



REGLAS DE JUEGO y REGLAMENTO TÉCNICO

WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION



WORLD
SKATE



REGLAS DE JUEGO Y REGLAMENTO TÉCNICO - SUMARIO / INDICE

CAPÍTULO I - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES -DEFINICIÓN Y MARCO		
Artículo 1	EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES	Página 2
Artículo 2	TIEMPO NORMAL DE JUEGO	Página 2
Artículo 3	DESEMPATE DEL PARTIDO Y DESEMPATE PREVENTIVO - PROCEDIMIENTOS	Páginas 3 a 5
Artículo 4	SISTEMA DE PUNTOS - CLASIFICACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE	Página 6
Artículo 5	FALTA DE COMPARECENCIA O ABANDONO DEL PARTIDO	Páginas 6 y 7
Artículo 6	ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES A CADA PARTIDO	Páginas 7 a 9
CAPÍTULO II - CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES - EQUIPOS DE HOCKEY PATINES		
Artículo 7	CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD	Página 10
Artículo 8	COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES	Páginas 11 y 12
Artículo 9	BANQUILLO PARA JUGADORES SUPLENTE Y OTROS REPRESENTANTES	Páginas 12 y 13
CAPÍTULO III - EQUIPO DE ARBITRAJE Y CONTROL DE LOS PARTIDOS - MESA OFICIAL DE JUEGO		
Artículo 10	EQUIPO DE ARBITRAJE Y CRONOMETRAJE DE LOS PARTIDOS	Páginas 14 a 17
Artículo 11	FALTA O SUSTITUCIÓN DE LOS ÁRBITROS DESIGNADOS - PROCEDIMIENTOS	Páginas 18 y 19
Artículo 12	EVALUACIÓN DE LOS ÁRBITROS - FUNCIONES DE LOS DELEGADOS TÉCNICOS	Página 19
Artículo 13	EQUIPAMIENTOS ELECTRÓNICOS AUXILIARES PARA CONTROL DEL PARTIDO	Páginas 19 a 21
Artículo 14	MESA OFICIAL DE JUEGO - COMPOSICIÓN	Páginas 21 y 22
CAPÍTULO IV - ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y ANTI-JUEGO - TIEMPOS MUERTOS		
Artículo 15	ZONAS DE JUEGO - DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI-JUEGO	Páginas 23 a 25
Artículo 16	TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUT")	Página 25
CAPÍTULO V - ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ARBITROS		
Artículo 17	SANCION DISCIPLINARIA DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS	Páginas 26 y 27
Artículo 18	SANCION DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS - "JUGAR EN INFERIORIDAD"	Páginas 27 a 29
CAPÍTULO VI - SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO		
Artículo 19	INICIO Y REINICIO DEL JUEGO - SAQUE INICIAL	Página 30
Artículo 20	ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA - SUSTITUCIONES DE JUGADORES	Páginas 30 a 33
Artículo 21	ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL PARTIDO	Páginas 33 y 34
Artículo 22	JUGANDO LA BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS	Páginas 34 y 35
Artículo 23	OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL	Página 36
Artículo 24	BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN	Página 37
Artículo 25	OTRAS SITUACIONES ESPECIFICAS DEL JUEGO	Páginas 38 a 40
CAPÍTULO VII - LAS FALTAS Y SU CASTIGO - LEY DE LA VENTAJA		
Artículo 26	TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES - LEY DE LA VENTAJA	Páginas 41 y 42
Artículo 27	CASTIGO DE LAS FALTAS - NORMAS GENERALES	Páginas 42 a 45
Artículo 28	FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA	Páginas 45 y 46
Artículo 29	FALTAS TÉCNICAS	Páginas 46 y 47
Artículo 30	AMONESTACIONES VERBALES Y ADVERTENCIAS	Páginas 47 y 48
Artículo 31	FALTAS DE EQUIPO	Páginas 48 y 49
Artículo 32	FALTAS GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA AZUL	Páginas 49 y 50
Artículo 33	FALTAS MUY GRAVES / FALTAS SANCIONABLES CON TARJETA ROJA	Páginas 50 y 51
CAPÍTULO VIII - SANCIONES TÉCNICAS DE LOS EQUIPOS		
Artículo 34	LIBRE INDIRECTO	Página 52 y 53
Artículo 35	LIBRE DIRECTO Y PENALTI	Página 53 a 59
CAPÍTULO IX - ERRORES ARBITRALES - RECLAMACIONES Y/O PROTESTAS		
Artículo 36	ERRORES ARBITRALES DETECTADOS - PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN	Página 60
Artículo 37	PRESENTACIÓN DE PROTESTAS DE UN PARTIDO	Página 61
CAPÍTULO X - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS		
Artículo 38	APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS	Página 62
Anexo	REGLAMENTO TÉCNICO DEL HOCKEY SOBRE PATINES	Páginas 63 a 87



CAPÍTULO I - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES -DEFINICIÓN Y MARCO

ARTÍCULO 1 - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

1. El juego del Hockey sobre Patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, disputándose entre dos equipos de cinco (5) Jugadores cada uno, siendo uno de ellos el portero.
2. Los jugadores tienen que calzar patines con cuatro ruedas colocadas paralelamente a lo largo de dos ejes transversales y tienen que utilizar un palo o “stick” para golpear la bola y intentar marcar un gol, introduciendo la bola en la portería del equipo contrario solamente con la ayuda del palo o “stick”.
3. Cada equipo empieza ocupando una de las mitades de la pista, en conformidad con lo que está establecido en el punto 2 del Artículo 6 de estas Reglas, cambiando de posición en el segundo periodo, después del descanso.
4. Los partidos se juegan en pistas cubiertas o al aire libre, con diferentes condiciones meteorológicas, de día o de noche, con luz natural o con luz artificial.
5. Uno o dos **ÁRBITROS PRINCIPALES** se encargan de hacer cumplir las Reglas de Juego, siendo ayudados en el control de los tiempos del juego por un **ÁRBITRO AUXILIAR**, todos ellos oficialmente designados y que dirigen 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. Salvaguardando lo establecido en el punto siguiente, en la categoría de SUB-17 FEMENINOS el tiempo útil de juego es de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
 - 1.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de una Confederación Continental - o de una Federación suya afiliada - puede ser establecido para la categoría de SUB-17 FEMENINOS un tiempo útil de juego de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.
2. Salvaguardando lo establecido en el punto siguiente, en la categoría de SÉNIORES FEMENINOS el tiempo útil de juego es de cincuenta (50) minutos, repartido en dos periodos de veinticinco (25) minutos.
 - 2.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de una Confederación Continental - o de una Federación suya afiliada - puede ser establecido para la categoría de SÉNIORES FEMENINOS un tiempo útil de juego de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
3. En la categoría de SUB-15 MASCULINOS el tiempo útil de juego es de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.
4. Salvaguardando lo establecido en el punto siguiente, en la categoría de SUB-17 MASCULINOS el tiempo útil de juego es de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
 - 4.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de una Confederación Continental - o de una Federación suya afiliada - puede ser establecido para la categoría de SUB-17 MASCULINOS un tiempo útil de juego de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.
5. Salvaguardando lo establecido en el punto siguiente, en la categoría de SUB-19 MASCULINOS el tiempo útil de juego es de cincuenta (50) minutos, repartido en dos periodos de veinticinco (25) minutos.
 - 5.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de una Confederación Continental - o de una Federación suya afiliada - puede ser establecido para la categoría de SUB-19 MASCULINOS un tiempo útil de juego de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
6. Salvaguardando lo establecido en el punto siguiente, en las categorías de SUB-23 MASCULINOS y de SÉNIORES MASCULINOS el tiempo útil de juego es de cincuenta (50) minutos, repartido en dos periodos de veinticinco (25) minutos.
 - 6.1 En las competiciones bajo la jurisdicción de una Confederación Continental - o de una Federación suya afiliada - puede ser establecido para las categorías de SUB-23 MASCULINOS y de SÉNIORES MASCULINOS un tiempo útil de juego de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
7. En todas las categorías, se tiene que conceder un periodo de descanso de diez (10) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.



ARTÍCULO 3 - DESEMPATE DEL PARTIDO Y DESEMPATE PREVENTIVO - PROCEDIMIENTOS

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

1. DESEMPATE DEL PARTIDO - REALIZACIÓN DE UNA PRÓRROGA

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

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

Cuando, en el final de la prórroga, el resultado permanece empatado, los equipos tendrán de permanecer en la pista para que el ganador del partido sea decidido con base en la ejecución, por cada equipo, de una o más “series” de penaltis - *tantas cuantas sean necesarias* - teniendo en cuenta los procedimientos referidos en los puntos siguientes.

2.1 PRIMERA SERIE: CINCO PENALTIS A CARGO DE CADA EQUIPO

- 2.1.1 En la ejecución de los penaltis, cada uno de los equipos puede utilizar los jugadores y/o porteros que están inscritos en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO, **con excepción de los jugadores que fueren excluidos del partido**, sea por tarjeta roja sea los que - *en el final de la prórroga* - no habían aún completado el tiempo de su suspensión temporal.
- 2.1.2 Cada equipo debe de ejecutar, alternativamente y utilizando distintos jugadores, cada uno de los cinco (5) penaltis de esta primera serie. Sin embargo, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis.
- 2.1.3 Si cualquier de los equipos juega con menos de cinco (5) jugadores habilitados para la ejecución de los penaltis, va a tener que hacerlo de forma rotativa, con los Jugadores y/o porteros disponibles a tal efecto, indicando al Tercero Árbitro cuales tendrán que repetir la ejecución, después de todos los jugadores disponibles hayan realizado una ejecución.
- 2.1.4 Si antes de la conclusión de esta “serie”, uno de los equipos ya no tiene posibilidad de marcar más goles que el equipo oponente, los Árbitros Principales deben dar el partido por terminado y declarar como vencedor el equipo que había marcado más goles.
- 2.1.5 Cuando esta primera “serie” termina con los dos equipos empatados en goles, el ganador del partido tendrá que ser decidido como establecido en el punto siguiente.

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

- 2.2.1 Cada equipo debe de ejecutar, alternativamente, un penalti, hasta que uno de los equipos marca un gol y el otro equipo no. El equipo que marca el gol es de inmediato considerado el ganador.
 - 2.2.2 En estas series de un solo penalti, un único jugador puede ejecutar todos los penaltis de su equipo. Similarmente, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis de cada una de las series.
- 2.3 Durante la ejecución de las series de libres directos para desempate de un partido (*puntos 3 y 4 de esto Artículo*) la validación de los goles es responsabilidad de los Árbitros Principales, no siendo necesario asegurar la reanudación del partido con la ejecución de cualquier saque inicial.



3. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS EN LOS DESEMPATES DEL PARTIDO

- 3.1 Los Árbitros Principales deben empezar por asegurar en la pista - *en la presencia de los capitanes de cada equipo* - un sorteo para determinar:
- 3.1.1 Cual es la portería a utilizar para la ejecución de los penaltis.
- 3.1.2 Cual es el equipo que inicia la ejecución.
- 3.2 Antes de iniciarse la tanda de penaltis, el ÁRBITRO AUXILIAR debe de recoger junto del Entrenador de cada uno de los equipos cual son los números de los jugadores que van a encargarse de la ejecución de la primera serie de penaltis, de acuerdo con el orden indicado.
- 3.2.1 El ÁRBITRO AUXILIAR tendrá que colocarse en la posición mas central de la línea de media-pista, siendo él quien indica, alternativamente y según la orden determinada en el sorteo realizado, cual es el jugador de cada equipo que está encargado de ejecutar cada penalti.
- 3.2.2 Todos los jugadores de cada equipo habilitados a participar en la tanda de penaltis tendrán de estar debidamente equipados (*casco incluida, en el caso de los porteros*), colocándose todos juntos en cada uno de los lados da pista, lateralmente al ÁRBITRO AUXILIAR.
- 3.2.3 Cuando empieze la ejecución de un penalti a favor de su equipo, el portero designado para defender el penalti siguiente tendrá que colocarse en una de las esquinas de la valla que está por detrás de la portería donde se ejecutan todos los penaltis.
- 3.3 Cuando ocurre la ejecución de cada uno de los penaltis en cuestión, el posicionamiento y funciones de cada uno de los ÁRBITROS PRINCIPALES es el siguiente:
- 3.3.1 Uno de los Árbitros, tiene que colocarse de acuerdo con lo establecido en el punto 9.4 del Artículo 35 de estas Reglas y tiene la responsabilidad de indicar la señaléctica para que sea iniciada la ejecución del penalti, controlando la acción del jugador ejecutante y también del portero defensor, teniendo en cuenta que:
- a) No hay repetición del penalti, no siendo considerado gol, siempre que el jugador ejecutante no cumpla lo que está establecido en el punto 5 del Artículo 35 de estas Reglas.
- b) Tendrán de ser asegurados los procedimientos establecidos en el punto 7.3 del Artículo 35 de estas Reglas, cuando el portero comete una irregularidad en la defensa del penalti.
- 3.3.2 El otro Árbitro, tiene que colocarse en el lado contrario del área de penalti, en el prolongamiento de la línea de portería, para que sea correctamente asegurada la validación de los goles que puedan ocurrir.
- 3.4 Si, en resultado de la ejecución de un penalti, la bola entra en la portería, después de haber tocado en la valla de fondo, por detrás de la portería y después también en el portero, el gol en cuestión no puede ser validado.
- 3.5 Si, en resultado de la ejecución de un penalti, la bola entra en la portería, después de haber tocado en los postes y después también en el portero, el gol en cuestión tiene que ser validado.
- 3.6 Para la validación de cualquier gol obtenido en un penalti en el desempate del partido, no es necesario asegurar la reanudación del partido con la ejecución de un saque inicial.

4. DESEMPATE PREVENTIVO DE UN PARTIDO - EN CASO DE UN EVENTUAL EMPATE EN LA CLASIFICACIÓN

Con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 5.7 de este Artículo, en cualquier fase de las competiciones internacionales cuya clasificación es obtenida por los puntos atribuidos, cuando un partido termina empatado, los equipos tendrán que permanecer en la pista para que sea ejecutada, a título preventivo, una o más "series" de libres directos - *tantas cuantas sean necesarias* - teniendo en cuenta lo establecido en los puntos siguientes.

4.1 PRIMERA SERIE: TRES LIBRES DIRECTOS A CARGO DE CADA EQUIPO

- 4.1.1 En la ejecución de los libres directos, cada uno de los equipos puede utilizar los jugadores que están inscritos en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO, con excepción de los siguientes:
- a) los porteros; y
- b) los jugadores que fueren excluidos del partido, sea por tarjeta roja sea los que - *en el final de la prorroga* - no habían aún completado el tiempo de su suspensión temporal.
- 4.1.2 Cada equipo debe de ejecutar, alternativamente y utilizando distintos jugadores, cada uno de los tres (3) libres directos de esta primera serie. Sin embargo, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los libres directos.
- 4.1.3 Cuando - *antes de la conclusión de esta "serie"* - uno de los equipos ya no tiene posibilidad de marcar más goles que el equipo oponente, los Árbitros Principales deben dar el partido por terminado y declara como vencedor el equipo que había marcado más goles.



- 4.1.4 Cuando esta primera serie termina con los dos equipos empatados en goles, el ganador del partido tendrá que ser decidido como establece en el punto siguiente.
- 4.2 **SERIE(S) ADICIONAL(ES): SERIE(S) SUCESSIVA(S) DE UN LIBRE DIRECTO PARA CADA EQUIPO**
- 4.2.1 Cada equipo debe de ejecutar, alternativamente, un (1) libre directo, hasta que uno de los equipos marca un gol y el otro equipo no. El equipo que marca el gol es de inmediato considerado el ganador.
- 4.2.2 En estas series de un solo libre directo, un único jugador puede ejecutar todos los libres directos de su equipo. Similarmente, cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los libres directos de cada una de las series.
5. **PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS EN EL DESEMPEATE PREVENTIVO DE UN PARTIDO**
- 5.1 Los Árbitros Principales deben empezar por asegurar en la pista - *con la presencia de los capitanes de cada equipo* - un sorteo para determinar:
- 5.1.1 Cual es la portería a utilizar para la ejecución de los libres directos.
- 5.1.2 Cual es el equipo que inicia la ejecución.
- 5.2 Cada uno de los Árbitros Principales tiene que colocarse en conformidad con lo establecido en lo punto 3.3 de este artículo y estar preparado para asegurar tareas distintas en el control específico de la ejecución del libre directo, en particular los que son ejecutados con transporte de la pelota.
- 5.2.1 Uno de los Árbitros asegura la señalética para que la ejecución del libre directo sea iniciada, controlando el cumplimiento de los cinco (5) segundos permitidos para hacerlo.
- 5.2.2 Si es el caso, una vez iniciada la ejecución del libre directo con transporte de bola, el otro Árbitro controlará si su conclusión es efectuada en los cinco (5) segundos permitidos.
- 5.3 En lo que respeta el control de la ejecución de los libres directos para desempate preventivo de un partido, los procedimientos a asegurar por los Árbitros tienen que tener en cuenta:
- 5.3.1 Lo establecido en los puntos 3.2 y 3.3 de este Artículo, con las necesarias adaptaciones.
- 5.3.2 Lo establecido en el punto 4 del Artículo 35 de estas Reglas, en lo que respeta a las “normas generales de ejecución de los libres directos”
- 5.3.3 Lo establecido en el punto 7.3 del Artículo 35 de estas Reglas, en lo que respeta a las “normas
- 5.4 Cuanto a la ejecución de los libres directos en cuestión, los Árbitros tendrán de asegurar que:
- 5.4.1 El jugador ejecutante pueda optar - *en conformidad con el dispuesto en el punto 4.4 del Artículo 35 de estas Reglas* - por una de las siguientes formas de ejecución:
- a) Efectuar un remate directo que sea dirigido a la portería del adversario; o
- b) Efectuar el transporte de la pelota, intentando fintar al Portero y/o efectuando después un remate o desvío de la pelota hacia la portería adversaria.
- 5.4.2 El jugador ejecutante pueda disponer de un máximo de cinco (5) segundos, sea para dar inicio a la ejecución del libre directo, o sea - *cuando optar por transportar la bola* - para efectuar un remate o desvío de la pelota para la portería adversaria
- 5.4.3 El libre directo é considerado ejecutado, cuando el ejecutante efectúa el remate a la portaría y la pelota sea parada por una defensa del portero, mientras que no se tenga agotado los cinco (5) segundos concedidos.
- 5.4.4 Cuando el jugador ejecutante no cumple con lo(s) tiempo(s) establecido(s) en el punto 5.4.2 de este Artículo, no hay repetición del libre directo, no siendo considerado un gol.
- 5.4.5 Si, en resultado de la ejecución de un libre directo, la bola entra en la portería, después de haber tocado en la valla por detrás da línea da portería y después también en el portero, el gol en cuestión no puede ser validado.
- 5.4.6 Si, en resultado de la ejecución de un libre directo, la bola entra en la portería, después de haber tocado en los postes y después también en el portero, el gol en cuestión tiene que ser validado.
- 5.5 Para la validación de cualquier gol obtenido en un libre directo en el desempate del partido, no es necesario asegurar la reanudación del partido con la ejecución de un saque inicial.
- 5.6 Además, importa evidenciar que el resultado obtenido con este desempate preventivo no introduce cualquier cambio en el resultado obtenido en el final del tiempo normal del partido, ni tampoco hay cualquier alteración de los puntos atribuidos a cada equipo (*que mantiene la atribución de 1 punto*), en conformidad con lo que está establecido en el punto 1.2 del Artículo 4 de estas Reglas.
- 5.7 Cuando el desempate preventivo de un partido no sea necesario, la entidad que tiene la jurisdicción de la competición providenciará la competente información, sea a los Árbitros Principales, sea a los Delegados de los equipos en cuestión.



ARTÍCULO 4 - SISTEMA DE PUNTOS, CLASIFICACIÓN Y CRITERIOS DE DESEMPATE

1. En las pruebas, torneos y competiciones cuya clasificación es definida por los puntos obtenidos en cada partido, estos serán distribuidos del siguiente modo:
 - 1.1 VICTORIA Tres (3) puntos
 - 1.2 EMPATE Un (1) punto
 - 1.3 DERROTA Cero (0) puntos
 - 1.4 INCOMPARECENCIA..... Cero (0) puntos
2. En las pruebas, torneos y competiciones disputadas por suma de puntos la clasificación final se define por orden decreciente de la suma de puntos conquistados por cada uno de los equipos.
3. **EMPATE CLASIFICATIVO ENTRE DOS EQUIPOS - CRITERIOS DE DESEMPATE A UTILIZAR**
 En el caso de ocurrir - *en el final de cualquier fase de una misma prueba o competición* - el empate puntual entre dos (2) equipos, se utilizarán los siguientes criterios de desempate, teniendo en cuenta únicamente los resultados obtenidos en la misma fase de la competición.
 - 3.1 En un primer momento, solo se considerarán los partidos disputados entre los dos equipos involucrados, siendo mejor clasificado el equipo que obtenga el mayor número de puntos.
 - 3.2 Si la competición se jugó en dos rondas y el empate se mantiene, el equipo mejor clasificado será el equipo que obtuvo la mayor diferencia entre los goles marcados y los goles sufridos.
 - 3.3 Si el empate se mantiene y en un segundo paso, se deben considerar todos los juegos jugados durante toda la fase del evento y el mejor equipo será:
 - 3.3.1 El equipo que obtuvo la mayor diferencia entre goles marcados y goles sufridos;
 - 3.3.2 Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga el “ratio” de goles más alto, resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados.
 - 3.4 Finalmente, si el empate aún persiste, el mejor equipo será el que - *según lo establecido en el punto 4 del Artículo 3 de estas Reglas* - fue el ganador del desempate preventivo del partido disputado entre los dos equipos en cuestión.
4. **EMPATE CLASIFICATIVO ENTRE TRES O MÁS EQUIPOS - CRITERIOS DE DESEMPATE A UTILIZAR**
 - 4.1 Cuando, al final de cualquier fase de un evento o competencia, tres (3) o más equipos tengan un número igual de puntos, se seguirán los mismos procedimientos establecidos en los puntos 2 y 3 de este Artículo.
 - 4.2 Si el empate de clasificación persiste, debe organizarse- - *durante la mañana del primer día de la siguiente fase de la competición* - nuevas series de libres directos - *tal como está establecido en los puntos 4 y 5 del Artículo 3 de estas Reglas* - a disputar por todos los equipos involucrados, teniendo en atención las confrontaciones que están establecidas en los puntos siguientes:
 - 4.2.1 **HIPOTESIS 1 - TRES EQUIPOS EMPATADOS**
(Equipos definidos por sorteo que tendrá lugar antes de iniciarse las series)
 - 1ª Serie: Equipo A vs Equipo B
 - 2ª Serie: Equipo C vs Equipo ganador de la 1ª serie
 - 4.2.2 **HIPOTESIS 2 - CUATRO EQUIPOS EMPATADOS**
(Equipos definidos por sorteo que tendrá lugar antes de iniciarse las series)
 - 1ª Serie: Equipo A vs Equipo B
 - 2ª Serie: Equipo C vs Equipo D
 - 3ª Serie: Equipo ganador de la 1ª serie vs Equipo ganador de la 2ª serie

ARTÍCULO 5 - FALTA DE COMPARECENCIA O ABANDONO DEL PARTIDO

1. En relación a la hora oficial del inicio del partido, cualquiera de los equipos dispone de un margen de quince (15) minutos para presentarse a la pista en condiciones de disputar el partido.
 - 1.1 Cuando - *después de agotado la margen establecida en el punto 1 anterior* - alguno de los equipos no se encuentra en pista - *o, aunque esté en pista, no presenta el número mínimo de Jugadores necesario para dar inicio el partido* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deberán considerar la “falta de comparecencia” del equipo en cuestión y asegurar de inmediato los siguientes procedimientos:



- 1.1.1 Identificación de los Jugadores del equipo que está presente en la pista para la realización del partido, para confirmar que se verifica la presencia del número mínimo exigido a tal efecto.
 - 1.1.2 A continuación, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben efectuar el saludo al público, pitando inmediatamente después para dar el partido por finalizado.
- 1.2 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.
2. En relación al período de intervalo de un partido, cualquiera uno de los equipos dispone de un margen de cinco (5) minutos adicionales para presentarse a la pista en condiciones de proseguir en el partido.
 - 2.1 Cuando - *después de agotado la margen establecida en el punto 2 anterior* - alguno de los equipos no se encuentra en pista - *o, aunque esté en pista, no presenta el número mínimo de Jugadores necesario para dar inicio el partido* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deberán considerar el partido como concluido, por abandono del partido por parte del equipo en cuestión.
 - 2.2 En el Acta del Partido en cuestión, los Árbitros registrarán, con detalle, las circunstancias que llevaron a la decisión de asignar “abandono del partido” al equipo en cuestión.
3. **FALTA DE COMPARECENCIA**

El equipo al que se le anote una “falta de comparecencia” se considera como derrotado en el partido en cuestión, por un resultado de diez goles encajados y cero goles marcados (10 - 0)
4. **ABANDONO DEL PARTIDO**

El equipo al que se le anote el “abandono de un partido” será eliminado de la competición o evento en cuestión, decisión que será formalizada por la autoridad organizadora competente (*WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERACIÓN CONTINENTAL o FEDERACIÓN NACIONAL*).
5. Cuando se produzca la imposibilidad, temporal o definitiva, de uso de la pista de juego, los Árbitros Principales deben conceder un margen de quince (15) minutos, tras los cuales - *y en caso de que se mantenga dicha imposibilidad* - se tendrán que cumplir los siguientes procedimientos:
 - 5.1 Si se constatare la existencia de un motivo de fuerza mayor -*avería grave en la iluminación, inundación o pista resbaladiza, etc.* - que impida la utilización de la pista del juego en el horario indicado para el inicio, el partido se deberá realizar en un recinto alternativo, siendo a tal efecto concedido por los Árbitros un margen adicional de noventa (90) minutos, que también incluye el tiempo de traslado de los equipos de un recinto a otro.
 - 5.2 Si la imposibilidad de la utilización del recinto de juego se produce por fuerza de una avería o deficiencia reparable, o porque se está disputando otro partido de hockey patines, los Árbitros concederán un margen adicional de treinta (30) minutos para que el partido se pueda iniciar.
 - 5.3 Cuando - *en cualquiera de los casos citados en los dos puntos anteriores de este Artículo* - se concluya que no es posible resolver la situación en cuestión, los ÁRBITROS PRINCIPALES informarán a los equipos de que el partido no se jugará, registrando en el Acta del Partido correspondiente, una información detallada sobre los hechos que determinaron su decisión.
 - 5.4 Si el problema es solucionado y el partido se juega, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de conceder vente (20) minutos para que los dos equipos puedan realizar su “calentamiento” en pista.

ARTÍCULO 6 - ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES A CADA PARTIDO

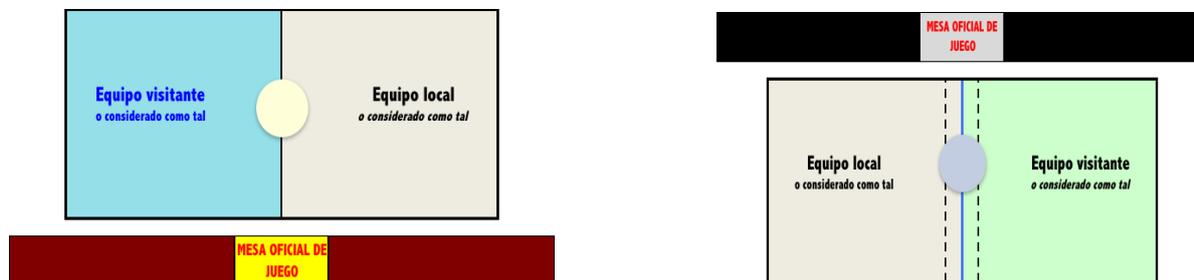
1. **Todos los miembros del equipo arbitral** designados para cada partido deben de llegar al recinto del partido con una antelación de noventa (90) minutos, **relativamente a la hora de inicio del partido**.
 - 1.1 Los Árbitros en cuestión deben de presentarse en la pista debidamente equipados, asegurando el cumplimiento de todos los actos y procedimientos definidos en los puntos siguientes.
 - 1.2 Antes de iniciarse el calentamiento de los equipos y de los Árbitros Principales en la pista, el **ÁRBITRO AUXILIAR** - *o, en su ausencia, uno de los Árbitros Principales* - tiene que contactar los delegados de cada equipo, asegurando:
 - 1.2.1 La relación y licencias de los representantes de cada equipo a inscribir en el ACTA OFICIAL DEL PARTIDO, incluyendo la identificación de los números de la camiseta de los jugadores.
 - 1.2.2 La indicación de los colores del equipamiento de juego de los jugadores y porteros de cada equipo, asegurando siempre - *si es el caso* - los cambios que sean necesarios, los cuales - *si no hay acuerdo entre los dos equipos* - son siempre de la responsabilidad del equipo “visitado” (*o como tal considerado* - “Equipo 1”).



2. MEDIA PISTA A UTILIZAR POR CADA EQUIPO - EQUIPO QUE EJECUTA EL GOLPE DE SALIDA DEL PARTIDO

No se permite ningún sorteo para la elección de la media pista que es ocupada por cada equipo y / o para la elección de del equipo que queda responsable del golpe de salida que inicia cada partido, teniendo en atención lo que está establecido en los puntos siguientes.

2.1 El equipo “visitado” - *o como tal considerado (“Equipo 1”)* - ocupará siempre la media pista localizada a la derecha de la “MESA OFICIAL DE JUEGO”, sea durante el primero tiempo de juego o de la prórroga, sea en el calentamiento previo al inicio del partido.



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

3. DISPONIBILIDAD DE LA PISTA PARA ENTRENAMIENTOS Y CALIENTAMIENTO DE EQUIPOS Y ÁRBITROS

3.1 ENTRENAMIENTOS DE ADAPTACIÓN A LA PISTA DE JUEGO

La entidad organizadora de las competiciones internacionales (*de naciones o de clubs*) tiene que garantizar - *en el día anterior a su inicio y/o, cuando posible, en la mañana del día inaugural* - la disponibilidad de las instalaciones deportivas del evento para que los equipos participantes puedan realizar - *por un periodo mínimo de treinta (30) minutos* - un entrenamiento de adaptación a la pista de juego.

3.2 SESIONES DE CALIENTAMIENTO DE LOS EQUIPOS Y ÁRBITROS ANTES DE CUALQUIER PARTIDO

3.2.1 La entidad organizadora del partido tendrá que asegurar una delimitación previa - *mediante la colocación de "conos"* - del **espacio reservado para la sesión de calentamiento de los ÁRBITROS PRINCIPALES**, ocupando una franja central que se encuentra a cada lado de la pista, a una distancia de, aproximadamente, un (1) metro desde la línea divisoria central.

3.2.2 En condiciones normales, las sesiones de calentamiento de los equipos deben completarse, como mínimo, con una antelación de quince (15) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido.

3.2.3 Con salvaguarda del establecido en lo punto siguiente, la pista de juego de cada partido debe de estar disponible - *para calentamiento de los equipos y Árbitros* - durante treinta (30) minutos, pelo menos, relativamente al horario establecido para el inicio del partido.

3.2.4. Sin embargo, cuando pueda ocurrir un retraso en el horario de inicio de un partido - *motivado, por ejemplo, por un retraso en un partido realizado previamente para la misma competición* - los Árbitros Principales designados tendrán de informar previamente los Delegados y los capitanes de cada uno de los equipos relativamente al cumplimiento de las siguientes disposiciones:

- a) Garantizar un **periodo mínimo de veinte (20) minutos** para calentamiento de los equipos.
- b) Imponer que los jugadores de cada equipo hagan el calentamiento con sus equipamientos de juego;
- c) No permitir que cualquier de los equipos retorne a sus vestuarios, después de concluir el calentamiento.

4. ENTRADA EN LA PISTA DE LOS ÁRBITRO Y DE LOS EQUIPOS

4.1 En condiciones normales, el equipo arbitral debe de entrar en pista con una antelación de quince (15) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido, asegurando:

- 4.1.1 La inmediata retirada de la pista de los jugadores de los equipos que estaban calentando.
- 4.1.2 La verificación del estado de las dos porterías
- 4.1.3 Los procedimientos protocolares que están establecidos en el **punto 6 de este Artículo**.



4.2 Los jugadores de cada uno de los equipos deben de entrar en pista con una antelación de diez (10) minutos relativamente al horario oficial del inicio del partido.

5. ELECCIÓN DE LA BOLA PARA EL PARTIDO

5.1 La entidad que tiene la jurisdicción de la competición - *WORLD SKATE-RHTC, CONFEDERACIÓN CONTINENTAL o FEDERACIÓN NACIONAL* - tiene el derecho, a su voluntad, de proveer las bolas utilizadas en todos los partidos.

5.2 Sin embargo, el club “visitado” - *o como tal considerado (Equipo 1)* - está siempre obligado a asegurar la cantidad de bolas que sean necesarias para cada partido. El club “visitante ” - *o como tal considerado (Equipo 2)* - tiene también derecho de presentar las bolas para utilizar el partido.

5.3 En condiciones normales, los capitanes de cada uno de los equipos deben de aprovechar el período de calentamiento para intentar llegar a un acuerdo relativamente a la bola a elegir para el partido, la cual entregaran a los **ÁRBITROS PRINCIPALES** después de su entrada en pista.

5.4 En cualquier caso, la elección de la bola para el partido es siempre de la responsabilidad de los **Árbitros Principales del partido**, en particular si los dos capitanes no llegaran a un acuerdo.

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

6.1 Inmediatamente antes del inicio del juego, los árbitros deben asegurar su alineación - *junto con los jugadores de cada equipo* - en la ubicación más central de la pista, teniendo en cuenta que en esta alineación se requiere:

6.1.1 La participación de todos los jugadores de ambos equipos, que están habilitados a participar en el juego, incluyendo todos los sustitutos disponibles.

6.1.2 El uso - *por los árbitros y por todos los jugadores* - del equipamiento utilizado durante el partido (*con excepción de los porteros, que no necesitan colocar la careta y los guantes*), no es permitido tener el suéter fuera de los pantalones cortos o los calcetines caídos.

6.2 En primero lugar, el “**JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL**” debe de asegurar un saludo formal a las autoridades y al público presente, **que debe de llevarse a cabo** - *tomando como referencia la MESA OFICIAL DE JUEGO* - para los dos lados de la pista, excepto cuando si hay solamente una grada en la longitud de la pista.

6.3 De seguida, es efectuada, por vía sonora, la presentación de los nombres de:

- a) Los jugadores y el Entrenador Principal de cada equipo;
- b) Los componentes del Equipo Arbitral del partido.

6.4 Seguidamente, los jugadores de cada equipo saludan los Árbitros y todos los representantes del equipo opositor.

6.5 Finalmente, los **ÁRBITROS PRINCIPALES** deben de efectuar las diligencias adicionales que consideren necesarias para asegurar que el partido sea iniciado en conformidad con el horario oficial establecido.



CAPÍTULO II - CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES - EQUIPOS DE HOCKEY PATINES

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 CATEGORIAS DE LAS JUGADORAS FEMENINAS

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

1.2 CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES MASCULINOS

Categorías - Masculinos	
SUB-15 Masculino	12 a 14 años
SUB-17 Masculino	13 a 16 años
SUB-19 Masculino	14 a 18 años
SUB-23 Masculino	14 a 22 años
Senior Masculino	= > 14 años

2. La integración de los Jugadores en las diferentes categorías se efectúa siempre en función del año civil de su nacimiento y del año en que se disputan las pruebas en que se ha inscrito.

2.1 JUGADORAS FEMENINAS DE HOCKEY SOBRE PATINES

2.1.1 CATEGORÍA DE SUB-17 FEMENINO

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

2.1.2 CATEGORÍA DE SENIOR FEMENINO

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

2.2 JUGADORES MASCULINOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

2.2.1 CATEGORÍA DE SUB-15 MASCULINO

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

2.2.2 CATEGORÍA DE SUB-17 MASCULINO

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

2.2.3 CATEGORÍA DE SUB-19 MASCULINO

El Jugador que tenga una edad mínima cumplida de catorce (14) años y que no cumpla diecinueve (19) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción

2.2.4 CATEGORÍA DE SUB-23 MASCULINO

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

2.2.5 CATEGORÍA DE SENIOR MASCULINO

El Jugador que una tenga edad mínima cumplida de catorce (14) 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 doce (12) años, las Federaciones nacionales pueden definir otras categorías, para pruebas y torneos que entendían organizar en los diferentes grupos de edad.



ARTÍCULO 8 - COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

1. En condiciones normales, un partido de Hockey sobre Patines es disputado entre dos equipos, en que cada uno tiene obligatoriamente de ser compuesto por los siguientes jugadores, debidamente inscritos en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO:
 - 1.1 **Cinco (5) jugadores titulares**, con la siguiente composición:
 - 1.1.1 **Un (1) portero**;
 - 1.1.2 **Cuatro (4) jugadores de pista**
 - 1.2 **Un (1) portero sustituto**, lo cuál tiene que estar disponible durante todo el partido, excepto si una lesión o sanción disciplinaria (*tarjeta roja*) impide la continuación de su presencia en el partido.
2. Por otro lado, cada uno de los equipos puede inscribir en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO los siguientes representantes:
 - 2.1 Hasta un **total de diez (10) jugadores**, teniendo en cuenta que:
 - 2.1.1 Tendrán de estar siempre incluidos un mínimo de dos (2) porteros
 - 2.1.2 No es admitida - *en caso alguno* - la inscripción y/o participación de un Entrenador/Jugador en cualquier una de las competiciones internacionales, sea de clubes o sea de naciones.
 - 2.1.3 La inscripción en el ACTA OFICIAL DEL PARTIDO y la identificación de los Jugadores de los equipos -*incluyendo los porteros* - se efectúa por medio de números distintos -*entre un (1) y noventa y nueve (99), inclusive, sin poder usar el número cero* -los cuales deben de estar obligatoriamente incluidos en las camisetas y, opcionalmente, en los pantalones de equipación de juego.
 - 2.2 Hasta un **total de siete (7) otros representantes**, con las siguientes funciones:
 - 2.2.1 **DOS DELEGADOS OFICIALES DEL EQUIPO**
 - 2.2.2 **UN ENTRENADOR PRINCIPAL**
 - 2.2.3 **UN ENTRENADOR ADJUNTO (o PREPARADOR FÍSICO)**
 - 2.2.4 **UN MÉDICO**
 - 2.2.5 **UN MASAJISTA (o ENFERMERO o FISIOTERAPEUTA)**
 - 2.2.6 **UN MECÁNICO (o UTILERO)**
3. Sin perjuicio de tener de ser siempre asegurado el cumplimiento de lo establecido en el punto 2.1 de este Artículo, en las competiciones internacionales de naciones que sean disputadas en días sucesivos - *bajo la jurisdicción de la WORLD SKATE-RHTC o de cualquier Confederación Continental* - cada una de las Federaciones Nacionales participantes puede asegurar la inscripción de un total de doce (12) jugadores, donde tendrán de estar incluidos, como mínimo, tres (3) porteros.
4. En cualquier de los casos, un partido de hockey sobre patines solamente puede ser iniciado cuando cada uno de los equipos está representado por:
 - 4.1 Un mínimo de cinco (5) jugadores, con la siguiente composición:
 - 4.1.1 **DOS PORTEROS**, un titular y un o sustituto (*lo cual tiene que cumplir lo establecido en el punto 1.2 de este Artículo*).
 - 4.1.2 **TRES JUGADORES DE PISTA**
 - 4.2 Un mínimo de dos (2) otros representantes, obligatoriamente con las siguientes funciones:
 - 4.2.1 Un **DELEGADO OFICIAL DEL EQUIPO**; y
 - 4.2.2 Un **ENTRENADOR PRINCIPAL**
 - 4.3 Sin embargo, cualquier de los equipos puede introducir los representantes adicionales que no habían iniciado el partido, bajo la condición de su inscripción previa en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO.
5. Si en el transcurso de un partido y como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo tres (3) Jugadores - *un (1) portero y dos (2) jugadores de pista* - los Árbitros Principales deben suspender el partido de inmediato y darlo por finalizado, indicando en el Acta del Partido las circunstancias que determinaron tal decisión, detallando especialmente:
 - 5.1 Si la 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.



- 5.2 Si la situación ha sido provocada, esencialmente, por las expulsiones producidas, situación en la que los Árbitros Principales tendrán de asegurar la anotación en el “acta del partido” de una “falta de comparecencia” por parte del equipo infractor, el cuál sufrirá las consecuencias establecidas en el punto 3 del Artículo 5 de estas Reglas.
- 5.3 Si la situación ha sido provocada, esencialmente, por el abandono injustificado de algunos Jugadores, situación en la que los Árbitros Principales tendrán de asegurar la anotación en el “acta del partido” del “abandono del partido” por parte del equipo infractor, el cuál sufrirá las consecuencias establecidas en el punto 4 del Artículo 5 de estas Reglas.
6. Por constituir una violación muy grave de la ética deportiva, ningún equipo - *que tiene Jugadores disponibles en su banquillo de suplentes y aptos a entrar en la pista* - podrá estar en juego, por su libre iniciativa, con **solamente 4 jugadores** (o sea, con un jugador de menos), situación que si ocurre determinará los siguientes procedimientos por parte de los Árbitros Principales:
 - 6.1 Efectuar la inmediata interrupción del partido, exhibiendo después una tarjeta roja al Entrenador principal o - *en su falta y por orden de preferencia* - al Entrenador Adjunto, o al delegado del Equipo o al capitán en pista.
 - 6.2 Aplicar la correspondiente sanción disciplinar del equipo infractor con el “período en inferioridad” correspondiente, según lo dispuesto en el Artículo 18 de estas Reglas.
 - 6.3 Después de garantizar que el equipo infractor mantiene en pista un total de cuatro jugadores (*incluyendo un portero*), asegurar el reinicio del partido con la ejecución de un libre directo contra el equipo infractor

ARTÍCULO 9 - BANQUILLO PARA JUGADORES SUPLENTES Y OTROS REPRESENTANTES

1. 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 intervalo de descanso.
 - 1.1 Es obligatoria la colocación de una “protección” por detrás de cada uno de los banquillos de suplentes - *en conformidad con lo indicado en la imagen siguiente* - para mejorar la seguridad del espacio



- 1.2 Además, una barrera/divisoria tendrá que ser colocada en cada una de las extremidades del banquillo de suplentes de cada equipo, para que el espacio quede totalmente reservado y delimitado
2. Cada equipo tiene derecho a integrar en su “banquillo de suplentes” doce (12) de sus representantes, en conformidad con la siguiente composición:
 - 2.1 CINCO JUGADORES SUPLENTES, incluyendo un (1) PORTERO, como mínimo



- 2.2 SETE OTROS REPRESENTANTES, como está discriminado en el punto 2.2 del Artículo 8 de estas Reglas.



3. Cuando uno de los miembros referidos en el punto 2.2. del Artículo 8 de estas Reglas no puede ser inscrito en el partido, no es permitida la presencia en el banquillo de un otro miembro que no este inscrito en la misma función.
4. Tres (3) de los representantes que integran el banquillo de suplentes de cada equipo - *incluyendo el Entrenador Principal* - pueden permanecer de pie junto a la valla exterior. Sin embargo, los demás representantes de cada equipo tendrán que permanecer sentados en su banquillo.
 - 4.1 Con excepción de los Jugadores suplentes, los demás representantes de los equipos que estén inscritos en el ACTA OFICIAL DEL PARTIDO tendrán colocada en el pecho una credencial emitida por la entidad organizadora, con una fotografía actual y con la indicación de su nombre y de su función en el equipo.
 - 4.2 En el caso de pérdida de la credencial emitida por la entidad organizadora, el miembro del equipo no podrá ser autorizado pelos ÁRBITROS PRINCIPALES a permanecer en el banquillo de su equipo, excepto se es emitida una autorización específica por parte de la entidad organizadora.
5. Cualquier Jugador o representante de un equipo, al que se le haya mostrado una tarjeta roja, siendo expulsado por los Árbitros Principales, pierde el derecho de integrar el “banquillo de suplentes”.
 - 5.1 Los Jugadores a los que se les haya exhibido una tarjeta azul, siendo suspendidos temporalmente del partido, tienen que ocupar una de las sillas, colocadas entre el banquillo de suplentes y la MESA OFICIAL DE JUEGO, no pudiendo ausentarse de la misma en ninguna situación (*incluyendo tiempos muertos y/o otras situaciones de interrupción del partido*)
 - 5.2 Cuando un jugador u otro representante de un equipo no sigue las órdenes de os Árbitros, recusando salir del banquillo de su equipo - *por haber sido expulsado o por cualquier otro motivo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones sean cumplidas.
6. Siempre que se constate cualquier anomalía, en el banquillo de suplentes de cualquiera de los equipos, el ÁRBITRO AUXILIAR presente en la MESA OFICIAL DE JUEGO debe, de inmediato, intentar sanar la situación.
 - 6.1 Si la situación no es de gravedad, el ÁRBITRO AUXILIAR aguardará la interrupción normal del partido para reportar los hechos a los Árbitros Principales y sea asegurada la acción disciplinaria conveniente.
 - 6.2. Si ocurre una o más faltas disciplinarias de gravedad, el ÁRBITRO AUXILIAR tendrá, de inmediato, que asegurar la interrupción del partido, reportando la situación a los Árbitros Principales, los cuales seguirán los procedimientos establecidos en el punto 2 del Artículo 28 de estas Reglas.



CAPÍTULO III - EQUIPO DE ARBITRAJE DE LOS PARTIDOS - MESA OFICIAL DE JUEGO

ARTÍCULO 10 - EQUIPO DE ARBITRAJE Y CRONOMETRAJE DE LOS PARTIDOS

1. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL - CRONOMETRAJE DE LOS PARTIDOS

1.1 En los partidos de las competiciones internacionales del Hockey sobre Patines, el equipo Arbitral es constituido por tres (3) o cuatro (4) Árbitros de categoría internacional, cuyas funciones son repartidas de la siguiente forma:

1.1.1 DOS (2) ÁRBITROS PRINCIPALES, que son los responsables por la dirección del partido en la pista de juego. El Árbitro Principal que es designado como “Árbitro 1” es el que desempeña las funciones de “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL”, como está establecido en el punto 4.4 de este Artículo

1.1.2 UNO (1) ÁRBITRO AUXILIAR, que es responsable por asegurar:

- a) El control disciplinario de los banquillos de cada equipo y de los jugadores que están suspendidos temporalmente del partido;
- b) El control de los “time-out” concedidos a cada equipo y el control de las faltas de equipo que son cometidas;
- c) Las informaciones al público y a los equipos - *sea con recurso a un sistema electrónico o sea con recurso a un sistema alternativo* - relativamente a:
 - La solicitud de “time-out” por parte de cada equipo; y
 - El número de faltas de equipo acumulado, que estará complementado con un “aviso” específico siempre que un equipo quede en la eminencia de ser sancionado técnicamente si cometiese una falta de equipo adicional.

1.1.3 UNO (1) ÁRBITRO ASISTENTE podrá integrar el equipo arbitral, para asegurar - *cuando tal sea posible, en conformidad con el dispuesto en el punto 3 del Artículo 13 de estas Reglas*- la monitorización del equipamiento electrónico que permite el control del tiempo de posesión de la bola por parte de cada uno de los equipos.

1.2 UNO (1) CRONOMETRADOR - *que integra la MESA OFICIAL DE JUEGO* - asegura el apoyo a las acciones en pista de los Árbitros Principales, en conformidad con las funciones y responsabilidades definidas, en el punto 5 de este Artículo.

2. DESIGNACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL EN COMPETICIONES INTERNACIONALES

2.1 La designación de los equipos arbitrales para las distintas competiciones internacionales (*de naciones y de clubes*) es de la responsabilidad de:

2.1.1 WORLD SKATE-RHTC, que tiene la jurisdicción de las competiciones mundiales.

2.1.2 Las distintas CONFEDERACIONES CONTINENTALES, relativamente a las competiciones organizadas en el área geográfica que está bajo su jurisdicción.

2.2 EN COMPETICIONES MUNDIALES, todos los partidos tienen que ser dirigidos por equipos de arbitraje constituidos por los ÁRBITROS DE “ELITE”, en conformidad con la cualificación que es oficialmente atribuida por WORLD SKATE-RHTC.

2.3 Sin perjuicio de lo establecido en los siguientes puntos, en lo que se refiere a las distintas COMPETICIONES CONTINENTALES, los respectivos partidos serán controlados por los equipos de arbitraje oficialmente designados por la Confederación organizadora y que deberán ser constituidos por árbitros internacionales de su afiliación.

2.3.1 Las Confederaciones Continentales organizadoras pueden solicitar la colaboración de WORLD SKATE-RHTC para garantizar el nombramiento de árbitros internacionales que estén afiliados en otras Confederaciones.

2.3.2 Sin embargo, esta totalmente prohibido a cualquier CONFEDERACIÓN CONTINENTAL - *sin el previo y formal permiso de WORLD SKATE-RHTC* - hacer invitaciones para pitar en sus competiciones a cualquier Árbitro que esté afiliado en otra CONFEDERACIÓN CONTINENTAL.



3. DESIGNACIÓN DEL EQUIPO ARBITRAL EN COMPETICIONES NACIONALES

- 3.1 En las competiciones nacionales de los distintos países, son las FEDERACIONES NACIONALES AFILIADAS DE WORLD SKATE que tienen la responsabilidad de asegurar el nombramiento del equipo arbitral de cada partido, en conformidad con los procedimientos que consideren ser los más adecuados y teniendo en consideración las disposiciones de los puntos siguientes.
- 3.2. En las competiciones de clubes del más alto nivel (*categorias de sénior masculino y/o femenino*), son obligatorias las siguientes condiciones:
- 3.2.1 Todos los partidos tienen que ser dirigidos por 3 (*tres*) Árbitros oficialmente habilitados por la Federación Nacional en cuestión, siendo 2 (*dos*) designados como ÁRBITROS PRINCIPALES e 1 (*un*) otro designado como ÁRBITRO AUXILIAR.
- 3.2.2 En conformidad con lo establecido en el Artículo 13 de estas Reglas, el control e información al público del resultado del partido, de las faltas de equipo y del tiempo de juego deben de realizarse por los adecuados sistemas electrónicos, comandados desde la MESA OFICIAL DE JUEGO, determinando la designación adicional de uno ÁRBITRO ASISTENTE.
- 3.3. En las demás competiciones nacionales de clubes, los partidos pueden ser dirigidos por 1 (*un*) o 2 (*dos*) Árbitros Principales, admitiéndose que las funciones del ÁRBITRO AUXILIAR y del CRONOMETRADOR puedan ser ejercidas por:
- 3.3.1 Elementos oficialmente habilitados por la Federación Nacional en cuestión; o en alternativa
- 3.3.2 El ÁRBITRO AUXILIAR será propuesto por lo equipo “visitante” y el CRONOMETRADOR será propuesto por el equipo que actúa como equipo “visitado”.
- 3.4 En lo que se refiere a las distintas COMPETICIONES NACIONALES, todos los partidos tienen que ser dirigidos por equipos de arbitraje constituidos por los ÁRBITROS AFILIADOS EN LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA y que se encuentren en actividad normal, con salvaguarda de lo establecido en los puntos siguientes:
- 3.4.1 Las Federaciones Nacionales organizadoras pueden solicitar la colaboración de la CONFEDERACIÓN CONTINENTAL de su filiación, para garantizar el nombramiento de árbitros que estén afiliados en otras Federaciones Nacionales.
- 3.4.2 Sin embargo, esta totalmente prohibido a cualquier FEDERACIÓN NACIONAL efectuar - *sin el previo y formal permiso de su CONFEDERACIÓN CONTINENTAL de afiliación* - cualquier invitación para pitar en sus competiciones a cualquier Árbitro (*en actividad o ya retirado*) que es (*o fue*) afiliado en otra Federación Nacional.

4. FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES DEL EQUIPO ARBITRAL

- 4.1 Todos los Árbitros de Hockey sobre Patines tienen el deber de cumplir y de hacer cumplir las REGLAS OFICIALES DE JUEGO y demás reglamentación procedente de los órganos internacionales y nacionales en que se integran, en particular, en lo que respeta a las diversas disposiciones, normas, procedimientos, interpretaciones y aclaraciones relativas a su actividad en el Arbitraje del hockey sobre patines.
- 4.2 La coordinación entre los Árbitros que integran el equipo arbitral asume importancia relevante en su desempeño, exigiendo - *para un control efectivo de todas las situaciones del juego* - no sólo una correcta movilidad y colocación en pista, sino también una adecuada repartición de sus funciones.
- 4.3 ÁRBITROS PRINCIPALES - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES
- 4.3.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES DEL HOCKEY PATINES son los jueces absolutos en la pista de juego y sus decisiones - *en lo que respete al juego* - *deben* de ser efectuadas con efectiva competencia y total responsabilidad, siempre pautadas por su imparcialidad y por el escrupuloso cumplimiento de las Reglas de Juego y demás Reglamentos en vigor.
- 4.3.2 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de moverse en la pista de forma que puedan seguir el juego de cerca, teniendo el derecho de ejercer acciones disciplinarias sobre los Jugadores o demás representantes de cualquier equipo - *sea antes del inicio del partido, durante el transcurrir del mismo, durante el intervalo o después de su final* - actuando con el rigor necesario para que se practique un juego correcto y libre de brutalidad.



- 4.3.3 Cuando necesario - *con el partido inactivo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deben dirigirse al ÁRBITRO AUXILIAR para aclarar cualquier cuestión ocurrida junto a la MESA OFICIAL DE JUEGO. En estas situaciones no es permitida la presencia - *tanto en el interior como fuera de la pista* - de cualquier jugador o representante de los equipos, excepto si previamente autorizado.
- 4.3.4 Los ÁRBITROS PRINCIPALES pueden solicitar la intervención policial solamente cuando se verifiquen problemas graves relacionados con el comportamiento de la asistencia o cuando un Jugador u otro representante de uno de los equipos - *y que esté situado en el banquillo respectivo o en la zona de la MESA OFICIAL DE JUEGO* - se niegue a cumplir las determinaciones de los Árbitros.
- 4.3.5 En los incidentes o casos omisos en las Reglas de Juego, los Árbitros Principales deben decidir según su conciencia, procurando resolver todos los casos, a través de las acciones que crean necesarias y evaluando y juzgando las reclamaciones que puedan ocurrir, asegurando siempre - *atentas las disposiciones establecidas en el Artículo 36 de las Reglas de Juego* - la corrección de eventuales irregularidades y/o errores graves que puedan ser detectados durante el partido, privilegiando siempre una aplicación rigurosa de la reglamentación en vigor, en defensa de la ética y de la verdad deportiva.
- 4.3.6 En lo que respecta a su intervención en el desarrollo del partido, concretamente en cuanto a las decisiones sobre las faltas y violaciones, no hay diferenciación entre el “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL” y el otro ÁRBITRO PRINCIPAL.

4.4 RESPONSABILIDADES ESPECIFICAS DEL “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL”

- 4.4.1 Relativamente a los Árbitros Principales que son específicamente designados para cada partido, el “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL” es siempre lo que es indicado como “ÁRBITRO 1”, que es específicamente responsable por realizar las siguientes funciones:
- a) Verificar antes del inicio del juego las siguientes cuestiones específicas:
- Las condiciones de la pista y del sistema utilizado para cronometraje del juego;
 - La identificación de los jugadores y demás representantes de ambos equipos;
 - El sistema de informaciones que puede ser prestado al público sobre la marcha del partido (*cronometraje del tiempo de juego, resultado, descuentos de tiempo concedidos, número de faltas de equipo*);
 - Revisión - *si es el caso* - del equipamiento electrónico que controla el tiempo de posesión de bola de cada uno de los equipos.
- b) Cuando sea necesario elegir la bola del partido, llamar los capitanes de equipo a su presencia.
- c) Verificar si todos los participantes están preparados, pitando para el inicio o reinicio de cada uno de los periodos del partido, incluyendo la prórroga (*si es el caso*)
- 4.4.2 Ocurriendo dudas sobre decisiones arbitrales en el partido - *o siempre que haya divergencias de puntos de vista* - el “JEFE DEL EQUIPO ARBITRAL” debe consultar los otros miembros que integran el equipo arbitral y decidir - *con imparcialidad, rigor y sentido común* - cualquier divergencia, problema o dificultad que pueda ocurrir en cualquier situación de juego, teniendo en cuenta:
- a) La correcta aplicación de las Reglas de Juego y del Reglamento Técnico, así como de otras normas o cuestiones de naturaleza reglamentaria;
- b) La resolución de los incidentes que puedan ocurrir, asumiendo las acciones correctivas que considere necesarias, después de evaluar las reclamaciones con que pueda confrontarse.
- 4.4.3 Elaborar y firmar - *cuando sea necesario* - el INFORME CONFIDENCIAL DE ARBITRAJE y confirmar la correcta elaboración del ACTA OFICIAL DEL PARTIDO y de los demás documentos oficiales - *confiriendo si están debidamente rellenos y suscritos por los dos Árbitros y demás intervinientes* - y providenciando la introducción de las rectificaciones que considere necesarias.
- 4.4.4 Hacer entrega - *o asegurar su envío dentro de los plazos y condiciones reglamentarias* - a la autoridad internacional o nacional organizadora de la competición del ACTA OFICIAL DEL PARTIDO y demás documentos del control del partido, incluyendo - *si es el caso* - el Informe Confidencial.



4.5 ÁRBITRO AUXILIAR - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES

- 4.5.1 El control de la MESA OFICIAL DE JUEGO es siempre responsabilidad de un ÁRBITRO AUXILIAR, que ejerce sus funciones debidamente equipado, compitiéndole, en particular:
- Asegurar un control riguroso y eficaz del comportamiento disciplinar de los representantes que integran los banquillos de cada equipo, informando los Árbitros Principales sobre las eventuales infracciones ocurridas fuera de la pista.
 - Ayudar los Árbitros Principales en la detección y corrección de irregularidades y/o errores graves cometidos durante el partido.
 - Asegurar que sean prestadas al público y equipos presentes las **informaciones relativas al desarrollo del partido**, en particular:
 - El resultado actual del partido;
 - El tiempo de juego que falta cumplir;
 - El Número acumulado de faltas de equipo ya señaladas a cada uno de ellos;
 - Los tiempos muertos ("*time-out*") ya solicitados por cada equipo.
 - Efectuar todos los apuntes y registros necesarios al control eficaz de las incidencias del juego, para asegurar el apoyo a los Árbitros Principales en la elaboración del Acta del partido, en cuanto a:
 - Las faltas equipo señaladas por los Árbitros Principales, indicándoles siempre - *cuando sea el caso y a través de una señal sonora* - que un libre directo tiene de ser señalado contra el equipo del infractor;
 - La acción disciplinaria ejercida sobre cada equipo y sus representantes (*jugadores y otros*);
 - Los tiempos muertos ("*time-out*") concedidos a cada equipo, en cada uno de los períodos del tiempo normal de juego;
 - El resultado final del partido, con detalle de los goles obtenidos por cada equipo en cada uno de los períodos de juego (*tiempo normal y, si es el caso, prórroga y/o penaltis*).
- 4.5.2 El ÁRBITRO AUXILIAR tiene además de controlar y apoyar la acción del CRONOMETRADOR, rectificando eventuales fallos e informando a los Árbitros Principales - *si es ese el caso y aprovechando una interrupción del partido*- con relación a cualquier problema y/o eventual infracción disciplinar que sea imputable al Cronometrador.

5. CRONOMETRADOR - FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES

- 5.1 En las pruebas oficiales reconocidas por WORLD SKATE-RHTC está recomendada, para el cronometrador del juego de hockey patines, la utilización de un reloj electrónico - *luminoso y controlado a partir de la MESA OFICIAL DE JUEGO* - que permita efectuar, en cada parte del juego, el registro decreciente del tiempo de juego que falta cumplir.
- 5.1.1 A cada parada de juego se para el reloj, permitiendo así que el público y los representantes de los equipos puedan tener una información correcta y transparente del tiempo de juego.
- 5.1.2 Para el cronometraje del juego pueden, sin embargo, ser igualmente utilizados cronómetros manuales, opción que obliga a la MESA OFICIAL DE JUEGO a disponer, de forma bien visible, de un sistema de información al público sobre el número de minutos que faltan cumplir para el final de cada una de las partes del juego.
- 5.2 Al Cronometrador compete, específica y en particular, realizar:
- 5.2.1 El control del tiempo de cada período de juego, atento a que:
- El tiempo tiene que comenzar a contar a partir del pitido de los Árbitros al inicio del juego
 - Cuando se llegue al final del tiempo de juego, tiene que efectuarse una señal de aviso para indicar a los Árbitros que deben pitar, para dar el juego por terminado
 - El juego comienza y termina, en todas las situaciones, con el pitido de los Árbitros, siendo la señal sonora de los cronometradores meramente informativa.
- 5.2.2 El control del tiempo de duración del descanso, efectuando una señal sonora de aviso cuando falte 1 (*un*) minuto para su final.
- 5.2.3 El control de los descuentos de tiempo ("*time-out*") concedidos en cada período de juego, suministrando al público la indicación de los equipos a quienes son atribuidos.
- 5.2.4 El control del cumplimiento de sanciones disciplinarias, sea en lo que respecta a jugadores (*suspensiones del juego*) sea en lo que respecta a los respectivos equipos (*juego en "inferioridad"*)



ARTÍCULO 11 - FALTA O SUSTITUCIÓN DE LOS ÁRBITROS DESIGNADOS - PROCEDIMIENTOS

1. FALTA DEL EQUIPO ARBITRAL DESIGNADO - PROCEDIMIENTOS

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

- 1.1 En la ausencia de los dos árbitros principales designados, el partido será pitado por el designado **ÁRBITRO AUXILIAR**.
- 1.2 En la ausencia de uno de los árbitros principales designados, el partido será dirigido por:
 - 1.2.1 El otro Árbitro Principal designado, que será el "JEFE DEL EQUIPO DE ARBITRAJE"; y
 - 1.2.2 El designado ÁRBITRO AUXILIAR.
 - 1.2.3 Consecuentemente, si - *ya después del inicio del partido*- ocurre la llegada del Árbitro Principal ausente, esto no podrá participar en el partido.
- 1.3 Si todos los árbitros designados están ausentes, los delegados de cada equipo deberán acordar el nombramiento de una persona, de acuerdo con los siguientes procedimientos y criterios:
 - 1.3.1 Si uno o más árbitros activos están presentes, el partido debe ser ejecutado por el más acreditado, en términos de categoría o, en caso de igualdad, por el árbitro más antiguo.
 - 1.3.2 Si no hay árbitros activos en la asistencia, pero uno o más árbitros ya retirados están presentes, el partido debe ser pitado por el más acreditado - *de acuerdo con su categoría en el momento de su retiro* - o, en el caso de igualdad, por el antiguo árbitro con más tiempo de actividad.
 - 1.3.3 En ausencia de un Árbitro activo o ya retirado, el partido tendrá que ser pitado por un Árbitro no oficial que tenga el consenso de los delegados de ambos equipos.
 - 1.3.4 Si no hay acuerdo entre los delegados de cada equipo, el partido tendrá que ser pitado, en cada media-parte, por un entrenador o delegado de cada equipo, teniendo en cuenta que el árbitro designado por el club local - *o como tal considerado* - será el árbitro durante el primer período del partido (*los mismos criterios se aplicarán si es necesario jugar un tiempo extra*).

2. SUSTITUCIÓN DE UNO DE LOS ARBITROS PRINCIPALES, EN CASO DE LESIÓN O DE INCAPACIDAD

Con salvaguarda de lo establecido en el punto 2.3 de este Artículo, cuando por razones de lesión o incapacidad física uno de los principales árbitros deba abandonar el partido, se deberán seguir los siguientes procedimientos:

- 2.1 Cuando el partido estaba siendo dirigido por dos Árbitros Principales, no se efectúa la sustitución y el partido continuará a ser dirigido solamente por el otro Árbitro Principal.
- 2.2 Cuando el partido estaba siendo dirigido por un solo Árbitro, su sustitución se realizará por el **ÁRBITRO AUXILIAR** o, si esto está también ausente, la sustitución tiene que ser decidida por acuerdo entre los delegados de cada equipo, en conformidad con los procedimientos establecidos en el punto 1.3 de este Artículo.
- 2.3 Cuando uno o dos árbitros - *que han comenzado un partido* - *deciden* interrumpirlo y darlo por terminado después de sufrir una agresión o por cualquier otra razón relacionada con su seguridad, ningún otro árbitro puede sustituirlos para dar continuidad al mismo partido.

3. FALTA DE COMPARECENCIA DE UNO DE LOS EQUIPOS Y AUSENCIA DEL EQUIPO ARBITRAL

Cuando, simultáneamente, ocurre la falta de comparecencia de uno de los equipos y también la ausencia de todos los miembros designados del equipo de arbitraje, el delegado oficial del equipo que está presente debe proporcionar los siguientes procedimientos y diligencias:

- 3.1 Intentar encontrar - *entre el público presente* - un Árbitro en actividad o que esté ya retirado (*por orden de preferencia*)
- 3.2 Se esto no es posible, el mismo delegado deberá solicitar la intervención de uno de los siguientes elementos (*también por orden de preferencia*)
 - a) Un miembro dirigente de la entidad que tiene la jurisdicción de la competición (*WORLD SKATE-RHTC o Confederación Continental*);
 - b) Un miembro dirigente da Federación Nacional de filiación del club en cuestión;
 - c) Dos personas adecuadas que están en la asistencia, preferencialmente si tiene alguno vínculo a la disciplina de hockey patines



- 3.3 El elemento "elegido" tendrá que ser responsable por la elaboración y firma de los siguientes documentos, que le serán presentados por el delegado oficial del equipo presente:
- a) El formulario relativo al **CONTROLO DE LAS LICENCIAS DEL EQUIPO** - *conjuntamente con las licencias o documentos de identificación de los jugadores y otros representantes que están presente del equipo en cuestión* - que sirve de certificación y identificación de la relación presentada da en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO;
 - b) La **ACTA OFICIAL DEL PARTIDO**, la cual - *además de la identificación de los representantes del equipo que estaban presentes*- tiene que hacer referencia a los hechos ocurridos.
- 3.4 Todos estos documentos del partido tienen que ser remitidos- *por parte del club presente* - a la institución (**WORLD SKATE-RHTC** o *Confederación Continental*) que es responsable por la organización de la competición relativa al partido que no fue realizado.

ARTÍCULO 12 - EVALUACIÓN DE LOS ÁRBITROS - FUNCIONES DE LOS DELEGADOS TÉCNICOS

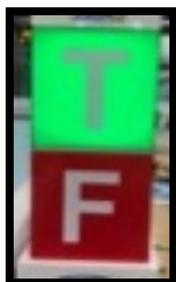
1. Teniendo como objetivo incentivar el desarrollo cualitativo, en términos técnicos, de los Árbitros internacionales, es de competencia de WORLD SKATE-RHTC asegurar:
 - 1.1 La elaboración e institucionalización de un sistema de observación y evaluación anual de los Árbitros internacionales del Hockey Patines.
 - 1.2 El reclutamiento, formación, selección y nombramiento de los Delegados Técnicos para observación y evaluación regular de la actuación y desempeño de los **Árbitros internacionales**, en particular en las principales competiciones internacionales.
 - 1.3 La elaboración y divulgación de un "Manual de Actuación" de los Árbitros de Hockey sobre Patines, sistematizando procesos y procedimientos y promoviendo la interpretación de las Reglas de Juego, para que éstas puedan ser uniformemente aplicadas.
2. Bajo la coordinación funcional de WORLD SKATE-RHTC, compite a los Delegados Técnicos:
 - 2.1 La observación y evaluación de las actuaciones y desempeño de los Árbitros internacionales de Hockey sobre Patines.
 - 2.2 La elaboración del "Informe Técnico de Evaluación", correspondiente a cada observación efectuada, donde serán reportados y descritos, con el rigor y precisión necesarios, todas las anomalías, errores y/o infracciones eventualmente cometidas por los referidos Árbitros.
 - 2.3 Cooperar con el respectivo Comité de Hockey Patines en las iniciativas de formación dirigidas a los Árbitros Internacionales de Hockey Patines.
3. El Delegado Técnico no está autorizado a ocupar cualquier lugar en la MESA OFICIAL DE JUEGO, teniendo que observar el partido en las gradas o en lugar que le sea reservado por la entidad organizadora.

ARTÍCULO 13 - EQUIPAMIENTOS ELECTRÓNICOS AUXILIARES PARA CONTROL DEL PARTIDO

Cada Federación Nacional, club o otra entidad que sea responsable por la organización de partidos internacionales de hockey sobre patines, de Naciones o de clubes, está obligado a utilizar los adecuados equipamientos electrónicos que permitan asegurar las informaciones seguidamente establecidas.

1. INFORMACIONES RELATIVAS A LOS PEDIDOS DE "TIME-OUT"

- 1.1 Cuando uno de los equipos solicita un "time-out", el **ÁRBITRO AUXILIAR** responsable por su control en la MESA OFICIAL DE JUEGO - *después de confirmar que el equipo en cuestión puede utilizar tal derecho* - debe de asegurar de inmediato uno de los siguientes procedimientos:
 - 1.1.1 Si existe equipamiento electrónico adecuado ("**torres electrónicas**"), la luz de fondo verde es accionada en la "torre" colocada en el lado de la MESA OFICIAL DE JUEGO más cercano del banquillo de suplentes del equipo que solicitó el "time-out".



1.1.2 En el caso de que no exista equipamiento electrónico, se colocará en el mismo canto de la mesa una bandera u otro objeto que sirva para señalar la solicitud del "time-out" en cuestión. En esta situación, el ÁRBITRO AUXILIAR avisará verbalmente al otro equipo que un "time-out" fue solicitado por el otro equipo.

1.2 Sin perjuicio de esta información, el ÁRBITRO AUXILIAR hará sonar un silbido para garantizar la asignación del "time-out", anulando la señalización después que el "time-out" sea concedido.

2. INFORMACIONES SOBRE LA EMINENCIA DE LIBRE DIRECTO POR ACUMULACIÓN DE FALTAS DE EQUIPO

2.1 Cuando uno equipo alcanza un número acumulado de faltas de equipo (9, 14, 19, 24, etc.) quedando en la eminencia de ser sancionado con un libre directo, el ÁRBITRO AUXILIAR responsable por su control en la MESA OFICIAL DE JUEGO debe asegurar inmediatamente uno de los siguientes procedimientos:

2.1.1 Si existe equipamiento electrónico adecuado ("*torres electrónicas*"), la luz roja es accionada en la "torre" colocada en el lado de la MESA OFICIAL DE JUEGO más cercano del banquillo de suplentes del equipo en cuestión.



2.1.2 En el caso de que no exista equipamiento electrónico, deberá colocarse una "bandera" - u otro objeto que sirva para señalar la eminencia de un libre directo - en el lado de la MESA OFICIAL DE JUEGO más cercano del banquillo de suplentes del equipo en cuestión.

2.2 Sin perjuicio de esta información, el ÁRBITRO AUXILIAR hará sonar un silbido para garantizar la atribución del libre directo correspondiente, anulando la señalización después que el "libre directo" sea concedido.

3. CONTROL DEL TIEMPO DE POSESION DE BOLA

3.1 En la MESA OFICIAL DE JUEGO tiene que estar colocada la consola del equipamiento que asegura el tiempo de posesión de bola de cada equipo, que es de 45 (*cuarenta y cinco*) segundos como máximo.



3.1.1 Cada uno de los paneles luminosos de información del tiempo de posesión de bola tiene que ser colocado por detrás de la valla y de las redes de protección - a una distancia entre 1 y 2 metros - debiendo de estar colocadas en la zona por detrás de cada una de las porterías



3.1.2 La base para colocación de los paneles luminosos debe de estar colocada a una altura mínima de 1,40 metros



- 3.2 Estos equipamientos son de utilización obligatoria en las competiciones internacionales - *de Naciones o de clubes* - que sean organizadas por WS-RHTC o por las distintas Confederaciones Continentales, y su operación tendrá que estar asegurada por un "ÁRBITRO ASISTENTE" designado para cada partido.
- 3.2.1 Relativamente a las competiciones organizadas por las distintas Federaciones Nacionales se recomienda que aseguren también la utilización de estos equipamientos, en particular en las competiciones de Séniores Masculinos y de Séniores Femeninos.
- 3.3.2 Sin embargo, será competencia de las distintas Confederaciones Continentales decidir si es obligatoria la utilización de estos equipamientos en los Campeonatos Nacionales que sean organizados por las Federaciones afiliadas.
- 3.3 La bocina del equipamiento de control que señala el final del tiempo de posesión de bola es meramente indicativo, siendo siempre el pitido de los Árbitros Principales que es válido para que sea asegurada la interrupción del partido para señalar el correspondiente libre indirecto a favor del otro equipo.
- 3.4 En situaciones normales, los Árbitros Principales no deben de interferir o hacer cualquier señal para el Árbitro Asistente que opera el equipamiento de control de posesión de bola.
- 3.5. Sin embargo, los Árbitros Principales tendrán que asegurar:
- 3.5.1 Señales de "aviso" - *levantando los brazos bien arriba de su cabeza* - cuando el equipo que está con la posesión de bola dispone de solamente de 5 (*cinco*) segundos adicionales para chutar a la portería adversaria.
- 3.5.2 Señales de contaje - *con uno de los brazos* - del tiempo de posesión de bola cuando un equipo la detiene en su zona defensiva.
- 3.5.3 La interrupción del partido con un pitido, para señalar falta indirecta contra el equipo que excede el tiempo de posesión de la bola, sea en su zona de defensa o sea sin chutar la bola contra la baliza del equipo adversario.

ARTÍCULO 14 - MESA OFICIAL DE JUEGO - COMPOSICIÓN

1. En los partidos de hockey sobre patines se tiene que reservar - *en la parte exterior de la pista de juego, el más próximo de esta y en posición central, para permitir la mejor visibilidad posible* - un espacio destinado a la colocación de la MESA OFICIAL DE JUEGO, totalmente aislado del público y disponiendo de las comodidades necesarias.



2. La MESA OFICIAL DE JUEGO tiene la siguiente composición:

2.1 Por designación de la Federación Nacional y/o entidad responsable de la pista de juego, un **CRONOMETRADOR** (y operador del panel electrónico) 2.2 Por designación de la entidad supervisora del evento (*WS-RHTC o Confederación Continental*):

2.2.1 Un **COMISARIO**, que es el responsable por dirigir la MESA OFICIAL DE JUEGO;

2.2.2 Un **SECRETARIO**, que asegura la gestión del acta del partido, sea por medios electrónicos o sea manualmente.

2.2.3 Un **ÁRBITRO AUXILIAR**, que controla las faltas de equipo y la disciplina en los banquillos de los equipos, ayudando y/o aclarando, cuando necesario y posible, las incidencias del partido.

2.2.4 Un **ÁRBITRO ASISTENTE**, que asegura el control de la posesión de la bola por parte de cada equipo, cuando está disponible en la pista el adecuado sistema electrónico.

3. En cada recinto de juego de las competiciones internacionales, la entidad organizadora del evento tiene que providenciar que la MESA OFICIAL DE JUEGO sea dotada de los siguientes equipamientos y materiales:

3.1 Cinco sillas junto a la MESA OFICIAL DE JUEGO.

3.2 Dos sillas en cada uno de los lados de la MESA OFICIAL DE JUEGO (*4 sillas en total*) para utilización, cuando es el caso, de los jugadores de cada equipo que sean suspendidos temporalmente del partido.

3.3 Un computador portátil y una impresora con digitalización, incluyendo la reposición de todos los materiales que son necesarios a su funcionamiento (*papel, tinteros o tóner*)

3.4 Dos (2) Indicadores informativos manuales (*uno por equipo*) relativamente al numero de faltas de equipo ya acumuladas durante el partido.

3.5 Los equipamientos electrónicos de control mencionados en el **Artículo 13** de estas Reglas, o sea:

3.5.1 Dos (2) “Torres” - *una por equipo* - para garantizar la información en lo que respeta a:

a) un tiempo muerto (*“time-out”*) que tendrá de ser concedido en la próxima interrupción del partido; y

b) una nueva “falta de equipo” que determinará la marcación de un libre directo contra el equipo del infractor.

3.5.2 Dos (2) paneles de información sobre el “control” del tiempo de posesión de la bola por parte de cada uno de los equipos.

4. Compite a las Federaciones Nacionales definir - *en las pruebas por ellas organizadas* - cual la composición de la MESA OFICIAL DE JUEGO, aunque sea obligatorio que en las pruebas nacionales de clubes sean siempre designados, como mínimo:

4.1 Un **CRONOMETRADOR**; y

4.2 Un **ÁRBITRO AUXILIAR**



CAPÍTULO IV - ZONAS DE JUEGO, JUEGO PASIVO Y ANTI-JUEGO - TIEMPOS MUERTOS

ARTÍCULO 15 - ZONAS DEL JUEGO - DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI-JUEGO

1. **ZONAS DE JUEGO**

La línea divisoria de cada media pista permite la delimitación de dos “zonas” de juego para cada equipo - “Zona defensiva” y “Zona atacante” - correspondiéndoles diferentes tiempos de posesión de la bola, conforme a lo indicado a continuación.

1.1 **ZONA DEFENSIVA - TIEMPOS DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE**

- 1.1.1 Cuando un equipo asume la posesión de la bola en su zona defensiva, dispone de diez (10) segundos para iniciar una acción ofensiva, permitiendo el transporte de la bola hacia su zona atacante, cruzando la línea divisoria de media-pista.
- 1.1.2 Después de una situación de ataque, el equipo que había iniciado una acción ofensiva puede volver con la bola hacia su zona defensiva, pero después solamente dispone de cinco (5) segundos *-a partir del momento en que la bola sobrepasa la línea divisoria de media pista* - para asegurar que la bola pueda volver a su zona atacante.
- 1.1.3 En cualquier una de las situaciones mencionadas en los dos puntos anteriores, los ÁRBITROS PRINCIPALES solo deben considerar infracción si la bola se mantiene con el equipo que tiene la bola después de agotado el tiempo establecido para su posesión en la zona defensiva.
- 1.1.4 El equipo infractor será sancionado con un libre indirecto *- que se sacará en conformidad con el punto 3.2 de este Artículo* - siempre que:
 - a) sea excedido *- según lo dispuesto en los puntos 1.1.1 e 1.1.2 de este Artículo* - el tiempo de posesión de la bola en su zona defensiva; o
 - b) el jugador que tiene posesión de la bola opta por colocarla en la parte superior de una de las porterías o de inmovilizarla en cualquiera una de las redes exteriores que la delimitan.

1.2 **ZONA ATACANTE - TIEMPO DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE**

- 1.2.1 En la organización de sus acciones ofensivas, cualquiera de los equipos tendrá que intentar chutar a la portería del equipo adversario *- con el objetivo de marcar un gol* - teniendo en cuenta que la conclusión de esas acciones tiene que ocurrir en un período razonable, no pudiendo sobrepasar el tiempo de cuarenta y cinco (45) segundos de juego.
- 1.2.2 El control del tiempo total de posesión de la bola por parte de cada equipo será realizado por el adecuado equipamiento electrónico o *- cuando este no existe* - por los ÁRBITROS PRINCIPALES, teniendo en cuenta los criterios de control definidos en los dos puntos siguientes.
- 1.2.3 La contabilización del tiempo de posesión de la bola es siempre interrumpida cuando:
 - a) el equipo que tenía su posesión se beneficia de un libre directo o de un penalti;
 - b) la bola tocó en uno de los postes de la portería adversaria o fue tocada por el portero;
 - c) La bola es recuperada por el equipo adversario, retomando la posesión de la bola al equipo que la tenía inicialmente.
 - d) El partido es reiniciado por los Árbitros con la marcación de un “boolling”.
- 1.2.4 La contabilización del tiempo de posesión de la bola no puede ser interrumpida cuando ocurra cualquiera una de las siguientes situaciones y/o circunstancias:
 - a) Uno equipo tiene la bola en la zona atacante y hace regresarla a su zona defensiva;
 - b) La posesión de la bola vuelve al equipo que la tenía, después de ocurrir un disparo a la portería adversaria, sin que la pelota haya tocado los postes de la portería o en el Portero adversario;
 - c) la bola, es tocada por un jugador adversario sin recuperarla, volviendo casi de inmediato al equipo que antes la detenía.
 - d) Una falta técnica es señalada y sancionada con un libre indirecto a favor del equipo que estaba en posesión de la bola.
- 1.2.5 Además de lo establecido en el punto anterior, la contabilización del tiempo de posesión de la bola no se interrumpe cuando:
 - a) la bola es interceptada o tocada por un adversario y sale fuera de pista; o
 - b) la bola es interceptada o tocada por un adversario y se eleva por encima de una altura superior a 1,50 metros.



En cualquiera una de estas dos situaciones, los Árbitros Principales, reiniciarán el partido pitando la ejecución de un libre indirecto favorable al equipo que, antes de la intercepción, detenía la posesión de la bola sin interrumpir el conteo del tiempo correspondiente.



2. DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO

- 2.1 Se considera que un equipo practica juego pasivo cuando, después de haber iniciado una acción de ataque, ocurre una de las siguientes situaciones:
- 2.1.1 Uno o más jugadores tienen una clara situación de gol y evitan concretarla.
 - 2.1.2 Un equipo mantiene la posesión de la bola, sin todavía efectuar - *después de transcurrido un período de cerca de cuarenta y cinco (45) segundos* - cualquier tentativa evidente de atacar o chutar a la portería contraria, como establecido en el punto 1.2.1 de este Artículo.
- 2.2 Cuando - *según lo dispuesto en el punto anterior* - un equipo incurre en juego pasivo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben sancionar tal situación de inmediato.
- 2.3 En cumplimiento de lo que está establecido en los puntos 1.1. y 1.2 de este Artículo, los ÁRBITROS PRINCIPALES no pueden admitir, en caso alguno, ninguna excepción a la sanción de juego pasivo, aún cuando se realice con uno equipo que juega en “inferioridad”.

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

- 3.1 Cuando un equipo incurre en juego pasivo, los ÁRBITROS PRINCIPALES están obligados a efectuar - *previamente y de forma bien visible* - un "aviso" de que el partido podrá ser interrumpido para señalar la infracción correspondiente, "aviso" que - *no debiendo de sobrepasar el tiempo de cuarenta (40) segundos de posesión de la bola en cada acción ofensiva* - es efectuado de acuerdo con los siguientes procedimientos:
- 3.1.1 UNO DE LOS ÁRBITROS PRINCIPALES - *preferentemente el que está más cerca de la bola* - deberá efectuar el "aviso" en cuestión, levantando los dos (2) brazos hacia arriba para advertir el equipo atacante de la situación de que, a partir de este momento, tendrá solamente cinco (5) segundos para concluir su ataque, tirando a la portería contraria.
 - 3.1.2 Constatando este "aviso", el otro Árbitro Principal debe de iniciar inmediatamente - *utilizando las señales establecidas* - la contabilización de los cinco (5) segundos concedidos para que el equipo en cuestión lance a la portería adversaria.
 - 3.1.3 SI EL OTRO ÁRBITRO PRINCIPAL no inicia de inmediato la cuenta del tiempo, el mismo Árbitro que había efectuado el "aviso" del juego pasivo tendrá también de asegurar el conteo.
- 3.2 Siempre que el equipo atacante no finalice su acción ofensiva - *no chutando (lanzando) a la portería adversaria antes de transcurridos los cinco (5) segundos concedidos* - los Árbitros tendrán que pitar de inmediato, castigando al equipo infractor con un libre indirecto, lo cuál tendrá que ser ejecutado en conformidad con las disposiciones siguientes:
- 3.2.1 Si la bola se encontraba en la “zona defensiva” y en el interior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto tiene que ser ejecutado en una de las esquinas superiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3.2.2 Si la bola se encontraba por detrás de la portería del equipo del infractor, el libre indirecto tiene que ser ejecutado en una de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3.2.3 Si la bola se encontraba en la “zona defensiva” y en el exterior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto tiene que ser ejecutado en el mismo lugar en que la bola se encontraba cuando el partido fue interrumpido.
 - 3.2.4 Si la bola se encontraba en la “zona atacante” del equipo infractor, el libre indirecto puede ser ejecutado permitiendo que el equipo que beneficia del libre indirecto en su “zona de defensa” ponga la bola en juego, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta.

4. DEFINICIÓN DE ANTI-JUEGO

La práctica del anti-juego es una infracción de los principios de la ética deportiva.

El anti-juego ocurre cuando el equipo que tiene la posesión de la bola no quiere atacar la portería adversario para marcar un gol y - *por otro lado, y al mismo tiempo* - el otro equipo tiene una actitud de total pasividad, no demostrando ninguna intención de ganar la posesión de la bola, renunciando igualmente a cualquier intento de marcar un gol.

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

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

- 5.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES pararán el juego y reunirán en el centro de la pista a los dos capitanes - *o a sus substitutes en pista* - para amonestarles según procede y que abandonen la práctica del anti-juego,



ordenando después la reanudación del juego con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.

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

ARTÍCULO 16 - TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUTS")

1. En cada una de las medias partes de un partido con una duración normal, cada equipo puede solicitar:
 - 1.1 Un (1) "tiempo muerto" (*o "time-out"*) con la duración de un (1) minuto.
 - 1.2 Un (1) "tiempo muerto" (*o "time-out"*) con la duración de treinta (30) segundos, lo cual solamente puede ser concedido después de solicitado el tiempo muerto referido en el punto 1.1 de este Artículo.
 - 1.3 Cuando un equipo no solicita uno o los dos "tiempos muertos" en la primera parte del partido, no podrá adicionarlos a los "tiempos muertos" autorizados para la segunda parte del partido.
 - 1.4 En la prórroga de un partido no se pueden conceder tiempos muertos a cualquiera de los equipos, incluso cuando éstos no hayan sido solicitados durante el tiempo normal de juego.
2. Sin perjuicio del establecido en el punto 4 de este Artículo, cada "tiempo muerto" tiene que ser siempre solicitado al ÁRBITRO AUXILIAR que dirige la MESA OFICIAL DE JUEGO, sea por parte de uno de los delegados del equipo demandante, sea por parte de su Entrenador Principal.
 - 2.1 En esta situación, el ÁRBITRO AUXILIAR asegurará de inmediato los siguientes procedimientos:
 - 2.1.1 La colocación de una señal específica de información - "*torre" electrónica, bandera o otro aparato adecuado* - en el canto superior de la MESA OFICIAL DE JUEGO más cercano del banquillo de suplentes del equipo que solicitó el "tiempo muerto";
 - 2.1.2 El registro en el acta del partido del "tiempo muerto" en cuestión, que es siempre anotado al equipo que lo solicitó, aunque éste renuncie al mismo, después de ya asegurados los procedimientos establecidos en el punto 2.1.1 de este Artículo.
 - 2.2 Cuando ocurrir la primera interrupción del partido, el ÁRBITRO AUXILIAR en cuestión tendrá que avisar los ÁRBITROS PRINCIPALES - *por medio de un pitido o señal sonora de la MESA OFICIAL DE JUEGO*- que no deben de reiniciar el partido antes de que sea concedido un "tiempo muerto" al equipo que lo había demandado.
3. Un "tiempo muerto" sólo se hará efectivo después de que los ÁRBITROS PRINCIPALES confirmen - *por pitido y de una señal específica* - su autorización para la correspondiente interrupción de juego, teniendo en atención que - *si hay uno o más Jugadores lesionados en la pista* - los ÁRBITROS PRINCIPALES solamente ordenarán el inicio del tiempo muerto, después de terminar la asistencia y una vez confirmada la salida de la pista de los Jugadores lesionados.
 - 3.1 Una vez terminado el "tiempo muerto" en cuestión, el ÁRBITRO AUXILIAR emitirá un nuevo aviso sonoro, para indicar a los ÁRBITROS PRINCIPALES que deben de reiniciar el partido.
 - 3.2 Cuando el equipo que solicitó el tiempo muerto prescinda de utilizar una parte - *o la totalidad* - del mismo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben asegurar las diligencias necesarias para asegurar el reinicio inmediato del partido, que tendrá que ser efectuado por el pitido de uno de los Árbitros.
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.
 - 4.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES mantendrán la bola en su poder y se colocarán en medio de la pista, para que puedan observar y controlar a los Jugadores y a los componentes de los "banquillos" de cada equipo.
 - 4.2 El reinicio del juego tendrá que ser asegurado por los ÁRBITROS PRINCIPALES por medio de un pitido, excepto cuando el reinicio del juego es efectuado con la ejecución de un libre directo.



CAPÍTULO V - ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ARBITROS

ARTÍCULO 17 - SANCION DISCIPLINARIA DE LOS REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS

1. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:
 - 1.1 **AMONESTACIÓN VERBAL**, en los casos de las infracciones y los procedimientos especificadas en los puntos 2 y 3 del Artículo 30 de estas Reglas.
 - 1.2 **TARJETA AZUL**, complementada con los procedimientos establecidos en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 32 de estas Reglas.
 - 1.3 **TARJETA ROJA**, complementada con los procedimientos establecidos en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 33 de estas Reglas.
2. Si, antes del inicio del partido, un Jugador u otro representante de un equipo es expulsado definitivamente por los ÁRBITROS PRINCIPALES, podrá ser sustituido en el Acta del Partido, pero los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que elaborar un informe con los detalles de los hechos que determinaran tal sanción.
3. Si durante el intervalo de un partido, un Jugador u otro representante de un equipo fue expulsado definitivamente por los ÁRBITROS PRINCIPALES, estos tendrán que aplicar - *antes del reinicio del partido* - los procedimientos establecidos en los puntos 2.1 e 2.2 del Artículo 33 de estas Reglas.
4. En la parte final de los partidos pueden ocurrir situaciones más complicadas, siendo importante que los ÁRBITROS PRINCIPALES no pierdan la perspectiva de los hechos y tomen con serenidad las decisiones más correctas, sin vacilar - *siempre que sea necesario* - en intercambiar palabras breves, uno con el otro, para definir la mejor decisión a tomar, en particular si han ocurrido tumultos o protestas generalizadas, en que es importante que los ÁRBITROS PRINCIPALES se apoyen mutuamente y se mantengan en comunicación.
 - 4.1. En la "ACTA OFICIAL DEL PARTIDO" se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a las amonestaciones verbales y la exhibición de las distintas tarjetas (*azul y roja*).
 - 4.2. En relación a cada tarjeta roja exhibida directamente, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de elaborar un "INFORME CONFIDENCIAL", en el que se detallarán, con claridad y rigor, las situaciones y circunstancias que llevaron a la expulsión del partido de los infractores.
5. Los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que ser muy rigurosos en el control disciplinario de los representantes de los equipos que están en el banquillo de suplentes - *control en el que el ÁRBITRO AUXILIAR también debe colaborar* - no permitiendo que permanezcan de pie más de los tres (3) representantes autorizados y sancionando siempre, con severidad, todas las protestas o acciones de contestación - *hechas públicamente* - relativamente a las decisiones arbitrales.
 - 5.1 En relación al ENTRENADOR PRINCIPAL de cada equipo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben consentir un "diálogo esclarecedor" sobre sus decisiones, siendo este de corta duración y efectuado con corrección, sin consentir un largo diálogo que pueda transformarse en protesta pública.
 - 5.2 En relación a los jugadores - *incluyendo el capitán (esté o no en la pista)* - y a todos los demás representantes del equipo inscritos en el acta oficial del partido, los ÁRBITROS PRINCIPALES no podrán dar treguas a todos aquellos que - *en protesta con una decisión arbitral* - revelan discordancia con sus decisiones, comportamientos estos que tendrán de ser sancionados de acuerdo con los puntos 5.3 y/o 5.4 de este Artículo.
 - 5.3 Si cualquier de los infractores utiliza palabrotas y/o insultos gestuales o verbales a cualquiera de los Árbitros y/o a cualquier uno de los miembros de la MESA OFICIAL DE JUEGO, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen siempre de sancionarles con una tarjeta roja, implicando - *para el infractor y su equipo* - las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 33 de estas Reglas
 - 5.4 Si cualquiera de los infractores no utiliza palabrotas y/o insultos, manifestando, sin embargo, una indiscutible discordancia de una decisión arbitral, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán siempre de sancionarles en conformidad con lo establecido en el punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas.
- 6 **SUSPENSIONES TEMPORALES - SANCIONAMIENTO DE INFRACCIONES DE JUGADORES O PORTEROS**
 - 6.1 Cuando se muestra una TARJETA AZUL a un JUGADOR o a un PORTERO, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que suspenderlo temporalmente del partido por un período de dos (2) minutos.



- 6.1.1 Cualquier suspensión temporal de un jugador o portero tendrá que ser integralmente cumplido en una de las sillas que están colocadas junto a la MESA OFICIAL DE JUEGO,
- 6.1.2 No es permitido, en caso alguno, que un jugador o portero suspendido temporalmente permanezca en el banquillo de suplentes de su equipo.
- 6.2 Si hay infracción de lo establecido en el punto 6.1.1 de este Artículo, el ÁRBITRO AUXILIAR tiene que asegurar los siguientes procedimientos:
 - 6.2.1 Dirigirse al infractor, asegurando su retorno a la silla junto a la MESA OFICIAL DE JUEGO.
 - 6.2.2 Si el infractor se recusa a cumplir sus obligaciones, el ÁRBITRO AUXILIAR tiene que accionar de inmediato una señal sonora - *interrumpiendo el partido* - e informar los ÁRBITROS PRINCIPALES de lo ocurrido, los cuales exhibirán una tarjeta roja al infractor.
- 6.3 Si - *además de violar lo dispuesto en lo punto 6.1.1 de este Artículo* - el jugador o portero suspendido temporalmente había entrado indebidamente en la pista - *substituyendo a un compañero de su equipo antes de haber cumplido la totalidad del tiempo de suspensión* - el ÁRBITRO AUXILIAR tiene que accionar de inmediato una señal sonora - *interrumpiendo el partido, si es lo caso* - e informar los ÁRBITROS PRINCIPALES de la infracción, los cuales tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:
 - 6.3.1 Exhibir dos (2) TARJETAS ROJAS, expulsando definitivamente del partido el INFRACTOR y al ENTRENADOR PRINCIPAL o - *en su falta y por orden de preferencia* - al ENTRENADOR ADJUNTO, o al DELEGADO o al JUGADOR QUE ES EL CAPITÁN DEL EQUIPO.
 - 6.3.2 El equipo infractor tendrá que jugar dos (2) "periodos en Inferioridad", según lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 18 de estas Reglas.
 - 6.3.3 El reinicio del partido será efectuado de la forma siguiente:
 - a) Si el partido fue interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES a causa de la infracción en cuestión, será ejecutado un libre directo contra el equipo de los infractores.
 - b) Si el partido no estaba activo en el momento de la infracción en cuestión, el reinicio del partido será efectuado en función de la acción que haya originado la interrupción en cuestión.
- 6.4 Si ocurriera la entrada indebida en la pista de un Jugador de un equipo que jugaba un "periodo en Inferioridad" - *antes de recibir la autorización del ÁRBITRO AUXILIAR para eso* - este tendrá que accionar de inmediato una señal sonora para que los ÁRBITROS PRINCIPALES sean avisados de la infracción - *interrumpiendo el partido, si es lo caso* - siendo después aplicados los mismos procedimientos que están definidos en los puntos 6.3.1, 6.3.2 e 6.3.3 de este Artículo.
- 6.5 Sin embargo, cuando la reentrada indebida en pista por parte de un Jugador o portero haya ocurrido por un error o engaño del ÁRBITRO AUXILIAR - *y que este reconoce junto de los ÁRBITROS PRINCIPALES* - estos tendrán que aplicar los procedimientos previstos en el punto 2.2.1 del Artículo 36 de estas Reglas, considerando anulada cualquier acción disciplinar que, entretanto, haya sido efectuada.

ARTÍCULO 18 - SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS - JUGAR EN "INFERIORIDAD"

1. SANCIONAMIENTO DISCIPLINARIO DE LOS EQUIPOS - DEFINICIÓN Y NORMAS GENERALES

- 1.1 Durante un partido, jugar en "periodo en inferioridad" es la sanción disciplinaria que - *aunque temporalmente* - penaliza los equipos cuyos representantes cometan faltas disciplinarias graves y/o muy graves.
- 1.2 Cualquier equipo que sea sancionado en términos disciplinarios tendrá de asegurar, durante cualquiera de los "periodos de inferioridad", un total de cuatro (4) jugadores en la pista, incluido un portero (*con salvaguarda de lo que está establecido en el punto 5.2 del Artículo 20 de estas Reglas*).
- 1.3 Relativamente a las infracciones cometidas, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar:
 - 1.3.1 La inmediata sanción de los infractores, en función de la gravedad de sus comportamientos y controlando (*si es el caso*) su retirada de la pista y abandono de la zona del banquillo de su equipo (*si ocurrió exhibición de tarjeta roja*)
 - 1.3.2 La ejecución de las sustituciones que sean necesarias para que el partido pueda proseguir, teniendo en cuenta lo que está establecido en el punto 1.2 de este Artículo, situación que, si no es cumplida, determinará la inmediata suspensión del partido y su finalización, en conformidad el punto 5 del Artículo 8 de estas Reglas.



1.3.3 Cuando es ejercida una sanción disciplinar a un otro representante del equipo o a un Jugador que está en el banquillo de suplentes, la correspondiente sanción del equipo con un “período en inferioridad” va a implicar que su Entrenador tenga de retirar de la pista a un jugador, teniendo en atención que:

- a) En este caso específico, el jugador retirado de la pista ocupará el banquillo de suplentes, una vez que él no fue sancionado.
- b) Consecuentemente, este mismo jugador podrá volver al partido para sustituir un compañero, cuando su Entrenador Principal así lo considere (*manteniendo un Jugador de menos, si es el caso*).

1.4 Cuando expira el tiempo de un "período en inferioridad" de un equipo, su delegado será informado inmediatamente por el ÁRBITRO AUXILIAR.

2. CANCELAMIENTO DE UN “PERÍODO EN INFERIORIDAD” CUANDO EL EQUIPO SANCIONADO SUFRE UN GOL

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

2.1 La entrada en pista del jugador sustituto puede ocurrir inmediatamente después del gol encajado - *en la secuencia, por ejemplo, del libre directo que ha sido señalado por la infracción que originó el “período en inferioridad” en cuestión* - situación que, en términos prácticos, acaba por no ocurrir.

2.2 Sin embargo, cuando un gol válido favorece al equipo que está sancionado con un “período en inferioridad”, ninguna consecuencia se produce en la sanción establecida, una vez que el equipo en cuestión tiene que mantenerse a jugar en “inferioridad”.

2.3 Con salvaguarda del establecido en el punto 4 del Artículo 23 de estas Reglas, cuando ocurre un gol obtenido por un Jugador en su propia portería - *en resultado de una acción deliberada e intencionada, en un momento en que su equipo cumplía un “período en inferioridad”* - el gol en cuestión no podrá tener cualquier efecto cuanto al final del "período en inferioridad" en cuestión.

3. CUMPLIMIENTO DE UNA O DOS SANCIONES DISCIPLINARIAS POR PARTE DE UNO DE LOS EQUIPOS

3.1 Cuando, en un momento determinado del partido, ocurre una única infracción, el correspondiente “período en inferioridad” puede ser uno de los siguientes supuestos:

3.1.1 “Período en inferioridad” con la duración máxima de dos (2) minutos, cuando el infractor del equipo es sancionado con una TARJETA AZUL.

3.1.2 “Período en inferioridad” con la duración máxima de cuatro (4) minutos, cuando el infractor del equipo es sancionado con una TARJETA ROJA.

3.1.3 El inicio del “período en inferioridad” (*tiempo de juego*) ocurre cuando los Árbitros Principales reinician el partido, después de asegurado lo establecido en el punto 1.2 y 1.3 de este Artículo.

3.1.4 El final del “período en inferioridad” (*tiempo de juego*) ocurre cuando:

- a) el equipo sancionado sufre un gol; o
- b) queda agotado el tiempo máximo de su duración.

3.2 Cuando - *sea en lo mismo momento del partido, o sea en uno otro momento* - un representante del mismo equipo comete una segunda infracción - *que es sancionada con una tarjeta azul o con una tarjeta roja* - su equipo tendrá de ser sancionado con un segundo “período en inferioridad”, lo cual tendrá de ser arreglado por los ÁRBITROS PRINCIPALES de la siguiente forma:

3.2.1 Dar cumplimiento a lo establecido en los puntos 1.2 y 1.3 de este Artículo

3.2.2 Si el partido puede proseguir, **el equipo de los infractores es sancionado con un “período en inferioridad” adicional, con la duración máxima de:**

- a) Dos (2) minutos, si al infractor del equipo fue exhibida una tarjeta azul; o
- b) Cuatro (4) minutos, si al infractor del equipo fue exhibida una tarjeta roja.

3.2.3 Este segundo “período de inferioridad” tendrá su inicio (*tiempo de juego*) cuando ocurrir el final del primero “período de inferioridad”.

3.2.4 El final del segundo “período en inferioridad” ocurrirá (*tiempo de juego*) en conformidad con lo establecido en el punto 3.1.4 de este Artículo.



4. CUMPLIMIENTO DE TRES O MÁS SANCIONES DISCIPLINARIAS POR PARTE DE UNO DE LOS EQUIPOS

Cuando - *sea en momentos distintos o sea en lo mismo momento del partido* - el mismo equipo sufre una tercera o más sanciones disciplinarias, antes de cumplidos los dos “períodos en inferioridad” anteriores, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar:

4.1 El cumplimiento de lo que está establecido en los puntos 1.2 y 1.3 de este Artículo.

4.2 Si el partido puede proseguir, el equipo de los infractores es sancionado con:

4.2.1 Un “período en inferioridad” adicional por cada una de las infracciones cometidas por sus representantes, cada uno de ellos con una duración adicional de cinco (5) minutos, independientemente de la sanción (*tarjeta azul o tarjeta roja*) que haya sido exhibida a cada una de las infracciones en cuestión.

4.2.2 Cada uno de los “períodos de inferioridad” adicionales del equipo tendrá su inicio en lo mismo momento (*tiempo de juego*) en que ocurrir el final del “período de inferioridad” que le es inmediatamente anterior.

4.3 El final de cada uno de los “períodos en inferioridad” adicionales ocurrirá (*tiempo de juego*) en conformidad con lo establecido en el punto 3.1.4 de este Artículo.

5. EQUIPOS EN PARIDAD - SANCIONES DISCIPLINARIAS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

5.1 Cuando los dos equipos están en paridad - *o sea, tienen en pista el mismo numero de jugadores* - y ocurre, en lo mismo momento del partido, la suspensión (*tarjeta azul*) o la expulsión definitiva del partido (*tarjeta roja*) del mismo número de representantes (*jugador y/o otros*) de cada uno de los equipos, la sanción disciplinaria del “período en inferioridad” no será realizada, siendo asegurados los siguientes procedimientos:

5.2 Cada uno de los equipos tiene de asegurar las sustituciones necesarias para restablecer la paridad del número de jugadores que estaban en la pista antes de las infracciones en cuestión.

5.3 Cuando uno o ambos equipos no tengan suficientes sustitutos disponibles para restablecer la paridad, cada uno de los equipos deberá cumplir con la sanción que les corresponda, sin la sustitución de ninguno de los infractores en cuestión, con salvaguarda de lo que está establecido en el punto 1.3.2 de este Artículo

5.4 Cuando - *antes del reinicio del juego, pero después de las sustituciones mencionadas en el punto 1.2.2 de este Artículo, ya se hubieran producido* - hay la ocurrencia de una sanción adicional (*tarjeta roja o azul*) que es exhibida a un representante de uno de los equipos - *por una falta adicional practicada por el mismo o por otro infractor* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deberán asegurar los siguientes procedimientos adicionales:

5.4.1 Sancionar al equipo del infractor con el correspondiente "período de inferioridad" adicional, teniendo en cuenta lo establecido en el punto 4 de este Artículo.

5.4.2 Realizar la cancelación de las sustituciones ya realizadas previamente, teniendo en cuenta que - *si es cierto que los dos equipos tendrán en la pista cuatro (4) jugadores* - - al reiniciar el partido uno de los equipos tiene de cumplir dos "periodos de inferioridad" distintos y el otro equipo solamente tiene de cumplir un “período en inferioridad”.



CAPÍTULO VI - SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO

ARTÍCULO 19 - INICIO Y REINICIO DEL JUEGO - SAQUE INICIAL

1. En todas las situaciones, el juego siempre comienza con el sonido del silbato del árbitro y la señal de sonido del cronometrador es meramente indicativa.
2. Al inicio de cada uno de los periodos del partido - *y cuando que se marque un gol* - la bola se coloca en el centro del círculo central ejecutándose el SAQUE INICIAL correspondiente, después del silbato de los ÁRBITROS PRINCIPALES, teniendo en atención lo siguiente:
 - 2.1 En conformidad con lo establecido en el punto 2.2 del Artículo 6 de estas Reglas, es el equipo “visitante” - *o como tal considerado (“Equipo 2”)* - que es siempre responsable por la ejecución del SAQUE INICIAL del primero período del partido o de su prórroga, correspondiendo al equipo “visitado” - *o como tal considerado (“Equipo 1”)* - ejecutar el SAQUE INICIAL en el inicio del segundo periodo del partido o de la prórroga.
 - 2.2 Después que se dé por válido un gol, el equipo que lo sufrió reanuda el partido mediante un SAQUE INICIAL, exceptuando la validación de cualquier gol que sea obtenido durante el desempate o el desempate preventivo de un partido.
3. En la ejecución del saque inicial todos los Jugadores deben permanecer en su media pista y solo dos de ellos- *el Jugador ejecutante y un compañero de equipo* - podrán permanecer dentro del semicírculo central de su propia pista.
 - 3.1 Tras el pitido de los ÁRBITROS PRINCIPALES la bola estará en juego, pudiendo los Jugadores contrarios tocar la bola si el Jugador ejecutante tarda en jugarla.
 - 3.2 En la ejecución del saque inicial la bola puede ser:
 - a) Enviada a la media pista contraria; o
 - b) Retrasada a la media pista propia, situación en que el equipo ejecutante dispondrá de cinco segundos para pasar la pelota a la media pista contraria, debiendo los ÁRBITROS PRINCIPALES proceder en conformidad al punto 1.1.3 del Artículo 15 de estas Reglas.
4. Si el Jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del Árbitro, rematar directamente a la portería adversaria y consigue marcar un gol - *sin que la bola haya sido tocada o jugada por ningún otro Jugador* - éste no será dado por válido por los ÁRBITROS PRINCIPALES, que reanudarán el partido con la señalización de un saque neutral en uno de los ángulos inferiores del área de portería de la portería en la que haya entrado la pelota.

ARTÍCULO 20 - ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA - SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

1. Los jugadores de cada equipo - *incluyendo los porteros* - entraran y saldrán de la pista por la puerta existente junto a su banquillo de suplentes cuando se produzca una sustitución, teniendo en atención que, con el partido activo, el jugador sustituto no puede entrar en pista antes de la salida del jugador sustituido.
2. **ENTRADAS O SALIDAS DE PISTA SALTANDO LA VALLA**
 - 2.1 Si un portero o jugador de pista, llevado por la acción del propio juego, cae fuera de la pista, los ÁRBITROS PRINCIPALES pueden autorizarle a que salte la valla para que regrese al juego.
 - 2.2 Ningún portero, jugador de pista u otro cualquier representante de un equipo, podrá saltar por encima de la valla sin autorización previa y específica de los ÁRBITROS PRINCIPALES, por lo que - *cuando ocurra alguna infracción* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que - *si el partido está activo* - interrumpirlo de inmediato, asegurando después - *mismo se el partido no estaba activo* - los procedimientos sancionatorios que están establecidos para esta infracción específica, o sea:
 - 2.2.1 Si es la primera infracción del representante del equipo en cuestión, el infractor tendrá de recibir una amonestación verbal, en conformidad con el dispuesto en el punto 3.1 del Artículo 30 de estas Reglas.
 - 2.2.2 Si el infractor en cuestión es reincidente en una de las infracciones punibles con amonestación verbal, tendrán que serle aplicadas una de las sanciones establecidas en el punto 3.2 del Artículo 30 de estas Reglas.
 - 2.3 Si un Jugador salta la valla para entrar en la pista con el partido en curso - *incurriendo en una situación de “sustitución irregular”* - se considerará la falta más grave y, como tal, los ÁRBITROS PRINCIPALES deberán seguir los procedimientos indicados en el punto 6 de este Artículo.



3. SUSTITUICIONES OBLIGATORIAS

- 3.1 Con excepción de una situación en que no hay sustitutos disponibles, un portero o Jugador que tenga que ser asistido en la pista es obligatoriamente sustituido, aunque su condición física le permita proseguir en juego.
- 3.2 Con excepción de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 21 de estas Reglas, cuando se verifique una avería o daño de la equipación del portero en pista, los ÁRBITROS PRINCIPALES interrumpirán el partido para asegurar su inmediata sustitución, excepto cuando no haya un portero sustituto disponible.
- 3.2.1 No es obligatoria la sustitución del portero, en aquellas ocasiones en las que - *aprovechando cualquier interrupción del juego* - se solicita a los ÁRBITROS PRINCIPALES permiso para limpiar la visera de protección o para fijar las guardas u otra parte de su equipación
- 3.2.2 Cuando ocurre un “tiempo muerto” (“*time-out*”) o mientras se esté prestando asistencia en pista a un Jugador lesionado, no es necesaria la autorización previa de los ÁRBITROS PRINCIPALES para que el portero haga la limpieza de la visera o el ajuste de su equipación de protección.
- 3.3 Con excepción de lo dispuesto en el punto 3.2.2 de este Artículo, siempre que un portero en pista se marche a su banquillo de suplentes para limpiar la visera de su máscara - *o por cualquier otro motivo* - sin solicitar la autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES, estos tendrán que aplicar:
- 3.3.1 Los procedimientos establecidos en el punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas.
- 3.3.2 La sustitución obligatoria del portero infractor por el portero suplente, excepto si no hay un portero sustituto disponible.

4. SUSTITUICIONES - NORMAS GENÉRICAS

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

- 4.1 Si la sustitución es efectuada con el partido en marcha, el Jugador o Portero sustituto no puede entrar en la pista antes de la salida de pista del Jugador o Portero sustituido, situación que - *en caso de una infracción* - tendrá que ser sancionada por los ÁRBITROS PRINCIPALES según lo dispuesto en el punto 6 de este Artículo.
- 4.2 Siendo permitidas sustituciones antes que los ÁRBITROS PRINCIPALES hayan concluido la colocación de los Jugadores para ejecución de un libre directo o de un penalti, ningún de los equipos puede efectuar sustituciones después de autorizada su ejecución, situación que - *en caso de una infracción* - tendrá que ser sancionada por los ÁRBITROS PRINCIPALES de la forma siguiente:
- 4.2.1 Si la ejecución del libre directo o penalti aún no se había iniciado, hay que asegurar la interrupción inmediata del partido y a las siguientes acciones:
- a) exhibición de dos (2) tarjetas rojas, expulsando definitivamente del partido el jugador que había entrado en la pista irregularmente y el Entrenador Principal del equipo o - *en su falta y por orden de preferencia* - al Entrenador Adjunto, o al delegado o al capitán;
- b) sanción del equipo infractor con dos (2) “periodos en inferioridad” - *según lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 18 de estas Reglas* - sin haber lugar a cualquier sanción técnica del equipo infractor.
- 4.2.2 Si la ejecución del libre directo o penalti ya se había iniciado y es obtenido un gol, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que asegurar:
- a) Los procedimientos indicados en el punto 4.2.1 a) y b) de este Artículo;
- b) La validación del gol obtenido, reiniciando el partido con el golpe de salida correspondiente.
- 4.2.3 Si la ejecución del libre directo o penalti ya se había iniciado y no es obtenido un gol, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que asegurar los procedimientos indicados en el punto 9.5.3 del Artículo 35.
- 4.3 Los porteros - *inscritos, como tal, en el Acta del Partido* - solamente pueden sustituir a otro portero, exceptuando - *según lo dispuesto en el punto 5.2 de este Artículo* - cuando se trate de su reentrada en juego para sustituir un jugador de pista, sea en los últimos 5 (*cinco*) minutos del segundo periodo del tiempo normal de juego, sea en lo último minuto del segundo periodo de la prórroga.
- 4.4 La reentrada en pista de cualquier portero o jugador que tenga que ser asistido en la pista solamente podrá ocurrir después de que el partido haya sido reiniciado por los ÁRBITROS PRINCIPALES.



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

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

5.1 Cuando *sea por una lesión incapacitante o por cuestiones disciplinarias o sea en función del dispuesto en el punto 3 de este Artículo* - la sustitución del portero tiene que ser efectuada obligatoriamente y si no hay un portero sustituto disponible, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que conceder tres (3) minutos para que un Jugador de pista pueda realizar dicha sustitución, colocándose el casco, guardas y resto de equipación de protección de los porteros.

5.1.1 Si *por falta de otra alternativa* - el portero sustituido se niega a ceder su equipación de protección al Jugador que lo va a sustituir, los Árbitros Principales deberán diligenciar la intervención de los delegados del club y/o del capitán en pista, para que el problema sea rápidamente solucionado.

5.1.2 Si estas diligencias no resulten fructíferas, el partido será dado por terminado por los Árbitros Principales, efectuando un informe detallado en el Acta del Partido.

5.2 Como una opción técnica, el portero de cada equipo podrá ser sustituido por un jugador de pista del mismo equipo, en conformidad con las siguientes restricciones (*):

5.2.1 Esta sustitución solamente es permitida durante los siguientes dos períodos temporales:

- a) En los últimos cinco (5) minutos del segundo período del tiempo normal de juego;
- b) En el último minuto del segundo período de una prórroga.

5.2.1 El jugador que entra en pista para sustituir el portero no podrá usar las protecciones específicas de los porteros, ni tampoco puede beneficiarse de los derechos especiales concedidos a los porteros en su área de portería.

(*) Nota importante: Si ocurre la sustitución del portero por un jugador de pista fuera de los tiempos indicados, tendrá que ser considerada como una "sustitución irregular, sancionable como está establecido en el punto 5.3 de este mismo Artículo.

5.3 Si un jugador entra indebidamente en la pista para sustituir un portero antes del tiempo que está establecido en el punto 5.2.1 de este Artículo, hay que considerar los siguientes procedimientos:

5.3.1 Cuando el partido está activo y en curso, el Árbitro Auxiliar efectuará de inmediato un aviso sonoro para informar lo ocurrido a los Árbitros Principales, los cuales interrumpirán el partido, aplicando, inmediatamente después, los procedimientos siguientes:

- a) exhibición de dos (2) tarjetas rojas, expulsando definitivamente del partido el jugador que entró en la pista y el Entrenador Principal del equipo o - *en su falta y por orden de preferencia* - al Entrenador Adjunto, o al delegado o al capitán;
- b) sanción del equipo infractor con dos (2) "periodos en inferioridad", en conformidad con lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 18 de estas Reglas.
- c) el reinicio del partido será efectuado con la ejecución de un libre directo contra el equipo del infractor.

5.3.2 Cuando la acción ocurre con el partido parado o interrumpido, el Árbitro Auxiliar o los Árbitros Principales deben de interferir de inmediato para corregir la situación, para que un portero del equipo en cuestión - *lo que había salido de pista o un portero sustituto* - *reentre* en la pista para sustituir uno de los demás jugadores, sin que sea ejercida cualquier acción disciplinaria.

6. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y SANCION DE LOS INFRACTORES

6.1 Cuando el partido está parado o interrumpido nunca puede ser considerada la existencia de una sustitución irregular, razón que impide los Árbitros Principales de ordenar el reinicio del partido sin cuidar de verificar si están reunidas todas las condiciones reglamentarias que permiten hacerlo.

6.2 Cuando el partido está activo y en curso y ocurre una sustitución irregular, los Árbitros deben de asegurar - *con salvaguarda de lo establecido en los puntos siguientes* - la exhibición de una TARJETA AZUL al jugador o portero sustituto, siendo su equipo sancionado con el correspondiente "periodo en inferioridad", en conformidad con el Artículo 18 de estas Reglas.

6.3 Se ocurre una entrada indebida en pista de un jugador o portero no autorizado a hacerlo - *sea porque había sido temporal o permanentemente excluido del partido, sea porque no había sido previamente registrado en el acta del partido* - los Árbitros Principales tienen que asegurar el cumplimiento de las normas establecidas en los puntos 6.2 y 6.3 del Artículo 17 de estas Reglas.



- 6.4 Cuando el partido fue interrumpido por los Árbitros Principales para ejercer una acción disciplinaria decurrente de cualquier sustitución irregular, el partido tendrá que ser reiniciado con la ejecución de un libre directo contra el equipo del jugador o portero infractor.

ARTÍCULO 21 - ACCIÓN Y INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL PARTIDO

1. POSICIÓN BÁSICA DE UN PORTERO Y ACCIONES EN DEFENSA DE SU PORTERÍA

- 1.1 Como ocurre con los demás jugadores, el portero debe apoyarse sobre sus patines, siéndole permitido mantener una de las rodillas apoyada en el suelo, excepto cuando se ejecute un penalti o un libre directo contra su equipo como dispone el Artículo 35 de estas Reglas.
- 1.2 Sin embargo, cuando en defensa de su portería - *en el intento de defender un remate o de evitar que su equipo sufra un gol* - el portero podrá arrodillarse, sentarse, echarse o arrastrarse, pudiendo detener la bola con cualquier parte de su cuerpo, incluso en contacto temporal con la pista.
- 1.3 Si el portero deja caer alguno componente de su equipamiento de protección (*careta o casco, guantes, espinilleras*) y defiende de este modo un remate a su portería, no habrá lugar a la señalización de ninguna falta, debiendo los ÁRBITROS PRINCIPALES aplicar siempre la “LEY DE LA VENTAJA”. Sin embargo y una vez finalizada la acción, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de interrumpir el juego para la recolocación del equipamiento de protección del portero.

2. INFRACCIONES DE UN PORTERO EN DEFENSA DE SU PORTERÍA

- 2.1 En defensa de su portería, no es permitido al portero:
- 2.1.1 Agarrar o coger la bola con la mano
 - 2.1.2 Echarse intencionadamente encima de la bola
 - 2.1.3 Retener intencionalmente la bola entre sus piernas, impidiendo que la bola sea jugada.
- 2.2 Siempre que ocurra cualquier una de las infracciones establecidas en el punto 2.1 de este Artículo, los ÁRBITROS PRINCIPALES interrumpirán el juego de inmediato y señalarán un penalti contra el equipo del portero infractor, sin que la infracción en cuestión sea sancionada disciplinariamente.

3. ACCIÓN DE LOS PORTEROS FUERA DE SU ÁREA DE PORTERÍA

Cuando el portero se encuentra con su cuerpo totalmente fuera del área de portería, el portero no podrá utilizar de una forma intencionada, sus instrumentos específicos de protección estando sujeto a las siguientes penalizaciones

- 3.1 Si el portero juega la bola intencionadamente con los guantes o guardas, el juego será interrumpido inmediatamente y los ÁRBITROS PRINCIPALES mostrarán tarjeta azul al portero infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones establecidas en el punto 2 del Artículo 32 de estas Reglas.
- 3.2 Si el portero juega la pelota de forma irregular - *o si, de forma no intencionada, la pelota toca sus guardas de protección* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deben señalar - *si no hubiese lugar a la aplicación de la LEY DE LA VENTAJA* - un libre indirecto contra el equipo infractor sin que se ejerza ninguna acción disciplinaria.

4. INFRACCIONES DEL PORTERO COMETIDAS FUERA DE SU ÁREA DE PORTERÍA

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

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



4.4 Señalar un libre directo - *después de exhibir una tarjeta roja al portero infractor* - siempre que este golpeará con su stick a un Jugador adversario, agrediendo en zona desprotegida del cuerpo (*piernas, brazos, tronco, etc.*)

5. **GOL OBTENIDO POR UN PORTERO**

Si un portero efectúa una intervención correcta y no faltosa en defensa de su portería, impactando la bola, que acaba por entrar directamente en la portería adversaria, sin haber sido jugada o sin haber sido tocada por cualquier otro jugador en pista, el gol así obtenido tiene que ser validado por los Árbitros, en conformidad con lo establecido en el punto 1.2.4 del Artículo 23 de estas Reglas.

ARTÍCULO 22 - JUGANDO LA BOLA - NORMAS ESPECÍFICAS

1. **JUGAR O CHUTAR LA PELOTA CON EL STICK - PROCEDIMIENTOS ARBITRALES**

1.1 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 21 de estas Reglas, la bola solo puede ser jugada con el stick, teniendo en cuenta que - *si un Jugador no está en el área de portería de cualquier de los equipos* - la bola puede ser parada con los patines o con el cuerpo, excepto con la(s) mano(s).

1.2 Exceptuando los porteros y las situaciones de chutes o remates de los jugadores a la portería del adversario, dentro del área de este equipo, la bola sólo se puede mover con las partes planas del "stick", estando prohibido "cortar" la bola, o sea, esta no puede ser movida con el borde agudo del "stick".

1.3 Cuando un Jugador elevar su stick por encima del nivel de su propio hombro, los Árbitros Principales tendrán de considerar las siguientes situaciones:

1.3.1 Sancionar como una falta técnica siempre que la elevación del stick es considerada peligrosa para los Árbitros y/o cualquier jugador en pista (*adversarios o de su propio equipo*);

1.3.2 Considerar valida la acción cuando un jugador - *después de haber elevado su stick sin poner en peligro los Árbitro y/o los demás jugadores en pista* - controla la bola y decide impactarla en dirección a un compañero de equipo o en dirección a la portería adversaria, intentando marcar un gol.

1.4 No podrá ser validado cualquier gol que sea obtenido en consecuencia- *accidental o no* - de un rebote de la pelota en cualquier parte del cuerpo o en los patines de un Jugador del equipo que podría beneficiarse del gol en cuestión.

1.5 Sin embargo, tendrá siempre que ser validado cualquier gol obtenido como seguidamente indicado:

1.5.1 Gol que es obtenido en las circunstancias establecidas en el punto 1.3.2 de este Artículo.

1.5.2 Gol que es obtenido por un Jugador en su propia portería, sea con su stick o, en consecuencia - *accidental o no* - de un rebote de la pelota en sus patines y/o en cualquier parte de su cuerpo.

2. **INTERVENCIÓN DE JUGADORES CON IRREGULARIDADES EN SU EQUIPACIÓN - SANCIÓN**

2.1 Con excepción de las disposiciones del punto 3.2 de este Artículo, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que interrumpir el partido y señalar la correspondiente falta de equipo - *la cual es sancionada inmediatamente después de se realizar una amonestación verbal, de acuerdo a lo establecido en el punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas* - cuando un Jugador o un portero juega la bola - *o toma parte activa en el partido* - con su equipación en estado irregular y se compruebe una de las siguientes circunstancias:

2.1.1 Jugar la bola intencionadamente sin stick

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

2.1.3 Portero que juega o defiende la bola sin llevar todos sus elementos de protección (*máscara de protección integral o casco y visera, peto, dos guantes y dos espinilleras de porteros*)

2.2 Si un Jugador tiene su equipación en condiciones irregulares, pero no tiene intervención activa en el partido, éste no debe de ser interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES, los cuales aprovecharán una interrupción del partido, para obligar la sustitución del Jugador en cuestión.



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

- 3.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de interrumpir el partido y señalar una falta técnica - *la cual se sancionará en conformidad con lo establecido en el Artículo 29 de estas Reglas* - cuando un jugador comete cualquiera una de las siguientes infracciones:
- 3.1.1 Jugar la bola cuando - *además de los patines* - tiene las manos o cualquier otra parte de su cuerpo tocando el suelo, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
 - 3.1.2 Jugar la bola con las manos, brazos o con cualquier otra parte de su cuerpo.
 - 3.1.3 Parar la pelota con la mano o darle una patada intencionadamente.
 - 3.1.4 Inmovilizar la bola entre la valla y los patines o entre la valla y el stick.
 - 3.1.5 Jugar la bola cuando se encuentra apoyado o agarrado a una portería, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
 - 3.1.6 Estar parado y de espaldas a la pista, manteniendo la posesión de la bola, en cualquiera de las esquinas de la pista o justo detrás de una portería.
- 3.2 Con excepción hecha del portero cuando se encuentra en su área de portería, la bola no podrá ser elevada a más de 1,50 metros de altura.
- 3.2.1 En caso de ocurrir una infracción de este tipo, los ÁRBITROS PRINCIPALES sancionarán al equipo del infractor con un LIBRE INDIRECTO, aunque la infracción se produzca en el área de portería del equipo del infractor.
 - 3.2.2 Sin embargo y siempre y cuando la bola no salga de la pista, no se considera como infracción una situación en la que la pelota se eleve debido a un rebote, sea en la portería o en las vallas, sea en el cuerpo o en el "stick" o en los patines de un Jugador de pista.

4. BOLA DEFECTUOSA

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

5. BOLA "EN JUEGO"

- 5.1 Se considera "bola en juego" cuando los ÁRBITROS PRINCIPALES pitan para iniciar o reanudar el juego o cuando - *tras una interrupción de juego efectuada por los ÁRBITROS PRINCIPALES para señalar un libre indirecto* - el Jugador que se beneficie de la falta toque en la bola.
- 5.2 Se considerará también que la bola sigue en juego cuando toque accidentalmente en los ÁRBITROS PRINCIPALES o cuando se eleve accidentalmente a más de 1,50 metros, ya sea por haber impactado con la portería o con las vallas laterales o de fondo, por defensa del portero, o también por rebote entre dos "sticks".

6. BOLA "FUERA DE JUEGO"

Se considera la "bola fuera de juego" siempre que el partido haya sido interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES por fuerza de una de las siguientes situaciones:

6.1 LA BOLA SALE DE LA PISTA O QUEDA PRESA ENTRE LA VALLA Y LA RED DE PROTECCIÓN

Si la bola sale fuera de pista, sea por haber sido intencionadamente tirada por un Jugador o por haber tocado accidentalmente en él, sea por haber sido chutada contra el larguero o los postes de la portería, el partido será interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES, ordenando después - *utilizando siempre su apito* - la reanudación del partido en conformidad con las dos alternativas siguientes:

- 6.1.1 La ejecución de un LIBRE INDIRECTO contra el equipo del infractor, si los Árbitros no tienen dudas cuanto al jugador que fue responsable por la bola quedar fuera de juego.
- 6.1.2 La ejecución de un SAQUE NEUTRAL, cuando los Árbitros tienen dudas sobre el Jugador que fue responsable por la por la bola quedar fuera de juego.

6.2 LA BOLA QUEDA PRESA EN LAS ESPINILLERAS DEL PORTERO O EN CUALQUIER PARTE EXTERIOR DE LA PORTERÍA.

En estas situaciones los ÁRBITROS PRINCIPALES interrumpirán el partido, reanudándolo después con un SAQUE NEUTRAL, señalizado en una de las esquinas inferiores del área de la portería en cuestión.

6.3 CUANDO LA BOLA TOCA EL TECHO DEL PABELLÓN.

Cuando la pelota toca el techo del pabellón- *que puede ocurrir por efecto de una parada del portero o por efecto de un disparo que toca los palos de la portería o cuando los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen dudas sobre cuál es el ofensor* - el juego se reanudará con un SAQUE NEUTRAL en el centro de la pista.



ARTÍCULO 23 - 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 por cualquier otro Jugador.
 - 1.2.2 La ejecución regular de un saque neutral, incluso cuando la bola entra directamente en la portería, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
 - 1.2.3 Un gol marcado por un Jugador en su propia portería, ya sea con el stick sea por el resultado - *accidental o no* - de un rebote de la bola en cualquier parte de su cuerpo o de un rebote en sus propios patines.
 - 1.2.4 Un gol obtenido por un portero que efectúa una intervención correcta y no faltosa en defensa de su portería, impactando la bola, que acaba por entrar directamente en la portería adversaria, sin haber sido jugada o sin haber sido tocada por cualquier otro jugador en pista.
- 1.3 Si la bola se eleva a más de 1,50 metros de altura - *después de golpear contra uno de los postes o contra el larguero de la portería, o contra las vallas laterales o de fondo* - y al caer toca en la espalda del portero y entra en la portería, los ÁRBITROS PRINCIPALES darán ese gol como válido.
- 1.4 Si el portero de un equipo que defiende tira el stick, máscara o guante, intentando - *sin conseguirlo* - no encaja un gol, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben dar como válido el gol en cuestión y sancionar disciplinariamente al portero en cuestión, según el punto 8.3.1 b) del Artículo 27 de estas Reglas.

2. GOLES NO VÁLIDOS**2.1 UN GOL NO SERÁ VÁLIDO SI ES EL RESULTADO DE:**

- 2.1.1 Un rebote - *accidental o no* - en cualquier parte del cuerpo o de los patines de un Jugador del equipo que lo obtiene.
 - 2.1.2 La ejecución de un libre indirecto, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
 - 2.1.3 La ejecución de un saque inicial, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.
 - 2.1.4 La intervención de un elemento extraño al juego, que haya entrado indebidamente en la pista.
 - 2.1.5 La ejecución de un jugador que - *teniendo la posesión de la bola por detrás de la portería adversaria* - decidió levantarla por encima de la portería.
- 2.2 En cualquiera de las situaciones descrita en los puntos anteriores, 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 marcase un gol válido al mismo tiempo que la MESA OFICIAL DE JUEGO indica la finalización de cualquiera de las partes del partido, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben validar el gol, ordenando la ejecución del correspondiente "saque inicial" y pitando luego después para terminar el partido o la primera parte.

4. GOL INTENCIONADO EN SU PRÓPIA PORTERÍA

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

- 4.1 Exhibición de dos (2) tarjetas rojas, una al Jugador o portero en cuestión y la otra al Entrenador Principal o - *en su falta y por orden de preferencia* - al Entrenador Adjunto, o al Delegado del Equipo o al capitán en pista.
- 4.2 Sanción del equipo de los infractores con dos (2) "periodos en inferioridad", según lo dispuesto en el punto 1 del Artículo 18 de estas Reglas.



ARTÍCULO 24 - BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN

1. BLOQUEO

Acción táctica legal efectuada por un Jugador atacante que - *sin efectuar ningún contacto físico* - intenta impedir que un 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 cincuenta (50) 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 cincuenta (*50*) centímetros sobre el Jugador bloqueado o cuando el Jugador bloqueador empuje o choque contra el Jugador bloqueado.

5. OBSTRUCCIÓN

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

- 5.1 Cortar o impedir el camino a un adversario, impidiendo su desmarque sin bola o impidiendo que participe en una jugada que está en curso.
- 5.2 Retener a un adversario contra la valla, impidiéndole de jugar la bola.
- 5.3 Agarrar o apoyarse en el arco de la portería, en el larguero, en la parte superior de la valla de la pista, con el objetivo de impedir el paso a un adversario, perjudicando de esta forma su libre movimiento.

6. SANCIÓN DE LOS BLOQUEOS ILEGALES Y DE LAS OBSTRUCCIONES

El bloqueo ilegal y la obstrucción deben ser sancionados por los ÁRBITROS PRINCIPALES, señalando una falta de equipo, atendiendo a lo establecido en el punto 1.2.1 del Artículo 31 de estas Reglas.

- 6.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que saber hacer una evaluación y diferenciación entre:
 - 6.1.1 Las acciones de falta y "punibles" - *como es el caso de la obstrucción y del bloqueo ilegal* - relacionadas con infracciones cometidas intencionadamente y que implican un contacto con los adversarios; y
 - 6.1.2 Las acciones tácticas de los Jugadores atacantes, perfectamente legales y que, como tal, dan valor a la competitividad del juego y que no se deben castigar
- 6.2 Si un Jugador, por la acción del partido, se encuentra en el camino del adversario, no está obligado a desviarse, para dejarle el camino libre, pudiendo mantenerse en la trayectoria del adversario, quedándose parado ante él, siempre y cuando se abstenga de realizar cualquier movimiento.



ARTÍCULO 25 - OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO

1. DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA

Cuando la portería se desplace de su lugar, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben seguir los siguientes procedimientos:

- 1.1 Cuando la portería es desplazada intencionalmente por un portero o jugador de uno de los equipos, los ÁRBITROS PRINCIPALES detendrán inmediatamente el partido, le mostrarán una tarjeta azul al infractor y asegurarán las sanciones correspondientes según lo especificado en el [punto 2 del Artículo 32](#) de estas Reglas, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - 1.1.1 Si la portería fue dislocada por un jugador del equipo atacante que tenía la posesión de la pelota, los Árbitros deben de señalar el correspondiente libre directo contra el equipo del infractor.
 - 1.1.2 Si la portería fue dislocada por un jugador o por el portero del equipo defensor, los Árbitros deben de señalar el correspondiente penalti contra el equipo del infractor.
- 1.2 Si el desplazamiento de la portería tuvo lugar por acción involuntaria y no intencionada de un Jugador de cualquiera de los equipos, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben proceder de la siguiente forma:
 - 1.2.1 Recolocar la portería en su lugar original, sin que resulte necesario proceder a una interrupción del juego.
 - 1.2.2 En caso de que resulte inviable la opción citada en el [punto anterior](#), los ÁRBITROS PRINCIPALES interrumpirán el juego para poder recolocar la portería en su posición original, reanudando el juego con la ejecución de un libre indirecto por parte del equipo que se encontraba en posesión de la bola en el momento en que el juego se interrumpió

2. SAQUE NEUTRAL (“BOOLLING”)

- 2.1 Después que el partido haya sido interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES, el juego recomienza con un **SAQUE NEUTRAL** (*boolling*) en una de las siguientes circunstancias:
 - 2.1.1 La interrupción se efectuó sin que haya sido señalizada una falta y los ÁRBITROS PRINCIPALES no saben 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, [con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 7.1.2 b\) del Artículo 27](#).
- 2.2 Para la ejecución del saque neutral, un (1) 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 [veinte \(20\) 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, [tres \(3\) metros](#), respecto al lugar de la ejecución.
 - 2.2.2 En la ejecución de un saque neutral, cualquiera de los Jugadores sólo podrá intentar jugar la bola tras el pitido del Árbitro.
 - 2.2.3 Si uno de los Jugadores moviese la bola antes del pitido del Árbitro, se señalará de inmediato un libre indirecto contra el equipo del Jugador infractor, que se ejecutará en el mismo lugar.
- 2.3 Los ÁRBITROS PRINCIPALES indicarán el lugar de ejecución de un saque neutral en función del lugar en el que se encontraba la bola en el momento de la interrupción, con excepción de las situaciones específicas indicadas en los puntos siguientes.
 - 2.3.1 En caso de que los ÁRBITROS PRINCIPALES invaliden un gol irregular, por haberse logrado directamente en la ejecución de un saque inicial o de un libre indirecto, el saque neutral se ejecutará en cualquier de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.
 - 2.3.2 En caso de que la bola quede fuera de juego, por haberse quedado aprisionada entre las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la armazón de la portería, el saque neutral se ejecutará en cualquiera de las esquinas inferiores del área de portería.
 - 2.3.3 En caso de que la bola toque el techo del pabellón - [atendiendo a lo dispuesto en el punto 6.3 del Artículo 22 de estas Reglas](#) - el saque neutral se ejecutará en la marca del centro de la línea de media-pista.
 - 2.3.4 En caso de que las interrupciones efectuadas cuando la bola se encontraba dentro del área de portería o entre la prolongación de la línea de gol y la valla de fondo, el saque neutral se ejecutará en la esquina inferior del área de portería que esté más cercana del lugar en que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.



3. AVERÍAS O DEFICIENCIAS OCURRIDAS DURANTE EL PARTIDO

- 3.1 Si en el transcurso de un partido se producen una o más interrupciones del juego - *ya sea por averías en la instalación eléctrica, o por deficiencias en la propia pista de juego, o porque la pista quede mojada y resbaladiza* - los ÁRBITROS PRINCIPALES deben conceder un margen suplementario de sesenta (60) minutos, como máximo, para permitir que esas anomalías puedan ser, eventualmente, resueltas y el juego se pueda reanudar.
- 3.2 El margen suplementario indicado en el punto anterior engloba el tiempo de margen máximo para el total de interrupciones que los ÁRBITROS PRINCIPALES concedan, para intentar resolver las anomalías que se puedan producir durante el juego.
- 3.3 Una vez sobrepasado el límite total de sesenta (60) minutos y en caso de que las anomalías existentes no hayan sido solucionadas - *y habiendo excedido el tiempo total de margen establecido en el punto 3.1 de este Artículo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES darán el partido por finalizado, informando a los capitanes de cada equipo, su decisión y relatando los hechos ocurridos en el Acta del Partido.

4. LESIONES DE JUGADORES EN PISTA

- 4.1 Si un portero o jugador se lesiona, necesitando asistencia en pista, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben interrumpir el juego de inmediato, autorizando al Médico y/o al Masajista a entrar en pista para prestarle la asistencia necesaria (*incluso en el caso de que hayan sido expulsados del partido*).
- 4.1.1 Mientras se esté prestando asistencia en pista a un jugador lesionado, es permitido que los demás Jugadores (*porteros incluidos*) se puedan reunir junto a su banquillo de suplentes.
- 4.1.2 Exceptuando la situación de no haber jugadores disponibles en el banquillo, un portero o jugador asistido dentro de la pista, tiene que ser obligatoriamente sustituido, teniendo en cuenta que:
 - a) El retorno a la pista del portero o jugador asistido en la pista solamente es permitido después que el partido haya sido reanudado.
 - b) Si, por sanción disciplinar o lesión, no hay un portero disponible, su sustitución es asegurada por un jugador de pista, conforme dispone el punto 5.1 del Artículo 20 de estas Reglas.
- 4.2 Solamente los ÁRBITROS PRINCIPALES pueden decidir si un jugador tiene o no de ser asistido en pista. Consecuentemente:
 - 4.2.1 Si la entrada en pista del MÉDICO y/o del MASAJISTA (*o ENFERMERO o FISIOTERAPEUTA*) ocurre sin la previa autorización de los Árbitros, estos tendrán de sancionarles con una amonestación verbal, en conformidad con lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas.
 - 4.2.2 Si hay reincidencia en una infracción de amonestación verbal, tendrá que ser exhibida una tarjeta roja, a lo(s) infractor(es), expulsándole(s) del partido.
 - 4.2.3 Cuando los Árbitros demandan la entrada en pista del MÉDICO y/o del MASAJISTA (*o ENFERMERO o FISIOTERAPEUTA*) y estos acaban por no asistir el jugador o el portero lesionado, su sustitución es así mismo obligatoria.
- 4.3 Para reanudar el partido, los ÁRBITROS PRINCIPALES ordenarán - *en función del lugar en que se encontraba la bola en el momento de la interrupción del juego para* - la ejecución de:
 - 4.3.1 Un LIBRE INDIRECTO, a favor del equipo que tenía posesión de la bola cuando ocurrió la interrupción;
 - 4.3.2 Un SAQUE NEUTRAL, si hay dudas sobre el equipo que tenía la posesión de la bola.

5. ACCIONES EN QUE UN JUGADOR O PORTERO PROCURA BENEFICIARSE DE UNA FALTA DE FORMA ILEGÍTIMA

- 5.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben valorar con claridad las situaciones que pueden producir comportamientos que sean ética y deportivamente reprobables, cuando algunos Jugadores intentan engañar a los ÁRBITROS PRINCIPALES y buscar - *de una forma ilegítima* - el beneficio de una falta que, en realidad, no lo es, situaciones que ocurren más frecuentemente en acciones específicas de juego, en particular:
 - 5.1.1 Jugador que - *que estando en posesión de la bola, en el interior del área de portería del equipo adversario* - intenta que sean consideradas como faltas algunas acciones de juego en que - *por ejemplo* - decide renunciar al ataque de la portería, optando por dirigir la bola para:
 - a) el cuerpo o las protecciones del portero que había perdido temporalmente su stick;
 - b) el cuerpo de un jugador defensor que se encontraba caído en la pista.
 - 5.1.2 Jugador o portero que, intenta engañar los Árbitros, simulando haber sufrido una falta técnica o disciplinar, procurando recoger, de forma ilegítima, un beneficio para su equipo.



- 5.2 En el análisis de las situaciones de juego idénticas a las ejemplificadas en los puntos anteriores, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de interrumpir el partido de inmediato, decidiendo después lo siguiente:
- 5.2.1 Si es la primera vez que el jugador o portero infractor incurre en este tipo de infracción, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar:
- a) la **amonestación verbal** del infractor, en conformidad con el dispuesto en el punto 3 del Artículo 30 de estas Reglas;
 - b) sancionar con una falta de equipo su comportamiento reprobable; y
 - c) reiniciar el partido con un libre indirecto (*o con un libre directo*), en función de lo que está establecido en el punto 3.1 del Artículo 31 de estas Reglas.
- 5.2.2 Si el jugador o portero infractor ya había sido amonestado verbalmente - *en conformidad con lo establecido en el punto 3 del Artículo 30* - tendrá que serle exhibida una TARJETA AZUL, implicando - *para él y para su equipo* - las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 32 de estas Reglas.

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

- 6.1 Un equipo puede tener seis (6) o más jugadores en pista durante una pausa del partido, sea por la obtención de un gol, sea por lesión de un atleta, sea por cualquier otro motivo.
- 6.2 En todas estas situaciones, los ÁRBITROS PRINCIPALES no pueden ordenar el reinicio del partido, sin que sean cumplidas todas las condiciones reglamentarias aplicables, o sea, tendrán que ordenar la salida de la pista de uno (*o más*) jugadores del equipo en cuestión, para que el partido pueda reiniciarse.

7. UTILIZACIÓN DE EQUIPAMIENTO Y/O PROTECCIONES NO PERMITIDAS EN EL REGLAMENTO TÉCNICO

Cuando los ÁRBITROS PRINCIPALES verifiquen que cualquier jugador, y en particular los porteros, intenta utilizar en el partido cualquier equipamiento y/o protección que no cumpla con el Reglamento Técnico de Rink-Hockey, tienen de ser asegurados los siguientes procedimientos:

- 7.1 Obligar, de inmediato, el infractor a salir de la pista, informándole - *conjuntamente con uno Delegado de su equipo* - que solamente podrá participar en el partido después de presentarse con el equipamiento y las protecciones reglamentarias.
- 7.2 Consecuentemente, el infractor en cuestión tendrá que presentarse al ÁRBITRO AUXILIAR para que este pueda controlar si puede (o no) participar en el partido, después de eliminadas las irregularidades que habían sido constatadas en su equipamiento y/o protecciones.
- 7.3 Una vez confirmada por el ÁRBITRO AUXILIAR la legalidad del equipamiento y/o de las protecciones del jugador o portero en cuestión, este será autorizado a volver a su banquillo de suplentes y solamente después podrá reentrar en la pista de juego, si su Entrenador así lo considera



CAPÍTULO VII - LAS FALTAS Y SU CASTIGO - LEY DE LA VENTAJA

ARTÍCULO 26 - TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES - LEY DE LA VENTAJA

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



- 3.5.1 SI FUESE COMETIDA UNA INFRACCIÓN GRAVE O MUY GRAVE, lo que obligará a los ÁRBITROS PRINCIPALES a aplicar los siguientes procedimientos adicionales:
- Señalar la acción disciplinaria correspondiente a la infracción realizada, sea en respecto al infractor (*exhibición de tarjeta azul o de tarjeta roja, en función de la situación*), o sea con respecto al equipo del infractor (*que tiene que jugar un "periodo en inferioridad"*).
 - Señalar la sanción técnica del equipo del infractor, con la ejecución de un libre directo.
- 3.5.2 SI FUESE COMETIDA UNA FALTA DE EQUIPO que - según el [punto 3.1 del Artículo 31 de estas Reglas](#) - determine la sanción técnica del equipo del infractor con un libre directo.

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

- 4.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben saber diferenciar y evaluar correctamente todas las situaciones de juego, en particular cuando hay acciones que pueden ser consideradas como punibles y, de entre estas, las situaciones en que debe ser concedida la " LEY DE LA VENTAJA ".
- 4.2 En el caso particular de las acciones punibles cometidas con el stick, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de saber evaluar - *para evitar interrupciones innecesarias en el partido* - las situaciones en que, efectivamente, una falta de stick no podrá quedar impune, conforme seguidamente se ejemplifica.
- 4.2.1 Cuando un Jugador efectúe un "toque" ligero en el stick de un adversario, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben permitir que el partido prosiga normalmente, sin señalar falta alguna.
- 4.2.2 Cuando un Jugador utiliza su stick para "golpear" sucesivamente y/o con intensidad el stick de un adversario, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben aplicar los siguientes procedimientos:
- Interrumpir el partido de inmediato y señalar la correspondiente falta de equipo y asegurar la sanción técnica del infractor, según el [punto 5.4 de lo Artículo 31](#) de estas Reglas; o
 - No interrumpir el partido, aplicar la "LEY DE LA VENTAJA" - *si es el caso, según lo dispuesto en los puntos 3.3 e 3.4 de este Artículo* - y señalar al ÁRBITRO AUXILIAR una falta de equipo.

ARTÍCULO 27 - CASTIGO DE LAS FALTAS - NORMAS GENERALES

1. Todas las faltas e infracciones de las Reglas de Juego deben merecer de los ÁRBITROS PRINCIPALES la oportuna penalización, desarrollándose su acción e intervención en el juego en dos vertientes fundamentales:
- 1.1 La sanción en términos disciplinarios del infractor, lo que puede envolver:
- AMONESTACIÓN VERBAL, teniendo en atención las dos diferenciaciones siguientes:
 - AMONESTACION VERBAL EN SITUACIONES ESPECÍFICAS, en conformidad con lo establecido en el [punto 2 del Artículo 30](#) de estas Reglas;
 - AMONESTACION VERBAL EN SITUACIONES GENERALES, en conformidad con lo establecido en el [punto 3 del Artículo 30](#) de estas Reglas;
 - SUSPENSIÓN TEMPORAL DEL JUEGO (*exhibición de una tarjeta azul*), según lo dispuesto en lo [Artículo 32](#) de estas Reglas
 - EXPULSIÓN DEFINITIVA DEL JUEGO (*exhibición de una tarjeta roja*), según lo dispuesto en [Artículo 33](#) de estas Reglas.
- 1.2 La sanción en términos técnicos y disciplinarios del equipo a que pertenezca el infractor, lo que puede envolver:
- Relativamente a la SANCIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR:
 - La ejecución de un libre indirecto, según lo dispuesto en el [Artículo 34](#) de estas Reglas.
 - La ejecución de un penalti o de un libre directo, según lo dispuesto en el [Artículo 35](#) de estas Reglas.
 - Relativamente a la SANCIÓN DISCIPLINAR DEL EQUIPO DEL INFRACTOR, que tendrá que jugar con uno jugador de menos en la pista (*"periodo en inferioridad"*), según lo dispuesto en el [punto 1.2 del Artículo 18](#) de estas Reglas.
2. Con excepción de las situaciones en que sea aplicada la " LEY DE LA VENTAJA", en cualquier partido las faltas e infracciones tendrán de ser sancionadas en función de su gravedad, atendiendo a que una falta o infracción se considerará tanto más grave cuanto más haya contribuido a impedir la ejecución de un gol.



3. INFRACCIONES POR JUEGO DURO E INCORRECTO

3.1 En el juego de Hockey sobre Patines no se permite el juego duro e incorrecto, debiendo ser castigado por los ÁRBITROS PRINCIPALES todas las conductas irregulares, en particular:

- a) Aprisionar a los adversarios contra el armazón de la portería o contra las vallas de la pista;
- b) Agarrar, empujar o cargar a un adversario o efectuar obstrucciones de forma intencionada;
- c) Esgrimir o golpear con el "stick" a los adversarios o agarrarlos por la equipación o por el cuerpo;
- d) Las peleas, los puñetazos, las patadas o cualquier otro tipo de agresiones.

3.2 A excepción de los porteros, ningún Jugador podrá agarrarse a las porterías cuando la bola está en juego.

3.3 Golpear o enganchar a un Jugador adversario con el "stick" constituye una conducta violenta y peligrosa, que los ÁRBITROS PRINCIPALES deben castigar, técnica y disciplinariamente, con severidad.

4. LUGAR DE LAS FALTAS

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

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

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

6. FALTAS O INFRACCIONES ADICIONALES OCURRIDAS CON EL JUEGO INTERRUMPIDO

Cuando - con el partido interrumpido, después de uno o de más representantes de un equipo haber(en) sido sancionado(s) con tarjeta azul y/o con tarjeta roja - se verificar la ocurrencia de infracciones adicionales por parte de representante(s) del mismo equipo - tratándose o no de los mismos infractores inicialmente sancionados - los Árbitros tendrán de asegurar los procedimientos establecidos en los puntos siguientes.

6.1 SANCIÓN DE INFRACTORES DISTINTOS DE LOS QUE HABIAN DETERMINADO LA INTERRUPCIÓN

6.1.1 Si ocurre una INFRACCIÓN DE POCA GRAVEDAD - comportamientos incorrectos o actitudes irregulares - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar uno de los siguientes procedimientos disciplinarios:

- a) Tratándose de la primera infracción disciplinaria del infractor, tendrá que serle efectuada de una forma pública y transparente - una AMONESTACIÓN VERBAL, sin ninguna otra consecuencia para él o para su equipo.
- b) Si el jugador infractor es reincidente en infracción disciplinaria punible con una amonestación verbal, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de exhibirle una TARJETA AZUL, asegurando después los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 32 de estas Reglas.

6.1.2 Si ocurre una INFRACCIÓN GRAVE, los Árbitros tendrán de exhibirle una tarjeta azul, asegurando después los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 32 de estas Reglas.

6.1.3 Si ocurre una INFRACCIÓN MUY GRAVE, los Árbitros tendrán de exhibirle una tarjeta roja, asegurando después los procedimientos establecidos en el punto 2.1 del Artículo 33 de estas Reglas.

6.1.4 Teniendo en cuenta tratarse de una nueva infracción de un jugador del mismo equipo, esto tendrá siempre que ser sancionado con dos (2) distintos "periodos en inferioridad", según lo dispuesto en el Artículo 18 de estas Reglas.

6.2 SANCIÓN DISCIPLINAR DEL EQUIPO DE LOS INFRACTORES - JUGAR EN "INFERIORIDAD"

6.2.1 Si se produce solamente uno de los delitos mencionados en los puntos 6.1.1 b), 6.1.2 o 6.1.3 de este Artículo, el equipo del infractor tendrá que ser sancionado con un (1) "período de inferioridad"

6.2.2 Si se producen dos o más de los delitos mencionados en los puntos 6.1.1 b), 6.1.2 o 6.1.3 de este Artículo, el equipo del infractor tendrá que ser sancionado con dos (2) o más distintos "periodos de inferioridad".

6.2.3 - En cualquier de las situaciones referidas en los puntos 6.2.1 y 6.2.2 de este Artículo, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar los distintos procedimientos establecidos en el Artículo 18 de estas Reglas.



6.3 SANCIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DE LOS INFRACTORES

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

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

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

6.4 En conformidad con lo establecido en el punto 1.2 del Artículo 18, cuando el partido es reiniciado cada uno de los equipos tendrá un mínimo de cuatro (4) jugadores en pista.

7. INFRACCIONES PRACTICADAS EN EL MISMO MOMENTO DE UN JUEGO QUE ESTÁ ACTIVO

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

7.1.1 Cuando dos infractores - *uno de cada equipo* - son responsables - *en el mismo momento del partido* - por faltas de la misma severidad, los dos equipos y sus representantes van a ser sancionados de forma similar, con el reinicio del partido a ser asegurado por los ÁRBITROS PRINCIPALES en conformidad con lo que está establecido en el punto siguiente.

7.1.2 Para reiniciar el partido, tienen de ser consideradas las siguientes dos alternativas:

- a) La ejecución de un saque neutral (*boolling*), cuando se verificar que:
 - Ninguno de los equipos tuvo que ser técnicamente sancionado con la ejecución de un libre directo o de un penalti;
 - Cada uno de los equipos tendría de ser técnicamente sancionado con la ejecución de un libre directo, situación que naturalmente no es posible, determinando su cancelación.
- b) Ejecución de un libre directo, una situación que sólo puede ocurrir cuando los dos equipos fueran sancionados con una "falta de equipo" y sólo uno de ellos - *en función del número ya acumulado de este tipo de faltas* - tiene que ser técnicamente sancionado de esta forma, en conformidad con lo establecido en el punto 3.1 del Artículo 31 de estas Reglas.

7.2 FALTAS DE DISTINTA GRAVIDAD PRACTICADAS POR REPRESENTANTES DE CADA EQUIPO

Cuando dos infractores - *uno de cada equipo* - son responsables - *en el mismo momento del partido* - por faltas de distinta severidad, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen de asegurar que el reinicio del partido sea siempre efectuado con la ejecución de la sanción técnica que es correspondiente a la infracción de mayor gravedad, teniendo en consideración los siguientes principios y procedimientos:

7.2.1 El primero criterio que tiene de ser considerado es el nivel de gravedad de cada una de las infracciones, y no la sanción técnica asociada a cada una de las infracciones.

7.2.2 Consecuentemente, el equipo cuyo infractor es responsable por la infracción más grave infracción es siempre el equipo que tiene ser sancionado por los ÁRBITROS PRINCIPALES, como está ejemplificado en el punto siguiente de este Artículo

7.3. EJEMPLOS DE LOS PROCEDIMIENTOS A UTILIZAR - INFRACCIONES SIMULTANEAS DE LOS DOS EQUIPOS

El único criterio que tiene de ser utilizados por los ÁRBITROS PRINCIPALES es lo de la "gravedad" de cada una de las infracciones practicadas (*y no la forma de sancionar técnicamente las infamaciones en cuestión*), teniendo en consideración los siguientes dos ejemplos.

7.3.1 Un jugador del equipo "A" fue sancionado con una "tarjeta roja". Un jugador del equipo "B" fue sancionado con una "tarjeta azul". Cada uno de los equipos tiene de ser "sancionado disciplinariamente" con un "periodo en inferioridad" y "sancionado técnicamente" con un "libre directo".

Consecuentemente - *y teniendo en cuenta que el jugador del equipo "A" fue responsable por una infracción de mayor gravedad que la infracción cometida por lo jugador del equipo "B"* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de reiniciar el partido con la ejecución de un libre directo favorable al equipo "B".



- 7.3.2 Un jugador del equipo "A" es sancionado con una "tarjeta azul", implicando que su equipo sea sancionado disciplinariamente" con un "periodo en inferioridad" y "sancionado técnicamente" con un "libre directo".

Un jugador del equipo "B" es sancionado con una "falta de equipo" - *que fue la décima falta de equipo acumulada - implicando* que su equipo tenía de ser "técnicamente sancionado" con un "libre directo".

Consecuentemente - *y teniendo en cuenta que el jugador del equipo "A" fue responsable por una infracción más grave que la infracción practicada por el jugador del equipo "B"* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de considerar lo siguiente:

- a) El equipo "A" tendrá de ser "sancionado disciplinariamente" con un "periodo en inferioridad" y "sancionado técnicamente" - *en el reinicio del partido* - con un "libre directo", teniendo en consideración su jugador hay practicado la infracción de mayor gravedad.
- b) El equipo "B" tendrá de ser beneficiado con la ejecución del libre directo en cuestión, implicando por eso la anulación de la "falta de equipo" que había sido practicada por su jugador (*el equipo "B" tendrá de continuar con 9 faltas de equipo acumuladas*).

8. FALTAS COMETIDAS A DISTANCIA

- 8.1 En el caso de las faltas cometidas a distancia - *lanzamiento de stick, protecciones, casco, etc.* - la "LEY DE LA VENTAJA" solamente debe de ser concedida por los Árbitros si hay una situación de gol eminente.
- 8.2 Si ocurre un gol, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de validarlo, asegurando después la sanción disciplinaria del infractor y de su equipo y reanudando el partido con el saque inicial correspondiente.
- 8.3 Relativamente al infractor, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar la siguiente acción disciplinar:
- 8.3.1 Si el infractor es identificado por los ÁRBITROS PRINCIPALES, tiene que serle exhibida:
- a) una tarjeta roja - *y sanciones correspondientes para el infractor y su club, en conformidad con el punto 2 del Artículo 33* - si la bola es interceptada y/o si es alcanzado alguno de los intervinientes en el partido (*Árbitros o jugadores en pista de cualquier de los equipos*); o
 - b) una tarjeta azul - *y sanciones correspondientes para el infractor y su club, en conformidad con el punto 2 del Artículo 32* - si el lanzamiento no alcanza cualquier interviniente en el partido.
- 8.3.2 Si el infractor no es identificado, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar los procedimientos que están establecidos en el punto 2.2 del Artículo 28 de estas Reglas.
- 8.4. Relativamente al equipo del infractor, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar las siguientes sanciones:
- 8.4.1 Jugar un "periodo en inferioridad", que es la sanción disciplinaria establecida en el Artículo 18 de estas Reglas.
- 8.4.2 Si un gol no ha sido obtenido, hay también lugar a una sanción técnica, siendo ejecutado un "libre directo" por el equipo que había sufrido la falta en cuestión.

ARTÍCULO 28 - FALTAS COMETIDAS FUERA DE LA PISTA

1. FALTAS COMETIDAS FUERA DE LA PISTA - DEFINICIÓN

Los representantes del equipo que están en el banquillo de suplentes (*jugadores, delegados y personal técnico*) tienen de ser sancionados por la práctica de cualquier faltas grave o muy grave, en particular:

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



2. CASTIGO DE LAS FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA

2.1 CASTIGO DEL INFRACTOR IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

- 2.1.1 A los Jugadores y al Entrenador Principal se les muestra - *en función de la gravedad de la falta* - una TARJETA AZUL o una TARJETA ROJA, cumpliendo la sanción correspondiente, con salvaguarda del dispuesto en el punto siguiente.
- 2.1.2 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 2.1.4 del Artículo 32 de estas Reglas, si se muestra una TARJETA AZUL al ENTRENADOR PRINCIPAL, no se le suspende del juego, pero su equipo tiene que jugar un “PERIODO EN INFERIORIDAD”, como está establecido en el Artículo 18 de estas Reglas.
- 2.1.3 A los demás representantes del equipo - *DELEGADOS, ENTRENADOR ADJUNTO y OTROS* - se les muestra siempre una TARJETA ROJA, siendo expulsados del banquillo de suplentes.

2.2 CASTIGO DE INFRACTOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

- 2.2.1 Con salvaguarda del establecido en el punto 2.2.3 de este Artículo, en la primera y segunda infracciones, se muestra una tarjeta azul al Entrenador Principal, sin que haya lugar a su suspensión.
- 2.2.2 Cuando se trata de la tercera tarjeta azul que es exhibida en el mismo partido al Entrenador, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de exhibirle luego después una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del Banquillo de Suplentes.
- 2.2.3 Cuando el Entrenador Principal haya sido expulsado, los ÁRBITROS PRINCIPALES mostrarán una tarjeta roja a uno de los delegados del equipo y, en la ausencia de estos, mostrarán una tarjeta azul al capitán en pista.

2.3. CASTIGO DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

- 2.3.1 **SANCIÓN DISCIPLINARIA:** Jugar un “periodo en inferioridad”, como establecido en el Artículo 18 de estas Reglas.
- 2.3.2 **SANCIÓN TÉCNICA:** Sufrir la ejecución de un LIBRE DIRECTO, excepto si la infracción había ocurrido cuando el partido no estaba activo, situación en que no hay lugar a una sanción técnica.

ARTÍCULO 29 - FALTAS TÉCNICAS

- 1. Las “faltas técnicas” engloban todas las infracciones cometidas con origen en la pista de juego y que están, esencialmente, relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos definidos en las Reglas de Juego, como, por ejemplo:
 - 1.1 Jugar la pelota cuando se está apoyado o agarrado a una portería, excepto en el caso del Portero cuando está situado dentro de su área de portería.
 - 1.2 Mantenerse parado, con posesión de la bola y de espaldas a la pista, en cualquiera de las esquinas de la pista o por detrás de una portería
 - 1.3 Inmovilizar o mantener la bola inmovilizada entre la valla y los patines o entre la valla y el stick
 - 1.4 Hacer una falta en la ejecución de un libre directo (*efectuar una simulación o tocar la pelota después de transcurridos los 5 segundos concedidos para su ejecución, etc.*)
 - 1.5 Hacer que la bola se eleve por encima de la altura permitida, exceptuando el caso del portero - *cuando esté situado en el interior de su área de portería* - e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
 - 1.6 Hacer falta en la ejecución de un saque neutral (*mover la pelota antes del pitido del Árbitro, provocar una falta del adversario, etc.*).
 - 1.7 Exceder el tiempo permitido para la posesión de la bola en su zona defensiva (*10 o 5 segundos*).
 - 1.8 Evitar un gol de forma irregular (*intercepción de la bola con la mano o con el pie*).
 - 1.9 Dar intencionadamente una patada a la bola con el patín.
 - 1.10 Agarrar, coger o jugar la bola con la mano, por parte de un jugador de pista (*en el caso específico del portero, este no puede agarrar o coger la bola con la mano*)
 - 1.11 Acción intencionada del portero - *echarse encima de la bola o aprisionarla entre las piernas* - para que la bola ya no pueda ser jugada.
 - 1.12 Lanzar la bola fuera de la pista de juego.
 - 1.13 Gritar o silbar, intentando engañar al adversario que se encuentra en posesión de la bola.
 - 1.14 Levantar el stick por encima de los hombros, cuando con este gesto se pone en peligro la integridad física de los adversarios o de algún jugador de su propio equipo.



- 1.15 Cortar o jugar la bola con el “stick” de una forma irregular - *deliberadamente, cortar o jugar la bola con la arista del stick* - exceptuando el caso del portero - *cuando esté situado dentro de su área de portería* - e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
- 1.16 Entrar o colocarse estáticamente en la zona de protección del portero adversario, sin tener la bola controlada.
2. La sanción de las faltas técnicas, depende únicamente del lugar de la pista en que se cometen, sin que implique otro tipo de consecuencias disciplinarias para sus infractores, según se define a continuación.
 - 2.1 Con excepción de lo dispuesto en el punto 2.1 del Artículo 35 de estas Reglas, siempre que la falta técnica es realizada en el interior del área de portería del infractor, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de interrumpir el juego de inmediato, señalando después la ejecución de un penalti contra su equipo.
 - 2.2 En cualquiera de las otras situaciones - *cuando la “LEY DE LA VENTAJA” no es aplicable* - los ÁRBITROS PRINCIPALES interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor, en conformidad con el punto 2 del Artículo 34 de estas Reglas.

ARTÍCULO 30 - AMONESTACIONES VERBALES

1. Cualquier amonestación verbal - *sea de jugadores, de porteros o de otros representantes de uno equipo* - tendrá que ser asegurada por los ÁRBITROS PRINCIPALES de una forma pública y transparente, junto del infractor - *obligando este, si es el caso, a colocarse de pie* - y utilizando señales gesticulantes que indiquen que, siendo la primera infracción, esta no podrá volver a repetirse.
 - 1.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de anotar todas las amonestaciones verbales que sean efectuadas durante un partido, las cuales tendrán también de ser registradas por el ÁRBITRO AUXILIAR para su inclusión en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO
 - 1.2 El ÁRBITRO AUXILIAR tendrá de asegurar que queden registradas en la ACTA OFICIAL DEL PARTIDO todas las amonestaciones verbales que sean efectuadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES.
2. INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN VERBAL EN SITUACIONES ESPECÍFICAS

Se consideran como AMONESTACIONES VERBALES ESPECÍFICAS las infracciones que ocurran durante la ejecución de los PENALTIS o de los LIBRES DIRECTOS. Estas amonestaciones específicas tendrán de ser efectuadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES cuando ocurrir una de las siguientes infracciones:

 - 2.1 Jugador que - *en el momento de la ejecución de un penalti o de un libre directo y estando colocado en el área de portería del equipo que se beneficia de la falta* - se mueve en dirección a la pelota, antes de que el Jugador ejecutante la haya impactado, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos en el punto 8 del Artículo 35 de estas Reglas.
 - 2.2 Portero que - *en el momento de defender un penalti o un libre directo* - se mueve antes de que el Jugador ejecutante haya impactado la bola, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos en el punto 7.3 del Artículo 35 de estas Reglas.
 - 2.3 Jugador que inicia la ejecución de un penalti o de un libre directo sin que haya recibido la señal de autorización del ARBITRO PRINCIPAL que es responsable por controlar dicha ejecución, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos en el punto 9.6 del Artículo 35 de estas Reglas
3. INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN VERBAL EN SITUACIONES GENERALES
 - 3.1 En las situaciones generales, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de sancionar con una AMONESTACIÓN VERBAL los infractores que sean responsables por cualquier una de las siguientes infracciones:
 - 3.1.1 Jugador o portero que simula una lesión o que simula haber sufrido falta por parte de un adversario
 - 3.1.2 Jugador o portero que, sin previa autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES, entra o sale de la pista saltando la valla de la pista, sea con el partido activo o sea con el partido parado.
 - 3.1.3 Médico y/o Masajista que entra(n) en pista para asistir a un jugador o a un portero, sin la previa autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES.
 - 3.1.4 Portero que - *sin la debida y previa autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES* - se dirige al banquillo de los suplentes, sea para limpiar la visera, sea por cualquier otro motivo.
 - 3.1.5 Jugador que estaba preparado para ejecutar un penalti o un libre directo y que - *sin la debida y previa autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES* - se dirige al banquillo de los suplentes y/o a cualquier otro lugar de la pista.



- 3.1.6 Jugador o portero que tiene intervención activa en el partido cuando su equipación no cumple con las condiciones reglamentarias, según lo dispuesto en el **punto 2.1 del Artículo 22** de estas Reglas.
- 3.1.7 Jugador o portero procura beneficiarse de una falta de forma ilegítima, en conformidad con los ejemplos presentados en el **punto 5 del Artículo 25** de estas Reglas.
- 3.1.8 Entrenador, jugador u otro representante de uno equipo que, sin usar de palabrotas y/o insultos, manifestó discordancia de una decisión arbitral.
- 3.2 Cuando el mismo infractor reincide - *una o más veces* - en una de las infracciones punibles con amonestación verbal - *sea en el mismo momento del partido o sea en otro momento que ocurra posteriormente* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que exhibirle de inmediato:
 - 3.2.1 Una **TARJETA AZUL**, cuando el infractor es un JUGADOR, o un PORTERO, o el ENTRENADOR PRINCIPAL del equipo, implicando - *para él infractor y para su equipo* - las sanciones adicionales previstas en el **punto 2 del Artículo 32** de estas Reglas.
 - 3.2.2 Una **TARJETA ROJA**, cuando el infractor es OTRO REPRESENTANTE DEL EQUIPO no mencionado en el **punto 3.2.1** de este Artículo, implicando - *para él infractor y para su equipo* - las sanciones adicionales previstas en el **punto 2 del Artículo 3.3** de estas Reglas.

ARTÍCULO 31 - FALTAS DE EQUIPO

1. Las faltas de equipo son también infracciones leves y de poca gravedad, incluyendo en particular:
 - 1.1 **CON EL PARTIDO PARADO**, solamente están incluidas las siguientes dos (2) infracciones:
 - 1.1.1 No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto;
 - 1.1.2 Desplazar o retener intencionadamente la bola, retrasando la ejecución del libre indirecto contra su equipo.
 - 1.2 **CON EL PARTIDO ACTIVO Y EN SU CURSO**, de que son ejemplo las faltas siguientes:
 - 1.2.1 Efectuar un bloqueo ilegal o una obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los **puntos 4 y 5 del Artículo 24** de estas Reglas.
 - 1.2.2 Faltas de contacto practicadas sin usar violencia y sin consecuencias físicas graves, como agarrar o empujar a un adversario o golpear el stick o la zona de las espinilleras.
 - 1.2.3 Cuando un infractor - *por la primera vez y con el partido en curso* - es responsable por cualquier una de las infracciones que son punibles con una amonestación verbal (*situaciones generales*), en conformidad con lo establecido en los **puntos 3.1.1 y 3.1.2 del Artículo 30**
2. **INFORMACIÓN Y REGISTRO DE LAS FALTAS DE EQUIPO ACUMULADAS POR CADA EQUIPO**
 - 2.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de indicar al ÁRBITRO AUXILIAR - *de una forma visible y usando señales específicas* - todas las faltas de equipo ocurridas durante el partido ".
 - 2.2 El ÁRBITRO AUXILIAR tiene la responsabilidad - *en relación a ambos equipos* - de controlar:
 - 2.2.1 El registro actualizado del número acumulado de faltas de equipo.
 - 2.2.2 La información pública del número acumulado de faltas de equipo registradas para cada equipo.
 - 2.3 El registro del número acumulado de las faltas de equipo será constantemente actualizado, transitando de la primera a la segunda parte del partido y también - *si es el caso* - del final del tiempo normal del partido a la prórroga.
3. **FALTAS DE EQUIPO ACUMULADAS DURANTE UN PARTIDO - SANCIONES Y PROCEDIMIENTOS**
 - 3.1 Cuando un equipo acumula diez (10) faltas de equipo tiene que ser técnicamente sancionado con un libre directo, sanción que será igualmente aplicada cada vez que el mismo equipo acumule cinco (5) faltas de equipo adicionales.
 - 3.2 Cuando cualquier de los equipos acumula nueve (9) faltas de equipo en el primero ciclo del juego - *o cuando acumule cuatro (4) faltas de equipo adicionales (total de 14, 19, etc.) en los ciclos siguientes* - el ÁRBITRO AUXILIAR colocará una marca en la MESA OFICIAL DE JUEGO - *o exhibirá una señal de información* - de forma que - *si una nueva falta de equipo es cometida por un Jugador del mismo equipo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES señalen de inmediato el correspondiente libre directo, sin que pueda ser concedida la "LEY DE LA VENTAJA".
 - 3.3 En cualquier caso, siempre que un equipo realiza un número acumulado de faltas de equipo que implican la ejecución de un libre directo, el ÁRBITRO AUXILIAR dará el aviso correspondiente, utilizando una señal sonora o un pitido.



3.4 Cuando - *al mismo tiempo que la MESA OFICIAL DE JUEGO indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido* - los ÁRBITROS PRINCIPALES señalen una falta de equipo que determina la sanción del equipo del infractor con un LIBRE DIRECTO, este tiene siempre de ser ejecutado con un remate directo dirigido a la portería del adversario, como establecido en el punto 4.4.1 del Artículo 35 de estas Reglas.

4. FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO INTERRUMPIDO

Con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 3.1 de este Artículo, las faltas de equipo que sean practicadas a juego parado o interrumpido no tendrán cualquier otra sanción, siendo solamente indicadas al ÁRBITRO AUXILIAR para su anotación y registro.

5. FALTAS DE EQUIPO PRACTICADAS CON EL PARTIDO ACTIVO

5.1 Con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 3.1 de este Artículo, la sanción normal de las faltas de equipo practicadas con el partido activo y en su curso depende únicamente del lugar de la pista en que se cometan, según se define a continuación.

5.2 Los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que interrumpir el partido de inmediato - *teniendo en cuenta que la "LEY DE LA VENTAJA" no puede ser aplicada* - cuando se comete una falta de equipo que haya contribuido, de forma indiscutible, para impedir una situación flagrante de un posible gol, situación que tiene que ser técnicamente sancionada con la ejecución de:

5.2.1 Un LIBRE DIRECTO, si la falta en cuestión fue cometida fuera del área del equipo infractor;

5.2.2 Un PENALTI, si la falta en cuestión fue en el área de portería del equipo del infractor.

5.3 En cualquier de las dos situaciones mencionadas en el punto anterior, las faltas de equipo en cuestión no podrán ser anotadas en el registro correspondiente, ni tampoco hay lugar a la sanción disciplinar del infractor o de su equipo.

5.4 En todas las demás situaciones, las faltas de equipo que sean practicadas tendrán de ser indicadas al ÁRBITRO AUXILIAR para su registro, siendo después sancionadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES - *con salvaguarda de lo dispuesto en el punto 3.1 de este Artículo* - con la ejecución de un libre indirecto, a favor del equipo adversario, sin cualquier sanción disciplinaria para el infractor o para su equipo.

ARTÍCULO 32 - FALTAS GRAVES (TARJETA AZUL)

1. Las "faltas graves" - *que obligan a los ÁRBITROS PRINCIPALES a mostrar una TARJETA AZUL al infractor* - engloban los actos o hechos deshonorables que pongan de manifiesto insubordinación, injurias y/u ofensas, así como las faltas cometidas por los Jugadores y demás representantes de los equipos y que hagan peligrar la integridad física de un tercero, implicando asistencia médica y/o la imposibilidad temporal de seguir en juego, como, por ejemplo:

1.1 Entrenador, jugador o portero de uno equipo que, en su banquillo, tiene un comportamiento incorrecto, en claro señal de desacuerdo público en lo que respeta cualquiera decisión de los Árbitros del partido y/o de los miembros que integran la MESA OFICIAL DE JUEGO.

1.2 Jugador o portero que, en la pista de juego, protesta con los ÁRBITROS PRINCIPALES, manifestando desacuerdo público con sus decisiones (*mediante palabras, mediante gestos, moviendo la cabeza de forma ostensiva, etc.*)

1.3 Jugador o portero que, en la pista de juego, se dirige de forma agresiva y/o intempestiva a un adversario, Árbitro, compañero de equipo o público.

1.4 Jugador o portero que efectúa el desplazamiento intencionado de alguna de las porterías.

1.5 Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa (*incluyendo los encontronazos contra las tablas o las vallas de la pista de juego, derribando al adversario*).

1.6 Sin usar de violencia, golpear un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*).

1.7 Zancadillear a un adversario, derribándolo.

1.8 Enganchar, por medio del stick, el patín de un Jugador adversario, incluso si se efectúa de forma no intencionada y aunque el Jugador en cuestión no acabe siendo derribado.

1.9 Enganchar o golpear, por detrás, el stick de un Jugador adversario impidiéndole de esta forma de tirar a la portería.

1.10 Realizar una sustitución irregular, entrando en la pista - *con el partido activo y en curso* - antes de la salida del compañero.

2. Salvaguardando lo establecido en los puntos 6 y 7 del Artículo 27 de estas Reglas, las faltas graves que cometan los representantes de los equipos - *jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares* - se sancionarán de la forma siguiente:



2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR

- 2.1.1 Si el infractor fuese un jugador o portero, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben mostrarle una tarjeta azul, siendo temporalmente suspendido del juego, por un periodo de 2 (*dos*) minutos, con salvaguarda de lo establecido en el [punto 2.1.4 de este Artículo](#).
- 2.1.2 Si el infractor es el entrenador principal del equipo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben mostrarle una tarjeta azul, teniendo en atención que:
 - a) Según el dispuesto en el [punto 2.1.2 del Artículo 28 de estas Reglas](#) - *y sin perjuicio del dispuesto en el [punto 2.1.4 de este del Artículo](#)* - el Entrenador Principal no tendrá que ser suspendido temporalmente;
 - b) Si la infracción del entrenador principal de uno equipo ocurre según las disposiciones del [punto 6.3 del Artículo 17](#) de estas Reglas, su equipo es sancionado con dos (*2*) distintos “periodos en inferioridad”.
- 2.1.3 Si el infractor fuese cualquier otro representante del equipo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben mostrarle - *atendiendo a lo dispuesto en el [punto 2.1.3 del Artículo 28 de estas Reglas](#)* - una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes.
- 2.1.4 Tratándose de la tercera tarjeta azul por acumulación que se muestra a un Jugador, a un Portero o al Entrenador Principal, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que mostrarle una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el espacio de los banquillos de suplentes.
- 2.1.5 Un jugador que sirve una suspensión temporal debe tener lugar en uno de los asientos ubicados junto a la MESA OFICIAL DE JUEGO, cerca de su banquillo de suplentes. Este jugador no podrá reentrar en pista antes de cumplir todo el tiempo de su suspensión.
- 2.1.6 Cuando, al final de un período del juego, un jugador no ha cumplido por completo su suspensión, continuará suspendido en el reinicio del juego, hasta que se cumpla el tiempo restante.
- 2.1.7 Cuando expire el tiempo de suspensión temporal de un jugador, esto será avisado de inmediato y se le permitirá regresar al banquillo de suplentes de su equipo.

2.2 PENALIZACIÓN DISCIPLINARIA Y SANCIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

- 2.2.1 El equipo del infractor es siempre disciplinariamente sancionado con un “periodo en inferioridad”, atendiendo a lo dispuesto en el [Artículo 18 de estas Reglas](#).
- 2.2.2 Salvaguardando lo establecido en el [punto 2.2.3 abajo](#), el equipo del infractor es sancionado técnicamente con un libre directo.
- 2.2.3 Si la falta grave fue realizada cuando el juego estaba parado - *ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego* - no hay lugar a la sanción técnica del equipo del infractor.

ARTÍCULO 33 - FALTAS MUY GRAVES (TARJETA ROJA)

1. Las “faltas muy graves” - *que obligan a los ÁRBITROS PRINCIPALES a mostrar una tarjeta roja al infractor* - engloban los actos muy graves de indisciplina, de los que puedan resultar violencia o daños graves, así como las acciones violentas que puedan hacer peligrar la integridad física de terceros, como, por ejemplo:
 - 1.1 Asumir, con relación a cualquiera de los agentes del juego - *público, ÁRBITROS PRINCIPALES, miembros de la MESA OFICIAL DE JUEGO, Jugadores y demás representantes del equipo adversario o del propio equipo* - los siguientes comportamientos:
 - 1.1.1 Proferir amenazas, insultos, palabras injuriosas o efectuar gestos obscenos.
 - 1.1.2 Agredir o intentar agredir.
 - 1.1.3 Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta
 - 1.1.4 Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.
 - 1.1.5 Jugador o portero de uno equipo que está a cumplir una suspensión temporal y tiene un comportamiento incorrecto, protestando y/o demostrando desacuerdo publico para con cualquier de los ÁRBITROS PRINCIPALES y/o de los miembros de la MESA OFICIAL DE JUEGO.
 - 1.2 Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado.
 - 1.3 Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.



- 1.4 Golpear *-usando la violencia -* a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*)
 - 1.5 Enganchar intencionalmente, por medio del stick, el patín de un Jugador adversario, derribándolo en la pista.
 - 1.6 Lanzar a la pista de juego el stick, la máscara, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los ÁRBITROS PRINCIPALES, adversarios o compañeros de equipo.
 - 1.7 Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (*o considerado como tal*).
 - 1.8 Incurrir en nueva infracción grave o mucho grave, cuando se encontraba suspendido temporalmente del partido y este ya había sido reiniciado.
 - 1.9 Una interferencia directa en cualquier acción del partido *- por un elemento del "banquillo de suplentes" de un equipo (Jugador, Entrenador, Delegado u otro representante) -* que interfiera directamente en una acción de juego, impidiendo el normal desarrollo de una jugada del partido, sea del equipo adversario, sea de su propio equipo.
2. Las faltas disciplinarias muy graves que cometan los representantes de los equipos *-jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares -* serán sancionadas de la forma siguiente:
- 2.1 **SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR**
Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de mostrar una TARJETA ROJA al infractor, expulsándolo definitivamente del juego y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes de su equipo.
 - 2.2 **SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**
 - 2.2.1 Disciplinariamente, el equipo del infractor tiene que jugar un "PERIODO EN INFERIORIDAD", en conformidad con lo que está establecido en el Artículo 18 de estas Reglas.
 - 2.2.2 Técnicamente *-exceptuando lo dispuesto en el apartado siguiente -* el equipo del infractor es penalizado con un LIBRE DIRECTO o un PENALTI, en función del lugar de la pista en que la falta fue practicada.
 - 2.2.3 En caso de que la falta haya sido cometida cuando el juego estaba parado *-ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego -* el equipo del infractor no será penalizado con ninguna sanción técnica.



CAPÍTULO VIII - SANCIONES TÉCNICAS DE LOS EQUIPOS

ARTÍCULO 34 - LIBRE INDIRECTO

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

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

 - 3.1 En el caso de faltas cometidas por el infractor en la "zona defensiva" del equipo adversario, este puede ejecutar el libre indirecto correspondiente en cualquier lugar de la misma "zona", según lo dispuesto en punto 5 del Artículo 27 de estas Reglas.
 - 3.2 SI LA BOLA SE ELEVA 1,50 METROS DE ALTURA, en resultado de un movimiento del stick de un jugador que se encontraba "en el interior" de su área de portería, el libre indirecto correspondiente es ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores del área de portería en cuestión.
 - 3.3 Si la falta ha sido cometida por detrás de la portería del equipo del infractor, el libre indirecto correspondiente será ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3.4 En el caso de infracción de un Jugador que saltó la valla, el libre indirecto correspondiente es ejecutado por el equipo adversario junto al lugar en que haya ocurrido la infracción.
 - 3.5 En el caso de haber excedido el tiempo de posesión de la bola, el libre indirecto correspondiente es ejecutado en conformidad con lo que está establecido en el punto 3.2 del Artículo 15 de estas Reglas.
 - 3.6 En el caso de otras faltas, el libre indirecto correspondiente será ejecutado en el mismo lugar en que la falta había sido practicada.



4. GOL OBTENIDO EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE INDIRECTO

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

ARTÍCULO 35 - LIBRE DIRECTO Y PENALTY

1. INFRACCIONES "FUERA" DEL ÁREA DE PORTERÍA DEL INFRACITOR SANCIONABLES CON UN LIBRE DIRECTO

- 1.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben sancionar rigurosamente *- señalando el libre directo correspondiente -* todas las faltas graves y/o muy graves que *- con o sin la pelota presente -* sean practicadas sobre adversarios que están situados "fuera" del área de portería del infractor, teniendo en cuenta que en el "área" en cuestión están incluidas las "líneas" que la delimitan, en conformidad con lo establecido en el punto 2.1 del Artículo 2 del Reglamento Técnico (que constituye el Anexo de estas Reglas).
- 1.2 Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben también señalar con la ejecución de un libre directo las faltas técnicas y/o las faltas de equipo practicadas "fuera" del área de portería del infractor que impidan un posible gol del equipo adversario.

2. INFRACCIONES COMETIDAS EN LA ÁREA DE PORTERÍA DEL INFRACITOR

2.1 ACCIONES NO SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI

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

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

2.2 ACCIONES SANCIONABLES CON LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI

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

3. LUGARES DE LA PISTA PARA EJECUCIÓN DEL PENALTI Y DEL LIBRE DIRECTO

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

- 3.1 En lo caso del penalti, la marca que está situada en la línea superior de delimitación del área de penalti, a una distancia de 5,40 metros (cinco metros y cuarenta centímetros) del centro de la línea de portería.



3.2 En el caso del libre directo, la marca que está situada a 7,40 metros (*siete metros y cuarenta centímetros*) del centro de la línea de portería.

4. NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO

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

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

4.2.1 Una posición de parado, junto a la pelota, o

4.2.2 Un movimiento lanzado - *sin paradas o simulaciones* - efectuado a partir de una distancia máxima de tres (3) metros de la marca de ejecución correspondiente.

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

4.3.1 Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la pelota

4.3.2 Efectúe - *previamente al impacto del stick en la pelota* - un movimiento de su cuerpo o del stick, intentando engañar al portero adversario y provocar que este practique una infracción sancionable disciplinadamente.

4.3.3 No ejecute el libre directo en conformidad con las disposiciones de lo punto 4.2 de este Artículo, no tirando o desviando la bola en dirección a la portería adversaria y optando por:

a) retener la posesión de la bola y endosarla (*pasarla*) después a un compañero;

b) transportar la bola por detrás de la portería adversaria.

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

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

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

5. NORMAS GENERALES A CONSIDERAR EN LA EJECUCIÓN DEL PENALTI

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

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

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

5.3.1 Efectúe una parada o un movimiento no uniforme en la colocación de su stick para impactar la pelota

5.3.2 Efectúe - *previamente al impacto del stick en la pelota* - un movimiento de su cuerpo o del stick, intentando engañar al portero adversario y provocar que este practique una infracción sancionable disciplinadamente.

5.3.3 No ejecute el penalti en conformidad con las disposiciones del punto 5.2 de este Artículo.

5.4 Si no hay un gol en resultado de la ejecución de un libre directo - *después de una defensa de portero o un rebote en la jaula de portería o en la valla de la pista* -- y la bola es recuperada por el jugador ejecutante, se permite a esto llevarla o optar por otro tiro hacia la portería del equipo oponente.

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

6.1 Si, al mismo tiempo que la MESA OFICIAL DE JUEGO indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido, ocurriera una falta que determina la ejecución de un libre directo - *incluyendo, si es el caso, las situaciones en que es aplicable lo dispuesto en el punto 3.1 del Artículo 31 de estas Reglas* - los Árbitros Principales tendrán que garantizar su ejecución - *según el dispuesto, respectivamente, en los puntos 4 y 5 de este Artículo* - y teniendo en cuenta el cumplimiento de las siguientes condiciones:



- 6.1.1 Tal como ocurre con la ejecución del penalti, la ejecución del libre directo tiene que ser obligatoriamente efectuada con un remate directo, no siendo permitidas simulaciones o el transporte de la pelota.
- 6.1.2 Después de la ejecución del libre directo o del penalti no está permitido cualquier remate.
- 6.2 En función del resultado de la ejecución del libre directo o del penalti en el final del tiempo reglamentario de juego, los Árbitros Principales tendrán que aplicar los siguientes procedimientos:
 - 6.2.1 **Exceptuando lo dispuesto en los puntos 3.5 y 5.5 del Artículo 3 de estas Reglas**, si se marca un gol válido, los Árbitros Principales tienen que asegurar su reconocimiento formal, ordenando un "saque inicial" y pitando inmediatamente después para dar por concluido el tiempo de juego.
 - 6.2.2 Si no se marca gol a causa de irregularidades cometidas por el portero defensor durante la ejecución, los Árbitros Principales deben ordenar la repetición de la ejecución del libre directo o del penalti.
 - 6.2.3 Si no se marca gol - *sin que el portero defensor haya cometido cualquier falta o irregularidad* - los Árbitros Principales pitarán de inmediato para dar por concluido el tiempo de juego en cuestión.

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

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

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

- 7.1.1 Si el portero había sido sustituido por un Jugador de pista - *en conformidad con el punto 5.2 del Artículo 20 de estas Reglas* - la ejecución del libre directo o del penalti solamente puede ser efectuada después de realizar la sustitución de un Jugador de pista por un portero.
- 7.1.2 Si - *por motivo de sanción disciplinar o de lesión* - no hay un portero disponible, le substituirá un jugador de pista, de acuerdo con las condiciones establecidas en el punto 5.1 del Artículo 20 de estas Reglas.

7.2 RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO

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

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



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

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

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

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



- 7.3.2 Si una segunda infracción es cometida por el mismo Portero - *en la ejecución del mismo libre directo o del mismo penalti* - tendrá que serle exhibida una tarjeta azul o - *si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de penalti o de un libre directo para desempate del partido* - una tarjeta roja.
- 7.3.3 Según lo dispuesto en el Artículo 18 de estas Reglas, el equipo del Portero infractor tendrá que ser sancionada con un “periodo en inferioridad”, exceptuando si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de un penalti o de un libre directo para desempate del partido.
- 7.3.4 Si el primero portero sustituto es igualmente suspendido o expulsado -*según lo dispuesto en los puntos 7.3.1 e 7.3.2 de este Artículo* -tendrá que ser substituido por un jugador de pista o, eventualmente, por otro portero que haya sido inscrito en el Acta del Partido.
- 7.3.5 Si el segundo Portero sustituto es igualmente suspendido -*según lo dispuesto en los puntos 7.3.1 y 7.3.2 de este Artículo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que dar el partido por terminado, haciendo un informe detallado en el ACTA OFICIAL del partido.
- 7.4 Cuando el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti lo efectúe - *y en simultáneo el Portero se adelante antes de la ejecución de dicho libre directo o penalti* - y la ejecución del delantero sea un disparo directo a la portería del que el resultado sea un gol, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que aplicar los siguientes procedimientos:
- 7.4.1 No validar el gol siempre que uno de los ÁRBITROS PRINCIPALES haya pitado para interrumpir el partido, asegurando después - *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1, 7.3.2 y 7.3.3 de este Artículo* - la sanción del portero infractor y ordenando la repetición de la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión.
- 7.4.2 Conceder la validación del gol, siempre que el partido no fuera interrumpido por los ÁRBITROS PRINCIPALES, aplicando después - *según lo dispuesto en los puntos 7.3.1, 7.3.2 y 7.3.3 de este Artículo* - la sanción del Portero infractor.
- 7.5 SANCIÓN DE LAS INFRACCIONES DE LOS JUGADORES EJECUTANTES DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI**
- 7.5.1 Cuando el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti da inicio a la misma sin haber aún recibido la autorización correspondiente por parte de la señal específico del ÁRBITRO PRINCIPAL responsable por su control, esto tendrá de pitar de inmediato para interrumpir la ejecución y asegurar los siguientes procedimientos:
- 7.5.2 En su primera infracción, el Jugador ejecutante es amonestado verbalmente por los ÁRBITROS PRINCIPALES, que ordenarán después la repetición de la ejecución del libre directo o del penalti, cuya ejecución tendrá de ser asegurada por parte del mismo jugador.
- 7.5.3 Si una segunda infracción es cometida por el mismo jugador - *en la ejecución del mismo libre directo o del mismo penalti* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar:
- Sancionar el jugador infractor con una tarjeta azul o - *si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de penalti o de un libre directo para desempate del partido* - una tarjeta roja;
 - Sancionar el equipo del infractor con el “periodo de inferioridad” correspondiente;
 - Ordenar la repetición de la ejecución del libre directo o del penalti, cuya ejecución tendrá de ser asegurada por parte de otro jugador.
- 8. INFRACCIONES DE JUGADORES QUE NO INTERVIENEN EN LA EJECUCIÓN DE UN PENALTI O DE UN LIBRE DIRECTO**
- 8.1 Con salvaguarda do establecido no punto 9.2 de este Artigo, los jugadores que no tienen intervención directa en la ejecución de un penalti o de un libre directo - *estando posicionados en el interior del área de portería del equipo que se beneficia de la falta* - solamente podrán salir o moverse de ese lugar después de que el Jugador ejecutante del penalti o del libre directo haya impactado o tocado la bola.
- 8.2 Cuando ocurre cualquier infracción a lo dispuesto en el punto anterior - *exceptuando lo específicamente establecido en el punto 8.3 de este Artículo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que asegurar - *según lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 30 de estas Reglas* - los siguientes procedimientos:
- 8.2.1 Siendo la primera infracción que haya sido practicada por un jugador o portero de uno de los equipos:
- El infractor tendrá recibir una amonestación verbal, siendo "avisado" - *conjuntamente con los demás Jugadores del mismo equipo* - que una reincidencia en la misma infracción implicará una tarjeta azul para el infractor.



- b) De seguida, será ordenada la repetición del penalti o del libre directo en cuestión, exceptuando lo dispuesto en el **punto 8.3.2 a) de este Artículo**.
- 8.2.2** Si, durante la repetición de la ejecución del mismo penalti o libre directo, ocurre una nueva infracción - *que sea practicada por el mismo infractor u otro Jugador o Portero del mismo equipo* - los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que asegurar los siguientes procedimientos:
- a) La inmediata exhibición de una tarjeta azul al infractor, implicando su suspensión temporal del partido y siendo su equipo sancionado con el "período en inferioridad" correspondiente, según lo dispuesto en el **Artículo 18 de estas Reglas**.
- b) De seguida, será ordenada la repetición del penalti o del libre directo en cuestión, exceptuando lo dispuesto en el **punto 8.3.2 a) de este Artículo**.
- 8.3** Si la infracción ocurriera después de iniciada la ejecución del penalti o del libre directo, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben procurar siempre aguardar el resultado obtenido, aplicando después los siguientes procedimientos:
- 8.3.1** **Cuando se marca un gol, tendrá que ser siempre validado**, ratificando después - *solamente se hay una reincidencia de la misma infracción* - los procedimientos correspondientes a la sanción disciplinar del infractor y su equipo, según lo dispuesto en el **punto 8.2 de este Artículo**.
- 8.3.2** **No habiendo sido obtenido un gol**, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que interrumpir el partido de inmediato, ratificando después los siguientes procedimientos:
- a) Si la infracción fue realizada solamente por Jugador(es) del equipo que benefició del penalti o del libre directo, su ejecución no será repetida, siendo el partido reiniciado con la ejecución de un libre indirecto contra el equipo infractor, el cual se ejecutará en cualquiera de las esquinas superiores de su área de portería.
- b) Si la infracción fue realizada por Jugador(es) del equipo sancionado con el penalti o con el libre directo - *o por Jugadores de los dos equipos* - su ejecución tendrá que ser siempre repetida, después de efectuada la acción disciplinar prevista en el **punto 8.2 de este Artículo**.
- 8.4** Respecto al **LIBRE DIRECTO** - *y aunque sea necesario tener en cuenta la forma de ejecución escogida por el Jugador encargado de hacerlo* - tienen que ser ratificados por los ÁRBITROS PRINCIPALES los siguientes procedimientos:
- 8.4.1** Cuando el Jugador ejecutante del libre directo opta por un remate directo a la portería adversaria, tendrán que ser aplicados:
- a) **Cuando se marca un gol**, los procedimientos definidos en el **punto 8.3.1 de este Artículo**
- b) **No ocurriendo un gol**, los procedimientos definidos en el **punto 8.3.2 de este Artículo**
- 8.4.2** Si el ejecutante del libre directo opta por el transporte de bola, el partido tendrá que ser inmediatamente interrumpido, siendo después ratificados los procedimientos definidos en el **punto 8.3.2 de este Artículo**.
- 9. PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS EN RELACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PENALTI Y DEL LIBRE DIRECTO**
- 9.1** El Jugador ejecutante del penalti o del libre directo dispone de un máximo de cinco (5) segundos para, con la bola parada, iniciar la ejecución de la falta en cuestión - *tiempo que es controlado por uno de los ÁRBITROS PRINCIPALES, usando señales específicas* - sin que haya cualquier pitido de los ÁRBITROS PRINCIPALES.
- 9.1.1** La ejecución del penalti o libre directo - *aun y que se trate para el desempate del partido* - puede ser efectuada por el **PORTERO** del equipo que beneficia de la falta, en la condición de que se mantenga con sus espinilleras de protección, sin utilización del casco y de los guantes
- 9.2** Los Jugadores que no tienen intervención en la ejecución o defensa del penalti o del libre directo, deben colocarse en el interior del área de portería de la otra media pista, pudiendo moverse y volver a intervenir en el juego únicamente después de la bola sea golpeada o tocada para la ejecución del penalti o del libre directo.
- 9.2.1** Los jugadores en cuestión no pueden intervenir en el partido cuando ocurre la ejecución de:
- a) los **penaltis para desempate del partido** (**punto 2 del Artículo 3 de estas Reglas**);



- b) un libre directo para desempate preventivo de un partido (punto 3 del Artículo 3 de estas Reglas);
 - c) un penalti o un libre directo que sea señalado en el final del tiempo de cualquier de los períodos de juego.
- 9.3 Uno de los ÁRBITROS PRINCIPALES se coloca en frente de los Jugadores mencionados en el punto 2.2 anterior, colocándose a un (1) metro de distancia, controlando su posicionamiento y *-cuando todo está en orden -* levanta verticalmente uno de los brazos, para informar el otro Árbitro Principal que puede dar inicio a la ejecución.
- 9.4 El otro Árbitro Principal estará posicionado en una de las esquinas inferiores del área de portería del equipo sancionado, controlando el posicionamiento correcto de su portero do y ejecutando *- solamente después de recibir la señal del otro Árbitro Principal y sin nunca hacer sonar cualquier pitido -* los siguientes procedimientos:
- 9.4.1 Levantar verticalmente uno de los brazos, para indicar que puede ser iniciada la ejecución del penalti o del libre directo.
 - 9.4.2 Efectuar con el otro brazo *- colocado horizontalmente en la zona de la cintura -* hasta cinco (5) movimientos lateralizados *-un movimiento para cada segundo -* para controlar el tiempo máximo de cinco (5) segundos que se conceden para iniciar la ejecución del penalti o del libre directo.
 - 9.4.3 El Jugador ejecutante solamente puede iniciar la ejecución de la falta después del Árbitro Principal asegurar lo procedimiento indicado en el punto 9.4.1 de este Artículo, teniendo en cuenta que:
 - a) en la ejecución de un penalti, la bola tiene que ser impactada directamente a la portería;
 - b) con salvaguarda de lo establecido en el punto 6 de este Artículo, en la ejecución de un libre directo, la bola puede ser impactada directamente a la portería o, en alternativa, la bola puede ser tocada y transportada para después tirar a la portaría.
 - 9.4.4 El cronometraje del tiempo de juego se reiniciará en el momento que la bola es impactada tocada o por el Jugador ejecutante del penalti o del libre directo.
- 9.5 Ninguno de los equipos podrá hacer entrar en pista a un Jugador *- sea para efectuar una sustitución, sea para que reingrese en la pista un Jugador después de haber concluido el tiempo del "período en inferioridad" -* a partir del inicio de la ejecución de un penalti o de un libre directo y hasta que, la misma, haya concluido.
- 9.5.1 Si ocurriera una infracción a lo dispuesto anteriormente, los ÁRBITROS PRINCIPALES no deben de interrumpir el partido de inmediato *- aguardando el resultado de la ejecución del penalti o del libre directo -* pero solamente después aplicarán los procedimientos definidos en los puntos siguientes.
 - 9.5.2 **CUANDO SE MARCA UN GOL, tendrá que ser siempre validado**, aunque *- posteriormente -* sean aplicados también los procedimientos disciplinarios establecidos en el punto 2.5.3 a) y b) de este Artículo.
 - 9.5.3 **NO HABIENDO OBTENIDO UN GOL**, el partido es interrumpido de inmediato, siendo después ratificados por los ÁRBITROS PRINCIPALES los siguientes procedimientos:
 - a) Exhibir TARJETA ROJA al Jugador que ha entrado indebidamente en la pista y también al Entrenador Principal o *- en su falta y por el orden indicado -* al entrenador adjunto, o uno de los delegados, o al capitán en pista;
 - b) Sancionar al equipo infractor con los dos (2) distintos "períodos en inferioridad" correspondiente, según lo dispuesto en el Artículo 18 de estas Reglas;
 - c) Si la infracción fue realizada por un Jugador del equipo que había sido sancionado, tendrá que ser ordenada la repetición del penalti o del libre directo;
 - d) Si la infracción fue realizada por un Jugador del equipo que se había beneficiado del penalti o del libre directo en cuestión, tendrá que ser ordenada la ejecución de un libre directo contra el equipo infractor.



- 9.6 Cuando el jugador encargado del penalti o del libre directo decide iniciar su ejecución antes de haber recibido la señal de autorización correspondiente por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES, esta es, claramente, una acción irregular - *que fue practicada cuando el partido no estaba activo* - que determinará los siguientes procedimientos por parte de los Árbitros en cuestión:
- 9.6.1 El jugador infractor es amonestado verbalmente, en la forma habitual, para que el público y los representantes de los dos equipos puedan quedar enterados de la situación.
 - 9.6.2 Después tendrá que ser ordenada la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión.
 - 9.6.3 Se hay reincidencia de la infracción anterior por parte del mismo jugador ejecutante, eso implicará los siguientes procedimientos adicionales por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES:
 - a) Exhibición de tarjeta azul al jugador infractor, que quedará suspendido del partido y tendrá que abandonar la pista de inmediato.
 - b) Asegurar que el equipo del infractor es sancionado con el correspondiente “periodo en inferioridad”, en conformidad con en el establecido en el Artículo 18 de estas Reglas.
 - c) Ordenar la repetición de la ejecución del penalti o del libre directo en cuestión por parte de otro jugador del equipo que dele beneficia.
- 9.7 Relativamente a las normas establecidas en los puntos 4 e 5 de este Artículo, si el Jugador ejecutante del libre directo o del penalti hace una infracción en su ejecución, los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que interrumpir el partido de inmediato y sancionar a su equipo con un libre indirecto, que será ejecutado en la propia marca del libre directo o del penalti en cuestión.



CAPÍTULO IX - ERRORES ARBITRALES - RECLAMACIONES Y/O PROTESTAS

ARTÍCULO 36 - ERRORES ARBITRALES DETECTADOS - PROCEDIMIENTOS DE CORRECCIÓN

1. Con salvaguarda de lo establecido en el punto 3. de este Artículo, cuando se constatar que *- por engaño del CRONOMETRADOR, ÁRBITRO AUXILIAR y/o de los ÁRBITROS PRINCIPALES -* haya sido cometido un error arbitral, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben interrumpir el juego de inmediato y dirigirse a la MESA OFICIAL DE JUEGO para *- conjuntamente con el Árbitro Auxiliar y/o el Cronometrador - acordar* los procedimientos de corrección a aplicar.
 - 1.1. En cualquier de los casos presentados en los puntos siguientes de este Artículo, los ÁRBITROS PRINCIPALES solamente aplicarán los procedimientos de corrección seguidamente establecidos si los errores arbitrales en cuestión fueran detectados *- como límite máximo -* en los cinco (5) minutos (*tiempo útil de juego, si es el caso*) que fueran jugados en el partido, después de la ocurrencia de la irregularidad.
 - 1.2. En las irregularidades detectadas fuera de la pista *- sea por observación del ÁRBITRO AUXILIAR sea por una reclamación presentada por el delegado de uno equipo -* compete al ÁRBITRO AUXILIAR llamar a los ÁRBITROS PRINCIPALES a su presencia e informarles de la irregularidad en cuestión, sea aprovechando una interrupción del partido, sea accionando una señal sonora para provocar la interrupción del partido.
 - 1.3. Si la irregularidad constatada tiene una incidencia, directa o indirecta, en lo desarrollo y/o resultado del partido *- como, por ejemplo, una sustitución irregular no detectada, un jugador expulsado o suspendido que participa indebidamente en el partido, la décima falta de equipo no sancionada con libre directo, etc. -* los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que intercambiar opiniones para una mejor aclaración de la situación, aplicando *- si es el caso -* después la corrección que sea pertinente.
 - 1.4. Cuando cualquier uno de los periodos de un partido fue dado por finalizado *- sea antes de completado el tiempo de juego correspondiente o sea antes de un error que necesita de rectificación haber sido detectado -* los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán que asegurar, si fuera necesario, que los equipos regresen a la pista y ordenar el reinicio del juego en función del error a rectificar (*en caso de un error en el control del tiempo de juego, será ejecutado un saque neutral en el centro de la pista para reiniciar el partido*).
2. Los procedimientos de corrección pertinentes pueden involucrar tanto sanciones técnicas *- ejecución o repetición de un libre directo, por ejemplo -* como castigos disciplinarios de los eventuales infractores y de sus equipos, implicando las siguientes acciones:
 - 2.1 **En primero lugar**, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben garantizar la exactitud del tiempo de juego que quede por disputar *- después de haberlo acordado previamente con los Árbitros Asistentes y el Cronometrador -* asegurando que sea rectificada *- junto de los dos equipos y, si es el caso, en el cuadro electrónico de información al público -* la información sobre al tiempo de partido que faltaba jugar en el momento en que ocurrió la irregularidad.
 - 2.2 **Después**, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar que queden anuladas todas las acciones ocurridas en el partido después del tiempo de juego que fue eliminado, teniendo en cuenta las siguientes particularidades:
 - 2.2.1 Cuando el error arbitral hay tenido incidencia solamente en cuestiones disciplinarias, por haber sido efectuada la exhibición incorrecta de una o más tarjetas rojas *- por ejemplo, se los Árbitros habían sancionado una pretensa sustitución irregular, que después se comprobó no haber ocurrido -* las mismas tendrán de ser anuladas.
 - 2.2.2 Cuando un error arbitral solamente tiene incidencia en cuestiones de naturaleza técnica, quedaran canceladas las decisiones ocurridas subsecuentemente *- incluyendo eventuales goles obtenidos por cualquier uno de los equipos -* con excepción de las tarjetas rojas que hayan sido exhibidas directamente, pero solamente en lo que respeta la sanción del infractor, teniendo en cuenta que permanecen canceladas las sanciones relacionadas con los equipos de los infractores (*el equipo no tendrá que jugar un "periodo en inferioridad"*).
3. Cuando los ÁRBITROS PRINCIPALES se confronten con una reclamación sobre un eventual error y decidieren que no se justifica la aplicación de una cualquiera corrección, la reanudación del partido tendrá que ser asegurada en función de la interrupción que tuvo lugar para aclarar la situación.
4. Sin embargo, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán siempre que reportar en un "Informe Confidencial", todas las reclamaciones presentadas durante el partido sobre eventuales irregularidades y/o errores arbitrales, detallando su naturaleza y los fundamentos de las decisiones tomadas, incluyendo *- si es el caso -* la información sobre los procedimientos de corrección que fueran realizados



ARTÍCULO 37 - PRESENTACIÓN DE PROTESTAS DE UN PARTIDO

1. PROTESTAS ADMINISTRATIVAS

- 1.1 Las “protestas 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 PRINCIPALES del partido -*por el delegado y por el capitán del equipo que la plantee* -antes de que comience el partido.
- 1.3 Cuando los ÁRBITROS PRINCIPALES reciben una "protesta administrativa", deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 1.3.1 Informar al delegado y al capitán del equipo adversario sobre la protesta presentada por el equipo rival.
 - 1.3.2 Efectuar la transcripción de la reclamación presentada al Acta del Partido, realizando, inmediatamente después, las firmas obligatorias -*en el lugar destinado a “Declaración de Protesta”* - por los delegados y los capitanes de cada uno de los equipos.
 - 1.3.3 Proceder -*junto con los delegados y capitanes de los dos equipos* - a la identificación y análisis de las irregularidades alegadas, confirmando si la protesta es o no pertinente y, en caso afirmativo, si las irregularidades existentes pueden ser corregidas y/o si comprometen o no la realización del partido.
- 1.4 En caso de que los ÁRBITROS PRINCIPALES consideren que el partido no se puede realizar en el recinto en cuestión, inmediatamente se deben efectuar las diligencias necesarias para que el partido se pueda realizar, dando cumplimiento a lo dispuesto en el punto 5 del Artículo 5 de estas Reglas.
- 1.5 En cualquier caso, los ÁRBITROS PRINCIPALES deberán elaborar, como complemento al Acta del Partido, un Informe Confidencial de todas las diligencias y decisiones tomadas sobre la protesta en cuestión.

2. PROTESTAS TÉCNICAS

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

3. CONFIRMACIÓN DE LAS PROTESTAS Y/O RECLAMACIONES

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

- 3.1 La ENTIDAD ORGANIZADORA DE LA COMPETICIÓN; y
- 3.2 La entidad que tiene la jurisdicción sobre el evento, o sea:
 - 3.2.1 WORLD SKATE-RHTC o CONFEDERACIÓN CONTINENTAL, en el caso de una competición internacional
 - 3.2.2 La FEDERACIÓN DE AFILIACIÓN, tratándose de una competición nacional.



CAPÍTULO X - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS

ARTÍCULO 38 - APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y CAMBIOS FUTUROS

1. Después de obtenido el parecer favorable de la Comisión Técnica y del Desarrollo del Hockey sobre Patines, las Reglas de Juego y su anexo (*Reglamento Técnico de Hockey sobre Patines*) han sido conjuntamente aprobados por WORLD SKATE y por WORLD SKATE - RINK-HOCKEY TECHNICAL COMMISSION (*WS-RHTC*).
2. Las Reglas de Juego y Reglamento Técnico ahora aprobados son de cumplimiento obligatorio, en todas las competiciones de hockey sobre Patines que sean realizadas a nivel mundial, continental y nacional, sea por parte la WORLD SKATE-RHTC, sea por parte de las distintas Confederaciones Continentales, sea por parte de las Federaciones afiliadas.
 - 2.1 El incumplimiento de esta disposición por parte de cualquier Federación Nacional determinará la participación formal de WS-RHTC dirigida al “Executive Board” de World Skate, para que sea establecida la sanción correspondiente, sin perjuicio del establecido en el punto siguiente.
 - 2.2 En cualquier caso, la Federación Nacional en cuestión quedara suspendida preventivamente de toda la actividad competitiva en las competiciones internacionales del hockey sobre patines que están bajo la supervisión de WS-RHTC y/o de la Confederación Continental de su afiliación.
3. Las Reglas de Juego y el Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines ahora aprobados entrarán formalmente en vigor en las fechas siguientes:
 - a) **1 DE SETIEMBRE DEL 2018**, en todas las competiciones organizadas por WORLD SKATE EUROPE y por las Federaciones Nacionales de su filiación;
 - b) **1 DE ENERO DEL 2019**, en todas las competiciones organizadas por WS-RHTC, por las demás Confederaciones Continentales - World [Skate AFRICA](#), [World Skate AMERICA](#), [World Skate ASIA](#) y [World Skate OCEANIA](#) - y por todas las Federaciones Nacionales de su filiación.
4. Cualquier propuesta de cambio que en el futuro pueda ser presentada relativa a las Reglas del Juego y al Reglamento Técnico tendrá siempre de ser sometida a la aprobación previa del WORLD SKATE-RHTC.



ANEXO

REGLAMENTO TÉCNICO DEL HOCKEY SOBRE PATINES

Sumario/Índice

CAPÍTULO I - EL RECINTO, LA PISTA Y LOS INSTRUMENTOS DE JUEGO		
Artículo 1	RECINTO Y PISTA JUEGO	Páginas 64 y 65
Artículo 2	MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO	Páginas 65 y 66
Artículo 3	PORTERIAS DEL HOCKEY PATINES	Páginas 66 a 68
Artículo 4	BOLA DE JUEGO	Página 68
Artículo 5	PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS	Página 68
CAPÍTULO II - ÁRBITROS - EQUIPAMIENTO, SEÑALES Y INFORMES		
Artículo 6	EQUIPAMIENTOS Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS	Página 69
Artículo 7	SEÑALES UTILIZADAS POR LOS ÁRBITROS	Páginas 70 a 73
Artículo 8	ACTA Y OTROS NFORMES DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS	Páginas 74 y 75
CAPÍTULO III - EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS		
Artículo 9	EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES	Páginas 76 y 77
Artículo 10	EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS	Páginas 77 a 80
Artículo 11	EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES	Páginas 80 a 82
Artículo 12	PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	Página 82
CAPÍTULO IV - ORGANIZACIÓN DE EVENTOS INTERNACIONALES		
Artículo 13	ENTIDADES ORGANIZADORAS DE LOS EVENTOS INTERNACIONALES	Page 83
Artículo 13	PRECAUCIONES OBLIGATORIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE CUALQUIER EVENTO	Page 83
ANEXOS DEL REGLAMENTO TÉCNICO		
ANEXO 1	MARCACIONES DE LA PISTA	Página 85
ANEXO 2-A	DESENHO DA BALIZA (VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL)	Página 86
ANEXO 2-B	DESENHO DA BALIZA (VISTAS HORIZONTAIS)	Página 87

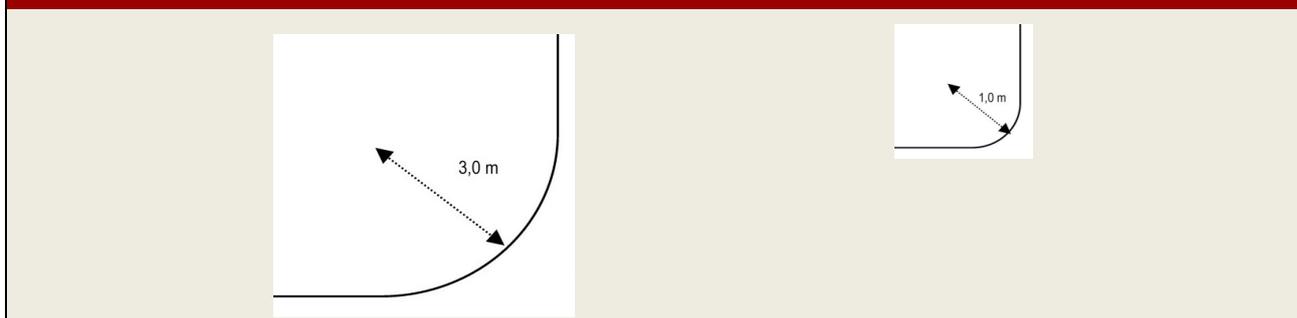


CAPÍTULO I - EL RECINTO, LA PISTA Y LOS INSTRUMENTOS DE JUEGO

ARTÍCULO 1 - RECINTO Y PISTA DE JUEGO

1. El recinto de juego comprende todo el espacio que abarca la pista de juego, zócalos y vestuarios, así como todos los accesos relativos a los mismos.
2. La pista de juego tiene un piso llano y liso, construido con un material aprobado - *madera, cemento u otro material* - y que permita una buena utilización, en términos de adherencia y deslizamiento de los patines.
3. La pista de juego tiene una forma rectangular y con dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno, entre su largura y anchura, atendiendo a los siguientes límites:
 - 3.1 Dimensión mínima: 34 (*treinta y cuatro*) metros de largo, por 17 (*diecisiete*) metros de ancho;
 - 3.2 Dimensión máxima: 44 (*cuarenta y cuatro*) metros de largo, por 22 (*veinte y dos*) metros de ancho.
4. Todo el perímetro de la pista de juego está limitado por una valla cerrada, con 1 (*un*) metro de altura, cuatro esquinas redondeadas con formato semicircular, cuyo radio puede variar entre los 3 (*tres*) metros y 1 (*un*) metro.

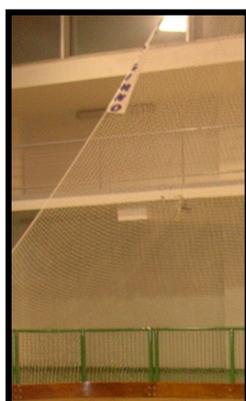
ALTERNATIVAS PARA LAS ESQUINAS DE LA PISTA - "DISEÑO DE DETALLE"



5. Para las vallas, se pueden utilizar distintas soluciones, como las siguientes:
 - 5.1 Colocación de elementos totalmente opacos y de perfil vertical que deben ser integralmente fabricados en plástico duro y de color blanco.
 - 5.2 Elementos fabricados de perfil vertical anclados al suelo, de forma sólida y resistente, donde se incluyen:
 - 5.2.1 Las tablas en madera - *que constituyen la estructura que sirve de base a la valla*- con una altura de 20 (*veinte*) centímetros y un espesor de 2 (*dos*) centímetros, que debe ser integralmente pintada en un color neutral y distinto de la pelota.
 - 5.2.2 Armaciones construidas con diversos tipos de materiales (*madera opaca, red metalizada con o sin soporte, estructura de plástico transparente, etc.*), que se tienen que fijar sobre las tablas.



- 5.3 En las tablas de fondo se tienen que colocar redes de protección, con 4 (*cuatro*) metros de altura, medidos a partir del suelo y que pueden ser móviles.



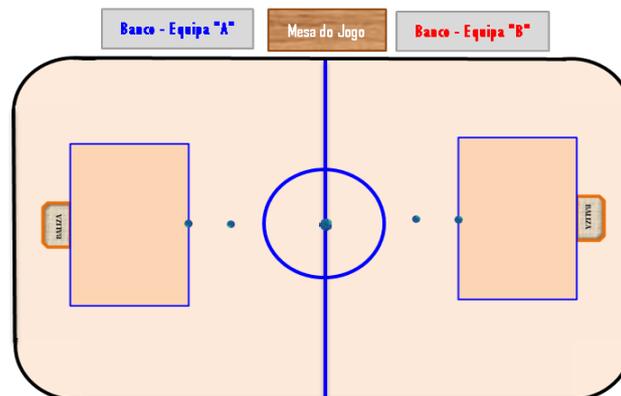
- 5.4 A lo largo de la valla se tienen que poner dos puertas de acceso a la pista - que no se deben abrir hacia adentro - las cuales deben estar ubicadas junto a los banquillos de cada equipo y lateralmente a la MESA OFICIAL DE JUEGO



6. En las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE es obligatoria la utilización de pistas de juego con una dimensión “estándar” o sea, con un largo de 40,00 metros, un ancho de 20,00 metros y esquinas semicirculares con un radio de 3,00 metros.
- 6.1 En las competiciones de clubes - *tanto a nivel nacional como a nivel internacional* - se pueden utilizar pistas con dimensiones distintas, respetando los principios establecidos en el punto 3 de este Artículo.
- 6.2 Las Federaciones nacionales pueden aprobar pistas cuyas dimensiones no cumplan los límites definidos en el punto 3 de este Artículo, con una tolerancia de más/menos un 10% (*diez por ciento*).

ARTÍCULO 2 - MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO

1. La pista de juego admite marcaciones específicas, de conformidad con la localización, medidas y dimensiones establecidas en los diferentes puntos de este Artículo, conforme indicado en el siguiente diagrama:



2. Las marcaciones de la pista tendrán de ser efectuadas tal como está establecido en el ANEXO 1 de esto Reglamento.
- 2.1 Las líneas de las marcaciones de pista integran siempre el área o zona de la pista por ellas delimitada y tienen que tener un ancho de 8,00 centímetros, con un color distinto y contraste a los colores de la pelota y de la propia pista, para garantizar la buena visibilidad de las marcaciones.
- 2.2 En las competiciones internacionales en las que participen las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE, la pista de juego solo puede contener las marcaciones que son específicas del Hockey Patines.
- 2.3 En las demás competiciones, la pista de juego puede contener otras marcaciones, siempre que las mismas no perjudiquen la buena visibilidad de las marcaciones que son específicas del Hockey Patines.
3. **ÁREA DE PENALTI:** De forma rectangular y marcada en cada media pista, el área de penalti está delimitada por cuatro líneas -*que son parte integrante del área*- y que están dispuestas de la forma siguiente:
- 3.1 Dos líneas paralelas a las tablas de fondo, con un largo de 9,00 metros
- 3.2 Dos líneas paralelas a las tablas laterales, con un largo de 5,40 metros.
4. **LÍNEA DE GOL O DE PORTERÍA:** Situada entre los dos postes de cada portería, tiene 1,70 metros de largo, a una distancia de la tabla (*valla*) de fondo de entre un mínimo de 2,70 metros y un máximo de 3,30 metros.
5. **ZONA DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS:** Tiene la forma de semicírculo - *el cual se marcará a partir de su centro, que está situado en el medio de la línea de gol de la respectiva portería* - y que se desarrolla de poste a poste.
6. **PUNTO DE PENALTI:** Tiene forma circular - *con un diámetro de diez (10) centímetros* - marcado - *en su alineamiento perpendicular* - a la distancia de 5,40 (cinco, coma, cuarenta) metros del centro de la línea de gol.
7. **PUNTOS DE LANZAMIENTO DE LIBRES DIRECTOS:** Tiene forma circular - *con un diámetro de 10 (diez) centímetros* - marcado - *en su alineamiento perpendicular* - a la distancia de 7,40 (siete, coma, cuarenta) metros del centro de la línea de gol.



8. **LÍNEA DIVISORIA DE CADA MEDIA-PISTA:** Está marcada en todo el largo de la pista, paralelamente a las tablas (*vallas*) de fondo, dividiendo la pista en dos partes iguales, en el sentido longitudinal, permitiendo así la delimitación, para cada equipo, de las dos “zonas de Juego” siguientes:
 - 8.1 La “zona defensiva”, ocupada por los jugadores del equipo respectivo cuando se ejecuten los golpes de salida, sea al inicio o reinicio del juego (*después del descanso*), sea después de la consecución de un gol de cualquier equipo.
 - 8.2 La “zona atacante”, que corresponde a “zona defensiva” del equipo adversario.
9. **CÍRCULO CENTRAL DE LA PISTA:** Marcado en el centro de la pista, tiene 3 (*tres*) metros de radio y delimita la posición de los jugadores del equipo adversario, cuando se ejecutan los golpes de salida por parte del otro equipo.
10. **MARCA PARA EL INICIO Y EL REINICIO DEL JUEGO:** Tiene una forma circular - *con un diámetro de diez (10) centímetros* - y está localizada bien en el “centro” del “círculo central de la pista”, marcado sobre la “línea divisoria de cada media pista”.

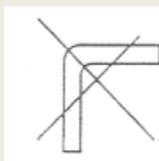
ARTÍCULO 3 - PORTERIAS DEL HOCKEY PATINES

1. Las medidas relevantes para fabrico de las porterías están establecidas en el **ANEXO 2** de este Reglamento.



2. Cada una de las porterías de hockey sobre patines está compuesta por un armazón hueco de tubos de hierro galvanizado, integrando tres elementos distintos, interconectados por soldadura, en particular:
 - 2.1 La estructura frontal está pintada en el color naranja fluorescente fuerte, integrando tres segmentos distintos, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 2.1.1 Dos tubos circulares se colocan en vertical - *los postes de la portería* - y un tubo circular se coloca en la horizontal superior - *la barra de la portería* - permitiendo la unión de todo el conjunto.
 - 2.1.2 Los tubos circulares que definen los postes y la barra de cada portería tienen en su medida exterior, un diámetro de 7,5 (*siete, coma, cinco*) centímetros.
 - 2.1.3 Las esquinas superiores de la portería, en su perspectiva exterior, tienen que ser cortados a 45 (*cuarenta y cinco*) grados, relativamente al nivel vertical y horizontal de los mismos.

ESQUINAS DE LA PORTERIA - DISEÑO + FOTOGRAFIA DE “DETALLE”



- 2.1.4 En sus medidas interiores, cada portería tiene una altura de 105,00 centímetros y una anchura de 170,00 centímetros.



- 2.2 La estructura trasera inferior está pintada en el color blanco, integrando un arco semicircular y, en el interior de este, una barra horizontal, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 2.2.1 El tubo circular que forma el arco semicircular - *y que está soldado exteriormente a la estructura frontal* - tiene un diámetro exterior de 5,00 centímetros, siendo construido con un radio de 64,00 centímetros, con base en el centro de las líneas de gol.
 - 2.2.2 La barra horizontal está soldada al arco semicircular, con un largo de 12,00 centímetros, colocada en paralelo a la línea de gol, apartada de estos 25,00 centímetros y con una inclinación de 20 grados relativos al suelo.
- 2.3 La estructura trasera superior se pinta en color blanco, integrando una composición de un rectángulo y un semi-arco, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 2.3.1 El rectángulo y el semi-arco son construidos en hierro macizo con 1,50 centímetros de diámetro, ligados por soldadura a la estructura frontal de la portería.
 - 2.3.2 Los cuatro lados del rectángulo son definidos por:
 - a) Dos barras verticales, cada una con la dimensión de 40,00 centímetros y soldadas en la parte superior de cada uno de los postes de la portería;
 - b) La barra de la estructura frontal de la portería y una barra longitudinal con la dimensión de 170 centímetros, soldada a las barras verticales del rectángulo
 - 2.3.3 El semi-arco une, a través de soldadura, los dos vértices superiores del rectángulo, soldado además a una otra barra, con una dimensión de 65,00 centímetros y que se fija perpendicularmente a la parte central de la barra de la estructura frontal.
3. Toda la estructura trasera de la portería - *tomando como referencia la estructura frontal* - se cubre por una red de color blanco, cuya malla tiene una dimensión de 2,50 x 2,50 centímetros.
 - 3.1 La red utilizada puede ser de cuerda, de algodón o de nylon, no se permite la utilización de redes metálicas
 - 3.2 Esta red tiene que envolver las partes laterales, trasera y superior de la estructura frontal de la portería, así como todo el perímetro del arco de la estructura inferior, para impedir la entrada de la pelota desde fuera hacia dentro de la portería y viceversa.
4. Otra red de color blanco - *cuya malla tiene también la dimensión de 2,50 x 2,50 centímetros* - se queda suspendida en el interior de cada una de las porterías, para que, cuando se marque un gol, se reduzca la posibilidad de que la pelota pueda salirse hacia fuera de la portería.
 - 4.1 Esta red de algodón o nylon - *más fina que la red exterior* - se fija tan solo en la parte superior de la portería, para que cuelgue libremente hasta el suelo, colocándose en paralelo a la línea de gol y distanciándose de estos 40,00 centímetros.
 - 4.2 Esta red tiene una altura de 110,00 centímetros y una anchura de 180,00 centímetros.
5. Las porterías se colocan, en frente una de la otra, sobre la línea de gol de cada respectiva área y coincidiendo el centro de la anchura de la portería, con el centro de la anchura de la línea de gol.

PORTERÍA - VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL (ver Anexo 2.A)



PORTERÍA - VISTAS HORIZONTAIS (ver Anexo 2.B)



ARTÍCULO 4 - BOLA DE JUEGO

1. En todos los juegos de las competiciones oficiales de hockey sobre patines solo se pueden utilizar las pelotas oficialmente aprobadas por **WORLD SKATE RINK HOCKEY COMMISSION (WS-RHTC)**, de conformidad con las siguientes características:

1.1 La pelota oficial de juego se fabrica en caucho/plástico prensado, con un peso de 155 gramos y siendo perfectamente esférica, con un perímetro de 23,00 centímetros.

LA BOLA DE JUEGO



1.2 La bola oficial de juego es de un solo color - *de preferencia de color negro o naranja, pudiendo variar* - que contaste con el color de la pista y de sus marcaciones y vallas.

1.3 Cuando un partido es transmitido por televisión, la entidad organizadora del evento puede imponer el color de la bola a utilizar específicamente en el partido en cuestión.

2. En caso de desacuerdo entre los capitanes de cada equipo relativamente a la bola que va a ser utilizada - *si es el caso de ninguna bola oficial habría sido proveída* - los **ÁRBITROS PRINCIPALES** son responsables por decidir cuál de las bolas va a ser utilizada, cuya decisión es irrevocable.

ARTÍCULO 5 - PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO Y EN LA PARTE INTERIOR DE LAS VALLAS

1. En las competiciones internacionales en que jueguen las selecciones nacionales de los países miembros de **WORLD SKATE**, está permitida la colocación de publicidad en el piso de la pista de juego, en conformidad con lo establecido en los puntos siguientes.

1.1 En las competiciones internacionales de clubes, la entidad organizadora puede autorizar que uno de sus patrocinadores inserte publicidad en la parte interior del círculo central de la pista, siempre que el material utilizado para tal efecto utilizado no afecte las condiciones de adherencia y deslizamiento de los patines de los jugadores.

1.2 Además de lo dispuesto en el punto anterior, las Federaciones nacionales pueden aprobar la colocación de publicidad en otras zonas de la pista de juego - *exceptuando las zonas interiores de las áreas de penalti* - y que no perjudique la buena visibilidad de las marcaciones específicas del juego.

2. Está permitida la colocación de carteles publicitarios en el lado interior de las vallas de la pista de juego, siempre que se respete una distancia mínima de 30 (*treinta*) centímetros en relación al suelo.

3. Las pinturas, pancartas o carteles publicitarios que se fijen en el lado interior de las vallas no pueden, en ningún caso, constituir peligro ni tampoco dificultar la acción de los jugadores en pista.



ARTÍCULO 6 - EQUIPAMIENTOS Y INSTRUMENTOS UTILIZADOS POR LOS ÁRBITROS

1. El equipamiento a utilizar, sea por los ÁRBITROS PRINCIPALES del juego, sea por el ÁRBITRO AUXILIAR o por el ÁRBITRO ASISTENTE, incluye:
 - 1.1 Camisa o camiseta, en la que tiene que estar colocada - *en el pecho, sobre el lado izquierdo* - la Insignia oficial, teniendo en cuenta que:
 - a) En las competiciones mundiales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros internacionales tienen que utilizar la insignia oficial de la WORLD SKATE-RHTC;
 - b) En las competiciones continentales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros internacionales deben de utilizar la insignia oficial de su Confederación;
 - c) En las competiciones nacionales (*de clubs o de naciones*) los Árbitros oficiales de cada Federación Nacional deben de utilizar la insignia respectiva.
 - 1.2 Pantalones, medias y zapatillas con suela de goma



2. Los ÁRBITROS PRINCIPALES de los partidos están obligados a ser portadores de los siguientes instrumentos:
 - 2.1 Un silbato del modelo oficial aprobado por WORLD SKATE-RHTC
 - 2.2 Dos tarjetas con dimensiones de 12 x 9 (*doce por nueve*) centímetros, siendo una de color azul y otra de color roja.
 - 2.3 Un bolígrafo y una hoja específica para registro de la acción disciplinar ejercida durante el partido
 - 2.4 Un reloj o cronómetro y un pañuelo
3. Los colores utilizados en el equipamiento de los Árbitros del juego no se pueden confundir con los colores del equipamiento utilizado por cualquiera de los equipos.
 - 3.1 En los juegos dirigidos por dos ÁRBITROS PRINCIPALES, estos tendrán que utilizar equipamiento de un mismo color.
 - 3.2 El ÁRBITRO AUXILIAR y/o el ARBITRO ASISTENTE podrán utilizar una camisa o camiseta de un color igual o de un color distinto de la que es utilizada por los ÁRBITROS PRINCIPALES.



4. Son permitidas inserciones publicitarias - *de distintas Empresas o marcas* - en el equipamiento utilizado por los Árbitros de Hockey sobre Patines, cumpliendo las siguientes limitaciones:
 - 4.1 Dos franjas publicitarias a insertar en la camisa, una en la parte frontal y otra en la espalda
 - 4.2 Una referencia publicitaria a insertar en cada una de las mangas.
5. En las competiciones mundiales, la utilización de publicidad en los equipamientos de los árbitros es de exclusiva responsabilidad de WORLD SKATE.



ARTÍCULO 7 - SEÑALES UTILIZADAS POR LOS ÁRBITROS

Los ÁRBITROS PRINCIPALES utilizarán las señales determinadas en las Reglas y Reglamentos de juego para comandar a los jugadores en la pista, a través de gestos bien definidos, conforme las diversas fotos figurativas que son a seguir presentados.

1. **TIEMPO DE POSESIÓN DE PELOTA DE UN EQUIPO EN SU ZONA DEFENSIVA**

Cuando un equipo tiene posesión de la pelota en su “zona defensiva”, los árbitros tienen que contar el tiempo correspondiente, realizando - *con uno de los brazos colocados a la altura de la cintura* - un movimiento intermitente que indica el paso de cada segundo.



2. **TIEMPO MUERTO (“time out”)**

Para señalar que fue concedido un “tiempo muerto”, el árbitro tendrá que colocar una de las manos en posición vertical, con la palma abierta al mismo tiempo que - *sobre esta* - colocará la otra mano en posición horizontal con la palma abierta.



3. **SAQUE NEUTRAL (boolling)**

Para señalar saque neutral (*boolling*) el árbitro deberá levantar uno de los dos brazos, con la palma de la mano girada hacia delante y con dos dedos bien abiertos (*en señal de V*) y con el otro brazo señalará el lugar donde será efectuado el saque neutral



4. **SEGUIMIENTO DEL JUEGO / “LEY DE LA VENTAJA”**

Para señalar su decisión de dar seguimiento del juego (*“LEY DE LA VENTAJA”*) el árbitro coloca los dos brazos en posición paralela y flexionándolos - de modo que formen un ángulo aproximado de 60 grados con el cuerpo - manteniendo las palmas de las manos hacia arriba.



5. AVISO SOBRE LA PRACTICA DE JUEGO PASIVO

5.1 EL "AVISO" DE JUEGO PASIVO

Para advertir a un equipo que está a punto de practicar un juego pasivo, los Árbitros levantarán los dos brazos, manteniéndolos erguidos hasta que se dispare la pelota o hasta el final del tiempo concedido para realizar el disparo.



5.2 EL "CONTAJE" DEL TIEMPO

En los partidos dirigidos por dos Árbitros, el otro Árbitro debe - *logo después del "aviso de juego pasivo" efectuado por su compañero* - controlar el tiempo de los 5 segundos concedidos para que el equipo pueda chutar a la portería contraria, pitando para interrumpir el partido al final del tiempo concedido cuando no se dispara a portería.



6. INFRACCIÓN EN UNA DE LAS ESQUINAS

Para señalar que la bola debe ser puesta en juego en una esquina del área de penalti, el árbitro colocará los brazos erguidos sobre la cabeza, con las manos unidas por las puntas de los dedos, de modo que formen un rombo.:



7. INDICACIÓN DE LIBRE INDIRECTO

Para señalar un "libre indirecto", el árbitro deberá mantener los dos brazos en posición horizontal, formando entre si un ángulo de 90 grados, siendo que:

- a) Uno de los brazos apunta hacia el lugar en que la falta tiene que ser ejecutada;
- b) El otro brazo queda estirado, señalando cual es el equipo infractor



8. **FALTAS DE EQUIPO**

El Árbitro que señala la falta levanta (*bien alto*) uno de los brazos y apunta con el otro brazo en la dirección de la zona defensiva del equipo infractor, para que una falta de equipo sea anotada por la MESA OFICIAL DE JUEGO.



9. **EJERCICIO DE ACCIÓN DISCIPLINAR (*exhibición de tarjetas*)**

9.1 **ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 1**

El árbitro tendrá que colocar al infractor a una distancia de cerca de 2 (*dos*) metros. Después le enseñará la tarjeta correspondiente con el brazo de la mano que coge la tarjeta bien levantada en posición vertical.



9.2 **ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 2**

Después de la exhibición de la tarjeta, el árbitro deberá indicar a LA MESA OFICIAL DE JUEGO el número de dorsal del jugador infractor (*se no es un jugador, debe informar cuál es su función en el equipo*)



9.3 **ACCIÓN DISCIPLINAR - MOMENTO 3**

Finalmente, el árbitro indicará a la MESA OFICIAL DE JUEGO a que equipo pertenece el infractor, señalando el lado de la pista (*zona defensiva*) en el que juega dicho equipo, manteniendo levantado uno de los brazos posición horizontal.



10. INDICACIÓN A LA MESA OFICIAL DE JUEGO DEL JUGADOR QUE MARCÓ UN GOL

Para señalar un “gol”, el árbitro tendrá que pitar e - *después de señalar hacia el centro de la pista - indicar* a la MESA OFICIAL DE JUEGO, con claridad, el número de dorsal del jugador que marcó el gol.



11. PENALTIS Y LIBRES DIRECTOS

11.1 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 1

Para señalar el penalti o libre directo, el árbitro tiene que dirigirse a la marca donde está señalado el punto de penalti o libre directo para indicar el lugar donde debe colocarse la pelota.



11.2 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 2

Con excepción del jugador que lanzará el penalti o libre directo y del portero del equipo infractor, todos los demás jugadores son colocados en el interior del área de penalti del equipo encargado de ejecutar la falta, quedando bajo control de uno de los árbitros, el cual dará la señal al otro árbitro para dar inicio a la ejecución del penalti o libre directo



11.3 PENALTY Y LIBRE DIRECTO - MOMENTO 3

El árbitro que controla la ejecución del penalti o libre directo, levanta uno de los dos brazos para indicar al jugador que lanzará la falta que puede dar inicio a la misma, marcando - *con el otro brazo* - la cuenta de los 5 segundos concedidos para su ejecución.



ARTÍCULO 8 - ACTA Y OTROS INFORMES DEL PARTIDO - PROCEDIMIENTOS NECESARIOS**1 FORMULARIOS OFICIALES DE LOS PARTIDOS Y INFORMACIONES A REPORTAR**

Los ÁRBITROS PRINCIPALES deben de hacer registro y información de todas las incidencias importantes de cualquier partido, utilizando los siguientes formularios oficiales:

- ACTA OFICIAL DEL PARTIDO
- HOJA DE CONTROL DEL PARTIDO
- CONTROL DE LAS LICENCIAS DE LOS EQUIPOS
- INFORME CONFIDENCIAL DE LOS ÁRBITROS

2. PRINCIPALES INFORMACIONES A REPORTAR POR LOS ÁRBITROS PRINCIPALES

En cada partido oficialmente reconocido por WS-RHTC, los Árbitros deben registrar en formularios oficiales de los partidos las siguientes informaciones:

- 1.1 Lugar, date y horas de inicio y del termo del partido.
- 1.2 Resultado final, así como los goles marcados por cada equipo en cada uno de los períodos del partido.
- 1.3 La relación de los jugadores de los dos equipos, con el numero de su licencia o documento de identificación que se utilizó para confirmar su identificación, así como:
 - 1.3.1 El numero de la camisa de cada jugador;
 - 1.3.2 La función de los jugadores, indicando específicamente:
 - a) Los porteros,
 - b) El capitán del equipo y el capitán sustituto
 - 1.3.3 Os jugadores que han obtenidos los goles
- 1.4 El rol de los otros representantes del equipo registrados en el juego, con el número de su licencia o documento de identidad que se utilizó para confirmar su identificación, así como sus funciones, de acuerdo con los límites establecidos en el punto 2.2. del Artículo 8 de las Reglas de Juego.
- 1.5 Medidas disciplinarias decididas por los ÁRBITROS PRINCIPALES durante partido para con los jugadores y los otros representantes del equipo, especificando as tarjetas exhibidas (*azul y/o roja*).
- 1.6 El número de “faltas del equipo” asignadas a cada uno de los equipos.
- 1.7 Descuentos de tiempo (*“time-out*) que fueran solicitados por cada equipo en cada uno de los períodos de juego
- 1.8 Información sobre cualquier declaración de protesta que sea presentada los Árbitros Principales por cualquier de los equipos, firmadas por el suyo capitán de equipo.

2. También tienen de ser identificados:

- 2.1 El equipo de Arbitraje designado para el partido (*Árbitros Principales, Árbitro Auxiliar, Árbitro Asistente y Cronometrador*)
- 2.2 Las otras personas presentes en la Mesa Oficial de Juego, con la especificación de sus funciones.
- 2.3 El Delegado Técnico que haya sido oficialmente designado para la evaluación dl desempeño de los Árbitros.

3. Inmediatamente después del final del juego, la Acta oficial del partido tienen de ser firmadas por los Capitanes de los dos equipos.

- 3.1 Si el capitán del equipo y/o el capitán sustituto se niegan a firmar la Acta oficial del partido, los ÁRBITROS PRINCIPALES deben escribir un Informe confidencial de los hechos ocurridos.
- 3.2 Si el capitán del equipo y el capitán sustituto han sido expulsados, Acta oficial del partido tendrá de ser firmada por el jugador fuera designado para actuar como capitán del equipo.

4. Todos los miembros del equipo de Arbitraje designados para el juego firmarán la "ACTA OFICIAL DEL PARTIDO", después de verificar cuidadosamente lo que está registrado y después de indicaren si algún dato relevante adicional será remetido más tarde por ellos - *en un documento específico y complementar, el “Informe Confidencial de Arbitraje”* - en conformidad con lo que está establecido a continuación, en el punto 5 de este Artículo.**5. INFORME CONFIDENCIAL DE ARBITRAJE**

- 5.1 Este documento solamente es producido cuando hay situaciones serias o específicas a reportar, o cuando hay necesidad de información complementaria para garantizar una descripción exacta, objetiva y precisa de los hechos relevantes ocurridos en el juego.



- 5.2 En particular, las siguientes situaciones siempre deben ser reportadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES:
- 5.2.1 La exhibición de tarjetas rojas, con una descripción detallada de las infracciones, de las circunstancias y de los motivos, detallando específicamente:
 - a) Los delitos y/o las injurias pronunciadas;
 - b) Los casos de comportamientos groseros o violentos - *como agresiones y/o reacciones a las agresiones* - y los detalles de las conductas y golpes producidos por los infractores - *puñetazos, patadas, golpes con el palo, etc.* - y qué parte del cuerpo fue golpeado.
 - 5.2.2 Cuando no se realizó un partido o las situaciones relacionadas con la no conclusión o la conclusión anticipada de un juego, indicando siempre con claridad qué motivos y qué circunstancias determinaron la decisión de los Árbitros.
 - 5.2.3 Motivos y/o anomalías relacionadas con cualquier retraso que se haya verificado al inicio o al transcurrir del juego, incluyendo cualquier anomalía o retrasos ocurridos con los Árbitros.
 - 5.2.4 Eventuales deficiencias o irregularidades detectadas por los Árbitros en los equipamientos y/o protecciones utilizadas por cualquier jugador y/o portero, informando cuales las diligencias efectuadas para rectificar la situación y el resultado de las mismas, o sea:
 - Si la situación fue regularizada y el jugador o portero fue autorizado a jugar el partido; o
 - Si la situación no fue regularizada y el jugador o portero no fueran autorizados a jugar el partido.
 - 5.2.5 Cualquier otro asunto relevante, como, por ejemplo:
 - a) Retrasos ocurridos al comienzo o durante el juego, y sus motivos, incluyendo cuando los mismos sean imputables a los ÁRBITROS PRINCIPALES.
 - b) Condiciones deficientes de la pista y/o del recinto de juego, problemas con el número de policías presentes o eventuales problemas relacionados con la presencia indebida de personas cerca de los vestuarios de los Árbitros, de la MESA OFICIAL DE JUEGO o de los bancos de suplentes de cualquier de los equipos.



CAPÍTULO III - EQUIPAMIENTO, PROTECCIONES E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

ARTÍCULO 9 - EQUIPAMIENTO BÁSICO DE LOS JUGADORES

1. En el juego de Hockey sobre Patines, cada jugador tiene que utilizar el siguiente equipamiento base:
 - 1.1 Camisa o camiseta, calzones y medias, respetando las normas definidas en el punto 4 de este Artículo.
 - 1.2 2 (dos) botas con patines, respetando las normas definidas en el punto 5 de este Artículo.
 - 1.3 Un “stick”, respetando las normas definidas en el punto 6 de este Artículo.
2. En el caso particular de los porteros es además obligatoria la utilización de equipamiento específico de protección, de conformidad con lo que se encuentra establecido en el Artículo 10 de este reglamento.
3. Opcionalmente, los jugadores, porteros incluidos, pueden utilizar diversas protecciones, según lo establecido en el Artículo 11 de este reglamento.
4. Las camisetas, calzones y medias utilizadas por los jugadores de cada equipo tienen que ser confeccionados en los colores de la nación o del club a que representan, exceptuando el caso específico de los porteros, que tienen que usar una camiseta de color diferente y no pudiéndose confundir con el color del equipamiento utilizado por los jugadores (*porteros incluidos*) del equipo contrario.
 - 4.1 Todas las camisetas de los jugadores, incluyendo las de los porteros, tienen que estar identificadas por números distintos - *del 1 (uno) al 99 (noventa y nueve), inclusive* - sin la utilización del número cero.
 - 4.1.1 Los números son inscritos en la parte de la espalda de las camisetas, a una altura nunca inferior a 30 (*treinta*) centímetros, en un único color y haciendo buen contraste con el color de las camisetas.
 - 4.1.2 Opcionalmente y sin perjuicio de lo dispuesto en el número anterior, los números de los jugadores pueden ser también puestos en la parte delantera de las camisetas y de los calzones.
 - 4.2 Independientemente del número utilizado por cada portero, estos tienen que ser específicamente identificados como tal, en la inscripción que de ellos se haga en el Acta de Juego.
 - 4.3 Cuando los dos equipos - *o, se fuese el caso, los porteros* - se presenten en pista con colores iguales o que se presten a confusión, los árbitros deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 4.3.1 Intentar obtener un acuerdo entre los equipos para solucionar el problema.
 - 4.3.2 No habiendo acuerdo entre los equipos, el equipo lugar - *o como tal considerado en el calendario oficial* - está obligado a proceder al cambio del color de su equipamiento, incluyendo, se es el caso, el cambio del color de la camiseta de sus porteros.
 - 4.4 El capitán de cada equipo tiene que usar una identificación en forma de brazalete, de color diferente de su camiseta o camisa.
 - 4.4.1 En el caso de que el capitán del equipo sea sustituido, no tendrá que pasar el brazalete a un colega, pero tendrá que indicar a los Árbitros quién va a ejercer tales funciones dentro de la pista.
 - 4.4.2 En el caso de que el capitán del equipo sea expulsado - *o si tiene una lesión que le impide continuar en juego* - el brazalete tendrá que ser pasado al sub-capitán que esté inscrito en el Boletín de Juego.
5. Los jugadores calzarán botas con patines de 4 (*cuatro*) ruedas - *que deben rodar libremente, puestas dos a dos, paralelamente, en dos ejes transversales* - no está permitido, en ningún caso que se utilicen patines con las ruedas colocadas “en línea”.
 - 5.1 Está prohibida la colocación de cualquier tipo de protección metálica sobre las botas, aunque tal protección esté cubierta por otro tipo de material.
 - 5.2 Las ruedas de los patines no pueden tener un diámetro inferior a 3 (*tres*) centímetros, no siendo permitido cualquier tipo de protección suplementar entre las ruedas delanteras y las ruedas traseras.
 - 5.3 Siempre que no representen peligro para los demás jugadores, está permitida la utilización de frenos colocados en la punta de los patines o de las botas, con un diámetro nunca superior a 5 (*cinco*) centímetros.

PATINES UTILIZADOS POR LOS JUGADORES DE PISTA



- 5.4 Los porteros pueden utilizar patines con ruedas de menor dimensión, favoreciendo así una mejor estabilidad de su posición en la defensa de la portería.

PATINES UTILIZADOS POR LOS PORTEROS



6. El "stick" utilizado por los jugadores de hockey sobre patines - *porteros, incluidos* - tiene que obedecer a las siguientes condiciones:

6.1 El "stick" debe ser de madera o plástico u otro material que sea previamente aprobado por WORLD SKATE -RHTC, no pudiendo ser confeccionado en metal o poseer cualquier refuerzo metálico, aunque está autorizada la colocación de fajas de paño o de ligaduras adhesivas.

6.2 La parte inferior del "stick" tiene que ser plana y su extensión, medida por el lado exterior de su curvatura tendrá que obedecer a los siguientes límites:

6.2.1 Extensión máxima del "stick" 115 (*ciento quince*) centímetros

6.2.2 Extensión mínima del "stick" 90 (*noventa*) centímetros

6.3 Todos los "stick" deben poder pasar por un anillo o aro de 5 (*cinco*) centímetros de diámetro y su peso no puede exceder los 500 (*quinientos*) gramos.

EL "STICK"



- 6.4 A los porteros se les permite jugar con un modelo de "stick" alternativo, como está representado en la imagen siguiente.

EL "STICK" ALTERNATIVO DEL PORTERO



ARTÍCULO 10 - EQUIPAMIENTO OBLIGATORIO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS

1. En el caso particular de porteros - *y en adición a lo establecido en el Artículo anterior* - es obligatoria la utilización del siguiente equipamiento de protección:

1.1 Una máscara de protección integral de la cabeza o un casco y visera, respetando las normas definidas en el punto 2 de este Artículo.

1.2 Un peto, respetando las normas definidas en el punto 3 de este Artículo.

1.3 Dos guantes de porteros, respetando las normas definidas en el punto 4 de este Artículo.

1.4 Dos espinilleras de porteros, respetando las normas definidas en el punto 5 de este Artículo.



2. La máscara de protección integral de la cabeza y el casco y visera, utilizados por los Porteros son constituidos por una o dos piezas interconectadas, fijadas por correas envolventes, fabricadas en plástico rígido u otros materiales, los que, si tienen piezas fabricadas en metal, son debidamente revestidas (*en plástico, cuero o goma*), de modo que no ponga en peligro la integridad física de los restantes jugadores.

MÁSCARA DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS



3. Para la protección de los porteros, es igualmente obligatoria la utilización de un peto, puesto por debajo de la camiseta de juego y que tiene que ser constituido por una única pieza - *incluyendo hombreras y protección para los brazos* - que se produce en material plastificado y suficientemente flexible, de forma que se amolde al cuerpo del usuario, debiendo la espesura de las piezas nunca ser superior a 1,5 (*uno coma cinco*) centímetros.

PETO DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS



Opcionalmente se pueden utilizar las siguientes piezas de protección de los porteros:

- 3.1.1 Protección para el cuello y esté a éste ajustado, con una altura máxima de 5 (*cinco*) centímetros y que tendrá que ser colocada por debajo del peto.
- 3.1.2 Protección elástica o semi-rígida para los muslos, producida en material plastificado y en forma de manga, ajustada al muslo, no puede el espesor de la protección sobrepasar los 0,5 (*cero, coma, cinco*) centímetros.
- 3.2 No está permitido, en caso alguno, la colocación de cualquier otro material, que permitan al usuario aumentar las dimensiones naturales de las protecciones anteriormente mencionadas.
4. Los guantes de porteros deben ser confeccionadas en cuero, paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que los materiales utilizados sean maleables y flexibles, siendo prohibida la utilización - *en su exterior o en su interior* - de productos de metal o con revestimientos metalizados, así como cualquier producto que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores.
- 4.1 Los guantes de porteros se destinan a la protección de las manos y de parte de los antebrazos, no siendo necesariamente uniformes en su configuración, confección y utilización, desde que se respeten las siguientes dimensiones:
- 4.1.1 Altura máxima del guante 40 (*cuarenta*) centímetros
- 4.1.2 Anchura máxima del guante con pulgar abierto 25 (*veinte cinco*) centímetros
- 4.1.3 Anchura máxima del guante con los 4 dedos abiertos 20 (*veinte*) centímetros
- 4.1.4 Espesor máximo del guante 5 (*cinco*) centímetros



- 4.2. Uno de los guantes tiene que ser flexible y articulado, para permitir al portero agarrar y manipular su "stick".



- 4.3 El otro guante se puede confeccionar de forma menos flexible, pero permitiendo que, en su interior, la mano pueda quedar abierta y con los dedos separados.



5. Las espinilleras de porteros deben ser de cuero - *u otro material similar debidamente aprobado por WORLD SKATE-RHTC* - y son constituidas por una o dos piezas interconectadas, fijadas por correas envolventes alrededor de las piernas, de forma que garanticen la protección parcial de las piernas y pies de los usuarios.

- 5.1 Las espinilleras de los porteros tienen las siguientes medidas máximas:

- 5.1.1 Anchura de la parte superior 30 (*treinta*) centímetros
- 5.1.2 Anchura de la parte central 27,5 (*veintisiete, coma cinco*) centímetros
- 5.1.3 Anchura de la parte inferior 25 (*veinticinco*) centímetros
- 5.1.4 Altura total 65 (*sesenta y cinco*) centímetros
- 5.1.5 Espesor máximo en toda su altura 5 (*cinco*) centímetros



- 5.2 La protección para los pies puede ser, o no, una pieza individual y separada de la espinillera, pero tendrá siempre que respetar la medida máxima de altura de 65 (*sesenta y cinco*) centímetros, no pudiendo, en su conjunto, aumentar, de extremo a extremo, la dimensión referida.
 - 5.2.1 Esta protección tendrá una anchura máxima de 25 (*veinticinco*) centímetros, ajustada a la parte inferior de la espinillera, con un refuerzo lateral con la medida máxima de 11 (*once*) centímetros en su altura y 20 (*veinte*) centímetros entre los extremos y en el sentido de la largura del calzado.
 - 5.2.2 El espesor máximo permitida para estas piezas es de 5 (*cinco*) centímetros.
 - 5.2.3 La fijación a los respectivos miembros - *pierna y pie* - de cada elemento de protección deberá ser efectuada de forma independiente y envolvente, a través de 2 (*dos*) o 3 (*tres*) correas, que pueden ser fijadas cruzando las partes frontales da cada una de las piezas o a partir de los extremos laterales de las mismas, pero en el sentido envolvente de las piernas del utilizador
- 5.3 Los materiales a utilizar en la confección de las espinilleras de los porteros pueden ser el paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que sean maleables y flexibles, pero nunca pueden presentar - *sea en el exterior o en el interior* - productos de metal (o con revestimientos metalizados) o cualquier producto que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores.
6. La equipación de protección de los porteros debe de ser certificada por la entidad que es responsable de la organización de las competiciones, tanto a nivel internacional - *sea WORLD SKATE-RHTC sea la Confederación continental* - como a nivel nacional por parte de las respectivas Federaciones.

ARTÍCULO 11 - EQUIPAMIENTO OPCIONAL DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES

1. Todos los jugadores, incluyendo los porteros, pueden usar equipamientos de protección no metálicos, colocados directamente sobre el cuerpo y totalmente ajustado a este, exclusivamente para preservar su integridad física y siempre que su utilización no conlleve cualquier tipo de ventaja a sus usuarios.
2. Queda expresamente autorizada la utilización del siguiente equipamiento de protección física de los jugadores:
 - 2.1 Guantes acolchados, con un espesor máximo de 2,5 (*dos, coma, cinco*) centímetros, con dedos totalmente separados y cuya largura no ultrapase los 10 (*diez*) centímetros, de la línea de la muñeca al antebrazo.

GUANTES DE LOS JUGADORES DE PISTA



- 2.2 Rodilleras acolchadas, con un espesor máximo de 2,5 (*dos, coma, cinco*) centímetros, para protección exclusiva de las rodillas

RODILLERAS DE LOS JUGADORES



- 2.3 Espinilleras de protección, con un espesor máximo de 5 (*cinco*) centímetros, y que tienen que ser colocadas debajo de las medias, ajustadas alrededor de las piernas.

ESPINILLERAS DE PROTECCIÓN DE LOS JUGADORES



- 2.4 Coquilla en paño y coquilla de material plástico resistente, para protección de los órganos genitales.

COQUILLAS Y COQUILLA DE PROTECCIÓN



- 2.5 Coderas acolchadas, de material no rígido o que pueda provocar peligro para los demás jugadores.

3. PROTECCIONES DE LA CABEZA O DE LA CARA DE UN JUGADOR

- 3.1 Cuando - *por razones de una lesión en la cabeza o en la cara* - un jugador necesita de utilizar una protección especial, la entidad que tiene jurisdicción del evento - *WORLD SKATE-RHTC o Confederación Continental o Federación Nacional* - podrá concederle la correspondiente autorización excepcional, después de cumplidos los siguientes procedimientos:

- 3.1.1 Presentación de una demanda formal del jugador para utilización de una protección especial, en la cual tiene que constatar:

- a) Una declaración firmada por un médico, con indicación de las razones que aconsejan la utilización de una protección y el período de tiempo en que la misma es necesaria;
- b) La presentación de una foto con la protección a utilizar por el jugador en cuestión.

- 3.1.2 Delante de una tal demanda, la entidad que tiene la jurisdicción de la competición formalizará se aprueba (*o no*) la utilización de la protección propuesta, por medio de un escrito certificable remitido al jugador en cuestión - *carta registrada o email* - de que será dado conocimiento a su equipo y también a los responsables arbitrales que dirigen la competición.

- 3.2 Teniendo en atención cualquier demanda futura, importa aclarar los dos modelos de protección cuya utilización podrá ser consentida, una vez cumplidos los procedimientos establecidos en el punto anterior:

PROTECCIONES DE LA CABEZA PERMITIDAS, DESPUES DE AUTORIZADAS



- 3.3 Sin embargo, es importante que quede claramente establecido en cualquier de las competiciones del hockey patines no es consentida la utilización de cascos en la cabeza, los cuales - *siendo producidos con material rígido o semirrígido* - constituyen un peligro indiscutible a la integridad física de los demás jugadores en pista.

ARTÍCULO 12 - PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Está permitida la publicidad en los equipamientos de juego, siempre que no perjudique la correcta identificación de su color base.
2. Las inserciones publicitarias efectuadas en el equipamiento de los jugadores pueden ser efectuadas por Empresas o por marcas distintas. Sin embargo, está totalmente prohibida cualquier tipo de propaganda política o religiosa.

PUBLICIDAD EN EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES



CAPÍTULO IV - ORGANIZACIÓN DE EVENTOS INTERNACIONALES

ARTÍCULO 13 - ENTIDADES ORGANIZADORAS DE LOS EVENTOS INTERNACIONALES

1. Cualquier evento internacional del Hockey sobre patines - *sea de naciones o sea de clubes* - solamente puede ser organizado por una Federación Nacional afiliada en WORLD SKATE, teniendo por base una propuesta formal que - *en función de los casos* - sea previa y debidamente aprobada por:
 - 1.1 WORLD SKATE - RINK HOCKEY TECHNICAL COMMISSION, en el caso de competencias mundiales, oficiales o no y en que hay la participación de equipos (*de naciones o de clubes*) de Federaciones Nacionales afiliadas en distintas Confederaciones Continentales.
 - 1.2 COMISION TÉCNICA DEL HOCKEY PATINES DE CADA CONFEDERACIÓN CONTINENTAL, en el caso de competencias continentales oficiales o no y en que hay la participación de equipos (*de naciones o de clubes*) de las Federaciones Nacionales afiliadas en la misma Confederación Continental.
2. Sin embargo, la Federación Nacional organizadora podrá proponer realizar el evento en cuestión en conjunto con uno o más clubes y/o con una o más instituciones públicas o privadas, opciones que tendrán de ser formalizadas junto de la entidad que sea responsable por su aprobación.

ARTÍCULO 14 - PRECAUCIONES OBLIGATORIAS EN LA ORGANIZACIÓN DE CUALQUIER EVENTO

La Federación Nacional y/o otra entidad a quien sea atribuida la organización de un campeonato, torneo u otro cualquier evento de hockey sobre patines está obligada a asegurar las siguientes precauciones:

1. PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

- 1.1 La entidad organizadora de cualquier competición de hockey sobre patines - *Federación Nacional y/o otra* - es responsable por asegurar el buen desarrollo de todos los partidos, lo que obliga a que sean inmediatamente reprimidos todos los incidentes provocados por el público y/o por otras causas.
- 1.2 Consecuentemente, la entidad organizadora tiene que asegurar siempre las siguientes precauciones:
 - 1.2.1 Es obligatoria la presencia permanente en el recinto de juego de una fuerza de seguridad, sea pública o privada, durante la duración de todo el evento.
 - 1.2.2 Es necesario asegurar la protección de la zona de los banquillos de los equipos y de la MESA OFICIAL DE JUEGO - *cuyo acceso debe de estar delimitado por la colocación de barreras o separadores estáticos* - para evitar el lanzamiento de objetos y/o otros problemas con el público.

2. PRECAUCIONES MÉDICAS

- 2.1 En cualquier evento del hockey patines, es obligatorio disponer en el recinto de juego, durante todos los días de la competición, los siguientes equipamientos y condiciones:
 - 1.2.3 Un "desfibrilador", como mínimo;
 - 1.2.4 Un "gabinete médico", debidamente preparado para la realización de los "controles de dopaje";
 - 1.2.5 Una "ambulancia medicalizada", en lo exterior de las instalaciones y en lugar de acceso fácil;
 - 1.2.6 Un "médico en servicio permanente", en lo interior del recinto del evento.
- 2.2 Además de todo esto, deben de estar disponibles, en lugar bien visible, las informaciones (*dirección y contactos*) sobre el hospital que es más cercano de las instalaciones deportivas del evento.

3. CONTRATACIÓN OBLIGATORIA DE SEGUROS

Para hacer frente a eventuales accidentes que puedan ocurrir en los distintos partidos de cualquier evento de hockey sobre patines, y que pueden causar daños o perjuicios, sea en las instalaciones y/o los equipamientos en uso en el recinto deportivo, sea en las personas presentes (*Árbitros, jugadores y otros representantes de los equipos, miembros institucionales, espectadores, funcionarios y voluntarios en servicio*), es obligatoria la contratación de los siguientes seguros:

- 1.1 Seguros de accidentes de trabajo, para los funcionarios y/o voluntarios en servicio en el evento;
- 1.2 Seguros de responsabilidad civil, para cubrir eventuales daños y perjuicios que pueden afectar:
 - a) los representantes de los clubes, árbitros, dirigentes y/o el público presente;
 - b) las instalaciones y/o los equipamientos utilizados en el evento
- 1.3 Seguros de accidentes personales que puedan ocurrir y provocar lesiones, sea a los Árbitros, jugadores y/o otros representantes de los equipos, sea a los miembros de las instituciones representadas en el evento, a los espectadores y/o a los funcionarios o voluntarios que están en servicio en el evento.



ANEXOS

1. MARCACIONES EN LA PISTA
- 2.A DESEÑO DE LA PORTERIA (*LATERAL +
FRONTAL*)
- 2.B DESEÑO DE LA PORTERIA (*HORIZONTAL*)

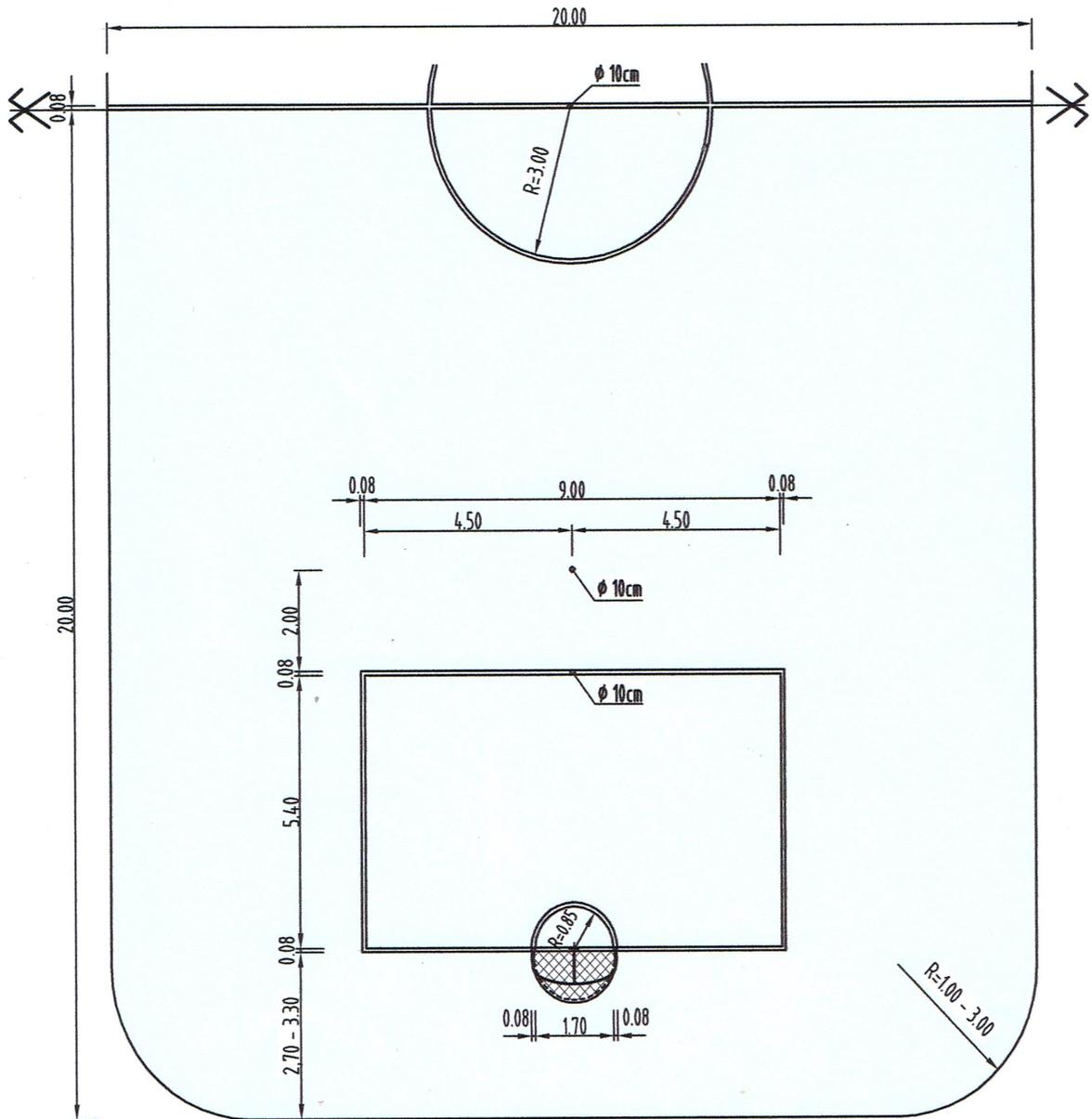


ANEXO 1 - MARCACIONES EN LA PISTA

Article 3 Technical Rules

Marking on the Rink (each Half)

M=1:125



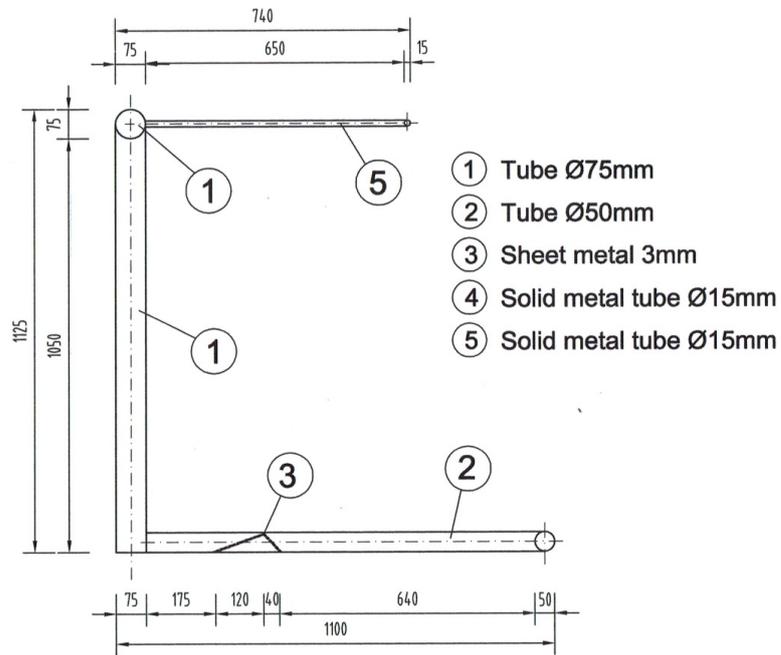
ANEXO 2.A - DISEÑO DE LA PORTERÍA

VISTA LATERAL Y VISTA FRONTAL

Goal Cage

Lateral view

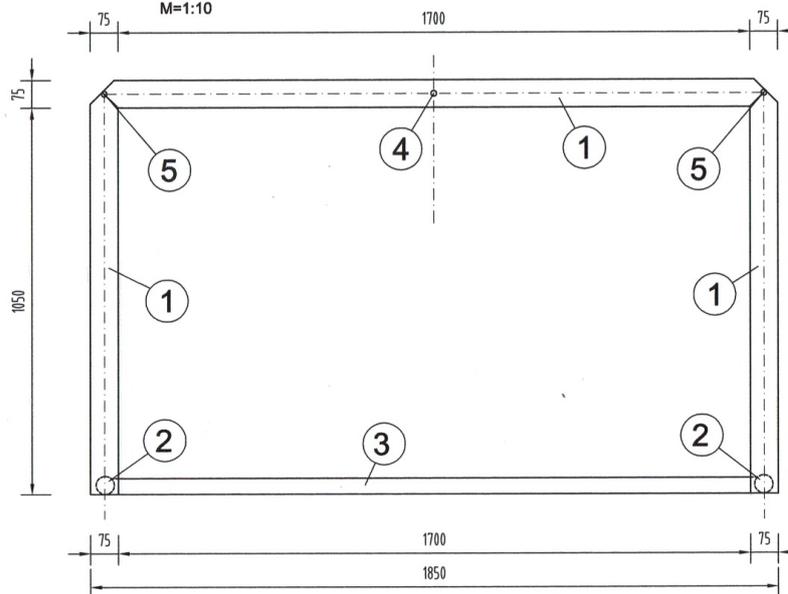
M=1:10



Goal Cage

Front view

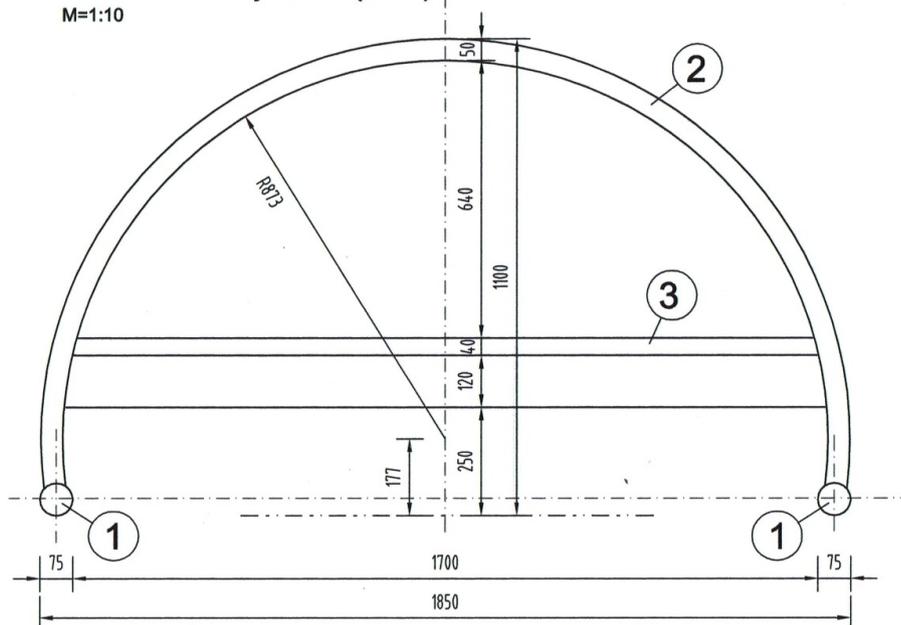
M=1:10



ANEXO 2.B - DISEÑO DE LA PORTERÍA

VISTAS HORIZONTALES

Goal Cage
Horizontal Projection (floor)
M=1:10



Goal Cage
Horizontal Projection
M=1:10

