REGLAMENTO INTERNACIONAL DE ROLLER DERBY

- COMITÉ TÉCNICO DE ROLLER DERBY -

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PATINAJE

Traducción no oficial

Tercera Edición

V. 12/03/2019

Notas sobre el Reglamento Internacional de Roller Derby

Implementación y alcance:
La fecha de implementación de estas reglas para la competición internacional es el 1 de enero del 2018. Las Federaciones Nacionales tienen la discreción para decidir la fecha de implementación a nivel nacional.

Además del reglamento técnico de roller derby, el reglamento internacional de roller derby comprende un conjunto de procedimientos estandarizados vinculantes para todos los organismos y agentes deportivos – organizaciones internacionales, Federaciones Nacionales y Clubes afiliados – que se adjuntan a la estructura orgánica y funcional de World Skate y WADA – Agencia Mundial Antidopaje.

El reglamento Internacional de roller derby está complementado por el reglamento técnico de roller derby, que contiene preceptos y procedimientos vinculantes, que incluyen:

- Código de conducta
- Reglamentos de torneo
- Procedimientos de arbitraje
- Elegibilidad y estatus nacional de los jugadores
- Protocolos de seguridad
- Política antidopaje responsabilidad

Los participantes deben conocer el reglamento internacional de roller derby y toda la información perteneciente a esta publicación. Se espera que actúen de acuerdo con las reglas. Se hace hincapié en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar teniendo en cuenta la seguridad de los demás. Debe observarse la legislación nacional pertinente. Los jugadores deben asegurarse de que su equipamiento no constituya un peligro para sí mismos o para otros en virtud de su calidad, material o diseño. World Skate y sus oficiales aprobados no aceptan responsabilidad por ningún defecto o incumplimiento del equipamiento y no son responsables de ninguna consecuencia como resultado de su uso. Cualquier verificación de las instalaciones o equipamiento realizados antes de un juego se limita a garantizar una apariencia general de cumplimiento y requisitos deportivos.

Idiomas oficiales: En nombre de World Skate, la Comisión Técnica de World Skate Roller Derby publica el reglamento internacional de roller derby en varios idiomas. Si hay alguna divergencia en la redacción, el texto en inglés es autoritario.

Modificaciones: Siempre que se mantengan los principios de estas reglas, el reglamento internacional de roller derby puede modificarse en su aplicación para las competiciones de jugadores menores de 18 años o competiciones en pista peraltada. Las modificaciones solo se permiten con el consentimiento de la Comisión Técnica de World Skate Roller Derby.

TABLA DE CONTENIDOS

Normativa uno: pista

Artículo 1 - Superficie

Artículo 2 - Marcas

Artículo 3 - Límites

Artículo 4 - Líneas

Artículo 5 - Área de seguridad

Artículo 6 - Procedimiento

Normativa dos: equipos

Artículo 7 - Lista de jugadores convocados (game roster)

Artículo 8 - Designaciones especiales

Artículo 9 - Protocolo de seguridad

Artículo 10 - Banquillos

Normativa tres: jugadores

Artículo 11 - Bloqueadores (blockers)

Artículo 12 - Pivot (pivots)

Artículo 13 - Jammers

Artículo 14 - Scorers

Artículo 15 - Límites

Artículo 16 - Comunicación

Normativa cuatro: Jugadores

Artículo 17 - Uniformes

Artículo 18 - Fundas de casco

Artículo 19 - Joyería

Artículo 20 - Patines

Artículo 21 - Equipación obligatoria

Artículo 22 - Equipación opcional

Artículo 23 - Cumplimiento con la equipación

Normativa cinco: Estructura de juego

Artículo 24 - Juego/Partido

Artículo 25 - Jams

Artículo 26 - Descanso entre jams (jam break)

Artículo 27 - Períodos

Artículo 28 - Descanso entre periodos

Artículo 29 - Tiempo muerto de equipo

Artículo 30 - Revisiones oficiales

Artículo 31 – Tiempo muerto oficial (official timeout)

Artículo 32 - Revisiones de vídeo

Artículo 33 - Tiempo de penalización (penalty time)

Artículo 34 - Prórroga (overtime play)

Artículo 35 - Relojes oficiales

Artículo 36 - Pausa del juego debido a una lesión

Normativa Seis: El juego

Artículo 37 - Posición de patinaje

Artículo 38 - Participación en el jam

Artículo 39 - Dirección de juego

Artículo 40 - Movimiento continuo

Artículo 41 - Inicio en falso (false starts)

Artículo 42 - Posición relativa del jugador

Artículo 43 - Definición de pack

Artículo 44 - Fuera de juego (out of play)

Artículo 45 - Dentro o fuera de los límites de la pista (in-bounds and out-of-bounds)

Artículo 46 - Patinaje a través del campo interior

Artículo 47 - Regreso a la pista (returning to the track)

Artículo 48 - Comportamiento

Normativa siete: Puntuación

Artículo 49 - Pase de puntuación (scoring pass)

Artículo 50 - Puntos

Artículo 51 - Determinar anotador líder (lead scorer)

Artículo 52 - Finalización del Jam

Normativa ocho: Bloqueos

Artículo 53 - Definición

Artículo 54 - Requisitos de bloqueo

Artículo 55 - Bloqueo posicional

Artículo 56 - Contrabloqueo

Artículo 57 - Bloqueo del scorer

Artículo 58 - Bloqueo multijugador (multiplayer blocking)

Artículo 59 - El bloqueo termina en el límite de la pista

Artículo 60 - Zonas de contacto

Normativa nueve: Penaltis

Artículo 61 - Faltas y Sanciones

Artículo 62 - Alcance

Artículo 63 - Faltas de bloqueo

Artículo 64 - Sanciones por bloqueo

Artículo 65 - Faltas de procedimiento

Artículo 66 - Sanciones de procedimiento

Artículo 67 - Sanciones de equipo

Artículo 68 - A discreción del árbitro principal (head referee)

Artículo 69 - Descalificación

Artículo 70 - Expulsión

Normativa diez: Banquillo de penalización - penalty box

Artículo 71 - Localización

Artículo 72 - Límites

Artículo 73 - Asientos

Artículo 74 - Entrada y salida

Artículo 75 - Capacidad del banquillo de penalización

Artículo 76 - Bloqueador solitario sancionado

Artículo 77 - Penalti de jammer / pivot

Artículo 78 - Scorer solitario sancionado

Normativa once: Oficiales

Artículo 79 - Árbitros (referees)

Artículo 80 - Árbitro principal (head referee) Head ref (HR)

Artículo 81 - Árbitros de los scorers (SR)

Artículo 82 - Árbitro del pack interno/ inside pack referee (IPR)

Artículo 83 - Árbitros del pack exterior (OPR)

Artículo 84 - Oficiales sin patines “non skate officials” (NSOs)

Artículo 85 - Oficial principal sin patines - head non skate official (HNSO)

Artículo 86 - Cronometrador de jam - jam timer (JT)

Artículo 87 - Anotadores de puntuación - score trackers (ST)

Artículo 88 - Anotadores de penalizaciones - penalty trackers (PT)

Artículo 89 - Operador de marcador - scoreboard operator (SO)

Artículo 90 - Rastreadores de alineación - line tracker (LT)

Artículo 91 - Equipo

Artículo 92 - Estándares de comunicación

Normativa uno: pista

Artículo 1 - Superficie
La superficie de la pista debe estar limpia, lisa y adecuada para patinar y practicar con seguridad el deporte Roller Derby. La superficie de la pista debe tener al menos 32,92 m (108 pies) de largo por 22,86 m (75 pies) de ancho, que incluye un área de seguridad de 3,05 m (10 pies) alrededor de la pista. Si hay una pared o barrera sólida que impida que los espectadores salgan de la pista, el área de seguridad puede reducirse a un mínimo de 1,52 m (5 pies), y por lo tanto, la superficie mínima de la pista debe ser de 29,87 m (98 pies) de largo por 19,81 m (65 pies) de ancho.

Artículo 2 - Marcas
No se harán marcas distintas a las descritas en este documento en la superficie de la pista. Si la superficie está marcada con líneas de otros deportes que no se pueden quitar fácilmente, las líneas de la pista serán de un color distinto. Los logotipos promocionales en la superficie de la pista no deben interferir con ninguna marca oficial provista para la reproducción correcta del juego.
Las líneas y los límites deben pintarse o marcarse con cinta, cuerda, tiza o cualquier otro método, siempre que cumplan con las especificaciones establecidas en este documento. Todas las marcas se harán en un color que contraste significativamente con el color de la superficie de la pista.

Artículo 3 - Límites
El límite interno debe estar compuesto por dos líneas rectas paralelas de 10.668 m (35 pies) de largo y 7.62 m (25 pies) separadas y conectadas entre sí a cada lado mediante un semicírculo con un radio de 3.81 m (12.5 pies). El límite externo debe estar compuesto por dos líneas rectas paralelas de 10.668 m (35 pies) de largo y 16.1544 m (53 pies) separadas y conectadas entre sí a ambos lados por un semicírculo con un radio de 8.0772 m (26.5 pies). El centro de cada semicírculo externo debe ser desplazado desde el centro del semicírculo interno en 30.48 cm (1 pie) hacia la izquierda, mirando al exterior de la pista. El desplazamiento de los semicírculos externos crea un lado corto que mide 3.9624 m (13 pies) y un lado largo que mide 4.572 m (15 pies) en cada mitad de la pista.
Los límites de la pista deben estar marcados de manera que sean seguros y altamente visibles para los jugadores y los oficiales. Los límites pueden elevarse, pero deben ser menores a 1.27 cm (0.5 in) de altura. El ancho del límite debe ser de al menos 2,54 cm (1 pulgada) y no más de 7,62 cm (3 pulg.). Los límites deben ser consistentes en altura y anchura a lo largo de toda la pista.

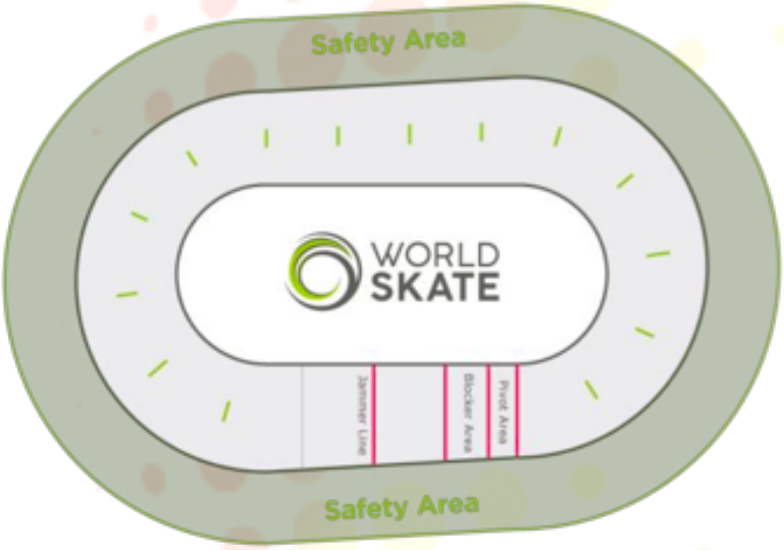
Artículo 4 - Líneas
El área de pívot (pivot area), el área de bloqueadores (blocker area) y la línea de jammer (jammer line) deben estar claramente marcadas en la pista por líneas que deben atravesar todo el ancho de la pista. Estas líneas deben tener al menos 2,54 cm (1 pulgada) y no más de 7,62 cm (3 pulgadas) de ancho. El área de pívot estará delimitada por la línea de pívot: una línea recta desde la intersección del semicírculo externo y la línea externa hasta la intersección del semicírculo interno y la línea interna en cualquiera de los lados cortos de la pista. La línea de bloqueadores: una línea recta paralela a la línea de pívot y ubicada a 1.2192 m (4 pies) de distancia de la línea de pívot, medida en el sentido de las agujas del reloj.

El área de bloqueadores debe estar delimitada por la línea de bloqueadores y por una línea recta paralela a la línea de pívot y ubicada a 3.048 m (10 pies) de distancia de la línea de pívot, medida en el sentido de las agujas del reloj.
La línea de jammer debe ser una línea recta paralela a la línea de pívot y ubicada a 6.096 m (20 pies) de la misma, medida en el sentido de las agujas del reloj. La línea de pívot se considera parte del área de pívot. La línea de bloqueadores se considera parte del área de bloqueadores. Se pueden dibujar líneas de soporte adicionales cada 3.048 m (10 pies) a lo largo de la pista para servir como ayudas visuales. Las líneas de la pista, si están presentes, deben tener una anchura de al menos 1,27 cm (0,5 pulgadas) y no se requiere que recorran todo el ancho de la pista, pero deben tener una longitud de al menos 30,48 cm (1 pie).

Artículo 5 - Área de seguridad
Deberá haber 3.048 m (10 pies) de espacio libre alrededor de la pista por motivos de seguridad. Si hay un riel o una pared que impida que los espectadores accedan a la pista, la distancia solo debe ser de 1.524 m (5 pies) de espacio libre. El área de seguridad debe estar claramente marcada alrededor de la pista.

Artículo 6 - Procedimiento
Las pautas detalladas, paso a paso, para el procedimiento recomendado para montar una pista oficial se pueden encontrar en el Apéndice A de estas Reglas. Estas pautas se proporcionan para ayudar a la interpretación, el texto en estas reglas actúa como la especificación definitiva.

Diagrama 1 - La pista
El diagrama se proporciona para ayudar a la interpretación. El texto actúa como la especificación definitiva.



Normativa dos: equipos

Artículo 7 - Lista de jugadores convocados (game roster)
Al menos veinte minutos antes del inicio programado del juego, cada equipo presentará una lista a los Oficiales designados con los nombres y números correspondientes de los miembros del equipo que son elegibles para jugar en el partido, así como los nombres de los miembros del equipo técnico (coaching staff) que son elegibles para participar en el partido ("game roster").
La elegibilidad para ser parte de la lista de jugadores convocados para un partido en particular, incluyendo la edad, el género y las habilidades mínimas requeridas, se define de acuerdo con las regulaciones del cuerpo organizador que sanciona la competición o, en su ausencia, del equipo anfitrión del partido jugado.

La lista de jugadores convocados consistirá en:
- Un mínimo de ocho y un máximo de quince jugadores.
- Un máximo de cinco jugadores de reserva.
- Un máximo de dos miembros del equipo técnico (coaching staff).

Se podrán realizar sustituciones entre jugadores de reserva y jugadores convocados que deberán ser presentados a los árbitros en cualquier momento entre la entrega de la lista de jugadores convocados y la comprobación de la equipación de los jugadores. Solo los jugadores de la lista de convocados que pasen el control de equipación podrán jugar el partido.

Artículo 8 - Designaciones especiales
La lista de jugadores convocados deberá indicar claramente un capitán del equipo (que debe ser un jugador de la lista) y un capitán alterno designado (que puede ser un jugador de la lista o un miembro del personal de banquillo). Los capitanes de los equipos deben tener una letra "C" visible en su uniforme o brazo. Los capitanes alternos deben tener una letra "A" visible en su uniforme o brazo. Si el capitán del equipo no puede participar en el juego debido a una lesión, expulsión o cualquier otra razón, el equipo designará a otro jugador del listado de convocados como el nuevo capitán de su equipo. Si el capitán alterno no puede participar en el juego debido a una lesión, expulsión o cualquier otra razón, el equipo designará a un jugador del listado de convocados o un miembro del personal de banquillo como su nuevo capitán alterno. Los Árbitros deben permitir que los capitanes y/o capitanes alternos tengan una breve conversación con ellos para aclarar sus decisiones, siempre y cuando se haga con respeto durante un descanso o tiempo muerto.

Artículo 9 - Protocolo de seguridad
Si el número de jugadores de un equipo se reduce a menos de ocho durante el juego por cualquier motivo (como lesiones, faltas o expulsiones), el árbitro principal (Head Referee) debe declarar una anulación en interés de la seguridad de los jugadores.

Artículo 10 - Banquillos
Cada equipo debe tener un área de asientos independiente de fácil acceso a la pista (el banquillo). Los banquillos pueden colocarse en el círculo central rodeado por la pista (campo interior) o en los laterales de la misma. Solo los jugadores y miembros del personal del cuerpo técnico que figuran

en el listado de jugadores convocados pueden estar presentes en el área de banquillo del equipo durante el juego.

Normativa tres: jugadores

Artículo 11 - Bloqueadores (blockers)
Los bloqueadores son jugadores cuya posición ayuda a establecer el pack. Ayudan a su scorer a navegar a través del pack para ganar puntos, mientras que también trabajan para impedir el progreso del oponente. Los bloqueadores que no son pivot deben comenzar el jam dentro de los límites del área de bloqueadores.

Artículo 12 - Pívot (pivots)
Los pívot son bloqueadores que tienen la posibilidad de asumir el estado de scorer. Deben comenzar el jam dentro de los límites del área de pívot. Cuando no actúan como scorer, los pivot se rigen por las mismas reglas de los bloqueadores. Los pívots deberán llevar una franja que los designa en la funda de sus cascos (ver Artículo 18).

Artículo 13 - Jammers
El objetivo principal de los jammers es obtener el estado de scorer y ganar puntos para su equipo. Si el pivot ha asumido el estado de scorer en el jam, al jammer se le trata inmediatamente como un bloqueador, reemplazando al pivot en el pack durante ese jam.
Los jammers deben comenzar el jam sobre o detrás de la línea jammer, que se encuentra 6.1 m (20 pies) por detrás de la línea de pivot. Los jammers pueden estar moviéndose al silbato de inicio de jam, pero no pueden estar acelerando (aumentando la velocidad para obtener una ventaja al inicio). Los jammers llevarán una designación de una estrella en ambos lados de la funda de sus cascos (ver Artículo 18).

Artículo 14 - Scorers
Los jammers que "emergen" del pack serán declarados como el scorer de su equipo, siempre que el equipo aún no tenga un scorer. Salir del pack se define como pasar legalmente a todos los bloqueadores opuestos en el pack y moverse 3 m (10 pies) por delante del bloqueador más alejado del pack durante el pase inicial. Una vez que un scorer haya sido declarado para un equipo, todos los demás miembros del equipo estarán sujetos a las reglas de bloqueadores para el resto del jam y no podrán ser declarados scorers.
Una vez que el jammer del equipo contrario haya sido declarado scorer, el pivot puede separarse legalmente del pack (break) durante el pase inicial de su jammer y ser declarado el scorer de su equipo. El pivot debe de ser parte del pack en el momento en que el jammer oponente se declara scorer, o debe regresar al pack antes de intentar conseguir el estado de scorer. Los jammers no tienen que estar en la pista para que su pivot sea declarado scorer.

Artículo 15 - Límites
Se permite un máximo de cuatro bloqueadores y un máximo de un jammer de cada equipo en la pista durante el jam. Se debe designar un bloqueador de cada equipo como pivot.

Cada equipo puede tener un solo scorer durante el jam. Los bloqueadores no pueden convertirse en jammers o pivots durante el jam.

Artículo 16 - Comunicación

Los jugadores pueden comunicarse directamente con los árbitros para confirmar una comunicación del árbitro a ese jugador o en caso de una emergencia. Cualquier otra comunicación de jugadores o entrenadores dirigida a los árbitros se hará a través del capitán y/o capitán alterno (ver Artículo 8).

Si un jugador se niega a cumplir con las instrucciones de un árbitro después de repetidos intentos, el jugador recibirá una penalización por insubordinación (insubordination). Si el jugador continúa ignorando las instrucciones de los árbitros después de recibir la sanción, se procederá a su expulsión.

Normativa cuatro: Jugadores

Artículo 17 - Uniformes

A. Los dos equipos deberán usar colores que los distingan claramente entre sí y también de los árbitros.
B. Todos los jugadores deberán usar un uniforme que los identifique claramente como miembros de su equipo.
C. Todos los uniformes deben estar en buenas condiciones y no deben suponer un peligro para el jugador que lo lleva ni para otros jugadores.
D. Todos los números y parches deben estar firmemente sujetos al uniforme. Imperdibles u otros objetos afilados no están permitidos.
E. Cada jugador debe tener un número altamente visible y fácil de leer en la parte posterior de su camiseta de al menos 10 cm (4 pulgadas) de altura. El cuerpo del número debe usar un color de alto contraste o tener un borde ancho de un color que contraste con el de la camiseta.
F. El número de un jugador también aparecerá en su manga o parte superior del brazo, con un mínimo de 5 cm (2 pulgadas) a un máximo de 10 cm (4 pulgadas) de altura; los números manuscritos en la parte superior del brazo también son aceptados.
G. Cualquier texto, publicidad o logotipo debe estar al menos a 5 cm (2 pulg.) de los números.
H. El número de un jugador solo puede usar caracteres numéricos (0-9) y puede tener hasta dos dígitos. El carácter cero no puede ser el primer dígito en un número de dos caracteres, pero puede usarse como un número de un solo dígito.
I. Los jugadores de un mismo equipo no pueden tener números idénticos durante un partido.

Artículo 18 - Fundas de casco

A. Los jammers deben usar una funda de casco con una estrella altamente visible a cada lado del mismo, midiendo un mínimo de 10,16 cm (4 pulgadas) de una punta a otra.
B. Los pivot deben usar una funda de casco con una franja muy visible, con un mínimo de 5,08 cm (2 pulgadas) de ancho, desde la parte delantera central hasta la parte posterior central.
C. Las estrellas y las franjas en todas las fundas de los cascos usarán un color que contraste mucho en relación con el color de base de las mismas.
D. La funda del casco del jammer de un equipo debe coincidir con la combinación de colores de la funda del casco del pivot de dicho equipo.
E. La combinación de colores utilizada en las fundas de los cascos de un equipo se usará durante toda la duración del juego, a menos que el árbitro principal (head referee) considere que dicha combinación de colores es confusa o difícil de identificar, e indique al equipo que use un conjunto alternativo de fundas de casco con una combinación de colores diferente.
F. Las fundas deben estar en los cascos de los jugadores designados al comienzo del jam. Los jammers y pivots que no lleven la funda de casco apropiada al comienzo del jam serán excluidos de ese jam. Véase el artículo 37.
G. Las fundas de casco se deben usar en todo momento durante el jam. La retirada accidental de la funda de casco hace que el jugador no sea elegible para anotar hasta que la funda haya sido repuesta.
H. Si un jugador quita o agarra intencionalmente la funda de casco de un jammer o pivot oponente que no ha alcanzado el estado de Scorer o se quita su propia cubierta del casco, el árbitro principal (head Referee) debe finalizar el jam, emitir una penalización por mala conducta (misconduct) al jugador infractor y comenzar un nuevo jam.
I. Si un jugador quita o agarra intencionalmente la funda del casco del Scorer contrario, el árbitro principal (head referee) pitará una expulsión al jugador infractor. El jam continuará y el scorer podrá seguir el resto del jam sin la funda del casco.
J. Los jugadores pueden tocar las cubiertas de casco de sus compañeros de equipo mientras tratan de colocárselas.

Artículo 19 - Joyería

Se pueden usar joyas durante un partido, a menos que los árbitros consideren que representan un peligro para el propio jugador o para otros jugadores, en cuyo caso las joyas peligrosas deberán cubrirse o quitarse según las instrucciones del árbitro.

Artículo 20 - Patines

Los jugadores deberán usar patines quad con un solo freno o tope en la parte delantera. Los patines de quad que no tengan freno podrán usarse también siempre y cuando la plancha no contenga ninguna pieza que pueda dañar la superficie de patinaje. Los jugadores no tendrán permitido el uso de otro tipo de patines.

Artículo 21 - Equipación obligatoria

Todos los jugadores deben usar cascos, muñequeras, coderas, rodilleras y protectores bucales mientras participan en un jam, incluso mientras patinan hacia y desde el área de penalización

(penalty box) y el área del banquillo. Los jugadores pueden quitarse los protectores bucales mientras se encuentran en el banquillo de penalización y durante los descansos o tiempos muertos. Toda esta equipación, excepto los protectores bucales, debe tener una cubierta dura o una inserción protectora y un relleno adecuado.

Artículo 22 - Equipación opcional
Todo el material utilizado por los jugadores debe ser apropiado para el juego. Cualquier equipación que esté diseñada para dar una ventaja injusta no está permitida. Se permite el siguiente equipamiento:

A. Material que no impida o interfiera con la seguridad o la capacidad de jugar de otros.
B. Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas.
C. Medias de compresión del mismo color dominante que los shorts.
D. Protector para la nariz lesionada, incluso si está hecho de un material duro.
E. Gafas, si no suponen un peligro para otros jugadores.
F. Protectores transparentes de cara completa o media cara colocados en el casco y diseñados para el tipo de casco usado.

Artículo 23 - Cumplimiento con la equipación
Los jugadores no deben usar ningún equipo ni llevar nada que sea peligroso para ellos mismos o para otro jugador de acuerdo con los árbitros. Es responsabilidad de los árbitros realizar una verificación visual del material antes del inicio del juego para garantizar que todos los jugadores cumplan con los requisitos de equipación. Si es necesario, un árbitro puede realizar una inspección física del material para garantizar su seguridad y legalidad.
Cualquier jugador que no cumpla con los requisitos de equipación antes del juego no podrá participar en el mismo hasta que estos se cumplan satisfactoriamente según los árbitros.
Cuando un árbitro considere que un jugador está usando una equipación que no cumple con los requisitos legales durante un juego, le indicará al jugador que cambie, añada o retire de inmediato el material en cuestión. La negativa a hacer rápidamente el cambio necesario, según lo indicado por el árbitro, resultará en una falta de procedimiento ilegal (ilegal procedure) impuesta al jugador. Si el jugador regresa a la pista sin realizar el cambio necesario, se emitirá una falta por insubordinación (insubordination) al mismo. Si esto sucede una tercera vez, el jugador será expulsado del juego.

Normativa cinco: Estructura de juego

Artículo 24 - Juego/Partido
Los partidos consistirán en sesenta minutos de tiempo de juego, que se dividirán en dos períodos de treinta minutos, a menos que sea anunciado por el cuerpo organizador de la competición o mutuamente acordado entre los dos equipos.

Artículo 25 - Jams
Los partidos se dividen en intervalos de juego cortos llamados jams. Cada jam comienza con un pitido corto (el silbato de inicio de jam) y puede durar hasta noventa segundos. El final del jam se indicará cuando el tiempo del jam acabe o cuando el scorer líder (lead scorer) lo finalice (corte el jam). El final del jam se indica mediante cuatro pitidos cortos (la señal de finalización de jam), y el jam termina oficialmente en el cuarto pitido de la primera serie de esta señal. Los jams solo pueden comenzar si al reloj de período le quedan treinta segundos (0:30) o más, o si el jam es inmediatamente después de un tiempo muerto de equipo (team timeout), una revisión oficial (official review) o un reseteo de inicio en falso (false start reset).

Artículo 26 - Descanso entre jams (jam break)
Habrá un descanso entre jams que durará treinta segundos. El reloj del período no se detendrá durante la interrupción del jam. Si por alguna razón, el descanso entre jams supera los treinta segundos, el reloj de período se detendrá de inmediato y se reanudará una vez que comience el jam.

Artículo 27 - Períodos
Cada período comenzará cuando el oficial designado toque el primer pitido de inicio de jam. El período termina cuando el reloj del período llega a cero (0:00) durante el descanso entre jams o cuando finaliza el último jam, y por lo tanto puede extenderse más tiempo después de que el reloj del período llega a cero (0:00).

Artículo 28 - Descanso entre periodos
Un descanso de al menos diez minutos tendrá lugar entre períodos. El equipo anfitrión o el organizador del evento determinará el tiempo de descanso exacto y si los equipos cambiarán de banquillo en el medio tiempo, de acuerdo con estas disposiciones.

Artículo 29 - Tiempo muerto de equipo
A cada equipo se le permiten tres tiempos muertos de noventa segundos por partido. Para iniciar un tiempo muerto de equipo, el capitán o el capitán alterno le hará una seña a los árbitros haciendo una "T" con las manos. Solo se puede solicitar un tiempo muerto por equipo durante el descanso de un jam. El reloj del período se detendrá durante los tiempos muertos de equipo y se reanudará cuando comience el nuevo jam. Al finalizar el tiempo muerto de equipo, el siguiente jam comenzará de inmediato.

Artículo 30 - Revisiones oficiales
Los equipos pueden solicitar la revisión de una falta en particular pitada por un árbitro durante el jam anterior o la pausa entre jams a través de una revisión oficial. Los equipos deben tener al menos un tiempo muerto disponible para solicitar dicha revisión oficial. Para solicitar una revisión oficial, el capitán o el capitán alterno hará una señal a los árbitros indicando una "O" con la mano durante el descanso entre jams o inmediatamente después del final de un período. El reloj de período se detendrá durante la revisión oficial un mínimo de noventa segundos.
Después de que se inicie la revisión, el capitán y/o el capitán alterno del equipo solicitante deberán reunirse con el árbitro principal (head referee) para explicar la solicitud. El capitán y/o el capitán

alterno del otro equipo también pueden participar en la conversación si lo desean o si el árbitro principal requiere su presencia.
El árbitro principal puede hablar por separado con los otros árbitros para investigar la reclamación y determinar el mérito.
El árbitro principal deberá anunciar una decisión final basada en la revisión y puede hacer los ajustes apropiados basados en dicha decisión. Si la falta discutida se mantiene o los puntos cuestionados permanecen sin cambios, el equipo solicitante perderá un tiempo muerto de equipo. Si la revisión hace que una falta se anule o se modifiquen los puntos, el equipo solicitante mantendrá la misma cantidad de tiempos muertos de equipo de los que disponía antes de que se pidiera la revisión oficial. Al término de la revisión oficial, el siguiente jam comenzará de inmediato. El reloj del período se reanudará cuando comience el nuevo jam.

Artículo 31 – Tiempo muerto oficial (official timeout)
Los árbitros pueden requerir un tiempo muerto oficial en cualquier momento durante el juego. Si se requiere un tiempo muerto oficial cuando el jam está en curso, los árbitros señalarán el final del jam con cuatro silbidos cortos. Si durante un tiempo muerto oficial se determina que una falta se emitió por error o que los puntos se asignaron incorrectamente, la falta puede retirarse o cambiarse y la asignación de puntos para el último jam se ajustarán según lo considere apropiado el árbitro principal.
El reloj de período se pausará durante los tiempos muertos oficiales y se reanudará cuando comience el nuevo jam, o al finalizar el tiempo muerto oficial si no se puede iniciar un nuevo jam (consulte el Artículo 25).

Artículo 32 – Revisiones de video

Si hay un sistema de revisión de video disponible durante el juego, el Árbitro principal puede iniciar una revisión del mismo bajo estas condiciones:

• Debe ser iniciada por el Árbitro principal como parte de un tiempo muerto oficial o de una revisión oficial.
• Su resultado deberá tener un impacto significativo en el juego.
• Un equipo, un entrenador o un jugador no podrán solicitarlo.
• Sólo podrá usarse para revisar el jam o la pausa entre jams inmediatamente anteriores.

Las situaciones en las que una revisión de video puede tener un impacto significativo en el juego incluyen:

• Expulsiones, en todos los casos en los que la expulsión sea el resultado de una falta por bloqueo
• Identidad errónea, si la persona a la que se ha penalizado no puede ser claramente identificada.
• Puntuación, si la decisión cambia de manera evidente el desenlace del partido.

El Árbitro principal revisará el video, pudiendo pedir a otros oficiales que le ayuden en la toma de decisiones. Únicamente los oficiales requeridos para asistir al Árbitro principal pueden acercarse al área de revisión del video. Ni los jugadores ni los entrenadores podrán acercarse a este área. El

Árbitro principal anunciará la decisión final basándose en la revisión y hará los ajustes necesarios en función de dicha revisión.

Artículo 33 - Tiempo de penalización (penalty time)
Un jugador que recibe una falta pasará treinta segundos en el banquillo de penalización (penalty box). Los jugadores pueden preguntar a quien temporiza la penalización sobre el tiempo restante de la misma. Los relojes de penalización deben pausarse durante el tiempo entre jams y los tiempos muertos.

Artículo 34 - Prórroga (overtime play)
Si la puntuación está empatada al final de un partido, habrá un descanso de cinco minutos, después del cual los equipos jugarán una prórroga de cinco minutos, respetando todas las reglas del juego normal. Cada equipo recibirá un tiempo muerto adicional para este período. Una prórroga es una extensión del período anterior; todas las penalizaciones se mantienen. Si la puntuación permanece empatada al final de la prórroga, los equipos jugarán un jam (jam extra [post-overtime jam]), respetando todas las reglas del juego normal. Si la puntuación permanece empatada, se seguirán jugando jams extra. Los jams extra posteriores son extensiones del término anterior, todas las penalizaciones se transfieren.

Artículo 35 - Relojes oficiales
Cada partido tendrá relojes de penalización independientes, relojes de jam y relojes de período. Los relojes de período y de jam deben ser visibles desde la pista, los banquillos de equipo y el área del banquillo de penalización (penalty box). Debe haber suficientes relojes de penalización para cronometrar todas las penalizaciones por separado.

Artículo 36 - Pausa del juego debido a una lesión
Si un jugador sufre una lesión o enfermedad que lo hace incapaz de seguir jugando y no puede salir de la pista de inmediato ("jugador incapacitado"), se debe solicitar un tiempo muerto oficial y si es necesario se debe asistir al jugador para sacarle de la pista de manera segura. A partir de entonces, el juego se reanudará y el jugador incapacitado debe abstenerse de jugar durante un mínimo de diez minutos. Los jugadores incapacitados para seguir jugando serán reemplazados en el jam subsiguiente a menos que hubieran recibido una falta en el momento en que quedaron incapacitados, en cuyo caso la falta será cumplida por otro miembro del equipo, que será designado por el capitán. La falta será asignada solo al jugador inhabilitado.
Si un oficial se lesiona y no puede continuar desempeñando sus funciones dentro de los cinco minutos siguientes al incidente, el juego se reanudará con los oficiales restantes, a menos que exista la posibilidad de reemplazar al oficial lesionado con un oficial suplente cualificado, aprobado por el árbitro principal (head referee).

Normativa Seis: El juego

Artículo 37 - Posición de patinaje
Se dice que los jugadores están en posición de patinaje si están de pie sobre uno o dos patines, sin que otras partes del cuerpo o componentes de la equipación toquen el suelo.

Artículo 38 - Participación en el jam
Al comienzo de cada jam, los pivot deben estar dentro del área de pivot, los bloqueadores deben estar dentro del área de bloqueadores y los jammers deben estar sobre o detrás de la línea de jammer. El jam incluirá solo a los jugadores alineados que estén dentro de la pista en posición de patinaje (excepto los jammers y pivots que pueden comenzar el jam con una mano en el suelo) por otra parte, deben cumplir con la posición de inicio, y los requisitos de uniforme y equipación al silbato de inicio de jam ("jugadores incluidos"). Todos los demás jugadores serán excluidos del jam al silbatazo de inicio de jam y un árbitro les indicará que permanezcan fuera de pista ("jugadores excluidos").
Los jugadores no pueden impedir que un oponente esté dentro de los límites o en sus áreas de inicio designadas antes del inicio del jam de tal manera que el oponente se vea obligado a estar fuera de cumplimiento en el pitido de inicio del jam. En tal caso, el jugador causante recibirá una falta y el oponente seguirá siendo considerado “jugador incluido”. Si un equipo no tiene al menos dos “jugadores incluidos” durante un jam, se podrá pedir un tiempo muerto oficial inmediatamente y se instruirá una penalización de equipo al equipo infractor.

Artículo 39 - Dirección de juego
Durante un jam, los jugadores solo pueden patinar en sentido contrario a las agujas del reloj; el movimiento en el sentido de las agujas del reloj no está permitido en ningún momento. Los jugadores pueden patinar mirando hacia cualquier dirección (hacia detrás o hacia delante) siempre que se aseguren que la dirección de juego es en sentido contrario a las agujas del reloj.

Artículo 40 - Movimiento continuo
Los jugadores incluidos deben patinar continuamente en la dirección de juego. No se permite detenerse en la pista durante un jam a menos que se dé lo especificado a continuación. Pisar (levantar y bajar los patines sin moverse) no está permitido en ningún momento.

Durante un jam, los jugadores solo pueden detenerse por completo cuando están:

A. Fuera de los límites de la pista.
B. Esperando mientras se encuentran fuera de juego y por delante del bloqueador más avanzado del Pack.

Durante un jam, los jugadores pueden detenerse momentáneamente en la pista mientras:

C. Cambian la dirección de patinaje.
D. Se recuperan de un bloqueo o caída.
E. Evitan la colisión o el contacto no deseado con otro jugador.

Artículo 41 - Inicio en falso (false starts)
Si un jammer (incluido la equipación o el uniforme) toca la pista más allá de la línea de jammer al inicio del jam, se le pitará un “inicio en falso” (false start). Durante un inicio en falso, el jam se detendrá de inmediato, el reloj del período se detendrá de inmediato, y el jammer que realizó el inicio en falso iniciará el jam a 3.04 m (10 pies) por detrás de la línea de jammer. Si un jammer realiza un inicio en falso una segunda vez antes de que comience el jam de manera legal, deberá empezar el nuevo jam 6,09 m (20 pies) detrás de la línea jammer. Un tercer inicio en falso antes del inicio de jam resultará en una falta para el jammer infractor. Después de un inicio en falso, los jugadores se colocarán de inmediato y el juego se reanudará rápidamente; no habrá descanso entre jams.

Artículo 42 - Posición relativa del jugador
La posición relativa de un jugador se determina por referencia al centro o punto medio de las caderas de cada jugador. Los jugadores pasan a otro jugador cuando el punto medio de sus caderas se ha movido hacia adelante y en dirección contraria a las agujas del reloj más allá del punto medio de las caderas del jugador contrario. Si tal pase ocurre dentro de los límites y sin que el jugador que pasa cometa penalizaciones, se definirá como un "pase limpio".

Artículo 43 - Definición de pack
El pack será el grupo más grande de bloqueadores que comprende jugadores de ambos equipos próximos entre sí, excluyendo los scorers. La "proximidad" es mantener una posición relativa del jugador con una separación de no más de 3 m (10 pies) de distancia respecto a otro. Un solo jugador no puede ser el pack. Un bloqueador no necesita estar en la posición de patinaje vertical o dentro de los límites para ser parte del pack.
Cuando dos o más grupos de bloqueadores están formados exclusivamente por jugadores del mismo equipo, el pack es el grupo que incluye a todos los bloqueadores de un equipo y se posiciona más adelantado en la pista.
Cuando dos o más grupos de bloqueadores comprenden un número igual de jugadores, el pack es el grupo más numeroso con bloqueadores de ambos equipos y más adelantado en la pista.

Artículo 44 - Fuera de juego (out of play)
Los bloqueadores que no forman parte del pack se consideran fuera de juego y no pueden bloquear ni ayudar. Un bloqueador fuera de juego que vuelve a entrar por la parte posterior del pack después de haberlo superado en una vuelta, recibirá una falta.
Si los bloqueadores de un equipo que formaban parte del pack, son superados una vuelta por los bloqueadores del equipo contrario (que también formaban parte del pack) volverán al estado de “en juego” tan pronto como estén cerca del pack. A su vez el equipo al que se ha superado en una vuelta recibirá una falta de equipo. Esta falta será cumplida por el primer bloqueador que vuelva a ingresar al frente del Pack. Solo se emitirá una falta de equipo cada vez que un equipo sea sobrepasado en una vuelta.

Artículo 45 - Dentro o fuera de los límites de la pista (in-bounds and out-of-bounds)
Los jugadores se consideran dentro de los límites durante un jam cuando su cuerpo, equipación y uniforme no están en contacto con el suelo más allá de los límites de la pista. Cualquier otra posición coloca a un jugador fuera de los límites de la misma. Las marcas de límites se consideran

dentro de los mismos. Si un jugador salta y cesa todo contacto con el suelo, el estado que tenía el jugador antes del salto se mantiene hasta que se reanude el contacto con el suelo. Los jugadores no pueden patinar fuera de los límites para intentar evitar un bloqueo.

Artículo 46 - Patinaje a través del campo interior

Patinar fuera de los límites de la pista por dentro del campo interior para acortar la distancia que un jugador debe recorrer alrededor de la pista se considera una falta y se evaluará según su gravedad y la ventaja que le brinda al infractor.

Si un scorer o un bloqueador fuera de juego, corta brevemente la pista con un solo patín fuera de los límites y vuelve a entrar sin mejorar en su posición relativa, el jugador recibirá una advertencia de infracción (infield violation) por parte del árbitro. Si el mismo jugador repite la acción por segunda vez durante el mismo jam, el árbitro emitirá una falta de “patinaje fuera de los límites” (skating out of bounds).

Los jugadores que cortan la pista con ambos patines fuera de los límites y vuelven a entrar sin mejorar su posición relativa recibirán una falta por patinaje fuera de los límites (skating out of bounds) a menos que el corte haya sido causado por un bloqueo de un miembro del equipo contrario.

Artículo 47 - Regreso a la pista (returning to the track)

Los jugadores que vuelvan a ingresar a la pista, no deben mejorar su posición relativa respecto de cualquier jugador que hubiera permanecido dentro de los límites, en el pack y en la posición de patinaje vertical, de lo contrario recibirán una advertencia verbal y una señal de mano de un árbitro que indica que el jugador debe salir y ceder la posición a todos los jugadores en el pack antes de volver a ingresar a la pista (aviso de corte/cutting warning).

Además, los scorers que vuelvan a entrar en la pista, que no estén en el pack, pero mejoren su posición relativa respecto al scorer contrario, que se ha mantenido dentro de los límites y en la posición de patinaje vertical, recibirán la misma advertencia y señal de mano de un árbitro, que indica que el jugador debe salir de la pista y ceder la posición al scorer contrario antes de volver a entrar.

Si el jugador no cumple con la advertencia después de repetidos intentos, el árbitro puede emitir una falta por cortar la pista (cutting the track).

Los jugadores no pueden acelerar o tomar impulso para un bloqueo hasta que estén dentro de los límites de la pista. Un jugador que esté dentro de los límites no tiene que ceder el espacio a un jugador que esté fuera, pero no puede bloquear activamente al jugador que está reingresando en la pista.

Artículo 48 - Comportamiento

Se espera que todos los miembros del listado de jugadores convocados actúen de manera que se muestre un buen comportamiento deportivo. No se permitirá ninguna acción, colectiva o individual, que menoscabe el nivel esperado de respeto mutuo hacia los espectadores, hacia las reglas y regulaciones, hacia la deportividad o el deporte.

Los miembros del listado de jugadores son responsables de su comportamiento en todo momento y deben esforzarse por evitar conductas antideportivas o altercados antes, durante o después del juego, dentro o fuera de la pista y en cualquier lugar de la sede. Los árbitros pueden imponer faltas

a cualquier miembro del Roster de jugadores por no hacerlo, y el árbitro principal puede emitir una expulsión dependiendo de lo inapropiado de la acción.

Normativa siete: Puntuación

Artículo 49 - Pase de puntuación (scoring pass)
Los scorers (ver Artículo 14) completan un pase de puntuación una vez que hayan pasado al primer bloqueador del pack. El pase inicial de un jugador designado como scorer no se considera un pase de puntuación y no se otorgarán puntos.

Artículo 50 - Puntos
Los Scorers reciben un punto por cada pase limpio (ver Artículo 41) a un jugador contrario, esté o no esté fuera de los límites. Los scorers acumularán puntos por los jugadores expulsados y los oponentes en el banquillo de penalizaciones, que se otorgarán en el momento en que el scorer reciba el primer punto de cada pase de puntuación. No se otorgarán puntos adicionales por rezagarse y volver a pasar a los miembros del pack. Los scorers recibirán un punto cada vez que superen por una vuelta al scorer contrario (o jammer, si aún no se ha declarado el scorer). Los scorers también recibirán un punto en cada pase de puntuación por cada bloqueador contrario que:

A. Vuelva desde el banquillo de penalización detrás del scorer.
B. Esté fuera de juego cuando el scorer emerge del pack, si aún no había sido anotado.
C. Esté fuera de juego cuando finaliza el jam, si aún no había sido anotado, y si el scorer ya había marcado un punto.

Artículo 51 - Determinar anotador líder (lead scorer)
El primer jammer declarado como scorer también será declarado lead scorer con dos pitidos rápidos y la señal de mano apropiada por parte del árbitro de scorer designado. Los scorers pueden alternar el estado de líder con cada pase limpio completado contra el lead scorer en ese momento, siempre y cuando ambos estén en el mismo pase. Se considera que dos scorers están en el mismo pase cuando uno no ha sobrepasado a otro en una vuelta, o cuando un scorer está saliendo del banquillo de penalización (penalty box) después de cumplir una falta.

Artículo 52 - Finalización del Jam
Los scorer líder pueden terminar el jam colocando y retirando las manos de sus caderas en rápida sucesión. Después del segundo movimiento de mano a cadera, los árbitros señalarán el final del jam con cuatro ráfagas de cuatro pitidos cortos. Una vez que la señal de finalización del jam ha comenzado, el estado de lead no puede cambiar. Para finalizar legalmente el jam, un jugador debe:

A. Ser el lead scorer.
B. Estar en la posición de patinaje vertical.
C. Estar dentro de los límites de la pista.
D. Haber pasado al menos un bloqueador contrario durante el pase de puntuación, tanto si el bloqueador está dentro como fuera de los límites de la pista (in/out of bounds).

Un scorer que finalice el jam de forma efectiva cuando no se cumplan los requisitos anteriores recibirá una falta.

Normativa ocho: Bloqueos

Artículo 53 - Definición
Bloquear es cualquier movimiento o contacto físico realizado por un jugador (jugador iniciador) para modificar la velocidad, la posición o la trayectoria de un jugador adverso (jugador receptor). Dicho movimiento o contacto físico se considera un bloqueo, ya sea intencional o accidentalmente. El jugador iniciador siempre es responsable de la legalidad del bloqueo.

Artículo 54 - Requisitos de bloqueo
Los jugadores pueden iniciar un bloqueo en cualquier momento durante el jam. Un bloqueo se limita a las zonas de contacto legal y, como se establece en este documento, debe ejecutarse mientras los jugadores iniciadores y receptores se encuentran:

- Patinando en la dirección del juego.
- Dentro de los límites.
- En el pack.
- En la posición de patinaje vertical.

Los jugadores que se recuperan de un bloqueo o una caída deben cumplir todos estos requisitos y también deben tener la cabeza por encima de sus caderas antes de que se pueda iniciar un bloqueo adicional contra ellos.

Artículo 55 - Bloqueo posicional
Este tipo de bloqueo ocurre cuando los jugadores se colocan frente a un jugador contrario para impedir su movimiento en la pista. El bloqueo posicional no requiere contacto y está permitido si se cumplen todos los requisitos anteriores.

Artículo 56 - Contrabloqueo
Este tipo de bloqueo incluye cualquier ademán o movimiento hacia un bloqueo inminente por parte del jugador receptor diseñado para contrarrestar el bloqueo del oponente. El contrabloqueo debe considerarse como un bloqueo por separado donde el jugador receptor del bloqueo original se considera como el jugador iniciador del contrabloqueo y, por definición, es responsable de su legalidad.
El contrabloqueo es el único tipo de bloqueo permitido mientras se está fuera del pack, pero solo cuando se cumplen todos los demás requisitos de bloqueo.

Artículo 57 - Bloqueo del scorer
Los scorers pueden iniciar bloqueos uno contra otro en cualquier parte de la pista, pero solo pueden iniciar un bloqueo contra un bloqueador contrario mientras están en el pack.

Artículo 58 - Bloqueo multijugador (multiplayer blocking)
Los jugadores no pueden formar un enlace físico (incluidos uniformes o equipación) que evite que un jugador contrario pase entre ellos. Este enlace debe ser desafiado físicamente por un oponente para que la acción sea ilegal. En ese caso, el jugador que primero creó el enlace recibirá una falta.

Artículo 59 - El bloqueo termina en el límite de la pista

Si un jugador iniciador obliga a un jugador receptor a salir fuera de los límites de la pista mientras le está bloqueando, el jugador iniciador debe detener el bloqueo inmediatamente en cuanto el jugador receptor haga contacto con la superficie más allá del límite de la pista.

Artículo 60 - Zonas de contacto

El contacto entre el jugador iniciador y el jugador receptor durante un bloqueo está limitado a las zonas de contacto legales. Las zonas de objetivo legales son las áreas específicas del jugador receptor con las que el jugador iniciador puede tener contacto durante un bloqueo. Éstas incluyen todas las áreas sobre las rodillas y debajo del cuello, excepto la parte posterior del torso, la parte posterior de los muslos y las nalgas.

Las zonas de bloqueo legal son las áreas específicas del jugador iniciador que pueden utilizarse para ejecutar un bloqueo. Incluyen el torso, las caderas, las nalgas y los muslos. El jugador iniciador también puede utilizar la parte superior del brazo desde el hombro hasta por encima del codo, siempre que la parte superior del brazo sea paralela al torso

Diagrama 1 - Zonas de bloqueo legales

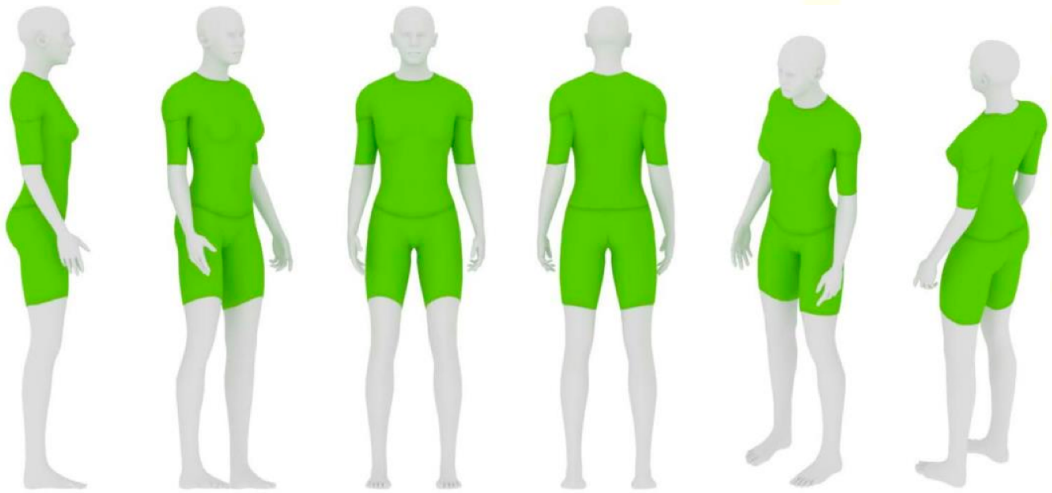
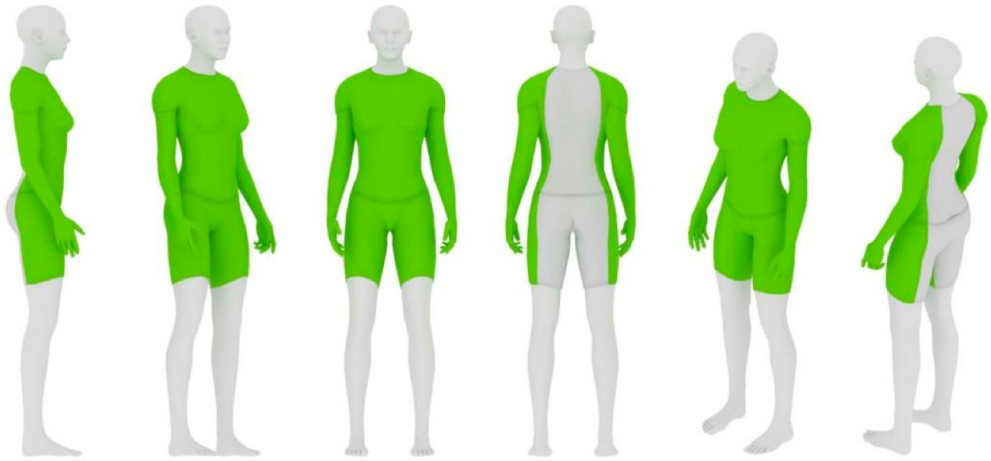


Diagrama 2 - Zonas de objetivo legales



Normativa nueve: Penaltis

Artículo 61 - Faltas y Sanciones
Las faltas son infracciones a las reglas, incluidas todas las acciones o movimientos no permitidos o prohibidos explícitamente por estas reglas.
Las sanciones pueden ser emitidas por los árbitros como resultado de una falta, pero no todas las faltas en última instancia resultan en una sanción. Dependiendo de si la falta observada es un bloqueo o una falta de procedimiento, los árbitros usarán los criterios apropiados para determinar si se debe emitir un penalti.

Artículo 62 - Alcance
Las penalizaciones se asignan a los jugadores individuales que cometieron la falta, no a su posición. Los jammers y pivots que cumplen una falta o de camino al banquillo de penalización al final de un jam deben quitarse las fundas de su casco antes del siguiente jam y cumplir el resto de su tiempo de penalización durante el próximo jam como bloqueadores. Cada equipo puede alinear un nuevo jammer y/o pivot al comienzo del siguiente jam.
Los árbitros impondrán una falta a un jugador mediante un pitido de silbato largo acompañado de la señal de mano apropiada que describe la falta (Apéndice B). Deberán continuar con un anuncio verbal que indique el color del equipo, el número del jugador y la falta lo suficientemente alto como para que los jugadores y otros árbitros lo escuchen. Ej.: black - seven eight - multiplayer block + señal de mano.

Artículo 63 - Faltas de bloqueo
Éstas incluyen todas las acciones o movimientos no permitidos o prohibidos explícitamente por estas Reglas, que se cometen durante el juego como parte de un bloqueo y que repercuten o afectan al movimiento o la posición de los jugadores en la pista.
Los árbitros pueden imponer penalizaciones por faltas de bloqueo de acuerdo con el impacto que tengan en el juego:

• Sin impacto, sin penalización. Si la falta de bloqueo hace que un jugador adverso pierda el equilibrio o cambie de dirección momentáneamente, pero no afecta la posición relativa de ningún jugador, incluido el infractor, la acción no se considera que tenga un impacto en el juego y no requiere una sanción.

• Penalización por bloqueo. Si la falta de bloqueo hace que un jugador adverso pierda la posición relativa de jugador, se caiga o salga de los límites, o si permite que el infractor mejore o altere intencionalmente su propia posición, el infractor debe recibir una sanción de treinta segundos.

Artículo 64 - Sanciones por bloqueo

Las siguientes penalizaciones pueden asignarse a un jugador o equipo según el impacto como resultado de una falta de bloqueo:

A. Bloqueo por la espalda (B) — Back blocking
B. Codos (E) — Elbows
C. Manos / Antebrazos (F) — Hands/forearms
D. Bloqueo Alto (H) — High blocking
E. Bloqueo bajo (T) — Low blocking
F. Bloqueo multijugador (M) — Multiplayer blocking
G. Bloqueo fuera de límites (O) — Out of bounds blocking
H. Bloqueo fuera de juego (P) — Out of play blocking

Tabla 1 - Referencia de penalizaciones por bloqueo

SANCIÓN/PENTALTY	ARTÍCULOS INFRINGIDOS
Bloqueo en la espalda - back blocking (B) Iniciar un bloqueo hacia la parte de atrás del torso, nalgas o la parte de detrás de los muslos de un jugador contrario.	59- Zonas de contacto
Codos - elbows (E) Iniciar un bloqueo usando los codos cuando la parte alta del brazo no está paralela con el torso.	59- Zonas de contacto
Manos/antebrazos - hands/forearms (F) Además de todos los requerimientos del bloqueo generales, usar las manos para agarrar o sostener a un rival, de tal manera que su movimiento se vea restringido.	59- Zonas de contacto
Bloqueo alto - high blocking (H) Iniciar un bloqueo usando cualquier parte del cuerpo por encima de los hombros o hacia cualquier parte del cuerpo por encima de los hombros de un jugador rival.	59- Zonas de contacto
Bloqueo bajo - low blocking (T) Iniciar un bloqueo usando cualquier parte del cuerpo por debajo de los muslos o hacia cualquier parte del cuerpo por debajo de los muslos del jugador rival.	59- Zonas de contacto

Iniciar un bloqueo hacia un jugador caído.	53- Requisitos de bloqueo
Bloqueo multijugador - multiplayer blocking (M) Varios jugadores inician un bloqueo a un jugador rival mientras están unidos.	57- Bloqueo multijugador
Bloqueo fuera de los límites - out of bounds blocking (O) Iniciar un bloqueo mientras se está fuera de los límites de la pista. Iniciar un bloqueo a un oponente que está fuera de los límites de la pista u obstaculizar sus posibilidades de volver a entrar a la misma. Impedir a un oponente volver a la pista.	53- Requisitos de bloqueo 58- El bloqueo para en el límite de la pista 46- Regreso a la pista
Bloqueo fuera de juego - out of play blocking (P) Bloqueadores iniciando un bloqueo mientras no están en el pack. Scorers que inician un bloqueo a un bloqueador rival mientras no están en el pack.	53- Requisitos de bloqueo 56- Bloqueo del scorer

Artículo 65 - Faltas de procedimiento

Incluyen todas las acciones o movimientos que no están explícitamente permitidos o explícitamente prohibidos por otras reglas que no sean las de bloqueo, que puede que no afecten directa o inmediatamente al movimiento o la posición de los jugadores en la pista, pero que, sin embargo, representan una desviación de las reglas del juego y pueden presentar una ventaja estratégica o un impacto en la seguridad del juego. El incumplimiento de los requisitos de procedimiento del juego dará lugar a una falta para los infractores o, cuando corresponda, una falta al capitán del equipo. La penalización de las faltas de procedimiento queda a discreción del árbitro que las pita.

Artículo 66 - Sanciones de procedimiento

Las siguientes penalizaciones pueden asignarse a un jugador o equipo como resultado de una falta procesal:

A. Procedimiento ilegal (I) — Illegal procedure
B. Dirección de juego (D) — Direction of game play
C. Mala conducta (G) — Misconduct
D. Insubordinación (N) — Insubordination
E. Corte (X) — Cutting
F. Patinaje fuera de límites (S) — Skating out of bounds
G. Fuera de juego (P) — Out of play

Tabla 2 – Referencia de sanciones de procedimiento

SANCIÓN/PENTALTY	ARTÍCULOS INFRINGIDOS
Procedimiento ilegal - illegal procedure (I) -Personal no autorizado en los banquillos. -Comunicación no autorizada de jugadores o equipo técnico que no sean el capitán o capitán alterno. -Negarse a llevar el equipamiento adecuado. -Impedir a un oponente estar en posición al inicio del jam. -Scorers que hacen un false start tres veces antes de un comienzo legal. -Scorers que finalizan el jam sin cumplir los requisitos necesarios. -Pivot o jammer que no se quita la cover al finalizar el jam cuando tiene que cumplir una falta. -Entrar o salir del banquillo de penalización sin seguir los procedimientos adecuados. -Retraso del juego (delay of game).	10- Banquillos 16- Comunicación 23- Cumplimiento con la equipación 37- Participación en el jam 40- Inicio falso/ false start 51- Finalización del jam 61- Alcance 73- Entrada y salida
Dirección de juego - direction of play (D) -Patinar en dirección de las agujas del reloj durante el jam. -Parar de manera ilegal o dar pasos durante el jam.	38- Dirección de juego 39- Movimiento continuo
Mala conducta - misconduct (G) Quitar intencionalmente la funda del casco de un oponente durante el jam. Comportamiento antideportivo. Bloquear antes que el jam empiece o después de que acabe.	18- Fundas del casco 47- Comportamiento 53- Requisitos de bloqueo
Insubordinación - insubordination (N) Fallo a la hora de cumplir las instrucciones o sanciones de un oficial. No llevar la equipación adecuada.	16- Comunicación 23- Cumplimiento con la equipación
Cortar la pista - cutting (X) No ceder la posición tras un aviso de corte de pista. Entrar en el pack de manera ilegal al volver del banquillo de penalización.	46- Regreso a la pista 73- Entrada y salida
Patinar fuera de los límites - skating out-of-bounds (S) Patinar fuera de la pista para evitar un bloqueo. Acortar la longitud de la pista, con un patín fuera de los límites de manera repetida. Acortar la longitud de la pista, con ambos patines fuera de	44- Dentro o fuera de los límites 45- Patinaje a través del campo interior

los límites de manera repetida.	
Fuera de juego - out-of-play (P) Un jugador sobrepasa más de una vuelta al pack por fuera de la pista. El pack sobrepasa a un equipo por más de una vuelta. Asistir o ayudar cuando uno se encuentra fuera de juego.	43- Fuera de juego/ out of play

Artículo 67 - Sanciones de equipo
Si se aplica una falta a un equipo, el capitán cumplirá el tiempo de penalización impuesto. Si el capitán ha abandonado el juego por alguna razón, el equipo debe designar a un jugador para que cumpla la falta. La falta será anotada al jugador que la cumpla.
Un equipo que solicite con éxito un tiempo muerto cuando no les queda ninguno restante recibirá una falta de equipo.
Si durante una falta el jugador infractor no puede ser identificado claramente, pero aún así está claro qué equipo es responsable de la ofensa, se puede imponer una falta al equipo.

Artículo 68 - A discreción del árbitro principal (head referee)
El árbitro principal tiene la facultad discrecional de imponer una falta por cualquier acción no permitida explícitamente por estas reglas, si dicha acción proporciona una ventaja injusta a un equipo o afecta la seguridad de los jugadores. Este criterio no permite a los árbitros cambiar estas reglas.

Artículo 69 - Descalificación
Un jugador que recibe siete penalizaciones en un solo juego será declarado no apto para jugar el resto del juego y no puede estar presente dentro de los límites de la pista (incluida la zona de seguridad), las áreas del banquillo de penalización o el banquillo del equipo. Los jugadores descalificados deberán cumplir su última falta antes de abandonar la pista y su equipo jugará sin ellos durante el resto de su último jam. Si un jam termina con un jugador descalificado en el banquillo de penalización o si ese jugador no cumple su última falta, su equipo debe designar un sustituto antes del comienzo del siguiente jam para cumplir el tiempo de penalización restante del jugador descartado. En ese caso, la falta no se registrará para el jugador sustituto.

Artículo 70 - Expulsión
Una expulsión es la eliminación inmediata de un miembro del listado jugadores de un equipo del partido debido a una violación grave de las reglas. Solo el árbitro principal (head referee) puede emitir una expulsión.
Un jugador que reciba una expulsión será declarado no apto para jugar el resto de ese partido y no podrá estar presente en ningún lugar visible desde la pista.
Un miembro del personal de banquillo de un equipo que recibe una expulsión no puede estar presente en ningún lugar visible desde la pista y no puede continuar dirigiendo o comunicándose con el equipo de ninguna manera.
Si la persona que recibió la expulsión se niega a cumplir con estas reglas, el árbitro principal puede finalizar el juego y declarar que el equipo de la persona expulsada ha perdido.

Tabla 3- Referencias para la expulsión

Acción	Artículo infringido
Negarse a cumplir las instrucciones de un árbitro tras haber recibido una sanción por insubordinación.	16- Comunicación
Comportamiento antideportivo.	47- Comportamiento
Interferir con el juego tras haber sido descalificado.	68- Descalificación

Normativa diez: Banquillo de penalización - penalty box

Artículo 71 - Localización
El banquillo de penalización (penalty box) es el área donde los jugadores cumplirán su tiempo de sanción. Debe estar ubicado cerca de la pista, en un área que sea fácilmente accesible para ambos equipos. El banquillo de penalización puede ser adyacente al área de seguridad, pero debe estar a una distancia de al menos 1 metro (3 pies) de los banquillos de equipo.

Artículo 72 - Límites
El banquillo de penalización debe estar claramente delimitado en todos los lados, con al menos 1 m (3 pies) de espacio libre por delante y por detrás de los asientos. Los límites del banquillo de penalización se marcarán de manera que sean seguros y altamente visibles para los jugadores y oficiales, y se harán de un color diferente al de los límites de la pista y que contraste significativamente con el color de la superficie del suelo. .
Se pueden agregar líneas adicionales que extiendan los límites laterales del banquillo de penalización en el área de seguridad para indicar claramente la posición del banquillo de penalización.

Artículo 73 - Asientos
Se proporcionarán seis asientos para el área del banquillo de penalización, con tres asientos claramente designados para cada equipo separados por al menos 0,3 m (1 pie) de los asientos del otro equipo. Los asientos no deberán estar marcados con el rol de los jugadores.
Los jugadores deben estar sentados en el banquillo de penalización para cumplir una sanción, excepto los últimos diez segundos de su tiempo, durante los cuales pueden estar de pie frente al asiento pero sin salir de los límites marcados. El asiento no estará disponible hasta que el jugador haya completado el tiempo de penalización.

Artículo 74 - Entrada y salida

Los jugadores no pueden entrar en el banquillo de penalización a menos que hayan sido sancionados. Los miembros del cuerpo técnico o de entrenamiento no tienen permitida la entrada al banquillo de penalización.

Los jugadores penalizados deben ir inmediatamente al banquillo de penalización, patinando en la dirección de juego por fuera de la pista. Los jugadores penalizados se consideran "en el banquillo" para las funciones de scorer y lead scorer y para la aplicación de la regla de “fuera de los límites” tan pronto como son expulsados de la pista tras habérsele pitado una falta. Sin embargo, el reloj de penalización no se iniciará hasta que estén sentados en la caja.

Un capitán de equipo o un capitán alterno pueden solicitar un tiempo muerto de equipo mientras se encuentra en el banquillo de penalización y puede abandonar temporalmente el banquillo durante un tiempo muerto oficial o de equipo para hablar con el árbitro principal. El resto de jugadores no pueden abandonar el banquillo de penalización durante el tiempo muerto. Los jugadores penalizados pueden abandonar el banquillo de penalización durante el descanso entre periodos.

Cuando quedan diez segundos en el reloj de penalización de un jugador sancionado, se le notificará y podrá quedarse delante de su asiento, pero no saldrá del banquillo de penalización hasta que el “penalty timer” le indique que lo haga. Una vez que se le indique que abandone el banquillo de penalización, el jugador sancionado debe salir de los límites del banquillo y puede esperar junto al mismo el momento oportuno para volver a ingresar a la pista.

Tras volver a entrar en la pista desde el banquillo de penalización, los jugadores deben unirse al pack desde la parte posterior del mismo. Los jugadores sancionados que hayan sido sacados incorrectamente del banquillo de penalización por un oficial deberán regresar al mismo y cumplir el tiempo restante. Reentrar en la pista tras haber cumplido una penalización debe hacerse desde el área del banquillo de penalización o pegado a ella. Los jugadores no patinarán por fuera de la pista y alejados del banquillo de penalización antes de volver a entrar en la misma.

Artículo 75 - Capacidad del banquillo de penalización

Cada equipo puede tener un máximo de tres jugadores sentados en el banquillo de penalización simultáneamente. Si ya hay tres jugadores de un equipo en el banquillo de penalización y otro jugador de ese equipo es sancionado, el jugador se colocará junto al banquillo hasta que haya un asiento disponible; el jugador se sentará en el asiento disponible y comenzará a cumplir su tiempo de penalización. Cuando finalice el mismo, los jugadores deberán salir del área de penalización y el asiento que ocupaban estará disponible.

Artículo 76 - Bloqueador solitario sancionado

Si solo hay un bloqueador de un equipo determinado en la pista (el "bloqueador solitario"), no se le enviará al banquillo de penalización, incluso si no se ha alcanzado la capacidad máxima del mismo, hasta que otro bloqueador del mismo equipo regrese a la pista y se una al pack. El bloqueador solitario penalizado irá al banquillo de penalización tan pronto como haya espacio en la caja, siempre y cuando otro bloqueador de su equipo esté en la pista y se haya unido al pack.

Artículo 77 - Penalti de jammer / pivot

Los jammers y los pivots que cumplen una sanción al final de un jam se quitarán las fundas de sus cascos y servirán el resto de su tiempo de penalización durante el siguiente jam como bloqueadores. Cada equipo puede alinear un nuevo jammer y pivot al comienzo del siguiente jam.

Si los dos scorers, o los dos jammers que aún no han alcanzado el estado de scorer, están sentados en el banquillo de penalización al mismo tiempo, el árbitro principal (head referee) deberá finalizar el jam y comenzar uno nuevo.

Artículo 78 - Scorer solitario sancionado
Si tanto el jammer como el pivot de un equipo están excluidos de participar en el jam y durante el transcurso de ese jam, y el jammer del equipo contrario recibe una sanción, el árbitro principal terminará de inmediato el jam y comenzará uno nuevo. El jammer sancionado debe quitarse la funda del casco y cumplir el tiempo de penalización durante el siguiente jam como bloqueador. Ambos equipos podrán alinear un jammer y un pivot en el nuevo jam.

Normativa once: Oficiales

Artículo 79 - Árbitros (referees)
Los Árbitros son oficiales responsables de hacer cumplir las reglas del juego y de garantizar un partido justo y seguro. Ellos son los únicos oficiales que pueden imponer sanciones durante el juego. Los árbitros deben dirigir el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para cambiarlas.
No se aplicará una sanción si el árbitro ve los efectos de una acción pero no ve la acción en sí misma o si no está seguro de si una acción debe ser penalizada o no. Si un árbitro debe evaluar una situación donde la intención debe deducirse pero no está clara, tendrá que asumir que la intención es legal.
Los partidos han de tener un mínimo de tres y un máximo de ocho árbitros, incluido un árbitro principal (head referee) y dos árbitros de scorer. Las posiciones opcionales incluyen un árbitro de pack interno y un máximo de cuatro árbitros de pack externo.

Artículo 80 - Árbitro principal (head referee) Head ref (HR)
La persona designada como árbitro principal (head referee) es la máxima autoridad en la interpretación y la aplicación de las reglas del juego. Durante el juego, el árbitro principal se colocará en el área interior. Hay ciertos poderes y responsabilidades que se otorgan exclusivamente al árbitro principal, incluyendo:

- Supervisa y asigna las posiciones de todos los oficiales durante el juego.
- Servir como el principal punto de contacto para entrenadores y capitanes durante el juego.
- Anula el partido cuando un equipo tiene menos del número mínimo de jugadores permitido.
- Anula el partido cuando las acciones de un equipo impiden que el partido se juegue de acuerdo con estas reglas.
- Pita faltas y toma decisiones sobre cualquier acción injusta o insegura que no esté explícitamente cubierta por las reglas.
- Anula o cambia faltas pitadas erróneamente, ajusta la asignación de puntos del jam anterior.
- Termina el jam cuando ningún jugador en la pista pueda anotar puntos.

- Emitir una expulsión.
- Detiene el juego en cualquier momento si las condiciones se consideran inseguras o inapropiadas.

Las siguientes responsabilidades del árbitro principal pueden ser delegadas al oficial sin patines principal (HNSO) :

- Se asegura de que los jugadores lesionados permanezcan fuera del partido el tiempo requerido antes de volver al juego.
- Se asegura de que se siguen los protocolos adecuados en caso de conmoción cerebral.
- Supervisa el comportamiento de los jugadores y entrenadores en las áreas de banquillo y área del banquillo de penalización.

El árbitro principal tendrá la responsabilidad de patinar junto al pack indicando su posición ("definir el pack"), pero puede delegar esa responsabilidad al árbitro de pack interno, si está disponible.

Artículo 81 - Árbitros de los scorers (SR)

Se asignará un árbitro de scorers a cada equipo para observar al jammer y, una vez que se alcance el estado activo, al scorer de ese equipo. Además de sus poderes y responsabilidades como árbitro, los árbitros de scorers también son responsables de contar el número de puntos otorgados al equipo que tienen asignado.

Los árbitros de scorers deberán:

- Estar identificados por una muñequera, una banda de casco o una funda lisa que coincida con los colores de los uniformes del equipo al que están asignados.
- Posicionarse en el área interior.
- Cambiar de equipo en el medio tiempo.

Los scorers serán señaladas por el árbitro scorer después de cada pase de puntuación. El anotador de los puntos (scorekeeper) realizará la señal de mano que el árbitro de scorer haya hecho para confirmar la puntuación. Cualquier árbitro puede comunicar eventos de puntuación y/o faltas a los árbitros de scorers.

Artículo 82 - Árbitro del pack interno/ inside pack referee (IPR)

Un árbitro debe posicionarse en el área interior al lado o al frente del pack. El árbitro del pack interno vigila de cerca a los bloqueadores y a los scorers cuando están dentro del pack, pitando faltas y emitiendo avisos de corte de pista (warning cutting the track) según sea necesario. En algunos casos, el árbitro del pack interno puede ser asignado para definir el pack.

Artículo 83 - Árbitros del pack exterior (OPR)

Se puede colocar un máximo de cuatro árbitros en el perímetro de la pista, que patinan dentro del área de seguridad y observan constantemente el pack. A los árbitros del pack exterior se les asignarán partes de la pista para cubrir dependiendo de su posición.

Artículo 84 - Oficiales sin patines “non skate officials” (NSOs)

Estos oficiales son responsables del buen funcionamiento del juego y del seguimiento de varios aspectos de la competición, incluidos el tiempo, las penalizaciones, las puntuaciones y las alineaciones. Los NSO no están autorizados a imponer sanciones bajo ninguna circunstancia, pero

pueden comunicarse con un árbitro para informarle de una situación que podría requerir una penalización.
Los partidos deben tener un mínimo de tres NSO, incluido un cronometrador de jam (jam timer), un anotador de puntos (score tracker) y un anotador de faltas (penalty tracker). Si se usa un sistema de marcador durante el juego, debe haber un operador de marcador (scoreboard operator) aumentando el mínimo a cuatro NSOs. Las posiciones opcionales incluyen un anotador de puntos adicional, hasta cuatro anotadores de faltas adicionales y hasta dos anotadores de alineaciones (lineup trackers).

Artículo 85 - Oficial principal sin patines - head non skate official (HNSO)
Uno de los oficiales debe ser designado como NSO principal (HNSO) para cada partido. La designación de HNSO puede otorgarse a uno de los NSO que ya tiene una posición. Durante los torneos oficiales, el HNSO no estará asignado a ninguna posición, sino que estará vigilando y evaluando el trabajo del equipo de NSO. Las responsabilidades asignadas exclusivamente al HNSO incluyen:

A. Supervisar y gestionar todos los demás NSO antes, durante y después de un juego.
B. Asignar las posiciones del equipo de NSO dependiendo de las preferencias, habilidades y experiencia.
C. Asegurar que todos las NSO tengan el conocimiento suficiente y el equipo adecuado para realizar sus tareas.
D. Preparar los documentos del informe del partido antes del juego y distribuirlos a las personas apropiadas.
E. Confirmar que los números en la lista coinciden con los números visibles en los jugadores correspondientes.
F. Recoger las firmas apropiadas de los equipos después del partido.
G. Seguir y completar el protocolo para informes de partido del organismo rector del juego.

Artículo 86 - Cronometrador de jam - jam timer (JT)
El cronometrador de jam se colocará en el área interior, cerca de la línea de pivot, y será responsable de:

A. Señalizar el inicio de cada jam. Cinco segundos antes del inicio del jam, el temporizador de jam indicará el inicio inminente del jam con una mano levantada hacia arriba hasta que comience el jam.
B. Indica el final del jam si el reloj alcanza el tiempo máximo permitido para jam.
C. Mantener el reloj oficial del período, indicando el final del período o juego apropiadamente.
D. Indica cuándo está ocurriendo un tiempo muerto y oficialmente cronometrando dicho tiempo muerto.
E. Asegurarse de que el marcador muestre con precisión el período y el momento del partido correctos, cuando estén disponibles.
F. Artículo 87 - Anotadores de puntuación - score trackers (ST)

Un mínimo de uno y un máximo de dos anotadores de puntuación estarán disponibles durante un juego. Los anotadores de puntuación son responsables de recibir y registrar los puntos de los árbitros de scorers y de actualizar la puntuación oficial del juego. Los ST suelen estar ubicados en las proximidades de la pista. Si se utiliza un marcador, deben estar cerca del operador de marcador

y deben informarle constantemente de los puntos obtenidos por cada equipo, asegurándose de que la puntuación se muestre con precisión.
Los ST deben registrar los puntos mostrados por el árbitro de scorer y repetírselos para confirmar. Cuando se usan dos ST, se recomienda que usen una pulsera que coincida con el color de la pulsera designada al árbitro de scorer.

Artículo 88 - Anotadores de penalizaciones - penalty trackers (PT)
Un mínimo de uno y un máximo de tres anotadores de penalizaciones se colocarán en el área del banquillo de penalización, dentro de las secciones oficiales designadas. Se puede usar un anotador de penalizaciones adicional en el área de la pista para ayudar a los árbitros a comunicar las penalizaciones a otros anotadores de penalizaciones. Si se utiliza una pizarra o un sistema de penalización electrónico, se puede colocar un anotador de penalización adicional en un área conveniente y visible alrededor de la pista o en el área de la pista. Las responsabilidades obligatorias de los anotadores de penalizaciones incluyen:

- Rastrea el tiempo para cada jugador penalizado en el banquillo de penalización.
- Seguimiento del número de penalizaciones por jugador.
- Informe a un árbitro de cualquier penalización requerida, como hacer que un jugador abandone el área antes de tiempo, no seguir los procedimientos del banquillo de penalización o ingresar a la pista patinando en el sentido de las agujas del reloj, por nombrar algunos.
- Informe a los jugadores que cumplen una penalización cuando quedan 10 segundos en su penalización respectiva para que el jugador pueda ponerse de pie y prepararse para salir. Después de que hayan transcurrido los 10 segundos, el encargado de la penalización debe dar instrucciones al jugador penalizado para que salga del área de penalización (penalty box).
- Si el banquillo de penalización está lleno y otro jugador es penalizado, indica al último jugador penalizado que debe estar al lado del banquillo de penalización hasta que haya un asiento disponible.

Las responsabilidades opcionales, dependiendo del número de oficiales disponibles, incluyen:

- Registro de los códigos de penalización apropiados por penalización.
- Registro de los jams específicos cuando se produce cada penalización.
- Mantener una visibilidad total de las penalizaciones del jugador.

Cuando un jugador es dirigido a la casilla de penalización, el árbitro penalizador se asegurará de que uno de los anotadores de penalización conozca la infracción y la penalización correspondiente impuesta.

Artículo 89 - Operador de marcador - scoreboard operator (SO)
Se recomienda el uso de un sistema de marcador electrónico para los juegos y obligatorio para los torneos oficiales. Cuando esté disponible, el operador del marcador debe estar adyacente a los anotadores de puntuación y será responsable de:

- Actualizar la puntuación en el marcador para reflejar los puntos reportados por los árbitros de scorers después de cada pase.

- Confirmar verbalmente el puntaje oficial del juego con ambos rastreadores al final de cada jam.
- Actualización del marcador para reflejar el período y los temporizadores de jam adecuadamente.
- Comunicarse con los otros oficiales para asegurar que la información en el cuadro de indicadores sea precisa.
- Usar las características del sistema de puntaje disponible para reflejar la situación del juego con la mayor precisión posible.

Artículo 90 - Rastreadores de alineación - line tracker (LT)
Se pueden asignar dos oficiales para rastrear los números de los jugadores que participan en cada jam. Estos oficiales pueden colocarse en cualquier lugar cerca de la pista, excepto en el área del campo.

Artículo 91 - Equipo
Los árbitros pueden usar patines quad o en línea, y deberán usar cascos, muñequeras, coderas y rodilleras. Los oficiales sin patines (NSO) no estarán en patines mientras desempeñan sus funciones.
Durante los torneos oficiales, los árbitros se uniformarán vistiendo fondos negros y tops con rayas verticales negras y blancas. Los oficiales sin patines deberán estar uniformados vistiendo fondos negros o blancos y tops negros durante los torneos oficiales.
Los oficiales no están obligados a mostrar ninguna información en la parte posterior de sus camisetas. Si se muestra un número en la parte posterior de una camiseta oficial, debe seguir los mismos requisitos que los números de jugador (consulte el Artículo 17).

Artículo 92 - Estándares de comunicación
Los oficiales utilizarán los estándares de comunicación reglados establecidos en el Apéndice B, a lo largo del juego, según sea necesario y apropiado.

Artículo 93 - Silbatos
Los Árbitros deben usar un silbato que genere un sonido fiable y consistente.

Tabla 4 - Referencia de pitidos

Un pitido largo.	Señal de inicio de jam.
Cuatro pitidos cortos.	Señal de final de jam.
Dos pitidos cortos.	Señal de scorer líder.
Un pitido largo.	Falta.
Cuatro pitidos cortos.	Tiempo muerto.
Un pitido largo y ondulante.	Final de tiempo muerto.
Un pitido largo y ondulante.	Final de periodo / final de partido.