



Bases de Competición Roller Derby 2021-2022



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

Indice:

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Comisión de Trabajo

2. EQUIPOS REINSCRITOS

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:



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

9. OFICIALES: ÁRBITROS, NSOS Y PERSONAL DE APOYO

9.1 Criterios de arbitraje.

9.2 Criterios NSO.

9.3 Personal de apoio (opcional, pero recomendable)

10. UNIFORMES DE JUEGO, CUBRECASCOS Y PROTECCIONES

11. INSTALACIONES DE JUEGO

11.1 Disponibilidade 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 Liga Gallega.

13.2 Plazo máximo inscripción de jugadores.

14. GASTOS COMPETICIÓN



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

Anexos

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

1 INTRODUCCIÓN

Las presentes bases de competición regulan la Liga de Roller Derby a nivel Gallego. Se establece su denominación como: Liga Gallega de Roller Derby.

El Comité Gallego de Roller Derby de la Federación Gallega de Patinaje (F.G.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 Gallego será el responsable de informar a los equipos que participen en la Liga Gallega de Roller Derby, así como de subirlo a la página web de la F.G.P., para su consulta.

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

1.1 Comisión de Trabajo

Se crea una Comisión de Trabajo que estará formada por el Vicepresidente de la F.G.P., el representante del Comité Gallego de Roller Derby de la F.G.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 Vicepresidente de la F.G.P.

2 EQUIPOS PREINSCRITOS

La Liga Gallega 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.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

3 REQUISITOS PARA LOS EQUIPOS

Los requisitos mínimos para participar en la Liga gallega son:

- Inscribirse en las fechas asignadas para ello.
- Estar en posesión de las licencias federativas en el momento de la inscripción del equipo.
- Cada equipo deberá presentar un mínimo de 7 jugadoras y un máximo de 22 y cuatro personas como personal de banquillo dentro de las fechas asignadas para ello, todas las personas deben estar en posesión de la licencia absoluta, el personal de banquillo puede participar en la Liga con la licencia fitness. Una vez formalizada la inscripción se admitirán cambios hasta completar el número máximo de jugadoras en cualquier momento de la temporada.
- Los equipos deberán adjuntar las licencias y las fotos del roster en la carpeta creada para ello y a la que se les dará acceso una vez formalizada la inscripción.
- Ocho días antes de cada partido se deberá enviar al correo electrónico del Comité de Roller Derby de la FGP y al equipo anfitrión dentro del plazo la hoja debidamente cumplimentada firmada y sellada con los rosters definitivos de cada partido.
- Los equipos no podrán inscribir a jugadoras que en la temporada presente estén jugando en equipos extranjeros o jugando en otros equipos de la misma liga o ligas españolas.
- Todo equipo federado que cumpla los requisitos y juegue partidos ya sean amistosos y/o oficiales tienen derecho a participar en la liga gallega.
- Los equipos que no participen en la liga podrán ceder jugadoras o otros equipos para completar sus rosters, para ello deberán enviar un correo electrónico al Comité de Roller Derby con los datos personales y número de licencia de la jugadora cedida, dicha jugadora será cedida para toda la temporada y sólo podrá participar en la Liga con un equipo.
- Equipos de otras Comunidades autónomas pueden ser invitados a participar en la Liga Gallega, deben cumplir los mismos requisitos que los equipos gallegos. Un equipo de otra comunidad autónoma no podrá ser Campeón de la Liga Gallega, el equipo



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

campeón será el primero equipo gallego de la clasificación. Para poder inscribir se en la Liga Gallega deben pedir una autorización a su federación y una vez la tengan hacer la solicitud a la FGP

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. 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 del partido con una jugadora menos.
- Estar en posesión de la licencia absoluta.

5 REGLAMENTO DE JUEGO

El juego se regirá por la última versión del reglamento establecido por la WFTDA.

6 SISTEMA DE COMPETICIÓN

La competición será por fases, en cada fase todos los equipos jugarán un partido, en el caso de ser impar el número de participantes uno de los equipos descansará en cada fase.

7 CALENDARIO Y HORARIOS

Se pedirá a los equipos sus calendarios de partidos, para coordinar los mejores fines de semana para la celebración de la Liga Gallega 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. La inscripción será en octubre y la Liga se disputará entre los meses de noviembre y abril, la distancia entre partido dependerá del número de equipos participantes.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

7.1 Cambios de Orden de partidos.

Previo acuerdo de los equipos implicadas y con la autorización del Comité Gallego, podrán modificarse el orden de partidos establecidos en el calendario. Solo modificable si no hay pabellón disponible.

7.2 Modificaciones de calendario.

En los supuestos en que por motivos de fuerza mayor hubiera que aplazar los encuentros, el Comité Gallego de la F.G.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 se aplicará la Sección Cuarta y Quinta del Reglamento de Régimen Jurídico de la F.G.P

<http://www.fgpatinaje.com/reglamentos/reglamentojuridico.pdf>

Si un equipo por circunstancias ajenas al mismo, una vez empezada la liga no llega al mínimo de 7 jugadoras pero tiene las suficientes para poder jugar, si el equipo contrario está de acuerdo se reducirá el tiempo de partido.

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



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

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 todos los equipos participantes en la liga serán anfitriones de una jornadas, el orden de las sedes serán asignadas por sorteo que realizará el Comité de Roller Derby de la F.G.P.

Si dos sedes quieren intercambiar fechas deben pedirlo formalmente al Comité de Roller Derby de la F.G.P., el cambio debe estar debidamente justificado y siempre deben mantenerse las fechas.

8.2 Compromisos y responsabilidades de las Sedes:

Los equipos locales se comprometen a los siguientes puntos:

- Asegurar las condiciones sean las optimas para que el encuentro de desarrolle.
- 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 cualificado.

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



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

menos de 5. 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. 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 la Liga Gallega, los árbitros de las ligas correspondientes tendrán que haber arbitrado como mínimo 10 partidos en su carrera como árbitro o, en caso de no cumplir el mínimo, estar avalados por al menos 3 árbitros con mayor experiencia.

En cada partido deberá haber un mínimo de cinco árbitros que cumplan los requisitos anteriores y un máximo de dos árbitros sin experiencia.

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

- 1 Jam Timer
- 2 Scorekeeper



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

- 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 Liga Gallega de Roller Derby, 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.

Para poder desempeñar estos puestos en la liga Gallega de Roller Derby los NSO tendrán que estar en posesión de por lo menos la ficha fitness expedida por la F.G.P.

Cada uno de los equipos que participan debe aportar obligatoriamente 3 NSO, en caso de que no lleguen al mínimo necesario para disputar los partidos, el equipo sede deberá aportar el resto de NSO's necesario para alcanzar ese mínimo.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

En el caso de que los equipos participantes sean impares al equipo que le toque descansar participará como NSO.

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. Mínimo una persona de apoyo que será puesto por el equipo organizador.

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 deberán llevar además su número de forma visible en brazos o mangas.

Los cubre cascos servirán para identificar a las jugadoras llamadas Jammers (llevarán una estrella) y a las jugadoras denominadas pivot (llevarán una franja horizontal).

Los equipos deberán tener dos equipaciones diferentes y dos juegos de cubre cascos 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.

El equipamiento de protección debe incluir, como mínimo: muñequeras, coderas, rodilleras,



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

protectores bucales y cascos. Las muñequeras, coderas, rodilleras y cascos deberán tener una cubierta protectora rígida o láminas injertadas.

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 media 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 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.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

- 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 penalty 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



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

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, 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, 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

T	T	T	O ₁	O ₂	RED				T	T	T	O ₁	O ₂	GREEN			
00									007								
10									1								
1313									178								
14									20								
242									29								
75									31								
8									42								
828									524								

12 COMUNICACIÓN DE RESULTADOS Y ACTAS.

Los resultados de los partidos, (obligatorio para los delegados de los clubes locales donde se



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaxe.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

disputen los encuentros), se remitirán al Comité Gallego de Roller Derby al correo electrónico comiterollerderby@fgpatinaxe.gal 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, una semana antes de cada partido, deberán mandar por correo electrónico el roster con un máximo de 14 jugadoras titulares y 2 suplentes, y hasta un máximo de 4 personas no patinadoras que formarán parte del banquillo.
- Además se enviará 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.
- Envió 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 de Roller Derby de la F.G.P., tanto en formato Excel como habiendo escaneado el acta impresa y firmada, con el fin de:
 1. 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 F.G.P además de publicarse en las agencias de noticias y prensa.
 2. 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.



FEDERACION GALEGA DE PATINAXE

Plaza de Agustín Díaz, 3 (Complejo Deportivo Elviña)

15008 - La Coruña

Teléfonos - 981-130.994 – 981-134.183

www.fgpatinaje.com – Email: secretaria@fgpatinaxe.gal

- En los casos de anexos al acta, estos deben remitirse al e-mail del Comité Roller Derby.

13 INSCRIPCIONES Y DOCUMENTACIÓN

13-1 Inscripciones para la Liga Gallega.

La inscripción de los equipos en la Liga Gallega se abrirá en cuanto el Comité Gallego 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 emitida por la F.G.P.

13-2 Plazo máximo inscripción de jugadores

El plazo de ampliación de la inscripción de los jugadores se cerrará una semana antes de cada jornada.

14 GASTOS COMPETICION

Desde la FGP, como promoción y desarrollo de la modalidad, será esta quien asuma los gastos generados para el desarrollo de la competición en cuanto a material, ambulancia y gastos de arbitraje. Siempre siguiendo el protocolo establecido por Tesorería y el Comité de Roller Derby.