

# FI RS



## HOCKEY PATINES

# REGLAS DE JUEGO

*Entrada en vigor: 1 de Setiembre de 2010*



Comité Internationale de Rink-Hockey

## SUMARIO/ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>Página 3</b>
<b>CAPÍTULO I — EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES —DEFINICIÓN Y MARCO</b>	
<b>ARTÍCULO 1 EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES</b>	<b>Página 4</b>
<b>ARTÍCULO 2 TIEMPO NORMAL DE JUEGO</b>	<b>Página 4</b>
<b>ARTÍCULO 3 ERRORES ARBITRALES DETECTADOS DURANTE UN PARTIDO — PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN</b>	<b>Páginas 4 e 5</b>
<b>ARTÍCULO 4 ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS — FORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE SANCIONAMIENTO</b>	<b>Páginas 6 y 7</b>
<b>ARTÍCULO 5 DESEMPATE DEL PARTIDO —PROCEDIMIENTOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR</b>	<b>Páginas 7 y 8</b>
<b>ARTÍCULO 6 ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES AL JUEGO</b>	<b>Página 9</b>
<b>ARTÍCULO 7 FALTA DE COMPARECENCIA - TOLERANCIA PARA INICIO O REINICIO DE JUEGO</b>	<b>Páginas 9 y 10</b>
<b>CAPÍTULO II — CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES —ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y “POWER—PLAY”</b>	
<b>ARTÍCULO 8 CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD</b>	<b>Páginas 11 y 12</b>
<b>ARTÍCULO 9 ZONAS DEL JUEGO —DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI JUEGO</b>	<b>Páginas 12 a 14</b>
<b>ARTÍCULO 10 “POWER PLAY” —DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO</b>	<b>Páginas 14 a 16</b>
<b>CAPÍTULO III — EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES</b>	
<b>ARTÍCULO 11 EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES —COMPOSICIÓN Y MARCO NORMATIVO</b>	<b>Páginas 17 y 18</b>
<b>ARTÍCULO 12 BANQUILLO DE SUPLENTES —REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS EN EL PARTIDO</b>	<b>Páginas 18 y 19</b>
<b>ARTÍCULO 13 ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO</b>	<b>Páginas 19 y 20</b>
<b>CAPÍTULO IV — SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO —MARCO NORMATIVO</b>	
<b>ARTÍCULO 14 INICIO Y REINICIO DEL JUEGO —SAQUE INICIAL</b>	<b>Página 21</b>
<b>ARTÍCULO 15 TIEMPO MUERTO O “TIME—OUT”</b>	<b>Páginas 21 y 22</b>
<b>ARTÍCULO 16 ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA —SUSTITUCIÓN DE JUGADORES</b>	<b>Páginas 22 a 24</b>
<b>ARTÍCULO 17 JUGANDO LA BOLA — NORMAS ESPECÍFICAS</b>	<b>Páginas 24 a 26</b>
<b>ARTÍCULO 18 OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL</b>	<b>Páginas 26 y 27</b>
<b>ARTÍCULO 19 BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN —DEFINICIONES Y MARCO NORMATIVO</b>	<b>Páginas 27 y 28</b>
<b>ARTÍCULO 20 OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO</b>	<b>Páginas 29 a 31</b>

*(continua)*

*(continuación)*

## **CAPÍTULO V — LAS FALTAS Y SU CASTIGO —LEY DE LA VENTAJA**

<b>ARTÍCULO 21</b>	<b>TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES —LEY DE LA VENTAJA</b>	<b>Páginas 32 y 33</b>
<b>ARTÍCULO 22</b>	<b>CASTIGO DE LAS FALTAS —NORMAS GENERALES</b>	<b>Páginas 33 a 35</b>
<b>ARTÍCULO 23</b>	<b>FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO</b>	<b>Páginas 35 y 36</b>
<b>ARTÍCULO 24</b>	<b>FALTAS TÉCNICAS —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO</b>	<b>Páginas 36 y 37</b>
<b>ARTÍCULO 25</b>	<b>INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO</b>	<b>Páginas 37 a 40</b>
<b>ARTÍCULO 26</b>	<b>FALTAS GRAVES / FALTAS PARA TARJETA AZUL —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO</b>	<b>Páginas 40 a 42</b>
<b>ARTÍCULO 27</b>	<b>FALTAS MUY GRAVES / FALTAS PARA TARJETA ROJA —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO</b>	<b>Página 42</b>

## **CAPÍTULO VI — CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS**

<b>ARTÍCULO 28</b>	<b>LIBRE INDIRECTO —DEFINICIÓN Y CONTEXTO</b>	<b>Páginas 43 y 44</b>
<b>ARTÍCULO 29</b>	<b>LIBRE DIRECTO Y PENALTY— DEFINICIÓN Y CONTEXTO</b>	<b>Páginas 44 a 50</b>

## **CAPÍTULO VII — RECLAMACIONES DEL JUEGO**

<b>ARTÍCULO 30</b>	<b>RECLAMACIONES DEL JUEGO —DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO</b>	<b>Páginas 51 y 52</b>
--------------------	--	------------------------

## **CAPÍTULO VIII — DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS**

<b>ARTÍCULO 31</b>	<b>REGULAMENTACIÓN DEL HOCKEY PATINES — APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS</b>	<b>Página 53</b>
--------------------	--	------------------

## INTRODUCCIÓN

Las Reglas de Juego del Hockey sobre Patines incluyen un conjunto de normas y procedimientos vinculativos de todas las instituciones y agentes deportivos — *Órganos Internacionales, Federaciones Nacionales y Clubes afiliados* — que se encuentran vinculados a la estructura orgánica y funcional de la FIRS — *Fédération Internationale de Roller Sports* y de la WADA — *World Association Doping Agency*.

Las Reglas de Juego del Hockey sobre Patines incluyen, en particular, distintas disposiciones con relación a las siguientes materias:

<b>CAPÍTULO I</b>	—	<b>EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES —DEFINICIÓN Y MARCO</b>
<b>CAPÍTULO II</b>	—	<b>CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES —ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y “POWER-PLAY”</b>
<b>CAPÍTULO III</b>	—	<b>EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES</b>
<b>CAPÍTULO IV</b>	—	<b>SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO —MARCO NORMATIVO</b>
<b>CAPÍTULO V</b>	—	<b>LAS FALTAS Y SU CASTIGO —LEY DE LA VENTAJA</b>
<b>CAPÍTULO VI</b>	—	<b>CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS</b>
<b>CAPÍTULO VII</b>	—	<b>RECLAMACIONES DEL JUEGO</b>
<b>CAPÍTULO VIII</b>	—	<b>DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS</b>

Las Reglas de Juego son un complemento de lo que está establecido en lo Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, el cual integra otras normas y procedimientos vinculativos relativamente a las siguientes materias:

- **RECINTO DE JUEGO —MARCACIONES DE LA PISTA Y INSTRUMENTOS DE JUEGO**
- **ARBITRAJE DEL JUEGO — MESA OFICIAL Y BANQUILLOS DE LOS EQUIPOS**
- **ÁRBITROS DE LOS PARTIDOS — EQUIPACIÓN UTILIZADO, SEÑALES Y ACTA/INFORME**
- **EQUIPACIÓN, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS JUGADORES**
- **CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS — FÓRMULAS DE DESEMPATE**
- **ANEXOS** (*Acta del Partido, Control del Partido y Inscripción y Control de Identidad de los Representantes de los Equipos*)

El CIRH —*Comité Internationale de Rink Hockey* promoverá también la actualización regular del “Manual de Arbitraje” del Hockey sobre Patines, teniendo por objetivo asegurar — *en función de los distinto “casos” y “situaciones” concretas de los partidos que se van realizando* — la divulgación de los criterios que todos los Árbitros deben de utilizar, teniendo por base una correcta interpretación de las Reglas de Juego y para garantizar su uniforme aplicación.

## 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 por sorteo, cambiando de posición después del descanso, y cada Jugador intenta — *sólo con la ayuda del palo o “stick”* — introducir la bola en la portería del equipo contrario, o sea, marcar un gol.
3. Los partidos se realizan 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-15 MASCULINO**, el tiempo útil de juego es de 30 (*treinta*) minutos, repartido en dos periodos de 15 (*quince*) minutos cada uno.
2. En las categorías de **SENIOR MASCULINO**, **SENIOR FEMENINO**, **SUB-20 MASCULINO**, **DE SUB-18 FEMENINO** y de **SUB-17 MASCULINO**, el tiempo útil de juego es de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno.
3. En las pruebas y competiciones de clubes realizadas tanto a nivel internacional como a nivel nacional, la entidad organizadora — *Confederación Continental o Federación Nacional* — podrá decidir que los partidos sean disputados con tiempos de juego distintos de los definidos en los puntos anteriores de este artículo, con la condición de no sobrepasar el límite máximo de 50 (*cincuenta*) minutos de tiempo útil de juego, repartido por dos periodos de 25 (*vente y cinco*) minutos cada uno.
4. En todas las categorías, se debe conceder un descanso de 10 (*diez*) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.

#### ARTÍCULO 3

##### (ERRORES ARBITRALES DETECTADOS DURANTE UN PARTIDO — PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN)

1. Las condiciones a observar con respecto al arbitraje de las distintas competiciones se encuentran debidamente y específicamente establecidas en los **Capítulos II y III del Reglamento Técnico del Hockey Patines**, siendo de relevar que:
  - 1.1 Los Árbitros 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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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 engaño 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, acordaran cuales son los procedimientos de corrección que tendrán de ser asegurados, así como cual es el tiempo de juego que faltará disputar, en función de la situación específica que había sido detectada.
  - 2.1 Si la irregularidad fue detectada fuera de la pista *— sea por observación directa del Árbitro Auxiliar sea por una reclamación que le fue presentada por el Delegado de uno de los equipos —* compete al Árbitro Auxiliar, aprovechando la primera interrupción natural del partido, llamar los Árbitros Principales a su presencia y informarles de lo ocurrido en cuestión.
  - 2.2 En cualquier de los casos, los Árbitros Principales solamente aseguraran los procedimientos mencionados en los puntos siguientes si las irregularidades fueran detectadas — como límite máximo — en los 5 (cinco) minutos posteriores de haber ocurrido..
3. Si la irregularidad constatada tiene una incidencia, directa o indirecta, en lo proseguimiento y/o resultado del partido *— substitución irregular no detectada, Jugador definitivamente o temporalmente expulsado del partido y que haya entrado indebidamente en juego, décima FALTA DE EQUIPO no sancionada con LIBRE DIRECTO, etc. —* los Árbitros Principales tienen que intercambiar opiniones para una mejor aclaración de la situación, asegurando después la corrección que sea pertinente o, en alternativa, el desarrollo del partido sin ninguna alteración.
  - 3.1 Los procedimientos de corrección, cuando 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, por lo que los Árbitros Principales deben ratificar previamente que el Cronómetro sea posicionado en el tiempo de partido que faltaría disputar en el momento en que haya ocurrido la irregularidad y/o error en cuestión, quedando 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 puede anular nunca una tarjeta roja directa, pero solamente respecto de la sanción del infractor (la sanción del equipo queda anulada, o sea, no habrá power-play ni tampoco la sanción técnica).
  - 3.3 El reinicio del partido tendrá que ser asegurado por los Árbitros Principales en función de cada situación en concreto, mas — 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 *(boolling)* en la marca correspondiente que está situada en la línea del centro de la pista.
  - 4.1 Los Árbitros Principales deben asegurar que se ponga en el Cronómetro la información sobre 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 de 5 *(cinco)* minutos, contados desde el momento en que la media parte del juego en cuestión haya finalizado.
5. Las situaciones de eventuales o irregularidades y/o errores graves ocurridos durante un partido tendrán que ser siempre reflejadas por los Árbitros Principales en **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 ó cualquier otro tipo de corrección aún y que se produzcan en el descanso del partido ó a su finalización.

**ARTÍCULO 4****(ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS — FORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE SANCIONAMIENTO)**

1. En lo ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:
  - 1.1 **AMONESTACIÓN VERBAL**, en casos de escasa gravedad, especialmente comportamientos incorrectos o actitudes irregulares.
  - 1.2 Mostrar una **TARJETA AZUL**, procediendo en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 26 de estas Reglas.
  - 1.3 Mostrar una **TARJETA ROJA**, procediendo en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 27 de estas Reglas.
2. Si, **antes del inicio del partido**, un Jugador o otro representante de un equipo fue 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 o otro representante de un equipo fue expulsado definitivamente por los Árbitros Principales, estos tendrán de asegurar — *antes del reinicio del partido* — los procedimientos establecidos en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 27 de estas Reglas.
4. Los Árbitros Principales tienen de ser muy rigurosos en el control disciplinario de los representantes de los equipos que están en el banquillo de suplentes — *control que el Árbitro Auxiliar también debe colaborar* — no permitiendo que permanezcan de pie más de los 3 (*tres*) representantes autorizados y sancionando siempre, con severidad, todas las protestas o acciones de protesta pública y indiscutible con las decisiones arbitrales.
  - 4.1 Relativamente al **Entrenador Principal de los equipos**, los Árbitros Principales deben **consentir un "diálogo esclarecedor"** sobre sus decisiones, desde que sea de corta duración y efectuado con corrección, mas sin consentir un largo diálogo que pueda transformarse en protesta pública.
  - 4.2 Todavía y relativamente a los demás elementos que integran el banquillo de suplentes, los Árbitros Principales no podrán dar tregua, sancionando todos aquellos que gesticulan con los brazos, levantándose o no del banquillo.
  - 4.3 Cualquiera de los elementos del banquillo que se levantan deben de ser — *como mínimo* — amonestados verbalmente por los Árbitros Principales, lo que estos deben asegurar 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* — hacer un aviso que no puede repetirse tal infracción, situación que tendrá que ser sancionada en conformidad con lo dispuesto en el punto 2.2 del Artículo 25 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 aseguren con serenidad las decisiones más correctas, sin vacilar — *siempre que necesario* — en intercambiar palabras breves uno con el otro para definir la mejor decisión a tomar, en particular si ha 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 - SANCION DE EVENTUALES 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 se quede en el banquillo de suplentes de su equipo.
  - 6.2 Si ocurriera una violación de lo dispuesto en lo punto 6.1 de este Artículo, el Árbitro Auxiliar tendrá que aprovechar una interrupción natural del partido para informar los Árbitros Principales de la irregularidad, procediendo estos de inmediato a su expulsión definitiva, exhibiéndole una tarjeta roja.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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 debe accionar de inmediato una señal sonora para que los Árbitros Principales sean avisados de la infracción *— y interrumpir de inmediato el partido, si es el caso —* asegurando después los siguientes procedimientos:
- 6.3.1 Exhibición de dos tarjetas rojas, expulsando definitivamente del partido el Jugador o portero infractor y al Entrenador Principal de su equipo o *— en su falta e por orden de preferencia —* al Entrenador Adjunto, o al Delegado del Equipo o al Capitán en pista.
- 6.3.2 El equipo infractor tendrá que jugar en "power-play", según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 10 de estas Reglas.
- 6.3.3 El reinicio del partido será efectuado de la forma siguiente:
- Si el partido fue interrumpido por los Árbitros Principales en razón de la infracción en cuestión, será ejecutado un LIBRE DIRECTO contra el equipo de los infractores
  - Si el partido había sido ya interrumpido antes de ocurrir la infracción en cuestión,, el reinicio del partido será efectuado en función de la acción que la haya originado.
- 6.4 Si ocurriera la entrada indebida en la pista de un Jugador de un equipo sancionado con "power-play" *— 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 *— y interrumpir de inmediato lo partido, si es el caso —* asegurando después los mismos procedimientos que están establecidos en los puntos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 de este Artículo.
- 6.5 Cuando le reentrada indebida en pista por parte de un Jugador o portero haya ocurrido por un error o engaño del Árbitro Auxiliar *— y que este haya reconocido junto de los Árbitros Principales—* estos tendrán que asegurar los procedimientos previstos en el punto 3 del Artículo 3 de estas Reglas.
7. En el Acta del Partido sólo se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a la exhibición de la tarjeta azul y de la tarjeta roja
8. **Relativamente 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****(DESEMPATE DEL PARTIDO —PROCEDIMIENTOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR)**

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

**1. REALIZACIÓN DE UNA PRÓRROGA PARA DESEMPATE DEL PARTIDO**

- 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.
- 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, efectuándose un nuevo sorteo para la elección de la media pista defensiva ocupada por cada equipo en el primer periodo de la prórroga.
- Salvaguardando lo dispuesto en el punto 1.4 de este artículo, el tiempo de prolongación será el siguiente:
  - En caso de un partido de la categoría de **SUB-15 MASCULINO**, el tiempo de prolongación es de 5 (*cinco*) minutos, repartido en dos periodos de 2 (*dos*) minutos y 30 (*treinta*) segundos cada uno.
  - En caso de un partido de las **RESTANTES CATEGORÍAS**, el tiempo de prolongación es de 10 (*diez*) minutos, repartido en dos periodos de 5 (*cinco*) minutos cada uno.



**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 1.4 La prolongación del partido terminará en el momento en que uno de los equipos consiga marcar un gol (*"gol de oro"*), siendo de inmediato este mismo equipo declarado vencedor, con los Árbitros pitando para confirmar su validación y para dar el partido por concluido, no siendo necesario, en este caso, asegurar la ejecución del **"SAQUE INICIAL"**.
- 1.5 Al final del primer periodo de la prórroga hay un descanso de 2 (*dos*) minutos de duración, durante el cual los equipos efectúan el cambio de media pista defensiva y de los correspondientes banquillos de suplentes.

## **2. EJECUCIÓN DE SERIES DE PENALTIS**

Si al final de la prórroga, el resultado del partido sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá mediante la **ejecución de series de PENALTIS** *—todas las que sean necesarios al efecto—* de acuerdo con las normas y procedimientos establecidos a continuación.

- 2.1 Los Árbitros comienzan realizando un sorteo, en el centro de la pista y en presencia de los capitanes de los dos equipos, para designar la portería en la que se ejecutarán los **PENALTIS**, así como quien es el equipo que inicia la tanda de lanzamientos.
- 2.2 En las series de **PENALTIS** para el desempate del resultado del partido, la ejecución del penalty se efectúa obligatoriamente a través de un único remate directo a la portería adversaria, sin que se permita ningún rechace.
- 2.3 Cada equipo sólo puede designar para la ejecución de los **PENALTIS** a los Jugadores que sean aptos para seguir en juego, o sea, aquellos que, estando inscritos en el Acta del Partido, no hayan sido expulsados ni estaban cumpliendo *— a la conclusión de la prórroga —* ninguna suspensión temporal.
- 2.4 El vencedor del partido será el equipo que haya obtenido más goles, al final de la ejecución de cualquiera de las siguientes series de penaltis:

### **2.4.1 PRIMERA SERIE DE CINCO PENALTIS**

En esta serie, cada equipo ejecuta alternativamente *— por medio de diferentes Jugadores, teniendo en cuenta lo dispuesto en el punto siguiente —* cada uno de los **PENALTIS**, pudiendo mantener siempre al mismo portero cuando le corresponda la defensa de la portería.

- 2.4.2 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.
- 2.4.3 Cuando se constate que *— antes de que finalice la ejecución de esta primera serie —* uno de los equipos, ya ha marcado más goles que el otro equipo podría obtener si marcara todos los **PENALTIS** que le faltan por lanzar, los Árbitros darán el partido por terminado y considerarán vencedor al equipo que ha marcado más goles.
- 2.4.4 Si al final de esta primera serie, el resultado del partido todavía sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá según lo establecido en el punto siguiente.

### **2.4.5 SERIES SUCESIVAS DE UN PENALTY**

Cada equipo ejecuta alternativamente el penalty de cada serie, hasta que uno de los dos falle la ejecución y el otro equipo logre marcar gol, siendo éste considerado vencedor de inmediato.

- 2.4.6 En estas series, cada equipo puede optar por utilizar siempre el mismo Jugador, pudiendo igualmente mantener siempre el mismo portero cuando le corresponda la defensa del su portería.
- 2.5 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.

**ARTÍCULO 6****(ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES AL PARTIDO)**

1. Los Árbitros Principales y el Árbitro Auxiliar tienen que presentarse en la pista de juego debidamente equipados y con la debida antelación, asegurando que el partido tengan inicio a la hora señalada.
2. Hasta 10 (*diez*) minutos antes del partido, los Árbitros deben proceder al sorteo para elección de la media pista, que se efectúa por medio del lanzamiento de una moneda al aire, en presencia de los Delegados y/o de los Capitanes de cada equipo.
  - 2.1 El Delegado o el Capitán del equipo vencedor del sorteo puede optar por una de dos opciones:
    - 2.1.1 Elegir la media pista que utilizará en la primera parte del partido, correspondiendo al equipo adversario la ejecución del saque inicial del partido.
    - 2.1.2 Elegir la ejecución del SAQUE INICIAL del partido, correspondiendo al otro equipo la elección de la media pista que utilizará en la primera parte del partido.
  - 2.2 A continuación, los Árbitros proceden a la elección de la bola de partido, seleccionando una de las bolas que les presenten los Delegados o Capitanes de cada equipo, atendiendo a que:
    - 2.2.1 El equipo que actúa en condición de local *— o que se considera como tal —* está obligado a suministrar las bolas del partido, en cantidad suficiente para que éste se realice.
    - 2.2.2 El equipo “visitante” tiene derecho a presentar a los Árbitros otras bolas, para su elección.
3. La pista de juego debe estar disponible para el calentamiento de los equipos con una antelación de 20 (*veinte*) minutos, por lo menos, con relación a la hora oficialmente marcada para el inicio del partido.
4. Inmediatamente antes del inicio del juego, los Árbitros deben realizar un saludo formal al público presente, que debe efectuarse únicamente a uno de los lados de la pista, frente al lugar reservado a las entidades oficiales, aun cuando éstas no se encuentren presentes.
  - 4.1 Además de los Árbitros, todos los Jugadores que van a iniciar el partido están obligados a participar en el saludo al público, siendo necesaria también la presencia de los Jugadores suplentes.
  - 4.2 En el momento del saludo al público, tanto los Árbitros como los Jugadores que participan en él deben estar con la equipación que se usará en el partido, sin que se permita mantener la camiseta fuera de los pantalones o tener las medias caídas, ni usar chándal.
  - 4.3 La careta ó casco de protección y los guantes de los porteros no tienen que estar colocadas durante el saludo al público.

**ARTÍCULO 7****(FALTA DE COMPARECENCIA - TOLERANCIA PARA INICIO O REINICIO DE JUEGO)**

1. Relativamente 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, si 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 al efecto.
    - 1.1.2 A continuación, los Árbitros Principales deben efectuar el saludo al público, pitando inmediatamente después para dar el partido por finalizado.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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 derrotada 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 al 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, 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 realizará, 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 “POWER–PLAY”**

#### **ARTÍCULO 8**

##### **(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 CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES MASCULINOS**

<b>SUB-15 Masculino</b>	<b>12 a 14 años</b>
<b>SUB-17 Masculino</b>	<b>13 a 16 años</b>
<b>SUB-20 Masculino</b>	<b>15 a 19 años</b>
<b>SUB-23 Masculino</b>	<b>15 a 22 años</b>
<b>Senior Masculino</b>	<b>= &gt; 15 años</b>

##### **1.2 CATEGORIAS DE LAS JUGADORAS FEMENINAS**

<b>SUB-18 Femenino</b>	<b>13 a 17 años</b>
<b>Senior Femenino</b>	<b>= &gt; 14 años</b>

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 JUGADORES MASCULINOS DE HOCKEY SOBRE PATINES**

###### **2.1.1 CATEGORÍA DE SUB–15 MASCULINO**

El Jugador que tenga una edad mínima completa de 12 (*doce*) años 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 15 (*quince*) años y que no cumpla 23 (*veinte y tres*) 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 15 (*quince*) o más años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano****2.2 JUGADORAS FEMENINO DE HOCKEY SOBRE PATINES****2.2.1 CATEGORÍA DE SUB-18 FEMENINO**

La Jugadora que tenga una edad mínima cumplida de 13 (*trece*) años y que no cumpla 18 (*dieciocho*) 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.

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

**ARTÍCULO 9****(ZONAS DEL JUEGO –DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI JUEGO)****I. 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.

**I.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 – contaje asegurado por los Árbitros Principales, con señales específicos – para iniciar una acción ofensiva**, asegurando el transporte de la bola para su zona atacante, adelantando 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 5 (cinco) 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 contaje de los 5 (*cinco*) segundos a partir del momento en que la bola sobrepasa la línea divisoria de media pista.
- 1.1.4 Siempre que se 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* – cada equipo es sancionado con un **LIBRE INDIRECTO – que se saca en una de las esquinas superiores de su área de penalti** – lo mismo cuando el equipo en cuestión opta por colocar la bola fuera de pista o en la parte superior de su portería.

**I.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 a la portería del equipo adversario – *con lo 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 los **tiempo de 45 (cuarenta y cinco) segundos de juego**.
- 1.2.2 El **contaje del tiempo de posesión de la bola en las acciones ofensivas de cada equipo tendrá que ser asegurado por los Árbitros Principales - que podrán recurrir a la consulta del marcador de tiempo de juego o efectuar un contaje mental del control** - teniendo en cuenta el cumplimiento de los **criterios de contaje definidos en los dos puntos siguientes**.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 1.2.3 El contaje do tempo de posesión de la bola no puede ser interrumpida cuando ocurrir cualquier una de las siguientes situaciones y/o circunstancias:
- El equipo que tiene la posesión de la bola en la zona atacante opta por hacerla regresar a su zona defensiva
  - Haya sido sancionada una falta que favorezca el equipo que detenía la posesión de la bola
  - 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 (*booling*)
    - 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 haya ocurrido un rebote o desvío de la pelota por parte de un adversario o de un compañero
- 1.2.4 El contaje 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 constata que:
- La bola tocó o haya sido parada por el Portero adversario
  - La bola tocó en la parte frontal (*en el larguero o en los postes*) de la portería adversaria

## 2. DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO

- 2.1 Sin embargo 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 cualquiera una de las siguientes situaciones:
- Uno o más Jugadores tienen una clara situación de gol y evitan concretarlo.
  - Sus Jugadores efectúan — *por 5 (cinco) veces consecutivas* — el retorno intencionado de la bola hacia su zona defensiva, sea por medio de la conducción de la bola sea por medio de un pase hacia atrás.
  - Un equipo mantiene la posesión de la bola, sin todavía efectuar — *después de transcurrido un periodo de cerca de 45 (cuarenta y cinco) segundos* — cualquier tentativa evidente de atacar o chutar a la portería contraria, según el dispuesto en los puntos 1.2.1 e 2.2 de este Artículo
- 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, una vez que están obligados a asegurar los procedimientos definidos en los puntos 3.1 y 3.2 de este Artículo
- 2.3 **EXCEPCIONES A LA SANCION DEL JUEGO PASIVO:** La práctica del juego pasivo será excepcionalmente admitida en las siguientes situaciones específicas:
- 2.3.1 Cuando es practicado por un equipo que ha sido sancionado con “power play” y juega en inferioridad numérica frente al equipo adversario
  - 2.3.2 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

## 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 tendrá que ser efectuado de acuerdo con los siguientes procedimientos:

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 3.1.1 Uno de los Árbitros Principales — *preferencialmente el que está más cerca de la bola* — deberá asegurar 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* — el contaje de los 5 (*cinco*) segundos concedidos para que el equipo en cuestión chute a la portería adversaria.
- 3.1.3 Si el otro Árbitro Principal no inicia de inmediato la contaje del tiempo, este tendrá de ser también asegurado 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 a la portería adversaria antes de ocurridos los 5 (cinco) segundos concedidos* — el Árbitro Principal responsable por el contaje del tiempo tendrá que pitar de inmediato, castigando al equipo infractor con un LIBRE INDIRECTO, que se lanzará desde uno de los ángulos superiores de su área.

**4. DEFINICIÓN DE ANTI-JUEGO**

La práctica de 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.

**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 ésta que deberá regirse por los siguientes procedimientos:

- 5.1 Los Árbitros Principales pararan el juego y reunirán en el centro de la pista a los dos capitanes — *o sus substitutos en pista* — para amonestarles según procede y 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 pitaran 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 inmediatamente 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 10****("POWER PLAY" —DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO)**

- I. "POWER-PLAY" es una sanción disciplinaria que penaliza a los equipos cuyos integrantes cometan faltas disciplinarias graves y/o muy graves, estando obligados — *aunque temporalmente* — a jugar en inferioridad numérica frente al equipo adversario.
- I.1 Si es exhibida una tarjeta azul y/o una tarjeta roja a un Jugador o otro representante del equipo que no esté jugando en la pista, su equipo — *en función de lo dispuesto en el punto 3 de este Artículo* — tiene que ser sancionado con el "power play" correspondiente y un Jugador suyo tendrá que ser retirado de la pista, por indicación de su Entrenador Principal.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 1.1.1 El Jugador retirado de la pista, ocupará el banquillo de suplentes de su equipo, una vez que no haya sido sancionado.
    - 1.1.2 Consecuentemente, podrá volver al partido para sustituir un compañero, cuando su Entrenador Principal así lo considere *(manteniendo un Jugador de menos, si es el caso)*.
  - 1.2 Siempre que *— en simultáneo o en el mismo momento de juego —* ocurra la suspensión o la expulsión definitiva del partido del mismo número de Jugadores de cada uno de los equipos, la sanción de “POWER-PLAY” no será efectuada y los Jugadores infractores podrán ser sustituidos por otros Jugadores.
2. Si el equipo que juega en “POWER-PLAY” recibe un gol, puede proceder a la entrada inmediata en pista de un nuevo jugador *—por cada gol recibido puede efectuarse la sustitución de uno de los jugadores castigados—* pero nunca la reentrada de un jugador que esté excluido o cumpliendo una suspensión temporal del partido, el cual tendrá que cumplir la sanción disciplinaria que le corresponda.
  - 2.1 La entrada en pista del jugador sustituto puede ocurrir inmediatamente después del gol encajado *—en la secuencia del libre directo o del penalty que ha sido señalado por la infracción que originó el “POWER-PLAY”—* situación en que el equipo en cuestión acaba por no tener que jugar en situación de inferioridad numérica.
  - 2.2 Si un gol válido favorece al equipo sancionado con el “power-play”, no se produce cambio alguno sobre la sanción establecida y el equipo en cuestión tiene que continuar jugando con el mismo número de jugadores.
  - 2.3 Sin embargo de las disposiciones del punto 5 del Artículo 18 de estas Reglas, cuando ocurre un gol obtenido por un Jugador en su propia portería *- en resultado de una acción deliberada e intencionada y cuando su equipo se encontraba jugando en “power-play” -* el gol en cuestión no podrá alterar cualquier efecto en el término del “power-play” en cuestión, permaneciendo inalterada su duración temporal.
3. Los límites máximos del tiempo de “POWER-PLAY” a cumplir por los equipos son establecidos, teniendo en cuenta el tipo de sanción disciplinaria relativa a las infracciones de sus jugadores o demás representante en el partido, conforme a lo indicado seguidamente:
  - 3.1 DOS MINUTOS, en el caso de las infracciones sancionadas con tarjeta azul.
  - 3.2 CUATRO MINUTOS, en el caso de las infracciones sancionadas con tarjeta roja.
4. El recuento de los tiempos de “POWER-PLAY” obedece a los siguientes criterios y procedimientos:
  - 4.1 El inicio del “POWER-PLAY” se corresponde al momento *(tiempo de partido)* en que ocurrió la falta o infracción que determina la sanción del equipo, exceptuando lo dispuesto en el punto 5 de este artículo.
  - 4.2 El final del “POWER-PLAY” se corresponde al momento *(tiempo del partido)* en que:
    - a) El equipo sancionado reciba un gol; o
    - b) Haber agotado el tiempo máximo de la sanción, momento en que el Árbitro Auxiliar de la Mesa Oficial de Juego informará al Delegado del equipo en cuestión *(sancionado)*.
5. Si ocurre una falta grave o muy grave por parte de un jugador u otro integrante del equipo que *—como consecuencia de lesiones y/o sanciones—* está jugando con sólo 3 *(tres)* jugadores, serán adoptados los siguientes procedimientos:
  - 5.1 **SI HAY UN SUSTITUTO DISPONIBLE**, la sanción de “POWER-PLAY” no es aplicada, siendo observados los siguientes procedimientos:
    - 5.1.1 El infractor cumplirá la sanción disciplinaria que le corresponda, lo que implica que *— si es un portero o otro jugador que estaba jugando —* tendrá que abandonar la pista, siendo sustituido por un portero o jugador suplente, lo que podrá implicar los procedimientos previstos en el punto 5.1 del Artículo 16 de las Reglas cuando sea necesario sustituir un portero por un jugador de pista.



**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 5.1.2 El “tiempo máximo” del “POWER-PLAY” correspondiente a la falta en cuestión *–y que el equipo del infractor tendrá que cumplir* – será sumado al tiempo de “POWER-PLAY” que quedaba por cumplir del último de los infractores del mismo equipo que había sido anteriormente sancionado.
- 5.2 **SI NO HAY UN SUSTITUTO DISPONIBLE**, el partido tendrá que ser dado por finalizado por los Árbitros, según lo dispuesto en el punto 3.2 del Artículo 11 de las Reglas
6. Si *–luego después de haber sido mostrada una tarjeta azul* – un representante de un equipo (*Entrenador Principal o un Jugador o Portero*) realiza una falta adicional que sea considerada por los Árbitros Principales como grave o muy grave, el tiempo máximo de POWER-PLAY del equipo del infractor será siempre ampliado para 4 (cuatro) minutos, teniendo además en cuenta que:
- 6.1 Solamente tendrá que ser retirado de pista un único jugador de ese mismo equipo (*el propio infractor o un otro jugador, según sea el caso*).
- 6.2 El infractor tendrá siempre de ser sancionado en conformidad con lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 26.
7. Si *–una vez reiniciado el partido y después de haber sido mostrada una tarjeta azul* – ocurre una falta grave o muy grave realizada por un Jugador o un Portero que se encontraba cumpliendo una suspensión temporal en la Mesa Oficial de Juego, los Árbitros tendrán de exhibirle una tarjeta roja directa y su equipo será sancionado con un “nuevo” POWER-PLAY de 4 (cuatro) minutos, retirando de la pista un jugador, según lo dispuesto en el punto 5 de este Artículo.

**CAPÍTULO III****EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES****ARTÍCULO 11****(EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES —COMPOSICIÓN Y MARCO NORMATIVO)**

- 1 El partido de Hockey sobre Patines lo disputan dos equipos de 5 (*cinco*) Jugadores —1 (*un*) portero y 4 (*cuatro*) Jugadores de pista — siendo obligatorio que en la composición de los equipos haya siempre 1 (*un*) portero suplente.
  - 1.1. Es obligatorio que permanezca un portero en el banquillo de suplentes hasta el final del partido, exceptuando las situaciones en que ocurra una sanción disciplinaria (*expulsión*) o una lesión que impida su continuidad en el partido.
  - 1.2 Cada equipo, además puede tener 4 (*cuatro*) Jugadores suplentes —*que pueden ser Jugadores de pista (la opción más común) o porteros* —permitiendo de esta forma que cada equipo pueda inscribir en el Acta del Partido un máximo de 10 (*diez*) Jugadores, de los que por lo menos 2 (*dos*) tienen que ser porteros.
2. En las competiciones internacionales de la **CATEGORÍA SENIOR MASCULINO** reservadas a las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS y que se disputan en días sucesivos, cada equipo puede inscribir un máximo de 11 (*once*) Jugadores — *de los que por lo menos 3 (*tres*) deben ser porteros* —sin perjuicio de que, en cada partido, se deba cumplir lo que se establece en el apartado anterior.
3. **Para que un partido pueda comenzar**, cada equipo debe presentar — *bajo pena de que se le anote una “falta de comparecencia”* — un mínimo de 5 (*cinco*) Jugadores en condiciones aptas para jugar, incluyendo obligatoriamente 2 (*dos*) porteros, uno titular y otro suplente.
  - 3.1 En cualquier caso, el equipo en cuestión podrá —*en cualquier momento del juego*— hacer entrar en pista los restantes Jugadores, siempre y cuando los mismos se encuentren previa y debidamente inscritos en el Acta del Partido.
  - 3.2 Si en el transcurso de un partido, como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo 2 (*dos*) Jugadores, 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:
    - 3.2.1 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.
    - 3.2.2 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 e por orden de preferencia* — al Entrenador Adjunto, o al Delegado del Equipo o al Capitán en pista.
  - 4.2 Asegurar la sanción disciplinar del equipo infractor con el power-play correspondiente, según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 10 de estas Reglas.
  - 4.3 Obligar que el equipo infractor quede en pista con el mismo número de Jugadores, o sea, manteniendo un Jugador de menos en la pista durante el cumplimiento del "POWER-PLAY".

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 4.4 Asegurar 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 del equipación de juego.

**ARTÍCULO 12****(BANQUILLO DE SUPLENTE —REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS EN EL PARTIDO)**

1. De acuerdo con lo establecido en el punto 4 del Artículo 12 del Reglamento Técnico del Hockey sobre 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 (*un*) Entrenador Principal
  - 1.4 1 (*un*) Entrenador Adjunto (*o Preparador Físico*)
  - 1.5 1 (*un*) Médico
  - 1.6 1 (*un*) Masajista (*o Enfermero o Fisioterapeuta*)
  - 1.7 1 (*un*) 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 23 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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

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.

**ARTÍCULO 13**

**(ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO)**

1. El portero debe apoyarse sobre sus patines - *igual como los demás Jugadores de pista* - aunque se beneficie — *mientras permanezca en su área de penalty* — 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 o un PENALTI contra su equipo, atendiendo a lo establecido en el punto 3 del Artículo 29 de estas Reglas.
- 1.3. Si el portero deja caer su careta ó casco 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 ó casco del portero
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 estas infracciones ocurran dentro del área, los Árbitros Principales interrumpirán el juego y señalarán penalty.
3. Cuando el portero se encuentra con su cuerpo totalmente fuera del área de penalty, 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 mostraran tarjeta azul al portero infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes a lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 26 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 PENALTY**
- Cuando la pelota está en zona por detrás de su área de penalty, 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 penalty que está más cerca del lugar de la infracción* — sin cualquier acción adicional de naturaleza disciplinar, cuando el portero en cuestión:
- 4.1.1 Jugar 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
- 4.1.2 Golpear con su stick el stick del Jugador adversario.

## Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano

- 4.2 Señalar una **FALTA DE EQUIPO** — *con ejecución del correspondiente **LIBRE INDIRECTO** (si es el caso) en la esquina inferior del área de penalty que está más cerca del lugar de la infracción* — siempre que el portero en cuestión golpeará con su stick un Jugador adversario en la zona de los patines y/o de las espinilleras de protección, 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 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 un Jugador adversario, agrediéndole en zona desprotegida del cuerpo (*piernas, brazos, tronco, etc.*)

## CAPÍTULO IV

### SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO —MARCO NORMATIVO

#### ARTÍCULO 14

##### (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, especialmente
  - 2.1. Al inicio del partido (*primera parte*), por el equipo que se designe por sorteo, correspondiendo al otro equipo ejecutar el SAQUE INICIAL al recomenzar el partido (*segunda parte*).
  - 2.2. Después que se dé por válido un gol, por parte del equipo que lo encajó, exceptuando lo dispuesto en los puntos 1.4 y 2.5 del Artículo 5 de estas Reglas.
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 proceder en conformidad al punto 1.1.4 del Artículo 9 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 “penalti” de la portería en la que haya entrado la pelota.

#### ARTÍCULO 15

##### (TIEMPO MUERTO O "TIME-OUT")

1. En cada una de las medias partes de de un partido de duración normal, cada equipo puede solicitar 1 (*un*) tiempo muerto o "time-out" con una duración máxima de 1 (*un*) 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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

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 de un tiempo muerto, colocando una bandera *—o 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 cual 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 Asegurar el control del tiempo muerto concedido por los Árbitros Principales, emitiendo una nueva señal sonora o pitido cuando finalice el mismo.
  - 2.4 Asegurar el registro en el Acta del Partido de los descuentos de tiempo concedidos a cada equipo.
3. Cualquier tiempo muerto sólo se hará efectiva 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 de que la Mesa Oficial de Juego haya dado indicación a los Árbitros Principales de la petición en cuestión.
  - 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 de descuento.
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.

**ARTÍCULO 16**

**(ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA —SUSTITUCIÓN DE JUGADORES)**

1. Los Jugadores de cada equipo *—incluyendo los porteros—* entrarán y saldrán de la pista por la puerta existente junto a su banquillo de suplentes, especialmente cuando se produzca una sustitución.
2. **ENTRADAS O SALIDAS DE PISTA SALTANDO LA VALLA**
  - 2.1 Si un Jugador, 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 Jugador 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 no interrumpirán el juego, sin perjuicio de asegurar los procedimientos previstos en el punto 2.2 del Artículo 25 cuando ocurra la primera interrupción del partido.
  - 2.3 Si ocurre una reincidencia del mismo Jugador en este tipo de infracción, los Árbitros Principales le exhibirán una tarjeta azul, suspendiéndole del partido por 2 (*dos*) minutos y sancionando su equipo con el "POWER-PLAY" correspondiente.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

2.4 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, cualquier portero o Jugador que tenga que ser asistido en la pista es obligatoriamente sustituido, siempre que su condición física le permita proseguir en juego.

3.2 Con excepción de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 13 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 por el portero suplente, 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 el portero efectuar 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 de asegurar:

3.3.1 Los procedimientos establecidos en lo punto 2.2 del Artículo 25 de estas Reglas.

3.3.2 La sustitución obligatoria del portero infractor por lo portero suplente, excepto si no hay un portero sustituto disponible.

**4. SUSTITUCIONES - 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 de los Árbitros Principales hayan concluido la colocación de los Jugadores para ejecución de un PENALTI o 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 concretización del penalty o del LIBRE DIRECTO.

4.3 Los porteros — *inscritos, como tal, en el Acta del Partido* — solamente pueden sustituir un 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 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.



**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 5.1.1 Si *— por falta de una 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, sin que este pueda beneficiar de los derechos especiales concedidos a los porteros en su área de penalty, una vez que no podrá usar ninguna de las protecciones específicas de los porteros.

**6. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y SANCION DE LOS INFRACTORES**

Con el **partido parado**, nunca se considera cualquier sustitución irregular, que ocurre solamente cuando el partido está activo y en curso y cuando se verifica una cualquiera de las siguientes circunstancias:

- 6.1 La entrada en pista del Jugador o Portero sustituto no puede ocurrir antes de la salida de pista del Jugador o Portero sustituido.
- 6.2 La presencia indebida en pista de un Jugador o Portero que no está habilitado para participar en el partido, sea porque fuera expulsado temporalmente o definitivamente del mismo, sea porque no había sido inscrito en el acta del partido.
- 6.3 Cuando se constata alguna sustitución irregular, los Árbitros Principales deben interrumpir el juego de inmediato, asegurando después los siguientes procedimientos:
- 6.2.1 Mostrar una tarjeta azul al portero y al Jugador sustituto
- 6.2.2 Asegurar la acción disciplinar establecida en el punto 2 del Artículo 26 de estas Reglas, a los infractores y su equipo.
- 6.2.3 Ordenar *— si es el caso de una infracción de lo dispuesto en el punto 4.2 de este Artículo —* que sea reiniciada la ejecución del penalty o del LIBRE DIRECTO que estaba en curso.

**ARTÍCULO 17****(JUGANDO LA BOLA — NORMAS ESPECÍFICAS)****I. JUGAR O CHUTAR LA PELOTA CON EL STICK**

- 1.1 La bola solo puede ser jugada con el stick, teniendo en cuenta que *— si un Jugador no está en la área de penalti 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 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 24 de estas Reglas.
- 1.2 No podrá ser validado un gol obtenido en resultado *— 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 beneficiar del gol en cuestión.
- 1.3 Sin embargo *— e teniendo en cuenta da “LEY DE LA VENTAJA” —* tendrá que ser validado cualquier gol que sea obtenido por un Jugador en su propia portería, sea con su stick sea en resultado *— accidental o no —* de un rebote de la pelota en cualquier parte del cuerpo o de un rebote en sus propios patines.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

**2. RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES PARA MOVIER LA BOLA**

- 2.1 Los Árbitros Principales deben de interrumpir el partido y señalar una **FALTA TÉCNICA** – *la cual es sanción en conformidad con lo establecido en el Artículo 24 de estas Reglas* – cuando un jugador practicar cualquier una de las siguientes infracciones:
- 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 al portero cuando en su área de penalty.
  - 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 penalty.
  - 2.1.6 Si está parado, 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 (un coma cincuenta) metros de altura**, a excepción hecha del Portero cuando se encuentra en su área de penalti.
- 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 dentro del área de penalti 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.

**3. INTERVENCIÓN DE JUGADORES CON IRREGULARIDADES EN SU EQUIPACIÓN - SANCION**

- 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 25 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. pérdida o bloqueo de alguna rueda, patín separado de la bota, etc.*)
  - 3.1.3 Portero que 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 juego, procediendo a su sustitución por una nueva bola, que ellos elegirán, reanudándose el juego con un **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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

5.2 Se considera también que a bola sigue en juego cuando toque accidentalmente en los Árbitros Principales o cuando se eleve accidentalmente a más de 1,50 (*un coma cincuenta*) 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, en la valla o en cualquier parte exterior del armazón de la portería, situación en la que los Árbitros Principales interrumpirán el juego, reanudándolo después – sin embargo en lo dispuesto en el punto 1.1.4 de lo Artículo 9 de estas Reglas – con un SAQUE NEUTRAL, señalado en una de las esquinas inferiores del área de penalti.

6.2 La bola traspase las protecciones laterales o de fondo de la pista de juego, saliendo fuera de la pista, en las siguientes situaciones:

- por haber sido intencionadamente tirada por un Jugador;
- por haber tocado accidentalmente en él;
- por haber sido chutada contra el larguero o los postes de la portería, saliendo después hacia fuera de la pista

En estas situaciones, el partido será interrumpido por los Árbitros Principales, reanudándose después – *sin embargo en lo dispuesto en el punto 1.1.4 de lo Artículo 9 de estas Reglas* – con un LIBRE INDIRECTO contra el equipo del infractor.

6.3 Cuando la bola salga fuera de la pista –ya sea por efecto de un rebote entre dos sticks, o por efecto de una situación que implique a dos o más Jugadores, teniendo dudas los Árbitros Principales sobre cuál es el Jugador infractor –el juego se reanudará con la señalización de un "SAQUE NEUTRAL".

6.4 Cuando la bola tocar el techo del pabellón – ya sea por efecto de una parada del portero ya sea por efecto de un disparo que ha tocado los palos de la portería o si hay dudas, por parte de los Árbitros Principales sobre cuál es el Jugador infractor, atendiendo en lo dispuesto en el punto 2.2 de este Artículo – el juego se reanudará con la señalización de un "SAQUE NEUTRAL" en el centro de la línea de media–pista.

**ARTÍCULO 18****(OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL)****I. 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.

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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 1.3 Si la **bola se eleva a más de 1,50 (uno coma cincuenta) metros de altura** — *después de golpear contra uno de los postes o el larguero de la portería, valla 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 se cometió ninguna falta cuando el Jugador remató.
- 1.4 Si algún Jugador del equipo que defiende tira el stick, máscara o guante, en un intento de impedir que la bola entre en su portería, sin que a pesar de ello lo consiga, los Árbitros Principales deben dar como válido el gol y proceder disciplinariamente contra el Jugador en cuestión, según lo dispuesto en el punto 7.1 del Artículo 22 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 reanudará 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 asegurarse que el gol se considere válido, ordenando la ejecución del correspondiente "SAQUE INICIAL" y pitando inmediatamente después para terminar el partido o la primera parte.

**4. GOL OBTENIDO EN LA PRÓRROGA DEL PARTIDO**

Si se obtuviera un gol válido en la prórroga del partido ("*gol de oro*"), los Árbitros Principales deben ejecutar los procedimientos consignados en el punto 1.4. del Artículo 5 de estas Reglas, pitando de inmediato la conclusión del partido, no siendo necesario asegurar la ejecución del "SAQUE INICIAL".

**5. GOL INTENCIONADO EN SU PRÓPIA PORTERÍA**

Si, de una forma deliberada y intencional, un Jugador o un portero decide obtener un gol en su propia portería, los Árbitros Principales tendrán siempre que validarlo, asegurando — *también* — los siguientes procedimientos:

- 5.1 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.
- 5.2 Penalización con "POWER-PLAY" del equipo de los infractores, según lo dispuesto en los puntos 2.3 y 3. del Artículo 10 de estas Reglas.

**ARTÍCULO 19****(BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN —DEFINICIONES Y MARCO NORMATIVO)****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*)

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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.
- 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.
  - 5.4 Entrar o colocarse estáticamente en la zona de protección del portero adversario, sin tener la bola controlada.
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 25 de estas Reglas.
- 6.1 Los Árbitros Principales tendrán que saber hacer una evaluación y diferenciación entre
    - 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
    - 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 20****(OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO)****I. DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA**

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

- 1.1 Si el desplazamiento de la portería tuvo lugar por acción **voluntaria e intencionada de un portero o Jugador** de cualquiera de los dos equipos, los Árbitros Principales interrumpirán el juego de inmediato y mostrarán la **tarjeta azul al infractor**, cumplimentando las sanciones correspondientes, atendiendo a lo dispuesto en el **punto 2 del Artículo 26** de estas Reglas y teniendo en cuenta lo siguiente:
  - 1.1.1 Si la infracción ha sido cometida por un portero o Jugador que **“atacaba”** la **portería desplazada**, tiene de ser señalado un **LIBRE DIRECTO** contra el equipo del portero o Jugador infractor.
  - 1.1.2 Si la infracción ha sido cometida por un portero o Jugador que **“defendía”** la **portería desplazada**, tiene que señalarse un **PENALTI** contra el equipo del portero o Jugador 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**, I (*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 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 invalide 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.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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 PENALTI.
- 2.3.3 En caso de que la bola toque el techo del pabellón *—atendiendo a lo dispuesto en el punto 6.4 del Artículo 17 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 PENALTI 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 PENALTI, 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 60 (*sesenta*) minutos, como máximo, para permitir que esas anomalías puedan ser, eventualmente, resueltas y el juego se pueda reanudar.
- 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 60 (*sesenta*) 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 tener Jugador 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 de ser asegurada por un Jugador de pista, según lo dispuesto en el punto 5.1 del Artículo 16.
- 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:
- Un LIBRE INDIRECTO, a favor del equipo que estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción; o
  - Un SAQUE NEUTRAL, si hubiese dudas sobre cuál de los equipos estaba en aquel momento, en posesión de la bola.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

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 BENEFICIAR DE UNA FALTA DE UNA FORMA ILEGÍTIMA**

6.1 Los Árbitros Principales deben siempre valorar con claridad las situaciones que pueden envolver comportamientos que sean ética y deportivamente reprobables, cuando algunos Jugadores intentan engañar 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 *— situado en el interior del área del adversario —* intenta beneficiar de un penalti, simulando haber sufrido una falta

6.1.2 Jugador que *— todavía situado fuera del área del adversario —* simula haber recibido una falta, intentando que sea averbada una falta de equipo a su adversario.

6.1.3 Jugador atacante que *— que tiene la posesión de la bola, en el interior de la área 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 de asegurar 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.

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 25 de estas Reglas.



## CAPÍTULO V

### LAS FALTAS Y SU CASTIGO —LEY DE LA VENTAJA

#### ARTÍCULO 21

##### (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 que tendrán que asegurar 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 líneas 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 eminente, los Árbitros Principales solamente deben asegurar 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 Un o 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 un (o ninguno) otro adversario

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

3.3.2 Tres de los Jugador 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 dos o de un (o ninguno) otro(s) adversario(s).

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 interrumpiendo el partido para señalar una infracción, tendrán siempre que señalar al Árbitro Auxiliar que considere la anotación de la **FALTA DE EQUIPO** que haya sido cometida por el Jugador infractor, no obstante no tener ocurrido la interrupción del partido para la punición de la falta en cuestión.

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 los Árbitros Principales a asegurar los siguientes procedimientos adicionales:

- 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 (*power-play*).
- Señalar la sanción técnica del equipo del infractor, con la marcación de un **LIBRE DIRECTO** o de un **PENALTI**, en función del lugar en que ha ocurrido la infracción.

3.5.2 Si fuese cometida una FALTA DE EQUIPO que – *según lo dispuesto en el punto 3.3.1 del Artículo 25* – 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 faltosas 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 faltosas 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 que cualquier falta sea señalada.

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 asegurar los siguientes procedimientos:

- Interrumpir el partido de inmediato y señalar la correspondiente **FALTA DE EQUIPO** y asegurar después la sanción técnica del infractor, según lo dispuesto en el punto 3.5 de lo Artículo 25 de estas Reglas; o
- Aplicar la "LEY DE LA VENTAJA" – *si es el caso, según lo dispuesto en los puntos 3.3 e 3.4 de este Artículo* – no interrumpiendo el partido, asegurando todavía la indicación al Árbitro Auxiliar para que sea anotada la **FALTA DE EQUIPO** en cuestión.

### **ARTÍCULO 22**

#### **(CASTIGO DE LAS FALTAS –NORMAS GENERALES)**

I. 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:

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 1.1 **LA SANCIÓN DEL INFRACOR EN TERMINOS DISCIPLINARES**, lo que puede envolver las siguientes situaciones
  - 1.1.1 La **AMONESTACIÓN VERBAL**, según lo dispuesto en el punto 2.2.1 del Artículo 25 de estas Reglas.
  - 1.1.2 La **SUSPENSIÓN TEMPORÁRIA DEL JUEGO** (*exhibición de una TARJETA AZUL*), según lo dispuesto en lo Artículo 26 de estas Reglas
  - 1.1.3 La **EXPULSIÓN DEFINITIVA DEL JUEGO** (*exhibición de una TARJETA ROJA*), según lo dispuesto en Artículo 27 de estas Reglas.
- 1.2 **LA SANCIÓN DEL EQUIPO A QUE PERTENEZCA EL INFRACOR EN TERMINOS TÉCNICOS Y DISCIPLINARES**, lo que puede envolver las siguientes situaciones:
  - 1.2.1 Respecto a la **SANCIÓN TÉCNICA del equipo del infracor**:
    - a) La ejecución de un **LIBRE INDIRECTO**; según lo dispuesto en el Artículo 28 de estas Reglas.
    - b) La ejecución de un **LIBRE DIRECTO** o de un **PENALTI**, según lo dispuesto en el Artículo 29 de estas Reglas.
  - 1.2.2 Respecto a la **SANCIÓN DISCIPLINAR del equipo del infracor**, este puede tener que jugar con uno ó dos Jugadores de menos en la pista (*"POWER-PLAY"*), según lo dispuesto en el Artículo 10 de estas Reglas.
2. Con la excepción de las situaciones en las se puede aplicar la "LEY DE LA VENTAJA" por los Árbitros Principales, **todas las faltas que se cometan durante el juego se penalizarán en función de la gravedad de la infracción**, atendiendo a que una falta se considerará tanto más grave cuanto más haya contribuido a impedir la ejecución de un posible gol.
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 toda conducta irregular, estando prohibido especialmente:
    - 3.1.1 Aprisionar a los adversarios contra el armazón de la portería o contra las vallas de la pista;
    - 3.1.2 Agarrar, empujar o cargar a un adversario o efectuar obstrucciones de forma intencionada;
    - 3.1.3 Esgrimir o golpear con el "stick" a los adversarios o agarrarlos por una parte de la equipación o del cuerpo;
    - 3.1.4 Las peleas, los puñetazos, las patadas o cualquier otro tipo de agresiones.
  - 3.2 A excepción del portero, dentro del área de PENALTI de su equipo, ningún otro Jugador podrá agarrarse a la portería, mientras está jugando la bola.
  - 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**
  - 4.1 Con excepción de lo establecido en el punto siguiente, se define por el lugar donde se comete la falta o infracción.
  - 4.2 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 impacto con la bola.
5. **EJECUCIÓN DE FALTAS EN LA ZONA DEFENSIVA DEL EQUIPO QUE SE BENEFICIA DE ELLAS**
  - 5.1 Con excepción de lo dispuesto en el punto 5.2 de este Artículo, cuando el equipo que defiende se beneficia de un **LIBRE INDIRECTO** de una falta que se cometió en **cualquier parte de la totalidad de su zona defensiva**, la bola se puede poner en juego de inmediato— *en el mismo lugar donde 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 PENALTI o a otro lugar de la pista.
  - 5.2 Sin embargo, para que cualquier falta se pueda ejecutar es necesario que la bola esté completamente parada.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

**6. FALTAS O INFRACCIONES COMETIDAS SIMULTÁNEAMENTE**

- 6.1 Si dos Jugadores — *uno de cada equipo* — cometen faltas de la misma naturaleza y gravedad, se castigará a ambos disciplinariamente (*en cada caso*), reanudando el juego con un "SAQUE NEUTRAL", que se ejecutará:
- 6.1.1 En el lugar en que se hayan cometido las faltas, en caso de que se produzcan en el mismo lugar; o
- 6.1.2 En el lugar en que se encuentre la bola, si se cometen en lugares diferentes.
- 6.2 Si dos Jugadores — uno de cada equipo — cometen simultáneamente faltas de diferente gravedad, cada uno de los infractores será (*si es el caso*) castigado disciplinariamente, siendo después sancionado — *en términos técnicos* — con la falta correspondiente al equipo al que pertenezca el Jugador que cometió la falta más grave.
- 6.3 Si dos Jugadores del mismo equipo cometen simultáneamente faltas de diferente gravedad, cada uno de los infractores será (*si es el caso*) castigado disciplinariamente, siendo después su equipo sancionado — *en términos técnicos* — con la falta correspondiente a la falta más grave.

**7. FALTAS O INFRACCIONES COMETIDAS A DISTANCIA SOBRE LOS ADVERSARIOS EN LA PISTA**

- 7.1 En el caso de las faltas cometidas a distancia — *lanzamiento de stick, protecciones, casco, etc.* — los Árbitros Principales deberán asegurar la siguiente acción disciplinaria:
- 7.1.1 Si el infractor es identificado por los Árbitros Principales, se le mostrara una tarjeta roja y será expulsado del partido.
- 7.1.2 Si el infractor no es identificado por los Árbitros Principales, se procederá conforme al punto 2.2 del Artículo 23 de estas Reglas.
- 7.1.3 En cualquier de los casos el equipo infractor será castigado con "power play", según lo dispuesto en lo Artículo 10 de estas Reglas.
- 7.2 El equipo del infractor será también sancionado técnicamente con un LIBRE DIRECTO o un PENALTI, teniendo en cuenta:
- 7.2.1 El lugar donde se encontraba el Jugador afectado, cuando la falta haya sido "realizada y concretada".
- 7.2.2 El lugar donde se encontraba la bola en el momento de la interrupción, cuando la falta haya sido "realizada pero no concretada", una vez que el Jugador adversario no ha sido afectado.
- 7.3 Teniendo en cuenta que este tipo de faltas serán siempre sancionadas con un LIBRE DIRECTO o un PENALTI, la "ley de la ventaja" no ha de ser concedida por los Árbitros Principales, quienes deben interrumpir el partido de inmediato y asegurar los procedimientos definidos en los puntos 7.1 e 7.2 de este Artículo.
- 7.4 Si se tratara de una falta en una situación de gol inminente y si hay gol, los Árbitros Principales deberán validarlo, asegurando también — *y según las disposiciones del punto 7.1 de este Artículo* — la sanción disciplinaria de los infractores y de su equipo, reanudando después el partido con el SAQUE INICIAL correspondiente al gol conseguido.

**ARTÍCULO 23**

**(FALTAS COMETIDAS FUERA DE LA PISTA —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)**

**I. FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA - DEFINICIÓN Y CONTEXTO**

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, relativamente a su postura y comportamiento en el banquillo de suplentes.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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, ó 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 esta 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 bajo el control de un Delegado de uno de los equipos.

**2. CASTIGO DE LAS FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA**

**2.1 CASTIGO DEL INFRACTOR 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, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente.
- 2.1.2 Exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 del Artículo 26 de estas Reglas, si se muestra una **tarjeta azul** al **entrenador principal**, no se le suspende del juego, pero su equipo es sancionado con "power-play", según lo dispuesto en el **Artículo 10** de estas Reglas.
- 2.1.3 A los otros representantes del equipo —*Delegados, segundos Entrenadores, otros miembros del Equipo Técnico y sus Auxiliares*— se les muestra siempre una tarjeta roja, siendo expulsados del banquillo de suplentes.

**2.2 CASTIGO DE INFRACTOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES**

- 2.2.1 En la primera infracción, 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 mostrarán una **tarjeta roja** al **entrenador principal**, 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 INFRACTOR**

- 2.3.1 **Sanción disciplinaria:** El equipo es castigado con "POWER-PLAY", según lo dispuesto en el **Artículo 10** de estas Reglas.
- 2.3.2 **Sanción técnica:** el equipo es castigado con un LIBRE DIRECTO, excepto si la infracción tiene lugar con el juego parado, en que no haya lugar a sanción técnica.

**ARTÍCULO 24**

**(FALTAS TÉCNICAS —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)**

- I. 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 está apoyado o agarrado a una portería, excepto en el caso del Portero cuando está situado dentro de su área de penalti.
  - 1.2 Mantenerse parado, con posesión de la bola, en cualquier 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 PENALTI o de un LIBRE DIRECTO (*efectuar una simulación o tocar la pelota después de transcurridos los 5 segundos concedidos para su ejecución, etc.*)

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 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 penalti* - 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 (*diez o cinco 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, excepto en el caso del portero cuando está situado dentro de su área de penalti.
  - 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 penalti* — e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
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 29 de estas Reglas, siempre que la FALTA TÉCNICA es realizada en el interior de la área de penalti del infractor, los Árbitros Principales tendrán de interrumpir el juego de inmediato, señalando después la ejecución de un penalty contra su equipo.
  - 2.2 En cualquiera de las otras situaciones - y en caso de que 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 25****(INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)**

1. Tanto las INFRACCIONES LEVES como las FALTAS DE EQUIPO son infracciones de menor gravedad, siendo objeto de tratamiento y de procedimientos diferenciados, según las disposiciones establecidas en los puntos siguientes de este Artículo.
2. **INFRACCIONES LEVES**
  - 2.1 Sin embargo de 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 saltar la valla sin autorización de los Árbitros Principales
    - 2.1.2 Jugador que — *tras haber solicitado que el adversario se situese a la distancia reglamentaria* — ejecuta un LIBRE INDIRECTO sin que los Árbitros Principales lo hayan indicado.
    - 2.1.3 Jugador o Portero que simula una lesión.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 2.1.4 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.
- 2.1.5 Portero que *—en el momento de defender un LIBRE DIRECTO o un PENALTI —* se mueve antes de que el Jugador ejecutante haya impactado la bola.
- 2.1.6 Jugador que *—estando colocado en el área de penalti del EQUIPO que se beneficia de la falta, en el momento de la ejecución de un LIBRE DIRECTO o de un PENALTI —*se mueve en dirección a la pelota, antes de que el Jugador ejecutante la haya impactado.
- 2.1.7 Médico y/o Masajista que entra(n) en pista para asistir un Jugador, sin previa autorización de los Árbitros Principales.
- 2.1.8 Representante de un equipo que es responsable por la pérdida de tiempo intencionada cuando se señalice un tiempo muerto (*"time-out"*).
- 2.1.9 Portero que mantiene una posición no reglamentaria en la portería, en violación de lo dispuesto en el punto 1.2 del Artículo 13 de estas Reglas.
- 2.2 Cuando ocurra **cualquiera** de las infracciones indicadas en el punto anterior, la intervención de los Árbitros Principales obedecerá a los siguientes principios:
- 2.2.1 Siendo la primera vez que el infractor incurre en la falta en cuestión, éste será solamente **AMONESTADO VERBALMENTE**, sin ninguna otra consecuencia para él o para su equipo.
- 2.2.2 Si el infractor o otro Jugador del mismo equipo reincide en el mismo tipo de infracción —ocurrida en el mismo momento o acción del partido o cuando se tenía de volver a ejecutar la primera falta —tendrá que ser inmediatamente castigado con una **TARJETA AZUL**, implicando *— para él y su EQUIPO —* las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 26 de estas Reglas.
- 2.3 Los Árbitros Principales deben asegurar siempre que la amonestación de los Jugadores y de los Porteros sea asegurada de un forma pública y transparente, siendo siempre efectuada junto del infractor *- obligando este, si es el caso, a colocarse de pie -* y utilizando señal gestuales que indiquen que, siendo da la primera infracción, esta no podrá repetirse.
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:
- No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto contra su equipo.
  - 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:
- Efectuar un bloqueo ilegal o una obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 4 y 5 del Artículo 19 de estas Reglas.
  - 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 20 de estas Reglas.
  - 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.
  - 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 17 de estas Reglas.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

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

- 3.2.1 Exceptuando lo dispuesto en las alineas a) y b) del punto 3.5.1 de este Artículo, los Árbitros Principales tendrán de indicar al Árbitro Auxiliar — *de una forma visible y usando señales específico (que los dos efectuarán)* — **todas las demás FALTAS DE EQUIPO ocurridas durante el partido**, sea las que fueren efectivamente por si señaladas, 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 — *relativamente a ambos los equipos* — de asegurar
- El registro actualizado del número acumulado de **FALTAS DE EQUIPO**, en función de las informaciones específicas que le fueran transmitidas por los Árbitros Principales
  - 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 para la segunda parte del partido y también — *si es el caso* — del final del tiempo normal del partido para 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 de ser técnicamente sancionado con un **LIBRE DIRECTO**, sanción que será igualmente aplicada de cada vez que el mismo equipo **acumule 5 (cinco) FALTAS DE EQUIPO adicionales**.
- 3.3.2 Cuando cualquier de los equipos **acumula 9 (nove) FALTAS DE EQUIPO** en lo primero ciclo del juego — *o cuando acumule 5 (cinco) 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 señalaren una **FALTA DE EQUIPO** que — *según lo dispuesto en el punto 3.3.1 de este Artículo* — determina la sanción del equipo del infractor con un **LIBRE DIRECTO**, su ejecución tendrá siempre de ser garantizada, en conformidad con lo establecido en el punto 6 del Artículo 29 de estas Reglas.

**3.4 FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO INTERRUMPIDO**

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 las indicadas al Árbitro Auxiliar para anotación y registro.

**3.5 FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO ACTIVO Y EN SU CURSO - SANCIONA NORMAL**

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 cometen, según se define a continuación.

- 3.5.1 Los Árbitros Principales tendrán de interrumpir el partido de inmediato — *teniendo en cuenta que la "LEY DE LA VENTAJA" no puede ser aplicada* — cuando ocurre una FALTA DE EQUIPO que tendrá que ser técnicamente sancionada con:
- La ejecución de un PENALTI contra el equipo del infractor**, situación que tendrá que ser señalada siempre que la FALTA DE EQUIPO sea practicada en el interior del área de penalti del equipo del infractor.
  - La ejecución de un LIBRE DIRECTO contra el equipo del infractor**, situación que tendrá que ser señalada siempre que la FALTA DE EQUIPO — *aunque practicada fuera del área de penalti del equipo del infractor* — haya contribuido, de forma indiscutible, para impedir una situación flagrante de un posible gol favorable al equipo adversario.



**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 3.5.2 En cualquier de las dos situaciones mencionadas en lo 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.
- 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 registro, siendo después sancionadas por los Árbitros Principales con la ejecución de un **LIBRE INDIRECTO** a favor del equipo adversario, sin cualquier sanción disciplinar para el infractor o para su equipo.

**ARTÍCULO 26**

**(FALTAS GRAVES / FALTAS PARA TARJETA AZUL —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)**

1. Las “FALTAS GRAVES” —*que obligan a los Árbitros Principales a mostrar una TARJETA AZUL al infractor*— engloban los actos o hechos deshonorosos 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. 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, exceptuando lo dispuesto 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**, pero — *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 23 de estas Reglas* — no habrá lugar a su suspensión temporal, exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 de este Artículo.
  - 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 23 de estas Reglas* — una **TARJETA ROJA**, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes del EQUIPO.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

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**, expulsándole definitivamente del partido y obligándole a abandonar el local del banquillo de suplentes

**2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**

2.2.1 El EQUIPO del infractor es siempre disciplinariamente sancionado con “power-play”, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 10 de estas Reglas.

2.2.2 El equipo del infractor es sancionado técnicamente *—exceptuando lo dispuesto en lo punto 2.2.3 de este Artículo—* con un LIBRE DIRECTO o un PENALTI, en función del lugar en el que se haya cometido la falta.

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

**3. FALTAS ADICIONALES PRACTICADAS A PARTIDO PARADO POR INFRACTOR A QUIEN FUERA EXHIBIDA UNA TARJETA AZUL**

Si, **con el partido interrumpido**, un Entrenador Principal, Jugador o Portero de un equipo incurre en otra **falta grave o muy grave** *—después de haberle sido mostrada una tarjeta azul—* los Árbitros Principales tendrán de seguir los siguientes procedimientos:

3.1 **Si la nueva infracción ha sido considerada como muy grave**, los Árbitros Principales tendrán que exhibir una **tarjeta roja al infractor**, expulsándole definitivamente del partido.

3.2 **Si la nueva infracción ha sido considerada como grave**, los Árbitros Principales tendrán que exhibir una **nueva tarjeta azul al mismo infractor**, asegurando después los siguientes procedimientos adicionales:

3.2.1 Si se trata de la **tercera tarjeta azul exhibida al mismo infractor**, le tiene que ser igualmente exhibida, por acumulación, una **tarjeta roja**, siendo el infractor definitivamente expulsado del partido, en conformidad con lo que está establecido en el punto 2.1.4 del Artículo 26.

3.2.2 Si se trata de la **segunda tarjeta azul exhibida al mismo infractor** *- y siendo este un Jugador o un Portero -* tendrá que ser ampliado su tiempo de suspensión temporal del partido por un total de 4 (**cuatro**) minutos, sin embargo de ser también aplicable *- cuando el infractor es el Entrenador Principal o un Jugador o un Portero -* lo dispuesto en el punto 3.3 de este Artículo.

3.3 En cualquier de las situaciones definidas en los dos puntos 3.1 y 3.2 de este Artículo, el **tiempo máximo de POWER-PLAY del equipo del infractor será siempre ampliado para 4 (cuatro) minutos**, teniendo en cuenta lo que está establecido en el punto 6 del Artículo 10 de estas Reglas.

**4. FALTAS ADICIONALES PRACTICADAS DESPUES DE REINICIADO UN PARTIDO POR INFRACTOR QUE CUMPLIA SUSPENSIÓN TEMPORAL**

Si, **después de reiniciado el partido**, un Jugador o Portero *— que cumplía una suspensión temporal junto a la Mesa Oficial de Juego —* incurre en nueva infracción grave o muy grave, los Árbitros Principales tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:

4.1 Interrumpir el partido de inmediato y sancionar el infractor con una **TARJETA ROJA DIRECTA**, determinando su expulsión definitiva del partido.

4.2 Sancionar el equipo del infractor con un **"POWER-PLAY" de 4 (cuatro) minutos**, asegurando la retirada de la pista de un jugador de ese mismo equipo, con salvaguarda del dispuesto en el punto 5 del Artículo 10.

4.3 Reiniciar el partido con la ejecución de un LIBRE DIRECTO contra el equipo del infractor.

**5. EXPULSIÓN DEFINITIVA A PARTIDO PARADO DE UNO DE LOS INFRACTORES QUE HABIAN SIDO SUSPENDIDOS SIMULTANEAMENTE**

A partido parado y después de la sustitución de un Jugador o Portero de cada uno de los equipos *- según lo dispuesto en el punto 1.2 del Artículo 10, por falta grave y simultánea —* a uno de los infractores en cuestión es exhibida tarjeta roja y acaba expulsado definitivamente del partido por los Árbitros Principales, los cuales tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 5.1 Agravar la sanción del equipo del infractor con un "POWER-PLAY" de 4 (cuatro) minutos
- 5.2 Ordenar la salida de pista de un Jugador de cada equipo, teniendo en cuenta que las sustituciones anteriormente efectuadas tendrán de ser anuladas, una vez que es ahora distinto el tiempo de "POWER-PLAY" a cumplir por cada uno de los equipos.

**ARTÍCULO 27**

**(FALTAS MUY GRAVES / FALTAS PARA TARJETA ROJA —DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)**

- I. 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:
  - I.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:
    - I.1.1 Proferir amenazas, insultos, palabras injuriosas o efectuar gestos obscenos.
    - I.1.2 Agredir o intentar agredir.
    - I.1.3 Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta
    - I.1.4 Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.
  - I.2 Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado (*interrupción, descanso o final del partido*).
  - I.3 Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.
  - I.4 Golpear —usando la violencia —a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*)
  - I.5 Enganchar intencionalmente, por medio del stick, el patín de un Jugador adversario, derribándole en la pista.
  - I.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.
  - I.7 Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (*o considerado como tal*).
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 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 en sistema de "POWER-PLAY" por un periodo máximo de 4 (*cuatro*) minutos, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 10 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 el que se haya cometido la falta.
    - 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.

## CAPÍTULO VI

### CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS

#### ARTÍCULO 28

##### (LIBRE INDIRECTO –DEFINICIÓN Y CONTEXTO)

1. Uno 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 de colocarse a una distancia de, por lo menos, 3 (*tres*) metros, relativamente al punto en que la falta será ejecutada..
    - 2.1.2 Si una falta se realiza junto a la valla *— o si la pelota hay salido fuera de la pista —* el LIBRE INDIRECTO correspondiente puede ser ejecutado con la bola colocada hasta una distancia de 70 (*setenta*) centímetros de la valla en cuestión.
    - 2.1.3 Los Jugadores del equipo que beneficia de la falta pueden estar colocados en cualquier local 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 esten 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 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.
    - 2.2.2 Cualquier infracción ocurrida en la ejecución del LIBRE INDIRECTO tendrá que ser sancionada en conformidad con lo dispuesto en el punto 2.2 del Artículo 25 de estas Reglas.
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 hay 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 22 de estas Reglas.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 3.2 Si la bola se eleva 1,50 (un coma cincuenta) metros de altura, en resultado de un movimiento del stick de un jugador que se encontraba "en el interior" de su área de penalti, el LIBRE INDIRECTO correspondiente es ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores del área de penalti 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 de la área de penalti 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 en la "zona defensiva" del equipo infractor, el LIBRE INDIRECTO correspondiente es ejecutado en cualquier de las esquinas superiores de la área de penalti del equipo infractor.
- 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.

**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 29****(LIBRE DIRECTO Y PENALTY — DEFINICIÓN Y CONTEXTO)****1. LUGARES DE LA PISTA PARA EJECUCIÓN 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:

- 1.1 En el caso del PENALTY, en la marca que está situada en la línea superior de delimitación del área de penalti, a una distancia de 5,40 (cinco coma cuarenta) metros del centro de la línea de portería
- 1.2 En el caso del LIBRE DIRECTO, en la marca que está situada a 7,40 (sete coma cuarenta) metros de la línea de portería.

**2. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS PRINCIPALES CUANDO DE LA EJECUCIÓN DEL PENALTY Y DEL LIBRE DIRECTO**

- 2.1 El Jugador ejecutante del PENALTY 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 específicos* — sin que haya cualquier pitido de los Árbitros Principales.
  - 2.1.1 La ejecución del LIBRE DIRECTO o del PENALTY — *mismo que, en este último caso, se trate del 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.
- 2.2 Los Jugadores que no tienen intervención en la ejecución o defensa de la falta, deben colocarse en la otra media pista, en el interior del área de penalti, pudiendo moverse y volver a intervenir en el juego únicamente cuando se golpee o se toque la pelota para ejecución del PENALTY o del LIBRE DIRECTO.
- 2.3 Uno de los Árbitros Principales se coloca en frente de los Jugadores mencionados en el punto anterior, a cerca de 1 (*un*) metro de distancia, controlando su posicionamiento y *—cuando todo está en orden—* efectúa el levantamiento en la vertical de uno de los brazos, para informar al otro Árbitro Principal que puede dar inicio a la ejecución del PENALTY o del LIBRE DIRECTO.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 2.3.1 Los Jugadores mencionados en el punto 2.2 de este Artículo no pueden volver a intervenir en el partido cuando ocurre cualquier de las siguientes situaciones:
- Ejecución de los PENALTIS para desempate del partido.
  - Ejecución de un PENALTI o LIBRE DIRECTO señalado en el final del tiempo de cualquier de los períodos de juego
- 2.4 El otro Árbitro Principal estará posicionado en el medio de la línea lateral que delimita el área de penalti, equidistante de las líneas superior e inferior, controlando el posicionamiento correcto del Portero del equipo sancionado y asegurando *— solamente después de recibir el señal del otro Árbitro Principal y sin nunca hacer sonar cualquier pitido —* los siguientes procedimientos:
- 2.4.1 Efectuar el levantamiento en la vertical de uno de los brazos, para indicar que puede ser iniciada la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO.
- 2.4.2 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 LIBRE DIRECTO o PENALTI.
- 2.4.3 El Jugador ejecutante del PENALTI o del LIBRE DIRECTO puede impactar o tocar la pelota después que el Árbitro Principal levante uno de los brazos para indicar que la ejecución de la falta puede ser iniciada.
- 2.4.4 El contaje del tiempo de juego solamente será reiniciada en el momento que la bola es tocada o impactada por el Jugador ejecutante del PENALTI o del LIBRE DIRECTO .
- 2.5 Ninguno de los equipos podrá hacer entrar en pista un Jugador *— sea para efectuar una sustitución, sea para hacer reentrar en la pista un Jugador después de haber concluido el tiempo de "power-play" —* a partir del momento en que sea señalado que la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO puede ser iniciada y hasta que la misma sea concluida.
- 2.5.1 Si ocurriera una infracción a lo dispuesto anteriormente, los Árbitros Principales no deben de interrumpir el partido de inmediato *— aguardando por el resultado de la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO —* pero solamente después asegurar los procedimientos definidos en los puntos siguientes.
- 2.5.2 Cuando se marca un gol, tendrá que ser siempre validado, aunque *— posteriormente —* sean aseguradas también los procedimientos disciplinares establecidos en las alineas a) e b) del punto 2.5.3 de este Artículo.
- 2.5.3 No habiendo obtenido un gol, el partido es interrumpido de inmediato, siendo después ratificados por los Árbitros Principales los siguientes procedimientos:
- 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
  - Sancionar del equipo infractor con el "power-play" correspondiente, según lo dispuesto el punto 3 del Artículo 10.
  - 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.
  - 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.
- 2.6 Se el Jugador ejecutante del PENALTI o del LIBRE DIRECTO hace cualquier infracción *— según lo dispuesto en los puntos 4.3 e 5.2 de este Artículo —* 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 PENALTI o del LIBRE DIRECTO en cuestión.

**3. NORMAS GENERALES RELATIVAS AL PORTERO DURANTE LA DEFENSA DEL PENALTI O DEL LIBRE DIRECTO****3.1 PRESENCIA OBLIGATORIA DE UN PORTERO EN LA DEFENSA DE LA PORTERÍA**

Cuando un equipo es sancionado técnicamente con la ejecución de un PENALTI o de un LIBRE DIRECTO es siempre obligatoria la presencia de un Portero en defensa de la portería del equipo infractor.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 3.1.1 Si el Portero había sido substituido por un Jugador de pista, la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO solamente puede ser efectuada después de asegurada la sustitución de un Jugador de pista por un Portero.
- 3.1.2 Si *— por motivo de sanción disciplinar o de lesión —* no hay un Portero disponible, su sustitución tendrá que ser asegurada por un Jugador de pista, de acuerdo con las condiciones establecidas en el punto 5.1 del Artículo 16.

**3.2 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI**

En el momento de la ejecución de un LIBRE DIRECTO o de un PENALTI contra su equipo, **el Portero está obligado a:**

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



- 3.2.3 No efectuar cualquier movimiento para defender su portería, antes de la pelota haber sido impactada o tocada por el Jugador ejecutante del PENALTY o del LIBRE DIRECTO.

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

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 observar los siguientes procedimientos:

- 3.3.1 En su primera infracción, el Portero es **AMONESTADO VERBALMENTE** por los Árbitros Principales, los cuales *— para el efecto —* tendrán de obligar al infractor a colocarse de pie, asegurando después un "aviso" público de que no puede reincidir en la misma infracción.
- 3.3.2 Si una segunda infracción es cometida por lo mismo Portero *— en la ejecución del mismo PENALTI o LIBRE DIRECTO —* tendrá que serle exhibida una tarjeta azul o *— si la segunda infracción ocurre en la ejecución de un penalti para desempate del partido —* una tarjeta roja.
- 3.3.3 Según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 10, el equipo del Portero infractor tendrá que ser sancionada con "power-play", exceptuando si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de un penalti para desempate del partido.
- 3.3.4 Si el primero Portero substituto es igualmente suspendido o expulsado *—según lo dispuesto en los puntos 3.3.1 e 3.3.2 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.
- 3.3.5 Si el segundo Portero substituto es igualmente suspendido *—según lo dispuesto en los puntos 3.3.1 e 3.3.2 de este Artículo —* los Árbitros Principales tendrán que dar el partido por terminado, haciendo un informe detallado en el Acta del Partido.
- 3.4 Cuando *— aunque el Portero se haya adelantado antes de la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO —* el Jugador ejecutante del PENALTI o del LIBRE DIRECTO haya efectuado *— casi en simultáneo —* un disparo directo a la portería de que a resultado un gol, los Árbitros Principales tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 3.4.1 **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 3.3.1, 3.3.2 y 3.3.3 de este Artículo* – la sanción del Portero infractor y ordenando la repetición de la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO en cuestión.
- 3.4.2 **Asegurar la validación del gol**, siempre que el **partido no fuera interrumpido** por los Árbitros Principales, asegurando después – *según lo dispuesto en los puntos 3.3.1, 3.3.2 y 3.3.3 de este Artículo* – la sanción del Portero infractor.

**4. INFRACCIONES PRACTICADAS "EN EL INTERIOR" DEL ÁREA DE PENALTI DEL INFRACTOR****4.1 ACCIONES NO SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI**

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

- 4.1.1 Cuando la pelota se eleva de 1,50 (un coma cincuenta) metros de altura, en resultado de un movimiento del stick de un jugador que se encontraba "en el interior" de su área de penalti – *independientemente de ser (o no) una infracción practicada intencionalmente* – los Árbitros Principales sancionaran esta infracción con un LIBRE INDIRECTO, que tendrá que ser ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores de la área de penalti en cuestión.
- 4.1.2 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 penalti, situación esta que, por si misma, no tendrá que ser sancionada por los Árbitros Principales.

**4.2 ACCIONES SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI**

- 4.2.1 Los Árbitros Principales deben sancionar rigurosamente – *señalando el PENALTI 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" de la área de penalti del Jugador o Portero infractor, teniendo en atención – *conforme lo establecido en el punto 3 del Artículo 3 del Reglamento Técnico* – que en la "área" en cuestión están incluidas sus "líneas" delimitadoras.
- 4.2.2 Los Árbitros Principales deben también prestar una atención especial y sancionar con idéntico celo y rigor todas las faltas practicadas "en el interior" de la área de penalti del infractor, en particular:
- Infracción cometida por un Portero que *de una forma intencional* – 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.
  - 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.
  - Falta practicada, en defensa de su portería, por un Portero o Jugador que – *independientemente de haber sido efectuada de forma deliberada y intencional* – contribuyó, de forma indiscutible, para impedir la concretización de un gol del equipo adversario.

**4.3. NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL PENALTI**

- 4.3.1 El Jugador encargado de la ejecución del PENALTY tiene que hacerlo siempre con un remate directo – *dirigido obligatoriamente 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 y que está situada en la zona defensiva del equipo sancionado.
- 4.3.2 En la ejecución del PENALTI **no pueden ser efectuadas simulaciones**, no siendo permitido al Jugador ejecutante que:
- Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la bola
  - Efectúe – *previamente el impacto del stick en la bola* – un movimiento de su cuerpo o del stick, intentando engañar al Portero adversario y provocar que este practique una infracción sancionable disciplinamente.
  - Efectúe un remate directo que no sea dirigido a la portería del adversario



**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- d) Inicie la ejecución del PENALTI después de excedidos los 5 (cinco) segundos concedidos para hacerlo.
- 4.3.3 Después del remate inicial — *y aprovechando una parada del Portero o un rebote de la bola en la portería en la valla del fondo* — el Jugador ejecutante del PENALTI puede efectuar remates o optar por jugar la pelota en cualquier circunstancia, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente de este Artículo.
- 4.3.4 En caso de un PENALTI ejecutado en el final del tiempo de cualquier de los períodos de juego o en caso de un PENALTI ejecutado para desempate del juego, la bola no puede ser jugada o rematada una vez que no está más en juego después de la mencionada ejecución.

**5. INFRACCIONES COMETIDAS "FUERA" DEL ÁREA DE PENALTI DEL INFRACITOR****5.1 INFRACCIONES SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN LIBRE DIRECTO**

- 5.1.1 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" de la área de penalti del Jugador o Portero infractor, teniendo en atención — *conforme lo establecido en el punto 3 del Artículo 3 del Reglamento Técnico* — que en el "área" en cuestión están incluidas sus "líneas" delimitadoras.
- 5.1.2 Los Árbitros Principales deben también prestar una atención especial y sancionar con la ejecución de un LIBRE DIRECTO todas las FALTAS TÉCNICAS y/o las FALTAS DE EQUIPO que pueden ser consideradas — *aunque practicadas "fuera" del área de penalti del Jugador o Portero infractor* — como impositivas de un posible gol del equipo adversario.

**5.2 NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO**

- 5.2.1 El Jugador encargado de la ejecución del LIBRE DIRECTO puede — *a partir de la marca correspondiente y que está situada en la zona defensiva del equipo sancionado* — optar por una de las siguientes formas de ejecución:
- a) Efectuar un remate directo y dirigido obligatoriamente para a la portería del adversario.
- b) 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 para la portería en cuestión.
- 5.2.2 La ejecución del LIBRE DIRECTO tiene de obedecer a las siguientes condiciones:
- a) El jugador ejecutante del LIBRE DIRECTO tiene que optar entre:
- Una posición de parado, junto a la pelota, o
  - Un movimiento lanzado — *sin paradas o simulaciones* — efectuado a partir de una distancia máxima de 3 (tres) metros de la marca de ejecución correspondiente.
- b) En la ejecución del LIBRE DIRECTO no pueden ser efectuadas simulaciones, no siendo por eso permitido al Jugador ejecutante que:
- Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la pelota
  - 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.
  - Efectúe un remate directo que no sea dirigido a la portería del adversario
  - Opte por retener la posesión de la bola y endosarla después a un compañero, sin efectuar cualquier remate o desvío de la pelota en dirección a la portería adversaria.
- c) La ejecución del LIBRE DIRECTO no puede ser iniciada después de expirados los 5 (cinco) segundos que son concedidos para lo efecto.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 5.2.3 Después del remate inicial — *y aprovechando una parada del Portero o un rebote de la pelota en la portería en la valla del fondo* — el Jugador ejecutante del LIBRE DIRECTO puede efectuar remates o optar por jugar la bola en cualquier circunstancia, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente de este Artículo.
- 5.2.4 En caso de un libre directo ejecutado en el final del tiempo de cualquier de los períodos de juego, la bola no puede ser jugada o rematada una vez que no está más en juego, después de la mencionada ejecución.

**6. EJECUCIÓN DEL PENALTI O DEL LIBRE DIRECTO SEÑALADO EN EL FINAL DEL TIEMPO 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 PENALTI o 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 25 de estas Reglas* — los Árbitros Principales tendrán de garantizar su ejecución — *según lo dispuesto, respectivamente, en los puntos 4.3 o 5.2 de este Artículo* — y teniendo en cuenta el cumplimiento de las siguientes condiciones:
- 6.1.1 En referencia al LIBRE DIRECTO — *y tal como está establecido para el PENALTI* — su ejecución 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 PENALTI o del LIBRE DIRECTO no es permitido cualquier recarga.
- 6.2 En función del resultado da ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO en el final del tiempo reglamentario de juego, los Árbitros Principales tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:
- 6.2.1 Exceptuando lo dispuesto en los puntos 1.4 y 2.5 del Artículo 5 de estas Reglas, si se marca un gol válido, los Árbitros Principales tienen de asegurar su reconocimiento formal, ordenando el subsiguiente “SAQUE INICIAL” y pitando inmediatamente después para dar por concluido el tiempo de juego en cuestión.
- 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 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. SANCIÓN DE LAS INFRACCIONES DE JUGADORES QUE NO INTERVIENEN EN LA EJECUCIÓN DEL PENALTI O DEL LIBRE DIRECTO**

- 7.1 Exceptuando lo dispuesto en lo punto 2.3.1 de este Artículo, un Jugador que — *por no tener intervención directa en la ejecución del PENALTI o del LIBRE DIRECTO, está posicionado en el interior de la área de penalty del equipo que beneficia de la falta* — solamente podrá salir o moverse de ese lugar después del Jugador ejecutante del PENALTI o del LIBRE DIRECTO haber impactado o tocado la pelota.
- 7.2 Cuando ocurre cualquier infracción a lo dispuesto en el punto anterior — *exceptuando lo específicamente establecido en el punto 7.3 de este Artículo* — el Árbitro Principal que controla el posicionamiento de los Jugadores en cuestión tendrá que asegurar — *según lo dispuesto en el punto 2.2 del Artículo 25 de estas Reglas* — los siguientes procedimientos:
- 7.2.1 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 LIBRE DIRECTO en cuestión, exceptuando lo dispuesto en la alinea a) del punto 7.3.2 de este Artículo.
- 7.2.2 Si, durante la repetición de la ejecución del mismo PENALTI o LIBRE DIRECTO, ocurrir una nueva infracción — *que sea practicada por el mismo infractor o otro Jugador o Portero del mismo equipo* — será inmediatamente exhibida una TARJETA AZUL al infractor, implicando su suspensión temporal del partido y siendo su equipo sancionado con el “power-play” correspondiente, según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 10 de estas Reglas.

**Reglas de Juego del Hockey sobre Patines - 11 de Setiembre del 2010 - versión en castellano**

- 7.3 Si la infracción ocurriera después de iniciada la ejecución de un PENALTI**, los Árbitros Principales deben procurar siempre aguardar el resultado obtenido, asegurando después los siguientes procedimientos:
- 7.3.1 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 7.2 de este Artículo.
- 7.3.2 No habiendo 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 han beneficiado del PENALTI, 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, lo cual es ejecutado en cualquier de los esquinas superiores de su área de penalty.
- b) Si la infracción fue realizada solamente por Jugador(es) del equipo sancionado con el PENALTI *— o por Jugadores de los dos equipos* — su **ejecución tendrá que ser siempre repetida**, después de efectuada la acción disciplinar prevista en el punto 7.2 de este Artículo.
- 7.4 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:
- 7.4.1 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 7.3.1 de este Artículo
- b) **No habiendo obtenido un gol**, los procedimientos definidos en el punto 7.3.2 de este Artículo
- 7.4.2 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 7.3.2 de este Artículo.

## CAPÍTULO VIII

### RECLAMACIONES DEL JUEGO

#### ARTÍCULO 30

#### (RECLAMACIONES DEL JUEGO —DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO)

##### 1. RECLAMACIONES ADMINISTRATIVOS

- 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 planteé* — 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 6 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. 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 planteé* — 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 Subcapitán* — 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 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 RECLAMACIONES**

Todas las reclamaciones, tanto las de naturaleza “administrativa” como “técnica”, deben ser posteriormente confirmadas por la entidad responsable del equipo que las planteó —*por medio de una carta oficial, acompañada de los medios de pago de la tasa correspondiente*— en el plazo y en los términos reglamentariamente fijados, por la entidad organizadora de las competiciones, especialmente:

- 3.1 **CIRH o Confederación Continental**, en el caso de las competiciones internacionales (*de selecciones nacionales o de clubes*)
- 3.2 **Federaciones Nacionales**, en el caso de las competiciones de clubes organizadas en cada país miembro de la FIRS.

**CAPÍTULO IX****DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS****ARTÍCULO 31****(REGLAMENTACIÓN DEL HOCKEY PATINES – APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS)**

1. Reglas de Juego, Reglamento Técnico y Manual de Arbitraje del Hockey sobre Patines han sido conjuntamente aprobados en las Asambleas Generales del CIRH –**Comité Internationale de Rink Hockey**, efectuadas con fechas de 8 de Octubre del 2008 y de 29 de Octubre del 2010, realizadas en Yuri–Honjo, Japón y en Dornbirn, Austria, respectivamente.
2. Estas Reglas de Juego y Reglamento Técnico entran conjuntamente en vigor en las fechas siguientes:
  - 2.1 El día 1 de Septiembre de 2010 - coincidiendo con el inicio de la temporada 2010/2011- en la Confederación Europea.
  - 2.2 El día 1 de Enero de 2011, en el caso de las demás Confederaciones Internacionales.
3. Cualquier propuesta de cambio que, futuramente, pueda ser presentada relativamente a las Reglas de Juego, Reglamento Técnico y/o Manual de Arbitraje del Hockey Patines tendrá de ser analizada y objeto de una deliberación específica del CIRH –**Comité Internationale de Rink Hockey**, después de obtenido una consulta de la Comisión Técnica responsable por todas las cuestiones involucradas con la interpretación, aclaración y/o propuestas de cambios de la reglamentación técnica del Hockey sobre Patines.