

REGLAS DE JUEGO

Alteraciones en vigor en 1 de agosto 2017

FIRS//RINK HOCKEY TECHNICAL COMMITTEE

Maison du Sport International//Av. De Rhodanie, 54

1007 Lausanne – SWITZERLAND

H.Q Phone +41 21 601 1877

rinkhockey@rollersports.org

www.rollersports.org



Reglas de Juego
SUMARIO/ÍNDICE

CAPÍTULO I – EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES –DEFINICIÓN Y MARCO		
Artículo 1	EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES	Página 2
Artículo 2	TIEMPO NORMAL DE JUEGO	Página 2
Artículo 3	ERRORES ARBITRALES DETECTADOS – PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN	Páginas 3 & 4
Artículo 4	ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS	Páginas 4 & 5
Artículo 5	SISTEMA DE PUNTOS – CLASIFICACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE	Páginas 5 & 6
Artículo 6	DESEMPATE DEL PARTIDO E DESEMPATE PREVENTIVO – PROCEDIMIENTOS	Páginas 6 a 8
Artículo 7	ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES A CADA PARTIDO	Páginas 8 a 10
Artículo 8	FALTA DE COMPARECENCIA - TOLERANCIA PARA INICIO O REINICIO DE JUEGO	Página 10
CAPÍTULO II – CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES - ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y JUGAR EN “INFERIORIDAD”		
Artículo 9	CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD	Página 11
Artículo 10	ZONAS DE LA PISTA – DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI JUEGO	Páginas 12 a 14
Artículo 11	SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS - “PERÍODO EN INFERIORIDAD”	Páginas 14 a 16
CAPÍTULO III – EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES		
Artículo 12	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES	Página 17
Artículo 13	BANQUILLO PARA JUGADORES SUPLENTE Y OTROS REPRESENTANTES	Página 18
Artículo 14	ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL PARTIDO	Página 19
CAPÍTULO IV – SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO		
Artículo 15	INICIO Y REINICIO DEL JUEGO – SAQUE INICIAL	Página 20
Artículo 16	TIEMPO MUERTO O “TIME-OUT”	Páginas 20 & 21
Artículo 17	ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA – SUSTITUCIONES DE JUGADORES	Páginas 21 a 23
Artículo 18	JUGANDO LA BOLA – NORMAS ESPECÍFICAS	Páginas 23 & 24
Artículo 19	OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL	Páginas 24 & 25
Artículo 20	BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN	Páginas 25 & 26
Artículo 21	OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO	Páginas 26 a 29
CAPÍTULO V – LAS FALTAS Y SU CASTIGO –LEY DE LA VENTAJA		
Artículo 22	TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES – LEY DE LA VENTAJA	Páginas 30 & 31
Artículo 23	CASTIGO DE LAS FALTAS – NORMAS GENERALES	Páginas 31 a 34
Artículo 24	FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA	Página 34
Artículo 25	FALTAS TÉCNICAS	Página 35
Artículo 26	INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO	Páginas 35 a 38
Artículo 27	FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA AZUL	Páginas 38 & 39
Artículo 28	FALTAS MUY GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA ROJA	Página 39
CAPÍTULO VI – CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS		
Artículo 29	LIBRE INDIRECTO	Páginas 40 & 41
Artículo 30	LIBRE DIRECTO Y PENALTI	Páginas 41 a 46
CAPÍTULO VII – ARBITRAJE DE LOS PARTIDOS		
Artículo 31	COMPOSICIÓN E DESIGNACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL	Página 47
Artículo 32	FUNCIONES DEL EQUIPO ARBITRAL	Páginas 47 & 48
Artículo 33	FALTA O SUSTITUCIÓN DE LOS ÁRBITROS DESIGNADOS – PROCEDIMIENTOS	Páginas 48 & 49
CAPÍTULO VIII - RECLAMACIONES Y/O PROTESTOS		
Artículo 34	RECLAMACIÓN Y/O PROTESTO DE UN PARTIDO	Página 50
CAPÍTULO IX – DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS		
Artículo 35	APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS	Página 51



Reglas de Juego**CAPÍTULO I – EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES –DEFINICIÓN Y MARCO****ARTÍCULO 1 - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES**

1. El juego del Hockey sobre Patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, disputándose entre dos equipos de 5 (*cinco*) Jugadores cada uno – *uno de ellos el portero* – que calzan patines con ruedas que están colocadas paralelamente a lo largo de dos ejes transversales y que usan un palo o “stick” para golpear la bola.
2. Cada equipo empieza ocupando una de las mitades de la pista que le toque, en conformidad con lo que está establecido en el punto 2 del Artículo 7 de estas Reglas, cambiando de posición después del descanso. Cada Jugador intenta – *sólo con la ayuda del palo ("stick")* – introducir la bola en la portería del equipo contrario, o sea, marcar un gol.
3. Los partidos se juegan en pistas cubiertas o al aire libre, con diferentes condiciones meteorológicas, de día o de noche, con luz natural o con luz artificial.
4. Uno o dos Árbitros se encargan de hacer cumplir las Reglas de Juego, siendo ayudados en el control de los tiempos del juego por el Árbitro auxiliar oficialmente designado y que dirige la Mesa oficial de Juego, que está situada en la parte exterior de la pista de juego, en posición central y junto a la valla.

ARTÍCULO 2 - TIEMPO NORMAL DE JUEGO

1. En la categoría de **SUB-17 FEMENINOS** o tiempo útil de juego es de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto siguiente.
 - 1.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de cualquier Confederación Continental - *o de una Federación suya afiliada* - puede ser establecido para la categoría de SUB-17 FEMENINOS un tiempo útil de juego de 30 (*treinta*) minutos, repartido en dos periodos de 15 (*quince*) minutos cada uno.
2. En la categoría de **SÉNIORES FEMENINOS** o tiempo útil de juego es de 50 (*cincuenta*) minutos, repartido en dos periodos de 25 (*veinticinco*) minutos cada uno, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto siguiente.
 - 2.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de cualquier Confederación Continental - *o de una Federación suya afiliada* - puede ser establecido para la categoría de SÉNIORES FEMENINOS un tiempo útil de juego de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno.
3. En la categoría de **SUB-15 MASCULINOS** o tiempo útil de juego es de 30 (*treinta*) minutos, repartido en dos periodos de 15 (*quince*) minutos cada uno.
4. En la categoría de **SUB-17 MASCULINOS** o tiempo útil de juego es de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto siguiente.
 - 4.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de cualquier Confederación Continental - *o de una Federación suya afiliada* - puede ser establecido para la categoría de SUB-17 MASCULINOS un tiempo útil de juego de 30 (*treinta*) minutos, repartido en dos periodos de 15 (*quince*) minutos cada uno.
5. En la categoría de **SUB-20 MASCULINOS** o tiempo útil de juego es de 50 (*cincuenta*) minutos, repartido en dos periodos de 25 (*veinticinco*) minutos cada uno, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto siguiente.
 - 5.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de cualquier Confederación Continental - *o de una Federación suya afiliada* - puede ser establecido para la categoría de SUB-20 MASCULINOS un tiempo útil de juego de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno.
6. En la categoría de **SÉNIORES MASCULINOS** o tiempo útil de juego es de 50 (*cincuenta*) minutos, repartido en dos periodos de 25 (*veinticinco*) minutos cada uno, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto siguiente.
 - 6.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de cualquier Confederación Continental - *o de una Federación suya afiliada* - puede ser establecido para la categoría de SÉNIORES MASCULINOS un tiempo útil de juego de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno.
7. En todas las categorías, se tiene de conceder un periodo de descanso de 10 (*diez*) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.



Reglas de Juego
ARTÍCULO 3 - ERRORES ARBITRALES DETECTADOS – PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN

1. Las condiciones a observar con respecto al arbitraje de las competiciones se encuentran debida y específicamente establecidas en los Capítulos II y III del Reglamento Técnico del Hockey Patines, siendo de relevancia que:
 - 1.1 Los Árbitros Principales son los jueces absolutos en la pista, y sus decisiones, en lo que respecta al juego, son inapelables, debiendo estar siempre dirigidas por la imparcialidad y por el respeto y cumplimiento de las Reglas y Reglamentos vigentes.
 - 1.2 En los incidentes o casos excepcionales no explicitados en estas Reglas, los Árbitros decidirán según su consciencia, teniendo derecho a interrumpir el juego siempre que lo juzguen necesario.
 - 1.3 Cuando – *con el partido inactivo* – los Árbitros Principales se dirijan al Árbitro Auxiliar para aclarar cualquier cuestión, las zonas limítrofes de la Mesa de Juego – *tanto en el interior como fuera de la pista* – son consideradas como "prohibidas" a la presencia de cualquier jugador o representante de los equipos, excepto si previamente ha sido autorizado por los Árbitros Principales.
2. Cuando se constata que – *por error del Cronometrador, Árbitro Auxiliar y/o de los Árbitros Principales* – haya sido cometido un error arbitral, los Árbitros Principales deben interrumpir el juego de inmediato – *si es el caso* – y dirigirse a la Mesa Oficial de Juego para, conjuntamente con el Árbitro Auxiliar y el Cronometrador, acordar cuales son los procedimientos de corrección que tendrán que ser aplicados, así como cuál es el tiempo de juego que faltará para disputar, en función de la situación específica que haya sido detectada.
 - 2.1 Si la irregularidad fue detectada fuera de la pista – *sea por observación directa del Árbitro Auxiliar sea por una reclamación presentada por el Delegado de uno equipo* – compete al Árbitro Auxiliar, aprovechando la primera interrupción natural del partido, llamar a los Árbitros Principales e informarles de lo ocurrido en cuestión.
 - 2.2 En cualquiera de los casos los Árbitros Principales solamente aplicarán los procedimientos mencionados en los puntos siguientes si las irregularidades fueran detectadas – *como límite máximo* – en los cinco (5) minutos posteriores de haber ocurrido.
3. Si la irregularidad constatada tiene una incidencia, directa o indirecta, en el desarrollo y/o resultado del partido – *substitución irregular no detectada, décima falta de equipo no sancionada con libre directo, etc.* – los Árbitros Principales tienen que intercambiar opiniones para una mejor aclaración de la situación, aplicando después la corrección que sea pertinente para que el desarrollo del partido siga sin ninguna alteración.
 - 3.1 Los procedimientos de corrección pertinentes pueden involucrar tanto sanciones técnicas – *ejecución o repetición de un libre directo, por ejemplo* – como castigos disciplinarios de los eventuales infractores y de sus equipos, implicando:
 - 3.1.1 En primero lugar, la corrección del tiempo de juego, que tiene de retornar al tiempo de juego que faltaba jugar en el momento en que ocurrió la irregularidad y/o que el error en cuestión fue cometido.
 - 3.1.2 Después del momento mencionado, quedarán anuladas todas las acciones ocurridas en el partido (*incluyendo eventuales goles*), con excepción de lo dispuesto en el punto 3.2 de este Artículo.
 - 3.2 Los procedimientos de corrección indicados en el punto 3.1 anterior, no pueden anular una tarjeta roja directa, pero solamente en lo que respeta la sanción del infractor, teniendo en cuenta que permanecen canceladas las sanciones relacionadas con los equipos de los infractores, sea de naturaleza técnica (*tiros directos o penaltis quedaran cancelados*) o sea de naturaleza disciplinaria (*el equipo no tendrá que jugar un "periodo en inferioridad"*).
 - 3.3 El reinicio del partido tendrá que ser asegurado por los Árbitros Principales en función de cada situación en concreto, teniendo en cuenta que – *en el caso de los Árbitros Principales decidan que no haya que hacer cualquier corrección* – el reinicio del partido tendrá que ser asegurado en función de la interrupción efectuada para aclarar la situación.
4. Cuando por error de los cronometradores y/o de los Árbitros Principales, cualquier de las medias partes de un partido sea dada por finalizada antes de que complete el tiempo de juego correspondiente, los Árbitros Principales tendrán que ordenar el reinicio del juego – *haciendo, si fuera necesario, que los equipos regresen a la pista, con reserva de lo dispuesto en el punto 4.2 de este Artículo* – con la ejecución de un saque neutral en el centro de la pista.
 - 4.1 Los Árbitros Principales se deben asegurar que se ponga en el Cronómetro el tiempo de juego que falta disputar, después de previamente acordarlo con el Árbitro Auxiliar y con el Cronometrador.
 - 4.2 El reinicio del partido solamente será ordenado por los Árbitros cuando esta iniciativa, tenga lugar antes de que transcurra el límite máximo 5 (*cinco*) minutos, contados desde el momento en que la media parte del juego en cuestión haya finalizado.



Reglas de Juego

5. Las situaciones de eventuales irregularidades y/o errores graves ocurridos durante un partido tendrán que ser siempre reflejadas por los Árbitros Principales en uno informe confidencial, detallando su naturaleza y los fundamentos de las decisiones tomadas, ya sea en cuanto a los procedimientos de corrección tomados, ya sea por correcciones realizadas o cualquier otro tipo de corrección aún y que se produzcan en el descanso del partido o a su finalización.

ARTÍCULO 4 - ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS

1. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:
- 1.1 Hacer una amonestación verbal, en casos de escasa gravedad, especialmente comportamientos incorrectos o actitudes irregulares.
 - 1.2 Exhibir una tarjeta azul, procediendo en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 27 de estas Reglas.
 - 1.3 Exhibir una tarjeta roja, procediendo en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 28 de estas Reglas.
2. Si, antes del inicio del partido, un Jugador u otro representante de un equipo es expulsado definitivamente por los Árbitros Principales, podrá ser sustituido en el Acta del Partido, pero los Árbitros Principales tendrán que elaborar un informe con los detalles de los hechos que determinaran tal sanción.
3. Si durante el intervalo de un partido un Jugador u otro representante de un equipo fue expulsado definitivamente por los Árbitros Principales, estos tendrán que aplicar – *antes del reinicio del partido* – los procedimientos establecidos en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 28 de estas Reglas.
4. Los Árbitros Principales tienen que ser muy rigurosos en el control disciplinario de los representantes de los equipos que están en el banquillo de suplentes – *control en el que el Árbitro Auxiliar también debe colaborar* – no permitiendo que permanezcan de pie más de los tres (3) representantes autorizados y sancionando siempre, con severidad, todas las protestas o acciones de contestación – *hechas públicamente* – relativamente a las decisiones arbitrales.
- 4.1 En relación al Entrenador principal de cada equipo, los Árbitros Principales deben consentir un "diálogo esclarecedor" sobre sus decisiones, siendo este de corta duración y efectuado con corrección, sin consentir un largo diálogo que pueda transformarse en protesta pública.
 - 4.2 En relación a los demás elementos que integran el banquillo de suplentes, los Árbitros Principales no podrán dar tregua, sancionando a todos aquellos que gesticulan con los brazos, levantándose, o no, del banquillo.
 - 4.3 Cualquiera de los elementos del banquillo que se levanten deben de ser – *como mínimo* – amonestados verbalmente por los Árbitros Principales, haciéndolo de forma pública y clara, dirigiéndose al infractor y – *en el caso que esté ya sentado* – decirle que se levante y – *utilizando la señal adecuada* – avisándole que no puede repetir tal infracción, situación que deberá ser sancionada de la forma siguiente:
 - 4.3.1 Exhibir una tarjeta azul, si el que reincide es un Portero o Jugador de Pista o Entrenador principal del equipo infractor, implicando – *para el infractor y su equipo* – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 27 de estas Reglas.
 - 4.3.2 Exhibir una tarjeta roja, si el que reincide es cualquier otro elemento del equipo en cuestión, implicando – *para él y su equipo* – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 28 de estas Reglas.
5. En la parte final de los partidos pueden ocurrir situaciones más complicadas, siendo importante que los Árbitros Principales no pierdan la perspectiva de los hechos y tomen con serenidad las decisiones más correctas, sin vacilar – *siempre que sea necesario* – en intercambiar palabras breves, uno con el otro, para definir la mejor decisión a tomar, en particular si han ocurrido tumultos o protestas generalizadas, en que es importante que los Árbitros Principales se apoyen mutuamente y se mantengan en comunicación.
- 6. CUMPLIMIENTO DE EXPULSIONES TEMPORALES - SANCIONAMIENTO DE INFRACCIONES**
- 6.1 Los Jugadores y porteros expulsados temporalmente del partido tendrán que quedarse en las sillas que están colocadas junto a la Mesa Oficial de Juego, no siendo permitido, en caso alguno, que permanezcan en el banquillo de suplentes de su equipo.
 - 6.2 Se hay infracción de lo establecido en el punto 6.1 de este Artículo, el Árbitro Auxiliar tiene de asegurar los siguientes procedimientos:
 - 6.2.1 Dirigir-se de inmediato al infractor e asegurar su retorno a la silla junto a la Mesa Oficial de Juego.



Reglas de Juego

- 6.2.2** Se el infractor se recusar a cumplir con sus obligaciones, el Árbitro Auxiliar tiene de accionar de inmediato una señal sonora – *interrumpiendo el partido* – e informar los Árbitros Principales de lo ocurrido, los cuales exhibirán una tarjeta roja al infractor, expulsándoles en definitivo del partido.
- 6.3** Si – *además de violar lo dispuesto en lo punto 6.1 de este Artículo* – el Jugador o portero expulsado temporalmente entrara indebidamente en la pista – *substituyendo a un compañero de su equipo antes de haber cumplido la totalidad del tiempo de suspensión* – el Árbitro Auxiliar tiene de accionar de inmediato una señal sonora – *interrumpiendo el partido, se es lo caso* – e informar los Árbitros Principales de la infracción, los cuales tendrán de asegurar los siguientes procedimientos:
- 6.3.1** Exhibir 2 (*dos*) tarjetas rojas, expulsando definitivamente del partido el infractor y al Entrenador Principal del equipo o – *en su falta y por orden de preferencia* – al Entrenador Adjunto, o al Delegado o al Capitán.
- 6.3.2** El equipo infractor tendrá que jugar un “periodo en Inferioridad”, según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.
- 6.3.3** El reinicio del partido será efectuado de la forma siguiente:
- a)** Si el partido fue interrumpido por los Árbitros Principales a causa de la infracción en cuestión, será ejecutado un libre directo contra el equipo de los infractores.
 - b)** Si el partido no estaba activo en el momento de la infracción en cuestión, el reinicio del partido será efectuado en función de la acción que haya originado la interrupción en cuestión.
- 6.4** Si ocurriera la entrada indebida en la pista de un Jugador de un equipo que jugaba un “periodo en Inferioridad” – *antes de recibir la autorización del Árbitro Auxiliar para eso* – este tendrá que accionar de inmediato una señal sonora para que los Árbitros Principales sean avisados de la infracción – *interrumpiendo el partido, se es lo caso* – siendo después aplicados los mismos procedimientos que están definidos en los puntos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 de este Artículo.
- 6.5** Sin embargo, cuando le rentrada indebida en pista por parte de un Jugador o portero haya ocurrido por un error o engaño del Árbitro Auxiliar – *y que este reconoce junto de los Árbitros Principales* – estos tendrán que aplicar los procedimientos previstos en el punto 3 del Artículo 3 de estas Reglas.
- 7.** En la “Acta oficial del Partido” sólo se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a la exhibición de las tarjetas azules y de las tarjetas rojas.
- 8.** En relación a cada tarjeta roja exhibida directamente, los Árbitros Principales tendrán de elaborar un informe confidencial, en el que se detallarán, con claridad y rigor, las situaciones y circunstancias que llevaron a la expulsión del partido de los infractores.

ARTÍCULO 5 – SISTEMA DE PUNTOS, CLASIFICACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE

- 1.** En las pruebas, torneos y competencias cuya clasificación es definida por los puntos obtenidos en cada partido, estos serán distribuidos del siguiente modo:
- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1.1 VICTORIA | 3 (<i>tres</i>) puntos |
| 1.2 EMPATE | 1 (<i>un</i>) punto |
| 1.3 DERROTA | 0 (<i>cero</i>) puntos |
| 1.4 INCOMPARECENCIA | 0 (<i>cero</i>) puntos |
- 2.** En las pruebas, torneos y competencias disputadas por suma de puntos la clasificación final se define por orden decreciente de la suma de puntos conquistados por cada uno de los equipos.
- 3.** En el caso de ocurrir – *en el final de cualquier fase de una misma prueba o competición* – el empate puntual entre 2 (*dos*) equipos, serán utilizados los siguientes criterios de desempate:
- 3.1** Solamente se considera los resultados obtenidos en la misma fase de la competición y el equipo mejor clasificado es apurado en conformidad con los siguientes criterios de desempate:
- 3.1.1** Será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados entre sí* – haya obtenido el mayor número de puntos.
- 3.1.2** Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en lo(s) partido(s) realizado(s) entre sí* – haya obtenido la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.



Reglas de Juego

- 3.1.3** Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – haya obtenido la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.
- 3.1.4** Persistiendo el empate, será mejor clasificado el equipo que – *en los partidos realizados a lo largo de toda la competición* – haya obtenido el mayor cociente general de goles, resultante de la división del total de goles marcados por el total de los goles sufridos.
- 3.2** Persistiendo el empate entre dos equipos, será mejor clasificado el equipo que – *en el partido realizado entre sí* – fue el ganador de las series de tiros directos, que habían sido preventivamente ejecutados en conformidad con lo establecido en el punto 3 del Artículo 6 de estas Reglas.
- 4.** En el caso de ocurrir – *en el final de cualquier fase de una misma prueba o competición* – el empate puntual entre tres o cuatro equipos, serán utilizados los criterios de desempate establecidos en el punto 3 de este Artículo.
- 4.1** Sin embargo, se persistir el empate en la clasificación – *e teniendo en cuenta que los procedimientos de desempate tienen de estar concluidos antes de iniciarse la segunda fase de la competición en cuestión* – será organizado – *en el inicio de la mañana del día siguiente* – nuevas series de tiros directos entre los equipos en cuestión, de acuerdo con los procedimientos siguientes:
- 4.1.1 HIPOTESIS 1 - 3 equipos empatados** (*sorteo previo efectuado pelos Árbitros Principales*)
- *1ª competición de tiros directos:* Equipo A vs Equipo B
 - *2ª competición de tiros directos:* Equipo C vs Equipo ganador de la 1ª competición
- 4.1.2 HIPOTESIS 2 - 4 equipos empatados** (*sorteo previo efectuado pelos Árbitros Principales*)
- *1ª competición de tiros directos:* Equipo A vs Equipo B
 - *2ª competición de tiros directos:* Equipo C vs Equipo D
 - *3ª competición de tiros directos:* Equipos ganadores de las 2 competiciones anteriores

ARTÍCULO 6 - DESEMPATE DEL PARTIDO E DESEMPATE PREVENTIVO – PROCEDIMIENTOS

Siempre que, al final de un partido, resulte necesario decidir cuál es el equipo vencedor, los Árbitros designados deben garantizar el cumplimiento de las normas y procedimientos definidos a continuación.

1. DESEMPATE DEL PARTIDO - REALIZACIÓN DE UNA PRÓRROGA

- 1.1** Todo Jugador que se encuentre suspendido al final del tiempo normal de partido, deberá cumplir íntegramente el tiempo de suspensión que todavía falte, antes de participar en la prolongación del mismo.
- 1.2** En todas las categorías, debe concederse un descanso de 3 (*tres*) minutos, entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga del partido, con cada equipo ocupando la misma media pista defensiva que habían utilizado en lo primero período del partido, sin poder marcharse a sus vestuarios.
- 1.3** La prórroga en cuestión tendrá la siguiente duración:
- 1.3.1** En las categorías de **SUB-15 MASCULINOS**, **SUB-17 MASCULINOS** y de **SUB-17 FEMENINOS**, la prórroga tendrá un tempo útil de juego de 6 (*seis*) minutos, repartido en dos periodos de 3 (*tres*) minutos cada uno:
- 1.3.2** En **TODAS LAS DEMÁS CATEGORÍAS**, la prórroga tendrá un tempo útil de juego de 10 (*diez*) minutos, repartido en dos periodos de 5 (*cinco*) minutos cada uno.
- 1.4** Al final del primer periodo de la prórroga hay un descanso de 2 (*dos*) minutos de duración, durante el cual los equipos no pueden marcharse a sus vestuarios, efectuando el cambio de su media pista defensiva y de los correspondientes banquillos de suplentes.

2. DESEMPATE DEL PARTIDO - EJECUCIÓN DE UNA O MÁS SERIES DE PENALTIS

Cuando, en el final de la prórroga, el resultado permanece empatado, el ganador del partido tendrá de ser decidido con base en la ejecución, por cada equipo, de una o más “series” de penaltis – *tantas cuantas sean necesarias* – teniendo en cuenta los siguientes procedimientos:

2.1 PRIMERA SERIE: 5 PENALTIS A CARGO DE CADA EQUIPO

- 2.1.1** Para la ejecución de los penaltis, cada uno de los equipos puede utilizar los jugadores que están inscritos en la Acta Oficial del Partido, exceptuando los jugadores que fueren excluidos del partido (*tarjeta roja*) y/o los que – *en el final de la prórroga* – no habían aún completado el tiempo de su suspensión temporaria (*tarjeta azul*).



Reglas de Juego

2.1.2 Cada equipo debe de ejecutar, alternadamente y utilizando distintos jugadores, cada uno de los 5 (*cinco*) penaltis de esta primera serie. Sin embargo, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis.

2.1.3 Si cualquier de los equipos juega con menos de 5 (*cinco*) Jugadores habilitados para la ejecución de los penaltis, va a tener que hacerlo de forma rotativa, con los Jugadores disponibles a tal efecto (*porteros incluidos*).

2.1.4 Se antes de la conclusión de esta “serie”, uno de los equipos ya no tiene posibilidad de marcar más goles que el equipo oponente, los Árbitros Principales deben dar el partido por terminado y declara como vencedor el equipo que había marcado más goles.

2.1.5 Cuando esta primera “serie” termina con los dos equipos empatados en goles, el ganador del partido tendrá de ser decidido como establecido en el punto siguiente.

2.2 SERIE(S) ADICIONAL(ES): SERIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 PENALTI PARA CADA EQUIPO

2.2.1 Cada equipo debe de ejecutar, alternadamente, un penalti, hasta que uno de los equipos marca un gol y el otro equipo no. El equipo que marca el gol es de inmediato considerado el ganador.

2.2.2 En estas series de un solo penalti, un único jugador puede ejecutar todos los penaltis de su equipo. Similarmente, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis de cada una de las series.

2.3 No es necesario efectuar la ejecución de un saque inicial para que los Árbitros Principales procedan a la validación de cualquier gol que sea obtenido durante la ejecución de las series de penaltis para desempate de un partido.

3. DESEMPATE PREVENTIVO DE UN PARTIDO – EN CASO DE UNO EVENTUAL EMPATE EN LA CLASSIFICACIÓN

Con salvaguarda del dispuesto no ponto 3.5 de este Artículo, en cualquier fase de las competiciones internacionales cuya clasificación es obtenida por los puntos atribuidos, cuando un partido terminar empatado, cada uno de los equipos tendrá de ejecutar, a título preventivo, una o más “series” de tiros directos – *tantas cuantas sean necesarias* – teniendo en cuenta lo que está establecido en los puntos siguientes.

3.1 PRIMERA SERIE: 3 TIROS DIRECTOS A CARGO DE CADA EQUIPO

3.1.1 Para la ejecución de los tiros directos, cada uno de los equipos puede utilizar los jugadores que están inscritos en la Acta Oficial del Partido, exceptuando los jugadores que fueren excluidos del partido (*tarjeta roja*) y/o los que – *en el final de la prorroga* – no habían aún completado el tiempo de su suspensión temporaria (*tarjeta azul*).

3.1.2 Cada equipo debe de ejecutar, alternadamente y utilizando distintos jugadores, cada uno de los 3 (*tres*) tiros directos de esta primera serie. Sin embargo, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los tiros directos.

3.1.3 Se antes de la conclusión de esta “serie”, uno de los equipos ya no tiene posibilidad de marcar más goles que el equipo oponente, los Árbitros Principales deben dar el partido por terminado y declara como vencedor el equipo que había marcado más goles.

3.1.4 Cuando esta primera “serie” terminar con los dos equipos empatados en goles, el ganador del partido tendrá de ser decidido como establecido en el punto siguiente.

3.2 SERIE(S) ADICIONAL(ES): SERIE(S) SUCESSIVA(S) DE 1 TIRO DIRECTO PARA CADA EQUIPO

3.2.1 Cada equipo debe de ejecutar, alternadamente, un tiro directo, hasta que uno de los equipos marca un gol y el otro equipo no. El equipo que marca el gol es de inmediato considerado el ganador.

3.2.2 En estas series de un solo tiro directo, un único jugador puede ejecutar todos los tiros directos de su equipo. Similarmente, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los tiros directos de cada una de las series.

3.3 En la ejecución de los desempates por tiros directos, los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos específicos que están establecidos en el punto 4 de este Artículo.

3.4 Sin embargo, es importante evidenciar que los procedimientos en cuestión no cambian el resultado final de cualquier partido empatado, ni tampoco hay cualquier alteración de los puntos atribuidos a cada equipo.

3.5 Consecuentemente, cada uno de los equipos mantiene la atribución de 1 (*un*) punto, en conformidad con lo que está establecido en el punto 1.2 del Artículo 5 de estas Reglas.

3.6 Cuando la entidad internacional que tiene la jurisdicción de la competición verificar que el desempate preventivo de un partido ya no es necesario, será fornecida la competente información a los Árbitros e a los dos equipos en confronto.



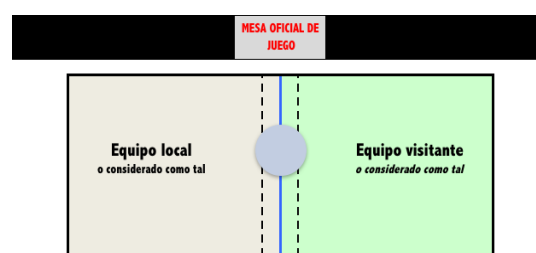
Reglas de Juego

4. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS EN LOS DESEMPATES *(puntos 2 y 3 de este artículo)*

- 4.1** Los Árbitros Principales deben empezar por asegurar en la pista – *en la presencia de los 2 capitanes de cada equipo* – un sorteo para determinar:
- 4.1.1** Cual la portería a utilizar para la ejecución de los penaltis *(punto 2 de este Artículo)* o de los tiros directos *(punto 3 de este Artículo)*.
 - 4.1.2** Cual es lo equipo que inicia la ejecución.
- 4.2** En lo caso particular del desempate preventivo *(punto 3 de este Artículo)*, la ejecución de los tiros directos tiene de ser asegurada en conformidad con las disposiciones establecidas en el Artículo 30 de estas Reglas de Juego. Consecuentemente:
- 4.2.1** Cada uno de los tiros directos podrá ser ejecutado en la forma habitual, o sea, para intentar marcar un gol el jugador ejecutante puede optar por un tiro directo a la portería o por hacer el transporte de bola y después tirar a la portería.
 - 4.2.2** Se el jugador ejecutante optar por transportar la pelota, no podrá gastar más de 5 segundos para intentar hacer gol, tirando à la portería.
 - 4.2.3** Cada uno de los Árbitros Principales asegurará la correcta ejecución de cada uno de los tiros directos, asegurando un controllo específico de su ejecución con transporte de la pelota, en particular:
 - a)** Uno de los Árbitros asegura a señalética para que la ejecución sea iniciada, controlando el cumplimiento de los 5 *(cinco)* segundos permitidos en las Reglas de Juego.
 - b)** Una vez iniciada la ejecución del tiro directo, el otro Árbitro Principal controlará si la conclusión de la misma es efectuada en los 5 *(cinco)* segundos permitidos por las Reglas de Juego.

ARTÍCULO 7 - ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES A CADA PARTIDO

- 1.** Los tres Árbitros designados para cada partido- *2 Árbitros Principales y 1 Árbitro Auxiliar* - deben de llegar al recinto del partido con una antelación mínima de 90 *(noventa)* minutos, relativamente à la hora de inicio del partido.
- 1.1** Los Árbitros en cuestión deben de presentarse en la pista debidamente equipados, asegurando el cumplimiento de todos los actos y procedimientos definidos en los puntos siguientes de este Artículo, para que el partido se inicie en lo horario establecido.
- 1.2** Antes de iniciarse el calentamiento de los equipos y de los Árbitros Principales en la pista, el Árbitro Auxiliar– *o, en su ausencia, uno de los Árbitros Principales* – tiene de contactar los Delegados de cada equipo, asegurando:
- 1.2.1** La relación y licencias de los representantes de cada equipo a inscribir en el acta oficial del partido, incluyendo la identificación de los números de la camiseta de los jugadores.
 - 1.2.2** La indicación de los colores del equipamiento de juego de los jugadores y porteros de cada equipo, asegurando siempre – *si es el caso* – los cambios que sean necesarios, los cuales – *si no hay acuerdo entre los dos equipos* – son siempre de la responsabilidad del equipo “visitado” *(o así considerado – “Equipo 1”)*.
- 2 DEFINICIÓN DE LA MEDIA PISTA UTILIZADA POR CADA EQUIPO Y DEL GOLPE DE SALIDA DEL PARTIDO**
- No se permite ningún sorteo para la elección de la media pista que es ocupada por cada equipo y / o para la elección de del equipo que queda responsable del golpe de salida que inicia cada partido, teniendo en atención lo que está establecido en los puntos siguientes:
- 2.1** El equipo “visitado” – *o como tal considerado (“Equipo 1”)* – ocupará siempre la media pista localizada à la derecha de la “mesa oficial de Juego”, sea durante el primero tiempo de juego o de la prórroga, sea en el calentamiento previo al inicio del partido.



Reglas de Juego

- 2.2** El equipo “visitante” – *o como tal considerado (“Equipo 2)”* – es siempre responsable por la ejecución del golpe de salida que inicia el primero período del partido o de la prórroga.

3. **DISPONIBILIDAD DE LA PISTA PARA CALIENTAMIENTO DE LOS EQUIPOS Y DE LOS ÁRBITROS**

- 3.1** La entidad organizadora del partido tendrá que asegurar una delimitación previa – *mediante la colocación de “alfileres”* – del espacio reservado para la sesión de calentamiento de los Árbitros Principales, ocupando una franja central que se encuentra a cada lado de la pista, a una distancia de, aproximadamente, 1 (*un*) metro desde la línea divisoria central.
- 3.2** En condiciones normales, las sesiones de calentamiento de los equipos deben completarse, como mínimo, con una antelación de 15 (*quince*) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido.
- 3.3** Con salvaguarda del establecido en los puntos siguientes, la pista de juego de cada partido debe de estar disponible – *para calentamiento de los equipos e Árbitros* – con una antelación de, pelo menos, 30 (*treinta*) minutos, relativamente al horario oficialmente establecido para el inicio del partido
- 3.3.1** Sin embargo, cuando pueda ocurrir un retraso en el horario en cuestión – *motivado, por ejemplo, por un retraso en un partido realizado previamente para la misma competición* – los Árbitros Principales designados tendrán de asegurar con la entidad organizadora el cumplimiento de lo que está establecido en el punto siguiente.
- 3.3.2** Para calentamiento de los equipos tiene siempre de ser garantizado un periodo mínimo de 15 (*quince*) minutos, de acuerdo con las siguientes restricciones:
- a)** Los jugadores de cada equipo tienen de hacer el calentamiento con sus equipamientos de juego;
 - b)** Ninguno de los equipos podrá retornar a sus vestuarios, para que el inicio del partido pueda ocurrir tan pronto cuanto posible.

4. **ENTRADA EN LA PISTA DE JUGADORES Y ÁRBITROS**

- 4.1** En condiciones normales, los Árbitros Principales y el Árbitro Auxiliar deben de entrar en pista con una antelación de 15 (*quince*) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido, asegurando:
- 4.1.1** La inmediata retirada de la pista de los jugadores de los equipos que aún estaban calentando
 - 4.1.2** La verificación del estado de las dos porterías
 - 4.1.3** Los procedimientos protocolares que están establecidos en el punto 6 de este Artículo.
- 4.2** En condiciones normales, los jugadores de cada uno de los equipos deben de entrar en pista con una antelación de 10 (*diez*) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido.

5. **ELECCIÓN DE LA BOLA PARA EL PARTIDO**

- 5.1** La entidad que tiene la jurisdicción de la competición – *FIRS, Confederación Continental o Federación Nacional* – tiene el derecho, a su discreción, de proveer las bolas utilizadas en cada partido.
- 5.2** Sin embargo, el club “visitado” – *o como tal considerado (Equipo 1)”* – está siempre obligado a asegurar la cantidad de bolas que sean necesarias para cada partido. Por otro lado, el club “visitante” – *o como tal considerado (Equipo 2)”* – tiene también derecho de presentar las bolas que entienda convenientes para utilizar el partido.
- 5.3** En condiciones normales, los capitanes de cada uno de los equipos deben de aprovechar el período de calentamiento para intentar llegar a un acuerdo relativamente a la bola a elegir para el partido, la cual entregaran a los Árbitros Principales después de su entrada en pista.
- 5.4** En cualquier caso, la elección de la bola para el partido es siempre de la responsabilidad exclusiva de los Árbitros Principales del partido, en particular cuando los dos capitanes no llegan a acuerdo en esta cuestión.

6. **PRESENTACIÓN DE JUGADORES Y ÁRBITROS – SALUDO A LAS AUTORIDADES Y AL PÚBLICO**

- 6.1** Inmediatamente antes del comienzo del juego, los árbitros designados deben asegurar su alineación – *junto con los jugadores de cada equipo* – en la ubicación más central de la pista, teniendo en cuenta que:
- 6.1.1** En esta alineación se requiere la participación de todos los jugadores de ambos equipos, que son capaces de participar en el juego, incluyendo todos los sustitutos disponibles.
 - 6.1.2** En esta alineación es obligatorio el uso – *por los árbitros y por todos los jugadores* – del equipamiento utilizado durante el partido (*con excepción de los porteros, que no necesitan colocar la careta y los guantes*), no se permitiendo tener el suéter fuera de los pantalones cortos o los calcetines caídos.



Reglas de Juego

- 6.2** En primero lugar, el “jefe del equipo arbitral” debe de asegurar, con el silbido de ayuda, un saludo formal a las autoridades y al público presente, que puede llevarse a cabo – *tomando como referencia la mesa oficial del partido* – para los dos lados de la pista.
- 6.3** De seguida, es efectuada, por vía sonora, la presentación de los jugadores de cada equipo y de los Árbitros.
- 6.4** Logo después, los jugadores cada equipo saludan sus adversarios y también los Árbitros.
- 6.5** Finalmente, los Árbitros deben efectuar las diligencias adicionales que consideren necesarias para asegurar que el partido pueda ser iniciado en conformidad con el horario oficial que fuera establecido.

ARTÍCULO 8 - FALTA DE COMPARECENCIA - TOLERANCIA PARA INICIO O REINICIO DE JUEGO

- 1.** En relación a la hora oficial del inicio del partido, cualquiera de los equipos dispone de un margen de 15 (*quince*) minutos para presentarse a la pista en condiciones de disputar el partido.
 - 1.1** Cuando, después de agotado este margen, alguno de los equipos no se encuentra en pista – *o, aunque esté en pista, no presenta el número mínimo de Jugadores necesario para dar inicio el partido* – los Árbitros Principales deberán proceder de la siguiente forma:
 - 1.1.1** Cuando uno de los equipos no comparece, los Árbitros Principales deben identificar a los Jugadores del equipo que está en pista para la realización del partido, si se verifica la presencia del número mínimo exigido a tal efecto.
 - 1.1.2** A continuación, los Árbitros Principales deben efectuar el saludo al público, pitando inmediatamente después para dar el partido por finalizado.
 - 1.1.3** En el Acta del Partido en cuestión, los Árbitros registrarán, con detalle, las circunstancias que llevaron a la decisión de asignar “falta de comparecencia” al equipo en cuestión.
 - 1.2** El equipo al que se le anote una “falta de comparecencia” se considera como derrotado en el partido en cuestión, por un resultado de 10 a 0 (*diez goles sufridos e cero goles marcados*)
- 2.** Cuando se produzca la imposibilidad, temporal o definitiva, de uso de la pista de juego, los Árbitros Principales deben conceder un margen de 15 (*quince*) minutos, tras los cuales – *y en caso de que se mantenga dicha imposibilidad* – se tendrán que cumplir los siguientes procedimientos:
 - 2.1** Si se constata la existencia de un motivo de fuerza mayor –*avería grave en la iluminación, inundación o pista resbaladiza, etc.* – que impida la utilización de la pista del juego en el horario indicado para el inicio, el partido se deberá realizar en un recinto alternativo, siendo a tal efecto concedido por los Árbitros un margen adicional de 90 (*noventa*) minutos, que también incluye el tiempo de traslado de los equipos de un recinto a otro.
 - 2.2** Si la imposibilidad de la utilización del recinto de juego se produce por fuerza mayor de una avería o deficiencia reparable, o porque se está disputando otro partido de hockey patines, los Árbitros concederán un margen adicional de 30 (*treinta*) minutos para que el partido se pueda iniciar.
 - 2.3** Si, en cualquiera de los casos citados en los puntos anteriores de este Artículo, se constata que – *después de terminado el margen adicional* – no ha sido posible resolver la situación en cuestión, los Árbitros Principales informarán a los equipos de que el partido no se jugará, registrando en el Acta del Partido correspondiente, una información detallada sobre los hechos que determinaron su decisión.
 - 2.4** Si se soluciona el problema y se puede jugar el partido, los Árbitros Principales deberán conceder 15 (*quince*) minutos para que los dos equipos puedan realizar su “calentamiento” en pista, tiempo este que se contará a partir de la hora en que la pista quedó a su disposición para realizar el partido.



CAPÍTULO II – CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES

ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y JUGAR EN “INFERIORIDAD”

ARTÍCULO 9 - CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD

1. En función del sexo y de su grupo de edad, los Jugadores de Hockey sobre Patines se clasifican, en el nivel internacional, en las siguientes categorías competitivas:

1.1 CATEGORIAS DE LAS JUGADORAS FEMENINAS

Categorías - Femeninos	
SUB-17 Femenino	13 a 16 años
Senior Femenino	= > 14 años

1.2 CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES MASCULINOS

Categorías - Masculinos	
SUB-15 Masculino	12 a 14 años
SUB-17 Masculino	13 a 16 años
SUB-20 Masculino	14 a 19 años
Senior Masculino	= > 14 años

2. La integración de los Jugadores en las diferentes categorías se efectúa siempre en función del año civil de su nacimiento y el año en que se disputan las pruebas en que se ha inscrito, según se indica a continuación:

2.1 JUGADORAS FEMENINAS DE HOCKEY SOBRE PATINES

2.2.1 CATEGORÍA DE SUB-17 FEMENINO

La Jugadora que tenga una edad mínima cumplida de 12 (*doce*) años y que no cumpla 17 (*diecisiete*) años hasta el 31 de diciembre del año en que se refiere la inscripción.

2.2.2 CATEGORÍA DE SENIOR FEMENINO

La Jugadora que tenga una edad mínima cumplida de 14 (*catorce*) o más años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.2 JUGADORES MASCULINOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

2.1.1 CATEGORÍA DE SUB-15 MASCULINO

El Jugador que tenga una edad mínima completa de doce 12 (*doce*) y que no cumpla 15 (*quince*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.1.2 CATEGORÍA DE SUB-17 MASCULINO

El Jugador que tenga una edad mínima cumplida de 13 (*trece*) años y que no cumpla 17 (*diecisiete*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.1.3 CATEGORÍA DE SUB-20 MASCULINO

El Jugador que tenga una edad mínima cumplida de 14 (*catorce*) años y que no cumpla 20 (*veinte*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.1.4 CATEGORÍA DE SUB-23 MASCULINO

El Jugador que tenga una edad mínima cumplida de 14 (*catorce*) años y que no cumpla 23 (*veintitrés*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.1.5 CATEGORÍA DE SENIOR MASCULINO

El Jugador que una tenga edad mínima cumplida de 14 (*catorce*) o más años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

3. Para los Jugadores de Hockey sobre Patines de menos de 12 (*doce*) años, las Federaciones nacionales pueden definir otras categorías, para pruebas y torneos que entendían organizar en los diferentes grupos de edad.



Reglas de Juego

ARTÍCULO 10 - ZONAS DEL JUEGO – DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI JUEGO

1. ZONAS DE JUEGO

Según lo dispuesto en el punto 5 del Artículo 3 del Reglamento Técnico, la línea divisoria de cada media pista permite la delimitación, para cada uno de los equipos, de dos “zonas” de juego – una “Zona defensiva” y una “Zona atacante” – correspondiéndoles diferentes tiempos de posesión de la bola, conforme a lo indicado a continuación.

1.1 ZONA DEFENSIVA – TIEMPOS DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE

- 1.1.1 Cuando un equipo asume la posesión de la bola en su zona defensiva, dispone de 10 (*diez*) segundos – *control realizado por los Árbitros Principales, con señales específicos* – para iniciar una acción ofensiva, asegurando el transporte de la bola hacia su zona atacante, cruzando la línea divisoria de media-pista.
- 1.1.2 Después de una situación de ataque – *con reserva de lo dispuesto en el punto 2.1.2 de este Artículo* – el equipo que había iniciado una acción ofensiva puede volver con la bola hacia su zona defensiva, pero después solamente dispone de cinco (*5*) segundos para asegurar que la bola pueda volver a su zona atacante.
- 1.1.3 Cuando, después de conducida hacia la zona atacante, un equipo vuelve la bola a su zona defensiva, los Árbitros Principales tienen que iniciar – *con señales específicos* – el control de los cinco (*5*) segundos a partir del momento en que la bola sobrepasa la línea divisoria de media pista.
- 1.1.4 Siempre que un equipo exceda el tiempo de posesión de la bola en su zona defensiva – *según lo dispuesto en los puntos 1.1.1 e 1.1.2 de este Artículo* – el equipo será sancionado con un libre indirecto – *que se sacará en conformidad con el punto 3.2 de este Artículo* – lo mismo cuando el equipo en cuestión opta por lanzar la bola en la parte superior de su portería.

1.2 ZONA ATACANTE – TIEMPO DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE

- 1.2.1 En la organización de sus acciones ofensivas, cualquier de los equipos tendrá que intentar chutar (lanzar) a la portería del equipo adversario – *con el objetivo de marcar un gol* – teniendo en cuenta que la conclusión de esas acciones tiene que ocurrir en un período razonable, no debiendo de sobrepasar el tiempo de 45 (*cuarenta y cinco*) segundos de juego.
- 1.2.2 El control del tiempo de posesión de la bola en las acciones ofensivas de cada equipo tendrá que ser realizado por los Árbitros Principales – *que podrán recurrir a consultar el marcador de tiempo de juego o efectuar un control mental* – teniendo en cuenta el cumplimiento de los criterios de control definidos en los dos puntos siguientes.
- 1.2.3 La contabilización del tiempo de posesión de la bola no puede ser interrumpida cuando ocurra cualquiera una de las siguientes situaciones y/o circunstancias:
 - a) Cuando uno equipo tiene la bola en la zona atacante y hace regresarla a su zona defensiva;
 - b) Cuando es sancionada una falta que favorezca el equipo que estaba en posesión de la bola;
 - c) Cuando la posesión de la bola vuelve al equipo que la tenía, después de ocurrir una de las siguientes situaciones:
 - haya sido señalado un saque neutral
 - haya ocurrido un disparo a la portería adversaria, sin que la pelota haya tocado en la zona frontal de la portería (*en el larguero o en los postes*) y/o en lo Portero, independientemente de que este disparo haya sido deficientemente ejecutado o se produzca un rebote o desvío de la pelota por parte de un adversario o de un compañero
- 1.2.4 Con salvaguarda del dispuesto en el punto siguiente, la contabilización del tiempo de posesión de la bola solamente puede ser interrumpida – *siendo, eventualmente, reiniciada si la bola vuelve a la posesión del equipo que la tenía* – cuando es ejecutado un disparo de la bola a la portería adversaria y si se constata que:
 - a) La bola tocó o haya sido parada por el Portero adversario
 - b) La bola tocó en la parte frontal (*en el larguero o en los postes*) de la portería adversaria
- 1.2.5 La cuenta del tiempo de posesión de la bola tendrá que ser siempre interrumpida cuando el equipo que tiene su posesión se beneficia de la ejecución de un libre directo.

2. DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO

- 2.1 Con reserva de lo dispuesto en el punto 2.3 de este Artículo, se considera que un equipo atacante incurre en juego pasivo cuando, después de haber iniciado una acción ofensiva, ocurre una de las siguientes situaciones:
 - 2.1.1 Uno o más Jugadores tiene/n una clara situación de gol y evita/n concretarla.
 - 2.1.2 Un equipo mantiene la posesión de la bola, sin todavía efectuar – *después de transcurrido un período de cerca de 45 (*cuarenta y cinco*) segundos* – cualquier tentativa evidente de atacar o chutar a la portería contraria, según lo dispuesto en los puntos 1.2.1 e 2.2 de este Artículo



Reglas de Juego

2.2 Cuando – *según lo dispuesto en el punto anterior* – un equipo incurre en juego pasivo, los Árbitros Principales no pueden sancionar tal situación de inmediato, ya que están obligados a aplicar los procedimientos definidos en los puntos 3.1 y 3.2 de este Artículo

2.3 EXCEPCIONES A LA SANCION DEL JUEGO PASIVO

2.3.1 La práctica del juego pasivo será excepcionalmente admitida en las siguientes situaciones específicas:

- a) Cuando es practicado por un equipo que juega un "periodo en Inferioridad", frente al equipo adversario
- b) Cuando - *ya en la parte final de la segunda parte de un partido* - en el resultado haya mucha ventaja, por parte de uno de los equipos

2.3.2 Consecuentemente, en estas situaciones, los equipos en cuestión están dispensados de cumplir – *y por eso no deben de ser sancionadas por los Árbitros* – las restricciones relativas a:

- a) Tiempos de posesión de bola en su zona defensiva (*punto 1.1 de este Artículo*)
- b) El tiempo establecido para atacar o chutar a la portería contraria (*punto 1.2.1 de este Artículo*)

3. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS PRINCIPALES CUANDO OCURRA EL JUEGO PASIVO

3.1 Cuando un equipo incurre en juego pasivo, los Árbitros Principales están obligados a efectuar - *previamente y de forma bien visible* - un "aviso" de que el partido podrá ser interrumpido para señalar la infracción correspondiente, "aviso" que – *no debiendo de sobrepasar el tiempo de 40 (cuarenta) segundos de posesión de la bola en cada acción ofensiva* – tendrá que ser efectuado de acuerdo con los siguientes procedimientos:

3.1.1 Uno de los Árbitros Principales – *preferentemente el que está más cerca de la bola* – deberá efectuar el "aviso" en cuestión, levantando los 2 (*dos*) brazos hacia arriba para advertir el equipo atacante de la situación de que, a partir de este momento, tendrá solamente 5 (*cinco*) segundos para concluir su ataque, tirando a la portería contraria.

3.1.2 Constatando este "aviso", el otro Árbitro Principal debe de iniciar inmediatamente – *utilizando las señales establecidas* – la contabilización de los 5 (*cinco*) segundos concedidos para que el equipo en cuestión lance a la portería adversaria.

3.1.3 Si el otro Árbitro Principal no inicia de inmediato la cuenta del tiempo, este tendrá que ser también realizado por el mismo Árbitro que había efectuado el "aviso" del juego pasivo.

3.2 Siempre que el equipo atacante no finalice su acción ofensiva – *no chutando (lanzando) a la portería adversaria antes de transcurridos los 5 (cinco) segundos concedidos* – el Árbitro Principal, responsable de contabilizar el tiempo, tendrá que pitar de inmediato, castigando al equipo infractor con un libre indirecto, que – *según lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 29 de estas Reglas* – se lanzará en conformidad con las disposiciones siguientes:

3.2.1 Si la bola se encontraba en la "zona defensiva" y en el interior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto tiene de ser ejecutado en una de las esquinas superiores del área de portería del equipo infractor, idénticamente a lo que está establecido en el punto 3.2 del Artículo 29 de estas Reglas.

3.2.2 Si la bola se encontraba por detrás de la portería del equipo del infractor, el libre indirecto tiene de ser ejecutado en una de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor, idénticamente a lo que está establecido en el punto 3.3 del Artículo 29 de estas Reglas.

3.2.3 Si la bola se encontraba en la "zona defensiva" y en el exterior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto tiene de ser ejecutado en el mismo lugar en que la bola se encontraba cuando el partido fue interrumpido.

3.2.4 Si la bola se encontraba en la "zona atacante" del equipo infractor, el libre indirecto puede ser ejecutado en conformidad con lo que está establecido en el punto 5 del Artículo 23 de estas Reglas, permitiendo que el equipo que beneficia del libre indirecto ponga la bola en juego, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta.

4. DEFINICIÓN DE ANTI-JUEGO

La práctica del anti-juego es una clara infracción de los principios de la ética deportiva y que ocurre cuando el equipo que tiene la posesión de la bola no quiere atacar la portería adversario para marcar un gol y – *por otro lado y al mismo tiempo* – el otro equipo tiene una actitud de total pasividad, no demostrando ninguna intención de ganar la posesión de la bola, renunciando igualmente a cualquier intento de marcar un gol.



Reglas de Juego

5. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS PRINCIPALES CUANDO OCURRE EL ANTI-JUEGO

Cuando los dos equipos incurren en anti-juego, los Árbitros Principales del encuentro intervendrán eficazmente para que pueda restablecerse en el partido un saludable espíritu competitivo, intervención esta que deberá regirse por los siguientes procedimientos:

- 5.1** Los Árbitros Principales pararán el juego y reunirán en el centro de la pista a los dos capitanes – *o a sus substitutos en pista* – para amonestarles según procede y que abandonen la práctica del anti-juego, ordenando después la reanudación del juego con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.
- 5.2** En el caso de que este aviso no surgiera efecto, los Árbitros Principales pitarán de inmediato, interrumpiendo el juego, y castigando a los dos capitanes con una tarjeta azul – *y consiguiente expulsión por 2 (dos) minutos* – ordenando después la reanudación del partido con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que se encontraba la bola antes de la interrupción.
- 5.3** En el caso de que este nuevo aviso tampoco tenga un resultado positivo, insistiendo ambos equipos en la práctica del anti-juego, los Árbitros Principales pitarán de inmediato y darán el partido por concluido, relatando detalladamente en el acta del partido los hechos ocurridos.
- 5.4** Si los Árbitros Principales no intervinieran para corregir este comportamiento antideportivo, compete al miembro del Comité Internacional presente en la Mesa Oficial de Juego intervenir de inmediato, aprovechando la primera interrupción del partido para llamar a los Árbitros Principales a su presencia y exigir que cumplan con lo establecido en los puntos anteriores de este Artículo.

ARTÍCULO 11 – SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS - “PERÍODO EN INFERIORIDAD”

1. SANCIONAMIENTO DISCIPLINARIO DE LOS EQUIPOS - JUGAR ALGUNOS “PERÍODOS EN INFERIORIDAD”

- 1.1** Durante un partido, jugar un “periodo en inferioridad” es la sanción disciplinaria que – *aunque temporalmente* – penaliza los equipos cuyos representantes cometan faltas disciplinarias graves y/o muy graves.
- 1.2** Consecuentemente, cuando un representante de uno equipo es sancionado con una tarjeta azul o con una tarjeta roja, también su equipo es sancionado, jugando durante un determinado “período en inferioridad” – *o sea, con un o dos jugadores de menos en la pista* – en conformidad con las condiciones seguidamente establecidas.
- 1.3** Cuando en dado momento del partido ocurre una única infracción, el correspondiente “período en inferioridad” puede ser uno de los siguientes:
 - 1.3.1** “Período en inferioridad” con la duración máxima de 2 (*dos*) minutos, cuando el infractor fue sancionado con una tarjeta azul.
 - 1.3.2** “Período en inferioridad” con la duración máxima de 4 (*cuatro*) minutos, cuando el infractor fue sancionado con una tarjeta roja.
 - 1.3.3** En esta situación, el inicio del “período en inferioridad” ocurre en el momento (*tiempo de juego*) del reinicio del partido por los Árbitros, después de su acción disciplinar al infractor del equipo en cuestión.
- 1.4** Cuando en dado momento del partido ocurren dos o más infracciones, tendrán de ser establecidos distintos “períodos en inferioridad”:
 - 1.4.1** Un primero “período en inferioridad”, en conformidad con lo que está establecido en los puntos 1.3.1, 1.3.2 y 1.3.3 anteriores.
 - 1.4.2** Un segundo “período en inferioridad” – *que corresponde a las infracciones adicionales* – que tendrá de ser regulado de acuerdo con las siguientes disposiciones:
 - a)** Su duración es definida en conformidad con el dispuesto en los puntos 1.3.1 o 1.3.2 anteriores;
 - b)** Su inicio será coincidente con o momento (*tiempo de juego*) en que ocurrir el final del primero “período en inferioridad”;

El final de cada “período en inferioridad” ocurre (*tiempo de juego*) cuando el equipo sancionado sufre un gol – *como indicado con más detalle en el punto 2.4 de este Artículo* – o cuando queda agotado el tiempo máximo de duración del “período en inferioridad” en cuestión.
- 1.5** Relativamente a las infracciones cometidas, los árbitros Principales tendrán de asegurar:
 - 1.5.1** La inmediata sanción de los infractores, en función de la gravedad de sus comportamientos y controlando (*si es el caso*) su retirada de la pista y abandono de la zona del banquillo de su equipo (*si ocurrió exhibición de tarjeta roja*)



Reglas de Juego

1.5.2 La ejecución de las sustituciones que sean necesarias para que el partido pueda proseguir, teniendo en cuenta que el equipo de los infractores tiene de mantener en pista 3 (*tres*) jugadores (*portero incluido*), situación que, se no es cumplida, determinará la inmediata suspensión del partido e su finalización, en conformidad el punto 3 del Artículo 12 de estas Reglas.

1.6 Cuando es ejercida una sanción disciplinar a un Jugador que está en el banquillo de suplentes o a un otro representante del equipo, la correspondiente sanción con un "período en inferioridad" va a implicar que un Jugador del equipo en cuestión sea retirado de la pista, por indicación del Entrenador Principal.

1.6.1 El Jugador retirado de la pista, ocupará el banquillo de suplentes, una vez que no fue sancionado.

1.6.2 Consecuentemente, esto mismo jugador podrá volver al partido para sustituir un compañero, cuando su Entrenador Principal así lo considere (*manteniendo un Jugador de menos, si es el caso*).

2. SANCIONES DISCIPLINARIAS DE UN EQUIPO QUE TIENE SOLAMENTE TRÊS JUGADORES EN PISTA

Se uno equipo – *que está jugando con sólo 3 (tres) jugadores, portero incluido, como consecuencia de lesiones y/o sanciones* – sufre una nueva sanción por falta grave o muy grave de uno o más de sus representantes, tendrán de ser adoptados los siguientes procedimientos:

2.1 Si no hay un sustituto disponible, el partido tendrá que ser dado por finalizado por los Árbitros, según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 12 de las Reglas.

2.2 Si hay un sustituto disponible, el partido podrá ter continuidad - *según el dispuesto en el punto 2.3 de este Artículo* - sin que sea aplicado un nuevo "período en inferioridad". siendo asegurado, en contrapartida, que

2.2.1 El "tiempo máximo" del "período en inferioridad" correspondiente a la(s) falta(s) en cuestión – *y que el equipo del infractor tendrá que cumplir* – será sumado al tiempo del último "período en inferioridad" que lo mismo equipo había sido anteriormente sancionado.

2.2.2 Los infractores tendrán siempre de cumplir las sanciones disciplinarias que le corresponda(n), lo que implica que – *si es un portero que tiene de salir de la pista* – tendrá que ser sustituido por un Portero o en alternativa por un otro jugador, lo que podrá implicar los procedimientos previstos en el punto 5.1 del Artículo 17 de las Reglas cuando sea necesario sustituir un portero por un jugador de pista.

3. SANCIONES DISCIPLINARIAS DE LOS DOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÂNEAS

Se ocurrir – *en simultáneo o en el mismo momento de juego* – la suspensión (*tarjeta azul*) o la expulsión definitiva del partido (*tarjeta roja*) de un representante (*jugador y/o otros*) de cada uno de los equipos, la sanción disciplinaria del "período en inferioridad" no será realizada, siendo asegurados los siguientes procedimientos:

3.1 Los dos equipos podrán asegurar las sustituciones necesarias para restablecer la paridad del número de jugadores que estaban en la pista antes de los delitos en cuestión, salvaguardando lo dispuesto en los párrafos 3.2 y 3.3 de este artículo.

3.2 Cuando uno o ambos equipos no tengan suficientes sustitutos disponibles para restablecer la paridad, cada uno de los equipos deberá cumplir con la sanción que les corresponda, sin la sustitución de ninguno de los infractores respectivos.

3.3 Cuando – *antes del reinicio del juego, pero después de algunas sustituciones mencionadas en el párrafo 3.1 de este artículo, ya se hubieran producido* – a uno representante de los equipos es exhibida una tarjeta roja o azul – *por una falta adicional practicada por el mismo o por otro infractor* – los Árbitros deberán asegurar los siguientes procedimientos adicionales:

3.3.1 Sancionar al equipo del infractor con el correspondiente "período de inferioridad" adicional, teniendo en cuenta lo establecido en el punto 1.5 del presente artículo.

3.3.2 Realizar la cancelación de las sustituciones ya realizadas previamente, teniendo en cuenta que, al reiniciar el partido, los dos equipos tendrán en la pista un número diferente de jugadores, a saber:

a) El equipo sancionado con dos "periodos de inferioridad" diferentes sólo puede tener 3 (*tres*) jugadores en la pista;

b) El otro equipo, que fue sancionado con un solo "período de inferioridad", reiniciará el partido con 4 (*cuatro*) jugadores en la pista



Reglas de Juego**4. FALTA ADICIONAL PRATICADA POR UNO INFRACTOR QUE ESTABA TEMPORARIAMENTE SUSPENDIDO**

Cuando el partido estaba activo, una falta grave o muy grave es cometida por un jugador o portero que estaba cumpliendo una suspensión temporal junto a la Mesa Oficial de Juego. Consecuentemente, los Árbitros deben de asegurar los siguientes procedimientos:

- 4.1** Suspender el partido de inmediato – *como está establecido en el [punto 1.8 del Artículo 28 de estas Reglas](#) –* exhibiendo al infractor una tarjeta roja directa, expulsándolo del resto del partido y forzándolo a retornar a los vestuarios de su equipo.
- 4.2** Sancionar disciplinalmente al equipo del infractor con un "período en inferioridad" adicional con una duración máxima de 4 (*cuatro*) minutos y teniendo en cuenta lo establecido en el [punto 1.4.2 del presente artículo](#).
- 4.3** Asegurar el reinicio del partido, sancionando técnicamente el equipo del infractor con un libre directo.

5. CANCELAMIENTO DE UN "PERÍODO EN INFERIORIDAD" DESPUES DEL EQUIPO SANCIONADO SUFRIR UN GOL

Si el equipo que juega un "período en inferioridad" recibe un gol, puede proceder a la entrada inmediata en pista de un nuevo jugador, pero nunca la reentrada de un jugador que esté excluido o cumpliendo una suspensión temporal del partido, el cual tendrá siempre que cumplir la totalidad de la sanción disciplinaria que le corresponda.

- 5.1** La entrada en pista del jugador sustituto puede ocurrir inmediatamente después del gol encajado – *en la secuencia, por ejemplo, del libre directo que ha sido señalado por la infracción que originó el "período en inferioridad" en cuestión –* situación que, en términos prácticos, acaba por no ocurrir.
- 5.2** Sin embargo, cuando un gol válido favorece al equipo que está sancionado con un "periodo en inferioridad", ninguna consecuencia se produce en la sanción establecida, una vez que el equipo en cuestión tiene que mantenerse a jugar en "inferioridad".
- 5.3** Con salvaguarda del establecido en el punto 4 del Artículo 19 de estas Reglas, cuando ocurre un gol obtenido por un Jugador en su propia portería – *en resultado de una acción deliberada e intencionada, en un momento en que su equipo cumplía un "período en inferioridad" –* el gol en cuestión no podrá tener cualquier efecto cuanto al final del "período en inferioridad" en cuestión.



Reglas de Juego

CAPÍTULO III – EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTÍCULO 12 – COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

1. Con salvaguarda del establecido en el punto 2.1 de este Artículo, en todas las competiciones Internacionales de Naciones disputadas en días sucesivos – *bajo la jurisdicción de la FIRS o de cualquier Confederación Continental* – cada Federación Nacional puede inscribir un máximo de 12 (*doce*) jugadores, 3 (*tres*) de los cuales tienen de ser porteros.
2. Un partido de Hockey sobre Patines es disputado entre dos equipos con 5 jugadores titulares – *1 (uno) portero y 4 (cuatro) jugadores de pista* – e, obligatoriamente, por 1 (*un*) portero sustituto, lo cual tiene de estar disponible en lo banquillo de suplentes durante todo el partido, excepto se una lesión o una sanción disciplinaria (*expulsión por tarjeta roja*) impedir su participación en el partido.
 - 2.1 Además, cada equipo puede inscribir en Acta Oficial del Partido hasta un total de 10 (*diez*) jugadores – *que tendrán de incluir 2 (dos) porteros e 3 (tres) jugadores de pista, como mínimo* – siendo por eso permitido añadir 4 (*cuatro*) otros jugadores sustitutos, que pueden ser jugadores de pista (*que es la opción más común*) o porteros.
 - 2.2 Sin embargo, un partido de hockey sobre patines solamente puede ser iniciado si cada uno de los equipos se presenta en pista – *bajo pena de que se le anote una “falta de comparecencia”* – con un mínimo de 5 (*cinco*) jugadores, con 2 (*dos*) porteros (*uno titular y otro suplente*) y 3 (*tres*) jugadores de pista.
 - 2.2.1 En cualquier momento del partido, el equipo puede introducir los jugadores adicionales que estaban en falta, bajo la condición de los mismos haber sido previamente inscritos en la Acta Oficial del Partido.
3. Si en el transcurso de un partido y como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo 2 (*dos*) Jugadores – *1 (uno) portero y 1 (uno) jugador de pista* – los Árbitros Principales deben suspender el partido de inmediato y darlo por finalizado, indicando en el Acta del Partido las circunstancias que determinaron tal decisión, detallando especialmente:
 - 3.1 Si tal situación ha sido provocada, esencialmente, por las expulsiones producidas o por el abandono injustificado de algunos Jugadores, situación en la que los Árbitros Principales decidirán la anotación de una “falta de comparecencia” al equipo infractor y su derrota en el partido en cuestión.
 - 3.2 Si tal situación se produjo por incidentes anormales ocurridos en el partido, que provocaron lesiones, incapacitando a los Jugadores que abandonaron la pista, situación en la que la entidad organizadora podrá optar por la repetición del partido, total o parcialmente, atendiendo al momento en que se suspendió definitivamente el partido en cuestión.
4. Por constituir una violación muy grave de la ética deportiva, ningún equipo – *que teniendo Jugadores disponibles en su banquillo de suplentes y aptos a entrar en la pista* – podrá estar en juego con un Jugador de menos, situación que si ocurre determinará los siguientes procedimientos por parte de los Árbitros Principales.
 - 4.1 Efectuar la inmediata interrupción del partido, exhibiendo una tarjeta roja al Entrenador principal o – *en su falta y por orden de preferencia* – al Entrenador Adjunto, o al Delegado del Equipo o al Capitán en pista.
 - 4.2 Aplicar la sanción disciplinar del equipo infractor con el “período en inferioridad” correspondiente, según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.
 - 4.3 Aplicar la sanción técnica del equipo infractor con la ejecución de un libre directo.
5. La inscripción oficial en el Acta del Partido y la identificación de los Jugadores de cada equipo – *incluyendo los porteros* – se efectúa por medio de números distintos – *entre 1 (uno) y 99 (noventa y nueve), inclusive, sin poder usar el número cero* – que deben estar obligatoriamente incluidos en las camisetas y, opcionalmente, en los pantalones de equipación de juego.



Reglas de Juego**ARTÍCULO 13 - BANQUILLO PARA JUGADORES SUPLENTES Y OTROS REPRESENTANTES**

1. De acuerdo con lo establecido en el punto 4 del Artículo 12 del Reglamento Técnico del Hockey Patines, cada equipo tiene derecho a integrar 12 (*doce*) de sus representantes en el “banquillo de suplentes”, en especial:
 - 1.1 5 (*cinco*) Jugadores suplentes, incluyendo, como mínimo, 1 (*un*) portero.
 - 1.2 2 (*dos*) Delegados del equipo
 - 1.3 1 (*uno*) Entrenador Principal
 - 1.4 1 (*uno*) Entrenador Adjunto (*o Preparador Físico*)
 - 1.5 1 (*uno*) Médico
 - 1.6 1 (*uno*) Masajista (*o Enfermero o Fisioterapeuta*)
 - 1.7 1 (*uno*) Mecánico (*o Utilero*)
2. En cada parte del partido, cada uno de los equipos debe ocupar el banquillo de suplentes que está colocado delante de su zona defensiva, cambiando de lugar entre sí durante el descanso.
3. En el transcurso del partido, todos los integrantes que integran el Banquillo de Suplentes de cada equipo tendrán que permanecer sentados, con excepción de 3 (*tres*) representantes de cada equipo –*siendo uno de ellos el Entrenador Principal*– que pueden permanecer de pie, junto a la valla exterior situada ante el banquillo de suplentes respectivo.
 - 3.1 Con excepción de los Jugadores suplentes, todos los demás componentes de los equipos que estén inscritos en el Acta del partido tienen que estar debidamente acreditados, con una credencial elaborada por el Comité organizador, indicando equipo, nombre y función, así como una fotografía actual. La credencial debe colocarse en el pecho del integrante del equipo.
 - 3.2 No se autoriza la presencia de ningún miembro del equipo sin la credencial (*a menos que la Comisión Organizadora lo autorice expresamente*).
4. Siempre que se constate cualquier anomalía, sin gravedad, en el banquillo de suplentes de cualquiera de los equipos, los Árbitros Principales deben aguardar a una interrupción del juego, para solicitar al Delegado del equipo, en cuestión que subsane inmediatamente la situación.
5. Si se produce una situación de infracción disciplinaria grave, originado en el banquillo de suplentes de uno de los equipos, los Árbitros Principales deben proceder como se estipula en el Artículo 24 de estas Reglas.
6. Pierden el derecho de formar parte del “banquillo de suplentes”, cualquier Jugador o representante de un equipo, al que se le haya mostrado una tarjeta roja, siendo expulsado por los Árbitros Principales.
 - 6.1 Los Jugadores a los que se les haya mostrado una tarjeta azul, siendo suspendidos del partido, deben ocupar temporalmente una de las sillas, colocadas entre el banquillo de suplentes y la Mesa Oficial de Juego.
 - 6.2 Cuando, contrariando las órdenes expresas de los Árbitros Principales, se observe la permanencia en el “banquillo de suplentes” de cualquier representante que –*por haber sido expulsado o por cualquier otro motivo*– no está debidamente habilitado al efecto, los Árbitros Principales deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones se cumplan.
7. Además de los Jugadores suplentes de cada equipo, en el momento de una sustitución, sólo el Médico y/o el Masajista puede –*después de haber sido expresamente autorizados por los Árbitros Principales*– entrar en pista para prestar asistencia a un Jugador (*incluso en el caso de que hayan sido expulsados y excluidos del banquillo de suplentes*).
 - 7.1 Si la entrada en pista del Médico y/o del Masajista ocurre sin la previa autorización de los Árbitros Principales, éstos deben amonestar verbalmente a los infractores, después de prestar asistencia al Jugador lesionado.
 - 7.2 Si hay reincidencia en la infracción referida en el punto anterior, los Árbitros Principales deben mostrar la tarjeta roja a los infractores, expulsándoles del banquillo de suplentes, después de haber prestado asistencia al Jugador lesionado.



Reglas de Juego**ARTÍCULO 14 - ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL PARTIDO**

1. El portero debe apoyarse sobre sus patines - *igual como los demás Jugadores de pista* - aunque se beneficie – *mientras permanezca en su área de portería* – de derechos especiales en la defensa de su portería, según lo establecido a continuación.
 - 1.1. En el intento de defender un remate o de evitar que su equipo sufra un gol, el portero puede arrodillarse, sentarse, echarse o arrastrarse, pudiendo detener la bola con cualquier parte de su cuerpo, incluso en contacto temporal con la pista.
 - 1.2. Después de que el portero efectúe la defensa de su portería, debe levantarse y colocarse sobre sus patines, aunque pueda mantener una de las rodillas apoyada en el suelo, excepto cuando se ejecute un libre directo contra su equipo (*punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas*).
 - 1.3. Si el portero deja caer alguno componente de su equipamiento de protección (*careta o casco, guantes, espinilleras*) y defiende de este modo un remate a su portería, no habrá lugar a la señalización de ninguna falta, debiendo los Árbitros Principales aplicar la "ley de la ventaja" y sólo después, interrumpir el juego para la recolocación de la careta o casco del portero.
 - 1.4. Si un portero efectúa una intervención correcta y no faltosa en defensa de su portería, impactando la bola, que acaba por entrar directamente en la portería adversaria, sin haber sido jugada o sin haber sido tocada por cualquier otro jugador en pista, el gol así obtenido tiene que ser validado por los Árbitros, en conformidad con lo establecido en el *punto 1.2.4 del Artículo 19 de estas Reglas*.
2. No se permite al portero agarrar o coger la bola con la mano, ni tampoco echarse intencionadamente encima de la bola o retenerla entre sus piernas para que la bola no pueda ser jugada. Siempre que ocurran estas infracciones, los Árbitros Principales interrumpirán el juego y señalarán un penalti contra el equipo del portero infractor, sin ejercer cualquier sanción disciplinaria.
3. Cuando el portero se encuentra con su cuerpo totalmente fuera del área de portería, el portero no podrá utilizar de una forma intencionada, sus instrumentos específicos de protección estando sujeto a las siguientes penalizaciones
 - 3.1 Si el portero juega la bola intencionadamente con los guantes o guardas, el juego será interrumpido inmediatamente y los Árbitros Principales mostrarán tarjeta azul al portero infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes a lo dispuesto en el *punto 2 del Artículo 27* de estas Reglas.
 - 3.2. Si el portero juega la pelota de forma irregular - *o si, de forma no intencionada, la pelota toca sus guardas de protección* - los Árbitros Principales deben señalar - *si no hubiese lugar a la aplicación de la ley de la ventaja* - un libre indirecto contra el equipo infractor sin que se ejerza ninguna acción disciplinaria.
4. **INFRACCIONES DEL PORTERO COMETIDAS FUERA DE SU ÁREA DE PORTERÍA**

Cuando la pelota está en zona por detrás de su área de portería, pueden ocurrir algunas faltas del portero, situaciones que obligan los Árbitros Principales a interrumpir de inmediato, el partido para sancionar las infracciones de la forma siguiente:

 - 4.1 Señalar una falta técnica – *con ejecución del correspondiente libre indirecto en la esquina inferior del área de portería que está más cerca del lugar de la infracción* – sin cualquier acción adicional de naturaleza disciplinar, cuando juega la bola de forma irregular con su stick, no estando apoyado exclusivamente en sus patines, manteniendo una o las dos rodillas apoyadas en el suelo
 - 4.2 Señalar una falta de equipo – *con ejecución del correspondiente libre indirecto (si es el caso) en la esquina inferior del área de portería que está más cerca del lugar de la infracción* – siempre que el portero en cuestión golpea con su stick:
 - a) El stick del Jugador adversario
 - b) La zona de los patines y/o de las espinilleras de protección del Jugador adversario, sin provocar el derribo en la pista y/o sin usar la violencia en la acción
 - 4.3 Señalar un libre directo – *después de exhibir una tarjeta azul al portero infractor* – siempre que este golpeará con su stick a un Jugador adversario en la zona de los patines y/o de las espinilleras de protección, provocando su derribo en la pista.
 - 4.4 Señalar un libre directo – *después de exhibir una tarjeta roja al portero infractor* – siempre que este golpeará con su stick a un Jugador adversario, agrediéndole en zona desprotegida del cuerpo (*piernas, brazos, tronco, etc.*)



CAPÍTULO IV – SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO –MARCO NORMATIVO**ARTÍCULO 15 - INICIO Y REINICIO DEL JUEGO – SAQUE INICIAL**

1. En todas las situaciones, el juego comienza y acaba con el pitido de los Árbitros Principales, la señal sonora de los cronometradores es meramente indicativa.
2. Al inicio de cada una de las partes del juego y siempre que se marque un gol, la bola se coloca en el punto del saque inicial, situado en el círculo central, ejecutándose el correspondiente saque inicial, tras el pitido de los Árbitros Principales, por el equipo al que le corresponda.
3. En la ejecución del saque inicial todos los Jugadores deben permanecer en su media pista y solo dos de ellos – *el Jugador ejecutante y un compañero de equipo* – podrán permanecer dentro del semicírculo central de su propia pista.
 - 3.1 Tras el pitido de los Árbitros Principales la bola estará en juego, pudiendo los Jugadores contrarios tocar la bola si el Jugador ejecutante tarda en jugarla.
 - 3.2 En la ejecución del saque inicial la bola puede ser:
 - a) Enviada a la media pista contraria; o
 - b) Retrasada a la media pista propia, situación en que el equipo ejecutante dispondrá de cinco segundos para pasar la pelota a la media pista contraria, debiendo los Árbitros Principales proceder en conformidad al punto 1.1.4 del Artículo 10 de estas Reglas.
4. Si el Jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del Árbitro, rematar directamente a la portería adversaria y consigue marcar un gol – *sin que la bola haya sido tocada o jugada por ningún otro Jugador* – éste no será dado por válido por los Árbitros Principales, que reanudarán el partido con la señalización de un saque neutral en uno de los ángulos inferiores del área de portería de la portería en la que haya entrado la pelota.

ARTÍCULO 16 - TIEMPO MUERTO O "TIME-OUT"

1. En cada una de las medias partes de un partido de duración normal, cada equipo puede solicitar un (1) tiempo muerto o "time-out" con una duración máxima de un (1) minuto.
 - 1.1 El equipo que no solicite su tiempo muerto en el transcurso de la primera parte del partido no puede solicitar dos tiempos muertos en la segunda parte.
 - 1.2 En la prórroga de un partido no se pueden conceder tiempos muertos a cualquiera de los equipos, incluso cuando éste no haya sido solicitado durante el tiempo normal de juego.
2. Los tiempos muertos deberán ser solicitados por los Delegados de los equipos ante la Mesa Oficial de Juego, siendo competencia del Árbitro Auxiliar –*cuando ocurra la primera interrupción del partido y atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo* – asegurará la realización de los siguientes procedimientos:
 - 2.1 Informar a los Árbitros Principales, los equipos y al público en general sobre la petición de un tiempo muerto, colocando una bandera –*u otra señal específica* – en el canto superior de la Mesa de Juego que está más cercana del banquillo de suplentes del equipo solicitante.
 - 2.2 Avisar a los Árbitros Principales –*a través de una señal sonora o pitido* – de que hay que conceder un tiempo muerto, indicando cuál de los equipos lo ha solicitado, apuntado por la posición de la bandera o de otra señal específica colocada en la Mesa de Juego.
 - 2.3 Controlar el tiempo muerto concedido por los Árbitros Principales, emitiendo una nueva señal sonora o pitido cuando finalice el mismo.
 - 2.4 Controlar el registro en el Acta del Partido de los tiempos muertos concedidos a cada equipo.
3. Cualquier tiempo muerto sólo se hará efectivo después de que los Árbitros Principales confirmen –*ante la Mesa Oficial de Juego y a través de pitido y de una señal específica* – su autorización para la correspondiente interrupción de juego.
 - 3.1 Si en el momento que un tiempo muerto es concedido, ocurre que hay uno o más Jugadores lesionados en la pista, los Árbitros Principales solamente ordenarán el inicio del tiempo muerto, después de terminar la asistencia y una vez confirmada la salida de la pista de los Jugadores lesionados.
 - 3.2 El tiempo muerto se anotará siempre al equipo que lo solicitó, aunque éste prescinda del mismo, después que la Mesa Oficial de Juego haya dado indicación a los Árbitros Principales de la petición en cuestión.



Reglas de Juego

- 3.3** Cuando el equipo que solicitó el tiempo muerto prescinda de usar parte del tiempo correspondiente, los Árbitros Principales deben ordenar de inmediato el reinicio del juego, sin esperar a que finalice el tiempo muerto.
- 4.** Durante el tiempo muerto, los Jugadores de cada equipo deben reunirse junto a su banquillo de suplentes, pudiendo ambos equipos realizar cualquier sustitución de Jugadores, pero sin que ningún otro representante suyo pueda entrar en la pista.
- 4.1** En cuanto a los Árbitros Principales, mantendrán la bola en su poder y se colocarán en medio de la pista, de forma que puedan observar y controlar a los Jugadores y a los componentes de los "banquillos" de cada equipo.
- 4.2** Al final del tiempo muerto, los Árbitros Principales tendrán que ordenar el reinicio del juego, por medio de un pitido, excepto cuando el reinicio del juego tiene de ser efectuado con la ejecución de un libre directo.

ARTÍCULO 17 - ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- 1.** Los Jugadores de cada equipo – *incluyendo los Porteros* – entraran y saldrán de la pista por la puerta existente junto a su banquillo de suplentes cuando se produzca una sustitución, teniendo en atención que, con el partido activo, el jugador sustituto no puede entrar en pista antes de la salida del jugador sustituido.
- 2. ENTRADAS O SALIDAS DE PISTA SALTANDO LA VALLA**
- 2.1** Si un Portero o Jugador de pista, llevado por la acción del propio juego, cae fuera de la pista, los Árbitros Principales pueden autorizarle a que salte la valla para que regrese al juego.
- 2.2** Ningún Portero o Jugador de pista podrá saltar por encima de la valla sin autorización previa y específica de los Árbitros Principales, por lo que, cuando ocurra alguna infracción los Árbitros Principales tendrán que seguir los siguientes procedimientos:
- 2.2.1** Si es la primera infracción del Portero o Jugador de Pista en cuestión, el partido no es interrumpido sin perjuicio de, cuando ocurra la primera interrupción del partido, aplicar los procedimientos previstos en el punto 2.2 del Artículo 26 de estas Reglas.
- 2.2.2** Si el Portero o Jugador de Pista en cuestión son reincidentes en la misma infracción, el partido tendrá que ser inmediatamente interrumpido para aplicar los procedimientos previstos en el punto 2.3 del Artículo 26 de estas Reglas.
- 2.3** Si un Jugador salta la valla para entrar en la pista con el partido en curso – *incurriendo en una situación de "sustitución irregular"* – se considerará la falta más grave y, como tal, los Árbitros Principales deberán seguir los procedimientos indicados en el punto 6 de este Artículo.
- 3. SUSTITUCIONES OBLIGATORIAS**
- 3.1** Con excepción de una situación en que no hay sustitutos disponibles, un portero o Jugador que tenga que ser asistido en la pista es obligatoriamente sustituido, aún que su condición física le permita proseguir en juego.
- 3.2** Con excepción de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 14 de estas Reglas, siempre que se verifique una avería o daño de la equipación del portero en pista, los Árbitros Principales deben interrumpir el partido y hacer lo necesario para su inmediata sustitución, excepto cuando no haya un portero sustituto disponible.
- 3.2.1** No es obligatoria la sustitución del portero, en aquellas ocasiones en las que – *aprovechando cualquier interrupción del juego* – se solicita a los Árbitros Principales permiso para limpiar la visera de protección o para fijar las guardas u otra parte de su equipación
- 3.2.2** Cuando ocurre un tiempo muerto ("*time-out*") o mientras se esté prestando asistencia en pista a un Jugador lesionado, no es necesaria la autorización previa de los Árbitros Principales para que el portero efectúe la limpieza de la visera o el ajuste de su equipación de protección.
- 3.3** Con excepción de lo dispuesto en el punto 3.2.2 de este Artículo, siempre que un portero en pista se marche a su banquillo de suplentes para limpiar la visera de su máscara – *o por cualquier otro motivo* – sin solicitar la autorización de los Árbitros Principales, estos tendrán que aplicar:
- 3.3.1** Los procedimientos establecidos en lo punto 2.2 del Artículo 26 de estas Reglas.
- 3.3.2** La sustitución obligatoria del portero infractor por el portero suplente, excepto si no hay un portero sustituto disponible.



Reglas de Juego

4. SUSTITUICIONES - NORMAS GENÉRICAS

Las sustituciones de Jugadores y/o portero se pueden efectuar con el partido en curso o con el partido parado, teniendo en cuenta lo que está establecido en los puntos siguientes:

- 4.1** Si la sustitución es efectuada con el partido en marcha, el Jugador o Portero sustituto no puede entrar en la pista antes de la salida de pista del Jugador o Portero sustituido, según lo dispuesto en el punto 6 de este Artículo.
- 4.2** Siendo permitidas sustituciones antes que los Árbitros Principales hayan concluido la colocación de los Jugadores para ejecución de un libre directo, ningún de los equipos puede efectuar sustituciones después de autorizada su ejecución, o sea, durante los 5 (*cinco*) segundos concedidos para la ejecución del libre directo.
- 4.3** Los porteros – *inscritos, como tal, en el Acta del Partido* – solamente pueden sustituir a otro portero, exceptuando – *según lo dispuesto en el punto 5.2 de este Artículo* – cuando se trate de su reentrada en juego para sustituir un Jugador de pista.
- 4.4** La reentrada en pista de cualquier portero o Jugador que tenga que ser asistido en la pista solamente podrá ocurrir después de que el partido hay sido reiniciado por los Árbitros Principales.

5. NORMAS ESPECÍFICAS A CONSIDERAR EN LA SUSTITUCIÓN DE UN PORTERO

Los porteros pueden ser sustituidos en las mismas condiciones que los otros Jugadores, pudiendo su equipo optar por solicitar a los Árbitros Principales que – *aprovechando una interrupción del juego* – se concedan 30 (*treinta*) segundos para realizar la sustitución por el portero suplente.

- 5.1** Cuando – *sea por una lesión o por cuestiones disciplinarias o sea en función del dispuesto en el punto 3 de este Artículo* – la sustitución del portero tiene que ser efectuada obligatoriamente y si no hay un portero sustituto disponible, los Árbitros Principales tienen de conceder 3 (*tres*) minutos para que un Jugador de pista pueda realizar dicha sustitución, colocándose el casco, guardas y resto de equipación de protección de los porteros.
 - 5.1.1** Si – *por falta de otra alternativa* – el portero sustituido se niega a ceder su equipación de protección al Jugador que lo fuese a sustituir, los Árbitros Principales deberán diligenciar la intervención del Capitán en pista y/o de los Delegados del equipo en cuestión, para que el problema sea rápidamente solucionado.
 - 5.1.2** En caso de que estas diligencias no resulten fructíferas, el partido será dado por terminado por los Árbitros Principales, efectuando un informe detallado de los hechos ocurridos en el Acta del Partido.
- 5.2** Como una opción técnica – *y solamente en los últimos 5 (cinco) minutos del segundo período del tiempo normal del juego* – el Portero de cada equipo puede ser sustituido por un Jugador de pista del mismo equipo.
 - 5.2.1** El jugador sustituto no puede beneficiarse de los derechos especiales concedidos a los Porteros en su área de portería, ni tampoco podrá usar cualquiera de las protecciones específicas de los Porteros.
 - 5.2.2** Si un jugador entra indebidamente en la pista para sustituir un portero antes del tiempo que está establecido en el punto 5.2 de este Artículo, tendrán de ser considerados los siguientes procedimientos:
 - a)** Cuando la acción ocurre con el partido está parado o interrumpido, el Árbitro Auxiliar e/o los Árbitros Principales deben de interferir de inmediato para corregir la situación, asegurando que un portero del equipo en cuestión – *lo que había salido de pista o un portero sustituto* – reentre en la pista para sustituir cualquier uno de los demás jugadores, sin que sea ejercida cualquier acción disciplinaria.
 - b)** Cuando el partido está activo y en curso, el Árbitro Auxiliar debe de inmediato efectuar un aviso sonoro para notificar los Árbitros Principales sobre la ocurrencia de una infracción, los cuales tienen de interrumpir el partido para, inmediatamente después, aplicaren los procedimientos que están establecidos en los puntos 6.3.1, 6.3.2 y 6.3.3 del Artículo 4 de estas Reglas.

6. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y SANCION DE LOS INFRACTORES

- 6.1** Cuando el partido está parado o interrumpido nunca puede ser considerada la existencia de una sustitución irregular, razón que impide los Árbitros Principales de ordenar el reinicio del partido sin cuidar de verificar si están reunidas todas las condiciones reglamentarias que permiten hacerlo.
- 6.2** Cuando el partido está activo y en curso y ocurre una sustitución irregular, los Árbitros deben de asegurar – *con salvaguarda de lo establecido en los puntos siguientes* – la exhibición de una tarjeta azul al jugador o portero sustituto, siendo su equipo sancionado con el correspondiente “periodo en inferioridad”, en conformidad con el Artículo 11 de estas Reglas.



Reglas de Juego

- 6.3** Se ocurre una entrada indebida en pista de un jugador o portero no autorizado a hacerlo – *sea porque había sido temporal o permanentemente excluido del partido, sea porque no había sido previamente registrado en el acta del partido* – los Árbitros Principales tienen de asegurar el cumplimiento de las normas establecidas en los puntos 6.2 y 6.3 del Artículo 4 de las Reglas de Juego.
- 6.4** Cuando el partido está interrumpido por los Árbitros Principales para ejercer una acción disciplinaria decurrente de cualquier sustitución irregular, el partido tendrá de ser reiniciado con la ejecución de un tiro directo contra el equipo del jugador o portero infractor.
- 6.5** En caso de una infracción do establecido en el punto 4.2 de este Artículo, los Árbitros Principales tendrán de ordenar el reinicio del partido con la ejecución del libre directo en cuestión.

ARTÍCULO 18 - JUGANDO LA BOLA – NORMAS ESPECÍFICAS**1. JUGAR O CHUTAR LA PELOTA CON EL STICK**

- 1.1** Salvaguardando lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 14, la bola solo puede ser jugada con el stick, teniendo en cuenta que – *si un Jugador no está en el área de portería de cualquier de los equipos* – la bola puede ser parada con los patines o con cualquier parte del cuerpo excepto con la mano.
- 1.1.1** La bola sólo se puede mover o rematar con las partes planas del “stick”, estando prohibido “cortar” la bola, o sea, la bola no se puede mover o rematar nunca con el borde agudo (*canto*) del “stick”.
- 1.1.2** Mientras esté en posesión de la bola – *o durante cualquier fase del juego en que tome parte* – Un Jugador no podrá elevar ninguna parte del stick por encima del nivel de su propio hombro, restricción que, no obstante, no es aplicable cuando un Jugador remata la bola hacia la portería adversaria, siempre y cuando la elevación del stick no ponga en peligro la integridad física de alguno de los Jugadores en pista, sean adversarios sean compañeros de equipo.
- 1.1.3** Cualquiera de las situaciones descritas en los puntos 1.1.1 y 1.1.2 de este Artículo serán consideradas como faltas técnicas y castigadas como describe el Artículo 25 de estas Reglas.
- 1.2** No podrá ser validado un gol obtenido a consecuencia– *accidental o no* – de un rebote de la pelota en cualquier parte del cuerpo o de un rebote en los patines de un Jugador del equipo que podría beneficiarse del gol.
- 1.3** Sin embargo – *y teniendo en cuenta la "LEY DE LA VENTAJA"* – tendrá que ser validado cualquier gol que sea obtenido por un Jugador en su propia portería, sea con su stick o a consecuencia– *accidental o no* – de un rebote de la pelota en cualquier parte del cuerpo o de un rebote en sus propios patines.

2. RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES PARA MOVER LA BOLA

- 2.1** Los Árbitros Principales deben de interrumpir el partido y señalar una falta técnica – *la cual se sancionará en conformidad con lo establecido en el Artículo 25 de estas Reglas* – cuando un jugador comete cualquiera de las infracciones siguientes:
- 2.1.1** Jugar la bola cuando – *además de los patines* – tiene las manos o cualquier otra parte de su cuerpo tocando el suelo, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
- 2.1.2** Jugar la bola con las manos, brazos o con cualquier otra parte de su cuerpo.
- 2.1.3** Parar la pelota con la mano o darle una patada intencionadamente.
- 2.1.4** Inmovilizar o mantener la bola inmovilizada entre la valla y los patines o entre la valla e el stick.
- 2.1.5** Tocar la bola cuando se encuentra apoyado o agarrado a una portería, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
- 2.1.6** Estar parado y de espaldas a la pista, manteniendo la posesión de la bola, en cualquiera de las esquinas de la pista o justo detrás de una portería.
- 2.2** Durante el partido, la bola no podrá ser elevada a más de 1,50 metros de altura, a excepción hecha del Portero cuando se encuentra en su área de portería.
- 2.2.1** Si ocurriera una infracción de este tipo, los Árbitros Principales sancionarán siempre al equipo del infractor con un libre indirecto, aunque la infracción se produzca en el área de portería del equipo del infractor.
- 2.2.2** Sin embargo, no se considerará como infracción ninguna situación en la que la pelota se eleve por encima de la altura reglamentaria debido a un rebote – *sea en la portería o en las vallas, sea en el cuerpo o en el “stick” o en los patines de un Jugador de pista* – siempre y cuando la bola no salga de la pista.



Reglas de Juego

3. INTERVENCIÓN DE JUGADORES CON IRREGULARIDADES EN SU EQUIPACIÓN - SANCIÓN

3.1 Con excepción de las disposiciones del punto 3.2 de este Artículo, los Árbitros Principales tienen que interrumpir el partido y señalar la correspondiente falta de equipo – *la cual es sancionada de acuerdo a lo establecido en el punto 3.5 del Artículo 26 de estas Reglas* – cuando un Jugador o un portero juega la bola – *o toma parte activa en el partido* – con su equipación en estado irregular y se compruebe una de las siguientes circunstancias:

3.1.1 Jugar la bola intencionadamente sin stick

3.1.2 Jugar la bola con uno de los patines averiados (*p.ej. perdida o bloqueo de alguna rueda, patín separado de la bota, etc.*)

3.1.3 Que el portero juega o defiende la bola sin llevar todos sus elementos de protección (*máscara de protección integral o casco y visera, peto, dos guantes y dos espinilleras de porteros*)

3.2 Si un Jugador tiene su equipación en condiciones irregulares, pero no tiene intervención activa en el partido, éste no debe de ser interrumpido por los Árbitros Principales, los cuales aprovecharán una interrupción del partido, para obligar la sustitución del Jugador en cuestión, si no se hubiese producido.

4. BOLA DEFECTUOSA

Cuando una bola se vuelva defectuosa, los Árbitros Principales interrumpirán el partido, procediendo a su sustitución por una nueva bola, que ellos elegirán, reanudándose el juego con libre indirecto por parte del equipo que tenía la posesión de la bola en el momento en que fue pitada la interrupción.

5. BOLA "EN JUEGO"

5.1 Se considera "bola en juego" cuando los Árbitros Principales pitan para iniciar o reanudar el juego o cuando – *tras una interrupción de juego efectuada por los Árbitros Principales señalando un libre indirecto* – el Jugador que se beneficie de la falta toque la bola.

5.2 Se considerará también que la bola sigue en juego cuando toque accidentalmente en los Árbitros Principales o cuando se eleve accidentalmente a más de 1,50 metros, ya sea por haber impactado con la portería o con las vallas laterales o de fondo, por defensa del portero, o también por rebote entre dos "sticks".

6. BOLA "FUERA DE JUEGO"

Se considera la "bola fuera de juego" siempre que el partido haya sido interrumpido por los Árbitros Principales o cuando:

6.1 La bola queda presa en las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior del armazón de la portería. En estas situaciones los Árbitros Principales interrumpirán el partido, reanudándolo después con un saque neutral, señalizado en una de las esquinas inferiores del área de portería.

6.2 La bola queda presa entre la valla y la red de protección de la valla o traspasa las protecciones laterales o de fondo de la pista de juego, saliendo fuera de la pista, sea por haber sido intencionadamente tirada por un Jugador o por haber tocado accidentalmente en él, sea por haber sido chutada contra el larguero o los postes de la portería.

En estas situaciones el partido será interrumpido por los Árbitros Principales, reanudándose después en conformidad con las dos alternativas siguientes:

6.2.1 Con la señalización de un "libre indirecto" contra el equipo del infractor, siempre que los Árbitros Principales no tienen dudas relativamente al responsable por la bola quedar fuera de juego.

6.2.2 Con la señalización de un "saque neutral", cuando los Árbitros Principales tienen dudas sobre cuál fue el Jugador que fue responsable por la bola haber salido de la pista, sea por efecto de un rebote entre dos "sticks", sea por efecto de una situación confusa que implicó a dos o más Jugadores de equipos distintos.

6.3 Cuando la bola tocar el techo del pabellón – *sea por efecto de una parada del portero o sea por efecto de un disparo que toca los palos de la portería o cuando los Árbitros Principales tienen dudas sobre cuál es el infractor* – el juego se reanudará con la señalización de un saque neutral en el centro de la pista.

ARTÍCULO 19 - OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL

1. VALIDACIÓN DE UN GOL

1.1 Se considera gol cada vez que – *con el partido en juego y en condiciones reglamentarias* – la bola pase completamente la "línea de portería", que está situada entre los postes y por debajo del larguero, sin que la bola haya sido lanzada, transportada o impulsada con el pie o con cualquier parte del cuerpo del Jugador atacante.



Reglas de Juego

1.2 Un gol será siempre válido si es el resultado de:

- 1.2.1** Un remate regular, realizado en cualquier parte de la pista, excepto si procede de la ejecución de un libre indirecto o de un "saque inicial" y la bola entra directamente en la portería, sin haber sido tocada por cualquier otro Jugador.
- 1.2.2** La ejecución regular de un saque neutral, incluso cuando la bola entra directamente en la portería, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
- 1.2.3** Un gol marcado por un Jugador en su propia portería, ya sea con el stick sea por el resultado – *accidental o no* – de un rebote de la bola en cualquier parte de su cuerpo o de un rebote en sus propios patines.
- 1.2.4** Un gol obtenido por un portero que efectúa una intervención correcta y no faltosa en defensa de su portería, impactando la bola, que acaba por entrar directamente en la portería adversaria, sin haber sido jugada o sin haber sido tocada por cualquier otro jugador en pista.

1.3 Si la bola se eleva a más de 1,50 metros de altura – *después de golpear contra uno de los postes o contra el larguero de la portería, o contra las vallas laterales o de fondo* – y al caer toca en la espalda del portero y entra en la portería, los Árbitros Principales darán ese gol como válido, dado que no fue cometida cualquier falta.

1.4 Si el portero de uno equipo que defiende tira el stick, máscara o guante, intentando – *sin lo conseguir* – no sufrir un gol, los Árbitros Principales deben dar como válido el gol en cuestión y proceder disciplinariamente contra el Jugador en cuestión, según lo dispuesto en el punto 8.1 del Artículo 23 de estas Reglas.

2. GOLES NO VÁLIDOS

2.1 Un gol no será válido si es el resultado de:

- 2.1.1** Un rebote – *accidental o no* – en cualquier parte del cuerpo o de los patines de un Jugador del equipo que lo obtiene.
- 2.1.2** La ejecución de un libre indirecto, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
- 2.1.3** La ejecución de un saque inicial, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
- 2.1.4** La intervención de un elemento extraño al juego, que haya entrado indebidamente en la pista.

2.2 En cualquiera de estos casos, el juego se reanuda con la ejecución de un saque neutral, el cual será siempre ejecutado en cualquier de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.

3. GOL OBTENIDO AL FINAL DEL PARTIDO O AL FINAL DE LA PRIMERA PARTE

Si se marcara un gol válido al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la finalización de cualquiera de las partes del partido, los Árbitros Principales deben validar el gol, ordenando la ejecución del correspondiente "saque inicial" y pitando inmediatamente después para terminar el partido o la primera parte.

4. GOL INTENCIONADO EN SU PROPIA PORTERÍA

Si, de una forma deliberada e intencional, un Jugador o un portero deciden marcar un gol en su propia portería, los Árbitros Principales tendrán siempre que validarlo, aplicando – *también* – los siguientes procedimientos:

- 4.1** Exhibición de dos tarjetas rojas, una al Jugador o portero en cuestión y la otra al Entrenador Principal o – *en su falta y por orden de preferencia* – al Entrenador Adjunto, o al Delegado del Equipo o al Capitán en pista.
- 4.2** Sanción del equipo de los infractores con 2 (*dos*) "periodos en inferioridad", según lo dispuesto en el punto 1.5 del Artículo 11 de estas Reglas.

ARTÍCULO 20 - BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN

1. BLOQUEO

Acción táctica legal efectuada por un Jugador atacante, – *sin efectuar ningún contacto físico* – que intenta impedir que el Jugador adversario obtenga una posición defensiva más favorable, afectando así a la eficacia de su intervención.

- 1.1** El Jugador bloqueador puede realizar la acción de bloqueo de forma estática (*sin bola*) o dinámica (*con bola*)
- 1.2** Si el Jugador bloqueado se encuentra parado, el "bloqueador" puede efectuar el bloqueo tan cerca como quiera, siempre y cuando no provoque ningún contacto físico.



Reglas de Juego

1.3 Si el Jugador bloqueado está en movimiento, el “bloqueador” debe dejar espacio suficiente – *la distancia mínima elegida es de 50 (cincuenta) centímetros* – para que el Jugador bloqueado pueda también intentar evitar el bloqueo, parando o cambiando de dirección.

1.4 El Jugador “bloqueador” debe mantener siempre una postura sin ningún tipo de “agresividad”, manteniendo el tronco ligeramente flexionado y el stick bajado.

2. DESHACER EL BLOQUEO

Acción legal de gran utilidad táctica, en la que no llega a existir una ocupación de espacio por parte del Jugador atacante y que se ejecuta sin ningún contacto físico con el Jugador defensor adversario.

3. PANTALLA

La pantalla es otra acción táctica legal que desarrolla un Jugador atacante que, sin estar en posesión de la bola, se desplaza por delante del defensor adversario para que de esta forma dificulte la acción defensiva y facilite la trayectoria ofensiva del Jugador que está en posesión de la bola.

4. BLOQUEO ILEGAL

El bloqueo es ilegal cuando ocurre cualquiera de las siguientes situaciones:

4.1 El Jugador bloqueador provoca algún contacto físico con un defensor adversario.

4.2 El Jugador bloqueador asume una posición agresiva, colocando su stick por encima de la línea de los patines, consiguiendo espacio adicional o intimidar al Jugador bloqueado

4.3 El Jugador bloqueador está en movimiento y no respeta la distancia de 50 (*cincuenta*) centímetros sobre el Jugador bloqueado o cuando el Jugador bloqueador empuje o choque contra el Jugador bloqueado.

5. OBSTRUCCIÓN

Acción de juego ilegal, en la que un Jugador provoca intencionadamente un contacto físico con un adversario, para impedir su oposición a una jugada y/o su progresión en la pista, como en estos ejemplos:

5.1 Cortar o impedir el camino a un adversario, impidiendo su desmarque sin bola o impidiendo que participe en una jugada que está en curso.

5.2 Retener a un adversario contra la valla, de forma que se impida que juegue la bola.

5.3 Agarrar o apoyarse en el arco de la portería, en el larguero, en la parte superior de la valla de la pista, con el objetivo de impedir el paso a un adversario, perjudicando de esta forma su libre movimiento.

6. El bloqueo ilegal y la obstrucción deben ser sancionadas por los Árbitros Principales, señalando una falta de equipo, atendiendo a lo establecido en el punto 3.5 del Artículo 26 de estas Reglas.

6.1 Los Árbitros Principales tendrán que saber hacer una evaluación y diferenciación entre:

6.1.1 Las acciones de falta y "punibles" – *como es el caso de la obstrucción y del bloqueo ilegal* – relacionadas con infracciones cometidas intencionadamente y que implican un contacto con los adversarios; y

6.1.2 Las acciones tácticas de los Jugadores atacantes, perfectamente legales y que, como tal, dan valor a la competitividad del juego y que no se deben castigar

6.2 Si un Jugador, por la acción del partido, se encuentra en el camino del adversario, no está obligado a desviarse, para dejarle el camino libre, pudiendo mantenerse en la trayectoria del adversario, quedándose parado ante él, siempre y cuando se abstenga de realizar cualquier movimiento.

ARTÍCULO 21 - OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO

1. DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA

Cuando la portería se desplace de su lugar, los Árbitros Principales deben seguir los siguientes procedimientos:

1.1 Cuando la portería es desplazada intencionalmente por un portero o jugador de uno de los equipos, los Árbitros Principales detendrán inmediatamente el partido, le mostrarán una tarjeta azul al infractor y asegurarán las sanciones correspondientes según lo especificado en el párrafo 2 del Artículo 27 del presente Reglamento, teniendo en cuenta lo siguiente:

1.1.1 Si la portería fue deslozada por un jugador del equipo atacante que tenía la posesión de la pelota, los Árbitros deben de señalar el correspondiente libre directo contra el equipo del infractor.



Reglas de Juego

1.1.2 Si la portería fue deslodada por un jugador o por el portero del equipo defensor, los Árbitros deben de señalar el correspondiente penalti contra el equipo del infractor.

1.2 Si el desplazamiento de la portería tuvo lugar por acción involuntaria y no intencionada de un Jugador de cualquiera de los equipos, los Árbitros Principales deben proceder de la siguiente forma:

1.2.1 Recolocar la portería en su lugar original, sin que resulte necesario proceder a una interrupción del juego.

1.2.2 En caso de que resulte inviable la opción citada en el punto anterior, los Árbitros Principales interrumpirán el juego para poder recolocar la portería en su posición original, reanudando el juego con la ejecución de un libre indirecto por parte del equipo que se encontraba en posesión de la bola en el momento en que el juego se interrumpió.

2. SAQUE NEUTRAL (“BOOLLING”)

2.1 Un saque neutral (*boolling*) se señalará siempre para proceder a reanudar el juego, después que éste haya sido interrumpido por los Árbitros Principales en una de las siguientes circunstancias:

2.1.1 La interrupción en cuestión se efectúa sin que se haya señalado una falta y sin que los Árbitros Principales tengan la seguridad sobre cuál de los equipos estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción.

2.1.2 La interrupción se efectúa para señalar dos faltas, de idéntica gravedad y cometidas al mismo tiempo, por parte de dos Jugadores, uno de cada equipo.

2.2 Para la ejecución del saque neutral, 1 (*un*) Jugador de cada equipo se colocará uno enfrente del otro, de espaldas a su media pista, teniendo el “stick” colocado en el suelo y a una distancia de la bola de 20 (*veinte*) centímetros, como mínimo.

2.2.1 Exceptuando a los Jugadores que van a ejecutar el saque neutral, todos los demás Jugadores de pista deberán estar colocados a una distancia de, por lo menos, 3 (*tres*) metros, respecto al lugar de la ejecución.

2.2.2 En la ejecución de un saque neutral, cualquiera de los Jugadores sólo podrá intentar jugar la bola tras el pitido del Árbitro.

2.2.3 Si uno de los Jugadores moviese la bola antes del pitido del Árbitro, se señalará de inmediato un libre indirecto contra el equipo del Jugador infractor, que se ejecutará en el mismo lugar.

2.3 Los Árbitros Principales indicarán el lugar de ejecución de un saque neutral en función del lugar en el que se encontraba la bola en el momento de la interrupción, con excepción de las situaciones específicas indicadas en los puntos siguientes.

2.3.1 En caso de que los Árbitros Principales invaliden un gol irregular, por haberse logrado directamente en la ejecución de un saque inicial o de un libre indirecto, el saque neutral se ejecutará en cualquier de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.

2.3.2 En caso de que la bola quede fuera de juego, por haberse quedado aprisionada entre las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la armazón de la portería, el saque neutral se ejecutará en cualquiera de las esquinas inferiores del área de portería.

2.3.3 En caso de que la bola toque el techo del pabellón – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 6.3 del Artículo 18 de estas Reglas* – el saque neutral se ejecutará en la marca del centro de la línea de media-pista.

2.3.4 En caso de que las interrupciones efectuadas cuando la bola se encontraba dentro del área de portería o entre la prolongación de la línea de gol y la valla de fondo, el saque neutral se ejecutará en uno de las esquinas inferiores del área de portería, más específicamente en la esquina que esté más cercana al lugar en el que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.

3. ABANDONO DEL PARTIDO

El equipo que voluntariamente abandone un partido, tanto durante un torneo amistoso como en una competición oficial, será eliminado de la competición en cuestión y será sancionada con multa, que las autoridades responsables deberán fijar.

4. AVERÍAS O DEFICIENCIAS OCURRIDAS DURANTE EL PARTIDO

4.1 Si en el transcurso de un partido se producen una o más interrupciones del juego – *ya sea por averías en la instalación eléctrica, o por deficiencias en la propia pista de juego, o porque la pista quede mojada y resbaladiza* – los Árbitros Principales deben conceder un margen suplementario de sesenta (*60*) minutos, como máximo, para permitir que esas anomalías puedan ser, eventualmente, resueltas y el juego se pueda reanudar.



Reglas de Juego

- 4.2** El margen suplementario indicado en el punto anterior engloba el tiempo de margen máximo para el total de interrupciones que los Árbitros Principales concedan, para intentar resolver las anomalías que se puedan producir durante el juego.
- 4.3** Una vez sobrepasado el límite total de sesenta (60) minutos y en caso de que las anomalías existentes no hayan sido solucionadas – *y habiendo excedido el tiempo total de margen establecido en el punto 4.1 de este Artículo* – los Árbitros Principales darán el partido por finalizado, informando a los capitanes de cada equipo, su decisión y relatando los hechos ocurridos en el Acta del Partido.

5. LESIONES DE JUGADORES EN PISTA

- 5.1** Si un portero o Jugador se lesiona, necesitando asistencia en la pista, los Árbitros Principales deben interrumpir el juego de inmediato, autorizando al Médico y/o al Masajista a que entren en pista para prestarle la asistencia necesaria.
- 5.1.1** Mientras se esté prestando asistencia en pista a un Jugador lesionado, los Árbitros Principales permitirán que los demás Jugadores (*porteros incluidos*) se puedan reunir junto a su banquillo de suplentes o en cualquier otro lugar de la pista.
- 5.1.2** Exceptuando la situación de *no haber jugadores disponibles en el banquillo*, cualquier portero o Jugador que tenga que ser asistido dentro de la pista, tiene que ser, obligatoriamente sustituido, esperando que esté en buenas condiciones para proseguir el juego.
- 5.1.3** Si, por motivo de una sanción disciplinar o de una lesión, no hay un portero disponible, su sustitución tiene que ser realizada por un Jugador de pista, según lo dispuesto en el punto 5.1 del Artículo 17.
- 5.1.4** Para reanudar el partido, los Árbitros Principales ordenarán – *en función del lugar en que se encontraba la bola en el momento de la interrupción del juego* – la ejecución de:
- a)** Un libre indirecto, a favor del equipo que estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción; o
 - b)** Un saque neutral, si hubiese dudas sobre cuál de los equipos estaba en aquel momento, en posesión de la bola.
- 5.1.5** La reentrada en pista de un portero o Jugador que haya tenido que ser asistido en la pista solamente se producirá después de que el partido haya sido reanudado por los Árbitros Principales.
- 5.2** Si un portero se lesiona en la defensa de un remate, y a continuación se produce un nuevo remate, que tiene como resultado la consecución de un gol, los Árbitros Principales lo darán como válido.

6. ACCIONES EN QUE UN JUGADOR ATACANTE PROCURA BENEFICIARSE DE UNA FALTA DE UNA FORMA ILEGÍTIMA

- 6.1** Los Árbitros Principales deben siempre valorar con claridad las situaciones que pueden producir comportamientos que sean ética y deportivamente reprobables, cuando algunos Jugadores intentan engañar a los Árbitros Principales y buscar – *de una forma ilegítima* – el beneficio de una falta que, en realidad, no lo es, situaciones que ocurren más frecuentemente en acciones específicas de juego en particular:
- 6.1.1** Jugador que – *estando situado en el interior del área de portería del adversario* – intenta beneficiarse de un libre directo, simulando haber sufrido una falta
- 6.1.2** Jugador que – *estando situado fuera del área de portería del adversario* – simula haber recibido una falta, intentando que le sea señalada una falta de equipo a su adversario.
- 6.1.3** Jugador atacante que – *que estando en posesión de la bola, en el interior del área de portería del adversario* – intenta que sean consideradas como faltas algunas acciones de juego en que – *por ejemplo* – decide renunciar al ataque de la portería, optando por dirigir la bola en dirección de:
- a)** El cuerpo o las protecciones del portero que había perdido temporalmente su stick, por lo que – *para poder recuperarlo* – acaba por permitir que su portería quede desguarnecida
 - b)** El cuerpo de un Jugador defensor que se encontraba caído en la pista.
- 6.2** En el análisis de las situaciones de juego idénticas a las ejemplificadas en el punto anterior de este Artículo, los Árbitros Principales deben aplicar los siguientes procedimientos:
- 6.2.1** Interrumpir el partido de inmediato y amonestar verbalmente el Jugador atacante, considerando este como el infractor, una vez que haya intentado – *de una forma ilegítima* – que el equipo adversario fuera sancionado con una falta.



Reglas de Juego

6.2.2 Enseguida tendrán que señalar una falta de equipo del Jugador atacante, ordenando el reinicio del partido con la ejecución de un libre indirecto contra su equipo, exceptuando cuando sea aplicable lo dispuesto en el punto 3.3.1 del Artículo 26 de estas Reglas.

7. EQUIPO CON 6 (O MÁS) JUGADORES EN PISTA CUANDO EL PARTIDO ESTÁ INACTIVO

- 7.1** Un equipo puede tener 6 (*seis*) o más jugadores en pista durante una pausa del partido, sea por motivo de un tiempo muerto" (*time-out*), sea por la obtención de un gol, sea por lesión de un atleta o cualquier otro motivo.
- 7.2** En todas estas situaciones, los Árbitros Principales no pueden ordenar el reinicio del partido, teniendo en cuenta que es su obligación hacerlo después de cumplidas las condiciones reglamentarias aplicables. En consecuencia, tendrán que ordenar la salida de la pista de uno (*o más*) jugadores del equipo en cuestión, para que el partido pueda reiniciarse.



Reglas de Juego**CAPÍTULO V – LAS FALTAS Y SU CASTIGO – LEY DE LA VENTAJA****ARTÍCULO 22 - TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES – LEY DE LA VENTAJA**

1. De acuerdo a su **naturaleza**, las infracciones y faltas cometidas en el Hockey sobre Patines se pueden dividir de la siguiente forma:
 - 1.1 Infracciones y faltas técnicas
 - 1.2 Infracciones y faltas disciplinarias
2. En lo que respecta a las **infracciones y faltas disciplinarias**, se deben distinguir también las siguientes **subdivisiones**:
 - 2.1 En cuanto a su **gravedad**:
 - 2.1.1 Infracciones leves
 - 2.1.2 Faltas de equipo
 - 2.1.3 Faltas graves = Faltas de tarjeta azul
 - 2.1.4 Faltas muy graves = Faltas de tarjeta roja
 - 2.2 En cuanto a su **forma**:
 - 2.2.1 Faltas verbales
 - 2.2.2 Faltas de contacto
 - 2.3 En cuanto a su **situación**:
 - 2.3.1 Faltas cometidas con el juego en curso
 - 2.3.2 Faltas cometidas con el juego parado
 - 2.4 En cuanto a su **origen**:
 - 2.4.1 Faltas con origen en la pista de juego
 - 2.4.2 Faltas con origen en el banquillo de suplentes
3. **INFRACCIONES Y LEY DE LA VENTAJA**
 - 3.1 Los Árbitros Principales deben siempre interrumpir el partido para ejecución de una falta, exceptuando las situaciones en que hay que aplicar la “ley de la ventaja” – *según lo dispuesto en los puntos siguientes* – una vez tengan la certeza que el juego pueda proseguir y garantizar que el equipo del infractor no pueda salir beneficiado con la ejecución de la falta en cuestión.
 - 3.2 Si ocurriese una situación de gol eminente, los Árbitros Principales concederán la “ley de la ventaja” y, después del término de la acción, deberán actuar de la forma siguiente:
 - 3.2.1 Si no hay gol, los Árbitros Principales interrumpirán el partido de inmediato, para sancionar los procedimientos indicados en las alineas a) e b) del punto 3.5.1 de este Artículo.
 - 3.2.2 Si se realiza un gol, los Árbitros Principales lo validarán, sancionando después, la sanción disciplinaria de los infractores y de su equipo, reanudando el partido con el saque inicial correspondiente al gol legalmente obtenido.
 - 3.3 Cuando no ocurra una situación de gol inminente, los Árbitros Principales solamente deben conceder la aplicación de la “ley de la ventaja” cuando el equipo que haya sufrido una falta de equipo podrá beneficiarse de una situación de contra-ataque que es claramente “favorable”, o sea, cuando ocurra una de las siguientes situaciones:
 - 3.3.1 1 (*un*) o 2 (*dos*) jugadores del equipo que haya sufrido una falta sigue(n) con la pelota en dirección de la portería adversaria, teniendo solamente la oposición del portero y de 1 (*uno*) o de ninguno adversario.
 - 3.3.2 3 (*tres*) jugadores del equipo que haya sufrido una falta sigue(n) con la pelota en dirección de la portería adversaria, teniendo solamente la oposición del portero y de 1 (*uno*) otro jugador o mismo de ninguno.
 - 3.4 Siempre que los Árbitros Principales se decidan por aplicar la “ley de la ventaja” – *según lo dispuesto en el punto 3.3 de este Artículo* – no pitando una infracción, tendrán que señalar – *sin interrumpir el partido* – al Árbitro Auxiliar que consigne la anotación de la falta de equipo que haya sido cometida por el Jugador infractor.



Reglas de Juego

3.5 Exceptuando lo dispuesto en el punto 3.2 de este Artículo, la "ley de la ventaja" no debe ser aplicada por los Árbitros Principales – *quienes tienen que interrumpir el partido para señalar de inmediato la infracción en cuestión* – cuando ocurra cualquiera de las circunstancias seguidamente especificadas:

3.5.1 Si fuese cometida una infracción grave o muy grave, lo que obligará a los Árbitros Principales a aplicar los siguientes procedimientos adicionales:

- a)** Señalar la acción disciplinaria correspondiente a la infracción realizada, sea en respecto al infractor (*exhibición de tarjeta azul o de tarjeta roja, en función de la situación*), o sea con respecto al equipo del infractor (*que tiene de jugar un "periodo en inferioridad"*).
- b)** Señalar la sanción técnica del equipo del infractor, con la ejecución de un libre directo.

3.5.2 Si fuese cometida una falta de equipo que – *según lo dispuesto en el punto 3.3.1 del Artículo 26* – determine la sanción técnica del equipo del infractor con un libre directo.

4. FALTAS COMETIDAS CON EL STICK SOBRE EL STICK DE UN ADVERSARIO

4.1 Los Árbitros Principales deben saber diferenciar y evaluar correctamente todas las situaciones de juego, en particular cuando hay acciones que pueden ser consideradas como punibles y, de entre estas, las situaciones en que debe ser concedida la "ley de la ventaja".

4.2 En el caso particular de las acciones punibles cometidas con el stick, los Árbitros Principales deben de saber evaluar – *para evitar interrupciones innecesarias en el partido* – las situaciones en que, efectivamente, una falta de stick no podrá quedar impune, conforme seguidamente se ejemplifica.

4.2.1 Cuando un Jugador efectúe un "toque" ligero en el stick de un adversario, los Árbitros Principales deben permitir que el partido prosiga normalmente, sin señalar falta alguna.

4.2.2 Cuando un Jugador utiliza su stick para "golpear" sucesivamente y/o con intensidad el stick de un adversario, los Árbitros Principales deben aplicar los siguientes procedimientos:

- a)** Interrumpir el partido de inmediato y señalar la correspondiente falta de equipo y asegurar la sanción técnica del infractor, según lo dispuesto en el punto 3.5 de lo Artículo 26 de estas Reglas; o
- b)** No interrumpir el partido, aplicar la "LEY DE LA VENTAJA" – *si es el caso, según lo dispuesto en los puntos 3.3 e 3.4 de este Artículo* – y señalar el Árbitro Auxiliar la anotación de una falta de equipo.

ARTÍCULO 23 - CASTIGO DE LAS FALTAS –NORMAS GENERALES

1. Todas las faltas e infracciones de las Reglas de Juego deben merecer de los Árbitros Principales la oportuna penalización, desarrollándose su acción e intervención en el juego en dos vertientes fundamentales:

1.1 La sanción en términos disciplinarios del infractor, lo que puede envolver:

- 1.1.1** Amonestación verbal, según lo dispuesto en el punto 2.2.1 del Artículo 26 de estas Reglas.
- 1.1.2** Suspensión temporal del juego (*exhibición de una tarjeta azul*), según lo dispuesto en lo Artículo 27 de estas Reglas
- 1.1.3** Expulsión definitiva del juego (*exhibición de una tarjeta roja*), según lo dispuesto no Artículo 28 de estas Reglas.

1.2 La sanción en términos técnicos y disciplinarios del equipo a que pertenezca el infractor, lo que puede envolver:

- 1.2.1** Relativamente à la sanción técnica del equipo del infractor:
 - a)** La ejecución de un libre indirecto; según lo dispuesto en el Artículo 29 de estas Reglas.
 - b)** La ejecución de un libre directo, según lo dispuesto en el Artículo 30 de estas Reglas.
- 1.2.2** Relativamente à la sanción disciplinar del equipo del infractor, que tendrá de jugar con uno Jugador de menos en la pista (*"periodo en inferioridad"*), según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.

2. Con excepción de las situaciones en que sea aplicada la "ley de la ventaja", en cualquier partido las faltas e infracciones tendrán de ser sancionadas en función de su gravedad, atendiendo a que una falta o infracción se considerará tanto más grave cuanto más haya contribuido a impedir la ejecución de un posible gol.



Reglas de Juego**3. INFRACCIONES POR JUEGO DURO E INCORRECTO**

- 3.1** En el juego de Hockey sobre Patines no se permite el juego duro e incorrecto, debiendo ser castigado por los Árbitros Principales todas las conductas irregulares, en particular:
- a)** Aprisionar a los adversarios contra el armazón de la portería o contra las vallas de la pista;
 - b)** Agarrar, empujar o cargar a un adversario o efectuar obstrucciones de forma intencionada;
 - c)** Esgrimir o golpear con el “stick” a los adversarios o agarrarlos por una parte de la equipación o del cuerpo;
 - d)** Las peleas, los puñetazos, las patadas o cualquier otro tipo de agresiones.
- 3.2** A excepción de los porteros, ningún otro Jugador podrá agarrarse a las porterías, mientras la bola está en juego.
- 3.3** Golpear o enganchar a un Jugador adversario con el “stick” constituye una conducta particularmente violenta y peligrosa, que los Árbitros Principales deben castigar, técnica y disciplinariamente, con severidad.

4. LUGAR DE LAS FALTAS

Con excepción de lo establecido en el punto 5 de este Artículo, se considera que el “lugar de la falta” es el local donde la falta o infracción es cometida, teniendo en atención que - *cuando por efecto de un remate la pelota se eleva por encima de un metro y cincuenta centímetros* - se considera como lugar de la falta, el sitio donde se inició la acción, es decir el lugar donde el stick impactó con la bola.

5. EJECUCIÓN DE FALTAS EN LA ZONA DEFENSIVA DEL EQUIPO QUE SE BENEFICIA DE ELLAS

Cuando el equipo que defiende se beneficia de un libre indirecto - *relativamente a una falta que se cometió en cualquier parte de la totalidad de su zona defensiva* - su ejecución podrá ser asegurada de inmediato - *en la condición que la bola esté completamente parada, en el mismo lugar donde se había quedado,* - sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta, ni tampoco transportarla a una de las esquinas del área de portería o a otro lugar de la pista.

6. FALTAS O INFRACCIONES ADICIONALES OCURRIDAS CON EL JUEGO INTERRUPTIDO PARA QUE SEA SANCIONADA UNA FALTA GRAVE O MUY GRAVE

Cuando - *con el partido interrumpido, uno o más representantes de uno equipo fuera(n) sancionado(s) con tarjeta azul y/o con tarjeta roja* - ocurrir(en) nueva(s) infracción(es) por parte de representante(s) del mismo equipo - *independientemente de tratarse o no de lo(s) mismo(s) infractor(es) que había(n) sido inicialmente sancionado(s)* - los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos establecidos en los puntos siguientes.

6.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS INFRACTORES

- 6.1.1** Si ocurrir una infracción de pequeña gravedad, en casos de escasa gravedad - *comportamientos incorrectos o actitudes irregulares* - los Árbitros tendrán de efectuar - *de una forma pública y transparente* - la amonestación verbal del infractor, sin ninguna otra consecuencia para él o para su equipo.
- 6.1.2** Si ocurrir la reincidencia de la infracción indicada en el punto anterior, los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 27 de estas Reglas.
- 6.1.3** Si ocurrir una infracción grave, los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 27 de estas Reglas.
- 6.1.4** Si ocurrir una infracción mucho grave, los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 28 de estas Reglas.

6.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL EQUIPO DE LOS INFRACTORES – PERÍODOS DE JUEGO EN “INFERIORIDAD”

Si ocurrir cualquier una de las infracciones mencionadas en los puntos 6.1.2, 6.1.3 o 6.1.4 de este Artículo, el equipo de los infractores tendrá siempre de ser sancionado con 2 (*dos*) distintos “periodos en inferioridad”, según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.

6.3 SANCIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DE LOS INFRACTORES

- 6.3.1** Salvaguardando las disposiciones relativas a la sanción disciplinaria del equipo de los infractores (*“período en inferioridad”*), todas las infracciones que sean cometidas con el partido interrumpido no tendrán consecuencias en lo que concierne la sanción técnica del equipo del infractor - *no siendo cambiada la forma de proceder al reinicio del partido* - este tendrá de ser efectuado en conformidad con el dispuesto en el punto 6.3.2 de este Artículo.



Reglas de Juego

6.3.2 Los Árbitros reiniciarán el partido en función de las faltas o infracciones que habían motivado su interrupción, o sea:

- a) En el caso de faltas o infracciones cometidas en simultáneo o en el mismo momento de juego, su reinicio tendrá de ser efectuado en conformidad con el dispuesto en el punto 7 de este Artículo.
- b) En las demás situaciones, el reinicio del partido tendrá de ser efectuado con un libre directo o con un penalti contra el equipo del infractor, teniendo en consideración el local de la pista en que había sido practicada la infracción grave o mucho grave, implicando la interrupción del partido.

6.4 Con salvaguarda de lo establecido en el punto 7 de este Artículo, cuando el partido es reiniciado cada uno de los equipos tendrá en pista un número distinto de jugadores, teniendo en cuenta que:

6.4.1 El equipo punido con dos distintas infracciones solamente puede tener 3 (*tres*) jugadores en pista.

6.4.2 El otro equipo, a quien fue sancionada una sola infracción, tendrá 4 (*cuatro*) jugadores en pista.

7. CON EL JUEGO ACTIVO, FALTAS O INFRACCIONES PRACTICADAS EN SIMULTÁNEO O EN EL MISMO MOMENTO

7.1 FALTAS DE LA MISMA GRAVEDAD PRACTICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPO

Cuando dos Jugadores – *uno de cada equipo* – practican faltas simultáneas de igual gravedad, los equipos y los infractores sufren sanciones de idéntica naturaleza, siendo el reinicio del partido asegurado - *con resalvo del dispuesto en el punto 7.2 siguiente* - con la ejecución de un saque neutral (*boolling*), lo cuál será ejecutado en el local en que las dos faltas fueran practicadas o en local donde estaba la bola, se las dos faltas fueran cometidas en locales distintos.

7.2 Para reinicio del partido tienen de ser consideradas las siguientes dos alternativas:

7.2.1 Ejecución de un saque neutral (*boolling*), siempre que se constatar una de las siguientes situaciones:

- a) Ninguno de los equipos tenía de ser sancionado técnicamente con la ejecución de un libre directo.
- b) Cada uno de los equipos tenía de ser sancionado técnicamente con la ejecución de un libre directo, situación que no es exequible, implicando que los dos libres directos queden anulados.

7.2.2 Ejecución de un libre directo, situación que solamente podrá ocurrir cuando uno de los clubes tiene de ser sancionado de esta forma, en función del número de faltas de equipo que había acumulado, en conformidad con lo establecido en el punto 3.3.1 del Artículo 26 de estas Reglas.

7.3 FALTAS DE DISTINTA GRAVEDAD PRACTICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPO

7.3.1 Cuando dos Jugadores – *uno de cada equipo* – practican faltas simultáneas de distinta gravedad, pudiendo implicar sanciones disciplinarias distintas a cada uno de los dos jugadores, teniendo los Árbitros que asegurar - *con excepción del establecido en el punto 7.3.2 siguiente* - el reinicio del partido con la ejecución de la sanción técnica correspondiente al equipo del jugador que había cometido la falta más grave.

7.3.2 Sin embargo, pueden ocurrir situaciones en que a una falta de menor gravedad – *bajo el punto de vista disciplinar* – pueda corresponder la misma sanción técnica que es correspondiente a la falta de mayor gravedad, como seguidamente queda ejemplificado:

- a) El infractor de uno de los equipos había cometido la falta más grave, teniendo sido sancionado con una tarjeta roja, lo que determina que en el reinicio del partido su equipo sea técnicamente sancionado con un libre directo;
- b) Sin embargo, puede ocurrir que el infractor del otro equipo haya practicado una falta de menor gravedad y que fue sancionada como una “falta de equipo”, la cual – *en función de lo ya mencionado arriba, en el punto 7.2.2. de este Artículo* – tiene también de ser sancionada con un libre directo;
- c) O sea, el encuadramiento de esta situación es en todo idéntico a la que está mencionada en la alineación b) del punto 7.2.1 de este Artículo, determinando que el reinicio del partido sea asegurado con la ejecución de un saque neutral (*boolling*)

8. FALTAS COMETIDAS A DISTANCIA

8.1 En el caso de las faltas cometidas a distancia – *lanzamiento de stick, protecciones, casco, etc.* – los Árbitros Principales deberán aplicar la siguiente acción disciplinaria:

8.1.1 Si el infractor es identificado por los Árbitros Principales, tiene de serle exhibida una tarjeta roja, quedando expulsado definitivamente del partido e recogiendo, de inmediato, al vestuario de su equipo.

8.1.2 Si el infractor no es identificado por los Árbitros Principales, se procederá conforme establecido en el punto 2.2 del Artículo 24 de estas Reglas



Reglas de Juego

8.1.3 En cualquier de los casos el equipo del infractor tendrá de ser siempre sancionado:

- a) **En términos disciplinarios**, tiene de cumplir un **“periodo en inferioridad”**, en conformidad con lo que está establecido en el Artículo 11 de estas Reglas.
- b) **En términos técnicos**, tiene de ser sancionado con un **“libre directo”**

8.2 Teniendo en cuenta que este tipo de faltas tendrá de ser siempre sancionadas con un libre directo, la “ley de la ventaja” no debe de ser concedida por los Árbitros Principales, interrumpiendo el partido de inmediato.

8.3 Si se tratara de una falta en una situación de gol inminente y si hay gol, los Árbitros Principales deberán validarlo, asegurando también la sanción disciplinaria de los infractores y de su equipo, reanudando después el partido con el SAQUE INICIAL correspondiente al gol conseguido.

ARTÍCULO 24 - FALTAS COMETIDAS FUERA DE LA PISTA

1. FALTAS COMETIDAS FUERA DE LA PISTA

Faltas o infracciones – *graves o muy graves* – cometidas por representantes de los equipos – *Jugadores, Delegados, equipo técnico y sus auxiliares* – que formen parte del banquillo de suplentes, del que son ejemplo:

- 1.1** Lanzamiento del stick o de cualquier otro objeto al interior de la pista de juego.
- 1.2** Protestar o manifestar, de forma ostensiva, desacuerdo con las decisiones de los Árbitros Principales o desobedecer, de forma persistente, a las instrucciones de los Árbitros Principales y/o del Árbitro Auxiliar, relativo a su postura y comportamiento en el banquillo de suplentes.
- 1.3** Insultar, amenazar o agredir a cualquiera de los integrantes del juego (*Árbitros Principales, componentes de la Mesa, representantes de su equipo o del equipo adversario, o público*).
- 1.4** Entrar en la pista con el juego en curso, intentando interferir en la acción de los Árbitros Principales y/o de los Jugadores, o salir de la zona reservada de su banquillo de suplentes y colocarse en otra zona de la pista (*exceptuando aquellos casos que un Jugador suplente está calentando para sustituir a un compañero*).
- 1.5** Mantener, de forma flagrante, una conducta y comportamiento antideportivos.
- 1.6** Manipulación mal intencionada del cronómetro del juego, cuando está bajo el control de un Delegado de uno de los equipos.

2. CASTIGO DE LAS FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA

2.1 CASTIGO DEL INFRACITOR IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

- 2.1.1** A los Jugadores y al Entrenador Principal se les muestra – *en función de la gravedad de la falta* – una tarjeta azul o una tarjeta roja, cumpliendo la sanción correspondiente, con salvaguarda del dispuesto en el punto siguiente.
- 2.1.2** Salvaguardando lo dispuesto en el punto 2.1.4 del Artículo 27 de estas Reglas, si se muestra una tarjeta azul al entrenador principal, no se le suspende del juego, pero su equipo es sancionado a jugar un “periodo en inferioridad”, como establecido en el Artículo 11 de estas Reglas.
- 2.1.3** A los otros representantes del equipo – *Delegados y otros representantes* – se les muestra siempre una tarjeta roja, siendo expulsados del banquillo de suplentes.

2.2 CASTIGO DE INFRACITOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

- 2.2.1** Con salvaguarda del establecido en el punto 2.2.3 de este Artículo, en la primera y segunda infracciones, se muestra una tarjeta azul al Entrenador Principal, sin que haya lugar a su suspensión.
- 2.2.2** Cuando al Entrenador Principal se le exhibe la tercera tarjeta azul – *como consecuencia de la acumulación de tarjetas azules mostradas anteriormente* – los Árbitros Principales le mostrarán de seguida una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del Banquillo de Suplentes.
- 2.2.3** Cuando el Entrenador Principal haya sido expulsado, los Árbitros Principales mostrarán una tarjeta roja a uno de los Delegados del equipo y, en ausencia de estos, mostrarán una tarjeta azul al capitán en pista.

2.3. CASTIGO DEL EQUIPO DEL INFRACITOR

- 2.3.1** Sanción disciplinaria: Jugar un “periodo en inferioridad”, como establecido en el Artículo 11 de estas Reglas.
- 2.3.2** Sanción técnica: Sufrir la ejecución de un libre directo, excepto si la infracción había ocurrido cuando el partido no estaba activo, situación en que no hay lugar a una sanción técnica.



Reglas de Juego**ARTÍCULO 25 - FALTAS TÉCNICAS**

1. Las "faltas técnicas" engloban todas las infracciones cometidas con origen en la pista de juego y que están, esencialmente, relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos definidos en las Reglas de Juego, como, por ejemplo:
 - 1.1 Jugar la pelota cuando se está apoyado o agarrado a una portería, excepto en el caso del Portero cuando está situado dentro de su área de portería.
 - 1.2 Mantenerse parado, con posesión de la bola y de espaldas a la pista, en cualquiera de las esquinas de la pista o por detrás de una portería
 - 1.3 Inmovilizar o mantener la bola inmovilizada entre la valla y los patines o entre la valla y el stick
 - 1.4 Hacer una falta en la ejecución de un libre directo (*efectuar una simulación o tocar la pelota después de transcurridos los 5 segundos concedidos para su ejecución, etc.*)
 - 1.5 Hacer que la bola se eleve por encima de la altura permitida, exceptuando el caso del portero - *cuando esté situado en el interior de su área de portería* - e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
 - 1.6 Hacer falta en la ejecución de un saque neutral (*mover la pelota antes del pitido del Árbitro, provocar una falta del adversario, etc.*).
 - 1.7 Exceder el tiempo permitido para la posesión de la bola en su zona defensiva (*10 o 5 segundos*).
 - 1.8 Evitar un gol de forma irregular (*intercepción de la bola con la mano o con el pie*).
 - 1.9 Dar intencionadamente una patada a la bola con el patín.
 - 1.10 Agarrar, coger o jugar la bola con la mano, por parte de un jugador de pista (*en el caso específico del portero, este no puede agarrar o coger la bola con la mano*)
 - 1.11 Acción intencionada del portero - *echarse encima de la bola o aprisionarla entre las piernas* - para que la bola ya no pueda ser jugada.
 - 1.12 Lanzar la bola fuera de la pista de juego.
 - 1.13 Gritar o silbar, intentando engañar al adversario que se encuentra en posesión de la bola.
 - 1.14 Levantar el stick por encima de los hombros, cuando con este gesto se pone en peligro la integridad física de los adversarios o de algún jugador de su propio equipo.
 - 1.15 Cortar o jugar la bola con el "stick" de una forma irregular - *deliberadamente, cortar o jugar la bola con la arista del stick* - exceptuando el caso del portero - *cuando esté situado dentro de su área de portería* - e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
 - 1.16 Entrar o colocarse estáticamente en la zona de protección del portero adversario, sin tener la bola controlada.
2. La sanción de las FALTAS TÉCNICAS, depende únicamente del lugar de la pista en que se cometen, sin que implique otro tipo de consecuencias disciplinarias para sus infractores, según se define a continuación.
 - 2.1 Con excepción de lo dispuesto en el punto 4.1 del Artículo 30 de estas Reglas, siempre que la falta técnica es realizada en el interior del área de portería del infractor, los Árbitros Principales tendrán de interrumpir el juego de inmediato, señalando después la ejecución de un libre directo contra su equipo.
 - 2.2 En cualquiera de las otras situaciones - *cuando la "ley de la ventaja" no sea aplicable* - los Árbitros Principales interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor, en conformidad con lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 28 de estas Reglas.

ARTÍCULO 26 - INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO

1. Las infracciones leves y las faltas de equipo son infracciones de menor gravedad, siendo objeto de tratamiento y de procedimientos diferenciados, según lo establecido en los puntos siguientes de este Artículo.
2. **INFRACCIONES LEVES**
 - 2.1 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 3.1 de este Artículo, las infracciones leves son practicadas con el partido parado o interrumpido, englobando solamente incorrecciones de comportamiento, de que son ejemplo las siguientes infracciones:
 - 2.1.1 Jugador o Portero que salta la valla sin autorización de los Árbitros Principales.



Reglas de Juego

- 2.1.2** Jugador o portero que simula una lesión o que simula haber sufrido falta por parte de un adversario.
- 2.1.3** Portero que – *sin la debida y previa autorización de los Árbitros Principales* – se dirige al banquillo de los suplentes, sea para limpiar la visera, sea por cualquier otro motivo.
- 2.1.4** Portero que – *en el momento de defender un libre directo* – se mueve antes de que el Jugador ejecutante haya impactado la bola.
- 2.1.5** Jugador que – *estando colocado en el área de portería del equipo que se beneficia de la falta, en el momento de la ejecución de un libre directo* – se mueve en dirección a la pelota, antes de que el Jugador ejecutante la haya impactado.
- 2.1.6** Médico y/o Masajista que entra(n) en pista para asistir un Jugador, sin previa autorización de los Árbitros Principales
- 2.1.7** Representante de un equipo que es responsable por la pérdida de tiempo intencionada cuando se señalice un tiempo muerto (*"time-out"*).
- 2.1.8** Portero que mantiene una posición no reglamentaria en la portería, en violación de lo dispuesto en el punto 1.2 del Artículo 14 de estas Reglas
- 2.2** Siendo la primera vez que el infractor incurre en cualquiera de las infracciones indicadas en el punto anterior la intervención de los Árbitros Principales obedecerá a los siguientes principios:
 - 2.2.1** Amonestación Verbal del infractor, sin ninguna otra consecuencia para él o para su equipo.
 - 2.2.2** La amonestación de los Jugadores o Porteros tendrá de ser asegurada de una forma pública y transparente, siendo siempre efectuada por los árbitros junto al infractor – *obligando este, si es el caso a colocarse de pie* - y utilizando señales gesticulantes que indiquen, que, siendo la primera infracción, esta no podrá repetirse.
- 2.3** Si ocurre la reincidencia de la infracción indicada en el punto 2.1.1 de este Artículo, los Árbitros Principales tendrán de exhibir una tarjeta azul al Portero o al Jugador de pista infractor, implicando – *para él y su equipo* – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 27 de estas Reglas.
- 2.4** Si ocurre la reincidencia de la infracción indicada en el punto 2.1.7 de este Artículo, los Árbitros Principales tendrán de exhibir una tarjeta roja al Médico y/o Masajista infractor, según lo que está establecido en el punto 7 del Artículo 13 de estas Reglas.
- 2.5.** Con excepción de lo establecido en los puntos 2.3 y 2.4 de este artículo, si ocurre una reincidencia de cualquiera de las demás infracciones leves, los árbitros principales deberán seguir los siguientes procedimientos:
 - 2.5.1** Si la infracción reincidente ocurrir en el mismo momento o acción del partido - *o cuando se tenía de volver a ejecutar la primera falta (libre indirecto o libre directo)* - los Árbitros Principales tendrán de interrumpir el partido (*si es el caso*) y aplicar de inmediato:
 - a)** La exhibición de una tarjeta azul, si el infractor es un portero, jugador de pista o entrenador principal, implicando – *para él infractor y su equipo* – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 27 de estas Reglas.
 - b)** La exhibición de una tarjeta roja, si el infractor es otro representante del equipo, implicando – *para él y su equipo* – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 28 de estas Reglas.
 - 2.5.2** Si la infracción reincidente ocurrir en un momento o acción del partido posterior y distinto de la ocurrencia de la primera infracción, los Árbitros Principales tendrán de volver a asegurar los procedimientos establecidos en el punto 2.2 de este Artículo.

3. FALTAS DE EQUIPO

- 3.1** Las faltas de equipo incluyen solamente las faltas de poca gravedad, incluyendo en particular.
 - 3.1.1** Con el partido parado, aunque solamente cuando ocurre cualquiera de una de las dos faltas siguientes:
 - a)** No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto contra su equipo.
 - b)** Desplazar o retener intencionadamente la bola, retrasando la ejecución del libre indirecto contra su equipo.
 - 3.1.2** Con el partido activo y en su curso, de que son ejemplo las faltas siguientes:
 - a)** Efectuar un bloqueo ilegal o una obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 4 y 5 del Artículo 20 de estas Reglas.
 - b)** Engañar los Árbitros, simulando una falta o intentando beneficiar, de una forma ilegítima, de una falta favorable a su equipo, según lo dispuesto en el punto 6.1 del Artículo 21 de estas Reglas.



Reglas de Juego

- c) Faltas de contacto practicadas sin usar violencia y sin consecuencias físicas graves, como agarrar o empujar a un adversario o golpear el stick o la zona de las espinilleras.
- d) Tener intervención activa en el partido por parte de un Jugador o Portero que tiene su equipación en condiciones irregulares, según lo dispuesto en el punto 3.1 del Artículo 18 de estas Reglas.

3.2 INFORMACIÓN Y REGISTRO DE LAS FALTAS DE EQUIPO ACUMULADAS POR CADA EQUIPO

- 3.2.1 Exceptuando lo dispuesto en los puntos 3.5.1 y 3.5.2 de este Artículo, los Árbitros Principales tendrán de indicar al Árbitro Auxiliar – *de una forma visible y usando señales específicas (que los dos efectuarán)* – todas las demás faltas de equipo ocurridas durante el partido, sea las que los Árbitros Principales señalaron, sea las que – *aunque no pitadas* – fueran objeto de la aplicación de la "ley de la ventaja".
- 3.2.2 El Árbitro Auxiliar de la Mesa Oficial de Juego tiene la responsabilidad – *en relación a ambos equipos* – de controlar:
 - a) El registro actualizado del número acumulado de faltas de equipo, en función de las informaciones específicas que le fueran transmitidas por los Árbitros Principales
 - b) La información pública del número acumulado de faltas de equipo registradas para cada equipo.
- 3.2.3 El registro del número acumulado de las faltas de equipo será constantemente actualizado, transitando de la primera a la segunda parte del partido y también – *si es el caso* – del final del tiempo normal del partido a la prórroga.

3.3 FALTAS DE EQUIPO ACUMULADAS DURANTE UN PARTIDO - SANCIONES Y PROCEDIMIENTOS PARTICULARES

- 3.3.1 Cuando un equipo acumula 10 (*diez*) faltas de equipo tiene que ser técnicamente sancionado con un libre directo, sanción que será igualmente aplicada cada vez que el mismo equipo acumule 5 (*cinco*) faltas de equipo adicionales.
- 3.3.2 Cuando cualquier de los equipos acumula 9 (*nueve*) faltas de equipo en el primero ciclo del juego – *o cuando acumule 4 (cuatro) faltas de equipo adicionales (total de 14, 19, etc.) en los ciclos siguientes* – el Árbitro Auxiliar colocará una marca en la Mesa Oficial de Juego – *o exhibirá una señal de información* – de forma que – *si una nueva falta de equipo es cometida por un Jugador del mismo equipo* – los Árbitros Principales señalen de inmediato el correspondiente libre directo, sin que pueda ser concedida la "ley de la ventaja".
- 3.3.3 En cualquier caso, siempre que un equipo realiza un número acumulado de faltas de equipo que implican la ejecución de un libre directo, el Árbitro Auxiliar dará el aviso correspondiente, utilizando una señal sonora o un pitido.
- 3.3.4 Si – *al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido* – los Árbitros Principales señalen una falta de equipo que determina la sanción del equipo del infractor con un libre directo, el lanzamiento se ejecutará siempre, en conformidad con lo establecido en el punto 6 del Artículo 30 de estas Reglas.

3.4 FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO INTERRUPTIDO

Con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 3.3.1 de este Artículo, las faltas de equipo que sean practicadas a juego parado o interrumpido no tendrán cualquier otra sanción, siendo solamente indicadas al Árbitro Auxiliar para su anotación y registro.

3.5 FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO ACTIVO

Con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 3.3.1 de este Artículo, la sanción normal de las faltas de equipo practicadas con el partido activo y en su curso depende únicamente del lugar de la pista en que se cometan, según se define a continuación.

- 3.5.1 Los Árbitros Principales tendrán que interrumpir el partido de inmediato – *teniendo en cuenta que la "ley de la ventaja" no puede ser aplicada* – cuando se comete una falta de equipo que tiene de ser técnicamente sancionada con la ejecución de un libre directo contra el equipo del infractor, situación que tendrá que ser señalada siempre que la falta de equipo – *aunque cometida fuera del área de portería del equipo del infractor* – haya contribuido, de forma indiscutible, para impedir una situación flagrante de un posible gol favorable al equipo adversario
- 3.5.2 En cualquier de las dos situaciones mencionadas en el punto anterior, las faltas de equipo en cuestión no podrán ser indicadas o incluidas en el registro del Árbitro Auxiliar ni tampoco hay lugar a la sanción disciplinar del infractor o de su equipo.



Reglas de Juego

- 3.5.3** En todas las demás situaciones, las faltas de equipo practicadas con el partido activo y en su curso tendrán de ser indicadas al Árbitro Auxiliar para su registro, siendo después sancionadas por los Árbitros Principales con la ejecución de un libre indirecto a favor del equipo adversario, sin cualquier sanción disciplinaria para el infractor o para su equipo.

ARTÍCULO 27 - FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA AZUL

- 1.** Las “faltas graves” – *que obligan a los Árbitros Principales a mostrar una **TARJETA AZUL** al infractor* – engloban los actos o hechos deshonorables que pongan de manifiesto insubordinación, injurias y/u ofensas, así como las faltas cometidas por los Jugadores y demás representantes de los equipos y que hagan peligrar la integridad física de un tercero, implicando asistencia médica y/o la imposibilidad temporal de seguir en juego, como, por ejemplo:
 - 1.1** Protestar a los Árbitros Principales o dirigirse de forma agresiva y/o intempestiva a un adversario, Árbitro, compañero de equipo o público.
 - 1.2** Manifestar desacuerdo público con las decisiones de los Árbitros Principales (*mediante palabras, mediante gestos, moviendo la cabeza de forma ostensiva, etc.*).
 - 1.3** Burlarse o gritar a los Árbitros Principales, a los compañeros, a los adversarios o con el público.
 - 1.4** Efectuar el desplazamiento intencionado de alguna de las porterías.
 - 1.5** Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa (*incluyendo los encontronazos contra las tablas o las vallas de la pista de juego, derribando al adversario*).
 - 1.6** Sin usar de violencia, golpear un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*).
 - 1.7** Zancadillear a un adversario, derribándolo.
 - 1.8** Enganchar, por medio del stick, el patín de un Jugador adversario, incluso si se efectúa de forma no intencionada y aunque el Jugador en cuestión no acabe siendo derribado.
 - 1.9** Enganchar o golpear, por detrás, el stick de un Jugador adversario impidiéndole de esta forma el tiro a portería.
 - 1.10** Realizar una sustitución irregular, entrando en la pista - *con el partido activo y en curso* - antes de la salida del compañero.
- 2.** Salvaguardando lo establecido en los puntos 6 and 7 del Artículo 23 de estas Reglas, las faltas graves que cometan los representantes de los equipos –*Jugadores, Delegados, Equipo Técnico y sus Auxiliares*– se sancionarán de la forma siguiente:
 - 2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR**
 - 2.1.1** Si el infractor fuese un jugador o portero, los Árbitros Principales deben mostrarle una tarjeta azul, siendo temporalmente suspendido del juego, por un periodo de 2 (*dos*) minutos, con salvaguarda de lo establecido en el punto 2.1.4 de este Artículo.
 - 2.1.2** Si el infractor es el entrenador principal del equipo, los Árbitros Principales deben mostrarle una tarjeta azul, teniendo en atención que:
 - a)** Según el dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 24 de estas Reglas – *y sin perjuicio del dispuesto en el punto 2.1.4 de este del Artículo* – el Entrenador Principal no tendrá de ser suspendido temporalmente;
 - b)** Si la infracción del entrenador principal de uno equipo equipar ocurrir según las disposiciones del punto 6 del Artículo 23, su equipo tendrá de ser siempre sancionado con 2 (*dos*) distintos “periodos en inferioridad”, en conformidad con el punto 1.5 del Artículo 11 de estas Reglas.
 - 2.1.3** Si el infractor fuese cualquier otro representante del equipo, los Árbitros Principales deben mostrarle – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.3 del Artículo 24 de estas Reglas* – una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes.
 - 2.1.4** Tratándose de la tercera tarjeta azul por acumulación que se muestra a un Jugador, a un Portero o al Entrenador Principal, los Árbitros Principales tendrán que mostrarle una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el espacio de los banquillos de suplentes.



Reglas de Juego

2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

- 2.2.1** El equipo del infractor es siempre disciplinariamente sancionado con un “periodo en inferioridad”, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.
- 2.2.2** Salvaguardando lo establecido en el punto 2.2.3 abajo, el equipo del infractor es sancionado técnicamente con un libre directo.
- 2.2.3** Si la falta grave fue realizada cuando el juego estaba parado – *ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego* – no hay lugar a cualquier sanción técnica del equipo del infractor.

ARTÍCULO 28 - FALTAS MUY GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA ROJA

- 1.** Las “faltas muy graves” – *que obligan a los Árbitros Principales a mostrar una tarjeta roja al infractor* – engloban los actos muy graves de indisciplina, de los que puedan resultar violencia o daños graves, así como las acciones violentas que puedan hacer peligrar la integridad física de terceros, como, por ejemplo:
 - 1.1.** Asumir, con relación a cualquiera de los agentes del juego – *público, Árbitros Principales, miembros de la Mesa Oficial de Juego, Jugadores y demás representantes del equipo adversario o del propio equipo* – los siguientes comportamientos:
 - 1.1.1** Proferir amenazas, insultos, palabras injuriosas o efectuar gestos obscenos.
 - 1.1.2** Agredir o intentar agredir.
 - 1.1.3** Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta
 - 1.1.4** Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.
 - 1.2** Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado.
 - 1.3** Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.
 - 1.4** Golpear –*usando la violencia* – a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*)
 - 1.5** Enganchar intencionalmente, por medio del stick, el patín de un Jugador adversario, derribándole en la pista.
 - 1.6** Lanzar a la pista de juego el stick, la máscara, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los Árbitros Principales, adversarios o compañeros de equipo.
 - 1.7** Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (*o considerado como tal*).
 - 1.8** Incurrir en nueva infracción grave o mucho grave, cuando se encontraba suspendido temporariamente del partido y este ya había sido reiniciado.
- 2.** Las faltas disciplinarias muy graves que cometan los representantes de los equipos –*Jugadores, Delegados, Equipo Técnico y sus Auxiliares* – serán sancionadas de la forma siguiente:

2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR

Los Árbitros Principales deben de mostrar una tarjeta roja al infractor, expulsándolo definitivamente del juego y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes de su equipo.

2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

- 2.2.1** Disciplinariamente, el equipo del infractor debe jugar un “periodo en Inferioridad”, en conformidad con lo que está establecido en el Artículo 11 de estas Reglas.
- 2.2.2** Técnicamente –*exceptuando lo dispuesto en el apartado siguiente* – el equipo del infractor es penalizado con la señalización de un libre directo o de un penalti, en función del lugar en que la falta fue practicada.
- 2.2.3** En caso de que la falta haya sido cometida cuando el juego estaba parado –*ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego* – el equipo del infractor no será penalizado con ninguna sanción técnica.



Reglas de Juego**CAPÍTULO VI – CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS****ARTÍCULO 29 - LIBRE INDIRECTO**

1. Un libre indirecto tendrá que ser señalado por los Árbitros Principales para:
 - 1.1 Castigar técnicamente las faltas menos graves que se cometan en la pista, así como las faltas de mayor gravedad pero que conllevan situaciones específicas de juego.
 - 1.2 Efectuar la reanudación del juego – *tras interrupción ordenada por los Árbitros Principales, sin que ninguno de los equipos haya cometido ninguna infracción* – beneficiando al equipo que esté en posesión de la bola en el momento en que se efectuó la interrupción.
2. **EJECUCIÓN DEL LIBRE INDIRECTO**
 - 2.1 En condiciones normales, el libre indirecto se ejecuta con la bola parada, siendo ésta movida mediante un sólo toque y sin que los Árbitros Principales tengan que pitar.
 - 2.1.1 En la ejecución de un libre indirecto todos los Jugadores del equipo sancionado tendrán que colocarse a una distancia de, por lo menos, tres (3) metros, en relación al punto en que la falta será ejecutada.
 - 2.1.2 Si una falta se realiza junto a la valla – *o si la pelota ha salido fuera de la pista* – el libre indirecto puede ser ejecutado con la bola colocada hasta una distancia de 70 (setenta) centímetros de la valla.
 - 2.1.3 Los Jugadores del equipo que se beneficia de la falta pueden estar colocados en cualquier lugar de la pista, con excepción de la zona de protección del Portero adversario.
 - 2.1.4 El Jugador que ejecuta un libre indirecto no podrá volver a jugar la bola, hasta que
 - a) La bola haya sido tocada o jugada por algún otro Jugador; o
 - b) La bola haya tocado la parte exterior de una de las porterías.
 - 2.1.5 En caso de que se demore la ejecución del libre indirecto, los Árbitros Principales deben pitar para, de esa forma, ordenar la reanudación inmediata del partido.
 - 2.2 El Jugador ejecutante puede solicitar a los Árbitros Principales que los Jugadores adversarios estén colocados a la distancia reglamentaria de 3 (tres) metros, situación en que el libre indirecto solamente puede ser ejecutado después del pitido de los Árbitros Principales
 - 2.2.1 Cuando, antes del pitido de los Árbitros Principales, la bola es impactada por lo jugador ejecutante, el equipo del infractor tendrá de ser inmediatamente sancionado con un libre indirecto, a ejecutar en lo mismo local de la pista.
 - 2.2.2 Después del pitido de los Árbitros Principales la bola estará en juego, por lo que cualquier Jugador del equipo sancionado podrá tomar la posesión de la bola y dar continuidad al partido.
3. **LUGAR PARA LA EJECUCIÓN DE LIBRES INDIRECTOS**

El lugar de ejecución de un libre indirecto es definido en función de la infracción específica que haya sido cometida y del lugar de la misma, según los siguientes criterios:

 - 3.1 En el caso de faltas cometidas por el infractor en la "zona defensiva" del equipo adversario, este puede ejecutar el libre indirecto correspondiente en cualquier lugar de la misma "zona", según lo dispuesto en punto 5 del Artículo 23 de estas Reglas.
 - 3.2 Si la bola se eleva 1,50 metros de altura, en resultado de un movimiento del stick de un jugador que se encontraba "en el interior" de su área de portería, el libre indirecto correspondiente es ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores del área de portería en cuestión.
 - 3.3 Si la falta ha sido cometida por detrás de la portería del equipo del infractor, el libre indirecto correspondiente será ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3.4 En el caso de infracción de un Jugador que saltó la valla, el libre indirecto correspondiente es ejecutado por el equipo adversario junto al lugar en que haya ocurrido la infracción.
 - 3.5 En el caso de haber excedido el tiempo de posesión de la bola, el libre indirecto correspondiente es ejecutado en conformidad con lo que está establecido en el punto 3.2 del Artículo 10 de estas Reglas.
 - 3.6 En el caso de otras faltas, el **libre indirecto** correspondiente será ejecutado en el mismo lugar en que la falta había sido practicada.



Reglas de Juego**4. GOL OBTENIDO EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE INDIRECTO**

- 4.1** De la ejecución del libre indirecto sólo se producirá un gol válido si la bola *—antes de entrar en la portería—* es tocada o jugada por algún otro Jugador, independientemente del equipo al que pertenezca.
- 4.2** Si de la ejecución de un libre indirecto resulta un gol obtenido directamente *—sin que la bola toque en cualquier stick o Jugador—* el mismo no será dado como válido, reanudándose el juego con un "saque neutral".

ARTÍCULO 30 - LIBRE DIRECTO Y PENALTY**1. INFRACCIONES "FUERA" DEL ÁREA DE PORTERÍA DEL INFRACITOR SANCIONABLES CON UN LIBRE DIRECTO**

- 1.1** Los Árbitros Principales deben sancionar rigurosamente *—señalando el libre directo correspondiente—* todas las faltas graves y/o muy graves que *—con o sin la pelota presente—* sean practicadas sobre adversarios que están situados "fuera" del área de portería del Jugador o Portero infractor, teniendo en cuenta *—conforme lo establecido en el punto 2.2 del Artículo 2 del Reglamento Técnico—* que en el "área" en cuestión están incluidas las "líneas" que la delimitan.
- 1.2** Los Árbitros Principales deben también punir con la ejecución de un libre directo las faltas técnicas y/o las faltas de equipo practicadas "fuera" del área de portería del infractor que impidan un posible gol del equipo adversario.

2. INFRACCIONES COMETIDAS EN LA ÁREA DE PORTERÍA DEL INFRACITOR**2.1 ACCIONES NO SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTY**

No deben ser sancionadas con la ejecución de un penalty las siguientes situaciones específicas:

- 2.1.1** Cuando la pelota se eleva de 1,50 metros de altura, a consecuencia de un movimiento del stick de un jugador que se encontraba "en el interior" de su área de portería *—independientemente de ser (o no) una infracción practicada intencionadamente—* los Árbitros Principales sancionaran esta infracción con un libre indirecto, ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores del área de portería.
- 2.1.2** Cuando la pelota es detenida o desviada por una acción no intencionada o involuntaria *—un rebote en el cuerpo, o los patines o el stick—* de un Jugador que se encontraba "en el interior" de su área de portería, situación está que, por si misma, no tendrá que ser sancionada por los Árbitros Principales.

2.2 ACCIONES SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTY

- 2.2.1** Los Árbitros Principales deben sancionar rigurosamente *—señalando el penalty correspondiente—* todas las faltas graves y/o muy graves que *—con o sin la pelota presente—* sean practicadas sobre adversarios que están situados "en el interior" del área de portería del Jugador o Portero infractor, teniendo en atención *—que en el "área" en cuestión están incluidas las "líneas" que la delimitan.*
- 2.2.2** Los Árbitros Principales deben también prestar una atención especial y sancionar con idéntico celo y rigor todas las demás faltas practicadas "en el interior" del área de portería del infractor, en particular:
- a)** Infracción cometida por un Portero que no permite que la pelota pueda ser jugada, agarrándola con la mano, echándose encima de la bola o reteniéndola entre sus piernas o con sus guantes.
 - b)** Jugador o Portero que agarra, empuja, carga o bloquea ilegalmente un Jugador adversario que *—sin la pelota estar presente—* se movía para recibir un pase de un compañero o para intentar ocupar una posición más favorable junto a la portería del Jugador infractor.
 - c)** Falta practicada, en defensa de su portería, por un Portero o Jugador que *—independientemente de haber sido efectuada de forma deliberada e intencional—* contribuyó, de forma indiscutible, a impedir la consecución de un gol del equipo adversario.

3. LUGARES DE LA PISTA PARA EJECUCION DEL PENALTY Y DEL LIBRE DIRECTO

La ejecución del penalty o del libre directo tendrá que ser efectuada en la media-pista del equipo sancionado y en las marcas específicamente señaladas para tal efecto, en particular:

- 3.1** En el caso del libre directo, en la marca que está situada a 7,40 metros *(siete metros e cuarenta centímetros)* del centro de la línea de portería.
- 3.2** En lo caso del penalty, en la marca que está situada en la línea superior de delimitación del área de penalty, a una distancia de 5,40 metros *(cinco metros e cuarenta centímetros)* del centro de la línea de portería.



Reglas de Juego**4. NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO**

4.1 La ejecución del libre directo tiene que obedecer a las siguientes restricciones:

4.1.1 La ejecución del libre directo no puede ser iniciada después de expirados los 5 (*cinco*) segundos que son concedidos para tal efecto.

4.1.2 El jugador ejecutante del libre directo tiene que optar entre:

- a) Una posición de parado, junto a la pelota, o
- b) Un movimiento lanzado – *sin paradas o simulaciones* – efectuado a partir de una distancia máxima de 3 (*tres*) metros de la marca de ejecución correspondiente.

4.1.3 En la ejecución del libre directo no pueden ser efectuadas simulaciones, no siendo por eso permitido al Jugador ejecutante que:

- a) Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la pelota
- b) Efectúe – *previamente al impacto del stick en la pelota* – un movimiento de su cuerpo o del stick, intentando engañar al portero adversario y provocar que este practique una infracción sancionable disciplinadamente.
- c) No ejecute el libre directo en conformidad con las disposiciones de lo punto 4.2 de este Artículo, optando por retener la posesión de la bola y endosarla (*pasarla*) después a un compañero, sin efectuar cualquier remate o desvío de la bola en dirección a la portería adversaria.

4.2 Con reserva de lo dispuesto en punto 6 de este Artículo, el Jugador encargado de la ejecución del libre directo puede – *a partir de la marca correspondiente situada en la zona defensiva del equipo sancionado* – optar por una de las siguientes formas de ejecución:

4.2.1 Efectuar un remate directo y dirigido obligatoriamente a la portería del adversario.

4.2.2 Efectuar el transporte de la pelota en dirección de la portería adversaria, intentando driblar al Portero y/o efectuando después un remate o desvío de la pelota hacia la portería en cuestión.

4.2.3 El ejecutante del libre directo puede efectuar remates u optar por jugar la bola en cualquier circunstancia, cuando se verificar que hay conseguido retomar la posesión de la bola, después de su remate o desvío inicial de la bola haya sido objeto de:

- a) Una parada del Portero adversario;
- b) Un rebote de la pelota en la portería adversaria; o
- c) Un rebote en la valla de la pista situada por detrás de la portería adversaria.

5. NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL PENALTI

5.1 La ejecución del penalti tiene que obedecer a las siguientes condiciones:

5.1.1 La ejecución del penalti no puede ser iniciada después de expirados los 5 (*cinco*) segundos que son concedidos para tal efecto.

5.1.2 El Jugador encargado de la ejecución del penalti tiene que hacerlo siempre con un remate directo – *dirigido hacia la portería del adversario* – y que tiene que ser ejecutado en la posición de parado, junto a la bola, a partir de la marca correspondiente.

5.1.3 En la ejecución del penalti no pueden ser efectuadas simulaciones, no siendo por eso permitido al Jugador ejecutante que:

- a) Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la pelota
- b) Efectúe – *previamente al impacto del stick en la pelota* – un movimiento de su cuerpo o del stick, intentando engañar al portero adversario y provocar que este practique una infracción sancionable disciplinadamente.
- c) No ejecute el penalti en conformidad con las disposiciones del punto 5.1.2 de este Artículo.

5.2 Con reserva de lo dispuesto en punto 6 de este Artículo, el Jugador ejecutante del penalti puede efectuar remates u optar por jugar la pelota en cualquier circunstancia, cuando se verificar que hay conseguido retomar la posesión de la bola, después de su tiro inicial haber sido objeto de:

5.2.1 Una parada del Portero adversario;

5.2.2 Un rebote de la pelota en la portería adversaria; o

5.2.3 Un rebote en la valla de la pista situada por detrás de la portería adversaria.



Reglas de Juego

6. EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI SEÑALADO EN EL FINAL DE UN PERÍODO DE JUEGO

- 6.1** Si, al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido, ocurriera una falta que determina la ejecución de un libre directo – *incluyendo, si es el caso, las situaciones en que es aplicable lo dispuesto en el punto 3.3.1 del Artículo 26 de estas Reglas* – los Árbitros Principales tendrán que garantizar su ejecución – *según el dispuesto, respectivamente, en los puntos 4 y 5 de este Artículo* – y teniendo en cuenta el cumplimiento de las siguientes condiciones:
- 6.1.1** Tal como ocurre con la ejecución del penalti, la ejecución del libre directo tiene de ser obligatoriamente efectuada con un remate directo, no siendo permitidas simulaciones o el transporte de la pelota.
 - 6.1.2** Después de la ejecución del libre directo o del penalti no está permitido cualquier remate.
- 6.2** En función del resultado de la ejecución del libre directo o del penalti en el final del tiempo reglamentario de juego, los Árbitros Principales tendrán que aplicar los siguientes procedimientos:
- 6.2.1** Exceptuando lo dispuesto en el punto 2.3 del Artículo 6 de estas Reglas, si se marca un gol válido, los Árbitros Principales tienen que asegurar su reconocimiento formal, ordenando el subsiguiente “saque inicial” y pitando inmediatamente después para dar por concluido el tiempo de juego.
 - 6.2.2** Si no se marca gol a causa de irregularidades cometidas por el portero defensor durante la ejecución, los Árbitros Principales deben ordenar la repetición de la ejecución del libre directo o del penalti.
 - 6.2.3** Si no se marca gol – *sin que el portero defensor haya cometido ninguna falta o irregularidad* – los Árbitros Principales pitarán de inmediato para dar por concluido el tiempo de juego en cuestión.

7. NORMAS GENERALES RELATIVAS AL PORTERO DURANTE LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI

7.1 PRESENCIA OBLIGATORIA DE UN PORTERO EN LA DEFENSA DE LA PORTERÍA

Cuando un equipo es sancionado técnicamente con la ejecución de un libre directo o de un penalti es siempre obligatoria la presencia de un Portero en defensa de la portería del equipo infractor.

- 7.1.1** Si el portero había sido substituido por un Jugador de pista – *en conformidad con el punto 5.2 del Artículo 17 de estas Reglas* – la ejecución del libre directo o del penalti solamente puede ser efectuada después de realizar la substitución de un Jugador de pista por un portero.
- 7.1.2** Si – *por motivo de sanción disciplinar o de lesión* – no hay un portero disponible, le substituirá un jugador de pista, de acuerdo con las condiciones establecidas en el punto 5.1 del Artículo 17.

7.2 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO

En el momento de la ejecución de un libre directo o de un penalti contra su equipo, el Portero está obligado a:

- 7.2.1** Estar apoyado sobre los patines, con los ejes delanteros (*frenos o ruedas de los patines*) colocados sobre la línea de gol.
- 7.2.2** Mantener el stick junto a los patines, en posición horizontal y paralela a la línea de portería, garantizando además que a mano que agarra el stick no está apoyada en la portería o en la pista y que la mano que queda libre se mantiene en posición estática, sin cualquier contacto con la portería o con la pista.



- 7.2.3** No efectuar cualquier movimiento para defender su portería, antes de que la pelota haya sido tocada o impactada por el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti.



Reglas de Juego

7.3 SANCIÓN DE LAS INFRACCIONES DE LOS PORTEROS EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI

Si en la ejecución del libre directo o del penalti, el Portero se mueve antes de que el Jugador ejecutante toque la bola, se deben aplicar los siguientes procedimientos:

7.3.1 En su primera infracción, el Portero es amonestado verbalmente por los Árbitros Principales, los cuales – *para tal el efecto* – tendrán que obligar al infractor a colocarse de pie, efectuando después un "aviso" público de que no puede reincidir en la misma infracción.

7.3.2 Si una segunda infracción es cometida por el mismo Portero – *en la ejecución del mismo libre directo o del mismo penalti* – tendrá que serle exhibida una tarjeta azul o – *si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de penalti o de un libre directo para desempate del partido* – una tarjeta roja.

7.3.3 Según lo dispuesto en el Artículo 11, el equipo del Portero infractor tendrá que ser sancionada con un "periodo en inferioridad", exceptuando si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de un penalti o de un libre directo para desempate del partido.

7.3.4 Si el primero portero sustituto es igualmente suspendido o expulsado – *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1 e 7.3.2 de este Artículo* – tendrá que ser substituido por un jugador de pista o, eventualmente, por otro portero que haya sido inscrito en el Acta del Partido.

7.3.5 Si el segundo Portero sustituto es igualmente suspendido – *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1 e 7.3.2 de este Artículo* – los Árbitros Principales tendrán que dar el partido por terminado, haciendo un informe detallado en el Acta del Partido.

7.4 Cuando el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti lo efectúe – *y en simultáneo el Portero se adelante antes de la ejecución de dicho libre directo o penalti* – y la ejecución del delantero sea un disparo directo a la portería del que el resultado sea un gol, los Árbitros Principales tendrán que aplicar los siguientes procedimientos:

7.4.1 No validar el gol siempre que uno de los Árbitros Principales haya pitado para interrumpir el partido, asegurando después – *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1, 7.3.2 y 7.3.3 de este Artículo* – la sanción del portero infractor y ordenando la repetición de la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión.

7.4.2 Conceder la validación del gol, siempre que el partido no fuera interrumpido por los Árbitros Principales, aplicando después – *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1, 7.3.2 y 7.3.3 de este Artículo* – la sanción del Portero infractor.

8. SANCIÓN DE LAS INFRACCIONES DE JUGADORES QUE NO INTERVIENEN EN LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI O DE UN LIBRE DIRECTO

8.1 Con salvaguarda del establecido en lo punto 9.2 de este Artículo, un Jugador que – *por no tener intervención directa en la ejecución de un penalti o de un libre directo, está posicionado en el interior del área de portería del equipo que se beneficia de la falta* – solamente podrá salir o moverse de ese lugar después de que el Jugador ejecutante del penalti o del libre directo haya impactado o tocado la pelota.

8.2 Cuando ocurre cualquier infracción a lo dispuesto en el punto anterior – *exceptuando lo específicamente establecido en el punto 8.3 de este Artículo* – los Árbitros Principales tendrán que asegurar – *según lo dispuesto en el punto 2.2 del Artículo 26 de estas Reglas* – los siguientes procedimientos:

8.2.1 Siendo la primera infracción que haya sido practicada por un Jugador o Portero de uno de los equipos:

a) El infractor tendrá que ser amonestado verbalmente, siendo "avisado" – *conjuntamente con los demás Jugadores del mismo equipo* – que una reincidencia en la misma infracción implicará una tarjeta azul para el infractor.

b) De seguida, será ordenada la repetición del penalti o del libre directo en cuestión, exceptuando lo dispuesto en la alineación a) del punto 8.3.2 de este Artículo.

8.2.2 Si, durante la repetición de la ejecución del mismo penalti o libre directo, ocurre una nueva infracción – *que sea practicada por el mismo infractor u otro Jugador o Portero del mismo equipo* – los Árbitros Principales tendrán que asegurar – *según lo dispuesto en el punto 2.3 del Artículo 26 de estas Reglas* – los siguientes procedimientos:

a) La inmediata exhibición de una tarjeta azul al infractor, implicando su suspensión temporal del partido y siendo su equipo sancionado con el "periodo en inferioridad" correspondiente, según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas.

b) De seguida, será ordenada la repetición del penalti o del libre directo en cuestión, exceptuando lo dispuesto en la alineación a) del punto 8.3.2 de este Artículo.



Reglas de Juego

- 8.3** Si la infracción ocurriera después de iniciada la ejecución del penalti o del libre directo, los Árbitros Principales deben procurar siempre aguardar el resultado obtenido, aplicando después los siguientes procedimientos:
- 8.3.1** Cuando se marca un gol, tendrá que ser siempre validado, ratificando después – *solamente se hay una reincidencia de la misma infracción* – los procedimientos correspondientes a la sanción disciplinar del infractor y su equipo, según lo dispuesto en el punto 8.2 de este Artículo.
- 8.3.2** No habiendo sido obtenido un gol, los Árbitros Principales tendrán que interrumpir el partido de inmediato, ratificando después los siguientes procedimientos:
- a)** Si la infracción fue realizada solamente por Jugador(es) del equipo que benefició del penalti o del libre directo, su ejecución no será repetida, siendo el partido reiniciado – *una vez efectuada la acción disciplinar prevista en el punto 7.2 de este Artículo* – con la ejecución de un libre indirecto contra el equipo infractor, el cual se ejecutará en cualquiera de las esquinas superiores de su área de portería.
 - b)** Si la infracción fue realizada solamente por Jugador(es) del equipo sancionado con el penalti o con el libre directo – *o por Jugadores de los dos equipos* – su ejecución tendrá que ser siempre repetida, después de efectuada la acción disciplinar prevista en el punto 8.2 de este Artículo.
- 8.4** Respecto al libre directo – *y aunque sea necesario tener en cuenta la forma de ejecución escogida por el Jugador encargado de hacerlo* – tienen que ser ratificados por los Árbitros Principales los siguientes procedimientos:
- 8.4.1** Cuando el Jugador ejecutante del libre directo opta por un remate directo a la portería adversaria, tendrán que ser aplicados:
- a)** Cuando se marca un gol, los procedimientos definidos en el punto 8.3.1 de este Artículo
 - b)** No ocurriendo un gol, los procedimientos definidos en el punto 8.3.2 de este Artículo
- 8.4.2** Si el ejecutante del libre directo opta por el transporte de bola, el partido tendrá que ser inmediatamente interrumpido, siendo después ratificados los procedimientos definidos en el punto 8.3.2 de este Artículo.

9. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS EN RELACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PENALTI Y DEL LIBRE DIRECTO

- 9.1** El Jugador ejecutante del penalti o del libre directo dispone de un máximo de 5 (*cinco*) segundos para, con la bola parada, iniciar la ejecución de la falta en cuestión – *tiempo que es controlado por uno de los Árbitros Principales, usando señales específicas* – sin que haya cualquier pitido de los Árbitros Principales.
- 9.1.1** La ejecución del penalti o libre directo – *aun y que se trate para el desempate del partido* – puede ser efectuada por el portero del equipo que beneficia de la falta, en la condición de que se mantenga con sus espinilleras de protección, sin utilización del casco y de los guantes de protección.
- 9.2** Los Jugadores que no tienen intervención en la ejecución o defensa del penalti o del libre directo, deben colocarse en la otra media pista, en el interior del área de portería, pudiendo moverse y volver a intervenir en el juego únicamente cuando se golpee o se toque la pelota para la ejecución del penalti o del libre directo.
- 9.2.1** Los jugadores en cuestión no pueden volver a intervenir en el partido cuando ocurre la ejecución de:
- a)** los penaltis para desempate del partido (punto 2 del Artículo 6 de estas Reglas);
 - b)** un penalti o un libre directo que sea señalado para desempate preventivo de un partido (punto 3 del Artículo 6 de estas Reglas);
 - c)** un penalti o un libre directo que sea señalado en el final del tiempo de cualquier de los períodos de juego
- 9.3** Uno de los Árbitros Principales se coloca en frente de los Jugadores mencionados en el punto 2.2 anterior, colocándose a 1 (*un*) metro de distancia, controlando su posicionamiento y – *cuando todo está en orden* – levanta verticalmente uno de los brazos, para informar al otro Árbitro Principal que puede dar inicio a la ejecución.
- 9.4** El otro Árbitro Principal estará posicionado en una de las esquinas inferiores del área de baliza del equipo sancionado, controlando el posicionamiento correcto de su portero do y ejecutando – *solamente después de recibir la señal del otro Árbitro Principal y sin nunca hacer sonar cualquier pitido* – los siguientes procedimientos:
- 9.4.1** Levantar verticalmente uno de los brazos, para indicar que puede ser iniciada la ejecución del penalti o del libre directo.
- 9.4.2** Efectuar con el otro brazo – *colocado horizontalmente en la zona de la cintura* – hasta 5 (*cinco*) movimientos lateralizados – *un movimiento para cada segundo* – para controlar el tiempo máximo de 5 (*cinco*) segundos que se conceden para iniciar la ejecución del penalti o del libre directo.



Reglas de Juego

- 9.4.3** El Jugador ejecutante solamente puede iniciar la ejecución de la falta después del Árbitro Principal asegurar el procedimiento indicado en el punto 9.4.1 de este Artículo, teniendo en cuenta que:
- a)** en la ejecución de un penalti, la bola tiene de ser impactada directamente a la baliza;
 - b)** con salvaguarda de lo establecido en el punto 6 de este Artículo, en la ejecución de un libre directo, la bola puede ser impactada directamente a la baliza o, en alternativa, la bola puede ser tocada y transportada para después tirar a la portaría.
- 9.4.4** El cronometraje del tiempo de juego se reiniciará en el momento que la bola es impactada tocada o por el Jugador ejecutante del penalti o del libre directo.
- 9.5** Ninguno de los equipos podrá hacer entrar en pista **a** un Jugador – *sea para efectuar una sustitución, sea para que reingrese en la pista un Jugador después de haber concluido el tiempo del "período en inferioridad"* – a partir del inicio de la ejecución de un penalti o de un libre directo y hasta que, la misma, haya concluido.
- 9.5.1** Si ocurriera una infracción a lo dispuesto anteriormente, los Árbitros Principales no deben de interrumpir el partido de inmediato – *aguardando el resultado de la ejecución del penalti o del libre directo* – pero solamente después aplicarán los procedimientos definidos en los puntos siguientes.
- 9.5.2** Cuando se marca un gol, tendrá que ser siempre validado, aunque – *posteriormente* – sean aplicados también los procedimientos disciplinarios establecidos en las alineas a) e b) del punto 2.5.3 de este Artículo.
- 9.5.3** No habiendo obtenido un gol, el partido es interrumpido de inmediato, siendo después ratificados por los Árbitros Principales los siguientes procedimientos:
- a)** Exhibir tarjeta roja al Jugador que ha entrado indebidamente en la pista y también al Entrenador Principal o – *en su falta y por el orden indicado* – al Entrenador Adjunto, o uno de los Delegados, o al capitán en pista;
 - b)** Sancionar al equipo infractor con el "período en inferioridad" correspondiente, según lo dispuesto en el Artículo 11 de estas Reglas;
 - c)** Si la infracción fue realizada por un Jugador del equipo que había sido sancionado, tendrá que ser ordenada la repetición del penalti o del libre directo;
 - d)** Si la infracción fue realizada por un Jugador del equipo que se había beneficiado del penalti o del libre directo en cuestión, tendrá que ser ordenada la ejecución de un libre directo contra el equipo infractor.
- 9.6** Cuando el jugador encargado del penalti o del libre directo decide iniciar su ejecución antes de recibido la señal de autorización correspondiente por parte de los Árbitros Principales, esta es, claramente, una acción irregular – *que fue practicada cuando el partido no estaba activo* – que determinará los siguientes procedimientos por parte de los Árbitros en cuestión:
- 9.6.1** El jugador infractor es amonestado verbalmente, en la forma habitual, para que el público y los representantes de los dos equipos puedan quedar enterados de la situación.
- 9.6.2** Después tendrá de ser ordenada la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión.
- 9.6.3** Se ocurre la reincidencia de la infracción anterior por parte del mismo jugador ejecutante, eso implicará los siguientes procedimientos adicionales por parte de los Árbitros Principales:
- a)** Exhibición de tarjeta azul al jugador infractor, que quedará suspendido del partido y tendrá de abandonar la pista de inmediato.
 - b)** Asegurar que el equipo del infractor es sancionado con el correspondiente "periodo en inferioridad", en conformidad con en el establecido en el Artículo 11 de estas Reglas.
 - c)** Ordenar la repetición de la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión por parte de otro jugador del equipo que dele beneficia.
- 9.7** Relativamente a las normas establecidas en los puntos 4 e 5 de este Artículo, si el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti hace una infracción en su ejecución, los Árbitros Principales tienen que interrumpir el partido de inmediato y sancionar a su equipo con un libre indirecto, que será ejecutado en la propia marca del libre directo o del penalti en cuestión.



Reglas de Juego**CAPÍTULO VII – ARBITRAJE DE LOS PARTIDOS****ARTÍCULO 31 – COMPOSICIÓN E DESIGNACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL****1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL DE CADA PARTIDO**

- 1.1** En los partidos de las competiciones internacionales, el equipo Arbitral es constituido por 3 (*tres*) Árbitros de categoría internacional, cuyas funciones son repartidas de la siguiente forma:
- 1.1.1** 2 (*dos*) Árbitros Principales, que son los responsables pela dirección del partido en la pista de juego.
 - 1.1.2** 1 (*un*) Árbitro Auxiliar, que dirige la Mesa Oficial de Juego y que es responsable de la elaboración del Acta Oficial de Juego.
- 1.2** El Árbitro Principal que es designado como “Árbitro 1” es lo que desempeña las funciones de “jefe del equipo arbitral”, cuyo encuadramiento está establecido en el punto 2 del Artículo 32 de estas Reglas.

2. DESIGNACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL EN COMPETICIONES INTERNACIONALES

- 2.1** La designación de los equipos arbitrales para las distintas competiciones internacionales (*de naciones y de clubes*) es de la responsabilidad de:
- 2.1.1** La **FIRS-RHTC**, que tiene la jurisdicción de las competiciones disputadas a nivel mundial
 - 2.1.2** Las distintas **CONFEDERACIONES CONTINENTALES**, relativamente a las competiciones organizadas en el área geográfica que está bajo su jurisdicción.
- 2.2** En todas las competiciones mundiales, todos los partidos tienen de ser dirigidos por equipos arbitrales que sean constituidos por los **“Árbitros de Elite” de nivel mundial, oficialmente reconocidos por FIRS-RHTC**.
- 2.2.1** Esta obligación no es extensiva a las competiciones organizadas a nivel Continental, en que los equipos arbitrales son designados bajo la responsabilidad de las respectivas Confederaciones.

ARTÍCULO 32 – FUNCIONES DEL EQUIPO ARBITRAL**1. FUNCIONES E RESPONSABILIDAD DEL EQUIPO ARBITRAL**

- 1.1** Todos los Árbitros de Hockey sobre Patines tienen el deber de cumplir y de hacer cumplir las Reglas Oficiales de Juego y demás reglamentación procedente de los órganos internacionales (*y nacionales*) en que se integran, en particular, en lo que respeta a las diversas disposiciones, normas, procedimientos, interpretaciones y aclaraciones relativas a su actividad en el Arbitraje internacional.
- 1.2** La coordinación entre los Árbitros que integran la pareja de arbitraje asume importancia relevante en su desempeño, exigiendo - *para un control efectivo de todas las situaciones del juego* - no sólo una correcta movilidad y colocación en pista, sino también una adecuada repartición de sus funciones.
- 1.3** En lo que respeta a su intervención en el desarrollo del partido, concretamente en cuanto a las decisiones sobre las faltas y violaciones, no hay diferenciación entre el “jefe del equipo arbitral” y el otro Árbitro principal u entre los Árbitros más jóvenes o menos expertos, que tienen la misma autoridad para tomar decisiones como sus compañeros más veteranos.
- 1.4** Lo que es fundamental (*eso sí*) es que exista una efectiva cooperación entre los Árbitros y un buen trabajo en equipo, permitiendo que cada uno asuma sus responsabilidades, dejando una impronta positiva en el control de juego.

2. RESPONSABILIDADES ESPECÍFICAS DEL “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL”

Relativamente a la pareja de arbitraje que es específicamente designada para cada juego, el Árbitro principal indicado en primer lugar (*Arbitro 1*) es el responsable del cumplimiento de las atribuciones específicas del “jefe del equipo arbitral”, a quien compete, específicamente, el ejercicio de las siguientes funciones:

- 2.1** Analizar y aprobar antes del inicio del juego las siguientes cuestiones específicas:
- a)** Condiciones de la pista y del sistema utilizado para cronometraje del juego;
 - b)** Identificación de los jugadores y demás representantes de los equipos;
 - c)** Identificación del sistema de informaciones que puede ser prestado al público sobre a prestar al público sobre la marcha del partido (*cronometraje del tiempo de juego, resultado, descuentos de tiempo concedidos, número de faltas de equipo*)



Reglas de Juego

- 2.2** Llamar a los capitanes de equipo a su presencia para elegir la bola del partido
- 2.3** Verificar si todos los participantes están preparados para el inicio o reinicio del juego, pitando para el inicio de cada uno de los periodos de juego, incluyendo *(si necesario)* la prórroga
- 2.4** En caso de duda sobre decisiones relativas al partido - *o siempre que haya divergencias de puntos de vista* - consultar los otros Árbitros del equipo y decidir - *con imparcialidad, rigor y sentido común* - cualquier divergencia, problema o dificultad que pueda ocurrir en cualquier situación de juego, específicamente:
 - a)** La correcta aplicación de las Reglas de Juego y del Reglamento Técnico, así como de otras normas o cuestiones de naturaleza reglamentaria;
 - b)** La resolución de los incidentes que puedan ocurrir, asumiendo las acciones correctivas que considere necesarias, después de evaluar las reclamaciones con que pueda confrontarse.
- 2.5** Elaborar - *cuando sea necesario* - el Informe Confidencial de Arbitraje y entregar el acta del Partido, constatando si está debidamente rellena y suscrita por los demás intervinientes, asegurándose la introducción de las rectificaciones que, eventualmente, se figuren necesarias
- 2.6** Hacer entrega - *o asegurar el envío* - dentro de los plazos y condiciones reglamentarias, del acta oficial del partido, acompañado - *si es el caso* - del Informe Confidencial de Arbitraje

ARTÍCULO 33 –FALTA O SUSTITUCIÓN DE LOS ÁRBITROS DESIGNADOS – PROCEDIMIENTOS

1. FALTA DEL EQUIPO ARBITRAL DESIGNADO - PROCEDIMIENTOS

Un partido tiene siempre de efectuarse, mismo se ocurra la falta del equipo Arbitral que había sido oficialmente elegida y designada. Consecuentemente, si se constata su ausencia - *y no habiendo información sobre los motivos de la misma* - tendrá de concederse una tolerancia de 30 *(treinta)* minutos, terminada la cual serán adoptados los procedimientos establecidos en los puntos siguientes.

- 1.1** No estando presentes cualquier de los Árbitros Principales designados, el partido tendrá de ser dirigido por un único Árbitro.
- 1.2** Si el Árbitro Auxiliar designado ya está presente y disponible, será él a dirigir el partido.
- 1.3** Si el Árbitro Auxiliar designado continuaba ausente, los Delegados de cada uno de los equipos tendrán de acordar en la designación de la persona que asumirá las funciones de Árbitro del partido, en conformidad con los siguientes procedimientos y criterios:
 - 1.3.1** Encontrándose asistiendo al partido uno o más Árbitros en activo, el partido debe ser dirigido por el Árbitro más acreditado, en términos de categoría o - *en caso de igualdad* - por el Árbitro más antiguo.
 - 1.3.2** Si no existe ningún Árbitro en actividad en la asistencia, pero están presentes uno o más Árbitros licenciados, el partido debe ser dirigido por el ex-Árbitro más acreditado - *su categoría en el momento del licenciamiento* - o, en caso de igualdad, por el ex-Árbitro con más tiempo de actividad;
 - 1.3.3** En la ausencia de cualquier Árbitro, en el activo o licenciado, el partido será dirigido por un Árbitro no oficial que reúna el consenso de los Delegados de cada uno de los equipos.
 - 1.3.4** Cuando no hay otra alternativa disponible, los clubes pueden acordar en la designación de un Árbitro que tenga la misma nacionalidad de uno de los equipos en confrontación *(selección o club)*
 - 1.3.5** Si no hay acuerdo entre los Delegados de cada equipo, el partido será dirigido, en cada media-parte, por un técnico o delegado de cada equipo, cabiendo al club local - *o como tal considerado* - arbitrar la primera parte. Si hay prórroga del juego, se seguirá el mismo criterio.
- 1.4** En caso alguno puede ser autorizado que un Árbitro pueda sustituir cualquier otro Arbitro que lo había iniciado, para dar seguimiento a un partido que fuera interrumpido por motivos de agresión o por cualquier otra razón relacionada con la seguridad de los Árbitros que fueran responsable por la dirección de ese mismo partido.

2. SUSTITUCION DE UNO DE LOS ARBITROS PRINCIPALES, EN CASO DE LESION O DE AUSENCIA

- 2.1** Cuando falta sólo uno de los Árbitros Principales designados del equipo arbitral, el partido será dirigido por los dos Árbitros que se encuentran presentes:
 - a)** Un otro Árbitro Principal, que actuará como “jefe del equipo arbitral”; e
 - b)** Un Árbitro Auxiliar que había sido designado, lo cual tendrá de ser sustituido en estas funciones de acuerdo con lo establecido en el punto 4 de este Artículo.



Reglas de Juego

2.2 Si, posteriormente al inicio del partido, se verifica la llegada del Árbitro ausente, éste no podrá participar en el partido.

2.3 Sin embargo - *y en el caso de que uno de los Árbitros estaba dirigiendo el partido deba ser sustituido por motivos de lesión o de incapacidad física* - podrá su sustitución ser asegurada por el Árbitro que llegó tarde, en el caso de aún no estar presente. Caso contrario, el partido tendrá de continuar a ser dirigido solamente por el otro Árbitro en funciones.

3. SUSTITUCION DEL ÁRBITRO AUXILIAR EN CASO DE LESION O DE AUSENCIA

La ausencia del Árbitro Auxiliar designado - *así como su sustitución en el transcurso del juego por motivos de incapacidad física* - tendrá siempre de ser objeto de acuerdo entre los Delegados de los dos equipos, en conformidad con los procedimientos que están establecidos en el punto 1.3 de este Artículo

4. FALTA DE COMPARECENCIA DE UNO DE LOS EQUIPOS E DEL EQUIPO ARBITRAL

Cuando, simultáneamente, se observa la falta de comparecencia de uno de los equipos y también de la totalidad del equipo arbitral que había sido designado, el Delegado del equipo presente buscará - *entre lo público asistente* - uno Árbitro en activo o un Árbitro licenciado.

En su falta - *y por orden de preferencia* - el Delegado en cuestión, tendrá de solicitar la intervención de uno de los siguientes elementos:

- a)** Un miembro directivo de la entidad que tiene la jurisdicción de la competición (*FIRS.RHTC o Confederación Continental*);
- b)** Un miembro directivo de la Federación Nacional de filiación del equipo en cuestión;
- c)** Dos personas idóneas que se encuentren en la asistencia, si es posible vinculadas a la disciplina de hockey patines

a quién serán suministradas la ficha "de inscripción" y las licencias de los jugadores del equipo presente, para efectos de identificación, conferencia y relación en el acta oficial del partido, donde serán referenciados los hechos en cuestión.



CAPÍTULO VII - RECLAMACIONES Y/O PROTESTOS**ARTÍCULO 34 - RECLAMACIÓN Y/O PROTESTO DE UN PARTIDO****1. PROTESTAS O RECLAMACIONES ADMINISTRATIVAS**

- 1.1** Las "reclamaciones administrativas" tienen como fundamento supuestas irregularidades o infracciones – *mal estado de la pista de juego, marcas de pista deficientes, porterías irregulares, etc.* – a lo estipulado en el Reglamento Técnico.
- 1.2** Para que una "protesta administrativa" se pueda considerar válido, deberá ser notificada a los Árbitros Principales del partido –*por el Delegado y por el Capitán del equipo que la plantee*– antes de que comience el partido.
- 1.3** Cuando los Árbitros Principales reciben una "protesta administrativa", deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 1.3.1** Informar al Delegado y al Capitán del equipo adversario sobre la protesta presentada por el equipo rival.
 - 1.3.2** Efectuar la transcripción de la reclamación presentada al Acta del Partido, realizando, inmediatamente después, las firmas obligatorias –*en el lugar destinado a "Declaración de Protesta"*– por los Delegados y los Capitanes de cada uno de los equipos.
 - 1.3.3** Proceder –*junto con los Delegados y Capitanes de los dos equipos*– a la identificación y análisis de las irregularidades alegadas, confirmando si la protesta es o no pertinente y, en caso afirmativo, si las irregularidades existentes pueden ser corregidas y/o si comprometen o no la realización del partido.
- 1.4** En caso de que los Árbitros Principales consideren que el partido no se puede realizar en el recinto en cuestión, inmediatamente se deben efectuar las diligencias necesarias para que el partido se pueda realizar, dando cumplimiento a lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 8 de estas Reglas.
- 1.5** En cualquier caso, los Árbitros Principales deberán elaborar, como complemento al Acta del Partido, un Informe Confidencial de todas las diligencias y decisiones tomadas sobre la protesta en cuestión.

2. PROTESTAS O RECLAMACIONES TÉCNICAS

- 2.1** Las "reclamaciones técnicas" tienen por fundamento, posibles "errores de derecho" – *o hipotéticos "errores técnicos de arbitraje"* – que puedan haber sido cometidas por los Árbitros Principales en la dirección de un partido.
- 2.2** Para que una "protesta técnica" se pueda considerar válida, deberá ser notificada –*por parte del Capitán del equipo que la plantee*– dentro de la pista a los Árbitros Principales del partido, aprovechando cualquier interrupción del juego, o inmediatamente después de que se señale el final del encuentro.
- 2.3** Cuando se enfrente a una "protesta técnica", los Árbitros Principales deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 2.3.1** Informar de inmediato al capitán del otro equipo –*o, en su ausencia, al sub-capitán*– de que el partido ha sido objeto de una "declaración de protesta" por parte del equipo adversario.
 - 2.3.2** Asegurar, inmediatamente después, la firma obligatoria del Acta oficial del Partido –*en el lugar destinado a "Declaración de Protesta"*– de los Delegados y los Capitanes de cada uno de los equipos.

3. CONFIRMACIÓN DE LAS PROTESTAS Y/O RECLAMACIONES

Todas las reclamaciones, tanto las de naturaleza "administrativa" como "técnica", deben ser posteriormente confirmadas por la entidad responsable del equipo que las planteó – *Federación o Clube* – por medio de una carta oficial – *acompañada de los medios de pago de la tasa correspondiente* – e que tiene de ser remitida para:

- 3.1** La entidad organizadora de la competición; y
- 3.2** La entidad que tiene la jurisdicción sobre el evento, o sea:
 - 3.2.1** La **FIRS-RHTC** o la **Confederación Continental**, tratándose de una competición internacional
 - 3.2.2** La **Federación de filiación**, tratándose de una competición nacional.



Reglas de Juego**CAPÍTULO VIII – DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS****ARTÍCULO 35 - APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS**

1. Las Reglas de Juego y el Reglamento Técnico de Hockey sobre Patines han sido conjuntamente aprobados por **FIRS-RHTC**.
2. Las nuevas versiones de las Reglas de Juego e del Reglamento Técnico entran en vigor en la fecha del **1 de agosto del 2017**, y su cumplimiento es obligatorio, sea por parte la **FIRS-RHTC** y de todas las Confederaciones Continentales, sea por parte de las Federaciones Nacionales de su filiación.
3. Cualquier propuesta de cambio que en el futuro pueda ser presentada relativa a las Reglas del Juego y al Reglamento Técnico tendrá siempre de ser sometida a la aprobación del **FIRS-RHTC**.

