



c/. Julián Camarillo, 10
oficina 307
28037 MADRID

Casanova, 2 – 4ª
08011 BARCELONA

Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 242 55 78
e-mail: bcn@fep.es

Bases de Competición Roller Derby (WFTDA - 2019)

Índice:

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Comisión de Trabajo

2. EQUIPOS PREINSCRITOS

3. REQUISITOS PARA LOS EQUIPOS

4. REQUISITOS PARA LAS JUGADORAS

5. REGLAMENTO DE JUEGO

6. SISTEMA DE COMPETICIÓN

7. CALENDARIO Y HORARIOS

7.1 Calendario.

7.2 Cambios de Orden de partidos.

7.3 Modificaciones de calendario.

7.4 Incomparecencia.

8. SEDES

8.1 Proceso y Criterios de elección de Sede:

8.2 Compromisos y responsabilidades de las Sedes:

9. OFICIALES: ÁRBITROS, NSOS Y PERSONAL DE APOYO

9.1 Criterios de arbitraje.

9.2 Criterios NSO.

9.3 Personal de apoyo (opcional, pero recomendable)

10. UNIFORMES DE JUEGO, CUBRECASCOS Y PROTECCIONES

11. INSTALACIONES DE JUEGO

11.1 Disponibilidad de la pista de juego.

11.2 Pista.

11.3 Banquillos Equipos:

11.4 Penalty Box:

11.5 Marcador y Anotadores Puntos

12. COMUNICACIÓN DE RESULTADOS Y ACTAS

12.1 Procedimiento para actas y anexos arbitrales.

13. INSCRIPCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

13.1 Inscripciones para el campeonato de España.

13.2 Plazo máximo inscripción de jugadores.

Anexos

Anexo I: Reglas de Juego de WFTDA (última versión actualizada y en español).

1 INTRODUCCIÓN

Las presentes bases de competición regulan la competición Española de Roller Derby a nivel nacional.

Se establece su denominación como: **Campeonato de España de Roller Derby**.

El Comité Nacional de Roller Derby de la Real Federación Española de Patinaje (R.F.E.P.), es el responsable de crear bases, y asegurar el desarrollo de la misma.

Las bases podrán revisarse y actualizarse. Éstas podrán sufrir cambios como respuesta a problemas operativos no previstos en las mismas. El Comité Nacional será el responsable de informar a los equipos que participen en el Campeonato de España de Roller Derby, así cómo de subirlo a la página web de la R.F.E.P., para su consulta.

Si surgiera alguna duda o interpretación referente a las Bases de Competición, los clubes pueden dirigirse a Comité Nacional para que se las resuelvan.

1.1 Comisión de Trabajo

Se crea una Comisión de Trabajo que estará formada por el Presidente del Comité Nacional de Roller Derby de la R.F.E.P. y uno o dos miembros de cada equipo, según las necesidades y la ayuda que puedan aportar los equipos. Todo esto con la conformidad del Presidente de la R.F.E.P.

La Comisión de Trabajo se adhiere a la filosofía y criterios de la Women Flat Track Derby Association (WFTDA), y se compromete a actuar conforme a las disposiciones pactadas en dicha asociación.

Campeonato de España de Roller Derby, serán de categoría femenina y masculino.

2 EQUIPOS PREINSCRITOS

El campeonato de España de Roller Derby, se disputará entre los equipos que hayan solicitado su inscripción y que cumplan los requisitos enumerados en el punto 3 de las presentes bases de competición.

3 REQUISITOS PARA LOS EQUIPOS

Los requisitos mínimos para participar en el Campeonato Nacional son:

- Inscribirse y abonar los derechos de inscripción en su totalidad en el momento de su formalización y en las fechas asignadas para ello.
- Estar en posesión de las licencias federativas de su comunidad autónoma en el momento de la inscripción del equipo y homologen sus licencias.
- Cada equipo deberá presentar un mínimo de 8 jugadoras y un máximo de 20, dentro de las fechas asignadas para ello. Una vez formalizada la inscripción no se aceptarán cambios.
- Los equipos no podrán inscribir a jugadoras que en la temporada presente estén jugando en equipos extranjeros.

4 REQUISITOS PARA LAS JUGADORAS/ES

Los requisitos mínimos que tiene que tener una jugadora para poder participar en el Campeonato Nacional son:

- Haber superado las Minimum Skills (habilidades mínimas), según los criterios de la WFTDA.
- Estar federadas.

Los equipos serán los responsables de que las jugadoras inscritas en la competición hayan superado las pruebas de habilidades mínimas.

Si durante la competición los árbitros consideran que una patinadora no tiene las habilidades mínimas requeridas para jugar al Roller Derby, indicarán a la capitana del equipo que dicha jugadora no está capacitada para jugar y le pedirán que abandone el juego. Su equipo tendrá que jugar el resto de la competición con una jugadora menos.

5 REGLAMENTO DE JUEGO

El juego se regirá por la última versión del reglamento establecido por la WFTDA (Anexo I).

6 SISTEMA DE COMPETICIÓN

Dependiendo de las inscripciones de cada año, el Campeonato Nacional podrá seguir los siguientes sistemas de competición:

1. Campeonato por fases:

Los equipos participantes se dividirán en dos grupos geográficos (Zona Norte y Zona Sur) equilibrados en número.

El campeonato tendrá dos fases:

Fase Clasificatoria:

- a. Se realizarán dos competiciones, una por cada zona, divididas en dos rondas clasificatorias que se jugarán en el mismo fin de semana.
- b. Primera ronda: Los equipos componentes de cada zona se dividirán a su vez en dos grupos (Grupo 1 y Grupo 2). De cada grupo se clasificarán dos equipos (por números de partidos ganados, y en caso de empate gracias a la diferencia de puntos) y se eliminará uno, quedando cuatro equipos por zona para jugar la segunda ronda.
- c. Segunda ronda: Los cuatro equipos clasificados de cada zona se enfrentarán entre sí de la siguiente manera: Cuatro partidos donde se enfrentarán el primer equipo clasificado del Grupo.1 contra el segundo equipo clasificado del Grupo.2 y viceversa, en los dos primeros partidos; y, en los otros dos partidos, se enfrentarán el primer equipo del Grupo.1 contra el primer equipo del Grupo 2 y el segundo equipo del Grupo1 contra el segundo equipo del G.2.
- d. Si el número de equipos es insuficiente para hacer lo anteriormente descrito. Los equipos jugarán un partido con cada uno de los equipos inscritos en dicha sede.
- e. Tras esta ronda se determinarán los dos equipos para el primer y segundo puesto de su zona (campeón y subcampeón de zona), clasificandose los dos primeros equipos de cada zona para la fase final.
- f. Para la clasificación, se tendrá en cuenta el número de partidos ganados, en caso de empate, se tendrá en cuenta además el número de puntos marcados.

Fase Final:

- a. Los cuatro equipos que pasan a esta fase serían los dos primeros clasificados de cada zona. El primero de un grupo jugará contra el segundo del otro y

viceversa. Así, los dos ganadores de estos dos encuentros pasarán a jugar la final, y los dos perdedores jugarán por el tercer y cuarto puesto.

- b. En el caso de no se pueda finalizar un partido por considerar los árbitros un partido inseguro por cualquier tipo de incidente, se convocarán una reunión de capitanas/es del todo el torneo con el HR para llegar a un acuerdo en la subsanación de puntos.

2. Campeonato por sistema de clasificación reducida:

Los equipos participantes se enfrentarán todos contra todos en una competición de partidos de dos partes de 15' con descansos de 5' entre tiempos que tendrán lugar en un mismo fin de semana. Se hará un ranking por puntuaciones con una media de puntos a favor y puntos en contra por partido que dará como resultado cuatro equipos que participarán en la final que se jugará con partidos reglamentarios de 30' para determinar el primer, segundo, tercero y cuarto.

7 CALENDARIO Y HORARIOS

Se pedirá a los equipos sus calendarios de partidos, para coordinar los mejores fines de semana para la celebración del Campeonato de España de Roller Derby.

Una vez que se decidan los fines de semana adecuados, intentaremos en la medida de lo posible, que las diferentes fases no se solapen y que haya dos semanas de descanso entre partidos.

7.1 Cambios de Orden de partidos.

Previo acuerdo de los equipos implicadas y con la autorización del Comité Nacional, podrá modificarse el orden de partidos establecido en el calendario.

7.2 Modificaciones de calendario.

En los supuestos en que por motivos de fuerza mayor hubiera que aplazar los encuentros, el Comité Nacional de la R.F.E.P. se encargaría de buscar nuevas fechas y localizaciones en base a la disponibilidad de todos los equipos implicados.

7.3 Incomparecencia.

En caso de incomparecencia de un equipo a un encuentro será de aplicación lo dispuesto en el artículo 45 del Reglamento de Disciplina de la RFEP.

Artículo 45: Los partidos no jugados por incomparecencia justificada deberán jugarse posteriormente dentro de un plazo máximo de diez días contados desde la fecha para su celebración, fijada de común acuerdo entre los clubs y el correspondiente órgano disciplinario deportivo. En el supuesto de que se produzca una incomparecencia injustificada y habida cuenta que esa acción afecta tanto a las reglas de la competición y la conducta deportiva, el club incomparecido sin justificación incurrirá en infracción muy grave y será penalizado de la siguiente manera:

- a. Se le computará el partido como perdido y se reconocerá como ganador a su oponente. En las competiciones por eliminatorias, se considerará perdida por el incomparecido la fase de que se trate.
- b. En las competiciones por puntos se le deducirán tres puntos de los ya obtenidos o que pueda obtener.
- c. Deberá abonar al otro club el importe total de los gastos que originara la apertura de la pista.
- d. Pagará los gastos relativos al desplazamiento y derechos de arbitraje, efectuado por el árbitro o árbitros y sus auxiliares, así como, en su caso, los gastos de desplazamiento del equipo visitante.

- e. Tanto en las competiciones por eliminatorias como en las de sistema de liga se impondrá al Club infractor multa en cuantía de 3.001 Euros a 30.050 Euros.
- f. Además, si la incomparecencia se produjera en una competición por eliminatorias (Copa del Rey, Copa de la Princesa, Copa de la Reina, etc.), el Club será sancionado con no poder participar en la temporada siguiente en la competición en donde se produjera la incomparecencia.
- g. En el caso de que la incomparecencia se produjese después de haber recibido la visita que en tal momento le correspondía devolver al infractor, éste se verá obligado a indemnizar a aquél al que hubiese dejado de visitar en una suma equivalente a los gastos de desplazamiento de su oponente cuando le hubiera rendido visita, más los derivados de la propaganda que éste último hubiese efectuado para anunciar el partido, previa justificación de todos ellos y aprobación por el órgano disciplinario deportivo competente.
- h. Si el club incompareciente tuviera virtualmente perdida la categoría al cometer la infracción, ésta implicará el descenso de aquél a la categoría inmediatamente inferior a aquella a la que hubiese quedado adscrito al final de la temporada en curso, teniendo en cuenta que si esta circunstancia comporta que el Club sancionado queda adscrito a una categoría de una Federación Territorial no podrá volver a participar en competición nacional hasta pasadas dos temporadas.

7.4 Horarios

Los horarios para los partidos deberán tener en cuenta el tiempo obligatorio para el encuentro:

- De 30 minutos a 1 hora, previa al encuentro, para calentamiento, preparación de documentación oficial y reuniones oficiales.
- 1 hora de juego real (30 minutos + 30 minutos)
- De 5 minutos mínimo a 15 minutos máximo, de descanso entre periodos.
- 6 minutos de tiempos muertos (los equipos disponen de tres durante un partido, de 1 minuto cada uno)
- 2 revisiones oficiales (una por período) que pueden extenderse hasta 3 minutos.

En campeonato o eventos con varios partidos, los horarios no pueden solaparse si no existe una segunda pista y plantilla de oficiales para cubrirlo. En caso de existir una sola pista, deberá existir tiempo suficiente entre partidos para que se prepare la siguiente plantilla de oficiales.

8 SEDES

8.1 Proceso y Criterios de elección de Sede:

Los equipos participantes en la competición podrán presentar voluntariamente su ciudad como candidata a ser la sede de alguna de las fases de competición, o proponer a otras ciudades como candidatas. Las candidatas expresarán de manera clara la accesibilidad a pistas, el número de pistas simultáneas de juego disponibles y las facilidades de acceso hasta el lugar.

Es competencia del Comité Nacional de Roller Derby de la R.F.E.P. la designación de las sedes.

Los criterios para la elección de la liga son:

- Accesibilidad desde los diferentes puntos de España.
- Disponibilidad de instalaciones apropiadas.
- Precio del uso de las instalaciones.
- Disponibilidad de oficiales (árbitros), en la Comunidad presentada o cercanías

8.2 Compromisos y responsabilidades de las Sedes:

Las Sedes que resulten elegidas, personadas en las ligas locales, se comprometen a los siguientes puntos:

- Asegurar las condiciones bajo las que se presentaron como candidatas.
- Organización operativa de los encuentros fijados para la sede. Aquí se incluyen todas las tareas que deben ser realizadas de manera local para que los partidos puedan disputarse: reserva de pista, recepción de materiales para montaje de la pista, coordinación de equipos, consumibles para las jugadoras y oficiales, cumplimiento de presencia de personal sanitario.

9 OFICIALES: ÁRBITROS, NSOS Y PERSONAL DE APOYO

9.1 Criterios de arbitraje.

El número de árbitros recomendado para jugar un encuentro de Roller Derby es de 7, nunca menos de 5 (con 3 árbitros (2 JR y IPR/OPR) la línea exterior o interior del track queda ciega, no se ve nada y no debería usarse un mínimo para torneos si no es por fuerza mayor) (véase página 66 del Reglamento de la WFTDA)

Las posiciones óptimas a cubrir por los árbitros en la pista son:

- 2 Jammer Ref
- 2 Inside Pack Ref
- 3 Outside Pack Ref
- 1 Alternate Ref
- Las posiciones mínimas a cubrir son:
- 2 Jammer Ref
- 1 Inside Pack Ref
- 2 Outside Pack Ref (Mejora la visión del outside)

Uno de los árbitros será designado como Head Referee y será la máxima autoridad del partido. Será el responsable de asignar las posiciones y obligaciones de los otros árbitros y oficiales sin patines (NSO's) según se necesite. (Reglamento WFTDA enero-2015, 8.1.2)

Los criterios para asignarlo serán: nivel de experiencia y, a ser posible, que sea ajeno a las ligas participantes en el partido. El HR podrá ocupar cualquier posición, pero es altamente recomendable que ocupe una de las IPR.

Para poder arbitrar en el Campeonato Nacional, los árbitros de las ligas correspondientes tendrán que haber arbitrado como mínimo 10 (*es más o menos la media de los historiales de las mayorías de referees contactados*) partidos en su carrera como árbitro o, en caso de no cumplir el mínimo, estar avalados por al menos 3 árbitros con mayor experiencia.

Nota: Si se deja ese mínimo, más de la mitad de los árbitros actuales no podrían arbitrar nada ni los nuevos podrían tener oportunidades porque siempre habría prioridad sobre los que la tengan. Y si se pisan los días de partidos, no habría suficientes árbitros para arbitrar varios, o si surgen imprevistos.

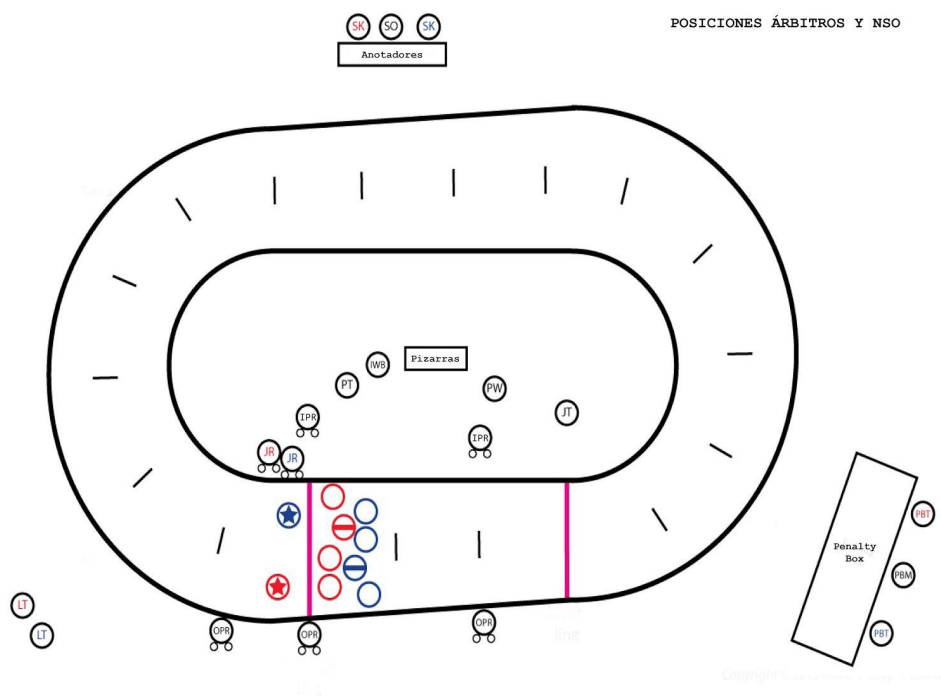
Se respetarán las predisposiciones documentadas por la WFTDA tanto en códigos de conducta, como vestuario y materiales a emplear para arbitrar partidos. (WFTDA: Officiating Standar Practices, Officiating Verbal Cues, Official Hand Signals y Officials Dress Code.)

9.2 Criterios NSO.

El número de NSO recomendables para jugar un partido de Roller Derby será de 13. (Véase página 66 del Reglamento de la WFTDA).

Las posiciones óptimas a cubrir por los NSO's en pista son:

- 1 Jam Timer
- 2 Scorekeeper
- 1 Scoreboard Operator
- 1 Penalty Box Manager
- 2 Penalty Box Timer
- 1 Penalty Tracker
- 1 Inside Whiteboard Operator
- 1 Penalty Wrangler
- 2 Lineup Tracker
- 1 Non-Skating Official Alternate



Las posiciones mínimas a cubrir por los NSO en la pista son:

- 2 Scorekeeper
- 1 Scoreboard Operator
- 1 Jam Timer
- 1 Penalty Tracker
- 2 Penalty Box Timer
- 1 Penalty Box Manager

Para poder desempeñar estos puestos en el Campeonato Nacional, los NSO de las ligas correspondientes tendrán que haber participado en ese puesto al menos 3 veces, scrimmages o partidos, con visto bueno del HNSO y HR. Tendrán mejor criterio, aquellos que sean supervisados por HNSO y HR ajenos a la liga. (Actualmente, *no hay una plantilla de NSO's lo suficientemente grande, ni experimentada, ni constante para cubrir bien este tipo de oficiales. Las ligas deberán realizar un esfuerzo por fichar y contar con al menos 6 NSO's que puedan cubrir los puestos, e incentivar este tipo de oficiales. Esto reducirá los problemas a la hora de montar las plantillas de Oficiales sin patines.*)

Los árbitros y los oficiales sin patines (NSOs) se personarán en la pista con una antelación mínima de una hora a la señalada para el inicio del encuentro.

9.3 Personal de apoyo (opcional, pero recomendable)

En pista: 2 reparadores de pista, uno por lado de pista para agilizar reparaciones. 1 reponedor de materiales si fuera necesario (bolígrafos, papel, aguas, etc...) y 1 comunicador externo, cuando es necesaria la comunicación con personal externo a la pista.

10 UNIFORMES DE JUEGO, CUBRECASCOS Y EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN.

Los miembros de los respectivos equipos deberán vestir un uniforme que les diferencie claramente de los miembros del equipo contrario. Los uniformes deberán lucir claramente el número de la jugadora en la espalda que deberá tener un tamaño mínimo de 10 cm de alto. Las patinadoras o patinadores, deberán llevar además su número de forma visible en brazos o mangas.

A fin de preservar la integridad física de las jugadoras o jugadores, está prohibido llevar collares, pulseras, pendientes, así como cualquier otro objeto que, a criterio del Head Referee, pueda causar heridas o lesiones, tanto a la portadora o portador de aquellos, como al resto de jugadoras o jugadores.

Los cubrecascos servirán para identificar a las jugadoras o jugadores denominadas/os Jammers (llevarán una estrella) y a las jugadoras o jugadores denominadas/os pivot, (llevarán una franja horizontal).

Los equipos deberán tener dos equipaciones diferentes y dos juegos de cubrecascos de diferente color disponibles durante el partido.

En caso de que, a criterio de los árbitros, el color de los uniformes de juego o de las cubiertas de casco de ambos equipos pueda prestarse a confusión, el equipo local, o el que figure en el primer lugar en el programa oficial, será el que cambie su uniforme.

En pista neutral, se considerará local a aquel que figure en primer lugar en el programa oficial de la competición.

Los estándares de los uniformes seguirán las normas dictadas en el reglamento de la WFTDA (Puntos 2, 2.6 y 2.7).

El equipamiento de protección debe incluir, como mínimo: muñequeras, coderas, rodilleras, protectores bucales y cascos. Las muñequeras, coderas, rodilleras y cascos deberán tener una cubierta protectora rígida o láminas injertadas. (Punto 9.1. Reglamento WFTDA).

11 INSTALACIONES DE JUEGO

11.1 Disponibilidad de la pista de juego.

Si hay que marcar la pista, la instalación deberá estar disponible al menos una hora y cuarto antes de empezar el partido.

Si la pista ya está marcada, la instalación deberá estar disponible al menos 45 minutos antes de empezar el partido.

11.2 Pista.

La pista se marcará según el Reglamento de WFTDA (véase punto 1.2 y el Apéndice A-Diseño de pista, de dicho reglamento).

En las competiciones oficiales, las medidas mínimas de la pista serán de 30x20 metros y las máximas de 33x23 metros.

Las instalaciones que cumplan uno de los siguientes requisitos para las zonas de público se considerarán aptas para las competiciones:

- En las instalaciones en que no haya una barrera de protección entre la pista y el público, deberá haber mínimo 3 metros de distancia de seguridad entre ambos alrededor de la pista.
- En caso de haber una valla o similar entre la pista y el público la distancia mínima de seguridad será de 1,5 metros.

Los menores de 18 años no podrán ocupar los asientos situados a menos de 3 metros de la pista.

Las líneas que delimitan la pista de juego deberán estar cubiertas en toda su extensión con cuerda recubierta por cinta resistente. La cuerda deberá tener un mínimo de 0,64 cm un máximo de 2 cm de diámetro.

Materiales:

- Cinta métrica (Mínimo 30 m)
- Cinta de carroceros, tizas o bolígrafos para las marcas de la pista.
- 118 m de cuerda para marcar el borde elevado de la pista, de un grosor
- Mínimo de 0.64 cm y máximo de 5 cm.
- 6 Rollos de 30 metros de Cinta adhesiva de doble color con un ancho mínimo de 2.54 cm y máximo de 7.5 cm.
- 2 Rollos de Cinta adhesiva de un color para marcar las líneas de 3 metros y las líneas de banquillo, penalty box, etc.

11.3 Banquillos Equipos:

Por detrás del perímetro de seguridad, de forma simétrica, se colocarán las áreas designadas para cada equipo.

Los banquillos deberán contar con una capacidad máxima para dieciséis personas (jugadores, entrenador y responsable alineaciones) y mínima de 14 personas. Podrán estar integrados por sillas individualizadas, o un banco o bancos corridos con un espacio no inferior a 50 cm por persona.

11.4 Penalty Box:

Por detrás del perímetro de seguridad deberá de haber un área para el penalty box, donde las jugadoras cumplan su tiempo de penalización.

La zona del penalty box deberá de estar en una zona neutral y cerca de la pista.

Deberá tener banquillos corridos o sillas con capacidad para seis (6) jugadoras, designando tres (3) asientos para cada equipo. Habrá dos (2) asientos reservados a Bloqueadoras y un (1) asiento reservado a la Jammer. Estos deberán estar claramente señalizados con las respectivas letras "B" y "J".

Detrás de los asientos deberá haber una mesa, 3 sillas y una pizarra pequeña para que los oficiales del penalti box controlen los tiempos de penalización y se comuniquen con el interior de la pista.

Los oficiales del Penalty Box deberán contar con cronómetros o aplicaciones en el móvil para cronometrar los tiempos de penalización de las jugadoras.

11.5 Marcador y Anotadores Puntos

La instalación deberá contar con:

- Mesa y 3 sillas para los oficiales encargados de anotar puntos y para el encargado del marcador.
- Un marcador o tablero, de las características que se detallan a continuación, que serán visibles desde el terreno de juego y desde los bancos de los jugadores, así como para cualquier persona implicada en el juego y para los espectadores.

- **Proyector:**

El proyector tendrá, aproximadamente, la estructura que se muestra a continuación, pudiéndose variar la disposición de la información correspondiente a la puntuación, período, y cronómetro de tiempo, aunque deberán mostrarse siempre agrupadas en el módulo central. En este caso también debería haber un tablero en la parte central, que sea visible para los banquillos, donde se anotarán las faltas.



Este marcador será manipulado desde un ordenador portátil situado en una mesa que permita al NSO ver correctamente las indicaciones de los árbitros.

- **Tablero o pizarras blancas.**

Tendrá, aproximadamente, la estructura que se muestra a continuación, pudiéndose variar la disposición de la información correspondiente a la puntuación, período, tiempos muertos, revisiones oficiales y faltas.

EQUIPO LOCAL				EQUIPO VISITANTE			
67				89			
Tiempos						Tiempos	
1ª Período							
N ^D	Nº Faltas			Nº	Nº Faltas		

12 COMUNICACIÓN DE RESULTADOS Y ACTAS.

Los resultados de los partidos, (obligatorio para los delegados de los clubes locales donde se disputen los encuentros), se remitirán al Comité Nacional de Roller Derby al correo electrónico secretariarollerderby@fep.es) antes de 24 horas, una vez finalizada la jornada.

12.1 Procedimiento para actas y anexos arbitrales.

Los equipos deberán seguir, antes de la jornada del partido, el siguiente protocolo de actuación respecto de las actas:

- Los equipos, antes del jueves anterior al partido, a las 21h, deberán mandar por correo electrónico el roster con un máximo de 14 jugadoras titulares y 2 suplentes, y hasta un máximo de 2 personas no patinadoras (bench y line up).
- Además se enviara el acta rellena con el número de ficha, nombre y apellidos de las jugadoras.
- El equipo local de la Sede donde se celebren los partidos, a su vez, deberá llevar el acta del partido impresa, con los mismos datos a la pista donde se jueguen los partidos, para que el árbitro revise el acta del partido y compruebe que los datos son correctos.

El Head ref y el Head NSO, una vez haya terminado el partido, deberá realizar las siguientes gestiones:

- Revisará las actas y deberá firmarlas junto con los delegados de los equipos.
- Enviará por correo el resultado de los partidos del día, al responsable designado por el Comité Nacional.
- El Head NSO, deberá enviar las actas de sus partidos debidamente rellenas por correo al responsable designado por el Comité Nacional, tanto en formato Excel como habiendo escaneado el acta impresa y firmada, con el fin de:
 - Poder confeccionar y comprobar los resultados de la jornada y tener las clasificaciones actualizadas para correspondiente envío a los clubes de Roller Derby, una vez revisadas serán enviadas a los clubes y subidas a la Web de la R.F.E.P además de publicarse en las agencias de noticias y prensa.
 - Con el objeto de que se puedan guardar y archivar las actas por el Comité Técnico, una vez leídas y comprobadas, serán enviadas al Comité Deportivo por las posibles malas conductas, protestos u observaciones si las hubiera, que pudieran haberse desarrollado en los partidos.
- En los casos de anexos al acta, estos deben remitirse al e-mail del Comité Técnico designado por el Comité Nacional de Roller Derby.

13 INSCRIPCIONES Y DOCUMENTACIÓN

13-1 Inscripciones para el campeonato de España.

La inscripción de los equipos al Campeonato de España se abrirá en cuanto el Comité Nacional lo anuncie, comunicándose en dicho momento el plazo de inscripción de los

equipos y jugadores. Una vez inscritos los equipos, se podrá ampliar este plazo según lo estipulado en el punto 13-2, siendo condición indispensable para la inscripción la presentación de la siguiente documentación:

- Hoja de inscripción.
- Licencia federativa de su comunidad.
- Justificante de pago de homologación de licencias e inscripción.

13-2 Plazo máximo inscripción de jugadores

El plazo de ampliación de la inscripción de los jugadores se cerrará 30 días naturales antes del comienzo del primer partido de las fases clasificatorias.