



**Comité Nacional de Hockey Línea  
Real Federación Española de Patinaje**

# **MANUAL DEL ANOTADOR**

## **Hockey Sobre Patines en Línea**

**Edición nº 3 – Octubre 2013**

*Agradecer a las personas que han  
colaborado en la elaboración de este manual*



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

Este **MANUAL DEL ANOTADOR** pretende ser una herramienta a disposición del anotador para facilitarle sus labores en la mesa de anotación, aclarar situaciones puntuales que pudieran surgir y unificar la forma de trabajo de los anotadores.

### Los puntos desarrollados que se encontrarán en esta guía son los siguientes:

	<i>Página</i>
<b>✚ <u>CAPÍTULO I - LA FIGURA DEL ANOTADOR Y SU IMPORTANCIA</u></b>	
<i>FUNCIONES</i> .....	4
<i>EL CRONOMETRADOR</i> .....	4
<i>COMPORTAMIENTO Y ÉTICA EN LA MESA</i> .....	5
<i>RELACIÓN CON LOS ÁRBITROS</i> .....	5
<i>EL ANOTADOR, LOS ÁRBITROS Y LOS DELEGADOS DE EQUIPO</i> .....	5
<b>✚ <u>CAPÍTULO II - PROCESO DE ELABORACIÓN DEL ACTA OFICIAL</u></b>	7
<b>✚ <u>CAPÍTULO III - PENALIZACIONES</u></b>	
<i>TIPOS DE PENALIZACIONES</i> .....	10
<i>PENALIZACIONES COINCIDENTES</i> .....	12
<i>GENERALIDADES</i> - Ejemplos de sanciones simples .....	13
<i>SITUACIONES HABITUALES</i> .....	15
Varias penalizaciones menores, gol en inferioridad	
Equipos en igualdad, goles en diferida	
Equipo en inferioridad, gol en diferida	
Equipo en Superioridad, gol en diferida	
Tercera sanción menor al mismo jugador	
Tres o más jugadores expulsados del mismo equipo	
Golpear con la Punta de la Pala o el Taco del Stick	
<i>SITUACIONES ESPECIALES</i> .....	19
Tiro de penalti	
Penalizaciones del portero	
Stick Alto con Sangre	
Penalización de Partido	
Penalizaciones de Stick	
<b>✚ <u>CAPÍTULO IV - OTROS PUNTOS A TENER EN CUENTA POR LOS ANOTADORES</u></b>	22
<b>✚ <u>CAPÍTULO V - CÓDIGOS DE GESTOS ARBITRALES</u></b>	24
<b>✚ <u>CAPÍTULO VI - ESQUEMA DE PENALIZACIONES</u></b>	25



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### **CAPÍTULO I - LA FIGURA DEL ANOTADOR Y SU IMPORTANCIA**

Los dos árbitros (principal y auxiliar, siempre que se pite a dos árbitros), anotador y cronometrador, son los oficiales indispensables para la celebración de un partido de hockey línea.

El anotador es un auxiliar de los árbitros y su actuación en un encuentro de hockey línea es imprescindible. Si bien no es un oficial, su importancia es indiscutible, ya que una “incorrecta” actuación del anotador podría influir decisivamente en el desarrollo del juego.

Los anotadores deben estar acreditados por la RFEP. Durante el encuentro estarán bajo la autoridad de los árbitros y en caso de que la información transmitida por los árbitros en algún caso sea juzgada de errónea, se les comunicará a los árbitros dicha circunstancia pero serán únicamente los árbitros los que tengan la autoridad final sobre la decisión adoptada.

La figura del anotador está recogida en el reglamento de juego en el siguiente punto:

#### **REGLA Nº 20: EL ANOTADOR OFICIAL**

- a) El Anotador Oficial debe registrar correctamente en el Acta Oficial del partido los goles marcados, quién los ha marcado y a quién se le asigna la asistencia si la hay, que le sean comunicados por los árbitros. El Anotador Oficial debe llevar un registro de todas las penalizaciones asignadas, anotando los nombres y los números de los jugadores penalizados, la infracción y el tiempo de penalización asignado.
- b) Al finalizar cada partido, el Anotador Oficial debe firmar el Acta Oficial del Partido.
- c) El Anotador Oficial debe advertir al árbitro cuando el mismo jugador haya recibido su segunda o tercera Penalización, su tercera Penalización de stick o su segunda Penalización de Mala Conducta en el mismo juego.
- d) Cuando exista sistema de megafonía, el Anotador Oficial debe anunciar o haber anunciado inmediatamente después de que se marque cada gol, el nombre del jugador que marcó el gol y el nombre de cada jugador al que se le ha anotado una asistencia.
- e) El Anotador Oficial ha de limitarse a anotar las indicaciones de los árbitros del encuentro. En ningún caso tomará decisiones sobre la validez de estas indicaciones, ni asignará goles, asistencias o penalizaciones que no le sean indicadas por los árbitros del partido. El Anotador Oficial podrá asesorar al árbitro sobre las anotaciones a realizar, siempre que el árbitro se lo solicite.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

- f) Para competiciones Nacionales los Anotadores han de estar en posesión del título de Anotador Oficial en las condiciones que establezca el Comité Nacional de Hockey Línea cada temporada.

### ▪ Funciones

---

Las funciones del anotador se resumen en las siguientes:

- Controlar que los pucks oficiales para el partido se encuentran en la mesa.
- Anotar las indicaciones de los árbitros sobre las circunstancias del encuentro tanto en el Acta Digital como en la Hoja de Partido.
- Control administrativo sobre todas las circunstancias que surjan durante el partido (goles, asistencias, expulsiones, tiempos muertos, etc.)
- Asesoramiento a los árbitros sobre cualquier cuestión relacionada con la mesa de anotación que pudiera surgir.

### ▪ El cronometrador

---

La figura del cronometrador está íntimamente ligada a la del anotador y es imprescindible para el encuentro, y sus funciones serán las siguientes:

- Cronometrar el tiempo de juego, tiempos muertos y las pausas entre periodos
- Señalar los fines de periodo en caso de ausencia de dispositivo sonoro automático
- Transmitir al anotador las indicaciones de los tiempos necesarias para la redacción del acta.
- Verificar la llegada de jugadores y su presencia en el banquillo de penalizaciones, es decir, el jugador penalizado debe ser el que cumpla la sanción, o su sustituto cuando así lo especifique reglamento.
- Preocuparse de la presencia de los jugadores penalizados al comienzo del segundo periodo.
- Controlar el tiempo de penalización para cada jugador sancionado.
- Informar a los jugadores penalizados del tiempo que les queda de su expulsión.
- Autorizar o no a los jugadores para que abandonen en banquillo de penalizaciones al finalizar su tiempo de penalización dependiendo de los casos.
- En caso de que un jugador sin autorización abandone antes de tiempo el banquillo de penalizaciones deberán:
  - Anotar el tiempo de la infracción y el número del jugador
  - Informar a los árbitros en la primera para de juego siguiente



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### Comportamiento y ética en la mesa

---

Normalmente, y debido a la falta de profesionalidad del hockey línea, los anotadores suelen ser personas vinculadas a algún club. Dicha vinculación nunca debe influir en el desarrollo de su actividad y deben realizar la misma con total imparcialidad, objetividad y deportividad, llevando siempre una conducta irreprochable.

El anotador nunca debe aplaudir jugadas, celebrar goles o increpar acciones independientemente del equipo que las realice. Su actitud en la mesa siempre debe ser correcta y educada hacia los equipos y sus representantes, intentando solucionarles las cuestiones que les pudieran surgir, como comunicarles los tiempos de expulsiones, el número de sanciones de un jugador, etc. **El anotador no debe enfrentarse con nadie en la mesa, si el comportamiento de delegados o jugadores junto a la mesa no es el apropiado el anotador le informará al árbitro, ateniéndose exclusivamente a la realidad, en la primera parada de juego y será este que decida al respecto.**

### Relación con los árbitros

---

Siempre debe tratar a los colegiados con respeto.

El anotador debe facilitar a los árbitros su labor, en la medida de lo posible.

**En caso de que el anotador tenga alguna duda respecto a una situación del partido**, como pueden ser minutos de expulsiones, tiempo de entrada de jugadores expulsados o cualquier otra cuestión, **debe avisar al árbitro antes de que continúe el encuentro y aclarar dicha situación**. Estas paradas de juego, se deben evitar en la medida de lo posible, por lo que es recomendable que la persona que actúe como anotador tenga el mayor conocimiento posible del reglamento, de sus funciones como anotador y las desempeñe de una manera eficaz y eficiente.

**Nunca se debe hacer sonar la bocina para detener un encuentro en juego. Cualquier circunstancia se indicará a los árbitros en la siguiente parada de juego.**

### El anotador, los árbitros y los delegados de equipo

---

Este punto requiere que los delegados de los equipos tengan la formación adecuada para la realización de sus funciones que son de máxima importancia en el desarrollo del juego. Debemos establecer mediante este manual una forma de actuación de los anotadores para evitar situaciones que no permitan la correcta realización de sus funciones.

En la regla 40, apartado g) se establece claramente como debe ser el comportamiento de un jugador en el banquillo de penalizaciones indicando lo siguiente:



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

- g) Los jugadores han de permanecer sentados y con el casco correctamente abrochado hasta que la Penalización haya expirado.

De acuerdo con el comportamiento expresado en la regla y para favorecer el trabajo y el respeto a los anotadores y cronometradores debemos establecer los siguientes procedimientos:

- ✚ El anotador debe disponer de su “zona de trabajo” con total tranquilidad para poder realizar las funciones correctamente.
- ✚ Ningún jugador puede retornar a la pista sin la indicación y autorización expresa del anotador.
- ✚ En las situaciones habituales de juego el anotador indicará al jugador el tiempo de entrada a pista al finalizar su penalización.
- ✚ **Si el anotador considera que el comportamiento de los jugadores en el banquillo de expulsados no es el correcto y el delegado de equipo no se encuentra junto al banquillo de expulsados deberá actuar de la siguiente forma:**
  - 1) En la siguiente parada de juego, informará al árbitro de la situación y éste requerirá la presencia del o los delegados de cada equipo junto al banquillo de penalizaciones para que sus jugadores mantengan un comportamiento correcto.
  - 2) De acuerdo con el punto anterior, a partir de este momento, el delegado del equipo tiene la obligación de velar por el correcto comportamiento de sus jugadores en el banquillo de expulsados y haciendo de interlocutor entre el anotador y sus jugadores.
  - 3) Si el comportamiento considera siendo no correcto aún con la presencia del delegado de equipo, el anotador informará al árbitro durante la siguiente para de juego para que establezca las medidas que considere oportunas.
  - 4) Una vez terminada la situación que originó la presencia de los delegados junto al banquillo de penalizaciones, éstos pueden solicitar al árbitro con el juego parado, la autorización para retornar a la posición que ocupaban anteriormente y será decisión del árbitro conceder o no dicha autorización.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.  
28037 MADRID  
Fax: 91 304 31 10  
Tfn: 91 327 00 62  
e-mail: [mad@fep.es](mailto:mad@fep.es)  
[www.fep.es](http://www.fep.es)

Casanova, 2 – 4º A  
08011 BARCELONA  
Tfn: 93 292 80 80  
Fax: 93 292 80 81  
Contestador: 93 292 80 84  
e-mail: [bcn@fep.es](mailto:bcn@fep.es)

## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### **CAPÍTULO II - PROCESO DE ELABORACIÓN DE LA HOJA DE PARTIDO COMO APOYO AL ACTA DIGITAL**

La Hoja de Partido contiene la información necesaria para el seguimiento de una competición y es imprescindible como apoyo al acta digital. Al finalizar el partido el anotador entregará la hoja de partido al árbitro principal para comprobar la validez de las anotaciones. Gracias al Acta Digital todas las estadísticas, resultados, incidencias, expulsiones y clasificaciones son seguidas en directo por internet en [www.hockeylinea.fep.es](http://www.hockeylinea.fep.es). Es por ello que debe rellenarse del modo más claro y siguiendo unas pautas ya establecidas.

#### **10 MINUTOS ANTES DEL PARTIDO**

El árbitro principal entregará al anotador la Hoja de Partido como apoyo al Acta Digital. Tomará nota del nombre del anotador en el Acta Digital y entregará el dispositivo “Tablet” al anotador.

#### **FINALIZADO EL TIEMPO DE CALENTAMIENTO – INICIO DE PARTIDO**

El árbitro principal ordena y verifica la puesta del Tablet en modo “Periodo 1”, se les entregará a los árbitros Principales los Pucks de la mesa e indicará al cronometrador la colocación del reloj en 25 minutos para el inicio del partido.

#### **PERIODO DE DESCANSO**

El árbitro principal ordena y verifica la puesta del Tablet en modo “Descanso” y el árbitro auxiliar indicará al cronometrador que coloque el reloj en 10 minutos para el periodo de descanso.

#### **FIN PERIODO DE DESCANSO – INICIO DEL SEGUNDO TIEMPO**

El árbitro principal ordena y verifica la puesta del Tablet en modo “Periodo 2” y el árbitro auxiliar indicará al cronometrador que coloque el reloj en 25 minutos para el periodo de descanso.

#### **FIN DE PARTIDO**

El Anotador entregará el Tablet y la Hoja de Partido al árbitro principal para su verificación, y firmará el Acta Digital cuando se lo solicite el árbitro principal.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.  
 28037 MADRID  
 Fax: 91 304 31 10  
 Tfn: 91 327 00 62  
 e-mail: [mad@fep.es](mailto:mad@fep.es)  
[www.fep.es](http://www.fep.es)

Casanova, 2 – 4º A  
 08011 BARCELONA  
 Tfn: 93 292 80 80  
 Fax: 93 292 80 81  
 Contestador: 93 292 80 84  
 e-mail: [bcn@fep.es](mailto:bcn@fep.es)

## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

HOJA DE PARTIDO - Comité Nacional Hockey Línea - RFEF																	
Fecha:		Hora:		Lugar - Jornada:													
Oficiales de Partido						MARCADOR			PENALIZACIONES			Anexo Arbitral					
ARB.Principal:				ARB.Auxiliar:				LOCAL	VISIT		LOCAL	VISIT		SI			
Anotador:								1ªT			1ªT			Protestas			
								2ªT			2ªT			Equipos			
								Prorr			Prorr			Local			
														Visit			
Local:					GOLES Y ASISTENCIAS					PENALIZACIONES EQUIPO LOCAL							
NºLic	Jugadores	#	P	Cat	Tiempo	P	G	A	SI	Tiempo	P	#	Codigo	Min	Inicio	Fin	Off
Firma Delegado Local										Tiempos Muertos:			1ªT		2ªT		
Porteros		G1	T1	M1	G2	T2	M2	GP	TP	MP	GT	TT	MT				
Firma Delegado Local										Tiempos Muertos:			1ªT		2ªT		
Porteros		G1	T1	M1	G2	T2	M2	GP	TP	MP	GT	TT	MT				
Visit.:					GOLES Y ASISTENCIAS					PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
NºLic	Jugadores	#	P	Cat	Tiempo	P	G	A	SI	Tiempo	P	#	Codigo	Min	Inicio	Fin	Off
Firma Delegado Visitante										Tiempos Muertos:			1ªT		2ªT		
Porteros		G1	T1	M1	G2	T2	M2	GP	TP	MP	GT	TT	MT				
Firma Delegado Visitante										Tiempos Muertos:			1ªT		2ªT		
Porteros		G1	T1	M1	G2	T2	M2	GP	TP	MP	GT	TT	MT				





## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### TIEMPOS DE ANOTACION DE GOLES Y ASISTENCIAS

Los goles y asistencias se anotarán siguiendo las siguientes pautas:

- Tiempo:** En formato mm:ss, minuto y segundo en el que se ha producido el Gol  
**P:** Período en el que se produce el Gol. Sólo se debe anotar “1” o “2”  
**G:** Dorsal del jugador que anota el Gol  
**A:** Dorsal del Asistente en caso de marcarlo el árbitro  
**S/I:** Goles en Superioridad o Inferioridad Numérica. “S” Superioridad, “I” Inferioridad

Se debe tener en cuenta, que cuando un árbitro tras un gol, únicamente le dice a la mesa lo siguiente “24, 13, blanco”, quiere decir que el dorsal 24 ha anotado el gol y el dorsal 13 ha realizado la asistencia, ambos del equipo que va de blanco.

Ejemplos correctamente anotados:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
11:05	1	24	13	S
10:21	1	12		
02:32	2	10	62	I

### CAPÍTULO III – PENALIZACIONES

Las penalizaciones pueden ser la tarea más compleja a desempeñar por el anotador durante el partido, si bien llevar el registro de goles, no es complicado (por muchos que haya en un encuentro), la anotación de penalizaciones y las distintas situaciones se pueden complicar hasta puntos inimaginables.

Esta “complicación” viene principalmente de la variedad de penalizaciones del hockey línea. No es necesario que el anotador domine el reglamento, si bien es importante que tenga ciertos conocimientos respecto a las penalizaciones, lo que agilizará mucho sus labores en la mesa y el desarrollo del partido.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### TIPOS DE PENALIZACIONES

En primer lugar diferenciamos los tipos de sanciones según su influencia en el número de jugadores en pista:

#### PENALIZACIONES DE TIEMPO

Son las que resultan en que el equipo penalizado juegue con un jugador menos en pista; se conoce como INFERIORIDAD NUMÉRICA y se produce cuando, por una o más penalizaciones de tiempo, un equipo juega con menos jugadores en pista que el otro equipo.

#### PENALIZACIONES PERSONALES

Las siguientes penalizaciones no son de tiempo, por tener un jugador sustituto en pista durante el tiempo de penalización:

- Penalizaciones coincidentes menores o mayores.
- Penalizaciones de Mala Conducta.

Si la pista cuenta con marcador electrónico con control de penalizaciones, las penalizaciones de tiempo serán las únicas que contarán en el marcador de penalizaciones, hasta un máximo de dos (2), no contando a esos efectos las penalizaciones coincidentes ni las de Mala Conducta.

A su vez, las penalizaciones se clasifican según el tiempo de cumplimiento en:

#### PENALIZACIONES MENORES

La situación normal de estas penalizaciones, consiste en que un jugador del equipo sancionado se sienta en el banquillo de expulsados durante dos minutos, durante ese tiempo su equipo jugará con un jugador de campo menos. Únicamente volverá a la pista de juego cuando hayan transcurridos los dos minutos o cuando su equipo reciba un gol, siempre que estuvieran jugando en inferioridad.

La duración a anotar es "2".

#### PENALIZACIONES MAYORES

Por estas penalizaciones, el jugador del equipo sancionado debe permanecer durante 5 minutos en el banquillo de expulsados, dejando a su equipo con un jugador de campo menos. **El jugador únicamente volverá a pista cuando hayan pasado esos 5 minutos, independientemente de que su equipo reciba goles en contra.** La duración a anotar es "5"

#### PENALIZACIONES DE MALA CONDUCTA

El jugador sancionado con dicha sanción, permanecerá en el banquillo de expulsados durante los 10 minutos que dure su sanción y sólo entrará en pista en la primera parada de juego que haya tras cumplirse el tiempo de su expulsión. **La penalización por mala conducta NO hace que el equipo sancionado se quede en inferioridad.** La duración a anotar es "10" y el código a anotar es "MC".



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### JUGADORES ENVIADOS A VESTUARIOS

Hay diversas circunstancias que pueden enviar a un jugador a vestuarios y la actuación varía en función de cada una de ellas:

- MALA CONDUCTA EN EL JUEGO (MJC), el jugador es enviado a vestuarios y no implica sanción adicional. Conlleva un partido de sanción  
El código a anotar es “MCJ”, como duración se anota “10” pero se deja en blanco el tiempo final de la penalización.
- PENALIZACIÓN DE PARTIDO (PP), el jugador es enviado a vestuarios y un sustituto deberá permanecer durante 5 minutos en el banquillo de expulsados, dejando a su equipo con un jugador de campo menos. El jugador sustituto únicamente volverá a pista cuando hayan pasado esos 5 minutos, independientemente de que su equipo reciba goles en contra. Conlleva un partido de sanción  
El código a anotar es “PP” y la duración “5”.
- EXCLUSIÓN (EX), significa que el jugador es enviado a vestuarios y no implica ninguna sanción adicional. **NO** conlleva partido de sanción. Es el caso de que un jugador reciba su cuarta penalización menor en un encuentro.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.  
28037 MADRID  
Fax: 91 304 31 10  
Tfn: 91 327 00 62  
e-mail: [mad@fep.es](mailto:mad@fep.es)  
[www.fep.es](http://www.fep.es)

Casanova, 2 – 4º A  
08011 BARCELONA  
Tfn: 93 292 80 80  
Fax: 93 292 80 81  
Contestador: 93 292 80 84  
e-mail: [bcn@fep.es](mailto:bcn@fep.es)

## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### PENALIZACIONES COINCIDENTES

Son penalizaciones que **NO** comportan que un equipo se quede en inferioridad numérica. No son penalizaciones de tiempo.

Se aplican cuando jugadores de ambos equipos reciben en la misma parada de juego una o varias penalizaciones de igual duración de tiempo.

Los jugadores de ambos equipos se envían al banquillo de penalizaciones pero el juego continúa igual como si no se hubiera expulsado a nadie (como norma general). Estos dos jugadores deberán entrar a la vez en pista, en la primera parada del juego tras cumplirse su tiempo de penalización **SIEMPRE CON EL RELOJ PARADO** y estas sanciones no se tienen en cuenta si hay más expulsados de algún equipo, es decir, si hay otros dos expulsados de un equipo, estos pueden cumplir penalización independientemente de que la esté cumpliendo un “coincidente”.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### GENERALIDADES

Como punto de partida diremos que un jugador expulsado, durante los tiempos muertos no podrá abandonar el banquillo de expulsados. Sí podrá hacerlo en el descanso del partido.

Al anotar las expulsiones, en la columna “CODIGO”, el anotador anotará el motivo de la penalización que le ha indicado el árbitro de acuerdo con los códigos de gestos arbitrales establecidos. No es necesario saber de memoria esos códigos, se puede tener en la mesa la tablilla con los gestos y códigos.

Si un jugador recibe al mismo tiempo una penalización de 2 minutos (menor) y otra de 5 minutos (mayor), cumplirá primero la de 5 minutos y de forma consecutiva la de 2.

Si un jugador es sancionado en el mismo momento con una penalización menor y una sanción de mala conducta, la penalización menor será inscrita y cumplida primero por un sustituto en el banquillo de penalizaciones y el jugador sancionado cumplirá las dos penalizaciones de forma consecutiva. En caso de gol mientras se cumple la menor, el sustituto entrará en pista y comenzará a cumplirse la de mala conducta.

Las penalizaciones se anotan al jugador que las comete, independientemente de quién las cumpla, excepto en el caso de penalizaciones de banquillo que se anotan al jugador que las cumple.

Las expulsiones se anotarán de acuerdo con las siguientes indicaciones:

#### A) EJEMPLO DE PENALIZACION DE 2 MINUTOS POR ZANCADILLA

El dorsal número 23 del equipo visitante recibe una penalización de 2 minutos por zancadilla en el minuto 12:32 del Primer período. *La casilla “Off” permanece en blanco en el acta.*

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### B) EJEMPLO DE PENALIZACION DE 2 MINUTOS POR ZANCADILLA AHORA CON GOL DEL LOCAL

La anotación de la penalización es la misma que en el caso anterior.

En el 11:05 se produce el gol del equipo local, gol del dorsal 24 y asistencia del dorsal 13.

GOLES Y ASIST (Local)					PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	G	A	S / I	Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
11:05	1	24	13	S	12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	11:05

En este caso se debe anotar en la casilla "Off" el tiempo en el que el Dorsal 23 del Equipo Visitante finaliza su sanción por haber recibido su equipo, un gol en inferioridad. El tiempo del Gol Local (11:05) debe coincidir con el anotado en la casilla "Off" de las penalizaciones del equipo Visitante.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### SITUACIONES HABITUALES

#### **VARIAS PENALIZACIONES MENORES Y EL EQUIPO EN INFERIORIDAD RECIBE UN GOL**

Mientras un equipo está en inferioridad numérica en función de varias penalizaciones menores y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se descuenta es la más avanzada.

#### **EQUIPOS EN IGUALDAD, SE MARCA DIFERIDA Y RECIBE GOL EN ESA DIFERIDA**

Si los dos equipos están en igualdad y el árbitro tiene un brazo levantado indicando una falta diferida contra uno de los equipos y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se señalaba en esa diferida se anota de forma habitual al jugador penalizado pero no debe cumplirla ningún jugador.

#### **EQUIPO EN INFERIORIDAD, SE MARCA DIFERIDA Y RECIBE GOL EN ESA DIFERIDA**

Mientras un equipo está en inferioridad numérica en función de una o varias penalizaciones menores, y el árbitro tiene un brazo levantado indicando una falta diferida contra este mismo equipo y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se descuenta es la más avanzada y la penalización marcada como diferida se aplicará de modo normal.

#### **EQUIPO EN SUPERIORIDAD, SE MARCA DIFERIDA Y RECIBE GOL EN ESA DIFERIDA**

Mientras un equipo está en superioridad numérica en función de una o varias penalizaciones menores, y el árbitro tiene un brazo levantado indicando una falta diferida contra este mismo equipo y el equipo en inferioridad marca un gol, la penalización menor se anotará y el jugador infractor cumplirá la sanción impuesta.

#### **TERCERA SANCIÓN MENOR AL MISMO JUGADOR**

Cuando un mismo jugador recibe la tercera penalización de 2 minutos, el anotar deberá comunicar al árbitro que es la tercera falta del mismo jugador. El árbitro enviará otro jugador más al banquillo de penalizaciones y se actuará de la siguiente manera:

- Se anota la falta de 2 minutos al jugador que la ha cometido
- Se anota una Penalización por Mala Conducta (MC) de 10 minutos al jugador que ha cometido la infracción.
- El jugador sancionado cumplirá consecutivamente la penalización menor y luego la de Mala Conducta, y sólo entrará en juego tras la primera parada de juego que haya tras cumplirse el tiempo de su expulsión (el de las dos sanciones). Puede darse el caso de que cuando se está cumpliendo la penalización menor, si el equipo está en inferioridad y recibe un gol, la penalización menor termina y en ese momento comenzará a cumplirse la de las 10 minutos.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

- El sustituto que se ha enviado al banquillo de expulsados cumplirá la sanción menor de 2 minutos que se había impuesto a su compañero y entrará en pista al finalizar el tiempo de expulsión o cuando su equipo reciba un gol en caso de estar en inferioridad.

En el acta quedará anotado lo siguiente:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	
08:12	1	23	SL	2	08:12	06:12	
22:24	2	23	ZC	2	22:24	20:24	
22:24	2	23	MC	10	20:24	10:24	

Y si hubiera gol mientras se cumple la penalización, se anotará de la siguiente forma:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
21:05	2	24	13	S

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	
08:12	1	23	SL	2	08:12	06:12	
22:24	2	23	ZC	2	22:24	20:24	21:05
22:24	2	23	MC	10	21:05	11:05	

### TRES O MÁS JUGADORES EXPULSADOS DE UN MISMO EQUIPO (Regla 58)

Un equipo no puede tener más de dos jugadores simultáneamente cumpliendo penalización de tiempo. Si un tercer jugador del mismo equipo es sancionado con una penalización de tiempo mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo penalizaciones de tiempo, la penalización del tercer jugador o posteriores, no empezará hasta que el tiempo de penalizaciones de uno de los dos jugadores que estén cumpliendo haya finalizado.

Se anotará de la siguiente forma:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
22:32	2	12	ZC	2	22:32	20:32	
22:12	2	23	SL	2	22:12	20:12	
21:24	2	55	ZC	2	20:32	18:32	
20:58	2	20	SL	2	20:12	18:12	

En este caso los jugadores 12 y 23 están expulsados y al 55 se le sanciona con una penalización de dos minutos. Deberá irse al banquillo de expulsados y su penalización comenzará a contar cuando termine la del dorsal 12. El dorsal 20 es expulsado y tiene que ir al banquillo y su sanción no comenzará a contar





## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

hasta que finalice la del dorsal 23 y en ese momento ya sólo estarían cumpliendo penalizaciones los dorsales 55 y 20. En este caso, habría un momento en el que había 4 jugadores en el banquillo de expulsados pero sólo dos estarían cumpliendo tiempo de sanción.

En estos casos es **IMPORTANTE** tener en cuenta el número de jugadores de pista. Las sanciones de 2 ó 5 minutos, implican que el equipo infractor se quede en inferioridad numérica (como norma general). Si un equipo tiene dos jugadores expulsados y se sanciona a un tercero, cuando finalice el tiempo de expulsión del primero éste no puede entrar en pista ya que se están cumpliendo otras dos penalizaciones de tiempo y el equipo debe tener dos jugadores menos en la pista. El jugador que ha finalizado la sanción podrá volver a la pista, CON EL RELOJ PARADO, en la primera detención del juego que haya tras su tiempo de penalización, o bien cuando haya menos de dos jugadores cumpliendo penalizaciones. Lo explicamos con el ejemplo anterior (suponemos siempre que el local tiene siempre 4 jugadores en pista):

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
22:32	2	12	ZC	2	22:32	20:32	
22:12	2	23	SL	2	22:12	20:12	
21:24	2	55	ZC	2	20:32	18:32	
20:58	2	20	SL	2	20:12	18:12	

SITUACIÓN DE PARTIDO		
Tiempo	En pista	Explicación
22:32	3	El jugador 12 deja a su equipo en inferioridad numérica
22:12	2	El jugador 23 deja a su equipo jugando un 2 contra 4
21:24	2	El dorsal 55 es expulsado pero su sanción aún no está contando
20:58	2	El dorsal 20 es expulsado pero su sanción aún no está contando
20:31	2	Si hubiera una parada de juego el 12 podría irse al banquillo
20:32	2	Termina la sanción del 12 y empieza a contar la del 55 pero nadie entra en pista
20:11	2	Si hubiera una parada de juego el 23 podría irse al banquillo
20:12	2	Termina la sanción del 23 y empieza a contar la del 20 pero nadie entra en pista
Vamos a suponer que no ha habido paradas de juego		
18:32	3	Termina la penalización del 55, sólo quedaría el 20 cumpliendo penalización así que un jugador puede entrar en pista pero será el primero que estaba cumpliendo sanción y no se ha podido ir al banquillo por no haber paradas de juego, el 12
18:12	4	Termina la penalización del 20, ya no se estarían cumpliendo penalizaciones pero será el que antes ha terminado de cumplir sanción el que entra en pista, el 23. El 55 y 20 esperarán una parada de juego para ir al banquillo.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### GOLPEAR CON LA PUNTA DE LA PALA O EL TACO DEL STICK (Reglas 72 y 73)

Por cualquiera de dichas infracciones se impondrán al jugador una penalización Doble Menor que el jugador sancionado cumplirá consecutivamente y en el acta serán computadas dos penalizaciones menores al mismo jugador. El jugador cumplirá primero una menor y cuando expire por cualquier motivo, la otra menor. Como norma general, su equipo jugará con un jugador menos de pista durante el tiempo de penalización.

En el acta quedará anotado lo siguiente:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	
	1	23	BE	2	10:32	8:32	

Y si hubiera gol mientras se cumple la penalización, se anotará de la siguiente forma:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
11:38	2	24	13	S

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	11:38
	1	23	BE	2	11:38	9:38	

A los efectos de cómputo de tres penalizaciones menores para aplicar penalización por mala conducta por acumulación, las penalizaciones Doble Menor por Golpear con la Punta de la Pala o el Taco del Stick, computan como **DOS** penalizaciones menores.

A los efectos de cómputo de tres penalizaciones de stick para aplicar penalización por exclusión, las penalizaciones Doble Menor por Golpear con la Punta de la Pala o el Taco del Stick, computan como **UNA** infracción de stick.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### SITUACIONES ESPECIALES

#### TIRO DE PENALTI (Regla 54)

En esta situación, el anotador deberá realizar 2 anotaciones en las penalizaciones del equipo infractor:

- En primer lugar anotará la sanción impuesta al jugador con el código de la infracción que ocasionó el penalti aunque en ningún caso se cumplirá dicha sanción.
- A continuación registrará en el acta una penalización de código "TP" en la cuadrícula de penalizaciones del equipo infractor, sin número de jugador y ni tiempo de penalización.

Si el penalti se transforma:

- Si el penalti se transforma, cuando anote el gol y el jugador que lo ha marcado, en la casilla S/I anotará "TP".

Si se marca un gol de Tiro de Penalti, no se debe aplicar una nueva penalización al jugador infractor, a menos que la infracción por la cual el Tiro de Penalti fue señalado, fuese tal como incurrir en una Penalización Mayor o de Partido, en cuyo caso debe ser impuesta la penalización prescrita. Si la infracción por la cual el Tiro de Penalti fue señalado, fuese tal como para incurrir en una Penalización Menor, entonces, sin tener en cuenta si el Tiro de Penalti resulta en gol o no, no se cumplirá, pero se anotará en el acta una nueva Penalización Menor.

Ejemplo de **Tiro de Penalti sin gol del equipo local**, en este caso el jugador con el dorsal 22 del equipo visitante ha sido sancionado con tiro de penalti por zancadilla a su oponente en clara ocasión de gol, en el min 12:32 y **el equipo local no lo ha transformado en gol**:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	22	ZC	2	12:32	10:32	12:32
12:32	1	22	TP				

El mismo ejemplo de **Tiro de Penalti con gol del equipo local**:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
12:32	1	18		TP

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	22	ZC	2	12:32	10:32	12:32
12:32	1	22	TP				



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### PENALIZACIONES DEL PORTERO (Regla 60)

Las penalizaciones menores, mayores y la de mala conducta que se señalen a un portero, **serán cumplidas por otro jugador de campo totalmente equipado pero se anotarán como si las cumpliera dicho portero.**

### STICK ALTO CON SANGRE (Regla 66 – f )

De acuerdo con este tipo de penalización el jugador sancionador recibe una penalización mayor más una Mala Conducta en el juego. La anotación en el acta sería la siguiente. Esta sanción establece que el jugador es enviado a vestuarios por una MCJ y que un sustituto cumple 5 min.

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
18:12	1	23	SA	5	18:12	13:12	
	1	23	MCJ	10	--	--	

En este caso el dorsal nº 23 del equipo visitante es enviado a vestuarios y otro jugador cumpliría los 5 minutos de sanción finalizando la misma en el 13:12

### PENALIZACIÓN DE PARTIDO (Regla 52)

Una penalización de partido sancionada por el árbitro se anotará de la siguiente forma:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
18:12	1	23	PP	5	18:12	13:12	

En esta situación el dorsal nº 23 del equipo visitante es enviado a vestuarios y otro jugador cumpliría los 5 minutos de sanción finalizando la misma en el 13:12



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### PENALIZACIONES DE STICK (Regla 45 – d)

La tercera infracción de stick cometida por un mismo jugador en el mismo partido, será sancionada con una exclusión de partido y dicha circunstancia deberá comunicársela el anotador al árbitro.

Las infracciones a tener en cuenta para la aplicación de esta regla son:

- ✓ Stick alto (SA) - Regla 66
- ✓ Carga con el stick (CC) - Regla 63
- ✓ Golpear con el stick (SL) - Regla 71
- ✓ Golpear con la Punta de la Pala (SP) – Regla 72
- ✓ Golpear con el Taco del Stick (BE) – Regla 73

En el caso de tres infracciones de stick la anotación en el acta sería la siguiente donde el jugador nº 44 recibiría “EXCLUSIÓN” y otro jugador cumpliría la sanción de 2 minutos desde el 12:35 al 10:35

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
19:15	1	44	SA	2	19:15	17:15	
15:43	1	44	CC	2	15:43	13:43	
12:35	2	44	SA	2	12:35	10:35	
12:35	2	44	EX				

A pesar de la sanción de doble menor (2+2) para la infracción de punzar (SP), en este caso, para la aplicación de esta regla, se ha de considerar como una única falta. En el ejemplo siguiente vemos como actuaríamos en esta excepción:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	
	1	23	BE	2	10:32	8:32	
12:35	2	23	SA	2	12:35	10:35	
12:35	2	23	MC	10	10:35	0:35	

El jugador nº 23 cumpliría MC por acumulación de tres menores pero no Exclusión al ser considerado BE (2+2) como una única sanción de stick pero como dos penalizaciones menores.



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### **CAPÍTULO IV - OTROS PUNTOS A TENER EN CUENTA POR LOS ANOTADORES**

#### **ANOTACIÓN DE TIEMPOS MUERTOS**

Cada equipo dispone de un único tiempo muerto por período. Debe anotarse en el acta cuando un equipo lo solicita y en caso de que lo vuelva a pedir el mismo equipo en el mismo período, le comunicarán al árbitro que ese equipo ya había dispuesto de su tiempo muerto. También el anotador llevará control del minuto y avisará acústicamente cuando termine. En caso de competiciones en las que exista prórroga, no habrá tiempos muertos en las mismas (regla 13 d ).

Para anotar el tiempo muerto lo haremos de la siguiente manera, pasando de anotar una "X" en la casilla correspondiente a anotar el minuto en el que fue solicitado dentro de cada período.

Tiempos Muertos:	1º T	<b>12:21</b>	2º T	<b>03:21</b>
------------------	------	--------------	------	--------------

#### **ANOTACIÓN DE LAS ESTADÍSTICAS DE PORTEROS**

Para todas las competiciones de la presente temporada los anotadores deben reflejar en el acta del partido los datos relativos a los tiros recibidos y goles encajados por los porteros de cada equipo. Para llevar una correcta anotación de los tiros recibidos es aconsejable la colaboración del cronometrador.

#### **¿QUE ES UN TIRO RECIBIDO POR UN PORTERO?**

Se debe contabilizar como tal cualquiera entre los TRES PALOS, ya sea parado por el portero, sea gol o golpee en los postes o el larguero de la portería. Cualquier disparo que vaya fuera de portería sin desviarlo el portero no se computará como tal de la misma forma que si es desviado por un defensa antes de llegar a portería.

EN EL ACTA DIGITAL NO ES NECESARIO SUMAR UN TIRO CUANDO HAYA GOL, EL ACTA LO SUMA AUTOMATICAMENTE CUANDO SE ANOTA EL GOL.

En el siguiente ejemplo observamos lo siguiente:

El portero Dorsal 34 (#) ha recibido en el Primer Tiempo (1ºT) 14 tiros de los que dos han sido gol

En el segundo tiempo el mismo portero ha recibido 18 tiros sin encajar ningún gol.

El total son 32 tiros recibidos y dos goles encajados.

PORTEROS	#	1º T	2º T	Prorr.	Total
	Dorsal	TR/GE	TR/GE	TR/GE	TR/GE
	34	14/2	18/0		32/2

Si han participado dos porteros en un equipo, el momento en el que cambian debe anotarse en observaciones (Ejemplo: Al descanso el equipo local cambia de portero), ejemplo con dos porteros:

PORTEROS	#	1º T	2º T	Prorr.	Total
	34	14/2			14/2
	36		12/4		12/4



## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

- ✓ *Aprovechando el descanso en las competiciones con motivo de las navidades se introducirán algunos cambios en el acta oficial y uno de ellos será el siguiente cuadro para la anotación de las estadísticas de los porteros.*

Porteros	GE(1T)	TR(1T)	MP(1T)	GE(2T)	TR(2T)	MP(2T)	GE(T)	TR(T)	MP(T)
# Dorsal									

**GE** – Goles Encajados – GE(1T) – Primer Tiempo – GE(2T) – Segundo tiempo – GE(T) – Totales

**TR** – Tiros recibidos – TR(1T) – Primer Tiempo – TR(2T) – Segundo tiempo – TR(T) – Totales

**MP** – Minutos portero – MP(1T) – Primer Tiempo – MP(2T) – Segundo tiempo – MP(T) – Totales

Con esta modificación ya no será necesario anotar en “observaciones” los cambios de portero.

Este ejemplo mostraría un acta con la participación de dos porteros del mismo equipo y que los dos han actuando tanto en el primer tiempo como en el segundo:

Porteros	GE(1T)	TR(1T)	MP(1T)	GE(2T)	TR(2T)	MP(2T)	GE(T)	TR(T)	MP(T)
# 32	2	15	13	1	13	10	3	28	25
# 34	1	10	12	3	11	15	4	21	25

## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

### CAPÍTULO V - CÓDIGOS DE GESTOS ARBITRALES

 <b>CV</b> BOARDING (CARGA CONTRA LA VALLA)	 <b>BE</b> BUTT-ENDING (GOLPEAR CON EL EXTREMO DEL STICK)	 <b>AG</b> HOLDING (AGARRAR)	 <b>EG</b> HOOKING (ENGANCHAR)
 <b>CG</b> CHARGING (CARGA)	 <b>CC</b> CROSS-CHECKING (ATAQUE CRUZADO CON EL STICK)	 <b>IF</b> INTERFERENCIA	 <b>RZ</b> RODILLAZO
 <b>ZC</b> TRIPPING (ZANCADILLA)	 <b>CZ</b> ELBOWING (CODAZO)	 <b>PP</b> PENALIZACIÓN DE PARTIDO	 <b>MCJ MC</b> MALA CONDUCTA
 <b>VI</b> VIOLENCIA INNECESARIA-PELEA	 <b>SA</b> STICK ALTO	 <b>CE</b> CARGA POR LA ESPALDA	 <b>CI</b> DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA-CAMBIO ILEGAL
 <b>SL</b> SLASHING (ATAQUE CON EL STICK)	 <b>SP</b> SPEARING (PUNZAR CON EL STICK)	 <b>CA</b> CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	 <b>BC</b> BODY-CHECKING-CONTACTO INTENCIONADO CON EL CUERPO

Otros Códigos:

**PB** - Penalización de Banquillo  
**RJ** - Retraso en el juego

**EI** - Equipación Incorrecta  
**EX** - Exclusión

**SR** - Stick Roto





## Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

ACUMULACIÓN DE SANCIONES							
NUEVA SANCIÓN	Menor (2')	Menor de Stick (2')	Mayor (5 min)	Mala Conducta	Mala Conducta en Juego	Penalización de Partido	
↑							
Sin Sanciones	Cumple 2 min	Cumple 2 min	Cumple 5 min	Cumple Personal 10 min	Partido de Sanción automático (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
1 Menor	Cumple 2 min	Cumple 2 min	Sancionado Cumple 5 min	Cumple Personal 10 min	Partido de Sanción automático (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
2 Menores	Sustituto cumple 2 min Sancionado cumple 10 min al terminar	Sustituto cumple 2 min Sancionado cumple 10 min al terminar	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
2 Menores <b>Stick</b>	Sustituto cumple 2 min Sancionado cumple 10 min al terminar	Sustituto cumple 2 min Sancionado Vestuarios por Exclusión	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
3 Menores	Sustituto cumple 2 min Sancionado Vestuarios por Exclusión	Sustituto cumple 2 min Sancionado Vestuarios por Exclusión	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
1 Mala Conducta	Cumple 2 min	Cumple 2 min	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
1 Mayor y 1 Menor	Sustituto cumple 2 min Sancionado Exclusión Vestuarios	Sustituto cumple 2 min Sancionado Exclusión Vestuarios	Sustituto cumple 5 min Sancionado MCJ Vestuarios (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	
1 Menor y 1 Mala Conducta	Sustituto cumple 2 min Sancionado Exclusión Vestuarios	Sustituto cumple 2 min Sancionado Exclusión Vestuarios	Sustituto cumple 5 min Sancionado MCJ Vestuarios (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	MCJ - Sancionado a Vestuarios. Sin Sustituto (1)	Sancionado Vestuarios. Sustituto cumple 5 min (1)	

(1) Partido de Sanción Automático sin necesidad de resolución Disciplinaria

  Sancionado vuelve a pista si su equipo recibe con inferioridad y no hay mas sancionados

  Sancionado debe cumplir la sanción completa a pesar de recibir goles su equipo

  Sanciones Personales - no afectan al número de jugadores en pista