterior.

Si un jugador, director técnico, entrenador o auxiliar técnico persiste después del aviso del árbitro en continuar su Mala Conducta Grave, estará sujeto a la suspensión durante un año o más, según lo determine la resolución del Comité del CIRILH.

## **REGLA 53 - MANEJAR EL PUCK CON LAS MANOS**

a) Si un jugador, excepto el portero, agarra (bloquea) intencionadamente el puck con la mano, el partido debe ser parado y se le impondrá una Penalización Menor. Un portero que sostenga el puck con sus manos durante mas de tres segundos, puede ser castigado con una Penalización Menor si no hay jugadores atacantes a su alrededor.

b) Un portero no debe sostener deliberadamente el puck de manera que, en opinión del árbitro, cause una detención del partido, ni debe lanzarlo deliberadamente hacia la red de la portería, ni bloquearlo entre sus protecciones, ni debe apilar obstáculos en o cerca de su portería, que en opinión del árbitro, podrían evitar el marcaje de un gol.

NOTA: El objeto de esta regla es el mantener el puck en movimiento continuo y cualquier acción del portero que cause una innecesaria detención debe ser penalizada sin aviso.

c) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción a este Artículo.

NOTA: En el caso del lanzamiento del puck por el portero hacia delante permitiendo que sea tomado por un jugador contrario, autoriza al árbitro a permitir que la jugada continúe o sea completada, en cambio el partido debe ser detenido si el portero hace un pase con la mano a su compañero de equipo, en ese caso habrá un Saque Neutral como resultado.

d) Se impondrá una Penalización Menor a un jugador, excepto el portero que, en el desarrollo del partido recoja el puck del suelo con sus manos.

Si un jugador, excepto el portero, recoge el puck del suelo con sus manos en el área de la portería durante el partido, se detendrá inmediatamente el partido y se otorgará un Tiro de Penalty al equipo no infractor.

e) Está permitido que un jugador pare o golpee un puck en el aire con su mano abierta, o lo empuje por el suelo con su mano, y el partido no se detendrá a no ser que, en opinión del árbitro, el jugador haya dirigido el puck deliberadamente hacia un compañero de su equipo, en cuyo caso se detendrá el partido y se hará un saque neutral en el punto donde fue cometida la infracción.

NOTA: El objeto de este Artículo es asegurar la acción continua y el árbitro NO debe parar el partido a no ser que considere que la dirección del lanzamiento del puck al compañero era de hecho INTENCIONAL.

El puck no debe ser golpeado en ningún momento con la mano directamente a la malla, pero se concederá gol cuando el puck haya sido golpeado legalmente y desviado hacia la portería por un jugador defensor excepto el portero.

#### **REGLA 54 - STICK ALTO**

- a) Esta prohibido llevar el stick por encima de la altura normal de los hombros. Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador, a discreción del árbitro, que haga contacto o intimide a un oponente mientras lleve la pala de su stick por encima de los hombros de su oponente. Si de esta acción resulta una lesión, se penalizará con una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Partido. Si balancea el stick para alcanzar un puck por encima de los hombros cerca de otro jugador, el jugador será penalizado con una Penalización Menor por Stick Alto.
- b) Cuando un jugador lleve o mantenga parte de su stick por encima de la altura de los hombros, de manera que hiera la cara o la cabeza de un contrario, el árbitro no tendrá otra alternativa que imponer una Penalización Mayor mas una Mala Conducta en el Partido al jugador infractor.
- c) Un gol marcado por un stick que se lleve por encima de la altura del larguero en la portería, no será concedido, a menos que sea marcado por un jugador del equipo defensor.
- d) Golpear el puck por encima de la altura normal de los hombros con el stick está prohibido. Cuando esto ocurra se debe hacer sonar el silbato resultando un saque neutral en el punto donde ocurrió la infracción, a menos que:
  - 1) El jugador defensor golpee el puck hacia un contrario, en tal caso el partido continuará, o
  - 2) Un jugador de la parte defensora golpee el puck dentro de su propia portería, en tal caso se otorgará el gol.
- e) Cuando cualquiera de ambos equipos esté en inferioridad numérica respecto a su oponente y un jugador del equipo con más jugadores cause una detención del partido por golpear el puck con su stick por encima de la altura de los hombros, el Saque Neutral resultante debe ser realizado en uno de los puntos de saque adyacentes a la portería del equipo causante de la detención.
- f) Si la pala de un stick balancea por encima de la altura de los hombros cerca de un adversario bien para intimidarle o para intentar herir al jugador, se castigará con una Penalización Mayor. Si se produce una herida en tales circunstancias se castigará con una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Partido.

Al principio y final de un tiro, la pala puede estar por encima de la altura del hombro.  
EXCEPCION: No se pitará falta cuando se cambie el stick por encima de la cabeza de una mano a la otra para poder jugar el puck, a no ser que ponga en peligro a otro jugador.  
NOTA: No se necesita que haya contacto para pitar una falta por Stick Alto. Sin embargo un jugador contrario debe encontrarse cerca para justificar la asignación de una penalización.

#### **REGLA 55 - AGARRAR A UN CONTRARIO ( HOLDING )**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que sujete a un contrario con las manos, piernas, pies o sticks o de cualquier otra manera.
- b) En caso de que la acción de sujetar resulte en una lesión al jugador que la sufre se impondrá una Penalización Mayor.

#### **REGLA 56 - ENGANCHAR CON EL STICK (HOOKING)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que impida o pretenda impedir el partido de un contrario enganchándolo con cualquier punta de su stick de hockey.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario al engancharlo con el stick.

NOTA: Cuando un jugador está conteniendo a otro de tal manera que solo hay contacto stick con stick, tal acción NO es falta por enganchar ni agarrar. Se puede girar el stick por encima del stick del contrario.

### **REGLA 57 - OBSTRUCCION-INTERFERENCIA (Interference)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que interfiera o impida el avance de un contrario que no este en posesión del puck, o que deliberadamente elimine el stick de la mano de un contrario, o evite que un jugador recupere su stick o que golpee o tire cualquier stick roto o abandonado, un puck ilegal u otros escombros hacia un contrario portador del puck, de tal manera que pueda causarle una distracción.

NOTA: El último jugador que haya tocado el puck, aparte del portero, será considerado el jugador en posesión. En la interpretación de este Artículo el árbitro debe cerciorarse de cual es el jugador que ha causado la obstrucción. A menudo es la acción y el movimiento del jugador atacante la que causa la interferencia, puesto que los jugadores defensores tienen el derecho a mantener su posición o a seguir a los jugadores atacantes. A los jugadores de la parte en posesión no les está permitido realizar deliberadamente pantallas al portador del Puck.

- b) Se le impondrá una Penalización menor si un jugador del banquillo o del Banquillo de Penalizaciones, mediante su Stick o su cuerpo interfiera el movimiento del Puck o de un contrario en pista durante el partido.
- c) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, mediante su Stick o su cuerpo interfiera o impida los movimientos del portero por contacto físico, mientras que el portero esté en su área de gol, a no ser que el Puck esté ya en dicha área.
- d) A menos que el Puck esté en el área de gol, un jugador de la parte atacante no en posesión, no puede estar en la línea del área de gol o dentro del área de gol o mantener el Stick en esta y si el Puck entrase en la red prevaleciendo tales condiciones, no se concederá gol y el Puck se sacará desde el punto de Saque Neutral más próximo a la zona de ataque del equipo ofensor.
- e) Se concederá gol si un jugador de la parte atacante ha sido físicamente interferido por la acción de un jugador defensor, de tal manera que lo haya situado dentro del área de gol en el momento en que se marque un tanto.
- f) El árbitro concederá un gol al equipo no ofensor si, cuando el portero ha sido retirado de la pista, cualquier miembro de su equipo no legalmente en la pista, incluyendo al director técnico, entrenador o auxiliar, interfiere mediante su cuerpo o stick o cualquier otro objeto el movimiento del Puck o de un jugador contrario.

NOTA: Se aplicará una Penalización por Interferencia en todos los casos en que un jugador contrario provoque contacto innecesario con el jugador en posesión del puck.

NOTA: “La atención de los árbitros está dirigida principalmente a tres tipos de acciones ofensivas, las cuales han de ser penalizadas.”

- 1) Cuando el equipo defensor tenga la posesión del puck en su propio campo y otros jugadores de este equipo protejan al portador del Puck formando una pantalla protectora contra atacantes.

- 2) Cuando un jugador en un Saque Neutral obstruya a su contrario después del Saque Neutral cuando el oponente no esté en posesión del Puck.
- 3) Cuando el portador del Puck haga un pase y prosiga la marcha de tal manera que tenga contacto con el cuerpo con un jugador contrario.

NOTA: “Todos los jugadores ofensivos o defensivos pueden intentar establecer posición enfrente de cualquiera de ambas porterías. El contacto fortuito que suceda de esta manera no será considerado interferencia o partido sucio innecesario. Sin embargo, el árbitro, a su discreción, puede asignar una Penalización Menor por interferencia, ataque o partido sucio innecesario, si un jugador de cualquier equipo se lanza sobre un contrario o le carga con el cuerpo.”

#### **REGLA 58: INTROMISION DE ESPECTADORES**

- a) En el caso de que un jugador sea agarrado o interferido por un espectador, el árbitro tocará el silbato y el partido se detendrá, a no ser que el equipo del jugador interferido esté en posesión del Puck en aquel momento, entonces estará permitido completar la jugada antes de tocar el silbato y se señala Saque Neutral en el punto donde se jugó por última vez cuando se paró el partido.  
NOTA: El árbitro debe informar al CIRILH para una acción disciplinaria en todos los casos en los que un jugador se vea envuelto en un altercado con un espectador, pero no se impondrá ninguna penalización.
- b) En el caso de que se lancen objetos al suelo que interfieran el desarrollo del partido, el árbitro tocará el silbato y parará el partido y el Puck será colocado en el punto de Saque Neutral donde fue detenido el partido.

#### **REGLA 59: CARGA POR DETRAS**

- a) Se impondrá una Falta Mayor mas una Mala Conducta en el partido a cualquier jugador que empuje, cargue con el cuerpo o golpee a un adversario por la espalda en cualquier parte de la superficie de partido
- b) Cuando un jugador sufra un golpe por Stick Alto, o una carga con el Stick o con el cuerpo, o sea golpeado por detrás de cualquier manera haciéndole caer contra las vallas de la portería de tal forma que sea incapaz de protegerse, se impondrá una Penalización de Partido.  
NOTA: Se instruye a los árbitros a no aplicar otras penalizaciones cuando un jugador es agredido de cualquier forma por detrás. Esta regla debe imponerse estrictamente.

#### **REGLA 60: PATADA AL PUCK (KICKING DE PUCK)**

- a) Estará permitido chutar el Puck en todas las zonas, pero no puede marcarse un gol por la patada de un jugador atacante excepto si es desviado a la red por cualquier jugador de la parte defensora que no sea el portero.

#### **REGLA 61: ABANDONO DEL BANQUILLO DE JUGADORES Y DEL BANQUILLO DE PENALIZACIONES.**

- a) Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado.

Asimismo, ningún jugador en o cerca del Banquillo de Penalizaciones (no en la pista) puede participar en una pelea o altercado con un jugador contrario en la pista.

- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cada jugador que viole este Artículo (Regla). El árbitro debe informar al CIRILH de todas estas infracciones, el cual tiene pleno poder para imponer una penalización adicional si lo considera necesario.
- c) Ningún jugador puede abandonar el Banquillo de Penalizaciones en ningún momento, excepto al final de cada período o en la expiración de la penalización.
- d) Un jugador penalizado que deja el Banquillo de Penalizaciones antes de expirar su penalización, esté o no el partido en desarrollo, pero que no haya participado en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor adicional, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- e) Cualquier jugador que deje el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del partido y entre en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor más una Penalización de diez minutos por mala conducta, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- f) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro, quien parará inmediatamente el partido.
- g) En el caso de un jugador que vuelve a la pista antes de que haya cumplido su tiempo de penalización por error del Cronometrador de Penalizaciones, no cumplirá una Penalización Adicional, pero debe cumplir el tiempo de penalización que le faltaba.
- h) Si un jugador de la parte atacante en posesión del Puck está en una posición tal como la de no tener oposición entre el y el portero contrario y mientras esté en esa posición es interferido por un jugador de la parte contraria que ha entrado ilegalmente en el partido, el árbitro concederá un Tiro de Penalty contra el equipo al que pertenece el jugador infractor.
- i) Si el portero contrario ha sido retirado y un jugador atacante en posesión del Puck no tiene ningún jugador del equipo contrario entre el y la portería y un Stick o parte de este es lanzado por un jugador contrario o se le comete falta por detrás impidiéndole realizar un tiro limpio a portería, se adjudicará un gol contra el equipo infractor.  
Si cuando el portero contrario ha sido retirado de la pista, un jugador de la parte atacante de la portería sin portero es interferido por un jugador que ha entrado ilegalmente en el partido, el árbitro concederá inmediatamente un gol al equipo no infractor.
- j) Cualquier director técnico, entrenador o auxiliar no en el partido que se coloque en la pista después del comienzo del partido sin permiso del árbitro, estará automáticamente suspendido por el resto del partido.
- k) Si un jugador penalizado vuelve a la pista desde el Banquillo de Penalizaciones antes de que haya cumplido su penalización por propio error o por error del Cronometrador, cualquier gol marcado por su propio equipo mientras el jugador esté ilegalmente en la pista no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas a cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.
- l) Si un jugador entra ilegalmente en el partido desde su Banquillo de Jugadores y su equipo marca un gol mientras el jugador está en la pista ilegalmente, este gol no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas contra cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.

## **REGLA 62: DESCONSIDERACION A LOS OFICIALES**

- a) Cualquier jugador que toque o agarre al árbitro o a un oficial de partido con su mano o stick, haga tropezar o haga falta de cuerpo en dichos oficiales, recibirá automáticamente como mínimo una Penalización por Mala Conducta de Diez (10) minutos por la primera ofensa y una Penalización de Mala Conducta en el partido por una segunda ofensa en el mismo partido. Dependiendo del incidente se puede asignar una Penalización de Partido. Estará permitido un sustituto para el jugador suspendido.
- b) Cualquier jugador que agarre o golpee a un oficial será sancionado con una Penalización de Partido, siendo suspendido por el resto del torneo.
- c) Cualquier director técnico, entrenador o auxiliar que agarre o golpee a un oficial, será automáticamente suspendido del partido, enviado a los vestuarios y el CIRILH tomará una acción disciplinaria.

### **REGLA 63: LENGUAJE O GESTOS OBSCENOS O BLASFEMOS**

- a) Los jugadores no deben utilizar gestos o lenguaje obscenos o blasfemos en la pista, dentro o fuera de la superficie de partido. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta por la violación de esta regla, excepto cuando esto ocurra en las cercanías del Banquillo de los Jugadores, en cuyo caso se impondrá una Penalización Menor de Banquillo.
- b) Los directores técnicos, entrenadores o auxiliares técnicos no deben utilizar gestos o lenguaje obsceno o blasfemo en ninguna parte de la pista. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo por la violación de esta Regla.

NOTA: “Es responsabilidad del conjunto de oficiales enviar un informe confidencial al CIRILH sobre todos los detalles del uso de gestos obscenos por un jugador, entrenador u otro oficial. El CIRILH tomará una nueva acción disciplinaria si lo cree necesario.”

### **REGLA 64: PUCK FUERA DE LA PISTA O INJUGABLE**

- a) Cuando el Puck salga fuera del área de partido, bien por los lados o los fondos de la pista, o golpee cualquier obstáculo que esté por encima de la superficie de partido, aparte de las vallas, cables o cristales, se hará un saque neutral en el lugar donde fue tirado o desviado, a no ser que estas reglas lo dispongan expresamente de otra manera.
- b) Cuando el Puck queda alojado en la parte superior de la red de cualquiera de las porterías, haciéndolo impracticable para el partido, o es congelado intencionalmente o de otra manera, entre jugadores contrarios, el árbitro detendrá el partido y se hará un saque neutral en cualquiera de los puntos adyacentes de saque, a no ser que, en opinión del árbitro, la detención estuviese causada por un jugador del equipo atacante, en tal caso, el saque neutral resultante se haría en el punto de saque neutral mas próximo a la portería del jugador ofensor o en los puntos de saque neutral de la línea central.

NOTA: “Esto incluye una detención del partido causada por un jugador de la parte atacante tirando el Puck en la parte de atrás de la red del equipo defensor, sin ninguna intervención del equipo defensor.

El equipo defensor y/o el equipo atacante puede jugar el Puck fuera de la red en cualquier momento. Sin embargo, si el Puck quedase en la red durante más de tres segundos, el partido sería detenido y tendría lugar un saque neutral en el punto de saque de la zona de portería, excepto cuando la detención sea causada por el equipo atacante, entonces el saque neutral tendría lugar en el punto de saque del centro del campo.”

- c) Se impondrá una Penalización Menor al portero que, deliberadamente, lance el Puck en la red de la portería para causar una detención del partido.

- d) Si el Puck queda parado en lo alto de las vallas que circundan el área de partido, se considerará que está en partido, pudiendo ser jugado legalmente con la mano o el Stick.

#### **REGLA 65: EL PUCK DEBE SER MANTENIDO EN MOVIMIENTO**

- a) El Puck debe ser mantenido en movimiento en todo momento.
- b) Con la excepción de poder llevar el Puck detrás de la portería una vez, un equipo en su propia área defensiva que esté en posesión del Puck, siempre avanzará el Puck hacia la portería contraria, excepto cuando se lo impidan jugadores contrarios, o si el equipo en posesión está en inferioridad numérica.  
Por la primera infracción a esta regla, el partido será detenido teniendo lugar un saque neutral en el punto adyacente a la portería del equipo causante de la detención y el árbitro avisará al capitán o al capitán alternativo del equipo infractor del motivo del saque neutral. Por una segunda violación por cualquier jugador del mismo equipo en el mismo período, se impondrá una Penalización Menor al jugador infractor.
- c) Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador que, deliberadamente retenga el Puck contra las vallas, a no ser que esté siendo atacado por un contrario.
- d) Por una infracción de esta regla, el saque neutral será en el punto de saque neutral de medio campo más próximo a la portería del infractor.

#### **REGLA 66: PUCK FUERA DEL CAMPO VISUAL Y PUCK ILEGAL**

- a) Si el Puck sale de la pista o un jugador cae sobre él y el Puck queda fuera del alcance de la vista del árbitro, este debe tocar inmediatamente su silbato y detener el partido. Habrá un saque neutral en el punto de saque más próximo.
- b) Si en cualquier momento durante el partido aparece un Puck en la pista de partido que no sea el Puck legal en partido, no se detendrá el partido y se continuará con el Puck Legal hasta que la jugada en desarrollo sea completada por cambio de posesión.  
El árbitro a su discreción, parará el partido inmediatamente si el Puck legal es interferido en el partido.

#### **REGLA 67: RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA**

- a) Si cuando ambos equipos están en la pista y siendo ordenado por el árbitro, uno de ellos rehúsa jugar por cualquier razón, el árbitro debe avisar al capitán o al capitán alternativo y conceder al equipo quince segundos, en los cuales debe comenzar el partido o reanudar el partido. Si al final de este tiempo el equipo sigue rehusando jugar, el árbitro impondrá una Penalización de DOS (2') minutos a un jugador del equipo infractor designado por el director técnico o entrenador de ese equipo por medio del capitán. Si hay una repetición del mismo incidente, el árbitro no tendrá otra alternativa que declarar ganador al equipo no infractor y el caso debe ser comunicado a las autoridades del CIRILH para una acción posterior.
- b) Cuando un árbitro ordena a un equipo, por medio de su director técnico o entrenador, ir a la pista y empezar en cinco (5) minutos y este equipo no acude a la pista, el partido se considerará renunciado y el caso se comunicará a las autoridades del CIRILH para una acción posterior.
- c) Se declarará renuncia del partido por las siguientes razones:
  - 1) Si al principio del partido (al silbato del árbitro para poner en partido el Puck) un equipo no tiene cuatro (4) jugadores en pista con el uniforme requerido y completo.

- 2) Si el capitán del equipo presenta por escrito un informe, aceptado por el director de la competición, indicando que el equipo no es capaz de jugar un partido en particular. En este caso, el equipo contrario no necesita equiparse ni comparecer en la pista, pero se le concederá la victoria.
  - 3) Si debido a enfermedad o lesión durante el partido, un equipo no puede colocar en la pista (utilizando todos sus jugadores) los cuatro patinadores y un portero para continuar dicho partido.
- d) En el caso de una renuncia, se asignarán los siguientes resultados estadísticos:
- 1) Al equipo renunciante le será asignada una derrota por ese partido. El equipo contrario tendrá dos puntos (la victoria del partido). El resultado del partido será registrado como 1 a 0. El equipo renunciante (el perdedor), mientras está en el partido de round-robin, será penalizado por dos puntos menos, que serán deducidos del total de puntos acumulados para el round-robin.
  - 2) Al capitán del equipo ganador le será asignado un gol (no se puede conceder a ningún otro jugador.) No se concederán asistencias.
  - 3) No se concederá ningún tiro, parada o gol en contra a los porteros de cualquiera de los dos equipos.
- e) Un equipo puede renunciar un partido durante la porción de round-robin del torneo sin ser descalificado el torneo. Si el mismo equipo renuncia a un segundo partido en el torneo, será descalificado para cualquier partido del resto del torneo. Cualquier renuncia individual después de haber completado los partidos de round-robin, durante el partido por medallas o por lugar, también ocasionará que el equipo quede descalificado por el resto del torneo.
- f) En el caso de la retirada de un equipo del torneo por renuncia tendrán lugar los siguientes cambios estadísticos:
- 1) Todos los resultados del equipo retirado y de los jugadores del equipo serán eliminados de las estadísticas oficiales. Esto incluye todos los puntos del equipo, los goles marcados, asistencias, paradas, goles en contra, minutos de penalización y todos los demás resultados pertinentes.
  - 2) También se eliminarán las estadísticas de cualquiera y todos los equipos que hayan jugado con el equipo renunciante, como si el partido no se hubiera jugado.
- NOTA: “La eliminación de todos los minutos de Penalización no significa que se retiren las acciones tomadas o a ser tomadas por el director de la competición o por el CIRILH referente a penalizaciones mayores, mala conducta en el partido, diez minutos o Penalizaciones de Partido que se hubieran impuesto a jugadores del equipo renunciante.”
- NOTA : “El CIRILH dará instrucciones sobre informes, etc., de un partido renunciado.”

#### **REGLA 68: DAR TAJOS CON EL STICK (SLASHING)**

- a) Se impondrá, a discreción del árbitro, una Penalización Menor o Mayor a cualquier jugador que impida o trate de impedir el juego de un contrario al golpear de forma agresiva con su stick (mediante un ataque agresivo). Cualquier contacto con el Stick en el cuerpo hecho por el jugador agresor será considerado como SLASHING (agresivo). Sin importar la dureza con la que el Stick contacte con el cuerpo se considerará una Penalización Menor.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor y una Penalización de Mala Conducta en el Partido al jugador que lesione a un contrario mediante SLASHING (ataque agresivo). Se impondrá

una Penalización Mayor automática bajo esta regla por una falta que resulte en una herida en la cara o en la cabeza de un contrario.

NOTA: “Los árbitros deberán penalizar como partido agresivo SLASHING a cualquier jugador que intente golpear con su stick a un adversario (esté o no a su alcance) sin golpearle realmente o cuando un jugador con el pretexto de jugar el Puck blanda violentamente el Stick hacia el Puck con el objeto de intimidar al contrario.”

c) Cualquier jugador que intente golpear con su Stick a otro jugador en el curso de un altercado, estará sujeto a una Penalización de Partido por el árbitro. Esto se considerará como un intento deliberado de lesionar y en consecuencia, debe ser tratado de acuerdo a lo dispuesto en el Regla 40.

d) Ningún jugador sin posesión del Puck puede hacer contacto con su Stick en el portero, si así fuese, será considerada una Penalización por SLASHING. (Partido agresivo).

NOTA: “El árbitro impondrá la penalización apropiada prevista en las otras secciones de este Regla y además debe informar inmediatamente a las autoridades del CIRILH de todas las infracciones cometidas bajo esta sección.”

#### **REGLA 69: GOLPEAR CON LA PUNTA O EL FIN DEL STICK (SPEARING Y BUTT-ENDING)**

a) Una doble Penalización Menor se impondrá al jugador que pinche con la pala, o lo intente (Spearing) (Punzar), golpee con el final del asta del Stick, o lo intente (Butt-Ending), a un contrario.

NOTA: “Intentar punzar debe incluir todos los casos en que se haga el gesto de alancear – Spearing, indiferentemente si hay o no contacto con el cuerpo.”

b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario mediante Spearing o Butt-Ending. En este caso se tratará como intención deliberada de lesión bajo el Regla 45.

NOTA: “Spearing significa punzar a un contrario con la punta de la pala del Stick mientras es sostenido con una o ambas manos.”

#### **REGLA 70: COMIENZO DEL PARTIDO Y PERIODOS**

a) Se debe iniciar el partido a la hora programada, mediante un saque neutral en el centro de la pista y se debe reanudar inmediatamente al inicio de cada período de la misma manera. No se permitirá ningún retraso a causa de una ceremonia, exhibición, demostración o presentación, a no ser que el director de la competición lo permita por anticipado.

b) Los clubes jugando en campo propio (locales) elegirán la portería a defender al principio del partido. Cuando ambos banquillos de jugadores estén en el mismo lado de la pista, el club local debe comenzar usando el banquillo mas alejado del lado de la pista donde vaya a comenzar a jugar. Los equipos no intercambiarán banquillos en cada nuevo período.

c) Durante el calentamiento y antes del comienzo del partido en cada período, cada equipo debe limitar su actividad a su propia parte de la pista.

NOTA: “Todos los jugadores deben estar vestidos y preparados para jugar una hora antes del tiempo programado, o será considerado como una renuncia.”

d) Todos los jugadores deben estar completamente uniformados al entrar en la pista para calentamientos.

#### **REGLA 71: LANZAMIENTO DEL STICK**

- a) Cuando un jugador de la parte defensora, incluyendo el portero, lanza deliberadamente su stick, parte de este o cualquier otro objeto, hacia el puck en su zona defensiva, el árbitro debe permitir completar la jugada y si no se ha marcado gol, se asignará un Tiro de Penalty al equipo no infractor, tal tiro lo hará el jugador designado por el árbitro como el jugador sobre el que se ha cometido la falta.

No obstante, si la portería está sin guardia y el jugador atacante no tiene jugador defensor para pasar y tiene la oportunidad de marcar a puerta vacía, se concederá un gol a la parte atacante.

- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lance su stick, parte de este o cualquier otro objeto, en cualquier área excepto cuando este acto haya sido penalizado otorgando un Tiro de Penalty en la portería.

NOTA: Cuando un jugador deseche la parte rota de un stick echándola al lado de la pista (y no fuera de las vallas) de tal manera que no interfiera en el partido o a un contrario, no se impondrá ninguna penalización.

El árbitro debe informar inmediatamente a las autoridades del CIRILH para que tome una acción disciplinaria, cada caso en que sea lanzado un stick o parte de este fuera del área de partido.

## **REGLA 72: TIEMPO DE PARTIDO Y TIEMPO MUERTO**

- a) El partido se jugará en un período de 20 minutos cada uno, con un descanso de cinco minutos entre cada período, después del cual los equipos cambiarán de campo. En los partidos en donde no se puedan producir empates, si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de diez (10) minutos, se dará tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de diez (10) minutos. Esto continuará hasta que se determine el ganador.
- b) Cualquier prórroga se considerará parte del tiempo de partido y cualquier penalización que no haya sido cumplida permanecerá vigente.
- c) Un tiempo muerto podrá ser solicitado por el jugador en posesión del Puck, el capitán o capitán alternativo, durante una parada del partido y se reanudará este mediante un saque neutral.
- d) Se dispondrá de un tiempo muerto por período de un minuto de duración. El árbitro puede conceder tiempo muerto en cualquier momento durante el partido.
- e) Durante los tiempos muertos los jugadores pueden acercarse a sus banquillos.
- f) No habrá tiempo muerto en una prórroga o desempate.
- g) Cualquier violación de esta regla dará como resultado una Penalización Menor de dos minutos.

## **REGLA 73: EMPATES**

- a) Si al final del partido el resultado está empatado, se “declarará un empate”, y cada equipo será acreditado con un punto, excepto por eliminatorias-solas, en los que los empates no se pueden producir, entonces se utilizará la Regla 73 “b”.
- b) En los partidos en donde no se puedan producir empates, si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de diez minutos, se darán tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de diez (10) minutos. Esto continuará hasta que se determine el ganador.

- c) Si para determinar los vencedores de cada grupo en una ligüilla, o en cualquier otra circunstancia determinada por el CIRILH, o el Director de la competición, que haga que el tiempo necesario para la celebración de prórrogas a muerte súbita no este disponible se puede utilizar el sistema de Penaltys para deshacer el empate.

Los Penaltys se tirarán por cuatro jugadores de cada equipo que los realizarán alternativamente. Se llevarán a cabo de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 28 para las reglas del Penalty. Los capitanes sortearán, usando una moneda, que equipo comenzará la tanda de Penaltys. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común. El máximo número de goles conseguidos en los cuatro tiros, determinará el ganador de la tanda de Penaltys.

Si después de la primera tanda persiste el empate se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos.

Ningún jugador puede repetir tiro hasta que no hayan participado todos los jugadores, excluyendo a los porteros, inscriptos para el encuentro.

#### **REGLA 74: ZANCADILLA**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que coloque su stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente.

NOTA: Si en opinión del árbitro un jugador obtiene la posesión al enganchar de forma clara el Puck y al hacerlo, hace tropezar al portador del Puck no se impondrá penalización”.

- b) Cuando un jugador en control del puck en la zona de ataque, sin tener más oponente que el portero, se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera por detrás, quitándole una oportunidad de gol, se asignará un Tiro de Penalty a la parte no infractora. Sin embargo, el árbitro no parará el partido hasta que el equipo atacante haya perdido la posesión del puck.

NOTA: “La intención de esta Regla es devolver la oportunidad de gol perdida a causa de una falta desde atrás cometida en la zona de ataque.”

NOTA: “Control del puck significa el hecho de empujar el puck con el stick. Si mientras está siendo empujado, el Puck es tocado por otro jugador o su equipamiento, o golpea la portería o va libre, no se considerará que el jugador está en control del puck.”

- c) Si cuando el portero contrario ha sido retirado del campo, a un jugador en control del puck se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera sin oposición entre el jugador y la portería contraria, evitando así una oportunidad buena de gol, el árbitro parará inmediatamente el partido y concederá gol al equipo atacante.

#### **REGLA 75: VIOLENCIA INNECESARIA**

- a) Se puede imponer a discreción del árbitro, una Penalización Menor al jugador culpable de violencia innecesaria.

- b) Si se produce una lesión como resultado de la acción, se impondrá una Penalización Mayor.

NOTA: “Ello no quiere decir que no haya contacto con el cuerpo entre dos jugadores oponentes que están siguiendo activamente el puck. El hecho de apartar a un oponente del Puck, o encontrar al oponente de frente, mientras se intenta jugar el puck, no se considerará violencia. Sin embargo, esto no implica que los jugadores que no están en posesión del puck, puedan lanzarse hacia un oponente para obtener su posesión.”

NOTA: “Se asignará una Penalización por violencia innecesaria en cada caso que un jugador contrario haga contacto innecesario con el jugador en posesión.”

<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
Abuso de oficiales	38	Ajuste del equipo	39
Intento de lesión	40	Carga a la valla	41
Stick roto	42	Butt-ending	44
Ataque	43	Ataque cruzado	44
Lesión intencionada	45	Retraso del partido	46
Codazos	47	Saque neutral	48
Equipo del portero	49	Agresiones (Peleas)	50
Mala conducta grave	52	Penalizaciones portero	29
Stick alto	54	Agarre del puck	53
Enganche	56	Agarre	55
Enganche	56	Sustitución ilegal	61
Interferencia espectador	58	Interferencia	57
Patada al Puck	60	Patada a un contrario	45
Abandono del banquillo	61	Rodillazo	47
Lenguaje obsceno	63	Abuso físico a oficiales	62
Rehusar empezar partido	67	Puck en movimiento	65
Pinchar con el stick (Spearing)	69	Ataque agresivo	68
Zancadilla	74	Lanzar el Stick	71
Puck fuera de partido	64	Violencia innecesaria	75
Equipo del portero	17		
<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
<b>Menores 2 minutos</b>		<b>Menores 2 minutos</b>	
Abuso de oficiales	38	Ajuste del equipo	39
Vallas	41	Stick roto	42
Rehusar empezar a jugar	67	Ataque	43
Ataque cruzado	44	Equipo peligroso	19
Retraso del partido	46	Codazos	47
Saque neutral	48	Caer sobre el Puck	49
Agresiones (Peleas)	50	Equipo del portero	17
Penalizaciones Portero	29	Agarrar el Puck	53
Stick alto	54	Enganche	56
Agarre	55	Sustitución ilegal	13 y 61-h
Interferencias	57	Dejando banquillo de penalización muy pronto	61-d
Ataque agresivo	68	Rodillazos	47
Zancadilla	74	Sticks	15
		Violencia innecesaria	75

**Menores Dobles (2 penalizaciones menores)**

Golpear con mango de stick	69
Golpear con la pala del stick	69

<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
<b>Mayores de 5 minutos</b>		<b>Mayores de 5 minutos</b>	
Vallas	41	Agarrar causando lesión	55-b
Ataque	43	Ataque cruzado	44
Codazos	47	Agresiones (Peleas)	50
Stick Alto	54	Enganche causando lesión	56-b
Intento de lesionar	40	Patada (sustitución)	60
Rodillazos	47-b	Ataque agresivo con stick	68
Pinchar con el Stick (Spearing)	69	Atacando por detrás	59
Tirando el stick	71-b	Violencia innecesaria con lesión	75-b
<b>Penalizaciones de Mala Conducta</b>		<b>Penalizaciones de Mala Conducta</b>	
<b>10 minutos</b>		<b>10 minutos</b>	
Abuso de oficiales	38	Stick roto	42
Mala conducta	26	Abuso físico a oficiales	62
Lenguaje obsceno	63 y 38-g	Golpear las vallas	38-b
Queja sobre penalización	10-g	Dejando banquillo para pelear	61-b y e
Resistir penalización	38-c	Tercera penalización menor	24-a
Entrar en el área del árbitro	38-j		
<b>Mala Conducta en el Partido</b>		<b>Mala Conducta en el partido</b>	
<b>Suspensión</b>		<b>Suspensión</b>	
Abuso de oficiales	38 (d)	Abuso físico a oficiales	62
Atacando por detrás	59	Lesión por ataque cruzado	44-c
Lesión por stick alto	54	Continuar provocando oponente	38-d
Interferir con oficial	38-i	Pateando al oponente	45-d
Portero deja portería para pelear	29-f	Mala conducta - grave	52
Peleano	50-a,c,d	Lenguaje obsceno	38-a
Resistir al árbitro	38-c	Segunda Penalización mayor	25-b
Lesión slashing con stick	68-b	Tirando cualquier cosa al piso	38-h
Tres penalizaciones de stick	26		
<b>Penalización de Partido</b>		<b>Penalización de Partido</b>	
<b>5 minutos</b>		<b>5 minutos</b>	
Intento de lesión 5 minutos	40	Lesión deliberada.	45
Golpear con mango de stick	69	Atacando por detrás	59
Abuso físico a oficial	62-a	Segunda mala conducta	26-d
Slashing durante pelea	68-c	Pinchar con el Stick (Spearing)	69
<b>Tiro de Penalty</b>		<b>Tiro de Penalty</b>	
Desplazar portería	46 (b)	Caer sobre puck en área	49
Falta por detrás	74 (b)	Jugador ilegal	61 (h)
Recoger puck en el área	53 (d)	Lanzar el stick	71

## **SE OTORGA GOL AL EQUIPO QUE NO COMETA OFENSAS**

Portería abierta con interferencia ilegal del equipo contrario Regla 57-f

Portería abierta con jugador atacante cometiendo falta por detrás Regla 61-i

Portería abierta con jugador atacante siendo tropezado por detrás con el stick. Regla 74-c

Portería abierta con la portería sacada de lugar deliberadamente. Regla 29-h

Jugador contrario interfiere con el tiro de penalti. Regla 28-i

## **PARTE IV REGLAMENTOS DE ORGANIZACION DEL CIRILH**

### **Artículo 1. TITULO Y SEDE**

**El nombre de la organización es Comité Internacional de Roller In-Line Hockey (CIRILH). Uno de los Comités**

**Técnicos y disciplinas del patinaje sobre ruedas de la Federación Internacional de Roller Sports (FIRS), quien es la entidad máxima Internacional que rige los destinos de la disciplina del patinaje en el mundo. La oficina central del CIRILH estará donde resida su Presidente o cualquier otra localidad escogida por él, la cual deberá ser aprobada por el Comité Ejecutivo de CIRILH.**

### **Artículo 2. OBJETIVOS**

**El CIRILH tiene los siguientes objetivos:**

- a. Presidir y promover todas las actividades de Roller In-Line Hockey en el mundo en sus dos diferentes especialidades de puck y ball, y estableciendo y manteniendo que todas las federaciones afiliadas a FIRS observen las reglas de organización y los requerimientos obligatorios de las reglas de juego para los programas de Roller In-Line Hockey.**
- b. Los comités técnicos de FIRS son responsables por hacer, cambiar, y/o enmendar las reglas técnicas de sus propias modalidades (Estatutos de FIRS.) La Asamblea General del CIRILH tiene la autoridad de aprobar cambios que se hagan a los Reglamentos de Organización y a las Reglas de juego cuando propongan enmiendas recomendadas por el Comité Ejecutivo del CIRILH, o bien a solicitud de las afiliadas presentadas en tiempo y forma.**
- c. Asegurar que todos los eventos internacionales tienen la autorización del CIRILH como lo estipula el actual Reglamento de Organización.**
- d. Asegurar que la elegibilidad del jugador y del equipo están de acuerdo con las Reglas de Juego del Roller In-Line Hockey, concordantes con CIRILH, los reglamentos Financieros, Médicos y de Campeonatos Mundiales, los reglamentos de FIRS y los Estatutos del Comité Olímpico Internacional.**

### **Artículo 3. MIEMBROS**

**Todas las Federaciones, Asociaciones y Confederaciones Nacionales afiliadas a FIRS son miembros del CIRILH siempre y cuando sus obligaciones como miembro de FIRS estén en orden.**

### **Artículo 4. AUTORIDADES**

**La Asamblea General del CIRILH es la suprema autoridad legislativa en todos los asuntos que conciernen a la modalidad del deporte del Roller In-Line Hockey entre las reuniones de la Asamblea General el Comité Ejecutivo estará encargado de la dirección de CIRILH.**

### **Artículo 5. LA ASAMBLEA GENERAL**

- a. La Asamblea General del CIRILH se llevará a cabo regularmente cada dos años en el lugar y fecha correspondiente al Campeonato Mundial programado de Roller In-Line Hockey .**

- b. El Presidente informará a las Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales sobre la convocatoria a Asamblea por lo menos con noventa (90) días de anticipación, indicando el lugar, fecha y horario de la misma.
- c. Todas las propuestas para ser incluidas en la agenda de la Asamblea conjuntamente con el resto de los puntos a debatir incluidos en la Orden del Día, tienen que ser enviados a la oficina central del Presidente del CIRILH, por correo certificado, fechado por lo menos seis semanas antes de la fecha de la Asamblea. El Comité Ejecutivo tiene el derecho de incluir sus propios puntos en la Agenda.
- d. Se someterán todas las propuestas válidas para ser incluidas en la Agenda, incluyendo otros asuntos para ser discutidos serán enviados por el presidente a todas las federaciones nacionales, registradas y/o activas con CIRILH. Esto se debe mandar por correo por lo menos un mes antes de que se reúna la Asamblea. No se pueden agregar asuntos adicionales para debate o para ser debatidos, a menos que las dos terceras partes de los presentes en la Asamblea voten a favor.
- e. La Agenda incluirá los siguientes puntos de tratamiento obligatorio incluidos en la Orden del Día:
  - 01. Apertura de la Asamblea con la acreditación de Poderes por parte de los Asambleístas.
  - 02. Legalización de la Asamblea y Designación de los Escrutadores
  - 03. Tratamiento y aprobación del Acta de la Asamblea General anterior.
  - 04. Reporte Presidencial de las acciones tomadas por el Comité Ejecutivo
  - 05. Tratamiento y aprobación del Balance General presentado.
  - 06. Propuesta de enmiendas a los Reglamentos de Organización del CIRILH o a las Reglas de Juego
  - 07. Postulaciones para organizar futuros Campeonatos Mundiales, ú otros eventos del Calendario Internacional
  - 08. Asuntos Pendientes
  - 09. Temas a tratar de los cuales se ha recibido notificación
  - 10. Elecciones cuando corresponda.
  - 11. Clausura de la Asamblea.
- f. EL VOTO – En la Asamblea General del CIRILH, cada Federación afiliada a FIRS tendrá derecho a un (1) voto, siempre y cuando el equipo de su país esté al día con el pago de su cuota de miembro, y haya participado en el Campeonato Mundial de Roller In-Line Hockey en los últimos dos años precediendo al año de la Asamblea General.
- g. QUORUM – Una tercera (1/3) parte de los miembros afiliados autorizados estatutariamente para votar, como lo describe el Artículo 5 “f ” tienen que estar presentes para formar el quórum mínimo que convalida una Asamblea General Ordinaria o Extraordinaria.

Artículo 6. ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA

- a. El Comité Ejecutivo tiene derecho de llamar a una Asamblea General Extraordinaria cuando lo considere necesario.
- b. Una Asamblea General Extraordinaria solo puede ser solicitada con el consentimiento de por lo menos el cincuenta por ciento (50%) de las Federaciones Nacionales afiliadas al CIRILH con derecho a voto según lo estipula el Artículo 5 “f ” del presente Reglamento. La fecha de convocatoria para la Asamblea solicitada tiene que ser dentro de los siguientes seis meses de la petición. Todos los requisitos de aviso a las afiliadas debe ser en su totalidad de acuerdo al Artículo 5.

Artículo 7. COMITE EJECUTIVO DEL CIRILH

**El Comité Ejecutivo del CIRILH estará formado por las siguientes personas:**

- 1 Presidente**
- 1 Vicepresidente**
- 4 Miembros del Comité como máximo**

El Presidente de CIRILH trabaja en colaboración con los miembros del Comité Ejecutivo formado por un Vicepresidente nominado por el Presidente, y un máximo de cuatro miembros, si es posible que sean de diferentes continentes. Estas nominaciones del Comité Ejecutivo pueden ser propuestas por y tener el apoyo de sus federaciones de origen cuando son nominadas para la posición, lo cual durará un período de cuatro años. Estos miembros del Comité Ejecutivo son seleccionados por el Presidente, quien es elegido por la Asamblea General. Los miembros del Comité Ejecutivo de CIRILH son elegidos por el Presidente de los candidatos presentados por las federaciones nacionales afiliadas y/o quienes son directamente escogidos por el Presidente, excepto en el caso de que haya oposición formal por la federación de origen. Durante el tiempo que dure la posición, el Presidente puede quitar su aprobación al miembro del Comité Ejecutivo y sustituirlo por otro por el tiempo que todavía quede. La federación del miembro que ha sido retirado, puede sin embargo proponer a otra persona para que lo reemplace. En el caso de que el Presidente se retire, el Vicepresidente automáticamente toma su posición y nombra a un nuevo miembro para que lo reemplace. (Reglamentos Generales de FIRS Párrafo 4.2)

El Presidente preside todas las reuniones de la Asamblea General y del Comité Ejecutivo, y es responsable de los asuntos administrativos y financieros del Comité. El Presidente tiene voto decisivo solamente en caso de igualdad de votos y representa al CIRILH en todos los asuntos legales.

El Vicepresidente reemplazará al Presidente en todas sus funciones cuando sea convocado para hacerlo y en toda oportunidad que sea necesario. El Vicepresidente será el asistente principal del Presidente para supervisar que las Federaciones Nacionales afiliadas que organicen los Campeonatos Mundiales, cumplan con todas las especificaciones dentro de los términos previstos, reglamentadas por el CIRILH.

Los otros miembros del Comité Ejecutivo de CIRILH tendrán obligaciones individuales como les ordene el Presidente durante la primera sesión del Comité Ejecutivo:

- a. **Determinar sobre la elección, evaluación, perfeccionamiento y supervisión de los árbitros internacionales del CIRILH**
- b. **Asistir al Presidente en todos los asuntos administrativos**
- c. **Asistir al Presidente en todos los asuntos deportivos técnicos y Reglamentarios**

El Presidente designa al Secretario del CIRILH, quien debe ser ratificado por el Comité Ejecutivo. El Secretario puede recibir pago por sus servicios, y tiene derecho de opinión pero sin voto. Su responsabilidad es atender a todo el trabajo de secretaría, y levantar actas de las Asambleas y sesiones del Comité Ejecutivo que luego enviará a los miembros del mismo como de ser necesario a todas las afiliadas. El Secretario también mantendrá las cuentas financieras del CIRILH.

#### Artículo 8. REUNIONES DEL COMITE EJECUTIVO

**Para llevar a cabo una reunión del Comité Ejecutivo del CIRILH tienen que estar presentes por lo menos tres miembros, incluyendo al Presidente o Vicepresidente. Entre uno y otro Campeonato Mundial el Comité Ejecutivo de CIRILH puede reunirse por medio de una conferencia telefónica y/o hacer decisiones por correo electrónico. Todos los Comités Técnicos de FIRS tienen que tener una reunión antes de un Campeonato Mundial con el fin de ver todas las preparaciones, y durante el último día del campeonato con el propósito de hacer una evaluación al Campeonato actual y hablar sobre el siguiente Campeonato.**

**Los Comités Técnicos de FIRS son responsables de pagar por sus propias actividades, y están autorizados a tener sus propias cuentas bancarias. Estas cuentas bancarias deben tener el nombre de acuerdo al Artículo 5 de los Estatutos de FIRS. La responsabilidad por las finanzas las tiene el Presidente de CIRILH. (Reglamento General de FIRS Párrafo 4.7 y 8.)**

#### Artículo 9. VACANTES EN EL COMITE EJECUTIVO

**De acuerdo al Artículo 7 que figura arriba, el Presidente es responsable de llenar todas las vacantes en el Comité Ejecutivo. Si el Presidente tiene que ser reemplazado por el Vicepresidente, dada la renuncia del Presidente por enfermedad prolongada, expulsión o muerte, el Vicepresidente entonces será reemplazado por el miembro más antiguo del Comité hasta que haya el siguiente Campeonato Mundial, donde se llevará a cabo una Asamblea Ordinaria o Extraordinaria incluirá una elección para reemplazar al Presidente. No debe transcurrir más de 90 días para dar información apropiada sobre dicha elección, de acuerdo a los requisitos del Artículo 5 que figura arriba, y entonces esta elección se postergaría hasta el siguiente Campeonato Mundial.**

#### Artículo 10. CUOTAS

**La federación nacional afiliada a FIRS no pagará ninguna cuota anual a CIRILH por Roller In-Line Hockey si está válidamente registrada a FIRS.**

**Se pagará una cuota de participación a CIRILH por cada equipo que se registre para los Campeonatos Mundiales representando a su Federación nacional. La cantidad que tendrá que pagar para su participación es el equivalente de 1.000 Francos Suizos que se pagan en Dólares Americanos según esté el cambio al momento de pagar, como fue aprobado por la Asamblea General de CIRILH.**

#### Artículo 11. AÑO FINANCIERO

**El año financiero del CIRILH termina el 31 de Diciembre. El Balance Financiero del año debe ser remitido por el Secretario en el plazo de 90 días para su control y aprobación previa a todos los miembros del Comité Ejecutivo del CIRILH como así también al auditor General de FIRS.**

#### Artículo 12. FONDOS

- a. El Presidente es responsable de los fondos del CIRILH. Todo el dinero que pertenezca al CIRILH y que no esté invertido lo depositará en una cuenta separada a nombre del Comité Internacional de Roller In-Line Hockey en el banco que apruebe el Comité Ejecutivo.**
- b. Los fondos recaudados y administrados por CIRILH tienen que ser rendidos y/o reportados al Comité Central de FIRS para conocimiento é inclusión en las cuentas de FIRS o como lo requiera o determine el Comité Central.**

- c. **Al concluir el término Presidencial, los fondos se transferirán bajo la custodia del nuevo Presidente en el plazo de diez (10) días.**

#### Artículo 13. DISOLUCION

**El CIRILH podrá tener efecto de disolución solamente por el voto afirmativo de los dos tercios (2/3) de las Afiliadas nacionales (Artículo 5 “f ”) pertenecientes a la modalidad del Roller In Line Hockey, quórum mínimo convocada a tales efectos. Ante la eventualidad de una disolución del CIRILH, todos los fondos colectados existentes a la fecha de la determinación serán transferidos a la cuenta de FIRS.**

#### PARTE V - REGLAMENTO GENERAL DEL CIRILH

##### Artículo 1. Autoridad del CIRILH

**El Comité Internacional de Roller In-Line Hockey (CIRILH) es una organización perteneciente a la Federation Internationale de Roller Sports (FIRS) quien de acuerdo al Artículo 18 de los Estatutos de FIRS es autónomo en lo que concierne a la administración y regulación de esta modalidad técnica aprobada, sin embargo, dicha autoridad no debe estar en conflicto con los Estatutos y Reglamentos de FIRS.**

**Los principales objetivos de CIRILH son difundir, desarrollar, controlar y demás actos necesarios que hacen al conocimiento de esta modalidad deportiva sobre ruedas, como así también controlar la aplicación de las Reglas Internacionales de Partido y demás reglamentaciones o resoluciones dictadas por este CIRILH, resolver todas las disputas de carácter técnico o reglamentario que surjan entre las Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales; para entrenar, certificar y nominar a los árbitros para todos los eventos internacionales de Roller In-Line Hockey, y preparar todas las modificaciones a los reglamentos en general cuando lo considere necesario o bien así se lo soliciten.**

##### Artículo 2. Lo que Cubre los Reglamentos de CIRILH

**Las mismas reglas impuestas por el CIRILH para los Campeonatos Mundiales serán aplicables en todos los Continentes por las Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales afiliadas a la Federation Internationale de Roller Sports.**

#### CAPITULO 1. EVENTOS

##### Artículo 3. Aprobación de Evento Internacional

**(a) Los Campeonatos Nacionales, torneos o partidos entre clubes del mismo Continente no requieren aprobación escrita del CIRILH. Los Torneos o Partidos organizados por una Confederación Continental y jugados entre equipos bajo su jurisdicción tampoco requieren permiso del CIRILH.**

**(b) Los Torneos, Campeonatos o Partidos Internacionales entre equipos de diferentes Continentes, siempre requieren de la autorización del CIRILH, la cual deberá ser solicitada por la Federación Nacional fiscalizadora o bien a cargo de la organización del evento. Se tiene que enviar al CIRILH un sumario completa de cada uno de los torneo internacional acompañado de un detalle de la clasificación final conjuntamente con un informe sobre el mismo.**

##### Artículo 4. Reporte de los Campeonatos Oficiales

**Es obligatorio que la Federaciones Nacionales y las Confederaciones Continentales envíen al CIRILH las clasificaciones finales de sus Campeonatos Oficiales tan pronto como se sepan los resultados.**

Artículo 5. Todos deben Observar las Mismas Reglas de juego de CIRILH

**(a) Todos los eventos internacionales se tienen que jugar de acuerdo a las Reglas de juego y los Reglamentos de Organización como lo manda el CIRILH. Cualquier Confederación, Federación y Asociación Nacional, Club o Confederación Continental que elija jugar bajo diferentes reglas será suspendida de su afiliación al CIRILH y a FIRS, y de ser reincidente se podrá solicitar su expulsión con carácter definitivo.**

**(b) Sin embargo, cualquier Federación o Asociación que desee jugar sus propios encuentros y torneos amistosos con una diferencia en la duración del tiempo de partido y tiempo extra, de como está escrito en las Reglas de Juego, puede hacerlo. Todas las competencias nacionales e internacionales de naturaleza oficial se jugarán de acuerdo con las Reglas de Juego del CIRILH. Cualquier Confederación, Federación, Asociación, Club o Confederación Continental que desee alguna variación, tiene que obtener primeramente el permiso del CIRILH por escrito.**

Artículo 6. Aplicación por Escrito para Eventos Internacionales

**El CIRILH proveerá un formulario oficial que tiene que ser llenado por todas las Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales al igual que las Confederaciones Continentales cuando soliciten el permiso de organización de un evento internacional, informando a CIRILH por lo menos con treinta (30) días de anticipación. Esta forma tiene que ser enviada a la oficina principal del CIRILH y tiene que tener el nombre de la entidad afiliada organizadora, los nombres de los equipos participantes, la fecha, hora y lugar de los partidos.**

Artículo 7. Competencias Internacionales se Limitan Únicamente a Miembros de FIRS

**Solamente el CIRILH, las Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales, Confederaciones Continentales y clubes pertenecientes a las entidades afiliadas podrán llevar a cabo eventos internacionales oficiales. Está estrictamente prohibido a cualquier entidad afiliada ó a cualquiera de sus integrantes en cualquier forma afiliados de FIRS, participar en cualquier evento internacional de carácter oficial o amistoso, organizado por cualquier entidad privada o grupo no afiliado o no reconocido por FIRS, o en cualquier torneo internacional de Roller In-Line Hockey sin la autorización oficial del CIRILH.**

Artículo 8. Aplicaciones para Eventos Internacionales de CIRILH

**(a) Cualquier Confederación, Federación y Asociación Nacional, o Club afiliado a las mismas que quiera realizar un Campeonato Mundial de Roller In-Line Hockey ú otro campeonato ó torneo internacional, tiene primeramente que solicitarlo oficialmente, y posteriormente obtener el consentimiento del CIRILH.**

**(b) En todos los partidos y torneos internacionales, sean oficiales o no, cuando los equipos participantes pertenecen a diferentes Continentes, las sanciones sobre actos que afecten a la organización y a los miembros responsables de la misma, de la conducta y condiciones del arbitraje y de los árbitros, como así también cualquier acto disciplinario ocurridos en el evento que sobrepase la autoridad local es de total dominio del CIRILH.**

## Artículo 9. Calendario con Prioridad de los Eventos

(a) Cualquier Confederación, Federación o Asociación Nacional afiliada puede pedir al CIRILH que reconozca cualquier evento internacional de categoría mundial que ellos organicen con regularidad, con la condición que estén de acuerdo jugar bajo los Reglamentos de Organización y Reglas de Juego vigentes en el momento de la solicitud.

(b) Habiendo ganado el “reconocimiento” del CIRILH, el evento entonces tiene prioridad mayor en el calendario internacional, permitiendo a la federación organizadora escoger las fechas. Después de escogidas las fechas, solamente pueden ser alteradas mediante petición formal de la Confederación, Federación, o Confederación Continental.

## Artículo 10. Censo Anual de In-Line Hockey

Además de los resultados, la Confederaciones, Federaciones, Asociaciones Nacionales o Confederaciones Continentales tienen que someter al CIRILH, antes del 31 de Enero de cada año, una recopilación de toda la actividad deportiva de esta modalidad con todas las especificaciones y records correspondientes al año deportivo anterior, que trate de eventos amistosos u oficiales, nacionales o internacionales, junto con un censo de equipos y jugadores.

## Artículo 11. Cuando no se Presentan a Competencias

**(a) Cualquier entidad afiliada después de haber determinado organizar un evento internacional, torneo o campeonato, y una vez invitar y haber recibido la inscripción de varios clubes, puede ser multada si decide cancelar o posponer el evento, según haya sido la pérdida financiera sufrida por los clubes que hubiesen aceptado la invitación.**

(b) Si un equipo que está jugando en un torneo o partido amistoso decide retirarse antes que se haya completado el horario de partidos, ese equipo, entonces, tiene que rembolsar POR COMPLETO a los organizadores todos los gastos que se les haya pagado por viaje, alimentación y hospedaje.

(c) El CIRILH puede, si lo considera necesario, elegir tomar mayor acción disciplinaria contra la entidad infractora, dependiendo de la cantidad de pérdida financiera causada. En el caso de que la acción no tenga reparación por gastos efectuados, el CIRILH podrá sancionar a la entidad afiliada con el doble carácter de disciplinario y económico.

## Artículo 12. Responsabilidad por Accidentes

**Cualquier entidad organizadora afiliada que realice una competición internacional, torneo, campeonato, partido oficial o amistoso, no es responsable moral ni financieramente por cualquier accidente que pueda ocurrir durante el evento. Todos los gastos que resulten por dichos accidentes son la responsabilidad del jugador herido ó entidad afiliada participante (o de sus respectivos seguros).**

## Artículo 13. Emergencia de Primeros Auxilios

**Los organizadores de todos los eventos internacionales tienen que suministrar un estuche de primeros auxilios, conteniendo todos los artículos necesarios para una emergencia en caso que ocurra algún accidente. Tiene que estar presente en cada evento un doctor o personal de emergencia calificado.**

#### **Artículo 14. Reserva de Asientos**

Cualquier Confederación, Federación o Asociación Nacional encargada de realizar un evento internacional, tiene que tomar las medidas necesarias para asegurarse que hay asientos a los lados de la pista a disposición de los miembros del Comité Ejecutivo del CIRILH y oficiales de FIRS.

### **CAPITULO 2 CUOTAS POR ORGANIZACIÓN DE CAMPEONATOS**

#### **Artículo 15. Cuota de Sanción de Campeonato Mundial**

Los miembros de FIRS que organicen los Campeonatos Mundiales de In-Line Hockey tienen que pagar una cuota de 20.000 Francos Suizos a CIRILH. Esta cantidad debe pagarse en dólares americanos de acuerdo al cambio internacional al momento de pagar. Todas las cuotas tienen que pagarse a la cuenta corriente del CIRILH cuando soliciten el permiso, o de acuerdo al arreglo que se haya escrito y firmado. Bajo ninguna circunstancia se dará un permiso de organización hasta que la cuota se haya recibido.

### **CAPITULO 3 JUGADORES EXTRANJEROS**

#### **Artículo 16. Jugadores Nacionales en Campeonatos Mundiales**

**Todos los jugadores tienen que tener pasaporte válido del país que representan en Campeonatos Mundiales y Continentales. Excepto para Campeonatos Continentales y Mundiales, los clubes pueden tener un máximo de dos jugadores extranjeros jugando para ellos, dichos jugadores tienen obligatoriamente que poseer el pase internacional correspondiente y el consentimiento de su propia Federación Nacional.**

#### **Artículo 17. Requisitos para los Árbitros Internacionales Certificados**

Todos los partidos internacionales se llevarán a cabo por árbitros internacionales registrados con el CIRILH.

### **CAPITULO 4 DISCIPLINA**

#### **Artículo 18. Proceso Disciplinario**

**(a) Todas las personas ú organizaciones que estén directamente relacionadas con el Roller In-Line Hockey que no cumplan con las disposiciones y reglas emanadas del CIRILH serán sometidos a acción disciplinaria.**

**(b) El Comité Ejecutivo del CIRILH tiene el poder de tomar acción disciplinaria y castigar a todas las Confederaciones Continentales, Confederaciones, Federaciones y Asociaciones Nacionales, Clubes, oficiales, árbitros o jugadores que desobedezcan los Reglamentos de Organización o las Reglas de juego. Todas las decisiones tomadas por el Comité Ejecutivo concerniente a la acción disciplinaria, se tomarán por mayoría de voto. En caso de un número igual de votos, el Presidente tendrá el voto decisivo.**

**(c) Cualquier apelación contra la decisión del Comité Ejecutivo en estos asuntos tiene que llevarse a la Asamblea General del CIRILH y posteriormente ante la Asamblea General Ordinaria de la FIRS cuya decisión será final é inapelable.**

## CAPITULO 5. APELACIONES

### Artículo 19 Apelaciones a FIRS

**(a) Las apelaciones en contra de las decisiones de la Asamblea General de CIRLH pueden ser hechas solamente por las federaciones nacionales al Comité Central de FIRS. Dichas apelaciones tienen que decir todas las razones y evidencias, y tienen que enviarse al Secretario General de FIRS en el plazo de 60 días desde el momento que la decisión se dio a conocer. El Comité Central de FIRS puede remitir dicha apelación a un Tribunal de Apelaciones que estará integrado por uno de los vicepresidentes de FIRS, y dos personas independientes que estén vinculadas en el deporte de patinaje y que tengan suficiente conocimiento para evaluar apropiadamente las circunstancias especiales.**

(b) El mismo procedimiento puede ser adoptado en caso de que sea necesario un arbitraje entre federaciones miembros de FIRS.

(c) El Tribunal de Apelaciones tiene que tomar la acción necesaria para asegurarse de que la queja ha sido totalmente y justamente investigada. La decisión se tiene que hacer y comunicarla a las entidades implicadas en este litigio en el plazo de seis meses desde la fecha en que se llevó la queja al tribunal de apelaciones.

(d) Cualquier desacuerdo a la apelación hecha por los interesados al Tribunal de Apelaciones, tiene que ser llevada al Congreso de FIRS. La información apropiada tiene que enviarse al Secretario General en un plazo de 60 días desde la fecha en que el Tribunal de Apelaciones anunció su decisión a los involucrados en el caso.

(e) Todas las apelaciones tienen un costo que lo decide el Comité Central de FIRS.

(f) La decisión tomada por el Congreso de FIRS es final.

(g) Todas las apelaciones tienen que seguir un procedimiento formulado por el Comité Central. (Reglamentos Generales de FIRS Párrafo 5-Apelaciones.)

### Artículo 20 Cuotas por Apelaciones

**Las apelaciones tienen que ser siempre por escrito y acompañadas con el pago en efectivo del arancel de \$200 Dólares.**

## CAPITULO 6. INGRESOS Y GASTOS

### Artículo 21 Origen de los Ingresos de CIRILH

**Los Estatutos de FIRS autorizan a CIRILH para tener los siguientes ingresos:**

(a) Por otorgar permisos para competencias dentro de sus modalidades incluyendo la realización de Campeonatos Mundiales.

(b) Recomendar al Comité Central licencias para establecer aprobación oficial para suelos, patines, y equipo deportivo específico.

(c) Para entrenamiento, seminarios, exámenes, y certificación de oficiales.

(d) Para la participación en competencias y organización de competencias autorizadas por CIRILH.

(e) Por acciones disciplinarias.

(f) Por protestas y apelaciones.

(g) Para recibir donaciones y contribuciones.

## **Artículo 22 Obligaciones Financieras del CIRILH**

**El CIRILH tiene la obligación de financiar los siguientes gastos:**

- (a) La organización y costos administrativo de los Comités Técnicos
- (b) El costo de viajes del Presidente, Secretario, y miembros del Comité Técnico por asuntos de CIRILH.
- (c) Para compras y donaciones de equipo deportivo para promover la modalidad del deporte en países subdesarrollados y apoyar la participación a los campeonatos y/o mandando entrenadores a dichos países.
- (d) Premios, medallas, insignias, y trofeos.

## **Artículo 23 Auditoria Anual**

**Todas las transacciones financieras del CIRILH serán registradas por el Presidente y/o Secretario en libros especiales de contabilidad los cuales se deben presentar a la Asamblea General acompañándolo con una auditoria de FIRS.**

## **CAPITULO 7. REGLAS MISCELANEAS**

### **Artículo 24 Retención de Archivos y Documentos**

**Todos los archivos del CIRILH, cartas y copias de documentos administrativos y técnicos los guardará el Presidente. Esos documentos no son de su propiedad privada, y tiene que entregarlos a su sucesor.**

### **Artículo 25 Requisito de Información de Eventos**

**Los organizadores de eventos internacionales, ya sean campeonatos, torneos, copas, partidos, etc., tienen que enviar al CIRILH fotografías y programas de esos eventos con fines de publicidad mundial.**

Todas las Confederaciones Nacionales y Continentales, Federaciones o Asociaciones que publican sus propias revistas o circulares sobre el patinaje sobre ruedas, están obligadas a enviar una publicación de cada edición a las oficinas del CIRILH.

### **Artículo 26 Autoridad Mayor**

**Todos los casos que no estén previstos en estos Reglamentos serán resueltos por el Comité Ejecutivo del CIRILH, a referéndum de la próxima Asamblea General del CIRILH.**

## **PARTE VI REGLAMENTOS DE CIRILH PARA CAMPEONATOS MUNDIALES**

### **Artículo 1 Elegibilidad para Campeonatos Mundiales**

**Los Campeonatos Mundiales de In-Line Roller Hockey están abiertos a los equipos nacionales de todas las Confederaciones, Federaciones, y Asociaciones Nacionales que tienen la modalidad de Roller Inline Hockey afiliadas a FIRS, siempre que confirmen su participación en tiempo y forma acompañando el arancel de participación al CIRILH.**

## **Artículo 2 Asignando Campeonatos Mundiales**

**(a) Los Campeonatos Mundiales de In-Line Hockey actualmente se realizan una vez al año, siempre en pistas cubiertas, de acuerdo a las Reglas de Juego establecidas por el CIRILH.**

(b) El CIRILH tiene que llevar a cabo Campeonato Mundiales para hombres, mujeres, y juveniles de acuerdo a la elegibilidad individual del evento como lo ordena los Reglamentos del Juego del CIRILH. De otra forma, las condiciones para las competencias y las reglas de juego deben aplicarse uniformemente para todas las divisiones.

(c) La Asamblea General del CIRILH selecciona a cada Federación para organizar el Campeonato Mundial, teniendo en consideración la propuesta que se haya presentado ante el Comité Ejecutivo del CIRILH.

(d) Cuando se otorga un Campeonato Mundial, se debe dar prioridad a los solicitantes por:

1. La evaluación de la capacidad de organización como lo expresa el Presidente de CIRILH.
2. Esas federaciones localizadas en un continente que no haya hecho un Campeonato Mundial de Roller In-Line Hockey por un tiempo muy largo.
3. Esas federaciones nacionales que nunca o por mucho tiempo no han sido anfitriones de un Campeonato Mundial de Roller In-Line Hockey. (FIRS WC Reg. A, Párr. I 3.)

## **Artículo 3 Prioridad de Quién hará el Campeonato Mundial**

**(a) Basados en la aplicación recibida, y según las recomendaciones del Comité Ejecutivo del CIRILH, la Asamblea General determinará las fechas, lugares, y condiciones donde se llevarán a cabo los Campeonatos Mundiales. Después de considerar todos los asuntos relacionados con el evento, se otorgará el Campeonato Mundial.**

(b) Si el Comité Ejecutivo de CIRILH tiene la opinión de que los requisitos necesarios para la realización de un Campeonato Mundial no se puede cumplir en ninguno de los lugares propuestos, el Comité Ejecutivo se pondrá en contacto con otras federaciones miembro que puedan hacerlo.

(c) Si es necesario, el Comité Ejecutivo de CIRILH puede encargarse de la organización del Campeonato Mundial en un lugar que ellos determinen. (FIRS wc Reg. A, Párr. I 4.)

## **Artículo 4 Confirmación por Escrito para Campeonato Mundial**

**(a) Después que se otorgue la organización a una entidad afiliada, se harán los arreglos entre la entidad organizadora y el CIRILH para los detalles de organización incluyendo un contrato firmado por ambas entidades. Después se notificará todas las decisiones acordadas a las demás entidades afiliadas.**

(b) Las Federaciones que se clasifiquen para participar tienen que confirmar su inscripción por escrito a CIRILH y a la federación organizadora, las cuales deben ser recibidas en tiempo y forma. Inmediatamente después de cerrada la fecha de inscripción, los organizadores notificarán al CIRILH de todas las entidades afiliadas que han ratificado su participación.

(c) Todos los Campeonatos Mundiales tienen que tener por lo menos cinco federaciones diferentes de por lo menos dos continentes. (FIRS WC Reg. A, Párr. I 6.)

## **Artículo 5 Obligaciones de la Federación Anfitriona**

**(a) El ente organizador acepta y asume la responsabilidad total en nombre del CIRILH en todo lo referente a la preparación del lugar de eventos y la organización física, financiación y en todo lo concerniente al Campeonato Mundial de su propiedad. Además deberá cumplir con todas las especificaciones técnicas impuestas por el CIRILH.**

**(b) No será permitida ninguna competición en la cual se encuentre involucrado el patinaje en cualquiera de sus modalidades y/o especialidades mientras se esté desarrollando el Campeonato Mundial.**

#### Artículo 6 Asignación de Responsabilidades

**La federación organizadora puede designar como organizador del Campeonato a cualquiera de sus ciudades, clubes y/o cualquier otro ente afiliado, pero siempre será la única responsable, sin ninguna clase de excepción, por cualquier hecho que pudiera suceder. Teniendo permanentemente su responsabilidad ante FIRS, el CIRILH, y todas las federaciones participantes.**

#### Artículo 7 Pagos de Cuotas a CIRILH

**(a) Tan pronto como la entidad organizadora reciba la notificación oficial por parte del CIRILH aprobando la organización del Campeonato Mundial, deberá pagar la cuota de 20.000 FS al CIRILH en dólares americanos de acuerdo al cambio de moneda internacional que esté en efecto cuando pagan, y dentro de un lapso de tiempo aceptable y por escrito.**

**(b) La cuota de inscripción para el Campeonato Mundial es de Mil Francos Suizos (1.000FS) que pagará cada equipo nacional participante directamente al CIRILH, en dólares americanos de acuerdo al cambio de moneda internacional que esté en efecto cuando pagan. Esta cuota aplicará por separado a cada equipo masculino o femenino que esté participando en el Campeonato Mundial.**

#### Artículo 8 Campeonatos Mundiales de Hombres y Mujeres

**(a) Los Campeonatos Mundiales se llevarán a cabo como competencias separadas para equipos masculinos y femeninos que hayan clasificado en sus federaciones nacionales, y el equipo ganador será el Campeón Mundial de Roller In-Line Hockey.**

**(b) La mejor intención de CIRILH es realizar el Campeonato Mundial masculino y femenino a la misma vez y en la misma ciudad, ya sea consecutivamente si sólo hay una pista disponible, o simultáneamente si hay dos o más pistas.**

**(c) Si no es posible hacer este arreglo, el campeonato masculino y femenino puede llevarse a cabo separadamente en ciudades y fechas diferentes como opción secundaria del Comité Ejecutivo del CIRILH.**

#### Artículo 9 Arreglo para Balancear Después de Retirarse un Equipo

**Si un equipo se retira del Campeonato después de que el programa ha sido diseñado, el Comité Ejecutivo del CIRILH puede proceder con las alteraciones necesarias, teniendo en mente los resultados y puestos ocupados en los Campeonatos Mundiales anteriores.**

#### Artículo 10 Fechas Finales para Registrarse

**(a) La fecha de cierre para las inscripciones tendrá carácter oficial al ser ordenado por el CIRILH.**

**(b) La federación organizadora está obligada a confirmar con ocho meses de anticipación al CIRILH sobre la fecha exacta de realización del Campeonato Mundial, solicitando del CIRILH una atención apropiada al registro de inscripciones de todos aquellos países interesados en participar.**

Artículo 11 Obligaciones Financieras para los Campeonatos Mundiales

Las condiciones financieras de un Campeonato son las siguientes:

(a) Cada Federación Nacional participante será responsable de sus propios gastos de viaje, alimentación y hospedaje.

Concerniente al Viaje:

1. Desde su país al país donde se realizará el evento ya sea por carretera, ferrocarril, mar o aire.
2. Si los participantes viajan por carretera, tren o mar, entonces son responsables de todos los costos de transporte hasta que lleguen al hotel en la ciudad donde se está llevando a cabo el Campeonato. Ellos también serán responsables de todos los gastos que tengan en el viaje de regreso.
3. Si los participantes viajan en avión, ellos son responsables del costo de su viaje hasta el aeropuerto más cercano a la ciudad donde será el Campeonato. Los esperará un bus, minibús, carros o taxis que los conducirán del aeropuerto al hotel, estos vehículos son enviados por los organizadores y pagados por el país anfitrión.

(b) El país anfitrión además de lo especificado arriba será responsable de lo siguiente:

1. Habitación y alimentación para ocho árbitros internacionales de Roller In-Line Hockey certificados por CIRILH como Clase "A" formando un total de 16 árbitros cuando el Campeonato está combinado con hombres y mujeres. Estos árbitros los seleccionará CIRILH para representar a los mejores ocho equipos nacionales que participaron en el Campeonato Mundial anterior. Estos árbitros se hospedarán no más de dos por habitación, en camas separadas, con un baño privado en el hotel determinado por los organizadores y aprobado por CIRILH. La Federación Nacional de cada árbitro es responsable de pagar cualquier gasto aéreo por encima de la cantidad permitida que contribuye CIRILH
2. Proveer hospedaje de hotel y comida para los miembros del Comité Ejecutivo del CIRILH (no extras), en un hotel de clase internacional (habitación sencilla con baño privado) desde dos días antes de que empiece el Campeonato hasta un día después que haya concluido el Campeonato.
3. La cuota que se paga al CIRILH por organizar el Campeonato es de 20.000 Francos Suizos en dólares americanos que se pagan de acuerdo al Artículo 7.
4. Cualquier Federación, Confederación o Asociación Nacional que se retire de organizar el Campeonato después que su solicitud para efectuar dicho evento ha sido aceptada por el CIRILH, deberá abonar una multa de 5.000 FS. El dinero de la multa después de recibido por el CIRILH puede ser usado para reducir el arancel de participación del nuevo país anfitrión.

Artículo 12 No es Obligatorio los Hoteles Recomendados

Como mínimo seis meses antes de que empiecen los Campeonatos se requiere informar a los países participantes con descripción y lista de los precios de los hoteles que se utilizarán. Con el interés de obtener precios razonables para los equipos participantes, bajo ninguna circunstancia pueden los organizadores hacer obligatoria la estancia en los hoteles designados por ellos como condición para participar en el Campeonato. Si un equipo selecciona un hotel fuera del área de los hoteles designados, no es obligatorio darles transporte desde dicho hotel hasta el lugar de competiciones.

#### Artículo 13 Cancelación de la Inscripción al Campeonato Mundial

**(a) Cualquier país que desee cancelar su inscripción, después de haber sido aceptado, debe informar su decisión al Comité Ejecutivo del CIRILH y a la Federación organizadora por lo menos 120 días antes de la fecha de apertura del Campeonato.**

**(b) Solamente se tolera que se retiren por circunstancias muy excepcionales. Si los organizadores dudan de la credibilidad de algún retiro, ellos tienen derecho a llevar el asunto ante el Comité Ejecutivo del CIRILH quien investigará las circunstancias responsables para dicho retiro del Campeonato.**

**(c) Cuando se saben los resultados de la investigación, y si se prueba que no era necesario el retiro, el CIRILH multará a la afiliada que cometió la infracción reglamentaria. El valor de la multa puede modificarse proporcionalmente teniendo en cuenta la fecha de la comunicación de no participación y la proximidad a la fecha de iniciación del Campeonato.**

#### Artículo 14 Autoridad para Selección de Árbitros

**CIRILH es responsable de todas las invitaciones que se extiendan a los árbitros para el Campeonato Mundial y es el único para decidir quién está mejor calificado para este trabajo. CIRILH dará una contribución para ayudar en los gastos del viaje para los Árbitros de Clase A nominados para officiar en el Campeonato Mundial. Esa cantidad será calculada anualmente de los fondos disponibles, y esa cantidad será especificada en las invitaciones que reciban dichos árbitros. (Vea Art. 11 (b) 1.)**

#### Artículo 15 Duración de los Campeonatos Mundiales

**(a) La duración de los partidos durante el Campeonato Mundial (sin incluir los días de práctica) no puede exceder a diez (10) días.**

**(b) Durante todo el evento, los equipos tal vez tengan que jugar más de un partido por día, sin embargo, si ellos tienen que jugar dos partidos en el mismo día deberán transcurrir siete horas entre un partido y el otro.**

#### Artículo 16 Obligaciones para Cumplir las Reglas

**Todos los partidos estarán estrictamente de acuerdo a las Reglas de Juego aceptadas y ordenadas por el CIRILH vigentes al momento inicial del Campeonato.**

#### Artículo 17 Especificaciones de la Pista

**El Campeonato Mundial se jugará sobre un suelo que esté dentro de las medidas máximas de acuerdo con los Reglamentos del Juego, con las esquinas redondeadas para mantener el puck o la bola en constante movimiento. Las medidas de la pista y del suelo donde se va a jugar el evento deben especificarse antes de aprobarse la solicitud de sede. Las dimensiones de la portería, marcas del suelo y el puck o bola tienen que estar de acuerdo a las especificaciones del CIRILH y de las Reglas de juego.**

Artículo 18 El Campeonato Mundial está Limitado a Árbitros de Clase A

**Sólo los árbitros internacionales del Roller In-Line Hockey de “Categoría A” designados por el CIRILH serán los únicos que podrán arbitrar Campeonatos Mundiales.**

Artículo 19 Nominación de Árbitros

**En los Campeonatos Mundiales el CIRILH informará el día anterior a cada árbitro su designación para dirigir los eventos determinados. Los árbitros pueden ser notificados para dirigir un solo partido, o bien todos los encuentros para los cuales ha sido designado. Bajo ninguna circunstancia un árbitro puede recusarse a si mismo y negarse a dirigir.**

Artículo 20 Autoridad para Calendario de los Campeonatos Mundiales

**El horario de los partidos para los Campeonatos Mundiales los establecerá el CIRILH de acuerdo a la posición que los equipos ocuparon en el Campeonato Mundial anterior, distribuyéndolos de a uno en cada grupo o zona según el efecto serpentino de acuerdo a lo establecido en las Reglas de juego. La incorporación de esta fórmula a los partidos y la posición que se de a los nuevos equipos participantes en el Campeonato Mundial será supervisado y aprobado por el CIRILH.**

Artículo 21 Elegibilidad para la Lista de Equipos

**(a) En un Campeonato Mundial sólo se permitirá competir a los jugadores que estén registrados con federaciones afiliadas a FIRS y al CIRILH antes de que la fecha de inscripción haya expirado.**

**(b) Cada Federación puede inscribir en la Lista de Buena Fe hasta un máximo de dieciséis (16) jugadores, incluyendo en esa cantidad un mínimo de dos (2) porteros, debiendo la misma ser presentada en el lugar, día y hora señalado por el CIRILH a los efectos de legalizar su presentación y proceder a la verificación de los pasaportes de los jugadores integrantes de la lista.**

**(c) Quince minutos antes del comienzo de cada encuentro según el horario de los partidos, el árbitro oficial tiene que tener en el acta or planilla oficial de partidos los nombres de los dieciséis (16) jugadores asignados y sus números de partido por cada equipo. Los equipos no pueden tener menos de seis (6) jugadores y dos (2) porteros en la pista.**

Artículo 22 Anuncio de un Campeonato Mundial

**El país organizador tiene que informar a las oficinas del CIRILH por lo menos ocho meses antes de que empiece el Campeonato todos los particulares sobre la pista incluyendo el tamaño exacto del área donde van a jugar, el tipo de suelo y la capacidad de asientos para el público.**

Artículo 23 Protestas

**(a) Cada Federación participante tiene derecho a presentar protestas sobre cualquier incidente (arbitrario o de cualquier otra índole) que pueda ocurrir durante el curso del Campeonato. Si el incidente ocurre durante el partido, el capitán del equipo tiene que presentar la protesta al**

árbitro como está escrito en las Reglas de Juego, Parte II-13 bajo “Protestas” de las Reglas de juego de CIRILH.

(b) Para que una protesta sea válida durante el curso del Campeonato, la protesta tiene que presentarse por escrito al Presidente del CIRILH, o en su ausencia de la pista, a un miembro del Comité Ejecutivo de CIRILH no mas tarde de tres (3) horas después de sucedido el incidente.

(c) Una vez que el árbitro encargado del partido acepta la protesta resultante de un incidente ocurrido durante el curso de un encuentro, se puede presentar al Presidente del CIRILH una carta oficial de apelación junto con la cuota de protesta de \$200 en dólares americanos.

(d) El CIRILH entonces investigará la protesta. Si es aceptada, devolverá la cuota en su totalidad a quien presentó la queja; pero si por el contrario el CIRILH rechaza la misma, el importe de la protesta no será devuelto y pasará directamente a la Tesorería del CIRILH.

#### Artículo 24 Apelaciones

Las apelaciones por protestas a las decisiones del Comité Ejecutivo de CIRILH se harán en conformidad a los procedimientos y especificaciones que se encuentran en Parte V – Reglamentos Generales, Capítulo 5, Apelaciones Art. 19.

#### Artículo 25 El Comité de CIRILH es la Única Autoridad Técnica

En vista de que en los Campeonatos el Comité Ejecutivo del CIRILH es el único consejero técnico, y único responsable de todo lo que concierna al Campeonato, es de suma importancia mantener al Presidente totalmente informado de todo lo que esté sucediendo, aunque sea algo trivial, que pasará de vez en cuando, ya sea referente a los jugadores, directivos, la prensa, televisión y radiodifusión, etc. El Presidente y su Comité Ejecutivo tienen el poder de hacer las decisiones que ellos consideren necesarias para resolver cualquier asunto, sin importar dónde se originó en incidente, inclusive si es por la prensa o televisión.

#### Artículo 26 Transporte Local en los Campeonatos

(a) Los organizadores tienen la obligación de transportar a los equipos de los hoteles (escogidos por los organizadores) al lugar del Campeonato.

(b) Los organizadores también tienen que mantener transporte permanente para los directivos del CIRILH quienes tienen que estar yendo y viniendo constantemente durante la duración del Campeonato.

#### Artículo 27 Control de Antidoping

Los organizadores adoptarán el control de antidoping bajo la supervisión del CIRILH y de acuerdo con las disposiciones del Código WADA y del Comité Olímpico Internacional, y especificado en los reglamentos médicos “Control de Antidoping.”

#### Artículo 28 La Mayor Autoridad es de CIRILH

Cualquier incidente que no figure en esas Reglas estará bajo la jurisdicción del Comité Ejecutivo del CIRILH cuya decisión es final y mandataria.

## PARTE VII ARBITROS INTERNACIONAL DEL ROLLER IN-LINE HOCKEY

### CAPITULO 1. ADMINISTRACION

**La Federation Internationale de Roller Sports (FIRS) creó una organización para administrar y controlar al Roller In-Line Hockey, en este caso el Comité Internacional de Roller In-Line Hockey (CIRILH). Algunas de las principales funciones del CIRILH son designar y controlar a los Jueces Internacionales, y enviarlos a los diferentes eventos internacionales.**

#### Artículo 1 Requerimientos para el uso de Árbitros Internacionales

- (a) **Todas las Federaciones afiliadas, las Confederaciones y Asociaciones Nacionales tienen que aplicar al CIRILH para que sus árbitros internacionales estén autorizados y aprobados para participar en torneos con otros equipos nacionales, por ejemplo, Campeonatos Continentales, etc.**
- (b) **Todas las Confederaciones, Federaciones, y Asociaciones Nacionales tienen que aplicar al CIRILH cuando utilicen Árbitros Internacionales para arbitrar torneos internacionales.**
- (c) **Ninguna Federación, Confederación o Asociación Nacional puede nominar a un árbitro internacional para arbitrar torneos internacionales sin que éste tenga la licencia actualizada. Cuando el organizador designe a cualquier árbitro internacional para officiar, tiene que pedir al árbitro que confirme lo siguiente:**
  - 1. **Que está registrado con el CIRILH y tiene su licencia internacional actualizada.**
  - 2. **Que ha pagado sus cuotas al CIRILH.**
  - 3. **Que está capacitado físicamente y es diestro(a) patinando en patines en-línea como para mantener el buen control del partido.**

**Si hay alguna duda, se debe preguntar al CIRILH para su confirmación.**

- (d) **Todos los eventos internacionales tienen que ser controlados por árbitros internacionales únicamente. Este es un derecho que han ganado los árbitros internacionales del mundo. Cualquier árbitro internacional que descubra que una federación o club no está aplicando esta regla estrictamente debe informar la falta al CIRILH.**

#### Artículo 2. Nominación y Registro Anual de Árbitros Internacionales

- (a) **El calendario de CIRILH se cuenta del 1 de Enero al 31 de Diciembre.**
- (b) **Cada año las Confederaciones, Federaciones o Asociaciones Nacionales pueden designar a sus árbitros internacionales para matricularlos con el CIRILH. Sólo los árbitros internacionales nominados de esa manera estarán convalidados por el CIRILH como árbitros internacionales durante ese año.**
- (c) **Los árbitros designados para actuar en la categoría internacional deben enviar su solicitud por mediación de sus respectivas entidades nacionales al CIRILH, quien emitirá la credencial correspondiente con la licencia anual estampada en la misma.**
- (d) **Cada federación nacional tiene obligación moral de asegurarse que sus árbitros nominados para inscripción por CIRILH están activos en su propio país y mantienen categoría internacional. Las federaciones nacionales pueden pedir la certificación de CIRILH para sus árbitros como se especifica en esas reglas.**
- (e) **Cada entidad nacional tiene que informar al CIRILH al final de cada año la lista de sus árbitros internacionales que permanecerán activos o no.**

- (f) Un árbitro internacional de categoría “A” que cese su actividad por dos años en su propio país, desciende automáticamente a categoría internacional “C” o quedará totalmente por fuera según las recomendaciones de la Federación Internacional.**
- (g) Bajo las mismas circunstancias, un árbitro internacional de categoría “B” pierde su categoría de internacional, y para volver a ser reconocido deberá obligatoriamente realizar un nuevo examen.**
- (h) Cualquier árbitro inactivo por tres años o más, pierde su condición de árbitro. Si transcurrido un tiempo la federación afiliada propone nuevamente al árbitro inactivo, para ser ascendido nuevamente a la categoría internacional, deberá necesaria y obligatoriamente realizar examen escrito, oral y práctico correspondiente que lo habilite.**

### Artículo 3 Categorías de Árbitros

#### **Hay cuatro categorías reconocidas de árbitros:**

- 1. Campeonato Mundial de FIRS Arbitro Categoría “A”**
- 2. Competencia Internacional de FIRS Arbitro Categoría “B”**
- 3. Árbitros Nacionales Certificados por FIRS Categoría “C”**
- 4. Arbitro Honorario de FIRS.**

#### ARBITROS ACTIVOS

- (a) Para los árbitros activos de categorías A y B, la edad mínima es de 25 años y la máxima de 60 años. Los árbitros activos que hayan cumplido 50 años de edad deberán necesaria y obligatoriamente cumplir con un examen físico que lo habilite sin ningún tipo de problema para la función. Debiendo enviar el certificado médico a las oficinas del CIRILH para su conocimiento y aprobación.**
- (b) Los árbitros activos tienen que asistir a todas las reuniones para dirigir cualquier campeonato, torneo ó partido cuando sea designado. Deben tener sus propios patines de In-líen y estar en buena condición física durante el arbitraje de los partidos.**
- (c) Las federaciones nacionales pueden pedir que los árbitros nacionales atiendan a un curso de entrenamiento de In-line Hockey y ser certificados como Arbitro Nacional de In-Line Hockey de FIRS, Categoría “C”. Esto no sólo les dará un entrenamiento excelente, pero también será el paso inicial para su desarrollo como Arbitro Internacional. Tiene que tener un mínimo de 21 años, sin una edad máxima que no sea la que decida su federación nacional. Se harán arreglos para tales cursos comunicándose con el Jefe de Árbitros del CIRILH.**

#### ARBITROS HONORARIOS

- (d) Árbitro Honorario es un título que CIRILH otorga a determinados árbitros internacionales de destacada actuación y servicios realizados ante el CIRILH y por este deporte. Normalmente este título no se concede a ningún árbitro de menos de 55 años de edad. Bajo ciertas circunstancias de carácter extraordinario, el CIRILH podrá premiar a un árbitro internacional de menor edad con esta distinción.**
- (e) Todos los Árbitros Internacionales de cualquier categoría, principalmente los honorarios, tendrán libre acceso a los estadios donde se juegue una competición de carácter nacional y/o internacional. Todas las publicaciones del CIRILH serán entregadas a los mismos con carácter gratuito.**
- (f) Los Árbitros Internacionales Honorarios pueden continuar sus actividades dentro de la entidad afiliada, si ésta no tiene impedimento, y puede arbitrar en partidos internacionales de inter clubes, pero obligatoriamente deberá abstenerse de dirigir encuentros internacionales.**

#### Artículo 4. Tasas de Árbitros

**Todos los árbitros activos nominados ante CIRILH tienen que pagar por ser certificados como Árbitros de In-Line Hockey en forma directamente personal o por mediación de la federación afiliada a la cual pertenece.**

- (a) Tasas de Examen y Matrícula – \$50 Dólares americanos los cuales se pagarán cuando aplican para tomar los exámenes como juez de categoría internacional y antes de recibir su primera licencia internacional. Esta licencia permanece válida hasta el final del año en que la recibió. Si todavía quedan seis meses, entonces se extiende hasta el final del año siguiente.**
- (b) Cuota Anual – \$15 Dólares americanos los cuales los pagará la federación nacional después de Enero 1 de cada año. Con el pago de la matrícula, el árbitro tendrá derecho a recibir por parte del CIRILH lo siguiente:**
  - 1. Licencia de árbitro internacional**
  - 2. El distintivo de árbitro internacional para su camisa**
  - 3. Una copia actualizada de los Reglamentos de Juego del CIRILH**

#### Artículo 5. Vestimenta del Árbitro

**(a) El árbitro internacional tiene que presentarse a la pista impecablemente vestido.**

**(b) Todos los árbitros que estén trabajando deben usar competentemente sus patines de in-line. Los árbitros tienen que tener sus propios patines en línea, casco, espinilleras, coderas, y cualquier otro equipo de seguridad requerido por el CIRILH, como también su uniforme. Ellos deben vestir pantalones largos color negro ó azul oscuro y camisa a rayas finas negras y blancas, o cualquier otra vestimenta autorizada por el CIRILH.**

**(c) La insignia se coloca del lado izquierdo sobre el bolsillo de la camisa. Todo árbitro fuera de actividad o sancionado disciplinariamente está inhabilitado para usar el distintivo de árbitro internacional.**

**(d) En caso de extravío o necesidad, se podrá adquirir una nueva insignia en las oficinas del CIRILH por \$15 dólares.**

#### Artículo 6 Gastos por Viaje y Mantenimiento

**Los organizadores son responsables de pagar a los árbitros internacionales los gastos legítimos por concepto de viaje y hospedaje. Se permite a los árbitros aceptar una cantidad acordada por servicios profesionales, sin exceder a \$50 dólares por día lo cual es la misma cantidad recibida en los Campeonatos Mundiales.**

#### Artículo 7 Funciones de los Árbitros

**Los árbitros internacionales tienen que memorizar y observar escrupulosamente los Reglamentos de Organización del CIRILH y las Reglas de juego del Roller In-Line Hockey.**

#### Artículo 8. Acción Disciplinaria

**(a) En caso de que el CIRILH se vea obligado a sancionar a un árbitro internacional, ya sea por amonestación o inhabilitándolo temporal o definitivamente, deberá notificar por escrito en forma fehaciente a la entidad afiliada a la cual pertenece el árbitro.**

**(b) El árbitro sancionado podrá apelar la medida disciplinaria a través de la entidad afiliada a la cual pertenece. La apelación podrá ser elevada en primera instancia ante el CIRILH, el cual deberá expedirse dentro de los treinta (30) días subsiguientes a la presentación de la misma. En segunda instancia, podrá hacerlo ante la Asamblea del CIRILH, y por último, como tercera y última instancia, podrá presentar la apelación ante la Asamblea General Ordinaria ó Extraordinaria de FIRS según se determine. Esta última resolución será inapelable y definitiva.**

**(c) Si por el contrario, el árbitro internacional fuera sancionado por la entidad afiliada a que pertenece, ésta necesaria y obligatoriamente deberá comunicar la misma al CIRILH, presentando para su consideración todos los antecedentes que dieran origen a la misma. Analizado esto por el CIRILH, el mismo dispondrá el temperamento a seguir a nivel internacional.**

#### Artículo 9 Examen de Árbitros Internacionales

- (a) Los exámenes para los árbitros de Roller In-Line Hockey los dará el CIRILH en el lugar y fecha determinado previamente, a los árbitros de la máxima categoría nacional. Un miembro del CIRILH dará el examen correspondiente escrito, oral, y práctico.**
- (b) El CIRILH realizará el examen una vez por año. Los aspirantes deberán ser nominados por sus federaciones respectivas. CIRILH hará que sea conveniente el lugar para tomar el examen durante una competencia local de importancia.**
- (c) La federación organizadora responsable del examen de los árbitros tendrá a su cargo con carácter obligatorio el traslado de los examinadores desde el lugar de origen y su regreso, incluyendo alojamiento, comidas, y transporte interno durante dos días.**
- (d) Para aprobar el examen, el árbitro deberá responder satisfactoriamente el 85 por ciento de las preguntas oral o escritas que se le formulen. Sobre el examen práctico el porcentaje para aprobar será del 90 por ciento. Los resultados serán comunicados en forma directa a la federación afiliada.**

#### Artículo 10. Reglas Misceláneas

- (a) El designado por el CIRILH para arbitrar, deberá contestar de inmediato su aceptación. De rehusar el nombramiento, deberá contestar por escrito fundamentando la negativa con causas reales de gravedad.**
- (b) El árbitro debe tener previsto con carácter permanente la validez de su pasaporte, y las visas correspondientes de ser necesario, para poder arbitrar por designación del CIRILH en cualquiera de sus países afiliados.**
- (c) Todo árbitro internacional que esté oficiando en un Campeonato Internacional, torneo o partido, está inhabilitado para cumplir cualquier función que no sea exclusivamente la de arbitrar.**
- (d) Cualquier asunto no incluido en la presente reglamentación, será tratado y resuelto por el CIRILH, en un todo de acuerdo con los Estatutos y Reglas de FIRS. Las modificaciones de los Reglamentos solamente serán válidas si previamente han sido tratadas y aprobadas por la Asamblea correspondiente del CIRILH.**

## REGLAMENTOS TECNICOS PARA LOS ARBITROS DEL CIRILH

### Artículo 11

**El árbitro de un encuentro oficial debe necesariamente ser neutral. Solamente como una excepción y con el consentimiento expreso por escrito de los participantes del encuentro, se podrá habilitar a un árbitro no neutral con la aprobación del CIRILH.**

### Artículo 12.

**La entidad afiliada encargada de la organización deberá proteger obligatoriamente de cualquier daño físico del o los árbitros designados previamente, durante y posteriormente de finalizado el encuentro o torneo. Los árbitros deben ser alojados y comer separados de los jugadores.**

### Artículo 13.

**El árbitro internacional debe obligatoria y necesariamente tener consigo, con carácter permanente, su licencia internacional del CIRILH.**

### Artículo 14.

**Iniciado el encuentro, la única autoridad para suspender el mismo ya sea por razones climáticas o disciplinarias, es únicamente el árbitro designado para dirigir el encuentro, debiendo comunicar de inmediato al CIRILH las causas de la suspensión del partido, y cuándo se va a volver a jugar dicho partido.**

### Artículo 15.

**Los árbitros tienen que asegurar el mantenimiento de la disciplina durante todos los eventos de una manera correcta sin violencia, brusquedad o partido impropio.**

### Artículo 16.

**El camarín del árbitro será personal y separado de los demás camarines de jugadores, dirigentes y público.**

### Artículo 17.

**El árbitro internacional tiene derecho a recibir el importe correspondiente de su viaje y estancia, de ser necesario, previo a la iniciación del torneo.**

### Artículo 18.

**El Arbitro Internacional tiene las siguientes responsabilidades:**

- (a) **Estar listo para arbitrar 15 minutos antes del inicio del partido.**

- (b) Los árbitros tienen que tener sus propios patines en línea, casco, espinilleras, coderas, y cualquier otro equipo de seguridad requerido por el CIRILH, como también su uniforme.
- (c) Es responsable de verificar previo a la iniciación del encuentro, que la pista y las porterías se encuentren en condiciones reglamentarias.
- (d) El árbitro tiene que asegurar la presencia del médico o paramédico con el botiquín de emergencias.
- (e) Debe comunicarse correctamente con los integrantes de la mesa de control.
- (f) Cualquier anomalía, acto, etc., que pudiera afectar o haber afectado el normal desarrollo del encuentro deberá informarlo por escrito, o escribirlo en la planilla del partido tanto a las autoridades del CIRILH, como por mediación de éste al organizador.

## **PARTE VIII – ESTATUTOS DE FIRS**

### **Secciones Aplicables a Competencias de Inline Hockey**

#### **REGLAS PARA PARTICIPANTES EN CAMPEONATOS**

La gran mayoría de los atletas de FIRS compiten por amor al patinaje sobre ruedas y buscando su propia excelencia personal, a menudo bajo circunstancias muy difíciles. Esta devoción al patinaje sobre ruedas merece todo nuestro aprecio y la garantía de FIRS, su organización internacional, de que competirán en nuestras competiciones en una atmósfera de buena fe y deportividad, una idea fundamental en todos los deportes.

Las siguientes reglas deben ser observadas por todos los competidores representando las Federaciones miembro de FIRS, para asegurar que se consigue el más alto nivel de deportividad en los Campeonatos del Mundo de FIRS y en sus demás eventos deportivos intercontinentales. Tenemos como ejemplo grandes tradiciones deportivas de FIRS y los Juegos Olímpicos. Aparte de cada compromiso personal a estos principios, se espera que cada atleta que compita en FIRS Campeonato, se comporte de acuerdo con todo esto.

Se requiere a todos los atletas que conozcan y entiendan las reglas de elegibilidad para sus eventos, las reglas del juego y el significado de buena deportividad como se ejemplifica en el espíritu deportivo y se define en los manuales de reglas de las disciplinas técnicas de FIRS. Se pide a los atletas que entiendan y observen las regulaciones del CIO y anti-doping de WADA. El no cumplimiento puede dar como consecuencia la suspensión o expulsión de las presentes o futuras competiciones deportivas.

- a) Los contratos comerciales entre atletas y firmas comerciales deben ser negociados por las Federaciones Nacionales, quienes establecerán sus propias limitaciones.
- b) Compitiendo por un premio en efectivo, el entrenamiento y la enseñanza del patinaje sobre ruedas no tendrá efecto adverso en la calificación para competiciones internacionales de patinaje sobre ruedas.
- c) La pérdida del status competitivo impuesto por una Federación Nacional en uno de sus ciudadanos deben ser observados por todas las naciones de FIRS y esta condición afectaría la elegibilidad de dicha persona para competir en cualquier parte del mundo.

## REGULACIONES DE FIRS PARA CAMPEONATOS MUNDIALES

### A. GENERAL

#### **Párrafo 1 – Selección de Lugar**

1. Solicitudes de Federaciones Nacionales para la organización del Campeonato Mundial de Patinaje sobre Ruedas (patinaje de velocidad, Inline Downhill, patinaje artístico, hockey sobre patines y hockey sobre patines en línea) tienen que someterse a los correspondientes Comités Técnicos de FIRS.
2. El Presidente del Comité Técnico comunicará todas las candidaturas recibidas a la siguiente Asamblea, como un punto del Orden del Día. El cuestionario de FIRS contendrá todos los detalles necesarios y se adjuntará a estas solicitudes. La Federación Nacional tiene que declarar su deseo de aceptar y cumplir con las Regulaciones de FIRS sobre Campeonatos Mundiales y con las Regulaciones Especiales del respectivo Comité Técnico sin reservas, y firmar un acuerdo por escrito bajo los términos y condiciones gobernantes de FIRS bajo las cuales los Campeonatos Mundiales serán otorgados al solicitante en particular.
3. Cuando se otorga un Campeonato habrá prioridades sobre otros solicitantes por
  - a) La evaluación de las aptitudes organizativas expresadas por los Presidentes de los Comités Técnicos.
  - b) Aquellas Federaciones de un continente que no ha sido anfitrión de un Campeonato Mundial en la disciplina en particular por el más largo periodo de tiempo.
  - c) Aquellas Federaciones Nacionales que nunca, o por el más largo periodo de tiempo no han sido anfitriones de un Campeonato.
4. Basado en las solicitudes recibidas, y bajo recomendación del Comité Técnico, la Asamblea General de esa disciplina en particular determinará las fechas lugares y condiciones en que se celebrarán los Campeonatos Mundiales. La adjudicación de los campeonatos tendrá lugar después de considerar todos los asuntos relevantes. Si el Comité Ejecutivo de la disciplina es de la opinión de que los requerimientos necesarios para el desarrollo del Campeonato Mundial no han sido cumplimentados en ninguno de los lugares propuestos, deberá contactar con otras Federaciones Miembro que estén capacitadas y otorgar el Campeonato Mundial. Si es necesario el Comité Ejecutivo de la disciplina puede tomar bajo su control la organización de un Campeonato Mundial en un lugar a determinarse.
5. Es preferible que las fechas y lugares para los Campeonatos Mundiales siempre serán determinadas cuatro años por adelantado. Confederaciones Regionales reconocidas no deben organizar campeonatos u otras actividades que puedan interferir con los lugares y fechas de los Campeonatos Mundiales u otras actividades organizadas por FIRS. La misma precaución se debe tener referente a otros eventos mundiales que FIRS esté patrocinando o participando.
6. Como mínimo, los Campeonatos Mundiales deben consistir en cinco Federaciones diferentes de por lo menos dos continentes.

#### **Párrafo 2 – Principios**

1. Una Federación Nacional que solicita un Campeonato del Mundo garantizará:
  - a) un procedimiento uniforme con respecto al permiso de entrada al país concerniente, y el despacho de visas a tiempo para todos los patinadores, oficiales y periodistas deportivos, si es necesario.
  - b) Que por razones raciales, religiosas o políticas, ninguna de las personas o grupos arriba mencionados serán obstaculizados de entrar al país. Sin embargo, posibles sanciones del Comité Olímpico Internacional (COI) deberán ser observadas.
  - c) Que además de las regulaciones separadas para los Campeonatos Mundiales de los Comités Técnicos Internacionales, también todas las otras regulaciones como las Regulaciones Médicas de FIRS sean observadas por los Campeonatos Mundiales.

- d) La contratación de un seguro responsable de proteger a FIRS, al Comité Técnico involucrado y a la Federación organizadora.
  - e) Los Campeonatos Mundiales y otros eventos mundiales están sujetos a transmisión televisada para el beneficio internacional del deporte y todas las luces y reflectores técnicamente requeridos pueden ser usados.
2. a) Los atletas de una Federación Nacional participando en un Campeonato Mundial se les permitirá participar solamente si tienen la nacionalidad del país respectivo, como se evidencia por la posesión de pasaportes nacionales válidos.
  3. Los Comités Técnicos Internacionales respectivos de FIRS serán responsables de todas las preparaciones y la dirección del Campeonato Mundial. A miembros del Ejecutivo de un Comité Técnico no se les permite actuar como oficiales o dirigentes de sus equipos nacionales durante los campeonatos. Si ellos decidieran aceptar la posición de director de su equipo nacional, tienen que ser suspendidos del Ejecutivo temporalmente mientras duren tales campeonatos.
  4. Los miembros de los diferentes cuerpos de FIRS llevarán el vestido oficial de FIRS durante la parte oficial de los eventos de FIRS. Por ejemplo, chaqueta oscura, pantalones grises, zapatos negros.
  5. A los árbitros, jueces y otros oficiales, les está prohibido fumar durante las funciones oficiales en los eventos deportivos.

### **Párrafo 3 – Horario**

1. La Federación que esté organizando un Campeonato Mundial debe dirigir al Comité Técnico apropiado un acuerdo por escrito, al menos 240 días antes del Campeonato, con todos los detalles que tengan que ver con el campeonato para su aprobación.
2. Todas las Federaciones Miembro activas en la disciplina apropiada deben ser advertidas de los detalles del campeonato según hayan sido aprobados por el Comité Técnico por lo menos 180 días antes del Campeonato.
3. Federaciones Miembro que decidan participar en los Campeonatos Mundiales deben informar de su decisión al Comité Técnico y a la Federación organizadora por lo menos 30 días antes de empezar el Campeonato, o de acuerdo con un plazo más corto, según sea decidido por el Comité Técnico.
4. El Comité Técnico y la Federación organizadora deben informar a todas las Federaciones participantes del horario y detalles de la competición por lo menos 90 días antes del principio de Campeonato y del programa de juegos actual 30 días antes.
5. Todas las publicaciones deben ser hechas en los idiomas oficiales de FIRS, que son Inglés y Español. El idioma del país organizador puede añadirse como otro idioma.
6. Dentro de las veinticuatro (24) horas antes de empezar oficialmente un evento mundial, los Comités Técnicos tendrán una reunión con los delegados principales de las Federaciones Nacionales participantes y con los miembros del comité organizador del evento mundial en particular. El lugar y la hora de esta reunión deben estar incluidos en el horario del evento y anunciado con anticipación. Durante esta reunión se deben contestar todas las preguntas referentes al evento particular. Además también se discutirán los asuntos con referencia al siguiente evento mundial.

### **Párrafo 4 – Televisión y Publicidad**

1. Todos los derechos de televisión para eventos internacionales y Campeonatos Mundiales pertenecen a FIRS, y sólo el Comité Central tiene derecho a autorizar cualquier transmisión televisada, ya sea en campo de acción nacional o internacional. La difusión televisada por una sola estación limitada a la ciudad o área local, puede ser establecida a discreción de los organizadores, teniendo en cuenta que tal transmisión no esté en conflicto con los acuerdos escritos, los cuales han sido ejecutados por FIRS para derechos de televisión nacional o internacional.

2. El organizador y/o la federación anfitriona compartirán las ganancias de los contratos de televisión autorizados por FIRS según el Párrafo 6 de las Regulaciones Financieras.
3. La Federación organizadora dispondrá de los lugares de trabajo necesarios para el equipo y los miembros de las compañías de televisión. Además la Federación permitirá la instalación de luces adicionales. El único gasto que se reembolsará a esta Federación será el de la electricidad usada.
4. En caso de que FIRS no tenga obligaciones o contratos con la televisión internacional, entonces todos los contratos y obligaciones deberán de ser del agrado de FIRS y la Federación organizadora.
5. FIRS tendrá derecho a participar en contratos de publicidad temporal durante la duración de los Campeonatos Mundiales. Las ganancias que resulten de tales contratos según se hayan negociado, se compartirán entre FIRS y la federación organizadora, de acuerdo al contrato firmado, el cual se ejecutará por lo menos seis meses antes del evento. En la ausencia de tales contratos o por renuncia anterior del Comité Central a esos derechos, los organizadores y/o la federación anfitriona tienen todo el derecho a hacer los arreglos de todos los contratos de publicidad.
6. el nombrar derechos para cualquier evento internacional, en el que el publicador o la empresa publicitaria se identifican en el título, estará sujeto a una aprobación escrita por el Comité Central de la FIRS.

#### **Párrafo 5 – Implementos Deportivos**

El Comité Ejecutivo de la Disciplina Técnica decidirá la cantidad de implementos deportivos con o sin la aprobación oficial de FIRS o el uso del logo de FIRS en ocasión de Campeonatos Mundiales. La Federación organizadora aceptará tal decisión.

#### **Párrafo 6 – Otras Competencias**

1. Las instalaciones deportivas seleccionadas para la ejecución del Campeonato Mundial serán reservadas exclusivamente para este evento durante el tiempo del Campeonato.
2. La Federación organizadora también se encargará de que no se vayan a ejecutar otros eventos de disciplina deportiva similar en su área durante la ejecución del Campeonato.

### **B. ORGANIZACIÓN**

#### **Párrafo 7 – Bandera**

1. La Federación organizadora o su Comité Organizador se encargará de que la bandera de FIRS sea enarbolada en el centro de todas las banderas de las naciones participantes desde el principio del Campeonato hasta el cierre de ceremonia.
2. Se deja a discreción de la Federación organizadora si ellos desean izar la bandera de la ciudad que está organizando el Campeonato Mundial. En este caso, las tres banderas de FIRS, del país y de la ciudad serán izadas en este orden, de izquierda a derecha, separadas de las otras banderas.

#### **Párrafo 8 – Accidentes**

1. Los organizadores de las Campeonatos Mundiales no están obligados a asumir responsabilidades por patinadores, árbitros u otros participantes como tampoco por otras personas por accidentes de cualquier naturaleza ocurridos antes, durante o después del Campeonato.
2. Para más seguridad en caso de cualquier circunstancia imprevista o completa negligencia de personas asistentes, se recomienda hacer contratos de seguros como protección para los organizadores y FIRS.

### **Párrafo 9 – Representantes Acreditados**

1. El organizador establecerá una oficina con un representante acreditado, quien extenderá tarjetas de identidad para los oficiales y participantes del Campeonato Mundial.
2. Estas tarjetas de identidad serán emitidas en las siguientes categorías:

#### **Tarjeta A:**

Miembros del Comité Central de FIRS; Miembros de los Comités Técnicos Internacionales; Miembros del Comité Organizador de este Campeonato Mundial; y tres miembros del Comité Ejecutivo de la Federación organizadora.

#### **Tarjeta B:**

Los Presidentes de las Confederaciones Continentales de FIRS; los Presidentes de la Federación Nacional de FIRS; el Jefe de Delegación de las naciones participantes; y los patrocinadores del evento mundial como invitados de FIRS.

#### **Tarjeta C:**

Los Entrenadores, Oficiales y Patinadores participantes de acuerdo con las regulaciones básicas de los Comités Técnicos; los Miembros del Comité Organizador de este evento y tres miembros del Comité organizador del próximo Campeonato Mundial.

#### **Tarjeta D:**

Periodistas deportivos, fotógrafos de prensa, Reporteros de televisión, camarógrafos y miembros técnicos.

3. La emisión de tarjetas de identidad se hará al presentar el pasaporte y un certificado estableciendo la función particular del poseedor durante el Campeonato.
4. Por medio de las tarjetas de identidad el organizador puede establecer ciertas reglas para entrar en las diferentes áreas de las instalaciones deportivas de acuerdo con las diferentes competencias de los poseedores de las tarjetas.

### **Párrafo 10 – Reserva de Asientos**

1. Asientos reservados estarán disponibles para todas las personas acreditadas. Los poseedores de las tarjetas A y B tienen derecho a un segundo boleto de admisión gratis para el asiento contiguo, siempre y cuando hayan solicitado este boleto cuando se les emitió su tarjeta de identificación.
2. Los asientos en el Palco Honorario serán reservados para:
  - Representantes de alto rango político del país organizador;
  - Miembros del Comité Olímpico Internacional del país organizador;
  - Presidente y Vicepresidentes de los deportes de más alto rango en el país organizador;
  - Miembros honorarios de FIRS y el Presidente de la Confederación Continental;
  - El Presidente de FIRS y los miembros del Comité Central de FIRS.
3. Los asientos con buena visibilidad estarán reservados para la prensa. Los fotógrafos de prensa recibirán una insignia distintiva que deben llevar alrededor del brazo y se les permitirá entrar al área interior.
4. El número de asientos a reservar para los poseedores de la Tarjeta C estará siempre de acuerdo con el número de patinadores que no estén participando en el momento.

### **Párrafo 11 – Ceremonias de Apertura y Clausura**

1. En los Campeonatos Mundiales las palabras de bienvenida están a cargo del representante de más alto rango político del país organizador. Será anunciado y presentado por el Presidente de la Federación Nacional de Patinaje sobre Ruedas. Después de la formación de equipos nacionales en orden alfabético en inglés, con el equipo del país anfitrión en la última posición, se tocará una breve versión del Himno Nacional o de la Delegación de todas las naciones participantes (de 15 a 20 segundos cada uno) según el orden mencionado anteriormente. A esto le seguirá la apertura oficial de los Campeonatos Mundiales por el Presidente de FIRS o su representante disponible. La marcha, discursos de apertura y el Himno Nacional o de Delegación de las Delegaciones durante la ceremonia de apertura no excederá treinta (30) minutos.
2. En ocasión de la ceremonia final, el Presidente de FIRS agradecerá a los organizadores y patinadores. Después presentará la bandera de FIRS al Presidente de las Federación organizadora quien indicará que el Campeonato Mundial se ha terminado, e indicará el lugar donde se celebrará el siguiente Campeonato Mundial; entonces pasará la bandera al representante de la Federación que será anfitriona en los Campeonatos del año siguiente. Después de eso, se tocará el Himno Nacional del país organizador para cerrar la ceremonia.
3. Otros discursos fuera de los ya mencionados anteriormente no se permitirán ni al principio ni final de las ceremonias.

### **Párrafo 12 – Entrega de Medallas**

1. La entrega de medallas a los Campeones Mundiales y a los ganadores del 2º y 3er puesto la pueden hacer solamente los poseedores de las tarjetas de identificación A o B, o por invitados ocupando el Palco de Honor. Las medallas oficiales de FIRS se proveerán a cargo de los organizadores.
- 2 a) Inmediatamente antes, durante y después de la presentación de medallas, el anunciador debe limitar sus anuncios a los resultados de la competencia pendiente.  
b) La preparación de la ceremonia de presentación es responsabilidad del Presidente del respectivo Comité Técnico. Este debe asignar las personas para la presentación de medallas (máximo tres). Un miembro del ejecutivo del Comité Técnico se responsabilizará de que la entrega de medallas continúe sin ninguna demora indebida.  
b) No se permite la adjudicación de premios a los patinadores durante la ceremonia de clausura. Solamente se permitirán altavoces con propaganda y otras informaciones durante las pausas.

### **Párrafo 13 – Programa**

1. La Federación organizadora se responsabilizará de la emisión del programa para el Campeonato Mundial. Publicidad e ingresos por las ventas de programas, después de deducir el coste de impresión pertenecen al organizador.
2. En la primera página del programa se imprimirá la bienvenida por el Presidente de FIRS. A petición del Comité Central, los organizadores deberán disponer de espacio para la propaganda de los patrocinadores de FIRS al precio normal que se cobra a otros anunciantes.
3. En los Campeonatos Mundiales no se permitirá ninguna indicación de favoritismo, ni fotografías o textos. Se permite publicación de fotografías de los Campeonatos Mundiales actuales, o fotografías mostrando los equipos a todas las Federaciones participantes. No se permitirá la descripción de patinadores o equipos individuales.

### **Párrafo 14 – Disponibilidad de Habitaciones y Lugares de Trabajo**

1. A ser posible, las siguientes habitaciones serán requeridas y estarán disponibles en la sede respectiva de los Campeonatos Mundiales:
  - a) 1 oficina para el Comité Técnico Internacional; b) 1 habitación para control anti-doping; c) 1 consultorio para tratamiento médico; d) 1 habitación para árbitros y jueces; e) el número adecuado de servicios sanitarios y de baños separados por sexos; f) 1 oficina para la prensa y el servicio de información con ordenadores y acceso a correo electrónico adecuados.

### **Párrafo 15 – Facilidades de Hotel**

1. Si los contratos con los Comités Técnicos Internacionales dictan que el organizador proveerá un cierto número de alojamientos en hotel, se considerará que:
  - a) Los patinadores participantes serán alojados de acuerdo con la calidad de alojamiento que hayan indicado que pueden permitirse.
  - b) Los árbitros y jueces participantes serán alojados en hoteles Clase B de Standard internacional (habitaciones dobles con camas individuales y ducha/WC).
  - c) Los miembros de los Comités Técnicos son alojados en hoteles de clase A de Standard internacional (habitación individual con ducha y servicio sanitario).
2. Mediante petición especial se tendrán disponibles habitaciones sencillas de clase A para un doctor del Comité Médico y de Investigación, y un máximo de tres miembros del Comité Central. Los miembros del Comité Central son los que se les ha pedido estar presentes para desarrollar algún trabajo específico que deben desempeñar durante el Campeonato Mundial. Las comidas serán pagadas por ellos mismos.
3. Los árbitros y jueces se alojarán por separado de los patinadores.
4. Los hoteles para los patinadores visitantes no deberán estar más lejos de la pista que el de los patinadores de la Federación anfitriona.
5. En casos donde los participantes tienen derecho a alojamiento y/o comida, pueden pedir al organizador el pago del valor apropiado para que puedan hacer sus propios arreglos por comida y/o alojamiento. Esta petición debe ser hecha al organizador por lo menos cuatro meses antes del evento. El organizador tiene que incluir en la información de acuerdo con el Párrafo 3, sub párrafo 2, el costo de la comida y alojamiento la cual es *proveída* para los participantes.
6. El organizador no es responsable por los arreglos de alojamiento para los seguidores, sin embargo, debe asignar un agente responsable, quien asistirá a las organizaciones nacionales para obtener las habitaciones necesarias. Los detalles del agente apropiado deben estar incluidos en el anuncio aludido en el párrafo 3, sub párrafo 2.

### **Párrafo 16 – Transporte**

1. El organizador tiene que asegurarse de que el transporte público o contratado llegará y saldrá de las instalaciones deportivas a intervalos regulares. Un horario respectivo será puesto para este efecto en el área deportiva y de alojamiento.
2. Esos servicios de buses estarán operando por lo menos una hora antes de la apertura de las instalaciones deportivas (hora de llegada allí) hasta una hora después del cierre de los eventos.
3. A la vez se harán arreglos para que se puedan alquilar taxis y un espacio para parada de taxis temporal en el centro deportivo.

### **Párrafo 17 – Duración de los eventos diarios**

1. Los eventos diarios del Campeonato Mundial no pueden comenzar antes de las 08.00 a.m. y terminar después de las 12.00 de la noche en latitudes del sur, o a las 11.00 p.m. en latitudes norte sin tener permiso especial del Comité Técnico.
2. Los patinadores deben tener un mínimo de 12 horas de descanso entre el fin de los partidos diarios y el comienzo de los encuentros diarios al día siguiente, excepto en circunstancias especiales con el permiso del Comité Técnico.

### **Párrafo 18 – Intérpretes**

1. Si es posible, intérpretes del idioma madre estarán a la disposición de los equipos o grupos de patinadores extranjeros si lo pidieran. Se espera que los equipos continentales de diferentes idiomas traigan sus propios intérpretes; sin embargo, la Federación organizadora es responsable para intérpretes en Inglés, y Español.

2. Para asambleas de los cuerpos de FIRS, el organizador está obligado a hacer arreglos para interpretación simultánea en Inglés, y Español.
3. El costo de los servicios de interpretación y traducción estará a cargo de la Federación organizadora.

## **REGULACIONES MÉDICAS DE FIRS**

### **A. CONTROL ANTI DROGAS**

#### **Párrafo 1 – Principios**

1. La Federation International de Roller Sports (FIRS) prohíbe expresamente las drogas, sustancias ilegales, y métodos, antes o durante la competición, que pueden mejorar artificialmente la condición física y/o mental del jugador, y por lo tanto aumentar su actuación atlética. Los principios de estas Regulaciones estarán en continuo cumplimiento con el Código de WADA y los Estatutos y Reglas del Comité Olímpico Internacional (COI).
2. La lista de sustancias prohibidas y métodos penalizadas por las Organizaciones detalladas en el apartado anterior 1 de estas reglas está basado en los descubrimientos de importantes médicos deportivos, y está de acuerdo con la lista válida de productos prohibidos recopilados por el Comité Olímpico Internacional. Se puede obtener una lista actualizada de sustancias y métodos prohibidos por WADA en la página web de su propio Comité Olímpico Nacional o en la de WADA, a la cual se puede acceso vía FIRS página web.

#### **Párrafo 2 – Definiciones**

1. El drogarse es un intento de aumentar la actuación atlética usando sustancias no fisiológicas.
  2. Las sustancias estimulantes que están incluidas en esta regla incluyen las siguientes: derivados de feniletilamina (estimulantes psicomotores, efedrina, derivados de adrenalina), narcóticos, analépticos, (derivados de estrocnina y alcanfor), sedativos y psicofármacos.
  3. Drogarse es el uso (tomar, inyectar, distribuir) de sustancias dopantes.
- El distribuir a un jugador las sustancias antes mencionadas por oficiales, entrenadores, preparadores, médicos y masajistas, o por cualquier otra persona es también considerado como dopaje.

#### **Párrafo 3 – Restricción del Uso y Posesión de Drogas**

1. El uso de drogas de acuerdo con el párrafo 2, subpárrafo 3, como también la posesión de drogas por los atletas o las personas que los asisten durante una competición, excepto por los médicos, está prohibido y será penalizado.
2. Las drogas mencionadas en el párrafo 2, subpárrafo 2, no serán usadas por los atletas que estén tomando parte en una competición. Una excepción puede ser hecha por medicamentos (anestesia local) en caso de lesiones; el médico encargado está obligado a reportar inmediatamente al organizador del uso de tales sustancias.

#### **Párrafo 4 – Miembros de FIRS para el Control de Drogas**

1. En el evento de cualquier competición en la cual es obligatorio el control de droga, se designará a uno o varios atletas de cada equipo, grupo o individuales de cada Federación Nacional, por votación, para someterse al control de droga. Un atleta que haga un récord mundial será examinado, y FIRS puede designar exámenes adicionales a su discreción.
2. Un médico con competencia reconocido por el Comité Olímpico Nacional del país organizador será nominado por el país organizador y aprobado por FIRS, y será a la vez considerado jefe del Grupo de Control de Doping. Los miembros de este grupo incluirán a un representante de FIRS.

3. Los atletas que tienen que someterse al examen de control de doping serán designados por votación y examinados inmediatamente después de la participación en la competición. Todos los exámenes se harán en total cumplimiento con WADA y los resultados se enviarán a un laboratorio aprobado por WADA, de acuerdo a sus reglamentos.

#### **Párrafo 5 – Sometimiento al control:**

FIRS establecerá una póliza para el número de atletas que se examinarán en cada disciplina de la competencia, y se someterá a WADA para su aprobación. Esta norma o póliza reconocerá la diferencia entre un individuo y eventos de grupo de las modalidades, y deberán proveer suficientes muestras para el control de antidoping.

#### **Párrafo 6 – Violación contra las Regulaciones de Dopaje**

1. Si el resultado del examen es positivo, tiene que hacerse un contra-análisis con la segunda muestra de orina en el mismo laboratorio, si así lo pide el atleta involucrado inmediatamente después de ser anunciados los resultados. Es a la discreción del atleta o su Federación si quieren contratar a un experto para el contra- análisis.
2. Si un atleta es encontrado culpable, estará sujeto a las penalizaciones señaladas por WADA o el CIO para tales violaciones.
3. Si un atleta del equipo es encontrado culpable, el atleta será descalificado de toda la competición y perderán todas las victorias o puntos acumulados por el equipo en el cual el atleta descalificado participaba.
4. Atletas de eventos individuales perderán todas las calificaciones y puntos obtenidos hasta entonces.
5. El Panel de Audiencia impondrá sanciones según el Código de WADA y la póliza de FIRS para antidoping, la cual tendrá que ser observada por las respectivas federaciones nacionales. Además estas sanciones y castigos disciplinarios serán publicados internacionalmente y nacionalmente y serán observados por todas las Federaciones Miembro.
6. Las sanciones que se impondrán por el resultado de un examen positivo serán de acuerdo a las Guías de Antidoping de FIRS Según la aprobación de WADA.

### **B. CONTROL DE SEXO FEMENINO**

#### **Párrafo 1. Principios**

1. Participantes femeninas de todas las edades de grupos nominados o que están tomando parte en los Campeonatos Mundiales o competiciones intercontinentales bajo el patrocinio de COI están sujetas a una posible verificación de sexo.

#### **Párrafo 2 – Excepciones**

1. En casos de duda justificable del sexo femenino, por reportaje al Comité Ejecutivo Disciplinario, el equipo o federación que esté protestando tiene que hacer una queja por escrito especificando las razones, entregando \$250 dólares americanos como fianza perdiéndolos si la queja no es válida. El Comité Ejecutivo Disciplinario acepta la protesta, la mujer en duda tiene que someterse a un examen de sexo realizado por una mujer enfermera con experiencia en ginecología, o un médico nominado por FIRS.
2. Los resultados de tal examen serán tratados como estrictamente confidenciales y el médico o enfermera nominada los entregará al representante oficial de FIRS en un sobre sellado. El representante de FIRS informará a las Federaciones Nacionales sobre los resultados.

### **Párrafo 3 – Procedimiento**

1. Las participantes femeninas estando sujetas a control de sexo femenino, se presentarán en el lugar y hora determinado por el médico o enfermera nominado(a) by FIRS. Pueden estar acompañadas por el médico del equipo o la entrenadora femenina de su equipo.

Tienen que presentarse los siguientes documentos:

- a) Pasaporte nacional de la atleta
- b) Pase Deportivo individual para el Campeonato del Mundo.

### **FIRS – CIRILH**

#### **CAMPEONATOS MUNDIALES DE ROLLER IN-LINE HOCKEY MEDALLISTAS**

##### **1995 - CHICAGO, ESTADOS UNIDOS DE AMERICA - ODEUM ARENA**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata - Canadá**

**Medalla de Bronce - Finlandia**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Austria, Brasil, Republica Checa, Italia, Gran Bretaña, México y África del Sur.

##### **1996 - ROCCARASO, ITALIA - PALACHIACCIO**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata - Francia**

**Medalla de Bronce - Italia**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Austria, Brasil, Ecuador, Gran Bretaña, y España.

##### **1997 - ZELL AM SEE, AUSTRIA - HALLE ZELL AM SEE**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata - Canadá**

**Medalla de Bronce - Austria**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Belgium, Brasil, Republica Checa, Ecuador, Francia, Gran Bretaña, México, España, y Suiza.

##### **1998 - WINNIPEG, CANADA - MAX BELL ARENA**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata - Austria**

**Medalla de Bronce - Republica Checa**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Brasil, Canadá, Francia, Gran Bretaña, México, España, y Suiza.

**1999 - THUN AND WICHTRACH, SUIZA**

**Medalla de Oro - Suiza**

**Medalla de Plata - Estados Unidos de América**

**Medalla de Bronce - Republica Checa**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Bélgica, Brasil, Ecuador, Francia, Alemania, México, y España.

**2000 - AMIENS, FRANCIA - COLISEUM**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América"**

**Medalla de Plata - Suiza.**

**Medalla de Bronce - Republica Checa**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Bélgica, Brasil, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Israel, Italia, México, y España.

**2001 - TORREVIEJA, ESPAÑA - EL PALACIO MUNICIPAL.**

**Medalla de Oro - Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata - Republica Checa,**

**Medalla de Bronce - Suiza**

Otros equipos participantes: Argentina, Australia, Brasil, Colombia, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Italia, Japón, México, Portugal, España, y Suecia.

**2002 - ROCHESTER, NEW YORK, EE.UU. - ESL SPORTS CENTER**

**Hombres Medalla de Oro - Canadá**

**Medalla de Plata - Estados Unidos de América**

**Medalla de Bronce - Republica Checa**

Otros equipos participantes: Australia, Francia, Israel, Japón, México, y Suecia.

**Mujeres: Medalla de Oro - Canadá**

**Medalla de Plata - Estados Unidos e América**

**Medalla de Bronce - Australia**

Otros equipos participantes: Gran Bretaña, Japón, y México.

**2003 – PISEK, REPUBLICA CHECA – ESTADIO ZIMNI**

**Hombres: Medalla de Oro – Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata – República Checa**

**Medalla de Bronce - Canadá**

Otros equipos participantes: Australia, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Grecia, Italia, Japón, Corea, México, España, Suecia, y Suiza.

**Mujeres: Medalla de Oro – Estados Unidos de América**

**Medalla de Plata – Canadá**

**Medalla de Bronce – República Checa**

Otros equipos participantes: Australia, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Japón, México y Singapur.











**2004 – LONDON, ONTARIO, CANADA – PISTAS WESTERN FAIR y THOMPSON**










**Hombres:**      **Medalla de Oro – Estados Unidos de América**  
                     **Medalla de Plata – Canadá**  
                     **Medalla de Bronce - Italia**

Otros equipos participantes: Australia, Colombia, República Checa, Francia, Gran Bretaña, Japón, Corea, México, España, Singapur, Suecia, y Suiza.

**Mujeres:**      **Medalla de Oro – Canadá**  
                     **Medalla de Plata –Estados Unidos de América**  
                     **Medalla de Bronce – República Checa**

Otros equipos participantes: Australia, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Japón, México Nueva Zelanda, España y Singapur.

<p><b>INTERFERENCE (INTERFERENCIA)</b> Los brazos cruzados parados delante del pecho.</p> 	<p><b>KNEEING (RODILLAZOS)</b> Golpear la rodilla con la palma de la mano.</p> 	<p><b>MATCH PENALTY (PENALIZACION DE PARTIDO)</b> Golpear suavemente con la palma de la mano sobre la cabeza.</p> 	<p><b>MISCONDUCT (MALA CONDUCTA)</b> Ambas manos en las caderas varias veces señalar al jugador penalizado</p> 
<p><b>WASH OUT (GOL NO VALIDO)</b> Movimientos tajantes oblicuos de ambos brazos cruzados delante del cuerpo con las palmas hacia abajo. El árbitro usa esta señal para indicar "no gol".</p> 	<p><b>PENALTY SHOT (PENALTY)</b> Con los brazos extendidos encima de la cabeza, puños cerrados y muñecas cruzadas.</p> 	<p><b>ROUGHING (JUEGO SUCIO)</b> Puño cerrado y el brazo extendido delante del jugador.</p> 	<p><b>SLASHING (ATAQUE)</b> Serie de movimientos de corte en el borde de la mano contra el antebrazo contrario.</p> 
<p><b>SPEARING (PUNZAR)</b> Movimiento de pinchazo con ambas manos adelante del cuerpo y llevadas hacia el cuerpo.</p> 	<h2>SEÑALES DE LOS ARBITROS</h2>		<p><b>TRIPPING (ZANADILLA)</b> Con ambos patines en el suelo, golpeando la pierna derecha por debajo de la rodilla con la mano derecha.</p> 

<p><b>BOARDING (CARGA A LA VALLA)</b> Golpear repetidamente el puño cerrado de la palma de la mano opuesta, delante del pecho.</p> 	<p><b>BUTT-ENDING</b> Movimiento cruzado de los antebrazos uno debajo del otro.</p> 	<p><b>CHARGING (ATAQUE)</b> Puños cerrados girando uno alrededor del otro, delante del pecho.</p> 	<p><b>CROSS CHECKING (GOLPEAR CON AMBAS MANOS EN EL STICK)</b> Una serie de mociones de atra</p> 
<p><b>LLAMAMIENTO RETARDADO DE PENALIZACIÓN</b> Con el brazo totalmente extendido por encima de la cabeza (sin el silbato) y la otra mano señalando el jugador a penalizar mediante el brazo extendido en dirección al jugador una o dos veces hasta la detención del juego.</p> 	<p><b>ELBOWING (CODAZOS)</b> Dando golpecitos en cualquier codo con la mano opuesta.</p> 	<p><b>FIGHTING (PELEANDO)</b> Una moción de doble golpe con el puño cerrado, extendiendo completamente el brazo en frente del cuerpo.</p> 	<p><b>HIGH STICKING (STICK ALTO)</b> Agarrando ambos puños cerrados uno por encima de otro a la altura de la frente.</p> 
<p><b>HOLDING (AGARRE)</b> Agarrar una muñeca con la mano, delante del pecho.</p> 	<h2>SEÑALES DE LOS ARBITROS</h2>		<p><b>HOOKING (ENGANCHE)</b> Serie de movimientos de tirón con ambos brazos como si estirara desde delante hacia el estómago.</p> 