

HOCKEY PATINES



REGLAS DE JUEGO ACTUALIZADO

*Elaborado por la Comisión Técnica del CERH, en colaboración
con el CIA/CIRH, este Manual fue actualizado en Septiembre del 2009*

SUMÁRIO/ÍNDICE

INTRODUCCIÓN		Página 2
CAPÍTULO I - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES – DEFINICIÓN Y MARCO		
ARTÍCULO 1	EL JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES	Página 3
ARTÍCULO 2	TIEMPO NORMAL DE JUEGO	Página 3
ARTÍCULO 3	ÁRBITROS Y ARBITRAJE	Página 3
ARTÍCULO 4	ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS	Página 4
ARTÍCULO 5	DESEMPATE DEL PARTIDO – PROCEDIMIENTOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR	Páginas 4 y 5
ARTÍCULO 6	ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES AL JUEGO	Páginas 5 y 6
CAPÍTULO II - CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES – ZONAS DE JUEGO, ANTI JUEGO Y “POWER-PLAY”		
ARTÍCULO 7	CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD	Página 7
ARTÍCULO 8	ZONAS DEL JUEGO – DEFINICIÓN DE ANTI JUEGO O JUEGO PASIVO	Páginas 8 y 9
ARTÍCULO 9	“POWER PLAY” – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Páginas 9 y 10
CAPÍTULO III - EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES		
ARTÍCULO 10	EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES – COMPOSICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Página 11
ARTÍCULO 11	BANQUILLO DE SUPLENTE – REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS EN EL PARTIDO	Páginas 11 y 12
ARTÍCULO 12	ACCIÓN E INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO	Páginas 12 y 13
CAPÍTULO IV - SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO – MARCO NORMATIVO		
ARTÍCULO 13	INICIO Y REINICIO DEL JUEGO – SAQUE INICIAL	Página 14
ARTÍCULO 14	TIEMPO MUERTO O “TIME-OUT”	Páginas 14 y 15
ARTÍCULO 15	ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	Páginas 15 a 17
ARTÍCULO 16	JUGANDO LA BOLA	Páginas 17 y 18
ARTÍCULO 17	OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL	Página 19
ARTÍCULO 18	BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN – DEFINICIONES Y MARCO NORMATIVO	Páginas 19 y 20
ARTÍCULO 19	OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO	Páginas 20 a 22
CAPÍTULO V - LAS FALTAS Y SU CASTIGO – LEY DE LA VENTAJA		
ARTÍCULO 20	TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES – LEY DE LA VENTAJA	Páginas 23 y 24
ARTÍCULO 21	CASTIGO DE LAS FALTAS – NORMAS GENERALES	Páginas 24 y 25
ARTÍCULO 22	FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 25 y 26
ARTÍCULO 23	FALTAS TÉCNICAS – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 26 y 27
ARTÍCULO 24	INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 27 a 29
ARTÍCULO 25	FALTAS GRAVES / FALTAS PARA TARJETA AZUL – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 29 y 30
ARTÍCULO 26	FALTAS MUY GRAVES / FALTAS PARA TARJETA ROJA – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 30 y 31
CAPÍTULO VI - CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS		
ARTÍCULO 27	LIBRE INDIRECTO – DEFINICIÓN Y CONTEXTO	Páginas 32 y 33
ARTÍCULO 28	LIBRE DIRECTO Y PENALTY- DEFINICIÓN Y CONTEXTO	Páginas 33 a 35
CAPÍTULO VII - RECLAMACIONES DEL JUEGO		
ARTÍCULO 29	RECLAMACIONES DEL JUEGO – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Página 36
CAPÍTULO VIII - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS		
ARTÍCULO 30	REGLAS DE JUEGO Y REGLAMENTO TÉCNICO - APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y ALTERACIONES FUTURAS	Página 37

INTRODUCCIÓN

Como complemento a lo establecido en el Reglamento Técnico de la disciplina del Hockey sobre Patines, las Reglas de Juego incorporan un conjunto de normas y procedimientos que están dirigidos a todas las instituciones y agentes deportivos – *Organismos Internacionales, Federaciones Nacionales y Clubes afiliados* – que se encuentran vinculados a la estructura orgánica y funcional de la **FIRS – Federación Internacional de Roller Skating**.

Las Reglas de Juego del Hockey sobre Patines incluyen, especialmente, las siguientes materias, que mostramos a continuación:

CAPÍTULO I - EL JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES – DEFINICIÓN Y MARCO

CAPÍTULO II - CATEGORÍA DE LOS JUGADORES – ZONAS DE JUEGO, ANTI JUEGO Y “POWER-PLAY”

CAPÍTULO III - EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

CAPÍTULO IV - SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO – MARCO NORMATIVO

CAPÍTULO V - LAS FALTAS Y SU CASTIGO – LEY DE LA VENTAJA

CAPÍTULO VI - CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS

CAPÍTULO VII - RECLAMACIONES DEL JUEGO

CAPÍTULO VIII - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

Estas Reglas de Juego fueron aprobadas el 8 de Octubre del 2008, en la Asamblea General Extraordinaria del **CIRH – Comité Internacional de Rink-Hockey** que se realizó en Japón, en la ciudad de Yuri-Honjo, siendo objeto de una actualización y corrección de sus artículos en Septiembre del 2009.

CAPÍTULO I

EL JUEGO DEL HOCKEY SOBRE PATINES – DEFINICIÓN Y MARCO

ARTÍCULO 1

(EL JUEGO DEL 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-17 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 períodos 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.

** En las competiciones tuteladas por la REFP se establecen los siguientes tiempos de juego para los partidos de Hockey sobre Patines:*

Senior Masculino.- Duración del partido: 50 minutos a tiempo parado (2 partes de 25 minutos cada una).

Senior Femenino, Junior, Juvenil e Infantil.- Duración del partido: 40 minutos a tiempo parado (2 partes de 20 minutos cada una).

Alevín.- Duración del partido: 30 minutos a tiempo parado (2 partes de 15 minutos cada una)

ARTÍCULO 3

(ÁRBITROS Y ARBITRAJE)

1. Atendiendo a lo establecido en el Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, en las competiciones internacionales de clubes o de selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS, los partidos los dirigen 2 (*dos*) Árbitros internacionales, nombrados por la Comisión Internacional de Árbitros (CIA o CEA) que esté implicada en la organización del evento deportivo en cuestión.
2. En las competiciones organizadas por las Federaciones Nacionales, los partidos pueden ser dirigidos por 1 (*uno*) o 2 (*dos*) Árbitros oficiales, según determine el Reglamento correspondiente, siendo nombrados por el Comité de Arbitraje de su jurisdicción.
3. 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.

4. En los incidentes o casos excepcionales no explicitados en estas reglas, los Árbitros decidirán según su conciencia, teniendo derecho a interrumpir el juego siempre que lo juzguen necesario.

ARTÍCULO 4

(ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS)

1. Los Árbitros tienen derecho a ejercer la conveniente acción disciplinaria para castigo tanto de los Jugadores – *incluyendo a los porteros* – como de los Dirigentes, Entrenadores o cualquier otro representante de los equipos y cuya conducta o comportamiento no sea correcta, atendiendo a lo dispuesto en estas Reglas del Juego.
2. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:
 - 2.1 Amonestación verbal, en casos de escasa gravedad, especialmente cuando se contrastasen comportamientos incorrectos o actitudes irregulares.
 - 2.2 Mostrar una tarjeta azul, procediendo después en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 25 de estas Reglas:
 - 2.3 Mostrar una tarjeta roja, procediendo después en conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 26 de estas Reglas:
3. 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
4. Complementariamente y sólo en lo que concierne a cada tarjeta roja – *por su exhibición directa* – los Árbitros deben 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

- 1.1 Todo jugador que se encuentre suspendido al final del tiempo normal de partido, deberá cumplir íntegramente el tiempo de suspensión que todavía falte, antes de participar en la prolongación del mismo.
- 1.2 En todas las categorías, debe concederse un descanso de 3 (*tres*) minutos, entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga del partido, efectuándose un nuevo sorteo para la elección de la media pista defensiva ocupada por cada equipo en el primer periodo de la prórroga.
- 1.3 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 1.4 de este artículo, el tiempo de prolongación será el siguiente:
 - 1.3.1 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.
 - 1.3.2 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.
- 1.4 La prolongación del partido terminará en el momento en que uno de los equipos consiga marcar un gol, siendo de inmediato este mismo equipo declarado vencedor, con los Árbitros pitando para confirmar su validación y para dar el partido por concluido, sin que se realice el saque inicial correspondiente
- 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 bancos de suplentes.

2. EJECUCIÓN DE SERIES DE PENALTY

Si al final de la prórroga, el resultado del partido sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá mediante la ejecución de series de penaltys – *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 penaltys, así como quien es el equipo que inicia la tanda de lanzamientos.

- 2.2** En las series de penaltys 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 penaltys 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 PENALTYS**
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 penaltys, 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 penaltys, 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 penaltys 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 de su portería.

ARTÍCULO 6

(ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES AL PARTIDO)

- 1.** 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.
- 1.1** El delegado o el Capitán del equipo vencedor del sorteo puede optar por una de dos opciones:
- 1.1.1** Elegir la media pista que utilizará en la primera parte del partido, correspondiendo al equipo adversario la ejecución del saque inicial del partido.
- 1.1.2** 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.
- 1.2** 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:
- 1.2.1** El equipo que actúa en condición de local – *o que se considera como tal* – está obligada a suministrar las bolas del partido, en cantidad suficiente para que éste se realice.
- 1.2.2** El equipo “visitante” tiene derecho a presentar a los Árbitros otras bolas, para su elección.
- 2.** 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.
- 3.** Cuando se produzca la imposibilidad, temporal o definitiva, de uso de la pista de juego, los Árbitros 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:
- 3.1** Si se constatase 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.

- 3.2** 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.
- 3.3** Si, en cualquiera de los casos citados en los puntos anteriores de este artículo, se constatase que – *después de terminado el margen adicional* – no ha sido posible resolver la situación en cuestión, los Árbitros 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.
- 3.4** Si se soluciona el problema y se puede jugar el partido, los Árbitros 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.
- 4.** Respecto 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.
- 4.1** 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 deberán proceder de la siguiente forma:
- 4.1.1** Cuando uno de los equipos no comparece, los Árbitros 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.
- 4.1.2** A continuación, los Árbitros deben efectuar el saludo al público, pitando inmediatamente después para dar el partido por finalizado.
- 4.1.3** 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.
- 4.2** 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.
- 5.** 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.
- 5.1** 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.
- 5.2** 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.
- 6.** Si, antes de que comience el partido, un jugador u otro representante de un equipo ha sido expulsado por los Árbitros, podrá ser sustituido en el Acta del Partido, sin perjuicio de que los Árbitros procedan, como les compete, a efectuar un informe detallado de los hechos ocurridos en el Acta del Partido.

CAPÍTULO II

CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES – ZONAS DE JUEGO, ANTI JUEGO Y “POWER-PLAY”

ARTÍCULO 7

(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

SUB-15 Masculino	12 a 14 años
SUB-17 Masculino	13 a 16 años
SUB-20 Masculino	15 a 19 años
SUB-23 Masculino	15 a 22 años
Senior Masculino	= > 15 años

1.2 CATEGORIAS DE LAS JUGADORAS FEMENINAS

SUB-19 Femenino	13 a 18 años
Senior Femenino	= > 14 años

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

2.1 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 15 (*quince*) 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.

2.2 JUGADORAS FEMENINO DE HOCKEY SOBRE PATINES

2.2.1 CATEGORÍA DE SUB-19 FEMENINO

La jugadora que tenga una edad mínima cumplida de 13 (*trece*) años y que no cumpla 19 (*diecinueve*) 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 8

(ZONAS DEL JUEGO – DEFINICIÓN DE ANTI JUEGO O JUEGO PASIVO)

1. La línea divisoria de cada media pista permite la delimitación, para cada uno de los equipos, de las siguientes “zonas” de juego:
 - 1.1 **ZONA DEFENSIVA**
 - 1.2 **ZONA ATACANTE**
2. Cuando un equipo asume la posesión de la bola en su zona defensiva, dispone de 10 (*diez*) segundos para llevarla a la zona atacante.
3. Después de esa primera situación de ataque, el equipo puede volver con la pelota a su zona defensiva, pero después sólo dispone de 5 (*cinco*) segundos para volver a llevar la pelota a la zona de ataque.
 - 3.1 El recuento del tiempo de pelota en la zona defensiva lo realizan los Árbitros, a través de una señal gestual específica.
 - 3.2 Cuando un equipo tiene la posesión de la pelota en la “zona atacante” y la envía a su “zona defensiva”, los Árbitros deben iniciar el recuento de los 5 (cinco) segundos en el momento en que la pelota cruza la línea divisoria de cada media pista.
4. Siempre que se exceda el tiempo de posesión de pelota en la zona defensiva, se penaliza al equipo con un libre indirecto, que se saca en una de las esquinas superiores de su área de penalti.
5. **ANTI JUEGO**
 - 5.1. La práctica de anti juego es una clara infracción de los principios de la ética deportiva y que ocurre cuando uno equipo que tiene la posesión de la pelota no quiere atacar la portería adversario para marcar un gol y al mismo tiempo el otro equipo tiene una actitud de pasividad, no demostrando ninguna intención de ganar la posesión de la bola, renunciando igualmente a cualquier intento de marcar un gol.
 - 5.2. Cuando los dos equipos incurren en anti juego, los Árbitros del encuentro intervendrán eficazmente para que pueda reestablecerse en el partido un saludable espíritu competitivo, intervención ésta que deberá regirse por los siguientes procedimientos:
 - 5.2.1 Los Árbitros pararán 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 practica 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.
 - 5.2.2 En el caso de que este aviso no surgiera efecto, los Árbitros pitarán de inmediato, interrumpiendo el juego, y castigando a los dos capitanes con una tarjeta azul - *y consiguiente expulsión por 2 (dos) minutos* - ordenando después la reanudación del partido con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que se encontraba la bola antes de la interrupción.
 - 5.2.3 En el caso de que este nuevo aviso tampoco tenga un resultado positivo, insistiendo ambos equipos en la practica del anti juego, los Árbitros pitarán inmediatamente y darán el partido por concluido, relatando detalladamente en el acta del partido los hechos acaecidos.
 - 5.3 Si los Árbitros 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 a su presencia y exigir que cumplan con lo establecido en los puntos anteriores de este Artículo.
6. **JUEGO PASIVO**
 - 6.1 Con excepción de lo dispuesto en el punto 6.5 de este artículo, se considera que un equipo atacante incurre en juego pasivo cuando – *manteniendo la bola en su poder y después de transcurrido un periodo prudencial de tiempo de juego* - no tiene intención de chutar a portería contraria para obtener el gol, teniendo como único objetivo la posesión de la bola.
 - 6.2 Cuando un equipo mantiene la posesión de la bola, han de ser consideradas como “juego pasivo” las situaciones siguientes:

- 6.2.1** Cuando uno o más jugadores tienen una clara situación de gol y evitan concretarlo, realizando acciones que no buscan la portería adversaria.
- 6.2.2** Cuando un equipo no efectúa – *por un periodo superior de 45 (cuarenta e cinco) segundos* – ninguna tentativa evidente de atacar o chutar a la portería contraria.
- 6.2.3** Cuando un equipo efectúa – *por 5 (cinco) veces consecutivas* – el retorno intencionado de la bola hacia su “ZONA DEFENSIVA”, sea por medio de un pase hacia atrás, sea por medio de la conducción de la bola, no teniendo intención de atacar o chutar en dirección a la portería contraria.
- 6.3** Cuando el equipo atacante incurre en juego pasivo, uno de los Árbitros deberá levantar las 2 (*dos*) manos hacia arriba para advertirle de la situación, a partir de este momento, el equipo atacante tendrá 5 (*cinco*) segundos para concluir su ataque, tirando a la portería contraria.
- 6.4** En el caso de que el equipo atacante no finalice su acción de ataque, los Árbitros pitarán de inmediato, interrumpiendo el juego y castigando al equipo infractor con una falta indirecta, que se lanzará desde uno de los ángulos superiores del área del equipo sancionado.
- 6.5** La práctica del juego pasivo será excepcionalmente admitida en las siguientes situaciones específicas:
- 6.5.1** Cuando es practicado por un equipo que, ha sido sancionado con “power play”, y juega en inferioridad numérica frente al equipo adversario.
- 6.5.2** Cuando en el resultado del partido hay mucha ventaja, por parte de uno de los equipos.

ARTÍCULO 9

“POWER PLAY” – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO)

1. “Power-play” es una sanción disciplinaria que penaliza a los equipos cuyos integrantes cometan faltas disciplinarias de gravedad, estando obligados – *aunque temporalmente* – a jugar en inferioridad numérica frente al equipo adversario.
2. Si el equipo que juega en inferioridad numérica 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 esté cumpliendo una suspensión temporal del partido, el cual siempre 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”* – de este modo se evita que el equipo en cuestión, no sea realmente sancionado con 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.
3. Los “límites máximos” del tiempo de “power-play” a cumplir por los equipos quedan establecidos, teniendo en cuenta el tipo de sanción disciplinaria relativa a las infracciones de sus jugadores o demás integrantes 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 u otro jugador que estaba jugando* – tendrá de abandonar la pista, siendo sustituido por un portero o jugador

suplente, lo que podrá implicar los procedimientos previstos en el punto 3.1.1 del Artículo 15 de las Reglas cuando sea necesario sustituir un portero por un jugador de pista.

- 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 10 de las Reglas
- 6.** 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.
- 7.** Si a un integrante del equipo que no esté jugando en la pista, se le aplica una sanción disciplinaria, su equipo será sancionada con “power play”, y un jugador del equipo tendrá que ser retirado de la pista, por indicación de su Entrenador.
- 7.1** Al no haber sufrido una sanción disciplinaria, el jugador retirado de la pista, ocupará el banquillo de suplentes de su equipo y podrá volver al partido para sustituir un compañero, cuando su Entrenador así lo considere, *(manteniendo la inferioridad del equipo el tiempo que corresponda)*.
- 8.** Si - *después de haber mostrada una tarjeta azul o una tarjeta roja* - un representante de un equipo (*el Entrenador Principal o un Jugador o un Portero*) realiza una falta adicional que sea considerada por los Árbitros como grave o muy grave, hay que considerar las siguientes consecuencias en lo que respecta a la sanción disciplinaria de su equipo, en términos del tiempo máximo de “power play” a cumplir:
- 8.1** Si se le muestra una nueva tarjeta azul al mismo infractor, su equipo tendrá de jugar en “power-play durante un tiempo máximo de 2 (dos) minutos, o sea, no se amplía el tiempo de “power-play” correspondiente a la exhibición de la primera tarjeta azul.
- 8.2** Si se muestra una tarjeta roja al mismo infractor, su equipo tendrá que jugar en “power-play durante un tiempo máximo de 4 (cuatro) minutos, o sea, no se amplía el tiempo de “power-play” correspondiente a la exhibición de la primera tarjeta azul.
- 8.3** En cualquier de las situaciones comentadas en los dos puntos anteriores, el equipo del infractor sólo tiene de retirar de la pista a un único jugador (*el propio infractor u otro jugador, según sea el caso*), pero el tiempo máximo de la sanción puede ser ampliado de 2 (*dos*) hacia 4 (*cuatro*) minutos, si la falta adicional fue sancionada con una tarjeta roja.
- 9.** Si - *después de reiniciado el partido y después de haber sido mostrada una tarjeta azul o una tarjeta roja* - ocurre una falta grave o muy grave realizada por un Jugador o un Portero que cumplía una suspensión temporal en la Mesa Oficial de Juego, los Árbitros deben exhibirle una tarjeta roja directa y su equipo será sancionado con un “nuevo” power-play de 4 (*cuatro*) minutos, por lo que tendrá que retirar de la pista otro jugador, atendiendo a las disposiciones del punto 5 de dicho Artículo.

CAPÍTULO III

EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTÍCULO 10

(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 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 el arbitro decidirá 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. La inscripción oficial en el Acta del Partido y la identificación de los jugadores de cada equipo – *incluyendo los porteros* – se efectúa por medio de números distintos – *entre 1 (uno) y 99 (noventa y nueve), inclusive, sin poder usar el número cero* – que deben estar obligatoriamente incluidos en las camisetas y, opcionalmente, en los pantalones de la equipación de juego.

ARTÍCULO 11

(BANQUILLO DE SUPLENTES – REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS EN EL JUEGO)

1. De acuerdo con lo establecido en el punto 4 del Artículo 7 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
 - 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* – 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 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 grave disciplinaria, originado en el banquillo de suplentes de uno de los equipos, los Árbitros deben proceder como se estipula en el Artículo 22 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.
- 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, 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 deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones se cumplan.
7. Además de los jugadores suplentes de cada equipo, en el momento de una sustitución, sólo el Médico y/o el Masajista puede – *después de haber sido expresamente autorizados por los Árbitros* – 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 deben mostrar la tarjeta roja a los infractores, expulsándoles del banquillo de suplentes, después de haber prestado asistencia al jugador lesionado.

ARTÍCULO 12

(ACCIÓN E INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL PARTIDO)

1. el portero debe apoyarse sobre sus patines, - igual como los demás jugadores de pista -, aunque se beneficie – *mientras permanezca en su área de 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 28 de estas Reglas.

- 1.3. Si el portero deja caer su máscara y defiende de este modo un remate a su portería, no habrá lugar a la señalización de ninguna falta, debiendo los Árbitros aplicar la "ley de la ventaja" y sólo después, interrumpir el juego para la recolocación de la máscara 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 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 mostraran tarjeta azul al portero infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes a lo dispuesto en el punto 2 del artículo 25 de estas Reglas de Juego.
 - 3.2. Si el portero juega la pelota de forma irregular o si la pelota toca sus guardas de protección (*de forma no intencionada*) los Árbitros 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.

CAPÍTULO IV

SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO – MARCO NORMATIVO

ARTÍCULO 13

(INICIO Y REINICIO DEL JUEGO – SAQUE INICIAL)

1. En todas las situaciones, el juego comienza y acaba con el pitido de los Árbitros, 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 pelota se coloca en el punto del saque inicial, situado en el círculo central, ejecutándose el correspondiente saque inicial, tras el pitido de los Árbitros, 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 el punto 1.4 del Artículo 5 de las 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 la pelota 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 enviada a la media pista contraria o retrasada a la media pista propia. En esta última opción el equipo ejecutante dispondrá de cinco segundos para pasar la pelota a la media pista contraria, debiendo los árbitro proceder en conformidad al punto 4 del artículo 8 de estas Reglas de Juego
4. Si el jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del Árbitro, remata 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, 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.
5. Cuando por error de los cronometradores o de los Árbitros, se dé por finalizado un partido antes de que complete el tiempo de juego de cualquiera de las medias partes, los Árbitros tendrán que ordenar el reinicio del juego – *haciendo que los equipos regresen a la pista, si fuera necesario* – siempre y 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.
 - 5.1 El reinicio del partido será efectuado con la ejecución de un saque neutral (*boolling*) en la marca correspondiente que está situada en la línea del centro de la pista.

ARTÍCULO 14

(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 (*una*) 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 haya sido solicitado durante el tiempo normal de juego.
2. Los tiempos muertos deberán ser solicitados por los Delegados de los equipos ante la Mesa Oficial de Juego, siendo competencia del Árbitro Auxiliar – *cuando ocurra la primera interrupción del partido y atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo* – asegurará la realización de los siguientes procedimientos:
 - 2.1 Informar a los Árbitros principales, los equipos y al público en general sobre la petición de de un tiempo muerto, colocando una bandera – *u otra señal específica* - en el canto superior de la Mesa de Juego que está más cercana del banquillo de suplentes del equipo solicitante.

- 2.2 Avisar a los Árbitros principales – *a través de una señal sonora o pitido* – de que hay que conceder un tiempo muerto, indicando 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, 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 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 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 de la petición en cuestión.
 - 3.3 Cuando el equipo que solicitó el tiempo muerto prescinda de usar parte del tiempo correspondiente, los Árbitros 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, 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 tendrán que ordenar el reinicio del juego, por medio de un pitido.

ARTÍCULO 15

(ENTRADAS Y SALIDAS A LA PISTA – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES)

1. Cada equipo entrará y saldrá de la pista por la puerta existente junto a su banquillo de suplentes, especialmente cuando se produzca la sustitución de cualquier jugador – *incluyendo los porteros* – atendiendo al hecho de que el jugador sustituto no puede entrar en juego antes de que se produzca la salida a la pista del jugador sustituido.
 2. Las sustituciones se pueden efectuar con el partido en juego o con el juego parado, mas ninguno de los equipos puede hacer ninguna sustitución durante los 5 (*cinco*) segundos concedidos para que se ejecute un libre directo o un penalti.
 - 2.2 En caso de que se produzca alguna sustitución durante la ejecución de un libre directo o un penalti, los Árbitros principales interrumpirán el juego de inmediato, siguiendo los siguientes procedimientos:
 - 2.2.1 Mostrar una tarjeta azul, tanto al portero y a los jugadores sustitutos como al portero y a los jugadores sustituidos.
 - 2.2.2 Asegurar las sanciones disciplinarias establecidas en el punto 2 del artículo 25 de las Reglas en cuanto a los infractores y en cuanto a su equipo.
 - 2.2.3 Ordenar después el reinicio de la ejecución del libre directo o del penalti, según el caso
 - 2.3 Con todo, cualquiera de los equipos puede efectuar sustituciones antes de que los Árbitros finalicen la colocación de los jugadores antes de la ejecución del libre directo o del penalti.
3. **SUSTITUCIÓN DE LOS PORTEROS**
 - 3.1 Los porteros pueden ser sustituidos en las mismas condiciones que los otros jugadores, pudiendo su equipo optar por solicitar a los Árbitros que, aprovechando una interrupción del juego, se concedan 30 (*treinta*) segundos para realizar la sustitución por el portero suplente.
 - 3.1.1 Cuando la sustitución del portero tiene que ser efectuada obligatoriamente – *sea por una lesión o por cuestiones disciplinarias* – y no hay un portero sustituto disponible, los Árbitros tienen de conceder 3 (*tres*) minutos, para que otro jugador suplente, pueda realizar dicha sustitución, colocándose la máscara, guardas y restante equipamiento de protección de los porteros.

- 3.1.2** Si el portero sustituido se niega a ceder sus guardas al jugador que lo fuese a sustituir, los Árbitros deberán proceder de la siguiente forma:
- Iniciar las necesarias diligencias ante el Capitán y los Delegados del equipo en cuestión, para que intervengan ante el portero sustituido e intenten resolver la situación creada.
 - En caso de que estas diligencias no resulten fructíferas, los Árbitros darán el partido por finalizado, efectuando un informe detallado de los hechos ocurridos en el Acta del Partido, siendo anotada “falta de incomparecencia” al equipo del portero infractor.
- 3.2** 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, siempre que se cumplan las siguientes condiciones:
- 3.2.1** El jugador sustituto no podrá usar ninguna de las protecciones específicas de los porteros, ni se podrá beneficiar de los derechos especiales concedidos a los porteros en su área de penalty.
- 3.2.2** La sustitución y eventual reentrada en pista del portero sustituido será efectuada en conformidad con lo dispuesto en el punto 3.1 de este Artículo.
- 3.3** En caso de avería o daño del equipamiento del portero en pista – *con excepción de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 12 de las Reglas* – o en caso de que tenga lugar su lesión - *con excepción de lo dispuesto en el punto 5.2 del Artículo 19 de las Reglas* – los Árbitros deben interrumpir el partido y hacer lo necesario para su inmediata sustitución por el portero suplente, exceptuando las situaciones en que éste no esté presente en el banquillo de suplentes (*por cualquier motivo*)
- 3.3.1** No es obligatoria la sustitución del portero, en aquellas ocasiones en las que, - aprovechando cualquier interrupción del juego -, se solicita a los Árbitros permiso para limpiar la visera de protección o para fijar las guardas u otra parte de su equipamiento
- 3.3.2** Exceptuando lo dispuesto en lo punto 3.3.4 de este Artículo, si el portero no solicitara la debida autorización a los Árbitros y se dirigiera al banquillo de suplentes para limpiar la visera o por cualquier otro motivo, los Árbitros tienen de cumplir con las disposiciones del punto 2 del Artículo 24 y obligar a sustituirlo por el portero suplente.
- 3.3.3** La limpieza de la visera o el ajuste del equipamiento del portero, sea cuando ocurre un tiempo muerto (“time-out”), sea cuando ocurre lo dispuesto en el punto 5.1.1 do Artículo 19, no será necesaria la autorización previa de los Árbitros, por lo que no será obligatoria su sustitución.
- 3.4** Los porteros de cada equipo – *inscritos como tal en el Acta del Partido* - solamente pueden entrar en la pista para sustituir otro portero, exceptuando su reentrada en pista para sustituir un jugador en conformidad con lo que está establecido en punto 3.2.2 de este Artículo.
- 4. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y CASTIGO DE LOS INFRACTORES**
- 4.1** Se produce una sustitución irregular siempre que se produzca la entrada en pista de cualquier portero o jugador sustituto, antes de la salida de la pista del portero o jugador que va a ser sustituido.
- 4.2** Cuando se constate alguna sustitución irregular, los Árbitros principales deben interrumpir el juego de inmediato, asegurando después los siguientes procedimientos:
- 4.2.1** Mostrar una tarjeta azul, sea portero o un jugador sustituto – *y solamente a él, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente* – asegurando después las sanciones establecidas en el punto 2 del Artículo 25 de las Reglas.
- 4.2.2** Si ocurre una sustitución durante la ejecución de un libre directo o de un penalty – *independientemente de que la sustitución sea o no efectuada de forma irregular* – deben estar establecidos por los Árbitros principales los procedimientos referidos en el punto 2.2. De este mismo Artículo.
- 5. ENTRAR O SALIR DE LA PISTA SALTANDO LA VALLA**
- 5.1** Si un jugador, llevado por la acción del propio juego, cae fuera de la pista, los Árbitros pueden autorizarle a que salte la valla para que regrese al juego.
- 5.2** Ningún jugador podrá saltar por encima de la valla sin autorización previa y específica de los Árbitros, por lo que, cuando ocurra alguna infracción los Árbitros no interrumpirán el juego, sin perjuicio de asegurar los procedimientos previstos en el punto 2 del Artículo 24 cuando ocurra la primera interrupción del partido.

- 5.3** Si ocurre una reincidencia del mismo jugador en este tipo de infracción, los Árbitros le exhibirán una tarjeta azul, suspendiéndole del partido por 2 (*dos*) minutos y sancionando su equipo con el "power-play" correspondiente.
- 5.4** Si un jugador salta la valla para entrar en la pista, incurriendo en una situación de "sustitución irregular", se considerará la falta más grave y, como tal, los Árbitros deberán seguir los procedimientos indicados en el punto 4.2 de este Artículo.

ARTÍCULO 16 **(JUGANDO LA BOLA)**

- 1.** La bola solo puede ser jugada con el stick. Siempre que el jugador no se encuentre dentro de las áreas de penalti de cualquier de los dos equipos, la pelota podrá ser parada con el patín o con cualquier parte del cuerpo excepto con la mano.
- 2.** Tocar o mover la pelota acostado o apoyado en la pista, o con la ayuda de las manos, brazos o rodillas, así como parar la pelota con la mano o darle una patada intencionadamente, constituye una infracción a estas Reglas, que los Árbitros castigarán de la siguiente forma:
 - 2.1** Si el infractor se encontraba en su área de penalty, con la señalización de un penalty.
 - 2.2** Si el infractor se encontraba en otra zona de la pista, con la señalización de:
 - 2.2.1** Un libre directo, si la falta corta una jugada que podría suponer un gol contra el equipo del infractor;
 - 2.2.2** Un libre indirecto, en las demás situaciones de juego y siempre y cuando no resulte aplicable la "ley de la ventaja".
- 3. BOLA "EN JUEGO"**
 - 3.1** Se considera "bola en juego" cuando los Árbitros pitan para iniciar o reanudar el juego o cuando – *tras una interrupción de juego efectuada por los Árbitros señalando un libre indirecto* – el jugador que se beneficie de la falta toque la bola.
 - 3.2** Se considera también que a bola sigue en juego cuando toque accidentalmente en los Árbitros 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".
- 4. BOLA "FUERA DE JUEGO"**

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

 - 4.1** 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 interrumpirán el juego, reanudándolo después con un saque neutral, señalado en una de las esquinas inferiores del área de penalti.
 - 4.2** 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 la valla o contra un poste de la portería, saliendo después hacia fuera de la pista

En estas situaciones, el partido será interrumpido por los Árbitros principales, reanudándose después con un libre indirecto contra el equipo del infractor.
 - 4.3** 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 sobre cuál es el jugador infractor* – el juego se reanudará con la señalización de un "saque neutral".
 - 4.4** Cuando la bola tocar el techo del pabellón – *ya sea por efecto de un disparo que ha tocado los palos de la portería o si hay dudas, por parte de los Árbitros sobre cuál es el jugador infractor, atendiendo en lo dispuesto en el punto 6.1. de este Artículo* – el juego se reanudará con la señalización de un "saque neutral" en el centro de la línea de media-pista.
- 5. BOLA DEFECTUOSA**

Cuando una bola se vuelva defectuosa, los Árbitros 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.

6. ELEVACIÓN DE LA BOLA

6.1 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.

6.2 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, incluyendo:

6.2.1 Los rebotes en la portería o en las vallas, siempre y cuando la bola no salga de la pista

6.2.2 Los rebotes en el cuerpo, en el "stick" o en los patines de un jugador de pista

7. POSICIÓN DEL "STICK" PARA JUGAR O REMATAR LA BOLA

7.1 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".

7.2 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 algún 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, tanto si son adversarios como si son compañeros de equipo.

7.3. Cualquiera de las situaciones descritas en los puntos 7.1 y 7.2 anteriores serán consideradas como faltas técnicas y castigadas como describe el artículo 23 de estas Reglas.

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

8.1 Los Árbitros deben interrumpir el partido y señalar la correspondiente falta técnica - *la cual es sancionable de acuerdo a lo que establece el Artículo 23 de estas Reglas* - siempre que se compruebe una de las siguientes circunstancias:

8.1.1 Jugador que toca la bola sin estar exclusivamente apoyado en los patines, teniendo las manos o parte del cuerpo tocando el suelo, excepción hecha al portero cuando en su área de penalti.

8.1.2 Jugador que toca la bola cuando se encuentra apoyado o agarrado a una portería, excepción hecha del portero cuando está en su área de penalti.

8.1.3 Jugador parado, manteniendo la posesión de la bola, en cualquiera de las esquinas de la pista o justo detrás de una portería.

8.1.4 Jugador que inmoviliza o mantiene la bola inmovilizada entre la valla y los patines o entre la valla e el stick.

8.2 Con excepción de las disposiciones del punto 8.3 de este Artículo, los Árbitros tienen que interrumpir el partido y señalar la correspondiente falta de equipo - *la cual es sancionada de acuerdo a lo establecido en el Artículo 24 de estas Reglas* - cuando un jugador (*portero incluido*) juega la bola o toma parte activa en el partido con su equipación en estado irregular, se sancionará cuando se compruebe una de las siguientes circunstancias:

8.2.1 Jugar la bola intencionadamente sin stick

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

8.2.3 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*)

8.3 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, los cuales aprovecharán una interrupción del partido, para obligar la sustitución del jugador en cuestión, si no se hubiese producido.

ARTÍCULO 17 **(OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL)**

1. VALIDACIÓN DE UN GOL

- 1.1** Se considera gol cada vez que – *con el partido en juego y en condiciones reglamentarias* – la bola pase completamente la "línea de portería", que está situada entre los postes y por debajo del larguero, sin que la bola haya sido lanzada, transportada o impulsada con el pie o con cualquier parte del cuerpo del jugador atacante.
- 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 o jugada 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 o con cualquier parte del cuerpo e independientemente de la posición que el mismo ocupe en la pista.
- 1.3** Si la bola se eleva a más de 1,5 (*uno con cinco*) 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 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 deben dar como válido el gol y proceder disciplinariamente contra el jugador en cuestión, según lo dispuesto en el punto 7.1. Artículo 21 de estas Reglas.

2. GOLES NO VÁLIDOS

- 2.1** Un gol no será válido si es el resultado de:
 - 2.1.1** 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.
 - 2.1.2** 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.
 - 2.1.3** 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 marca un gol válido al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la finalización de cualquiera de las partes del partido, los Árbitros 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 deben ejecutar los procedimientos consignados en el punto 1.4. Del Artículo 5 de estas Reglas, pitando de inmediato la conclusión del partido, confirmando así la validación del gol, no siendo necesario, en esta caso, asegurar la ejecución del "saque inicial".

ARTÍCULO 18 **(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)
- 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 pelota 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, señalando una “falta de equipo”, atendiendo a lo establecido en el Artículo 24 de estas Reglas.

6.1 Los Árbitros 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 19

(OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO)

1. **DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA**

Cuando la portería se desplace de su lugar, los Árbitros 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 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 25 de estas Reglas y teniendo en cuenta lo siguiente:

1.1.1 Si la infracción ha sido cometida por un portero o jugador que “**ataca**” 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 de señalarse un penalty 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 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 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 pelota 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 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 tengan la seguridad sobre cuál de los equipos estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción.
- 2.1.2** La interrupción se efectúa para señalar dos faltas, de idéntica gravedad y cometidas al mismo tiempo, por parte de dos jugadores, uno de cada equipo.
- 2.2** Para la ejecución del saque neutral, 1 (*un*) jugador de cada equipo se colocará uno enfrente del otro, de espaldas a su media pista, teniendo el “stick” colocado en el suelo y a una distancia de la bola de 20 (*veinte*) centímetros, como mínimo.
- 2.2.1** Exceptuando a los jugadores que van a ejecutar el saque neutral, todos los demás jugadores de pista deberán estar colocados a una distancia de, por lo menos, 3 (*tres*) metros, respecto al lugar de la ejecución.
- 2.2.2** En la ejecución de un saque neutral, cualquiera de los jugadores sólo podrá intentar jugar la bola tras el pitido del Árbitro.
- 2.2.3** Si uno de los jugadores moviese la bola antes del pitido del Árbitro, se señalará de inmediato un libre indirecto contra el equipo del jugador infractor, que se ejecutará en el mismo lugar.
- 2.3** Los Árbitros 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.
- 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 penalty.
- 2.3.3** En caso de que la bola toque el techo del pabellón – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 6.1 del Artículo 16 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 penalty 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 penalty, más específicamente en la esquina que esté más cercana al lugar en el que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.

El equipo que voluntariamente abandone un partido, tanto durante un torneo amistoso como en una competición oficial, será eliminado de dicha competición y será sancionado 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 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 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 1 de este artículo* – los Árbitros 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 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 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 jugadores disponibles en el banquillo, cualquier portero o jugador que tenga que ser asistido dentro de la pista, tiene que ser, obligatoriamente sustituido, esperando que esté en buenas condiciones para proseguir el juego.
 - 5.1.3 Para reanudar el partido, los Árbitros ordenarán – *en función del lugar en que se encontraba la bola en el momento de la interrupción del juego* – la ejecución de:
 - a) Un libre indirecto, a favor del equipo que estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción; o
 - b) Un saque neutral, si hubiese dudas sobre cuál de los equipos estaba en aquel momento, en posesión de la bola.
 - 5.1.4 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.
- 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 lo darán como válido.

CAPÍTULO V

LAS FALTAS Y SU CASTIGO – LEY DE LA VENTAJA

ARTÍCULO 20

(TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES – LEY DE LA VENTAJA)

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 solo deben interrumpir el juego para señalar una falta, cuando las Reglas de Juego hayan sido violadas de tal forma que impidan al equipo adversario jugar, exigiendo que los Árbitros aseguren la interrupción inmediata del partido, exceptuando las situaciones en que los Árbitros deban aplicar la ley de la ventaja, dejando proseguir el juego para que el equipo infractor no pueda resultar beneficiado, según lo dispuesto en los puntos siguientes.
 - 3.2 Exceptuando lo dispuesto en el punto 3.3 de este Artículo, la “ley de la ventaja” no debe ser aplicada por los Árbitros *–quienes tienen que interrumpir el partido para señalar de inmediato la infracción en cuestión–* cuando ocurra cualquiera de las circunstancias seguidamente especificadas:
 - 3.2.1 **Si fuese cometida una infracción grave o muy grave**, lo que obligará los Árbitros a asegurar los siguientes procedimientos adicionales:
 - a) Señalizar la acción disciplinaria correspondiente a la infracción realizada, bien sea respecto al infractor (*exhibición de tarjeta azul o de tarjeta roja, en función de la situación*), bien sea con respecto al equipo del infractor (*power-play*).
 - b) Señalizar 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.
 - 3.2.2 **Si fuese cometida una falta de equipo** que *- según lo dispuesto en el punto 3.5 del Artículo 24 -* determine la sanción técnica del equipo del infractor con un libre directo.
 - 3.3 **Si ocurriese una situación de gol evidente** los Árbitros concederán la “ley de la ventaja” y, después del término de la acción, deberán actuar de la forma siguiente:
 - 3.3.1 **Si no hay gol**, los Árbitros interrumpirán el partido de inmediato, para sancionar los procedimientos indicados en los puntos 3.2.1 e 3.2.2 de este Artículo.

3.3.2 Si ser realiza un gol, los Árbitros lo validarán, sancionando después, la sanción disciplinaria de los infractores y de su equipo, reanudando después el partido con el saque inicial correspondiente al gol legalmente obtenido.

ARTÍCULO 21

(CASTIGO DE LAS FALTAS – NORMAS GENERALES)

1. Todas las faltas e infracciones de las Reglas de Juego deben merecer de los Árbitros la oportuna penalización, desarrollándose su acción e intervención en el juego en dos vertientes fundamentales:
 - 1.1 **Sanciones de naturaleza técnica**, englobando:
 - 1.1.1 La ejecución de un libre indirecto;
 - 1.1.2 La ejecución de un libre directo; y
 - 1.1.3 La ejecución de un penalti
 - 1.2 **Sanciones de naturaleza disciplinaria**, englobando:
 - 1.2.1 La suspensión temporal del juego (*exhibición de la tarjeta azul*)
 - 1.2.2 La expulsión definitiva del juego (*exhibición de la tarjeta roja*)
2. Con la excepción de las situaciones en las se puede aplicar la "ley de la ventaja" por los Árbitros, 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 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 Cargar o empujar 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 penalty 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 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 impacta 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 la parte inferior de su zona defensiva – *situada entre una línea imaginaria en la prolongación del límite superior de su área de penalty y la valla de fondo de la pista* – la bola se puede poner de nuevo en juego de inmediato, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta, ni tampoco transportarla a cualquiera de las esquinas del área de penalty.
 - 5.2 Sin embargo, para que cualquier falta se pueda ejecutar es necesario que la bola esté completamente parada.
6. **FALTAS O INFRACCIONES COMETIDAS SIMULTÁNEAMENTE**
 - 6.1 Si dos jugadores – *uno de cada equipo* – cometen faltas de la misma naturaleza, 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 pelota, si se cometen en lugares diferentes.

- 6.2 Si dos jugadores – *uno de cada equipo* – cometen simultáneamente faltas de naturaleza diferente, se castiga a ambos disciplinariamente (*en cada caso*) y, en términos técnicos, se señalará la falta correspondiente contra el equipo al que pertenezca el jugador que cometió la falta más grave.
- 6.3 Si dos jugadores – *del mismo equipo* – cometen simultáneamente faltas de naturaleza diferente, se castiga a ambos disciplinariamente (*en cada caso*), reanudando el juego con la ejecución de la falta más grave contra el equipo de los infractores.
- 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 deberán asegurar la siguiente acción disciplinaria:
- 7.1.1 Si el infractor es identificado por los Árbitros, se le mostrara una tarjeta roja y será expulsado del partido.
- 7.1.2 Si el infractor no es identificado por los Árbitros, se procederá conforme al punto 2.2 del Artículo 22 de estas Reglas.
- 7.1.3 En cualquier de los casos el equipo infractor será castigado con “power play” correspondiente a la tarjeta que fue exhibida por los Árbitros en relación al Artículo 9 de estas Reglas.
- 7.2 El equipo del infractor será también sancionado técnicamente con un libre directo o un penalty, 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 penalty, la “ley de la ventaja” no ha de ser concedida por los Árbitros, 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 deberán validarlo, sancionando 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 22

(FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)

1. 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.
- 1.3 Desobedecer, de forma persistente, las instrucciones de los Árbitros, con malos modos y/o mal comportamiento en el banquillo de suplentes.
- 1.4 Insultar, amenazar o agredir a cualquiera de los integrantes del juego (*Árbitros, componentes de la Mesa, representantes de su equipo o del equipo adversario, o público*).
- 1.5 Con el juego en curso, entrar en la pista o, de cualquier forma, intentar interferir en la acción de los Árbitros y/o de los jugadores en pista.
- 1.6 Mantener, de forma flagrante, una conducta y comportamiento antideportivos.
- 1.7 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*).
- 1.8 Manipulación mal intencionada del cronómetro del juego, cuando se encuentre bajo el control de un delegado de uno de los equipos oponentes.
2. Las faltas cometidas fuera de la pista se sancionan de la siguiente forma:
- 2.1 CASTIGO DE INFRACTOR IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS**
- 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 25, si se muestra una tarjeta azul al Entrenador principal, no se le suspende del juego, pero su equipo es sancionado con “power-play” (*dos minutos*), retirándose de la pista a un jugador (*que escogerá el Entrenador*), pero sin que a este se le anote ninguna sanción disciplinaria (*el jugador en cuestión puede volver a entrar en la pista para sustituir a un compañero*).
- 2.1.3** A los otros representantes del equipo – *delegados, segundos Entrenadores, otros miembros del equipo técnico y auxiliar* – se les muestra siempre una tarjeta roja, siendo expulsados del banquillo de suplentes.
- 2.2 CASTIGO DE INFRACTOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS**
- 2.2.1** En la primera infracción no identificada, se muestra una tarjeta azul al Entrenador, sin que haya lugar a su suspensión
- 2.2.2.** Cuando al entrenador se le exhibe la tercera tarjeta azul (*como consecuencia de la acumulación de tarjetas azules mostradas anteriormente*) los Árbitros mostrarán una tarjeta roja al Entrenador, expulsándolo definitivamente del Banco de Suplentes.
- 2.2.3.** Cuando el entrenador haya sido expulsado, los Árbitros mostrarán una tarjeta roja al delegado del equipo y, en ausencia de este, mostrarán una tarjeta azul al jugador en pista que ejerce de capitán del equipo, siendo expulsado por 2 (*dos*) minutos
- 2.3. CASTIGO DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**
- 2.3.1** En términos de sanción disciplinaria, el equipo es castigado con “power-play” (*dos o cuatro minutos, en función de la tarjeta que se haya mostrado al infractor*).
- 2.3.2** En términos de sanción técnica, se castiga al equipo con un libre directo, excepto si a infracción tiene lugar con el juego parado, en que no haya lugar a sanción técnica.

ARTÍCULO 23

(FALTAS TÉCNICAS – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)

- 1.** Las “faltas técnicas” engloban todas las infracciones cometidas con origen en la pista de juego y que están, esencialmente, relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos objetivamente definidos en las Reglas de Juego, como por ejemplo:
- 1.1** Intervenir en el partido en condiciones irregulares, atendiendo a lo dispuesto en el punto 8.1 del Artículo 16 de estas Reglas.
- 1.2** 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.
- 1.3** Hacer falta en la ejecución de un saque neutral (*mover la pelota antes del pitido del Árbitro, provocar una falta del adversario, etc.*).
- 1.4** Exceder el tiempo permitido para la posesión de la bola en su zona defensiva (*diez o cinco segundos*).
- 1.5** Evitar un gol de forma irregular (*intercepción de la pelota con la mano o con el pie*).
- 1.6** Dar intencionadamente una patada a la bola con el patín.
- 1.7** 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 pelota con la mano*)
- 1.8** Acción intencionada del portero – *echarse encima de la pelota o aprisionarla entre las piernas* – para que la bola ya no pueda ser jugada.
- 1.9** Lanzar la bola fuera de la pista de juego, excepto en el caso del portero cuando está situado dentro de su área de penalti.
- 1.10** Gritar o silbar, intentando engañar al adversario que se encuentra en posesión de la bola.
- 1.11** 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.
- 1.12** Cortar o jugar la bola con el “stick” de una forma irregular - *deliberadamente, cortar o jugar la pelota 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. El castigo 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 Si la falta técnica ocurre cuando el infractor se encuentra en el interior de su área de penalti, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un penalti contra el equipo del infractor.
- 2.2 En cualquiera de las otras situaciones y en caso de que la "ley de la ventaja" no sea aplicable, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor.

ARTÍCULO 24

(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 Las infracciones leves son practicadas con el partido parado, englobando solamente incorrecciones de comportamiento, de que son ejemplo los siguientes tipos de infracciones:
- 2.1.1 Saltar la valla sin autorización de los Árbitros principales
- 2.1.2 Efectuar la ejecución de un libre indirecto sin que los Árbitros lo hayan indicado, tras haber solicitado que el adversario se situase a la distancia reglamentaria.
- 2.1.3 Simular una lesión o simular haber sufrido una falta de un adversario.
- 2.1.4 Cuando el portero se dirige al banquillo de los suplentes, para limpiar la visera o por cualquier otro motivo, sin la debida autorización de los Árbitros principales.
- 2.1.5 Cuando el portero – *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 – *en el momento de la ejecución de un libre directo o de un penalti y estando colocado en el área de penalty del equipo que se beneficia de la falta* – se mueve en dirección a la bola 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 la previa autorización de los Árbitros principales.
- 2.1.8 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, violando lo dispuesto en el punto 1.2 del Artículo 12 de estas Reglas.
- 2.2 Cuando ocurra **cualquiera** de las infracciones indicadas en el punto anterior, la intervención de los Árbitros 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 u 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 de ser inmediatamente castigado con una tarjeta azul, implicando - *para él y su equipo* - las sanciones adicionales previstas en el punto 2 do Artículo 25
3. **FALTAS DE EQUIPO**
- 3.1 Las **faltas de equipo** incluyen solamente las faltas de poca gravedad, que se pueden realizar en el transcurso de un partido – *como por ejemplo en el punto 3.2 de este artículo* – y también las faltas que sean realizadas con el **partido parado** en las situaciones indicadas específicamente en los puntos 3.3.1 y 3.3.2 de este Artículo.
- 3.2 En las **faltas de equipo realizadas durante el transcurso del partido** se incluyen:
- 3.2.1 Faltas de contacto sin usar violencia y sin consecuencias físicas graves, como agarrar o empujar un adversario y golpear el stick o la zona de las espinilleras de una forma intencional y contraria a las Reglas de Juego.

- 3.2.2** La intervención activa en el partido por parte de un jugador que tiene su equipación en condiciones irregulares, según lo dispuesto en el punto 8.2 del Artículo 16 de estas Reglas.
- 3.2.3** Efectuar un bloqueo ilegal o una obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 4 y 5 del Artículo 18 de estas Reglas.
- 3.2.4** Jugador atacante que, de forma intencionada, tira la bola contra el cuerpo de un jugador defensor, que está caído en su área de penalty, buscando inducir en los árbitros que señalicen un penalty
- 3.3** En las **faltas de equipo practicadas a juego parado** se incluyen solamente las siguientes:
- 3.3.1** No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto contra su equipo.
- 3.3.2** Desplazar o retener intencionadamente la bola, retrasando la ejecución del libre indirecto contra su equipo.
- 3.4** **Si la falta de equipo ocurriera en el interior del área de penalty del equipo del jugador infractor**, tendrá de ser señalado un penalty contra su equipo, implicando las siguientes consecuencias:
- 3.4.1** Los Árbitros deben interrumpir el partido de inmediato para señalar el penalty, una vez que la “ley de la ventaja” no puede ser aplicada, en esta situación;
- 3.4.2** Los Árbitros no deben realizar ninguna indicación a la Mesa Oficial de Juego sobre la falta de equipo, una vez que ésta no se considerará como tal y no será registrada;
- 3.4.3** La falta en cuestión, no será objeto de otra sanción disciplinaria, sea al jugador infractor sea a su equipo
- 3.5** **Exceptuando lo que está dispuesto en el punto 3.4 de este Artículo**, las faltas de equipo practicadas con el partido en marcha, solamente serán castigadas técnicamente con un libre indirecto, no dando lugar a otra sanción disciplinaria del infractor o de su equipo.
- 3.6** **Exceptuando lo que está dispuesto en el punto 3.7 de este Artículo**, las faltas de equipo practicadas con el partido parado, no tienen sanción técnica ni tampoco son objeto de sanción disciplinar del infractor o de su equipo.
- 3.7** Cuando cualquiera de los equipos **acumule un total de 10 (diez) faltas de equipo** tiene que ser técnicamente sancionado con un libre directo, sanción que también se aplicará cada vez que **el mismo equipo acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales**.
- 3.7.1** Para cada equipo, el registro del número acumulado de las “faltas de equipo” se actualiza constantemente, pasando de la primera a la segunda parte del partido y también – *en su caso* – del final del tiempo normal de juego a la prórroga del mismo.
- 3.7.2** Cuando cualquiera de los equipos **acumule 9 (nueve) faltas de equipo en el primer ciclo del partido – o cuando acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales (total de 14, 19, etc.) en los ciclos siguientes** - el Árbitro Auxiliar de la Mesa Oficial del Partido mostrará una tarjeta informativa con las faltas, para que los Árbitros principales, los equipos y el público en general sean informados.
- 3.7.3** En consecuencia, cuando un jugador del mismo equipo incurre en una nueva falta de equipo, los Árbitros principales no darán la “ley de la ventaja”, señalando de inmediato el correspondiente libre directo.
- 3.7.4** Además, siempre que un equipo acumule el número de faltas de equipo, que implica su sanción técnica con la ejecución de un libre directo, el Árbitro Auxiliar tendrá de efectuar un aviso correspondiente, a través de una señal sonora o pitido.
- 3.8** El Árbitro Auxiliar en la Mesa Oficial de Juego tiene la responsabilidad de realizar - *para ambos equipos* - la anotación y registro del número acumulado de “faltas de equipo” que le comuniquen los Árbitros principales.
- 3.9** **Exceptuando lo dispuesto en lo punto 3.4 de este Artículo**, los Árbitros principales deben indicar a la Mesa Oficial de Juego - *de forma bien visible y a través de señal específica (que los 2 deben especificar)* - todas las “faltas de equipo” que sean efectivamente señaladas, haciendo especial hincapié en las disposiciones del punto siguiente.
- 3.10** Cuando – *atendiendo a las disposiciones del punto 3. del artículo 20* - los Árbitros decidan utilizar la “ley de la ventaja”, sin interrumpir el partido para señalar una falta de equipo, queda establecida como norma transitoria que:
- 3.10.1** Cuando los Árbitros decidan utilizar la “ley de la ventaja”, la falta de equipo en cuestión puede ser o no indicada a la Mesa Oficial de Juego para ser contabilizada al equipo del infractor.

3.10.2 Es competencia exclusiva de la entidad organizadora de cada competición - CIRH, CERH o Federación Nacional, - definir si los Árbitros bajo su jurisdicción tienen o no que hacer la indicación que es referida en el punto 3.10.1 de este Artículo.

ARTÍCULO 25

(FALTAS GRAVES / FALTAS DE TARJETA AZUL – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)

1. Las “faltas graves” – *que obligan a los Árbitros 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 o dirigirse de forma agresiva o intempestiva a un adversario, Árbitro, compañero de equipo o público.
 - 1.2 Manifestar desacuerdo público con las decisiones de los Árbitros (*mediante palabras, mediante gestos, moviendo la cabeza de forma ostensiva, etc.*).
 - 1.3 Burlarse o gritar a los Árbitros, los compañeros, 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 Golpear – *sin usar violencia* – 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 antes de la salida del compañero.
2. Las faltas disciplinarias 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, los Árbitros 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 fuese el Entrenador principal del equipo, los Árbitros deben mostrarle una tarjeta azul, pero - *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 22 de estas Reglas* - no habrá lugar a su suspensión temporal, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 22 de estas Reglas, 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 deben mostrarle – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.3 del Artículo 22 de estas Reglas* – una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes del equipo.
3. **FALTAS ADICIONALES PRACTICADAS POR EL MISMO INFRACTOR DESPUES DE MOSTRARLE UNA TARJETA AZUL**
 - 3.1 Cuando – *con el partido interrumpido y después de haberle sido mostrada una tarjeta azul* – el mismo infractor (*Entrenador principal, Jugador o Portero*) incurre en otra falta grave o muy grave, los Árbitros tienen de seguir los siguientes procedimientos:
 - 3.1.1 Si la falta adicional es considerada como **grave**, los Árbitros mostrarán una **nueva tarjeta azul** al infractor en cuestión, con las siguientes consecuencias:
 - a) Si es la tercera tarjeta azul exhibida al mismo infractor, este tendrá de ser expulsado definitivamente del partido.
 - b) Si es la segunda tarjeta azul exhibida al mismo infractor, este no verá aumentado su tiempo de suspensión, que sigue siendo solamente de 2 (*dos*) minutos.

c) En cualquiera de las situaciones anteriores, el equipo del infractor no verá aumentada su sanción disciplinar, jugando en "power-play" durante el tiempo máximo de 2 (*dos*) minutos, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 8.1 e 8.3 del Artículo 9 de estas Reglas.

3.1.2 Si la falta adicional es considerada como muy grave, los Árbitros mostrarán una tarjeta roja al infractor en cuestión, con las siguientes consecuencias:

a) El infractor será expulsado definitivamente del partido.

b) El equipo del infractor verá agravada su sanción disciplinar, jugando en "power-play" durante un tiempo máximo de 4 (*cuatro*) minutos, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 8.2 e 8.3 del Artículo 9 de estas Reglas.

3.2 Cuando el partido haya sido reanudado y ocurre que un Jugador o Portero - *que está cumpliendo una suspensión temporal junto a la Mesa Oficial de Juego* – realiza una nueva falta grave o muy grave, los Árbitros tendrán que seguir los siguientes procedimientos:

3.2.1 Sancionar al infractor con una tarjeta roja directa, obligando su expulsión definitiva del partido

3.2.2 Sancionar al equipo del infractor con un nuevo power-play de 4 (cuatro) minutos, retirando de la pista otro jugador, salvaguardando lo que está dispuesto en el punto 9 del Artículo 9º de estas Reglas.

2.1.4 Tratándose de la tercera tarjeta azul por acumulación que se muestra a un jugador o al Entrenador principal, los Árbitros tendrán que actuar con:

a) **Mostrarle una tarjeta roja**, expulsándole definitivamente del partido y obligándole a abandonar el local del banquillo de suplentes

b) **La sanción del equipo del infractor en conformidad con lo dispuesto en el punto 2.2 de este Artículo**, una vez que la infracción cometida fuese efectivamente considerada como "grave" (*tarjeta azul*) y no como "muy grave" (*la tarjeta roja habrá sido exhibida por acumulación*).

2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

2.2.1 Disciplinariamente y atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 9 de estas Reglas, el equipo del infractor tiene de jugar en sistema de "power-play" por un período máximo de:

a) **2 (*dos*) minutos**, si es una tarjeta azul mostrada a un Jugador o al Entrenador principal;

b) **4 (*cuatro*) minutos**, si es una tarjeta roja mostrada a otro representante del equipo.

2.2.2 Técnicamente – *pero exceptuando lo dispuesto en el apartado siguiente* – el equipo del infractor es penalizado con la señalización de un libre directo o de un penalty, 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.

ARTÍCULO 26

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

1. Las "faltas muy graves" – *que obligan a los Árbitros a mostrar una tarjeta roja al infractor* – engloban los actos muy graves de indisciplina, de los que puedan resultar violencia o daños graves, así como las acciones violentas que puedan hacer peligrar la integridad física de terceros, como por ejemplo:

1.1. Asumir, con relación a cualquiera de los agentes del juego – *público, Árbitros, miembros de la Mesa Oficial de Juego, Jugadores y demás representantes del equipo adversario o del propio equipo* – los siguientes comportamientos:

1.1.1 Proferir amenazas, insultos, palabras injuriosas o efectuar gestos obscenos.

1.1.2 Agredir o intentar agredir.

1.1.3 Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta

1.1.4 Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.

1.2 Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado (*interrupción, descanso o final del partido*).

1.3 Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.

1.4 Golpear – *usando la violencia* – a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*)

- 1.5 Enganchar intencionalmente, por medio del stick, el patín de un jugador adversario, derribándole en la pista.
 - 1.6 Lanzar a la pista de juego el stick, la máscara, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los Árbitros, adversarios o compañeros de equipo.
 - 1.7 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 deben mostrar una tarjeta roja al infractor, expulsándolo definitivamente del juego y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes de su equipo, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 22 de estas Reglas.

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 9 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 penalty, 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 27

(LIBRE INDIRECTO – DEFINICIÓN Y CONTEXTO)

1. Los Árbitros señalará un libre indirecto 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, 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 tengan que pitar.
 - 2.1.1 En caso de que se demore la ejecución del libre indirecto, los Árbitros deben pitar para, de esa forma, ordenar la reanudación inmediata del juego.
 - 2.1.2 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.
 - 2.2 En caso de que el ejecutante opte por solicitar a los Árbitros que los jugadores adversarios se coloquen a la distancia reglamentaria de 3 (*tres*) metros, el libre indirecto sólo se podrá ejecutar tras el pitido de los Árbitros.
 - 2.2.1 En esta situación, el libre indirecto sólo se puede ejecutar tras el pitido de los Árbitros, siendo aplicable lo dispuesto en el punto 2.1.2 de este Artículo.
 - 2.2.2 Toda infracción a lo dispuesto en el punto anterior se castigará con una “falta de equipo”, siendo penalizada de acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 24 de estas Reglas.
 - 2.3 Siendo el libre indirecto ejecutado tras el pitido de los Árbitros, la bola estará en juego, pudiendo cualquier jugador del equipo castigado apoderarse de la bola y dar continuidad al juego.
3. **COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN EL LIBRE INDIRECTO**
 - 3.1 En la ejecución de un libre indirecto, todos los jugadores del equipo sancionado deberán situarse a, por lo menos, una distancia de 3 (*tres*) metros, con relación al punto en donde se encuentra la bola.
 - 3.2 Los jugadores del equipo beneficiado por la falta podrán estar colocados en cualquier lugar de la pista, con excepción de la zona de protección del portero adversario.
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".
5. **LUGARES PARA EJECUCIÓN DE LIBRES INDIRECTOS**

El lugar de ejecución de un libre indirecto se define en función de la infracción específica que se haya cometido y del lugar en que esa infracción se haya cometido, atendiendo a los siguientes criterios:

 - 5.1 En caso de faltas cometidas por el infractor en la zona defensiva del adversario, el libre indirecto se ejecuta en conformidad con lo dispuesto en el punto 5 del Artículo 21 de estas Reglas.
 - 5.2 Si el infractor ha cometido la falta detrás de la portería de su equipo, el libre indirecto lo ejecutará el equipo adversario en la esquina inferior del área de penalti más cercana al lugar de la falta.
 - 5.3 En caso de infracción del jugador que saltó la valla, el libre indirecto se ejecuta junto al lugar de la infracción.
 - 5.4 En caso de infracción por exceso de tiempo de posesión de pelota en la zona defensiva, el libre indirecto se ejecuta en conformidad con lo dispuesto en el punto 4 del Artículo 8 de estas Reglas
 - 5.5 En caso de cualquier otra falta, el libre indirecto correspondiente se ejecutará en el mismo lugar en que se haya cometido la falta.

5.6 En las faltas cometidas junto a la valla o porque la pelota se haya lanzado fuera de la pista, se permite que la ejecución del libre indirecto se efectúe con la pelota colocada hasta 70 (*setenta*) centímetros de distancia de la valla.

ARTÍCULO 28

(LIBRE DIRECTO Y PENALTY- DEFINICIÓN Y CONTEXTO)

1. El libre directo y el penalty se ejecutan siempre en la media pista del equipo del infractor y los Árbitros lo señalarán siempre que resulte adecuado y necesario:
 - 1.1 Castigar técnicamente como libre directo las faltas graves y muy graves *-con el juego en curso-* sean cometidas fuera del área de penalty del jugador infractor.
 - 1.2 Castigar técnicamente como penalty todas aquellas faltas que *-con el juego en curso y exceptuando lo que esta establecido en el punto 1.2.3. de este Artículo-* sean cometidas dentro del área de penalty del jugador infractor.
 - 1.2.1 Según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 3 del Reglamento Técnico, en el área de penalty de cada equipo están incluidas las cuatro líneas que la delimitan.
 - 1.2.2 Son objeto de señalización de penalty:
 - a) Las faltas cometidas por el portero o cualquier otro jugador sobre un adversario en defensa de su portería.
 - b) Las faltas que se produzcan por un contacto físico intencionado sobre un jugador que se desmarca o posiciona dentro del área del jugador infractor.
 - c) Las faltas que *- siendo o no realizadas de forma intencionada -* impidan la consecución de un gol contra el equipo infractor.
 - d) Las faltas que *- siendo realizadas de forma intencionada -* sean provocadas por el cuerpo o por los patines del jugador infractor que está situado dentro del área de penalty o cuando la bola sea detenida, desviada o elevada por encima del límite máximo fijado en el punto 6 del artículo 16.
 - 1.2.3 Los Árbitros nunca deben señalar un penalty cuando *- de forma notoriamente accidental -* la bola suba por encima del referido límite máximo fijado en el punto 6 del Artículo 16, por la inercia de un rebote de la bola en el cuerpo, patines o stick de un jugador “dentro” de su área de penalty.
2. **EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO Y DEL PENALTY**
 - 2.1 Las marcas que señalan en la pista el lugar de ejecución del libre directo y del penalty están situadas a:
 - 2.1.1 7,40 (*siete con cuarenta*) metros del centro de la línea de portería, en el caso del libre directo
 - 2.1.2 5,40 (*cinco con cuarenta*) metros del centro de la línea de portería en el caso del penalty.
 - 2.2 El libre directo o penalty se ejecuta con la bola parada y sin ningún pitido de los Árbitros, quienes *- a través de una señal específica -* realizan una cuenta hasta el límite de 5 (*cinco*) segundos, que es el tiempo máximo concedido para que se inicie la ejecución del libre directo o penalty.
 - 2.2.1 Los restantes jugadores *- que no tienen intervención en la ejecución o defensa del libre directo o del penalty -* deben colocarse en la otra media pista, en el interior del área de penalty, pudiendo moverse y volver a intervenir en el juego únicamente cuando se golpee o se toque la bola.
 - 2.2.2 Uno de los Árbitros se sitúa a aproximadamente 1 (*un*) metro enfrente de los jugadores referidos en el apartado anterior, controlando su correcta posición y *- cuando todo esté en orden -* levanta en vertical uno de sus brazos para informar al otro Árbitro de que puede dar inicio a la ejecución del libre directo o penalty.
 - 2.2.3 El otro Árbitro se coloca en el medio de la línea lateral que delimita el área de penalty, de forma lateral a la portería, asegurando la correcta posición del portero y efectuando *- tras recibir la señalización de su compañero y sin pitar en ningún momento -* las siguientes señales:
 - a) Levanta uno de los brazos, para indicar que se puede iniciar la ejecución de la falta.
 - b) Con el otro brazo, colocado horizontalmente en la zona de la cintura, efectúa 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 penalty.
 - 2.2.4 A partir del momento en que se señale que la ejecución del libre directo o penalty se puede iniciar y hasta su conclusión, ninguno de los equipos podrá efectuar ninguna sustitución de jugadores.

- 2.2.5** Siempre que sea cometida una falta técnica en la ejecución del libre directo o del penalty y siempre se excedan los 5 (*cinco*) segundos concedidos para iniciar la ejecución del libre directo o penalty, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando un libre indirecto contra el equipo del jugador ejecutante, que se ejecutará en el lugar en el que se iba a sacar el libre directo o el penalty.
- 2.3** El jugador encargado de la **ejecución del libre directo** puede hacerlo de acuerdo con una de las siguientes opciones:
- 2.3.1** Patinando en la dirección de la portería, transportando la bola e intentando regatear al portero.
- 2.3.2** Efectuando un remate directo, en la dirección de la portería adversaria, en la posición de parado, junto a la bola.
- 2.3.3** En cualquiera de las dos opciones anteriores, la ejecución puede realizarse en movimiento lanzado, efectuado a la distancia de 3 (*tres*) metros, como máximo.
- 2.4** El jugador encargado de la ejecución de un penalty, tiene que hacerlo siempre con un remate directo, sin hacer simulaciones y en dirección a la portería adversaria.
- 2.4.1** Hay simulación cuando el jugador ejecutante del penalty:
- a) No lo tira con un solo movimiento del stick;
- b) Efectúa un movimiento de su cuerpo - **antes del movimiento del stick** - para intentar engañar al portero adversario.
- 2.5** Será válido todo gol obtenido como resultado de la ejecución del libre directo o penalty, siempre y cuando:
- 2.5.1** Su ejecución sea efectuada sin que se cometa falta o infracción técnica.
- 2.5.2** No se excedan los 5 (*cinco*) segundos que se conceden para iniciar su ejecución.
- 2.6** El jugador ejecutante del libre directo o del penalty puede efectuar segundos remates, pudiendo también jugar la bola en todas las circunstancias, aprovechando el rebote en la portería o en las vallas o pasándola hacia otro jugador, exceptuando las siguientes situaciones:
- 2.6.1** Lo que está establecido en el punto 5.1.2 y 5.1.3 de este Artículo, para los casos, respectivamente, del libre directo y del penalty, señalados al final del tiempo de juego.
- 2.6.2** Lo que está establecido en el punto 2.2 del Artículo 5 de estas Reglas, en el caso de los penaltys ejecutados para desempatar el resultado del partido.
- 2.7** Siendo respetadas las disposiciones reglamentarias establecidas en los puntos anteriores, la ejecución del libre directo o del penalty – *en particular, en este último caso, cuando sea necesario dilucidar el ganador del partido, en conformidad con el artículo 5º de estas Reglas* - puede ser efectuado por los porteros del equipo que se beneficia de la falta, con la condición de que mantenga la utilización de su equipamiento y protecciones específicos.
- 2.8** En todas las circunstancias, es **obligatoria la presencia de un portero en la defensa de la portería** del equipo que haya sido técnicamente sancionado con un libre directo o un penalty.
- 2.8.1** Si, por motivos de sanción disciplinaria o de lesión, no hay un portero disponible, su sustitución se realizará por un jugador de pista, siendo concedidos 3 (*tres*) minutos de modo que éste se ponga el equipamiento y protecciones específicas del portero y ocupe la portería de su equipo.
- 2.8.2** Si, en función del punto 3.2 del Artículo 15 de estas Reglas, el portero es sustituido por un jugador de pista y es señalado un libre directo o un penalty contra su equipo, la ejecución de la falta solamente puede ser efectuada después de la sustitución de un jugador de pista por un portero, para ello es necesario cumplir las disposiciones del punto anterior de este artículo.
- 2.9** Respecto a la ejecución del libre directo o del penalty, el recuento del tiempo de juego sólo puede ser iniciado en el momento en que el jugador ejecutante toca la pelota.
- 3. RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTY**
En el momento de la ejecución de un libre directo o de un penalty contra su equipo, el portero está obligado a:
- 3.1** Estar apoyado sobre los dos patines, con los ejes delanteros (*frenos o ruedas de los patines*) colocados sobre la línea de gol.
- 3.2** Mantener la mano que coge el stick apoyada sobre el suelo, con el stick en posición horizontal y paralela a la línea de gol.

- 3.3** La mano que queda libre (sin stick) debe mantenerse en posición estática, sin ningún contacto o apoyo, ni con la portería ni con el suelo.
- 3.4** El portero sólo podrá moverse, para defender su portería, después de que la bola sea golpeada o movida por el jugador encargado de la ejecución del libre directo o del penalty

4. CASTIGO DE LAS INFRACCIONES COMETIDAS POR EL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTY

Si en la ejecución del libre directo o del penalty, el portero se mueve antes de que el jugador ejecutante toque la bola, se deben observar los siguientes procedimientos:

- 4.1** En la primera infracción del portero, éste será advertido verbalmente por los Árbitros.
- 4.2** En la segunda infracción del mismo portero, se le suspende del partido, mostrándole una tarjeta azul.
- 4.3** El equipo del infractor es castigado con "power-play", sacando dos jugadores de la pista, uno de ellos para ser sustituido por el portero suplente.
- 4.4** Si se suspendiese también al portero sustituto – *al amparo de lo dispuesto en el apartado anterior* – deberá ser sustituido por un jugador de pista, concediéndose 3 (*tres*) minutos para que éste pueda colocarse el equipamiento y protecciones específicas del portero.
- 4.5** Si se suspendiese también a un segundo portero suplente – *al amparo de lo dispuesto en los apartados anteriores* – los Árbitros darán el partido por finalizado – *por inferioridad numérica del equipo de los infractores* – elaborando un informe detallado sobre los hechos ocurridos, siendo anotada "falta de incomparecencia" al equipo con el resultado de 10-0 (*diez goles sufridos y cero goles marcados*).

5. EJECUCIÓN DE UN LIBRE DIRECTO O PENALTY SEÑALADO AL FINAL DEL TIEMPO DE JUEGO

- 5.1.** Si los Árbitros señalasen un "libre directo" o un "penalty" al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido, los Árbitros deberán conceder un tiempo adicional de 5 (*cinco*) segundos para permitir el lanzamiento del libre directo o del penalty atendiendo a lo siguiente:
- 5.1.1** El control del tiempo adicional indicado en el punto anterior lo realiza el mismo Árbitro que también debe controlar la ejecución del libre directo o del penalty.
- 5.1.2** En este caso particular, la ejecución del libre directo debe efectuarse en remate directo – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.3.2 de este mismo Artículo* – sin que se permita simulaciones ni remates adicionales ni el transporte de la bola.
- 5.1.3** En el caso particular del penalty, debe efectuarse en remate directo, sin que se permita simulaciones ni remates adicionales.
- 5.2** Como resultado de la ejecución del libre directo o penalty se pueden producir tres situaciones distintas:
- 5.2.1** Si se marca un gol válido, los Árbitros deben formalizar su reconocimiento formal, ordenando el subsiguiente "saque inicial" y pitando inmediatamente después para terminar el partido o una de las partes del mismo.
- 5.2.2** Si no se marca gol – *a causa de irregularidades cometidas por el portero defensor durante la ejecución* – los Árbitros deben ordenar la repetición de la ejecución del libre directo o penalty.
- 5.2.3** Si no se marca gol – *sin que el portero defensor haya cometido ninguna falta o irregularidad* – los Árbitros pitarán de inmediato para dar por concluido el tiempo de juego en cuestión.

CAPÍTULO VII

RECLAMACIONES DEL JUEGO

ARTÍCULO 29

(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 válida, deberá ser notificada a los Árbitros del partido – *por el Delegado y por el Capitán del equipo que la plantee* – antes de que comience el partido.
- 1.3 Cuando los Árbitros 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 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 3 del Artículo 6 de estas Reglas.
- 1.5 En cualquier caso, los Árbitros 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 en la dirección de un partido.
- 2.2 Para que una “protesta técnica” se pueda considerar válida, deberá ser notificada – *por parte del Capitán del equipo que la plantee* – dentro de la pista a los Árbitros 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 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 CERH, 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 VIII

DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

ARTÍCULO 30

(REGLAS DE JUEGO Y REGLAMENTO TÉCNICO - APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS)

1. Estas Reglas de Juego están cumplimentadas por un Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, donde se encuentran definidas las siguientes materias:
 - 1.1 Recinto de Juego – Marcación de la pista e instrumentos de juego.
 - 1.2 Mesa oficial de juego y banquillos
 - 1.3 Árbitro del partido- Marco funcional
 - 1.4 Equipamiento, protecciones y herramientas utilizados por los jugadores
 - 1.5 Clasificación de los equipos – Formas de desempate
2. Las Reglas de Juego y Reglamento Técnico de Hockey sobre Patines, fueron aprobados en Asamblea General del CIRH-Comité Internacional de Rink-Hockey, realizada en Yuri-Honjo / Japón el día 8 de Octubre del 2008.
3. Estas Reglas de Juego y Reglamento Técnico entran **en vigor**:
 - 3.1 **El día 1 de Septiembre de 2010**, coincidiendo con la temporada 2010/2011 de la **Confederación Europea**.
 - 3.2 **El día 1 de Enero de 2011** en el caso de las demás **Confederaciones Internacionales**.
4. Cualquier cambio puntual que, en el futuro, pueda ser presentada relativamente de las Reglas de Juego y/o el Reglamento Técnico será objeto de apreciación y deliberación específica del CIRH, después de dar su aprobación el Comité Técnico