

Cumplimentación del Acta

Usar letras de imprenta **MAYÚSCULAS**

La mesa cumplimntará lo siguiente:

Antes del partido: Competición (Liga, Copa, Internacional etc.), Pabellón, Fecha, Jornada No. Y Equipos. Comprobar fichas.

Durante el partido: Periodo (Per), Tiempo, No (L14=No.14 Equipo Local, V3=No.3 Equipo Visitante), Gol (1-0, 1-1 etc.), Asistencia (L3, V4 etc.), Sanción y Código. EL marcador al final de cada periodo.

Después del partido: Resultado Final, Público, Firma del Mesa, Nombre en letras de imprenta y mayúsculas.

Cada delegado de equipo cumplimentará lo siguiente:

Antes del partido: Jugadores No., Nombre y Apellidos, Fecha Nacimiento (seis cifras: dd-mm-aa), y señalar Portero con "P" y Capitán con "C" en la columna P/C. Oficiales de los equipos 1-5. El situado en 1 firmará la conformidad de los datos.

Los árbitros revisan y cumplimentan lo siguiente:

Antes del partido: Comprobar que la lista de jugadores esté completa y firmada.

Después del partido: Comprobar qu etodo ha sido rellenado correctamente y que no falta nada, luego firmar y escribir el nombre con letras de imprenta mayúsculas. Si se ha impuesto una sanción de partido, o haya sucedido algo extraordinario se deberá enviar un informe aparte.

Sanciones y códigos

Anotar el tiempo de comienzo y el código correspondiente. Una vez finalizada el tiempo del mismo.

Códigos de Sanciones

CÓDIGOS SITUACIONES ESPECIALES

Sanciones menores (2 minutos)			PP	Power Play	PPDP	Power Play + Delayed Penalty
Código	Acción	Regla	SH	Inferioridad	SHDP	Short Handed + Delayed Penalty
201	Golpeo incorrecto	605.1	ESH	Ambos en inferioridad	ESHDP	Equally Short Handed + Delayed Penalty
202	Bloquear stick	605.1	DP	Sanción retardada	PPEN	Power Play + Empty Net
203	Levantar stick	605.1	OG	Gol en propia meta	SHEN	Short Handed + Empty Net
205	Golpeo elevado	605.3	EN	Sin portero propio	ESHEN	Equally Short Handed + Empty Net
206	Stick elevado	605.3, 4	WG	Sin portero	DPEN	Delayed Penalty + Empty Net
207	Carga incorrecta	605.5	SD	Gol de Oro	PS	Lanzamiento de penalti
208	Empujón	605.6	ET	Prórroga	MPS	Penalti fallado
209	Agarrón	605.2	Observaciones			
210	Obstrucción	605.10				
211	Distancia incorrecta	605.11,12				
212	Juego en el suelo	605.13				
213	Mano	605.14				
215	Sustitución incorrecta	605.15				
216	Demasiados jugadores	605.16				
217	Infracciones repetidas	605.18				
218	Pérdida de tiempo	605.19, 20				
219	Protesta	605.21				
220	Entrada incorrecta en el rink	605.17				
221	Equipacion incorrecta	605.9,23,25,26				
222	Medida stick	605.7				
224	Juego sin stick	605.8				
225	No recoger stick roto	605.24				
Sanciones mayores (2+2 minutos)						
Código	Acción	Regla				
501	Juego imprudente con stick	607.1				
502	Lanzar el stick para jugar la bola	607.3				
503	Enganchar	607.2				
504	Juego físico peligroso (temerario)	607.4				
Sanción personal 2 + 10 minutos)						
Código	Acción	Regla				
101	Comportamiento antideportivo	610.1				
102	Intentar engañar árbitro	610.2				
Sanciones de partido						
Código	Acción	Regla				
301	Sanción técnica	612.1-2				
302	Sanción de partido	614.1-14				