

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE PATINAJE



HOCKEY LINEA

REGLAS DE JUEGO

EDICIÓN 2013

(APROBADAS EN COMISIÓN DELEGADA DE LA RFEP - OCTUBRE 2013)

INDICE

Sección I. PISTA DE JUEGO

- Regla 1. La Pista (pág. 2)
- Regla 2. Porterías (pág. 2)
- Regla 3. Área de Gol (Área de portería) (pág. 3)
- Regla 4. Puntos de saque neutrales (pág. 3)
- Regla 5. Banquillo de jugadores (pág. 3)
- Regla 6. Banquillo de penalizaciones (pág. 4)
- Regla 7. Mesa de control y cronometraje (pág. 4)
- Regla 8. Zona de árbitros (pág. 4)
- Regla 9. Zona de actuación del portero (pág. 4)
- Regla 10. Señalización acústico y Cronómetro (pág. 5)

Sección II. TIEMPOS DE JUEGO, TIEMPOS MUERTOS, EMPATES Y RENUNCIAS

- Regla 11. Comienzo del Juego y Períodos (pág. 5)
- Regla 12. Tiempo de Juego (pág. 5)
- Regla 13. Tiempos Muerto (pág. 5)
- Regla 14. Empates (pág. 5)
- Regla 15. Rechazo a jugar y renuncia (pág. 6)

Sección III. OFICIALES

- Regla 16. Nombramiento de Oficiales (pág. 7)
- Regla 17. El árbitro (pág. 7)
- Regla 18. Jueces de Gol (opcionales) (pág. 8)
- Regla 19. Cronometrador de Penalizaciones (Opcional) (pág. 8)
- Regla 20. El Anotador Oficial (pág. 8)
- Regla 21. El cronometrador (pág. 9)

Sección IV. EQUIPAMIENTOS Y UNIFORMES

- Regla 22. Los Sticks (pág. 9)
- Regla 23. Los Patines (pág. 9)
- Regla 24. El Equipo del Portero (pág. 9)
- Regla 25. Equipo de protección (pág. 10)
- Regla 26. Equipo peligroso (pág. 10)
- Regla 27. El Puck (pág. 10)
- Regla 28. Uniformes (pág. 10)
- Regla 29. Inspección del uniforme y del equipo (pág. 11)
- Regla 30. Ajustes de la ropa y del equipo (pág. 11)

Sección V. LOS EQUIPOS

- Regla 31. Composición del equipo (pág. 11)
- Regla 32. El Capitán del Equipo y Capitanes Alternativos (pág. 11)
- Regla 33. Entrenadores (pág. 12)
- Regla 34. Delegados (pág. 12)
- Regla 35. Auxiliares (pág. 12)
- Regla 36. Lista de Jugadores (pág. 12)

Sección VI. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO

- Regla 37. Gol y asistencias (pág. 13)
- Regla 38. Saques Neutrales (pág. 13)
- Regla 39. Sustitución de jugadores (pág. 14)
- Regla 40. Abandono del Banquillo de Penalizaciones (pág. 14)
- Regla 41. Jugadores lesionados (pág. 15)
- Regla 42. Puck fuera de la Pista o injugable (pág. 15)
- Regla 43. El puck debe ser mantenido en movimiento (pág. 15)
- Regla 44. Puck fuera del Campo Visual y Puck Ilegal (pág. 16)

Sección VII. PENALIZACIONES Definición y Procedimiento)

- Regla 45. Tipos de Penalizaciones (pág. 16)
- Regla 46. Penalización Menor (pág. 17)
- Regla 47. Doble penalización menor (pág. 17)
- Regla 48. Penalización Menor de Banquillo (pág. 17)
- Regla 49. Penalización Mayor (pág. 17)
- Regla 50. Penalización por Mala Conducta (pág. 17)
- Regla 51. Penalización por Mala Conducta en el Juego (pág. 18)
- Regla 52. Penalización de Partido ((pág. 18)
- Regla 53. Exclusión (pág. 18)
- Regla 54. Tiro de Penalti (pág. 18)
- Regla 55. Gol Automático (pág. 18)
- Regla 56. Penalización Diferida (pág. 20)
- Regla 57. Penalizaciones Coincidentes Mayores o Menores (pág. 20)
- Regla 58. Penal. Acumuladas sobre el mismo Equipo (pág. 21)
- Regla 59. Penal. Adicionales por Acumulación de Sanciones al mismo Jugador (pág. 21)

Sección 8. APLICACIÓN DE SANCIONES Y PENALIZACIONES A PORTEROS

- Regla 60. Penalizaciones del Portero (pág. 20)

Sección 9. INFRACCIONES CONTRA JUGADORES

- Regla 61. Intento de Lesión y Lesiones intencionadas (pág. 23)
- Regla 62. Cargas (pág. 23)
- Regla 63. Carga con Stick (pág. 24)
- Regla 64. Codazos y Rodillazos (pág. 24)
- Regla 65. Peleas y Altercados (pág. 24)
- Regla 66. Stick Alto (pág. 25)
- Regla 67. Agarrar a un Contrario (pág. 25)
- Regla 68. Enganchar con el Stick (pág. 25)
- Regla 69. Interferencia (pág. 26)
- Regla 70. Falta por la Espalda (pág. 26)
- Regla 71. Golpear con el Stick (pág. 27)
- Regla 72. Golpear con la Punta del Stick (pág. 27)
- Regla 73. Golpear con el Taco del Stick (pág. 27)
- Regla 74. Zancadilla (pág. 28)
- Regla 75. Violencia Innecesaria (pág. 28)

Sección 10. OTRAS INFRACCIONES

- Regla 76. Jugador en el Área (pág. 28)
- Regla 77. Stick Roto (pág. 29)
- Regla 78. Lanzamiento del Stick u otros Objetos (pág. 29)
- Regla 79. Inmovilizar el Puck (pág. 29)
- Regla 80. Cambio Ilegal / Demasiados Jugadores en Pista (pág. 29)
- Regla 81. Entrada Ilegal desde el Banquillo de Jugadores (pág. 30)
- Regla 82. Entrada Ilegal desde el Banquillo de Penal. (pág. 30)
- Regla 83. Manejar el Puck con las Manos (pág. 30)
- Regla 84. Perdida de Material durante el Juego (pág. 31)
- Regla 85. Equipación Indebida (pág. 31)
- Regla 86. Patada al Puck (pág. 31)
- Regla 87. Lenguaje o gestos Obscenos o Blasfemos (pág. 32)
- Regla 88. Conducta Antideportiva (pág. 32)
- Regla 89. Retraso en el Juego (pág. 32)
- Regla 90. Abuso de Oficiales y otra Mala Conducta (pág. 33)
- Regla 91. Abuso Físico a Oficiales (pág. 33)
- Regla 92. Intromisión de Espectadores (pág. 33)

Sección 10. OTRAS INFRACCIONES

- Indicaciones del árbitro durante el juego (pág. 34)
- Señalizaciones de Penalización (pág. 35)

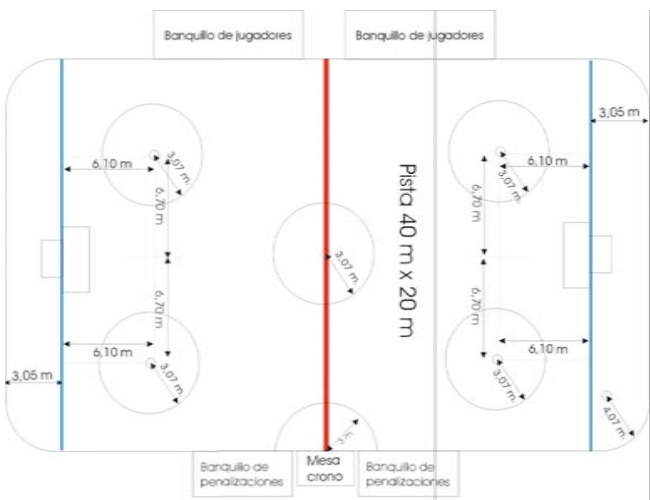
SECCIÓN I. PISTA DE JUEGO

REGLA N° 1 LA PISTA

- a) El Hockey sobre Patines en Línea se jugará en una pista reglamentaria cuya superficie podrá ser de madera, asfalto, cemento o sintética, en buen estado y aprobada por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea (CNHL).
- b) La Pista ha de estar marcada de acuerdo con las imágenes siguientes, teniendo en consideración las medidas exactas indicadas en el mismo. Se marcará una línea roja en el centro de la pista que distinguirá la zona defensiva de la zona de ataque.
- c) Las dimensiones reglamentarias de la superficie de juego pueden variar entre 20 m a 30 m de ancho y de 40 m a 60 m de largo, debiendo observarse siempre una relación de 1 a 2 en las medidas utilizadas.
- d) La pista estará rodeada por una valla de una altura de 101 cm. a 122 cm., siendo la altura ideal 106,7 cm. La valla debe tener esquinas redondeadas de un radio aproximado de 6,10 m (en pistas de 60m) para facilitar el movimiento del Puck.



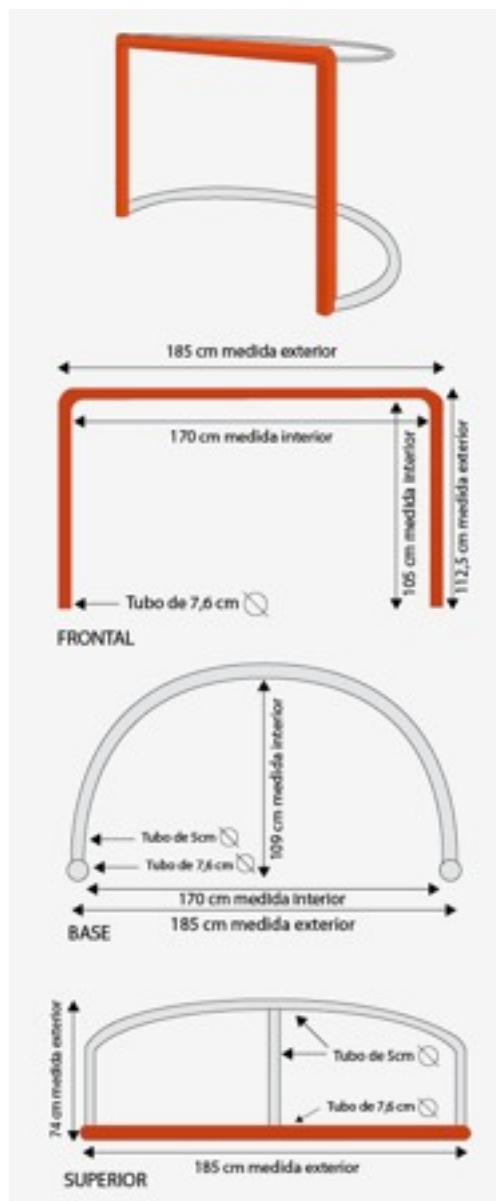
Medidas para pistas de 60x30 (imagen 1)



Medidas para pista de 40x20 (imagen 2)

REGLA N° 2: PORTERÍAS

- a) La PORTERÍA está formada por un marco rectangular de tubo de hierro galvanizado con una altura interior de 105 cm. y una anchura interior de 170 cm. El marco ha de ser de tubos de hierro galvanizado hueco, estándar u otro material similar. El larguero, los postes y la cara interior de la portería han de estar cubiertos con una red muy resistente capaz de soportar los tiros más fuertes. No están permitidas las redes metálicas. Los postes y el larguero han de tener una base circular de 7,5 cm. de diámetro, pintados en color naranja o rojo fluorescente, mientras que las otras partes del marco han de estar pintadas en color blanco. (Ver imagen 3) Las porterías han de estar situadas en los dos extremos de la pista, una enfrente de la otra. La distancia de la línea de gol al extremo de la pista ha de ser como máximo de 4,57 m para pistas de 60 m, reduciéndose proporcionalmente al tamaño de la pista. (Ver imagen 1 y 2)



Medidas de la portería (imagen 3)

REGLA N° 3: ÁREA DE GOL (ÁREA DE PORTERÍA)

- a) En frente de cada portería se ha de marcar un "Área de Gol" mediante una línea roja de 5 cm. (2") de ancho
- b) Esta línea se dibujará formando un rectángulo de la siguiente manera: Siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 30 cm. de la parte exterior de los postes de la portería y formando ángulos rectos con esta, partirán hacia fuera dos líneas de 1,2 m de longitud, estas dos líneas se unirán mediante otra paralela a la línea de gol, formando el rectángulo denominado Área de Gol. (Ver imagen 4)
- c) Se da por entendido que será considerada como Área de Gol todo el espacio que abarca o se extiende por encima de ésta.

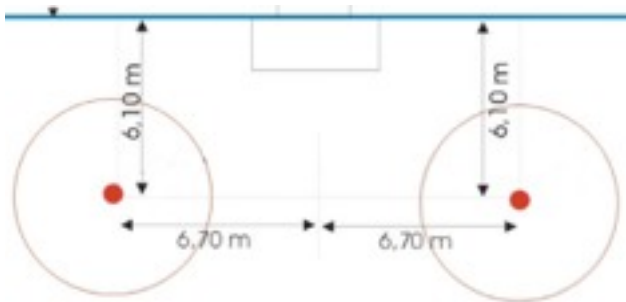


Medidas Área de Gol o Área de Portería (imagen 4)

REGLA N° 4: PUNTOS DE SAQUE NEUTRALES

- a) Ha de haber un PUNTO DE SAQUE NEUTRAL en el centro exacto de la pista. En ese Punto de Saque Neutral se dará inicio al partido y al segundo período o tiempo, se reanudará el partido después de cada gol marcado, se realizará la ejecución de penaltis y se iniciarán las prórrogas de desempate a muerte súbita.
- b) Se dibujarán unos puntos de saque neutral con unos círculos de radio de 22,5 cm, (o un cuadrado de área equivalente contenedor de un círculo imaginario de esa superficie) en cada una de las zonas defensivas de la siguiente manera:

Siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 6,7 m desde el centro exacto de la misma en ambos sentidos, y midiendo desde esos puntos 6,10 m en ángulo recto hacia el centro de la pista, trazando el punto en esa confluencia, formando un área rectangular imaginaria de 13,4 x 6,10 m. Estas medidas son exactas, independientemente del tamaño de la pista. (Ver imagen 5)



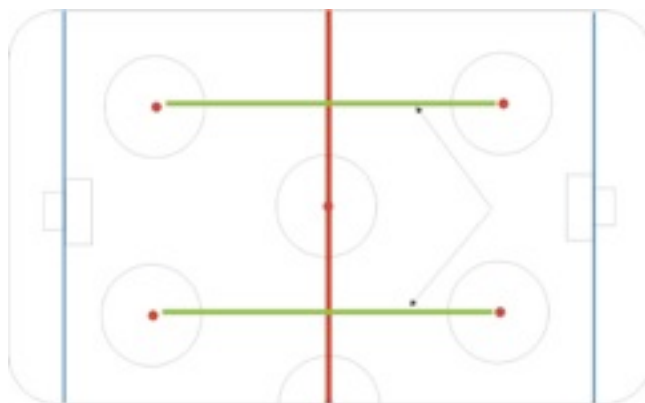
Situación exacta de los puntos de Saque Neutral (imagen 5)

Si se dibujan círculos delimitadores en los puntos de saque neutral, éstos serán concéntricos a su respectivo punto de saque neutral y tendrán un radio de 3 independientemente del tamaño de la pista. (Ver imagen 6)



Medidas de los círculos delimitadores (imagen 6)

- c) El número de puntos de saque neutral será siempre 5, independientemente del tamaño de la pista. (Ver imagen 1 y 2)
- d) Cuando según las reglas, se deba efectuar un saque neutral en un punto no marcado de saque neutral (punto en donde fue detenido el juego o se jugó por última vez), dicho saque se hará en el punto correspondiente dentro de las líneas imaginarias que cruzan a lo largo la pista de zona a zona perpendicular a la línea central, desde los puntos de saque de zona ofensiva a los puntos enfrentados de saque de zona defensiva. (Ver imagen 7)



Líneas imaginarias entre Puntos de Saque (imagen 7)

REGLA N° 5: BANQUILLO DE LOS JUGADORES

- a) Cada pista ha de tener asientos o un banquillo para el uso de cada equipo, denominado "BANQUILLO DE LOS JUGADORES". Cada banquillo debe acomodar al menos 16 personas, ha de estar situado justo a lo largo de la superficie de juego en la zona neutral, tan cerca como sea posible del centro de la pista y de manera que se tenga fácil acceso a los vestuarios. (Ver imagen 8)



Situación de los Banquillos de Jugadores (imagen 8)

- b) Los dos equipos empezarán el juego en el lado contrario a aquel en el que se sitúe su banquillo y no intercambiarán estos al final de cada período.
- c) Solamente estará permitido ocupar el “Banquillo de los Jugadores” a los jugadores uniformados, el Delegado, el Entrenador y todos sus auxiliares, inscritos en el acta.
- d) En las pistas en las que por circunstancias de espacio, deban ubicar el “banquillo de los jugadores” en el mismo lado que el “banquillo de penalizaciones” y “mesa de control”, se deberá delimitar físicamente los límites de cada una de las zonas y han de estar autorizadas por el Comité Nacional de Hockey Línea. El BANQUILLO DE JUGADORES ha de estar situado a una distancia considerable del Banquillo de Penalizaciones. (Ver imagen 9)



Situación de los banquillos sólo en pistas autorizadas por el CNHL (imagen 9)

REGLA N° 6: BANQUILLO DE PENALIZACIONES

Cada pista ha de tener recintos con asientos o banquillos, con un mínimo de tres plazas por equipo, conocidos como “BANQUILLO DE PENALIZACIONES” ubicados a ambos lados de la Mesa de Control y cronometraje. Lo usarán los jugadores penalizados y el cronometrador de penalizaciones. (Ver imagen 10)



Posición de banquillos de penalizaciones, mesa de cronometraje y zona de árbitros (imagen 10)

REGLA N° 7: MESA DE CONTROL Y CRONOMETRAJE

- a) Estará situada en el centro de la pista, entre los “banquillos de penalizaciones” y sólo podrá ser ocupada por el cronometrador oficial del partido, el anotador oficial y un delegado de cada equipo.
- b) También pueden ocupar la mesa de control personal de apoyo, como cronometradores de penalizaciones, megafonía, etc... Todos los “ayudantes de Mesa” deberán tener un cometido durante el partido y ser autorizados por el árbitro principal.
- c) La Mesa de Control debe tener una longitud mínima de 3 metros y contar con suministro eléctrico.
- d) En las instalaciones donde no exista un elemento de protección a lo largo de la valla lateral, se contará con una mampara de

protección en forma de “U” con una altura mínima de 1 metro tanto en la parte frontal hacia la pista como en la parte lateral. Los laterales de dicha protección deberán ser de suficiente anchura de forma que no pueda existir visión directa desde cualquier punto de la pista a cualquier persona que esté en la mesa de anotadores.

- e) ES OBLIGACIÓN DE LOS ÁRBITROS INFORMAR AL COMITÉ NACIONAL DE CUALQUIER INCUMPLIMIENTO DE ESTAS NORMATIVAS.



Mesa de Control y cronometraje

REGLA N° 8: ZONA DE ÁRBITROS

Se ha de marcar en la pista, enfrente mismo de la Mesa de Control, un área semicircular por medio de una línea negra de 3 m de radio.

Los jugadores no pueden entrar en esta área durante las paradas de juego si no es con el permiso explícito del árbitro. (Ver imagen 10)

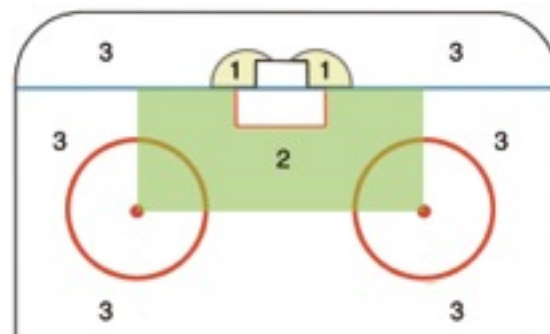
REGLA N° 9: ZONAS DE ACTUACIÓN DEL PORTERO

Se denomina “Zona de actuación del Portero” al rectángulo imaginario formado por la línea de gol y los puntos de Saque neutral más próximos a la portería. En función de la posición dentro de cada zona, el portero:

Zona 1: Podrá retener la pastilla, siempre y cuando parte de su cuerpo permanezca dentro del Área de Portería. (el Stick se considera parte del cuerpo del portero). (Ver imagen 11)

Zona 2: Podrá retener la pastilla, siempre y cuando esté siendo presionado. (Ver imagen 11)

Zona 3: No podrá retener la pastilla. (Ver imagen 11)



Zonas de actuación del portero (imagen 11)

REGLA N° 10: SEÑALIZADOR ACÚSTICO Y CRONÓMETRO

- a) Cada pista ha de tener un marcador electrónico en lugar visible, con señalizador acústico electrónico para ser utilizado en el cronometraje del tiempo del partido por el encargado en la zona de control. Si el marcador electrónico dispone de indicador de penalizaciones de tiempo, éstas deberán ser señalizadas conforme a lo dispuesto en este reglamento.

SECCION II. TIEMPOS DE JUEGO, TIEMPOS MUERTOS, EMPATES Y RENUNCIAS**REGLA N° 11: COMIENZO DEL JUEGO Y PERÍODOS**

- a) Se debe iniciar el juego a la hora programada, mediante un saque neutral en el centro de la pista y se debe reanudar inmediatamente al inicio de cada período de la misma manera. No se permitirá ningún retraso a causa de una ceremonia, exhibición, demostración o presentación, a no ser que el Comité Nacional de Hockey Línea lo autorice, previa solicitud de cualquiera de los equipos.
- b) Los clubes jugando en campo propio (locales) elegirán la portería a defender al principio del partido. Cuando ambos banquillos de jugadores estén en el mismo lado de la pista, el club local debe comenzar usando el banquillo mas alejado del lado de la pista donde vaya a comenzar a jugar. Los equipos no intercambiarán banquillos en cada nuevo período.
- c) Durante el calentamiento y antes del comienzo del juego en cada período, cada equipo debe limitar su actividad a su propia parte de la pista.
- d) Todos los jugadores deben estar completamente uniformados al entrar en la pista para calentamientos.
- e) Todos los jugadores han de pasar obligatoriamente la revisión previa de dorsales con el Árbitro Principal, para ser autorizados a entrar en la pista para el calentamiento. El árbitro informará al Comité Nacional de cualquier anomalía en el cumplimiento de este apartado.

REGLA N° 12: TIEMPO DE JUEGO

- a) El partido se jugará en dos períodos de la misma duración cada uno de ellos, con un descanso entre cada período después del cual los equipos cambiarán de campo.
- b) En los partidos de categoría Sénior en formato de Liga Regular se jugaran dos tiempos de 25 minutos, cada uno, con un periodo de descanso de 10 minutos entre las dos partes. En cualquier caso se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de Competición de cada competición.
- c) En el resto de categorías y competiciones se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un periodo de 5 minutos de descanso entre las dos partes. En cualquier caso se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de Competición de cada competición.
- d) Todos los tiempos indicados son tiempos efectivos de juego a reloj parado, sin contar los minutos de descanso entre las dos mitades de tiempo. En cualquier caso se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de Competición de cada competición.

- e) Cualquier prórroga se considerará parte del tiempo de juego y cualquier penalización que no haya sido cumplida permanecerá vigente.
- f) El final de cada período y del partido se producirá al comienzo del toque de bocina.
- g) Cualquier gol marcado una vez haya comenzado a sonar la bocina no será válido.

REGLA N° 13: TIEMPOS MUERTOS

- a) Se dispondrá de un tiempo muerto por período y equipo, de un minuto de duración. El árbitro puede conceder tiempo muerto en cualquier momento durante el juego, siempre que se cumpla lo dispuesto en el apartado c) de esta regla.
- b) Durante los tiempos muertos los jugadores pueden acercarse a sus banquillos, excepto los jugadores que cumplan sanción en el Banquillo de Penalizaciones que no podrán abandonarlo en el Tiempo Muerto.
- c) Un tiempo muerto podrá ser solicitado por el jugador en posesión del Puck, el capitán o capitán alternativo estando el juego en marcha y en ese caso se reanuda el juego mediante un saque neutral en el punto en que fue detenido el juego. También por el capitán, alternativo o el Delegado durante una parada del juego, y en ese caso se reanuda el juego mediante un saque neutral en el punto que determinó el árbitro cuando se produjo la parada de juego.
- d) No habrá tiempo muerto en una prórroga o desempate.

**Señalización de Tiempo Muerto****REGLA 14 – EMPATES**

- a) Si al final del partido el resultado está empatado, se declarará un "EMPATE", y cada equipo será acreditado con un punto, excepto para los partidos eliminatorios, en los que los empates no se pueden producir al final del tiempo de un juego regular, que se aplicará lo establecido en el apartado b) de esta regla.

- b) En los partidos en donde no se puedan producir empates (octavos de final, cuartos de final, semifinales y finales, ú otro tipo de competencias de eliminatorias únicas), si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de cinco (5) minutos, se darán tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de cinco (5) minutos. Si finalizado este segundo período persiste el empate, se realizará un desempate por sistema de Penaltis, según el sistema que se indica en el apartado c).
- c) Los Equipos no deberán cambiar de lado de pista en las prórrogas, jugando en el mismo lado que terminaron el segundo periodo.
- d) Cuando en encuentros en los cuales se debe determinar un equipo ganador o en cualquier otra circunstancia apropiada determinada por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea, cuando hubieran finalizado las dos prórrogas a muerte súbita sin que ninguno de los dos equipos hayan conseguido el gol de Oro, o no hubiera tiempo adicional disponible para prórrogas a muerte súbita, se puede utilizar el sistema de Penaltis para deshacer el empate por equipos que hayan obtenido el mismo resultado.
- e) Los Penaltis serán tirados por cuatro jugadores de cada equipo, con cada equipo participando alternativamente. Se llevarán a cabo de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 54. Los capitanes sortearán, usando una moneda, para determinar que equipo comenzará la secuencia alternada de Penaltis. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común. El máximo número de goles conseguidos en los cuatro tiros, determinará el ganador de los penaltis. Si después de la primera tanda el empate continúa, se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos. Ningún jugador de un equipo participante puede volver a tirar hasta que no hayan participado todos los jugadores, excluyendo a los porteros inscritos para el encuentro.
- c) Se declarará renuncia del partido por las siguientes razones:
1. Si al principio del partido (al silbato del árbitro para poner en juego el Puck) un equipo no tiene el equipo "mínimo" de 4 jugadores y 1 portero (o 5 jugadores).
 2. Si debido a enfermedad o lesión durante el partido, un equipo no está más en condiciones de poder colocar en la pista (utilizando todos sus jugadores sanos) los cuatro jugadores y un portero (o 5 jugadores) para continuar dicho partido .
 3. Si debido a acumulación de sancionados, un equipo no está en condiciones de poder colocar en la pista dos jugadores y un portero para continuar dicho partido.
- d) En el caso de una renuncia, se asignarán los siguientes resultados estadísticos:
1. Al equipo renunciante le serán asignados cero puntos (una derrota) por el partido.
 2. El equipo contrario tendrá tres puntos (la victoria del partido). El resultado del partido será registrado como 1 a 0.
 3. Al capitán del equipo ganador le será asignado un gol (no se puede conceder a ningún otro jugador). No se concederán asistencias.
 4. No se concederá ningún tiro, parada o gol en contra a los porteros de cualquiera de los dos equipos.
 5. Con independencia de la posible resolución del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., la reincidencia en el caso de incomparecencias o renunciaciones a jugar un encuentro se encuentra tipificada en el Reglamento de Régimen Jurídico-Disciplinario de la R.F.E.P.

REGLA N° 15: RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA

- a) Si cuando ambos equipos están en la pista y siendo ordenado por el árbitro, uno de ellos rehúsa jugar por cualquier razón, el árbitro debe avisar al capitán o al capitán alternativo y conceder al equipo quince (15) segundos, en los cuales debe comenzar el partido o reanudar el juego. Si al final de este tiempo el equipo sigue rehusando jugar, el árbitro impondrá una Penalización Menor de Banquillo de dos (2) minutos a un jugador del equipo infractor designado por el delegado o entrenador de ese equipo por medio del capitán. Si hay una repetición del mismo incidente, el árbitro no tendrá otra alternativa que declarar ganador al equipo no infractor y el caso debe ser reflejado en el acta y comunicado al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción posterior.
- b) Cuando un árbitro ordena a un equipo, por medio de su delegado o entrenador, ir a la pista y empezar en CINCO (5) minutos y este equipo no acude a la pista, el partido se considerará suspendido por incomparecencia de uno de los equipos y el caso se comunicará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción posterior.
- e) En el caso de que un equipo sea retirado de la competición, tendrán lugar los siguientes cambios estadísticos:
1. Todos los resultados del equipo retirado y de los jugadores serán eliminados de las estadísticas oficiales. Esto incluye todos los puntos del equipo, los goles marcados, asistencias, paradas, goles en contra, minutos de penalización y todos los demás resultados pertinentes.
 2. También se eliminarán las estadísticas de cualquiera y todos los equipos que hayan jugado con el equipo renunciante, como si el partido no se hubiera jugado.

NOTA: "La eliminación de todos los minutos de Penalización no significa que se retiren las acciones tomadas o a ser tomadas por el Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., referente a penalizaciones mayores, Mala Conducta en el Juego, diez minutos o Penalizaciones de Partido que se hubieran impuesto o impusieran a jugadores del equipo renunciante."

SECCION III. OFICIALES

REGLA N° 16: NOMBRAMIENTO DE OFICIALES

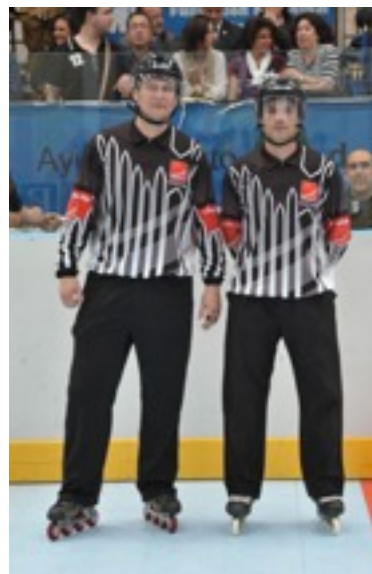
- a) El Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea designará los mejores árbitros disponibles.
- b) Todos los ÁRBITROS y OFICIALES deben ser tratados con cortesía y respeto en todo momento, por jugadores y directores técnicos participantes en y durante todo el evento deportivo. Cualquier infracción de esta regla será comunicada al Comité de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., el cual podrá aplicar las correspondientes sanciones de acuerdo con la infracción cometida.
- c) En función de las Bases de Competición aprobadas en Asamblea para cada competición, se utilizarán uno o dos árbitros en los partidos oficiales. En las competiciones en cuyas Bases de Competición se establezca la utilización de un sólo árbitro, se podrá solicitar un Árbitro Auxiliar por cualquiera de los equipos participantes en un partido o por decisión del Comité Nacional de Hockey Línea. Los gastos y derechos de arbitraje derivados de la participación de un Árbitro Auxiliar, serán abonados por el equipo solicitante.
- d) El ÁRBITRO PRINCIPAL tendrá plena autoridad y capacidad de decisión final en todos los temas en disputa. Su decisión será definitiva en todas las cuestiones y no estará sujeta a apelaciones.
- e) El ÁRBITRO AUXILIAR tendrá funciones similares a las del árbitro principal, pero en caso de disparidad de opinión será la decisión del ÁRBITRO PRINCIPAL la que prevalecerá.
- f) Un árbitro no será usado en ningún campeonato, a menos que sea recomendado por escrito por la Federación Autonómica o designado por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.

NOTA: Todos los árbitros que actúan dentro de la jurisdicción del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea, deben estar obligatoriamente afiliados a una Federación Autonómica y contar con la acreditación correspondiente extendida por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.”

REGLA N° 17: EL ÁRBITRO

- a) Los árbitros son los representantes oficiales del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea en los encuentros para los que estén designados. Tendrán el pleno control de los jugadores dentro y fuera de la pista.
- b) Los árbitros deben controlar que los equipos sean llamados a la pista en el tiempo señalado para el comienzo de cada juego, al comienzo de la segunda parte y en los períodos de prórroga. Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período o prórroga hasta que los jugadores se hayan dirigido desde sus banquillos a los vestuarios.
- c) Los árbitros inspeccionarán el equipo de cualquier jugador cuando así lo requiera el director técnico o entrenador de cualquier equipo.
- d) Los árbitros asignarán todas las penalizaciones como prescriben las reglas para cada infracción. Si una regla prescribe una penalización mínima, los árbitros no podrán sancionar con una gravedad menor a la prescrita.

- e) El ÁRBITRO PRINCIPAL tendrá la decisión final de todos los goles, disputados o no. El árbitro podrá consultar con el otro árbitro o con el juez de gol, si lo hay, antes de dar su decisión final.
- f) Antes de empezar el partido, el árbitro controlará que el cronometrador, el anotador oficial, el cronometrador de penalizaciones y los jueces de gol ocupen sus respectivas posiciones.
- g) Los árbitros deben anunciar al anotador oficial la duración y tipo de las penalizaciones y las infracciones que implican, así como a quién han de ser acreditados los goles y las asistencias.
- h) Después de cada partido, los árbitros deben verificar y firmar el acta del partido, garantizar que la misma sea firmada por los delegados de cada equipo y el anotador oficial.
- i) Si un árbitro designado no se presenta para arbitrar un partido, el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea designará a otro árbitro y pasará nota al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P.
- j) Si los árbitros designados en la lista aparecen durante el desarrollo del partido, podrán o no reemplazar a los que estuvieran actuando, de acuerdo a lo que decidan los miembros del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea presentes.
- k) Los árbitros a cargo del partido serán una parte totalmente imparcial (neutrales).
- l) Todos los árbitros deben vestir pantalón negro, camisa rayada a franjas blancas y negras o bien un uniforme aprobado por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.
- m) Los árbitros deben llevar casco negro, homologado por los organismos de certificación HECC y/o CSA y espinilleras. Los árbitros de sexo masculino deben llevar coquilla. Los árbitros que utilicen gafas deberán llevar media visera o gafas deportivas especiales.



Uniforme árbitros Nacionales

- n) Los árbitros están obligados a registrar en el acta del partido todas las malas conductas, faltas graves de conducta y penalizaciones de partido inmediatamente después del partido, dando plenos detalles en la misma. Si lo estima oportuno o necesario, podrá sustituir la obligación de informar en el acta sobre las incidencias habidas, añadiendo en el apartado de Observaciones la frase "SIGUE INFORME", debiendo hacer seguir este informe dentro de las 24 horas siguientes a la finalización del encuentro a la R.F.E.P.
- o) Los árbitros nacionales que estén oficiando en un Campeonato Nacional, Torneo o Partido no están autorizados a participar en otras funciones organizativas que no sean exclusivamente las de arbitrar, excepto en el caso de que sea autorizada su participación para tareas de apoyo a la mesa de control por el Comité Nacional de Hockey en Línea y el árbitro principal del encuentro.

REGLA N° 18: JUECES DE GOL (Opcionales)

- a) Habrá un juez de gol detrás de cada portería. No serán miembros de ninguno de los equipos competidores, ni pueden ser reemplazados durante el desarrollo del juego, a menos que resulte aparente que debido a su partidismo, o cualquier otra causa grave, son capaces de tomar decisiones injustas. En tal caso el ÁRBITRO PRINCIPAL puede designar otro juez de gol en su lugar.
- b) Cada juez de gol debe estar situado en el área designada detrás de la portería durante todo el partido y no cambiará de campo en ningún momento después de comenzado el partido. Su jurisdicción está limitada solamente a ese partido.
- c) En el caso de reclamarse un gol, el juez de gol de esa portería debe decidir si el Puck ha pasado o no entre los postes y ha cruzado completamente la línea de gol. La decisión final de gol o no gol será a cargo del ÁRBITRO PRINCIPAL.
- d) El uso de jueces de gol y su colocación será a la discreción del Comité Nacional de Hockey Línea.

OBLIGACIONES DE UN JUEZ DE GOL

- e) Extender ambas manos en el aire por encima de su cabeza cuando el Puck haya pasado completamente la línea de gol entre los postes de la portería.
- f) Debe llevar un control exacto de las paradas del portero. NOTA: "Una parada es solo cuando el portero ha impedido marcar un gol."
- g) El juez de gol debe ayudar al árbitro a decidir si un jugador estaba en el área en el momento en que el Puck ha entrado en ella.
- h) Comprobar la red para asegurar que no hay agujeros por donde pueda pasar el Puck.
- i) Comprobar que la portería se mantiene en todo momento en su posición correcta en la pista.
- j) Cuando el portero ha bloqueado el Puck y no se puede jugar, el juez de gol debe extender un brazo por encima de su cabeza para señalarlo al árbitro.
- k) Cuando un tiro a la portería no ha sido gol, el juez de gol debe extender sus brazos rectos hacia los lados del cuerpo.

REGLA N° 19: EL CRONOMETRADOR DE PENALIZACIONES (opcional)

- a) El cronometrador de penalizaciones debe controlar el tiempo cumplido por cada jugador penalizado durante el partido, e informar a solicitud del jugador penalizado del tiempo restante por cumplir.
- b) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que expire su tiempo, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo señalará al árbitro, quién parará el juego lo antes posible.
- c) Cuando se utilicen sistemas de megafonía, el Cronometrador de Penalizaciones anunciará el nombre de cada jugador sancionado, la naturaleza de la infracción y la penalización asignada.

REGLA N° 20: EL ANOTADOR OFICIAL



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.

- 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.

REGLA N° 21: EL CRONOMETRADOR

- a) El Cronometrador debe registrar el tiempo de comienzo y finalización de cada parte del partido y el tiempo real de juego durante el partido.
- b) El Cronometrador debe señalar al árbitro el comienzo del partido, el comienzo del segundo período y cada prórroga. En caso de que la señalización acústica del marcador electrónico fallase, el Cronometrador debe, por medio de un silbato, señalar el final de cada período, de cada prórroga y del partido. En ese caso, el período, prórroga o partido se considerará terminado justo antes del sonido del silbato, a no ser que el árbitro principal considere que se ha adelantado o retrasado, en cuyo caso prevalecerá la opinión del árbitro principal.
- c) El Cronometrador debe anunciar o haber anunciado cuando quedan DOS MINUTOS de tiempo real de juego y en cada prórroga y en cada tiempo reglamentario.
- d) El Cronometrador debe registrar el momento en que se marcan los goles y penalizaciones, y los subtotales de los mismos al final de cada período. Debe registrar todas las duraciones en minutos y segundos.

SECCION IV. EQUIPAMIENTOS Y UNIFORMES

REGLA N° 22: LOS STICKS

- a) Los Sticks se jugador han de ser de madera u otro material aprobado, no pueden tener ningún saliente y los bordes serán redondeados. El Mango será recto y en el caso de ser hueco se debe utilizar una tapeta o taco.
- b) Se puede recubrir la pala del Stick con cinta adhesiva de cualquier color para reforzarla o para mejorar el control del Puck.
- c) Dimensiones del Stick de Jugador:

Mango: longitud máx. - **163 cm** del talón al final del mango
anchura máxima - **3 cm**
grosor máximo - **2,5 cm**

Pala: longitud máxima - **32 cm** del talón al final de la pala
anchura máxima - **9 cm**
anchura mínima - **5 cm**



Medidas del Stick de Jugador

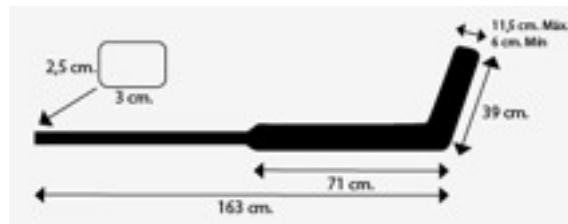
- d) Dimensiones del Stick de Portero:

Mango: longitud máxima - 163 cm desde el talón
anchura máxima - 3 cm
grosor máximo - 2,5 cm

Parte ancha del Mango:

longitud máxima - 71 cm desde el talón
y no más de 9 cm de ancho.

Pala: longitud máxima - 39 cm desde el talón
anchura máxima - 9 cm, excepto en el talón que tendrá un máximo de 11,5 cm



Medidas del Stick de Portero

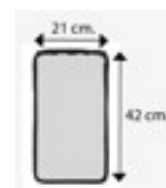
- e) Será sancionado con una Penalización Menor cualquier jugador, incluido el portero, que use un Stick que no cumpla con las condiciones de esta Regla. Cualquier Stick ilegal será retenido por el árbitro hasta que finalice el partido.

REGLA N° 23: LOS PATINES

- a) Los patines que se utilizarán serán únicamente patines con ruedas en línea, pudiendo ser de tres o cuatro ruedas. Los porteros podrán emplear patines específicos de cinco ruedas. Todas las ruedas han de estar en su sitio sobre un solo eje longitudinal. El eje y los demás tornillos de los patines deben estar recubiertos con un material protector que impida lesionar a los otros jugadores o estropear la pista de juego. Los tacos de freno delantero o trasero serán permitidos siempre que sean parte inseparable de la guía. Si una guía lleva lugar para colocar un taco de freno, este debe estar obligatoriamente en su sitio.

REGLA N° 24: EL EQUIPO DEL PORTERO

- a) Con excepción de los patines y el Stick, todo el equipo del portero debe estar hecho para proteger únicamente la cabeza y al cuerpo. No ha de incluir ninguna prenda o artilugio que pueda darle una ayuda indebida en sus funciones como portero para defender la portería.
- b) El portero ha de llevar durante todo el partido una coquilla, un peto ajustado al cuerpo y brazos, guantes de portero y una máscara o casco con protección acoplada.
- c) El Blocker del Portero no debe exceder de 21 cm. de ancho y 42 cm. de largo.



Medidas del Blocker de Portero

- d) Las medidas externas del Catcher del portero no serán mayores de **21 cm** de largo en ninguna parte del pliegue de la muñeca, que será de **10,16 cm** de ancho y la Distancia medida desde el talón por el bolsillo hasta el final de la T de la caza no será mayor de **46 cm**. El perímetro de la caza no será mayor de **115 cm**.



Medidas del Catcher de Portero

- e) La red de cordones o cintas o cualquier otro material que una el pulgar con el índice del Catcher del portero no han de exceder de la cantidad mínima necesaria para rellenar el hueco entre los dedos pulgar e índice completamente extendidos y separados.
- f) Defensas del abdomen que se extiendan a lo largo de los muslos o por fuera de los pantalones están prohibidas.
- g) Cuando las guardas del portero son nuevas, no han de exceder de 30 cm. de ancho, medidas puestas, no pudiendo ser alteradas de ningún modo.
- h) El portero que use un equipo ilegal será sancionado con una Penalización Menor.
- i) Todos los porteros están obligados a llevar mascarar aprobadas por los organismos de certificación HECC y/o CSA. NOTA: Solo mascarar de protección total de la cabeza.

REGLA N° 25: EQUIPO DE PROTECCIÓN

- a) Todo el equipo protector, excepto Guantes, Casco o Guardas del portero, deben estar completamente debajo del uniforme. Las coderas por fuera de la camiseta están prohibidas.
- b) Todos los jugadores del mismo equipo han de llevar obligatoriamente cascos homologados por los organismos de certificación HECC y/o CSA, de un mismo color, con una correa en la barbilla debidamente abrochada, que sujete correctamente el casco a la cabeza. El árbitro puede impedir jugar a un jugador con un casco cuya correa no garantice la correcta sujeción, mientras no arregle la imperfección.
- c) La protección completa de la cara (plástica o metálica) es obligatoria para todos los jugadores y jugadoras menores de 19 años y tiene que estar sujeta al casco. Las correas del casco y la protección de la cara han de estar en su sitio y debidamente abrochadas.
- d) El jugador o jugadora mayor de 19 años, corre su propio riesgo al no usar protección facial.
- e) Todos los jugadores han de llevar guantes de Hockey sobre patines en línea aprobados.

- f) Todos los jugadores han de llevar espinilleras y coderas.
- g) Los jugadores de sexo masculino deben llevar una coquilla protectora durante el partido.
- h) Los que utilicen gafas, deberán llevar protección facial integral. Si utilizan gafas de plástico, tanto las lentes como las monturas deben ser especialmente diseñadas y homologadas para su uso en actividades deportivas, y en ese caso no será obligatoria la protección facial integral.

REGLA N° 26: EQUIPO PELIGROSO

- a) Está prohibido el uso de almohadillas, protecciones hechas de metal o cualquier otro material parecido que pueda causar lesiones a un jugador.
- b) Las coderas que no tengan una cubierta protectora suave, de goma espuma o un material similar de al menos 12,5 mm. de espesor, serán consideradas como equipo peligroso.
- c) Cualquier jugador que lleve aparatos protectores por prescripción médica, debe tener permiso del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea. Aparatos o prótesis maxilofaciales serán permitidas únicamente bajo protección completa de la cara.

REGLA N° 27: EL PUCK

- a) El Puck será el aprobado por el Comité Nacional de Hockey Línea. El equipo local o bien el organizador del Campeonato, Torneo, etc., es el responsable de facilitar una adecuada provisión de Pucks oficiales, iguales en color y en perfecto estado. Dicha provisión se guardará en la Mesa de Control bajo la responsabilidad de uno de los oficiales o de un encargado especial.



REGLA N° 28: UNIFORMES

- a) Los uniformes requerirán camisetas idénticas de manga larga y pantalones largos. La camiseta del portero será del mismo color y diseño que los de los otros miembros del equipo. Los números de los jugadores serán obligatorios solo en la espalda de la camiseta, con números enteros, e irán del 00 al 99, y con una altura mínima de 25 cm. Los números de los jugadores han de permanecer siempre visibles.
- b) Todos los equipos que participen en cualquier Competición Nacional han de estar uniformados y han de tener dos camisetas de diferente color. Los pantalones largos son obligatorios. Los tirantes deberán quedar ocultos por debajo de la camiseta.

- c) No está permitido que dos miembros del mismo equipo lleven el mismo número. En los Campeonatos de España o Torneos oficiales en los equipos jueguen diferentes encuentros, los números individuales de jugadores no pueden ser cambiados o sustituidos después de la inscripción preliminar del equipo sin la aprobación escrita del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea o del Comité Deportivo, según proceda.
- d) El Capitán del equipo y los capitanes alternativos han de estar debidamente identificados con una letra "C" o "A" pequeñas en lugar visible, en la parte frontal de la camiseta a la altura de la clavícula, o en un brazalete, o con adhesivo de forma visible en el casco.
- e) Antes del comienzo de la temporada todos los equipos enviarán a la federación correspondiente de la competición en la que participen la información sobre el color de la camiseta y pantalón que emplearán en sus partidos como local. Con esta información previa, el equipo visitante podrá saber con antelación la camiseta que vestirá en cada uno de los partidos de la competición, y será este equipo visitante quien tenga que adaptarse al color de la camiseta para evitar confusiones. El equipo local podrá notificar al Comité Nacional y al equipo visitante con una antelación mínima de 10 días si por alguna circunstancia desea utilizar otro color del establecido previamente.
- f) Será responsabilidad del equipo visitante cambiar sus camisetas y/o pantalones si los colores de ambos equipos presentan conflicto a criterio del árbitro principal a cargo del partido.
- g) El uniforme de todos los jugadores del equipo, tanto las camisetas como los pantalones, han de ser idénticos en estilo y color.
- h) No está permitido jugar con un uniforme manchado de sangre. El jugador deberá abandonar la pista y no volverá hasta que la sangre haya sido limpiada adecuadamente.

REGLA N° 29: INSPECCION DEL UNIFORME Y DEL EQUIPO

- a) Los árbitros del encuentro realizarán una inspección del equipo antes del comienzo del partido. No se penalizará a los jugadores que vistan equipos no conformes a las reglas antes del partido. Vestir equipo no autorizado o peligroso una vez iniciado el partido será corregido de acuerdo a las reglas. No obstante, no se les permitirá tomar parte en el partido hasta la reparación del defecto a corregir, ya sea de uniforme o de equipo de protección.
- b) Si un Capitán o Capitán Alternativo no llevan la letra "C" o la "A" de la forma que establece el reglamento, el árbitro le advertirá que no tendrá los privilegios de Capitán o Alternativo durante las paradas de juego.

REGLA N° 30: AJUSTES DE LA ROPA Y DEL EQUIPO

- a) El jugador es responsable de mantener la ropa y el equipo en buenas condiciones. Si se requieren ajustes, el jugador debe retirarse de la pista y el juego debe continuar sin interrupción utilizando un sustituto.
- b) A un portero después de una detención del juego, con el permiso del árbitro, le está permitido ajustarse o arreglarse la ropa, equipo, calzado o patines. También le está permitido por el árbitro reemplazar su careta pero no se le otorgará tiempo para repararla o ajustarla.

SECCION V. LOS EQUIPOS

REGLA N° 31: COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

- a) Un equipo no puede tener dentro de la pista más de cuatro (4) jugadores y un (1) Portero.
- b) En el Acta cada equipo deberá incorporar obligatoriamente un mínimo de siete (7) jugadores de campo y un (1) portero y un máximo de quince (15) Jugadores de pista y un (1) portero, a excepción de la Liga Elite Masculina donde los equipos deberán incorporar en el Acta un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y obligatoriamente dos (2) porteros (no 15 jugadores y 1 portero).
- c) El mínimo de jugadores establecido para las competiciones deben estar presentes para poder comenzar el partido. El incumplimiento de esta Regla supondrá la pérdida de los puntos y el pago de los derechos de arbitraje del equipo no infractor.

En el caso de que un equipo no presentase el mínimo de jugadores establecido para la competición al inicio del partido, se realizará un informe por parte del árbitro detallando los jugadores presentes y las posibles incorporaciones antes del inicio de la segunda parte.

El partido se disputará como estaba establecido y el informe será remitido al comité de Disciplina para que determine la sanción a imponer al equipo infractor.

- d) Si un equipo no dispone de un mínimo de 4 jugadores de pista y 1 portero para iniciar el partido, este será suspendido por incomparecencia según lo establecido en la Regla 15.
- e) Después de iniciado el encuentro no habrá sustituciones en la lista de alineaciones.
- f) Un equipo puede incluir en el acta más jugadores del mínimo establecido para comenzar el partido aunque no estén presentes al comienzo del mismo y podrán incorporarse al partido en cualquier detención del juego tras identificarse al árbitro. Inmediatamente antes del comienzo del segundo tiempo, el árbitro eliminará del acta los jugadores que hubieran sido inscritos pero que no se hayan identificado al árbitro.
- g) El número máximo de Oficiales del equipo (Entrenador, Auxiliares, Delegado) incluidos en el acta será de 7 Oficiales.

REGLA N° 32: EL CAPITÁN DEL EQUIPO Y CAPITANES ALTERNATIVOS

- a) Cada equipo ha de designar un Capitán. Solo este jugador tiene el privilegio de dirigirse al árbitro para cualquier cuestión relativa a la interpretación de las Reglas que pueda surgir durante el partido. El Capitán debe llevar la letra "C" de aproximadamente 8 cm. de alto, visible en la parte frontal de la camiseta a la altura de la clavícula, y en un color que contraste o en un brazalete, o con adhesivo de forma visible en el casco.
- b) Cada equipo ha de tener un Capitán permanente dentro de la pista de juego. Si no hay un Capitán permanente, se darán estos privilegios de Capitán a Capitanes alternativos (no más de tres). Estos han de llevar una letra "A" que les identifique, de ocho (8) cm. de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste o en un brazalete, o con adhesivo de forma visible en el casco.

- c) Antes de empezar el partido, se ha de comunicar al árbitro y/o al cronometrador / anotador oficial el nombre del capitán del equipo y también se le ha de comunicar la identidad de los jugadores que actuarán como Capitanes Alternativos cuando el Capitán esté fuera de la pista.
- d) Mientras el Capitán se encuentre en la pista, los capitanes alternativos no tendrán privilegios de Capitán.
- e) El portero no puede ejercer de Capitán ni tampoco actuar como Capitán alternativo en la pista.
- f) Solo el Capitán titular o el Capitán Alternativo actuante en ese momento si no hay Capitán en pista (nunca ambos) tienen el privilegio de hablar en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo, cualquier punto relativo a la interpretación de las Reglas de Juego.
- g) Una protesta por una penalización no es un asunto "relativo a la interpretación de las reglas de juego".
- h) Sin el Capitán en pista y estando en pista dos capitanes alternativos, se permitirá a uno de los Capitanes Alternativos hablar en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo cualquier punto relativo a la interpretación de las reglas de juego, pero solamente uno de ellos será el que se dirija al árbitro en esa parada de tiempo.
- i) Si un Capitán o Capitán Alternativo no llevan la letra "C" o la "A" de forma visible, el árbitro le advertirá que no tiene los privilegios de Capitán o Alternativo durante las paradas de juego.

REGLA N° 33: ENTRENADORES

- a) Todos los equipos están obligados a presentar, en los partidos en que participen, la licencia en vigor de un entrenador de Categoría Nacional, o habilitada por la R.F.E.P. El incumplimiento de esta norma se considerará falta leve del club tipificada en el Art. 16 c) del RRJD de la RFEP.
- b) Los entrenadores deberán estar inscritos en la alineación previa del partido para permanecer en el banquillo de jugadores.
- c) Durante el juego, está prohibido que los entrenadores circulen por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo, excepto en el caso que participe también como jugador.
- d) Una persona puede tener licencia de entrenador y jugador del mismo club e inscribirse en la lista de jugadores para participar con ambas funciones en los partidos. En este supuesto, si la persona fuera objeto de sanción disciplinaria que conlleve la suspensión o inhabilitación para un determinado número de partidos o período de tiempo, dicha sanción se extenderá a ambas funciones, no pudiendo ser inscrito en el acta de ningún partido ni como jugador, entrenador, delegado o auxiliar mientras no se cumpla la sanción impuesta.
- e) Cuando una persona desempeñara en un mismo partido funciones de entrenador y jugador, si fuera objeto de sanción disciplinaria a la hora de imponer la sanción por el Comité de Competición se entenderá en todos los casos que la infracción fue cometida por dicha persona en su condición de entrenador.

REGLA N° 34: DELEGADOS

- a) Los Delegados deben estar en posesión de la correspondiente licencia homologada por la RFEP
- b) El Delegado deberá estar inscrito en la alineación previa del partido para permanecer en el banquillo de jugadores.
- c) La licencia de Delegado no es compatible con la de jugador en el mismo partido según el artículo 70 del R.G.C. de la R.F.E.P.
- d) Durante el juego, está prohibido que el delegado circule por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo, sin el permiso explícito del árbitro. Un delegado que se sitúe en la mesa de cronometraje para seguir desde allí el juego, en lugar del banquillo de jugadores, no podrá abandonarla sin el permiso del árbitro, excepto en la media parte o al final del partido.
- e) El Delegado deben firmar, conjuntamente con los Árbitros y el Anotador, el acta del encuentro al finalizar el partido, para dar fe de la veracidad de lo registrado.

REGLA N° 35: AUXILIARES

- a) Tendrán la condición de auxiliares las personas físicas que realicen tareas complementarias de ayuda a los jugadores y entrenadores, durante el desarrollo del juego.
- b) Los Auxiliares deben estar en posesión de la correspondiente licencia homologada por la RFEP
- c) Los auxiliares deberán estar inscritos en la alineación previa del partido para permanecer en el banquillo de jugadores. Pueden inscribirse hasta un máximo de 3 auxiliares en un partido.
- d) La licencia de Auxiliar no es compatible con la de jugador en el mismo partido según el artículo 70 del R.G.C. de la R.F.E.P.
- e) Durante el juego, está prohibido que los auxiliares, circulen por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo, sin el permiso explícito del árbitro.

REGLA N° 36: LISTA DE JUGADORES

- a) El Comité Nacional establecerá en las bases de cada competición los protocolos de alineaciones previas a los partidos.
- b) Antes del comienzo de cada partido el árbitro revisará los nombres y dorsales de los jugadores alineados. No están permitidos los cambios o adiciones después del comienzo del partido, excepto cuando un portero ha sido lesionado o se pone enfermo, pudiéndose designar en ese caso otro portero de la lista en su sustitución. Si no queda otro portero en la lista, por enfermedad o lesión del portero suplente, se puede designar otro jugador. Tal sustitución solo se puede hacer por otro jugador que ya esté en la lista.
- c) A cada equipo le está permitido tener un único portero en la pista de juego. El portero puede cambiarse por otro jugador sustituto. Tal sustituto no tiene los privilegios del portero.
- d) Cualquier sustituto del portero que entre en juego por cualquier razón, no tendrá derecho a un calentamiento previo a su entrada en la pista.

- e) En el caso de que el portero suplente, o jugador que por enfermedad o lesión de los porteros sea designado para ejercer de portero, no esté equipado con la equipación de portero, y el portero titular resulte lesionado o enfermo, el equipo jugará sólo con jugadores, habiendo un sustituto en pista, hasta que el portero suplente pueda incorporarse al juego (tras una parada de juego). Ninguno de esos jugadores tendrá privilegios de portero.

SECCION VI. ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO

REGLA N° 37: GOL Y ASISTENCIAS



Señalización de Gol

- a) Se considerará gol cuando el Puck, empujado por el Stick de un jugador, traspase los postes de la portería desde el frente y por debajo del travesaño y cruce completamente la línea de gol de la portería pintada entre los postes antes del comienzo del toque de bocina de final de período o de partido. Si el Puck no ha atravesado la línea de gol antes del comienzo del toque de bocina de final de período o de partido, el gol no será válido. El final del partido o de período lo marca el comienzo del toque de bocina.
- b) Se considerará gol si un jugador defensor hace entrar, de cualquier manera, el Puck en la portería. Se le concederá el gol al último jugador atacante que jugó el Puck, pero no habrá asistencia.
- c) Si un jugador atacante da una patada al Puck y este es desviado hacia la red por un jugador de la parte defensora, que no sea el portero, se concederá gol al jugador que dio la patada al Puck pero no habrá asistencia.
- d) Si un jugador atacante lanza el Puck con el stick y el Puck entra en la portería desviándose al golpear cualquier parte de la persona de un jugador del mismo equipo se considerará el gol como válido. Al jugador que desvió el Puck a la portería le será concedido el gol. No se considerará gol si el Puck ha sido pateado, lanzado o dirigido intencionadamente a la red de cualquier otra manera que no sea con el Stick.
- e) No se considerará gol si se marca como resultado de un Puck desviado directamente a la portería por un árbitro.
- f) Si un jugador empuja legalmente un Puck dentro del área de gol del equipo contrario y este queda libre y disponible para otro jugador del equipo atacante, el gol marcado en el juego será legal.
- g) Cualquier gol marcado que no sea como establecen las Reglas oficiales, no estará permitido. Cuando un jugador contacta a un portero que está en su área de gol, y sigue en contacto físico con el portero, y en opinión del árbitro interfiere con la normal defensa de la portería, cualquier gol marcado después de dicho contacto no será válido y se le asignará al jugador una Penalización Mayor.
- h) Se debe anotar un gol en el acta al jugador que ha empujado el Puck dentro de la portería contraria. Si el árbitro sanciona a un equipo con Gol Automático, el gol será asignado al Capitán del equipo no infractor.
- i) Cuando un jugador marca un gol, debe ser acreditada una asistencia al jugador que hizo el pase directo a portería en la zona ofensiva y también lo será cuando se realice un pase hacia delante a un compañero en dirección a la portería, que provoque la realización de un contra ataque.

REGLA N° 38: SAQUES NEUTRALES



Posicionamiento para los Saques Neutrales

- a) Los jugadores encargados de realizar los Saques Neutrales estarán situados enfrentados a la zona del medio campo contrario, separados por el largo de un Stick y con toda la pala tocando el suelo. Todos los demás jugadores deben estar al menos a tres (3) metros, en el exterior del círculo de saque neutral, de los jugadores que disputan el saque y cada equipo ha de estar en su parte correspondiente del campo que delimite la línea de saque.
- b) Mientras se lleva a cabo un Saque Neutral, ningún jugador debe tener contacto físico con su contrario por medio del cuerpo o del Stick en ningún lugar de la superficie de juego, excepto mientras se juegue el Puck después del Saque neutral. Por violación de esta Regla el árbitro impondrá una Penalización Menor o Penalizaciones a los jugadores por cuya acción o acciones causaron contacto físico.
- c) La duración de un Saque Neutral empieza cuando el árbitro designa el lugar del saque y termina cuando deja caer el Puck. El resto de jugadores que no disputan el saque neutral pueden estar en movimiento en su propia parte correspondiente del campo, mientras no tengan contacto físico con su contrario, ni entren en el área circular de saque neutral, siempre que a discreción del árbitro no interfieran el procedimiento de saque neutral..

- d) Si un jugador en Saque Neutral no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución en dicho Saque Neutral por cualquier compañero de equipo en la pista, una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo Saque Neutral se puede castigar con una Penalización Menor al jugador que cometa la segunda violación de la Regla.
- e) Cuando se ha cometido una infracción de alguna Regla o se ha producido una detención del juego que haya sido causada por un jugador del equipo atacante en la zona de ataque, el Saque Neutral resultante, será hecho en el punto de saque central del medio del campo.

NOTA: "Esto incluye una detención del juego causada por un jugador que tira el Puck hacia la parte trasera de la red sin ninguna intervención del equipo defensor."

- f) Cuando se ha producido una infracción de alguna Regla por jugadores de ambas partes resultando una parada del juego, el Saque Neutral resultante se hará en el lugar de la infracción o donde se ha detenido el juego en los casos en que esté permitido completar la jugada, y no necesariamente en un punto de saque neutral, si no está dispuesto expresamente de otra manera por estas Reglas. Ver Regla 4 d).
- g) Cuando la detención ocurre entre los puntos de Saque Neutral más próximos a la portería y el final de la pista, el Puck se colocará en el punto de saque de portería del lado donde se produjo la detención del juego, a no ser que las disposiciones de estas Reglas digan lo contrario.
- h) Para la realización del Saque neutral los jugadores deben mantener sus Sticks (extendidos) planos en la línea.
- i) Cuando se ha marcado ilegalmente un gol como resultado de la desviación del Puck por el árbitro directamente hacia la red, el Saque Neutral será en cualquiera de los dos puntos de saque de esa zona.
- j) Cuando el juego es detenido por cualquier razón no establecida específicamente por las Reglas Oficiales, se debe hacer un saque neutral donde se jugó el Puck por última vez, y no necesariamente en un punto marcado de saque neutral.
- k) El árbitro no está obligado a esperar a que los jugadores se coloquen en el punto de saque neutral. Es responsabilidad de los jugadores situarse allí lo más rápido posible.
Si una vez terminado el procedimiento de cambio de línea en parada de juego con el silbato del árbitro, un equipo ya está alineado y el otro se retrasa, el árbitro puede empezar el juego dejando caer el Puck en los siguientes cinco segundos.

REGLA N° 39: SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- a) Con el juego comenzado no más de cinco (5) jugadores por equipo (incluido el portero) pueden estar en el área de juego simultáneamente.
- b) Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento del partido, con la condición de que el jugador o los jugadores que abandonen la pista, estén siempre a menos de 3 m del banquillo de entrada del sustituto a la pista
- c) Un jugador que cumpla una penalización en el Banquillo de Penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio Banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado.

- d) Los equipos son responsables de colocar en la pista el correcto número de jugadores sean o no requeridos por el árbitro.
- e) En los cambios de línea durante las paradas de juego, el árbitro que vaya a efectuar el saque asumirá la posición de saque, bien colocándose o señalándola mientras se dirige a ella. El otro árbitro se colocará frente a los banquillos de jugadores mirando a los banquillos permitirá un período de cinco (5) segundos para los cambios en ambos equipos simultáneamente. Una vez haya terminado este tiempo, el árbitro bajará el brazo. En ese momento, el árbitro que va a efectuar el saque hará sonar su silbato, indicando a los equipos que no pueden realizar más cambios. Tras la consecución de un gol, el árbitro encargado de efectuar el saque será también el encargado de realizar el procedimiento de cambio de línea.



Señalización de Procedimiento de Cambio de Jugadores

- f) Una vez finalizado el tiempo para realizar los cambios en una parada de juego, el árbitro dispone de 5 segundos para efectuar el saque. Si tras esos 5 segundos tan sólo está uno de los jugadores participantes en el saque neutral bien posicionado, el árbitro podrá efectuar el saque sin esperar a que el otro jugador esté en posición.

REGLA N° 40: ABANDONO DEL BANQUILLO DE PENALIZACIONES.

- a) Ningún jugador puede abandonar el Banquillo de Penalizaciones en ningún momento, excepto al final de cada período o en la expiración de la penalización.
- b) Cualquier tiempo extra de juego será considerado parte del juego y todas las penalizaciones no expiradas permanecerán en vigor.
- c) Un jugador que cumpla una penalización en el Banquillo de Penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio Banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado.
- d) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro, quién parará inmediatamente el juego.
- e) En el caso de un jugador que vuelve a la pista antes de que haya cumplido su tiempo de penalización por error del Cronometrador de Penalizaciones, no cumplirá una

Penalización Adicional, pero debe cumplir el tiempo de penalización que le faltaba.

- f) Si un jugador penalizado vuelve a la pista desde el Banquillo de Penalizaciones antes de que haya cumplido su penalización por propio error o por error del Cronometrador, cualquier gol marcado por su propio equipo mientras el esté ilegalmente en la pista no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas a cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.
- g) Los jugadores han de permanecer sentados y con el casco correctamente abrochado hasta que la Penalización haya expirado.

REGLA N° 41: JUGADORES LESIONADOS

- a) Cuando un jugador, que no sea el portero, es lesionado u obligado a dejar la pista de juego, se puede retirar y ser reemplazado por un sustituto, pero el juego debe continuar sin que los equipos abandonen la pista.
- b) Si un portero sufre una lesión o se pone enfermo, debe estar preparado para poder continuar inmediatamente el juego, caso contrario debe ser reemplazado por un portero sustituto. El árbitro no concederá tiempo adicional que permita al portero lesionado o enfermo continuar en esa situación (vuelva a ocupar su posición). El portero sustituto no tendrá período de calentamiento.

NOTA: Los equipos no tendrán tiempo extra para equipar a su segundo portero debiendo incorporar de forma inmediata a pista un quinto (5) jugador de campo hasta la incorporación del portero suplente. El portero suplente sólo podrá incorporarse a pista tras una parada de juego y tras la notificación por parte del capitán del equipo al árbitro principal del nombre y dorsal del jugador que inscribirán como 2º portero.

- c) El árbitro debe informar a los miembros del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., con el fin de aplicar sanciones disciplinarias ante cualquier retraso intencionado en la sustitución del portero. El portero sustituto estará sujeto a las Reglas regulares que conciernen a los porteros y tendrá los mismos privilegios.
- d) Cuando se ha hecho una sustitución del portero, este o el portero sustituto no pueden salir a la pista hasta la primera parada del juego que tenga lugar a partir del momento en que esté listo para la sustitución.
- e) Si un jugador lesionado recibe una Penalización Menor, el equipo penalizado debe colocar en el Banquillo de las Penalizaciones a otro jugador antes de que la penalización expire y no se permitirá que ningún otro sustituto del jugador penalizado, entre en el juego, si no es desde el Banquillo de Penalizaciones y una vez finalizado el tiempo de penalización. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo a cualquier violación de esta Regla. El jugador penalizado que ha sido sustituido en el Banquillo de las Penalizaciones, no podrá participar nuevamente en el juego hasta que su penalización haya expirado.
- f) Cuando un jugador se lesiona no pudiendo continuar jugando o ir a su banquillo, el juego no se parará hasta que el Puck esté en posesión del equipo del jugador lesionado. Si este equipo tiene posesión del Puck en el momento de la lesión, el juego debe ser parado inmediatamente a menos que el equipo esté en situación de gol.

NOTA: "En el caso de que sea obvio que un jugador sufre una lesión importante, el árbitro puede parar el juego inmediatamente sin tener en cuenta quién está en posesión del Puck."

- g) Un jugador que no sea el portero, cuya lesión sea lo suficientemente importante como para justificar una interrupción del juego, deberá ser sustituido por otro jugador y no podrá incorporarse hasta que se vuelva a iniciar el juego tras el Saque Neutral.
- h) El juego se parará si, en opinión del árbitro, el portero recibe en la máscara un golpe de un Puck, lo suficientemente fuerte como para poner en peligro su integridad física. Si se produce un gol a consecuencia de un tiro directo que golpea previamente en la máscara del portero, el gol será válido. El juego se parará inmediatamente si un portero pierde su máscara en el transcurso del mismo.

REGLA N° 42: PUCK FUERA DE LA PISTA O INJUGABLE

- a) Cuando el Puck salga fuera del área de juego, bien por los lados o los fondos de la pista, o golpee cualquier obstáculo que esté por encima de la superficie de juego, aparte de las vallas, cables o cristales, se hará un saque neutral tomando como referencia el lugar por donde salió, o desde donde fue tirado o desviado, retrocediendo al punto de saque neutral que de ventaja al equipo que no lanzó o desvió el Puck, a no ser que estas reglas lo dispongan expresamente de otra manera.
- b) Si el árbitro no puede determinar cuál de los equipo tiró o desvió el Puck fuera de la pista, el saque neutral se realizará en el punto donde el Puck salió de la pista (no necesariamente un punto de saque neutral), o en el punto correspondiente de saque neutral de zona defensiva si salió entre los puntos de saque de zona defensiva y la valla posterior de la portería.
- c) Cuando el Puck queda alojado en la parte superior de la red de cualquiera de las porterías, haciéndolo impracticable para el juego, o es congelado intencionalmente o de otra manera, entre jugadores contrarios, el árbitro detendrá el juego y se hará un saque neutral en cualquiera de los puntos adyacentes de saque, a no ser que, en opinión del árbitro, la detención estuviese causada por un jugador del equipo atacante, en tal caso, el saque neutral resultante se haría en el punto de saque neutral mas próximo a la portería del jugador ofensor (si hubiera sido lanzado desde su propia área defensiva) o en los puntos de saque neutral del centro de la pista (si hubiera sido lanzado desde el área de ataque)

NOTA: "Esto incluye una detención del juego causada por un jugador de la parte atacante tirando el Puck en la parte de atrás de la red del equipo defensor, sin ninguna intervención del equipo defensor."

- d) El equipo defensor y/o el equipo atacante pueden jugar el Puck fuera de la red en cualquier momento. Sin embargo, si el Puck quedase en la red durante más de tres segundos, el juego sería detenido y tendría lugar un saque neutral en el punto de saque de la zona de portería, excepto cuando la detención sea causada por el equipo atacante, entonces el saque neutral tendría lugar en el punto de saque del centro de la pista."
- e) Si el Puck queda parado en lo alto de las vallas que circundan el área de juego, se considerará que está en juego, pudiendo ser jugado legalmente con la mano o el Stick.

REGLA Nº 43: EL PUCK DEBE SER MANTENIDO EN MOVIMIENTO

- El Puck debe ser mantenido en movimiento en todo momento.
- El Puck no podrá ser inmovilizado con la pala o los patines contra la valla, excepto en los casos en que exista presión de un jugador del equipo contrario.
- Cualquier acción voluntaria de impedir que el puck se pueda jugar, sin que exista presión de un contrario, se considerará "Retraso en el Juego" aplicándose lo establecido en la Regla 89.

REGLA Nº 44: PUCK FUERA DEL CAMPO VISUAL Y PUCK ILEGAL

- Si por cualquier acción el Puck queda fuera del alcance de la vista del árbitro, éste debe tocar inmediatamente su silbato y detener el juego. Habrá un saque neutral en el punto de saque más próximo.
- Si en cualquier momento durante el juego aparece un Puck en la pista de juego que no sea el Puck legal en juego, no se detendrá el juego y se continuará con el Puck legal hasta que la jugada en desarrollo sea completada por cambio de posesión. El árbitro a su discreción, parará el juego inmediatamente si el Puck legal es interferido en el juego.

SECCION VII. PENALIZACIONES (Definición y Procedimiento)**REGLA Nº 45: TIPOS DE PENALIZACIONES**

- Las Penalizaciones son las realizadas durante el juego, medidas en tiempo real de juego y se dividen en las siguientes clases:
 - Penalización Menor (Regla 46)
 - Penalización Doble Menor (Regla 47)
 - Penalización Menor de Banquillo (Regla 48)
 - Penalización Mayor (Regla 49)
 - Penalización por Mala Conducta (Regla 50)
 - Penalización por Mala Conducta en el Juego (Regla 51)
 - Penalización de Partido (Regla 52)
 - Exclusión (Regla 53)
 - Tiro de Penalti (Regla 54)
 - Gol Automático (Regla 55)

NOTA: En el Hockey sobre Patines en Línea, no existen interrupciones de juego debido a pases cruzados múltiples, zonas o jugadores estando en fuera de juego. Los jugadores son libres de moverse por toda la superficie de juego en cualquier momento excepto en los saques neutrales.

- PENALIZACIONES DE TIEMPO.** Son las penalizaciones que dan como consecuencia que el equipo del jugador penalizado juegue con un jugador menos en pista.
- PENALIZACIONES PERSONALES (NO DE TIEMPO).** Son las penalizaciones que permiten que el jugador penalizado pueda tener un jugador sustituto en pista durante el tiempo de penalización. Las penalizaciones personales son:
 - 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.

d) PENALIZACIONES DE STICK

Se consideran Penalizaciones de Stick las siguientes infracciones:

- Stick Alto (Regla 66)
- Carga con Stick (Regla 63)
- Golpear con el Stick (Regla 71)
- Golpear con la punta de la Pala (Regla 72)
- Golpear con el taco del Stick (Regla 73)



- INFERIORIDAD NUMÉRICA.** Se produce cuando, por una o más penalizaciones de tiempo, un equipo juega con menos jugadores en pista que el otro equipo.
- Las penalizaciones no reducirán el número de jugadores en pista por debajo de tres (3), incluyendo al portero. El cumplimiento de más penalizaciones de tiempo se retrasará hasta que el tiempo penalizado pueda cumplirse, en aplicación de la regla, de penalizaciones acumuladas.
- Si un jugador comete una infracción cuando el juego está parado, se le aplicará la misma penalización que le correspondería con el juego en marcha, a no ser que estas reglas indiquen lo contrario.

REGLA N° 46: PENALIZACIONES MENORES

- a) Por una Penalización Menor cualquier jugador, que no sea el portero, será expulsado de la pista durante dos minutos (2'), tiempo en el cual no está permitida la sustitución, con la excepción de las Penalizaciones Coincidentes (Regla 55).
- b) Si un equipo está en inferioridad numérica por tener una o más Penalizaciones Menores o Penalizaciones Menores de Banquillo no coincidentes y el equipo contrario marca un gol, la primera de las penalizaciones menores o menores de banquillo no coincidentes, expira automáticamente. Las penalizaciones Menores Coincidentes a ambos equipos no provocan que ningún equipo quede en inferioridad dado que aunque ambos equipos tienen un jugador en el banquillo de Penalizaciones, el número de jugadores en pista no se ve alterado.
- c) Cuando un equipo recibe un gol de Tiro de Penalti, y el equipo estaba, previamente a la infracción que provocó el Tiro de Penalti, en inferioridad numérica por una o más penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo no coincidentes, la primera de las penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo que ya se estaban cumpliendo termina automáticamente.
- d) Cuando un jugador recibe una Penalización Mayor y una Penalización Menor al mismo tiempo, se ha de cumplir primero la Penalización Mayor, excepto bajo la Regla 58 e), en cuyo caso la Penalización Menor es anotada y cumplida primero.
- e) Una Penalización Coincidente no privará a un equipo de su ventaja de un jugador durante los minutos finales del partido, cuando el equipo contrario tiene solo dos (2) jugadores en pista (sin incluir el portero). Si este equipo contrario provoca una Penalización Coincidente que no puede ser cumplida por falta de tiempo, el otro equipo continuará con su ventaja numérica. La Regla 58 a), dice que un equipo no cumplirá al mismo tiempo mas de dos (2) Penalizaciones de Tiempo Simultáneas, lo que daría al equipo en inferioridad numérica, incentivo para provocar una Penalización concurrente durante los minutos finales del partido, estando el equipo con más jugadores susceptible de perder uno. Ambos jugadores infractores deben abandonar el juego y ser reemplazados por sustitutos en pista, independientemente de la duración de sus penalizaciones, manteniendo ambos equipos el mismo número de jugadores en pista que tuvieran previamente a la infracción.
- b) Una Penalización Menor de Banquillo supone la expulsión de la Pista durante dos minutos (2') de un jugador cualquiera del equipo que haya sido sancionado (excepto el portero o portero suplente). Cualquier jugador del equipo, designado por el entrenador o el Delegado a través del Capitán, puede cumplir la Penalización y este jugador debe tomar rápidamente la posición en el Banquillo de las Penalizaciones y *se anotará y cumplirá* la Penalización como si se la hubieran impuesto a él.
- c) Se impondrá una penalización de Banquillo en los siguientes casos:
- Si durante el partido, los entrenadores circulan por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo, excepto en el caso que participe también como jugador.
 - Si durante el juego, el delegado circula por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo o la mesa de anotación, sin el permiso explícito del árbitro. Un delegado se puede situar en la mesa de cronometraje para seguir desde allí el juego, o en el banquillo de jugadores, no podrá abandonar su sitio sin el permiso del árbitro, excepto en la media parte o al final del partido.
 - Si durante el juego, los auxiliares circulan por otras áreas que no sean el "Banquillo de los Jugadores" incluyendo la entrada al banquillo, sin el permiso explícito del árbitro.
 - Si se incumple la Regla 40 b) sobre la sustitución de Jugadores que abandonan el banquillo de penalizaciones.
 - Si un jugador penalizado que ha sido sustituido por lesión en el Banquillo de las Penalizaciones, participa nuevamente en el juego antes de que su penalización haya expirado.

REGLA N° 49: PENALIZACIONES MAYORES

- a) Por una Penalización Mayor cualquier jugador, que no sea el portero, será expulsado de la pista durante cinco minutos (5'), tiempo en el cual no está permitida ninguna sustitución. Un gol recibido en esta situación no anula la sanción.
- b) Cuando un jugador recibe una Penalización Mayor y una Penalización Menor al mismo tiempo, se ha de cumplir primero la Penalización Mayor, excepto bajo la Regla 58 e), en cuyo caso la Penalización Menor es anotada y cumplida primero.

REGLA N° 50: PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA**REGLA N° 47: DOBLE PENALIZACION MENOR**

- a) Cuando un jugador recibe una Penalización Doble Menor por "Golpear con la Punta de Stick" o Golpear con el Taco del Stick" cumplirá dos penalizaciones menores consecutivas, y en el acta serán computadas dos penalizaciones menores al mismo jugador. En el marcador de penalizaciones computará primero una menor y cuando expire por cualquier motivo, la otra menor. Excepto por aplicación de penalizaciones coincidentes, su equipo jugará con un jugador menos de pista durante el tiempo de penalización.

REGLA N° 48: PENALIZACIONES MENORES DE BANQUILLO

- a) El árbitro debe imponer una Penalización Menor de Banquillo respecto a las violaciones ocurridas en o en las cercanías del Banquillo de los Jugadores si no identifica al jugador infractor, pero también fuera de la superficie de juego y en todos los casos que afecten al personal y jugadores no en juego.
- a) Las "Penalizaciones por Mala Conducta" a todos los jugadores excepto el portero, conllevan la expulsión del juego durante diez minutos (10'). El jugador penalizado puede ser sustituido por otro jugador en pista. Cuando la Penalización por Mala Conducta ha expirado, el jugador debe

permanecer en el Banquillo de Penalizaciones hasta la primera interrupción del juego.

Cuando un jugador recibe una Penalización Menor y una Penalización por Mala Conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo y cumplir la Penalización Menor, de dos minutos (2'). El jugador sancionado cumplirá consecutivamente la Penalización Menor y la penalización por Mala Conducta. Si durante el tiempo de la Penalización Menor, el equipo recibe un gol estando en inferioridad numérica debida a esa Penalización Menor, la Penalización Menor expira, entrando el sustituto a la pista, y empezando a contar la penalización de Mala Conducta.

REGLA N° 51 MALA CONDUCTA EN EL JUEGO

- Una "Penalización por Mala Conducta en el Juego" significa la suspensión de un jugador por el resto del partido, pero está permitido reemplazarlo por un sustituto. Su caso será comunicado al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que estudie si procede imponer cualquier tipo de sanción posterior.
- Una Mala Conducta en el Juego por parte de un jugador, da automáticamente como resultado un partido de suspensión para el mismo (que deberá cumplir en el partido siguiente).
- Una segunda Mala Conducta en el Juego a un jugador en un Torneo o Campeonato, da como resultado una Penalización de Partido. Un jugador de su equipo deberá cumplir la penalización de cinco minutos que correspondería (5') y no podrá volver a la pista aunque su equipo reciba un gol.

REGLA N° 52: PENALIZACIONES DE PARTIDO



- Una Penalización de Partido significa la suspensión del jugador por el resto del partido y será enviado a los vestuarios inmediatamente. Se colocará un jugador sustituto en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir una Penalización de cinco minutos (5') y no podrá volver a la pista aunque su equipo haya recibido un gol.
- Cualquier Penalización adicional señalada al jugador expulsado será cumplida por un jugador designado por el Entrenador o Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán en pista".
- En los casos que se aplique una Penalización de Partido a un jugador de cada equipo de forma coincidente, los jugadores sancionados serán suspendidos por el resto del partido, se anotará la penalización de 5 minutos a los infractores, pero

dicha sanción no deberá ser cumplida por ningún jugador sustituto de ninguno de los dos equipos.

- Las Penalizaciones de Partido serán comunicadas al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que estudie si procede imponer cualquier tipo de sanción que se encuentre tipificada en el Reglamento de Régimen Jurídico- Disciplinario de la R.F.E.P.
- Una Penalización de Partido, independientemente de la suspensión del jugador para el resto del partido, conllevará la sanción automática de no poder jugar en el siguiente encuentro, encontrándose pendiente de la resolución del Comité Deportivo en el caso de Campeonatos de España o Torneos Nacionales o del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. en el caso de Liga Nacional o Copa del Rey.

REGLA N° 53: EXCLUSIÓN

- La penalización por exclusión, conllevará la expulsión a vestuarios por el resto del partido al jugador. La penalización por exclusión no entrañará ninguna acción disciplinaria suplementaria por lo que no exigirá informe adicional.
- La penalización por exclusión es penalización implícita, en un mismo partido, en los casos de Penalización Menor en que por acumulación de penalizaciones previas a un mismo jugador conlleve la expulsión del mismo a vestuarios (cuarta Penalización Menor o segunda menor habiendo además alguna Penalización Mayor o de Mala Conducta previas), o por tercera Penalización de stick de un mismo jugador cuando no sea penalizada con Penalización Mayor.

REGLA N° 54: TIRO DE PENALTI



- Cualquier infracción de las Reglas que signifique un Tiro de Penalti será realizado de la siguiente manera:

El árbitro debe hacer que se anuncie por el sistema de megafonía el nombre del jugador designado por el, o seleccionado por el equipo para realizar el tiro (más apropiado) y debe colocar el Puck en el centro de la pista, en el punto central del medio campo y el jugador, al silbato del árbitro, debe jugar el Puck desde allí y ha de intentar marcar un gol.

El Portero debe estar en el área hasta que el árbitro toque el silbato. El jugador que realiza el tiro debe mantener el Puck en movimiento hacia la línea contraria de gol y una vez efectuado el tiro, se considerará la jugada completa. No se considerará gol cualquier tipo de rebote en el jugador y en el momento en que el Puck atraviese la línea de gol en cualquier punto y a cualquier altura, se considerará la jugada terminada, resultando gol o no gol.

b) El portero debe intentar parar el Tiro pero sin incurrir en falta. Una acción que a criterio del árbitro sea sancionable con penalización menor dará como resultado Gol Automático y la penalización será anotada en el Acta al Portero, aunque no se cumplirá. Si la penalización fuera Mayor, se concederá Gol Automático, la penalización será anotada en el Acta al Portero y un sustituto cumplirá la sanción en el banquillo de penalizaciones.

c) Se sancionará con Tiro de Penalti las siguientes infracciones:

- Por lanzar un Stick o parte de éste o cualquier otro objeto hacia el Puck en zona defensiva - Regla 78 a). El árbitro designará al jugador sobre el que se ha cometido la falta para que tire el Penalti.

- Por falta por detrás a un jugador sin más oposición entre éste y el gol que el portero, el árbitro designará al jugador que ha recibido la falta para que tire el Penalti.

- Por entrada ilegal en juego. - Regla 80 e) y 81 b) El Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

- Si el portero se quita deliberadamente su máscara o casco mientras un jugador del equipo contrario se encuentra en clara oportunidad de gol. - Regla 83 f) El Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

- Si un jugador, excepto el portero, se deja caer sobre el Puck, lo sostiene o retiene con el cuerpo o las manos cuando el Puck esté en el área de gol. Regla 79 e) El Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

- Si un jugador, excepto el portero, recoge el Puck del suelo con sus manos en el área de la portería durante el juego. Regla 83 c) El Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

- Cuando un jugador incluyendo al portero, o deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario. - Regla 89 d) El Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

d) Si el jugador designado por el árbitro para tirar el Penalti no puede hacerlo, después de un tiempo razonable, a causa de una lesión, el tiro lo realizará otro jugador del equipo no

infractor designado por el Capitán entre los jugadores en pista en el momento de realizarse la infracción. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

e) Si el jugador a quién ha sido señalado el Tiro de Penalti comete una falta con respecto al mismo juego o circunstancias, antes o después de haberse señalado el Penalti y está designado para realizar el tiro, se le debe permitir realizar el tiro antes de ser enviado al Banquillo de Penalizaciones. Si en el momento en que es señalado el Tiro de Penalti, el portero del equipo infractor ha sido retirado de la pista para ser sustituido por otro jugador, se debe permitir al portero volver a la pista antes de realizar el Tiro de Penalti.

f) Cualquier acción del jugador que tira el penalti y durante la ejecución del mismo, que sea considerada a criterio del árbitro como Penalización Mayor o Menor dará como resultado la anulación del gol. La sanción deberá anotarse en el acta y deberá ser cumplida por el infractor.

g) Si se marca un gol en un Tiro de Penalti, el Puck se colocará en el centro de la pista de la manera usual. Si no se marca gol, el Puck se jugará en cualquiera de los puntos de saque del área en la que se tiró el Penalti.

h) La sanción por la que se impone un tiro de penalti ya sea Menor, Mayor o penalización de Partido, se anotará en el acta al jugador infractor independientemente de si el tiro de penalti acaba en gol o no.

i) Si la infracción por la que se impone un tiro de penalti fuese por una penalización menor, la sanción será anotada en el acta al jugador infractor pero no se cumplirá sin tener en cuenta si el Tiro de Penalti resulta en gol o no.

j) Si la infracción por la que se impone un tiro de penalti fuese por una penalización Mayor o Penalización de Partido, la sanción será anotada en el acta al jugador infractor y se cumplirá las penalizaciones que correspondan, sin tener en cuenta si el Tiro de Penalti resulta en gol o no.

k) Cuando un equipo recibe un gol de Tiro de Penalti, y el equipo estaba previamente a la infracción que provocó el tiro de Penalti, en inferioridad numérica por una o más penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo, la primera de las Penalizaciones de tiempo Menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente, independientemente de lo establecido en los apartados h), i) y j) de esta regla.

l) Si en la misma parada de juego en que se señaló el Tiro de Penalti se señalaron otras penalizaciones menores o menores de banquillo a jugadores del mismo equipo, éstas serán anotadas inmediatamente y cumplidas una vez efectuado el Tiro de Penalti, y ninguna de ellas terminará si se marca gol por ese Tiro de Penalti.

m) Si la falta en la cual se basa el Tiro de Penalti ocurre durante el tiempo efectivo de juego, el Tiro de Penalti debe ser señalado y realizado inmediatamente en la manera usual, sin importar cualquier retraso ocasionado por parte del árbitro y aunque haya concluido el tiempo de juego si el árbitro tardó en señalar el penalti.

n) Todos los jugadores excepto el que realiza el Tiro de Penalti, deben ir a su Banquillo de Jugadores.

o) Si un jugador contrario, excepto el portero en pista, interfiere al jugador que realiza el Tiro de Penalti, se concederá automáticamente gol, tanto como si se marca, como si no.

- p) El tiempo empleado para realizar el tiro Penalti no será contabilizado como tiempo efectivo, transcurrido durante cualquier período de juego regular o suplementario.

REGLA N° 55: GOL AUTOMATICO

- a) Se concederá Gol Automático en los siguientes casos:

Regla 54 b) - Tiro de Penalti
 Regla 60 j) - Penalizaciones del Portero
 Regla 69 e) - Obstrucción- Interferencia
 Regla 74 c) - Zancadilla
 Regla 78 a) - Lanzamiento de Stick
 Regla 79 f) - Inmovilizar el Puck
 Regla 80 d) - Cambio Ilegal
 Regla 81 c) - Entrada ilegal desde el Banquillo de Jugadores
 Regla 83 d) - Manejar el Puck con las Manos
 Regla 89 d) - Retraso en el Juego

- b) Si el árbitro sanciona a un equipo con Gol Automático, el gol será asignado al Capitán del equipo no infractor.

REGLA N° 56: PENALIZACIÓN DIFERIDA



Señalización de Penalización diferida

- a) Si una infracción de las Reglas requiere una Penalización Menor, Mayor o de Partido y la comete un jugador del equipo que está en posesión del Puck, el árbitro deberá pitar inmediatamente y aplicar las penalizaciones a los jugadores infractores.

El saque neutral resultante deberá ser realizado en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el juego o bien en el centro de la pista, a los efectos de no dar desventaja al equipo no infractor.

- b) Si una infracción de las Reglas requiere una Penalización Menor, Mayor, de Mala Conducta o de Partido y la comete un jugador del equipo que no está en posesión del Puck, el árbitro señalará la imposición de una Penalización Diferida, levantando el brazo derecho recto por encima de su cabeza y señalando con su mano izquierda al jugador infractor.

Cuando se acabe la jugada del equipo en posesión del Puck o este pierde su posesión, el árbitro pitará inmediatamente la infracción y adjudicará la penalización al jugador infractor.

“Acabar la jugada por el equipo en posesión” significa que el Puck debe estar en posesión y control de un jugador contrario o ha sido “congelado”. Esto no quiere decir un rebote del portero, de la portería o cualquier contacto accidental con el cuerpo o equipo de un jugador contrario.

- c) El saque neutral resultante se debe realizar en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el juego, o en el centro de la pista para no dar desventaja al equipo no infractor. Si la sanción que se ha de imponer es una Penalización Menor y el equipo no infractor marca un gol durante la jugada, no se cumplirá la Penalización Menor. Pero sí se cumplirá una Penalización Mayor o de Partido sin tener en cuenta si se ha marcado gol o no. (La Penalización Menor o Mayor debe ser registrada siempre por el anotador oficial).
- d) Si después de que el árbitro haya señalado una Penalización, pero antes de que haya hecho sonar el silbato el Puck entrara en la portería del equipo no infractor como resultado directo de la acción de un jugador de este equipo, aunque golpee accidentalmente en cualquier parte del cuerpo de otro jugador, los postes o las vallas, el gol señalado y la Penalización señalada se impondrán de manera normal.
- e) Cuando un equipo esté en inferioridad numérica por razón de una o más Penalizaciones de tiempo Menores o Menores de Banquillo y el árbitro señala además una penalización diferida contra el equipo en inferioridad numérica, si el equipo no infractor marca un gol antes del toque del silbato, se anotará y cumplirá la penalización impuesta al jugador (menor o mayor) y la primera de las Penalizaciones de tiempo Menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente.
- f) Cuando un equipo esté en superioridad numérica por razón de una o más penalizaciones de tiempo Menores o Menores de Banquillo y el árbitro señale una penalización diferida contra el equipo en superioridad, si el equipo no infractor marca un gol antes del toque del silbato, se anotará y cumplirá la penalización impuesta al jugador. El gol recibido en penalización diferida, estando en superioridad antes de la penalización diferida, no eximirá del cumplimiento de la sanción.
- g) Si el jugador infractor comete otra falta en el transcurso de la diferida, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, el jugador infractor cumplirá la segunda de las penalizaciones y un sustituto cumplirá la primera de las penalizaciones impuesta. Las dos penalizaciones serán anotadas al infractor.
- h) Si otros jugadores cometen otras faltas en la misma jugada, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, los jugadores infractores cumplirán dichas Penalizaciones.

REGLA N° 57: PENALIZACIONES COINCIDENTES MAYORES O MENORES

- a) Son las que no provocan que un equipo quede en inferioridad numérica y suceden cuando jugadores de ambos equipos reciben en la misma parada de juego una o varias penalizaciones de igual duración de tiempo. Cuando se señalen Penalizaciones Coincidentes, los penalizados tomarán sus puestos en el banquillo de penalizaciones y ambos equipos podrán hacer sustituciones inmediatas para reemplazar a estos jugadores penalizados. Los jugadores penalizados han de cumplir el tiempo completo de la penalización y deben permanecer en el Banquillo de las Penalizaciones hasta la primera parada del juego que se produzca después de la

expiración de la penalización. Si un equipo ya estuviera en inferioridad de un jugador a causa de una penalización anterior, las Penalizaciones Coincidentes no alterarán el número de jugadores en la pista.

No obstante, si en la misma parada de juego se asignan otras penalizaciones de tiempo, no coincidentes, al jugador penalizado con coincidente, otro jugador, sustituto, cumplirá el tiempo de penalización de esas penalizaciones no coincidentes en el banquillo de penalizaciones, haciendo jugar a su equipo con un jugador menos. Cuando el tiempo de penalización de esas penalizaciones no coincidentes termina o expira, el jugador sustituto que cumplía la penalización no coincidente puede retornar a la pista.

- b) Cualquier jugador sancionado que tenga un sustituto bien en pista, bien en el banquillo de penalizaciones, no podrá volver a la pista hasta la primera parada de juego posterior a la finalización de la penalización.
- c) Los jugadores con penalizaciones coincidentes, no pueden dejar el Banquillo de las Penalizaciones hasta que estas hayan expirado, excepto en la media parte del juego o bien a la finalización del mismo. El jugador no lo puede dejar por ninguna otra razón.
- d) En los casos que se aplique una Penalización de Partido a un jugador de cada equipo de forma coincidente, se anotará la penalización de 5 minutos a los infractores, pero dicha sanción no deberá ser cumplida por ningún jugador sustituto de ninguno de los dos equipos.

REGLA N° 58: PENALIZACIONES ACUMULADAS SOBRE EL MISMO EQUIPO

- a) Un equipo no puede tener más de dos jugadores simultáneamente cumpliendo penalización de tiempo. Si un tercer (o posterior) jugador de cualquier equipo debe ser sancionado con una penalización de tiempo mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo penalizaciones de tiempo, el tiempo de Penalización del tercer (o posterior) jugador no empezará hasta que el tiempo de penalización de uno de los dos jugadores que estaban cumpliendo penalización de tiempo haya finalizado, garantizando que tan sólo se estarán cumpliendo dos penalizaciones de tiempo simultáneas.

Sin embargo, el tercer (o posterior) jugador sancionado debe dirigirse inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones, pudiendo ser reemplazado por un sustituto en pista manteniéndose el número mínimo de jugadores en pista (dos más el portero). NOTA: Por definición, las penalizaciones coincidentes y de Mala Conducta no son penalizaciones de tiempo, por lo que no computan a efectos de penalizaciones acumuladas y empezarán a cumplir inmediatamente.

- b) Cuando un equipo tenga tres o más jugadores sancionados con penalización de tiempo a la vez, y a causa de la Regla de Penalizaciones Acumuladas haya un sustituto en la pista para el tercer (o posterior) infractor, ninguno de los jugadores penalizados en el Banquillo de Penalizaciones puede volver a la pista hasta que el juego haya sido parado. Entonces el jugador cuya sanción haya expirado totalmente puede volver a jugar.

Sin embargo y aunque el juego no haya sido parado, el Controlador del Tiempo de Penalizaciones permitirá volver a la pista, en el orden de expiración de sus Penalizaciones, al primer y segundo jugadores sancionados que hayan

terminado su tiempo de penalización, cuando por razón de expiración de sus Penalizaciones y del número de penalizaciones de tiempo que quedan todavía por cumplirse en el banquillo de penalizaciones (una o ninguna respectivamente), el equipo penalizado esté autorizado a tener cuatro (4) o cinco (5) jugadores en pista, incluyendo el portero.

- c) En el caso de Penalizaciones Acumuladas, el árbitro debe dar instrucciones al Controlador del Tiempo de Penalización, de que los jugadores sancionados cuyas Penalizaciones han expirado, solo pueden volver a la pista cuando hay una interrupción del juego o cuando quede por cumplirse en el banquillo de penalizaciones tan sólo una o ninguna penalización de tiempo. En estos últimos casos saldrían a la pista el primero y el segundo sancionados respectivamente (con penalizaciones de tiempo), que ya hubieran terminado su tiempo de sanción, aunque el juego no se hubiera detenido.
- d) Cuando las Penalizaciones de dos jugadores del mismo equipo expiren al mismo tiempo, el Capitán de este equipo designará al árbitro cual de estos jugadores vuelve primero a la pista, y el árbitro de acuerdo con esto, dará instrucciones al Controlador del Tiempo de Penalización.
- e) Cuando se imponga a un mismo jugador una Penalización Menor y mayor al mismo tiempo, y por la regla de las penalizaciones acumuladas, no empiece inmediatamente a cumplir su sanción, en el momento en que empiecen a cumplirse se anotará y cumplirá primero la Penalización Menor (2') y después la Penalización Mayor (5'). Si antes de que empiece a cumplirse la Penalización Mayor de ese jugador, se acumulan más Penalizaciones Menores de otros jugadores de su equipo, la Penalización Mayor se retrasará al último lugar para comenzar a cumplirse.
- f) Cuando un equipo, por razón de penalizaciones acumuladas en el banquillo de penalizaciones, no sea capaz de mantener el mínimo de dos jugadores más el portero en pista, el árbitro declarará la renuncia del mismo, terminando el partido y haciendo constar en acta la renuncia del equipo por no disponer del número mínimo de jugadores para continuar el juego como se indica en la Regla 15 c) - 3

REGLA N° 59: PENALIZACIONES ADICIONALES POR ACUMULACIÓN DE SANCIONES AL MISMO JUGADOR

POR UNA PENALIZACIÓN MENOR

- a) La tercera Penalización Menor recibida por el mismo jugador en el transcurso del mismo partido, incluyendo al portero, provocará que este jugador reciba una Penalización Adicional de diez minutos (10') por Mala Conducta.

NOTA: El jugador tendrá un sustituto en el banquillo de penalizaciones que cumplirá la Penalización Menor, y él cumplirá la menor más la de Mala Conducta de forma consecutiva. Si esa Penalización Menor no era coincidente (Regla 57), y durante el tiempo de la Penalización Menor, el equipo recibe un gol estando en inferioridad numérica debida a esa Penalización Menor, la Penalización Menor expira, entrando el sustituto a la pista, y empezando a contar la penalización de Mala Conducta para el jugador infractor.

- b) Cualquier Penalización Menor o Doble Menor subsiguiente en el mismo partido hará que el jugador reciba adicionalmente una Exclusión. El jugador será expulsado a vestuarios y otro jugador cumplirá en el banquillo de penalizaciones la Penalización Menor o mayor.

- c) Una penalización por Exclusión será automática por la tercera infracción de stick cometida por el mismo jugador en el mismo encuentro. Infracciones de stick son las que se detallan en la Regla 45 d)
- d) A los efectos de cómputo de tres penalizaciones de stick para aplicar penalización por exclusión, las penalizaciones Doble Menor por "Golpear con el Taco del Stick" o "Golpear con la punta del Stick", computan como una sola infracción de stick.
- h) Una segunda Mala Conducta a un jugador en un mismo partido da como resultado una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- i) Una Mala Conducta a un jugador, que en el mismo partido previamente haya sido sancionado con dos penalizaciones menores o una Penalización Mayor, dará como resultado una Penalización por Mala Conducta en el Juego.

POR UNA PENALIZACIÓN MAYOR

- e) Por la segunda Penalización Mayor en el mismo juego al mismo jugador incluyendo al portero, el jugador recibe automáticamente la Penalización Mayor de cinco minutos (5') y una de Mala Conducta en el Juego. Un jugador del equipo infractor debe colocarse en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir la Penalización Mayor de cinco minutos (5').
- f) Por una Penalización Mayor a cualquier jugador que previamente haya sido sancionado en el mismo juego con dos o más penalizaciones menores o cualquier penalización de Mala Conducta, el jugador recibe automáticamente la Penalización Mayor de cinco minutos (5') y una de Mala Conducta en el Juego. Un jugador del equipo infractor debe colocarse en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir la Penalización Mayor de cinco minutos (5')

POR UNA MALA CONDUCTA

- g) Cuando un jugador recibe una Penalización Mayor y una Penalización por Mala Conducta al mismo tiempo, el jugador es expulsado de forma automática a vestuarios por Mala Conducta en el Juego, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el Banquillo de Penalizaciones y no estará permitida la sustitución del jugador penalizado hasta cumplida la Penalización Mayor, de cinco minutos (5').

NOTA: En el cuadro se pueden observar las Sanciones Adicionales en función de las Condiciones Anteriores y la Nueva Sanción aplicada.

ACUMULACIÓN DE SANCIONES							
NUEVA SANCIÓN →	Menor (2')	Menor de Stick (2')	Mayor (5 min)	Mala Conducta	Mala Conducta en Juego	Penalización de Partido	
SANCIONES ANTERIORES	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 Stick	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

SECCION VIII. APLICACIÓN DE SANCIONES Y PENALIZACIONES A PORTEROS.

REGLA N° 60: PENALIZACIONES DEL PORTERO

- a) No se debe enviar al portero al Banquillo de Penalizaciones por una Penalización Menor, en su lugar la Penalización Menor será cumplida por un jugador designado por el Entrenador, o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán, y tal sustituto no debe ser cambiado. El jugador que deba cumplir la penalización del portero, podrá ser un jugador cualquiera (excepto el portero suplente) de los de su equipo.
- b) No se debe enviar al portero al banquillo de Penalizaciones por una infracción de las Reglas que signifique una Penalización Mayor, pero en su lugar, esta penalización la cumplirá un jugador designado por el Entrenador o por el Delegado del equipo infractor y comunicada a través del Capitán y tal sustituto no debe ser cambiado. El jugador que deba cumplir la penalización del portero, podrá ser un jugador cualquiera (excepto el portero suplente) de los de su equipo.
- c) Si un portero incurre en una Penalización por Mala Conducta, la Penalización será cumplida por otro miembro de su equipo que haya estado en la pista en el momento en que se cometió la infracción. Este jugador es designado por el Entrenador o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán.
- d) Si el portero incurre en una Penalización por Mala Conducta en el Juego, su lugar será tomado por el portero suplente. **El portero sustituto no tendrá período de calentamiento.**
- e) Si el portero incurre en una Penalización de Partido, su lugar será tomado por el portero suplente. **El portero sustituto no tendrá período de calentamiento.** Un jugador que haya estado en la pista en el momento en que se cometió la infracción, designado por el Entrenador o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán, sustituirá al portero sancionado en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir una Penalización de cinco minutos (5') y no podrá volver a la pista aunque su equipo haya recibido un gol. Cualquier Penalización adicional señalada al Portero expulsado será cumplida por el jugador designado por el Entrenador o Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán en pista.
- f) En caso de suplencia del portero por lesión o sanción, no se concederá tiempo para equipar al 2º portero, debiendo incorporar de forma inmediata a pista un quinto (5) jugador de la pista hasta la incorporación del portero suplente. El portero suplente sólo podrá incorporarse a pista tras una parada de juego y tras la notificación por parte del capitán del equipo al árbitro principal del nombre y dorsal del jugador que inscribirán como 2º portero.
- g) Todas las Penalizaciones impuestas al portero sin tener en cuenta quien las cumple o cualquier sustitución, deben ser anotadas en los registros del portero.
- h) Cuando un portero abandona la zona inmediata a su área de gol y toma parte en cualquier altercado, le será señalada una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- i) Si un portero participa en el juego de cualquier manera (contacto con el Puck o cualquier tipo de interferencia en el juego) cuando está mas allá de la línea central, se le impondrá una Penalización Menor.
- j) Cualquier jugador, incluyendo el portero, que deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) para impedir una oportunidad de gol en contraataque del equipo contrario, o deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) durante una situación de gol, dará como resultado un Tiro de Penalti al equipo contrario. En el caso de que esta infracción se realice cuando el portero ha sido sustituido por un jugador atacante, automáticamente se concederá gol.
- k) Un portero que sostenga el Puck con sus manos durante mas de tres (3) segundos, puede ser castigado con una Penalización Menor si no hay jugadores atacantes a su alrededor. Sin embargo, el árbitro puede pitar y parar el juego si no han transcurrido los tres segundos y hay jugadores atacantes alrededor del portero.
- l) Se impondrá una Penalización Menor al portero que, deliberadamente, lance el Puck en la red de la portería para causar una detención del juego.
- m) Un portero no debe sostener deliberadamente el Puck de manera que, en opinión del árbitro, cause una detención del juego, ni debe lanzarlo deliberadamente hacia la red de la portería, ni bloquearlo entre sus protecciones, ni debe apilar obstáculos en o cerca de su portería, que en opinión del árbitro, podrían evitar el marcaje de un gol. En este último caso, si un Puck contacta con un obstáculo dejado por el portero delante de la portería que impida el gol, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no ofensor. Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción a esta Regla. Si se ha penalizado con Gol Automático por obstáculos delante de la portería, se anotará la penalización pero no se cumplirá.
- n) Un portero o portero suplente nunca podrá estar en el banquillo de penalizaciones como sustituto de otro jugador penalizado.

SECCION IX. INFRACCIONES CONTRA JUGADORES

REGLA N° 61: INTENTO DE LESIÓN y LESIONES INTENCIONADAS A CONTRARIOS



- a) Se impondrá una Penalización de Partido a cualquier jugador que intente deliberadamente lesionar a un oponente, oficial, delegado, entrenador o auxiliar. Un jugador de su equipo cumplirá en el banquillo de penalizaciones la penalización de cinco minutos.

- b) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que intencionalmente lesione de cualquier manera a un contrario. Las patadas o intento de patada y cabezazos o intento de cabezazo a cualquier persona serán consideradas dentro de esta regla. Un jugador sustituirá al penalizado en el banquillo de penalizaciones durante cinco minutos. No se aplicarán penalizaciones coincidentes por esta infracción.
- c) Tales casos serán reflejados en el acta del encuentro, en la que se indicarán los motivos de la sanción, y el acta será remitida al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P.

REGLA N° 62: CARGAS

- a) Se considera "Carga" a la acción de lanzarse o saltar sobre un oponente con cualquier parte de su cuerpo.
- b) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor, a discreción del árbitro según la violencia de la acción, al jugador que cargue o utilice cualquier parte de su cuerpo para cargar contra él.
- c) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que cargue contra un portero que esté en su área de gol. Si un jugador hace contacto físico con el portero, que en opinión del árbitro interfiere con la normal defensa de su portería, cualquier gol conseguido después de ese contacto será anulado.
- d) No se puede cargar al portero solo porque esté fuera del área de portería. En este caso, cada vez que un oponente realice un contacto innecesario con el portero, le será asignada una Penalización Menor o Mayor por carga u obstrucción.
- e) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor, a discreción del árbitro y según el grado de violencia del impacto contra las vallas, al jugador que cargue con el cuerpo, con el Stick o con los codos, que embiste o haga tropezar a un oponente, este o no en posesión del puck, de tal manera que lo lance violentamente contra las vallas.
- f) No se considerará carga contra la valla cuando el jugador en posesión del Puck intente ir a lo largo de la valla, a través de una abertura demasiado pequeña, por haber jugadores contrarios con la posición tomada, o luchando activamente con él a lo largo de la valla por la posesión del Puck. Esta situación no exime de sancionar otras posibles infracciones cometidas en la acción.

REGLA N° 63: CARGA CON STICK

- a) Se considera "Carga con Stick" a la acción de golpear, o intentar golpear, con ambas manos en el stick a un oponente cuando ninguna parte del stick esté tocando el suelo.
- b) Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor o Mayor al jugador que cometa la infracción "Carga con Stick".
- c) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que cometa una infracción por "Carga con Stick", contra un portero mientras esté en su área de gol.
- d) Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente por "Carga con Stick".

REGLA N° 64: CODAZOS Y RODILLAZOS

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que utilice su codo o rodilla de tal manera que cometa falta contra un contrario.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario como resultado de una falta cometida usando sus codos o rodillas.

REGLA N° 65: PELEAS Y ALTERCADOS

- a) Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador que empiece una pelea. Se entenderá como pelea el lanzamiento de uno o varios golpes con el puño cerrado por un jugador a un adversario haga contacto o no.
- b) Empujar, sacudir o agarrar estando de pié, son ofensas sancionables pero no constituyen pelea tal como se contempla en este artículo. Si un jugador comienza un altercado sin emplear los puños tal como se contempla en este artículo, la penalización mínima será Penalización Mayor.
- c) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, habiendo sido golpeado, se desquite con un golpe o intente golpear. De cualquier modo, a discreción del árbitro, se puede imponer una Penalización Mayor o una doble Penalización Menor si este jugador continúa el altercado.
NOTA: El árbitro tiene una amplia libertad para poder imponer penalizaciones bajo esta Regla. Esto está hecho a propósito para capacitarle a diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de cualquiera de los participantes tanto por iniciar una pelea como por persistir en continuarla. El árbitro debe ejercer su autoridad de modo real.
- d) Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado.
- e) Cualquier jugador que deje el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del juego y entre en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor más una Penalización de diez (10) minutos por Mala Conducta, que cumplirá después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- f) El árbitro debe informar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. de todas estas infracciones.
- g) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego, al jugador implicado en agresiones fuera de la superficie de juego o con otro jugador que también esté fuera de la superficie de juego.
- h) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego al jugador o portero en Pista que primero intervenga en un altercado que ya estuviera iniciado.
- i) Cualquier jugador al que se le haya impuesto una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego por agresión será automáticamente suspendido por el resto del partido y el siguiente partido que juegue su equipo. El equipo penalizado colocará un hombre en el área de penalizaciones y jugará en inferioridad numérica durante el transcurso de la Penalización Mayor.

REGLA N° 66: STICK ALTO

- a) Esta prohibido llevar el Stick por encima de la altura normal de los hombros, excepto al principio y final de un tiro de slap o despeje, o cuando se cambie el Stick por encima de la cabeza de una mano a otra para poder jugar el Puck, casos en los que la pala puede estar por encima de la altura del hombro, a no ser que, en opinión del árbitro, ponga en peligro a otro jugador cercano, en cuyo caso, será considerado stick alto a todos los efectos dispuestos en los puntos de esta regla.
- b) Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador, a discreción del árbitro, que haga contacto, voluntario o involuntario, o intimide a un oponente mientras lleve la pala de su Stick por encima de los hombros de su oponente. No se necesita que haya contacto para pitar una falta por Stick Alto. Sin embargo un jugador contrario debe encontrarse cerca para justificar la asignación de una penalización.
- c) Si se blande (mece) el Stick para alcanzar un Puck por encima de los hombros cerca de otro jugador, el jugador será penalizado con una Penalización Menor por Stick Alto.
- d) Si la pala de un Stick se blande por encima de la altura del hombro cerca de un adversario bien para intimidarle o para intentar herirle se castigará con una Penalización Mayor.
- e) Cuando un jugador lleve o mantenga parte de su Stick por encima de la altura de su hombro, de manera que hiera la cara o la cabeza de un contrario, el árbitro no tendrá otra alternativa que imponer una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador infractor.
- f) Se asignará Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego siempre que a consecuencia de una infracción señalada como stick alto, voluntario o involuntario, se produzca herida sangrante en la cabeza o cara de otro jugador.
- g) Un gol marcado por un Stick que se lleve por encima de la altura del larguero en la portería, no será concedido a menos que sea marcado por un jugador del equipo defensor. Si el Stick del atacante contacta con el portero por encima de la altura del larguero en el área de gol, el árbitro sancionará al jugador por Stick Alto e invalidará el gol si se produjera.

- h) Golpear el Puck por encima de la altura normal de los hombros con el Stick está prohibido. Cuando esto ocurra se debe hacer sonar el silbato resultando un saque neutral tomando como referencia el punto donde ocurrió la infracción, retrocediendo al punto de saque que de ventaja al equipo no infractor, a menos que:

1. El jugador defensor golpee el Puck hacia un contrario, en tal caso el juego continuará.

2. Un jugador de la parte defensora golpee el Puck dentro de su propia portería, en tal caso se otorgará el gol

- i) Cuando cualquiera de ambos equipos esté en inferioridad numérica respecto a su oponente y un jugador del equipo con más jugadores cause una detención del juego por golpear el Puck con su Stick por encima de los hombros, el Saque Neutral resultante debe ser realizado en uno de los puntos de saque adyacentes a la portería del equipo causante de la detención.

REGLA N° 67: AGARRAR A UN CONTRARIO



- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que sujete a un contrario con las manos, piernas, pies o Sticks o de cualquier otra manera.
- b) En caso de que la acción de sujetar resulte en una lesión al jugador que la sufre se impondrá una Penalización Mayor al infractor.

REGLA N° 68: ENGANCHAR CON EL STICK



- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que impida o pretenda impedir el juego de un contrario enganachándolo con su Stick.

- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario al engancharle con el Stick.
- c) Cuando un jugador está conteniendo a otro de tal manera que solo hay contacto Stick con Stick, tal acción NO es falta por enganchar ni agarrar. Se puede girar el Stick por encima del Stick del contrario."

REGLA N° 69: INTERFERENCIA



- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que interfiera o impida el avance de un contrario que no este en posesión del Puck, o que deliberadamente elimine el Stick de la mano de un contrario, o evite que un jugador recupere su Stick o que golpee o tire cualquier Stick roto o abandonado, un Puck ilegal u otros objetos hacia un contrario portador del Puck, de tal manera que pueda causarle una distracción.

NOTA: "El último jugador que haya tocado el Puck, aparte del portero, será considerado el jugador en posesión. En la interpretación de esta Regla el árbitro debe cerciorarse de cual es el jugador que ha causado la obstrucción. A menudo es la acción y el movimiento del jugador atacante la que causa la interferencia, puesto que los jugadores defensores tienen el derecho a mantener su posición o a seguir a los jugadores atacantes. A los jugadores de la parte en posesión no les está permitido realizar deliberadamente pantallas para favorecer al portador del Puck."

- b) Se impondrá una Penalización Menor a un jugador si, desde el banquillo de jugadores o el Banquillo de Penalizaciones, mediante su Stick o su cuerpo interfiere el movimiento del Puck o de un contrario en pista durante el juego.
- c) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, mediante su Stick o su cuerpo interfiera o impida los movimientos del portero por contacto físico, mientras este en su área de gol, a no ser que el Puck esté ya libre en dicha área.
- d) Se concederá gol si un jugador de la parte atacante ha sido físicamente interferido por la acción de un jugador defensor, de tal manera que lo haya situado dentro del área de gol en el momento en que se marque un tanto.
- e) El árbitro concederá un gol automático al equipo no ofensor si, cuando el portero ha sido retirado de la pista, cualquier miembro de su equipo no legalmente en la pista, incluyendo al delegado, entrenador o auxiliar, interfiere mediante su cuerpo o Stick o cualquier otro objeto el movimiento del Puck o de un jugador contrario.
- f) Se aplicará una Penalización por Interferencia en todos los casos en que un jugador contrario provoque contacto innecesario con jugadores que no estén en posesión del Puck.

- g) Se aplicará una Penalización por Interferencia cuando el equipo defensor tenga la posesión del Puck en su propio campo y otros jugadores de este equipo protejan al portador del Puck formando una pantalla protectora contra atacantes.
- h) Se aplicará una Penalización por Interferencia cuando un jugador en un Saque Neutral obstruya a su contrario después del Saque Neutral cuando el oponente no esté en posesión del Puck.
- i) Se aplicará una Penalización por Interferencia cuando el portador del Puck haga un pase y prosiga la marcha de tal manera que tenga contacto con el cuerpo con un jugador contrario.
- j) Se aplicará una Penalización por Interferencia cuando jugadores del equipo atacante hagan pantalla sobre un jugador del equipo defensor en inferioridad numérica, para favorecer el paso de un atacante en power-play.

NOTA: “Todos los jugadores ofensivos o defensivos pueden intentar establecer posición enfrente de cualquiera de ambas porterías. El contacto fortuito que suceda de esta manera no será considerado interferencia o juego sucio innecesario. Sin embargo, el árbitro, a su discreción, puede asignar una Penalización Menor por interferencia, ataque o juego sucio innecesario, si un jugador de cualquier equipo se lanza sobre un contrario o le carga con el cuerpo.”

REGLA N° 70: FALTA POR LA ESPALDA



- a) Se considera “Falta por la Espalda” al contacto intencionado contra un jugador, realizado en la parte posterior del cuerpo, sin que el jugador tenga la posibilidad de protegerse ni de prever la acción de su atacante. Si un jugador gira su cuerpo intencionadamente para producir el contacto no se considerará falta por la espalda
- b) Se impondrá una Falta Menor mas una Mala Conducta a cualquier jugador que empuje, cargue con el cuerpo o golpee a un adversario por la espalda en cualquier parte de la superficie de juego.
- c) Un jugador que lesiona al contrario como consecuencia de una Falta por la Espalda será sancionado con Penalización de Partido.
- d) Cuando un jugador sufra un golpe por Stick Alto, o una carga con el Stick o con el cuerpo, o sea golpeado por detrás de cualquier manera haciéndole caer contra las vallas o la portería

de tal forma que sea incapaz de protegerse, se impondrá una Penalización de Partido.

NOTA: “Se instruye a los árbitros a no aplicar otras penalizaciones cuando un jugador es agredido de cualquier forma por detrás. Esta regla debe imponerse estrictamente.”

REGLA N° 71 GOLPEAR CON EL STICK



- a) Se considera “Golpear con el Stick”, la acción de impedir o tratar de impedir el avance de un jugador golpeándolo con el stick. Cualquier contacto del Stick con el con el cuerpo de un jugador será considerado golpear con el stick.
- b) Se impondrá, a discreción del árbitro, una Penalización Menor o Mayor a cualquier jugador que impida o trate de impedir el juego de un contrario golpeándolo con su Stick. Cualquier contacto con el Stick en el cuerpo hecho por el jugador agresor será considerado como “Golpear con el Stick”. Sin importar la dureza con la que el Stick contacte con el cuerpo se considerará una Penalización Menor.
- c) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario por “Golpear con el Stick”.
- d) Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego automática bajo esta Regla por una falta que resulte en una herida en la cara o en la cabeza de un contrario.
- e) Los árbitros deberán penalizar como “Golpear con el Stick” a cualquier jugador que intente golpear con su Stick a un adversario (esté o no a su alcance) sin golpearle realmente o cuando un jugador con el pretexto de jugar el Puck blanda violentamente el Stick hacia el Puck con el objeto de intimidar al contrario.
- f) Un golpe dado con el stick sobre el stick de un contrario que, en opinión del árbitro, esté dirigido a impedir el juego de este último, será igualmente considerado como “Golpear con el Stick”.
- g) Cualquier jugador que intente golpear con su Stick a otro jugador en el curso de un altercado, estará sujeto a una Penalización de Partido por el árbitro. Esto se considerará como un intento deliberado de lesionar y en consecuencia, debe ser tratado de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 61.
- h) Una Penalización Menor por “Golpear con el Stick” será impuesta a cualquier jugador que no esté en posesión del Puck y que golpee al portero contrario con su stick. Dependiendo de la violencia del golpe, el árbitro podrá asignar penalizaciones de mayor gravedad.

- i) El jugador en posesión del Puck es el último jugador que tocó el Puck. Eso no capacita a un jugador que haya efectuado un tiro a provocar un contacto intencionado con su stick en el portero contrario si éste aún no ha retenido el Puck. Si el árbitro considera que este último contacto no es accidental, será sancionable.

REGLA N° 72: GOLPEAR CON LA PUNTA DEL STICK



- a) Se considera "Golpear con la punta del Stick" a la acción de punzar o intentar punzar a un contrario con la punta de pala mientras es sostenido con uno o ambas manos.
- b) Se impondrá una Doble Penalización menor al jugador que cometa una infracción por "Golpear con la punta del Stick", indiferentemente si hay o no contacto con el cuerpo. A los efectos de cómputo de tres penalizaciones de stick para aplicar penalización por exclusión, las penalizaciones Doble Menor por "Golpear con la punta del Stick", computan como una infracción de stick.
- c) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que lesione a un contrario por "Golpear con la punta del Stick". En este caso se tratará como lesión intencionada a contrarios, bajo la Regla 61.

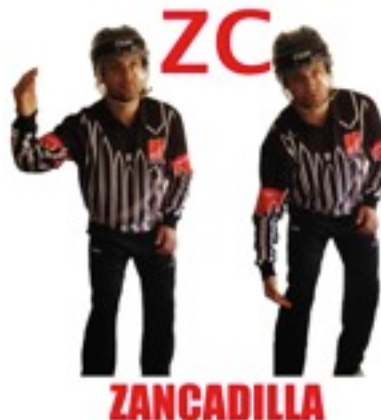
REGLA N° 73: GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK.



- a) Se considera "Golpear con el Taco del Stick" a la acción de utilizar el taco del stick por fuera del guante para golpear o intentar golpear al contrario.

- b) Se impondrá una Doble Penalización menor al jugador que cometa una infracción por "Golpear con el Taco del Stick", indiferentemente si hay o no contacto con el cuerpo. A los efectos de cómputo de tres penalizaciones de stick para aplicar penalización por exclusión, las penalizaciones Doble Menor por "Golpear con el Taco del Stick", computan como una infracción de stick.
- c) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que lesione a un contrario por "Golpear con el Taco del Stick". En este caso se tratará como lesión intencionada a contrarios, bajo la Regla 61.

REGLA N° 74: ZANCADILLA



- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que coloque su Stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo, o se arroje al suelo o se deslice por el mismo, de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente. Si en opinión del árbitro un jugador obtiene la posesión al enganchar de forma clara el Puck y al hacerlo, hace tropezar al adversario, no se impondrá penalización."
- b) Cuando un jugador en control del Puck en la zona de ataque, sin tener más oponente que el portero, se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera por detrás, quitándole una oportunidad de gol, se asignará un Tiro de Penalti a la parte no infractora. Sin embargo, el árbitro no parará el juego hasta que el equipo atacante haya perdido la posesión del Puck.

NOTA: "La intención de esta Regla es devolver la oportunidad de gol perdida a causa de una falta desde atrás cometida en la zona de ataque."

"Control del Puck significa el hecho de empujar el Puck con el Stick. Si mientras está siendo empujado, el Puck es tocado por otro jugador o su equipamiento, o golpea la portería o va libre, no se considerará que el jugador está en control del Puck."

- c) Si cuando el portero contrario ha sido retirado del campo, a un jugador en control del Puck se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera sin oposición entre él y la portería contraria, evitando así una oportunidad buena de gol, el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá gol automático al equipo atacante.

REGLA N° 75: VIOLENCIA INNECESARIA

- Los contactos que se producen al estar dos jugadores jugando activamente por obtener la posesión del Puck, están autorizados. Apartar a un oponente o encontrárselo de frente mientras se intenta jugar el Puck está permitido. Se penalizará con Penalización Menor al jugador que emplee una dureza o violencia excesiva e innecesaria, a discreción del árbitro.
- Se penalizará como violencia innecesaria cuando un jugador cargue, se lance, o contacte innecesariamente con su cuerpo con una dureza excesiva contra el portador del Puck para obtener la posesión del mismo, o demuestre una dureza excesiva e inútil contra cualquier oponente, aún con el pretexto de ir a jugar el Puck.
- Si se produce una lesión como resultado de la acción, se impondrá una Penalización Mayor.

SECCION X. OTRAS INFRACCIONES**REGLA N° 76: JUGADOR EN EL ÁREA**

- A menos que el Puck esté en el área de gol, un jugador de la parte atacante no en posesión, no puede estar en la línea del área de gol o dentro del área de gol o mantener el Stick en ésta. Si el Puck entrase en la red prevaleciendo tales condiciones, no se concederá gol.
- Por la infracción "Jugador en el Área" el árbitro detendrá el juego y el Puck se sacará desde el punto de Saque Neutral del medio del campo o en un punto atrasado al lugar donde estaba el Puck cuando el juego se paró, si éste era en la zona defensiva del infractor.
- La penalización "Jugador en el Área" no conlleva ninguna expulsión para el jugador infractor, pero el árbitro sancionará cualquier otra infracción que se pudiera cometer mientras el jugador atacante se encuentra en el área.
-

REGLA N° 77: STICK ROTO

- Un jugador cuyo Stick está roto puede participar en el juego siempre que inmediatamente deje caer su Stick roto. Un Stick roto es aquel que, en opinión del árbitro, no es apto para el juego.
- El stick roto deberá dejarse caer, y permanecerá sobre la pista hasta que pueda ser retirado de forma segura por el árbitro del encuentro, quien lo depositará en la mesa de anotadores.
- Se impondrá una Penalización Menor al jugador que no deje caer inmediatamente el stick roto o recoja un stick roto del suelo.
- Si el árbitro aprecia que la porción de stick roto es arrojada hacia cualquier punto que no sea un lateral de la pista sin interferir el juego, sancionará al jugador infractor con Penalización Mayor. En el caso de lanzar la porción de stick de forma que interfiera sobre un contrario o el puck se aplicará lo establecido en la Regla 78 "Lanzamiento del Stick"
- Cuando un jugador deseche la parte rota de un Stick echándola al lado de la valla, en lugar de dejarlo caer, de tal manera que no suponga un peligro para el resto de personal, ni interfiera en el juego o a un contrario, no se impondrá ninguna penalización
- Un portero puede continuar jugando con la porción de la pala de un Stick roto o con un Stick de jugador provisto por uno de sus compañeros, hasta la detención del juego o hasta que haya sido provisto legalmente de un Stick de portero por otro compañero que haya ido a buscarlo al banquillo de jugadores.
- Un jugador que participe en el juego mientras esta entregando un stick de recambio a un jugador o portero, será sancionado con Falta menor
- Un jugador cuyo Stick esté roto no puede recibir otro lanzado al suelo desde cualquier parte de la pista, sino que debe obtenerlo del Banquillo de Jugadores o de otro jugador. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta al jugador o portero que reciba un Stick ilegalmente bajo esta Regla.

REGLA N° 78: LANZAMIENTO DEL STICK

- Cuando un jugador del equipo que no está en posesión del Puck, incluyendo el portero, lanza deliberadamente su Stick, parte de éste o cualquier otro objeto, hacia el Puck en su zona defensiva, el árbitro debe permitir completar la jugada y si no se ha marcado gol, se asignará un Tiro de Penalti al equipo no infractor, tal tiro lo hará el jugador designado por el árbitro como el jugador sobre el que se ha cometido la falta. No obstante, si por la sustitución del portero, la portería está sin guarda y el jugador atacante no tiene jugador defensor entre él y la portería y tiene la oportunidad de marcar a puerta vacía, se concederá un gol automático a la parte atacante. NOTA: En hockey en línea, la zona defensiva abarca toda la mitad de la pista correspondiente a la portería propia.
- Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lance su Stick, parte de este o cualquier otro objeto, en cualquier área de juego, aunque este acto haya sido penalizado con la concesión de un Tiro de Penalti o Gol Automático.
- El árbitro lo hará constar en el acta e informará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que tome una acción disciplinaria, de cada caso en que sea lanzado un Stick o parte de este fuera del área de juego."

REGLA N° 79: INMOVILIZAR EL PUCK

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que intencionadamente se deje caer encima del Puck o se deslice con el cuerpo por el suelo bloqueándolo o lo retenga con el cuerpo, con excepción del portero cuando se encuentre en su zona de acción.
 - b) Está permitido a los defensores tirarse al suelo para intentar bloquear tiros y no estará penalizado si el Puck queda bajo su cuerpo o queda alojado en su ropa o equipo, pero si utiliza las manos para inmovilizar el Puck, o permanece inmovilizando el puck de forma intencionada después de bloquear el tiro, será sancionado con una penalización menor.
 - c) Se impondrá una Penalización Menor al portero que retenga el puck de forma intencionada cuando su cuerpo se encuentre totalmente fuera de las líneas de demarcación de su área de portería y el Puck esté detrás de la línea de gol.
 - d) Se impondrá una Penalización Menor al portero que intencionadamente caiga sobre el Puck inmovilizando el Puck con el cuerpo o las manos o mantenga el Puck contra las vallas cuando se encuentre fuera de la “zona de acción del portero”, según lo establecido en la Regla 9.
 - e) A ningún jugador defensor, excepto el portero, le estará permitido dejarse caer sobre el Puck, sostenerlo o retenerlo con el cuerpo o las manos cuando el Puck esté en el área de gol. Por la infracción de esta Regla se detendrá el juego inmediatamente y se tirará un Tiro de Penalti contra el equipo infractor, pero no se impondrá ninguna otra penalización.
 - f) Si el portero ha sido retirado de la pista, por enfermedad o lesión del portero, y un jugador se deja caer sobre el puck en el área de gol, o lo sostiene o retiene con el cuerpo o las manos cuando el Puck esté en el área de gol, provocando la parada de juego, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no infractor.
- b) Si un jugador entra ilegalmente en el juego desde su Banquillo de Jugadores y su equipo marca un gol mientras el está en la pista ilegalmente, este gol no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas contra cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.
 - c) Cuando el portero abandona el área de gol y se dirige a su banquillo para ser sustituido debe estar a menos de 3 m del mismo, antes de que el jugador sustituto pueda entrar en la pista. Si el equipo que hace la sustitución tiene posesión del Puck y se incumple esta norma, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y se sacará un saque neutral bien en la zona central o en la zona defensiva (cualquier localización que de ventaja al equipo no infractor), pero no se impondrá penalización alguna. Si el equipo no tiene posesión del Puck y realiza una sustitución ilegal, el árbitro lo sancionará con una Penalización Menor.
 - d) Si un equipo intenta realizar un cambio de jugadores después de la expiración del tiempo para realizar los cambios, el árbitro mandará a los jugadores nuevamente al banquillo y avisará al capitán del equipo infractor. Cualquier infracción subsiguiente del mismo equipo por este mismo motivo será penalizado con una Penalización Menor de Banquillo.
 - e) Si se está en los dos (2) últimos minutos de juego o en la prórroga y se impone una Penalización Menor de Banquillo por realizar de forma deliberada un cambio ilegal de jugadores al equipo que no esté en posesión del Puck, que reporte más jugadores en pista, se concederá un Tiro de Penalti al equipo no ofensor. La Penalización Menor de Banquillo no se cumplirá pero se anotará en el acta la infracción al jugador que haya provocado el cambio ilegal.
 - f) En la violación de cualquier sección de la Regla 13, que tuviera como consecuencia una Penalización Menor de Banquillo, la penalización la cumplirá el jugador que haya cometido la infracción.

REGLA N° 80: CAMBIO ILEGAL / DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA

- a) Si en el transcurso de una sustitución cualquiera de los jugadores involucrados en la misma, tanto el que entra como el que sale, juega voluntariamente el Puck con su Stick, patines o manos, o entra en contacto con un adversario mientras el otro jugador involucrado en el cambio todavía está en la superficie de juego, se pitará una penalización por “tener muchos jugadores en pista”. Sin embargo, si en el transcurso de la sustitución el jugador es golpeado accidentalmente por el Puck no habrá penalización ni parada del juego.

REGLA N° 81: ENTRADA ILEGAL EN PISTA DESDE EL BANQUILLO DE JUGADORES

- a) Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado. El árbitro debe informar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. de todas estas infracciones.
- b) Si un jugador de la parte atacante en posesión del Puck está en una posición tal como la de no tener oposición entre el y el portero contrario y mientras esté en esa posición es interferido por un jugador de la parte contraria que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá un Tiro de Penalti contra el equipo al que pertenece el jugador infractor.
- c) Si cuando el portero contrario ha sido retirado de la pista, un jugador de la parte atacante de la portería sin portero es interferido por un jugador que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá inmediatamente un Gol Automático al equipo no infractor.
- d) Cualquier delegado, entrenador o auxiliar no en el juego que se coloque en la pista después del comienzo del juego sin permiso del árbitro, estará automáticamente suspendido por el resto del partido.

REGLA N° 82: ENTRADA ILEGAL EN PISTA DESDE EL BANQUILLO DE PENALIZACIONES

- a) Un jugador que cumpla una penalización en el Banquillo de Penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio Banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado. "Por cualquier violación de esta Regla se impondrá una Penalización Menor de Banquillo".
- b) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo, si un jugador penalizado que ha sido sustituido por lesión en el Banquillo de las Penalizaciones, participa nuevamente en el juego antes de que su penalización haya expirado.
- c) Un jugador penalizado que deja el Banquillo de Penalizaciones antes de expirar su penalización, esté o no el juego en desarrollo, pero que no haya participado en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor adicional, que deberá cumplir después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- d) Cualquier jugador que deje el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del juego y entre en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor más una Penalización de diez (10) minutos por Mala Conducta, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- e) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro, quién parará inmediatamente el juego.
- f) En el caso de un jugador que vuelve a la pista antes de que haya cumplido su tiempo de penalización por error del Cronometrador de Penalizaciones, no cumplirá una Penalización Adicional, pero debe cumplir el tiempo de penalización que le faltaba.
- g) Si un jugador penalizado vuelve a la pista desde el Banquillo de Penalizaciones antes de que haya cumplido su penalización por propio error o por error del Cronometrador, cualquier gol marcado por su propio equipo mientras él esté ilegalmente en la pista no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas a cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.

REGLA N° 83: MANEJAR EL PUCK CON LAS MANOS

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que en el desarrollo del juego recoja o bloquee el Puck del suelo con sus manos, a excepción el portero en su "zona de actuación"
- b) Un portero que sostenga el Puck con sus manos durante mas de tres (3) segundos, puede ser castigado con una Penalización Menor si no hay jugadores atacantes a su alrededor. Sin embargo, el árbitro puede pitar y parar el juego si no han transcurrido los tres segundos y hay jugadores atacantes alrededor del portero.
- c) Si un jugador, excepto el portero, recoge o bloquea el Puck del suelo con sus manos en el área de la portería durante el juego, se detendrá inmediatamente el juego y se otorgará un Tiro de Penalti al equipo no infractor.
- d) Si un jugador recoge o bloquea el Puck del suelo con sus manos en el área de la portería durante el juego, cuando el portero ha sido sustituido por un jugador de pista se detendrá inmediatamente el juego y se otorgará un Gol Automático al equipo no infractor.

- e) Está permitido que un jugador pare o golpee un Puck en el aire con su mano abierta o lo empuje por el suelo con su mano, y el juego no se detendrá a no ser que, en opinión del árbitro, haya dirigido el Puck directamente a un compañero, en cuyo caso se detendrá el juego y se hará un saque neutral tomando como referencia el punto donde fue cometida la infracción, retrocediendo al punto de saque neutral que dé ventaja al equipo no infractor. El árbitro NO debe parar el juego a no ser que considere que la dirección del lanzamiento del Puck al compañero era de hecho DELIBERADO.

**Señalización de pase con la mano**

- f) En el caso del lanzamiento con la mano por el portero de un Puck hacia delante que sea tomado por un jugador contrario, autoriza al árbitro a permitir que la jugada continúe o sea completada, en cambio el juego debe ser detenido si hay un pase hacia adelante hecho por el portero con la mano, en ese caso habrá un Saque Neutral como resultado. El árbitro NO debe parar el juego a no ser que considere que la dirección del lanzamiento del Puck al compañero era de hecho DELIBERADO.
- g) El Puck no debe ser golpeado en ningún caso con la mano directamente a gol, pero se concederá gol cuando el Puck haya golpeado legalmente en la mano y sea desviado hacia la portería por un jugador defensor excepto el portero."

REGLA N° 84: PERDIDA DE MATERIAL DURANTE EL JUEGO

- a) No se debe parar ni retrasar el juego por ajustarse la ropa, el equipo, el calzado, patines o Stick. Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de este Regla.
- b) En caso de que un jugador pierda su casco en el desarrollo de una jugada le será permitido continuar "esa jugada", pero inmediatamente después de terminar "esa jugada" debe recuperar y colocarse su casco. Una violación dará como resultado una Penalización Menor de Dos Minutos por equipación indebida."
- c) En el caso de que un jugador pierda su guante en el desarrollo de una jugada, el árbitro le permitirá jugar sin el guante hasta que el juego haya sido parado.
- d) Si el portero pierde su Stick en un lance del juego, puede recuperarlo por mediación de uno de sus compañeros. El jugador que intente recuperar el stick del portero, no podrá intervenir en el juego de ningún modo mientras lleve los dos Stick en las manos. Una violación de esta regla será sancionada con una penalización menor por equipación indebida.

- e) Si un jugador pierde su Stick en el desarrollo de una jugada, le será permitido continuar jugando hasta que el juego haya sido parado, pero en ningún caso podrá obtener otro Stick del Banquillo de Jugadores. Se impondrá una Penalización Menor al jugador que reciba un Stick ilegalmente bajo esta Regla.
- f) El juego se parará inmediatamente si un portero pierde su máscara en el transcurso del mismo. No obstante, si el portero se quita deliberadamente su máscara o casco mientras un jugador del equipo contrario se encuentra en clara oportunidad de gol, el árbitro otorgará un Tiro de Penalti al equipo no infractor.

REGLA N° 85: EQUIPACIÓN INDEBIDA

- a) Cualquier jugador en la pista que quebrante la Regla 23 en lo referente a las especificaciones de los Patines tendrá una Penalización Menor y no podrá volver a jugar hasta que la imperfección o defecto haya sido corregido.
- b) Todo el equipo protector, excepto Guantes, Casco o Guardas del portero, deben estar completamente debajo del uniforme. Las coderas por fuera de la camiseta están prohibidas. Después de un primer aviso del árbitro, se impondrá una Penalización Menor al jugador que viole esta Regla.
- c) Se puede sancionar con una Penalización Menor por incumplimiento en el uso del Equipo de Protección (Regla 25) o Equipo Peligroso (Regla 26), si se participa en el juego después del aviso del árbitro.
- d) Se sancionara con una Penalización Menor por incumplimiento de lo establecido en la Regla 28 g) y h), en lo referente a la igualdad de las equipaciones o equipaciones manchadas de sangre, si se participa en el juego después del aviso del árbitro.
- e) Un guante en el que toda o parte de su palma haya sido cambiada o cortada para poder utilizar los dedos, será considerado como equipo ilegal, imponiéndose una Penalización Menor a cualquier jugador que utilice este equipo de guante.
- f) No se debe parar ni retrasar el juego por ajustarse la ropa, el equipo, el calzado, patines o Stick. Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de este Regla.
- g) El árbitro podrá permitir arreglar la imperfección en el banquillo de penalizaciones, por el delegado o auxiliar, para evitar que al terminar la penalización sin el juego parado, el jugador retorne a la pista y pueda volver a ser sancionado por jugar con esa imperfección en los patines.

REGLA N° 86: PATADA AL PUCK

- a) Estará permitido chutar el Puck en todas las zonas, pero no puede marcarse un gol por la patada de un jugador atacante excepto si es desviado a la red por cualquier jugador de la parte defensora que no sea el portero.

REGLA N° 87: LENGUAJE O GESTOS OBSCENOS O BLASFEMOS

- a) Los jugadores no deben utilizar gestos o lenguaje obscenos o blasfemos en la pista, dentro o fuera de la superficie de juego. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta por la violación de esta Regla, excepto cuando esto ocurra en las cercanías del Banquillo de los Jugadores, en cuyo caso se impondrá una Penalización Menor de Banquillo.

- b) Los delegados, entrenadores o auxiliares técnicos no deben utilizar gestos o lenguaje obsceno o blasfemo en ninguna parte de la pista. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo por la violación de esta Regla. Si esa actitud irrespetuosa es cara a cara con un árbitro, se impondrá una penalización de Mala Conducta y tal delegado, entrenador o auxiliar será expulsado de la pista.
- c) Es responsabilidad del colegiado reflejarlo en el acta y enviar un informe al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. sobre todos los detalles del uso de gestos obscenos por un jugador, entrenador u otro oficial."

REGLA N° 88: CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

- a) Una leve incorrección o conducta antideportiva de un jugador estando el juego en marcha o una vez señalado el punto de saque neutral por el árbitro, o al jugador que simula la comisión (o la mayor gravedad) de una falta cometida por un jugador contrario, para provocar la sanción de éste último, se sancionará con Penalización Menor de dos minutos por "conducta antideportiva". Al jugador se le anotarán 2 minutos de sanción y se cumplirán y computarán en el acta como cualquier otra Penalización Menor.

REGLA N° 89: RETRASO DEL JUEGO

- a) Ningún jugador o portero debe retrasar el juego tirando o golpeando deliberadamente el Puck fuera del área de juego. El árbitro impondrá inmediatamente y sin aviso una Penalización Menor contra cualquier jugador o portero que tire el Puck fuera del área de juego.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al portero o jugador que, deliberadamente, lance el Puck en la red de la portería para causar una detención del juego.
- c) Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador que, deliberadamente retenga el Puck contra las vallas, a no ser que esté siendo atacado por un contrario.
- d) Se impondrá una Penalización Menor al jugador (incluyendo al portero) que retrase deliberadamente el juego desplazando un poste de la portería. Cualquier jugador incluyendo al portero, que deliberadamente desplace el poste de la portería para evitar una oportunidad de gol por el equipo contrario o que deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario, dará como resultado un Tiro de Penalti otorgado al equipo no infractor. Si el portero hubiera sido retirado de la pista, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no infractor.

- e) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo que, después del aviso del árbitro al capitán o al capitán alternativo de colocar el número correcto de jugadores en la pista y empezar el juego, no cumpla las órdenes del árbitro y por esta razón cause retraso por hacer sustituciones adicionales o de cualquier otro modo.
- f) Si un jugador en Saque Neutral no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución en dicho Saque Neutral por cualquier compañero de equipo en la pista, una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo Saque Neutral se puede castigar con una Penalización Menor al jugador que cometa la segunda violación de la Regla.
- g) El Puck no podrá ser inmovilizado con la pala o los patines contra la valla, excepto en los casos en que exista presión de un jugador del equipo contrario. En caso de infracción de esta regla, se sancionará con Penalización Menor.

REGLA N° 90: ABUSO DE OFICIALES Y OTRA MALA CONDUCTA

- a) Cualquier Capitán, Capitán alternativo o jugador que venga del Banquillo de Jugadores para formular una protesta, o intervención con el árbitro por cualquier razón, ha de ser sancionado con una penalización por Mala Conducta.
- b) Una protesta por una penalización no es un asunto "relativo a la interpretación de las reglas de juego" y se debe imponer una penalización por Mala Conducta a cualquier capitán, capitán alternativo u otro jugador que formule la protesta.
- c) Una Mala Conducta en el Juego debe ser impuesta al jugador que utilice lenguaje o gestos obscenos, blasfemos, discriminatorios por raza, religión o sexo, o insultantes contra cualquier persona o que persista en discutir o muestre poco respeto a cualquier oficial durante un partido, que intencionadamente golpee o tire el Puck fuera del alcance de un oficial que esté recuperándolo.
- d) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador que golpee las vallas con su Stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.
- e) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador penalizado que no se dirija directa e inmediatamente al Área de Penalizaciones y tome su lugar en el Banquillo de Penalizaciones.
- f) Cualquier jugador que después de una pelea o altercado por el cual ha sido sancionado, no se dirija inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones o que persista en continuar la pelea o altercado o que se resista al árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones, será sancionado con una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- g) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta por utilizar lenguaje amenazador y abusivo, gestos o acciones similares) dirigidas a incitar a un oponente a incurrir en una penalización. Si se produce tras un aviso del árbitro, el jugador será sancionado con Mala Conducta en el Juego.
- h) En el caso de que cualquier Delegado del Club, entrenador o auxiliar sea responsable de una Mala Conducta éste debe ser retirado de la pista, y sus acciones serán reflejadas en el acta del encuentro, enviando esta al Comité Nacional de

Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., para que estudie posibles sanciones a la infracción cometida.

- i) Si cualquier delegado, entrenador o auxiliar es retirado de la pista por orden del árbitro, no deberá sentarse próximo al banquillo de su equipo, ni de ninguna manera dirigir o intentar dirigir el juego de su equipo.
- j) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta si cualquier jugador utiliza un lenguaje obsceno, blasfemo o abusivo hacia cualquier persona o cualquier oficial. Si el responsable de tal Mala Conducta es un delegado, entrenador o auxiliar, se penalizará con Penalización Menor de Banquillo, excepto si se dirige cara a cara al árbitro del encuentro, en cuyo caso se penalizará con Mala Conducta.
- k) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo infractor si cualquier jugador, delegado, entrenador o auxiliar en las cercanías del Banquillo de Jugadores o del Banquillo de Penalizaciones, lanza cualquier objeto a la pista durante el desarrollo del partido o durante una detención del juego. Si se trata de un jugador y es identificado, se le impondrá penalización de Mala Conducta.
- l) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo contra el equipo infractor si cualquier jugador, delegado, entrenador o auxiliar interfiere de cualquier modo a un oficial de juego, incluyendo al árbitro, anotador, cronometrador o juez de gol en el cumplimiento de sus obligaciones. Si se trata de un jugador y es identificado, se le impondrá penalización de Mala Conducta.
- m) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta a cualquier jugador o jugadores que excepto por razones de tomar sus lugares en el Banquillo de Penalizaciones, entren o se queden en el área de los árbitros mientras estén informando o consultando con cualquier oficial de juego, incluyendo el Cronometrador, el Cronometrador de Penalizaciones, el Anotador Oficial o el Locutor.

REGLA N° 91: ABUSO FÍSICO A LOS OFICIALES

- a) Cualquier jugador que toque o agarre al árbitro o a un oficial de juego con su mano o Stick, haga tropezar o haga falta de cuerpo en dichos oficiales, recibirá automáticamente como mínimo una Penalización por Mala Conducta de Diez (10) minutos por la primera ofensa y una Penalización de Mala Conducta en el Juego por una segunda ofensa en el mismo juego. Dependiendo del incidente se puede asignar una Penalización de Partido.
- b) Cualquier jugador que agarre o golpee a un oficial será sancionado con una Penalización de Partido, siendo dicho hecho reflejado en el acta del encuentro, haciéndola llegar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., para su estudio y posterior sanción si procede.
- c) Cualquier delegado, entrenador o auxiliar que agarre o golpee a un oficial, será automáticamente suspendido del juego, enviado a los vestuarios. El árbitro del encuentro lo hará reflejar en el acta y lo comunicará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción disciplinaria.

REGLA N° 92: INTROMISIÓN DE ESPECTADORES

- a) En el caso de que un jugador sea agarrado o interferido por un espectador, el árbitro tocará el silbato y el juego se detendrá, a no ser que el equipo del jugador interferido esté en posesión del Puck en aquel momento, entonces estará permitido completar la jugada antes de tocar el silbato y se señala Saque Neutral en el punto donde se jugó por última vez cuando se paró el juego.
- b) El árbitro debe informar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción disciplinaria en todos los casos en los que un jugador se vea envuelto en un altercado con un espectador, pero no se impondrá ninguna penalización.”
- c) En el caso de que se lancen objetos al suelo que interfieran el desarrollo del juego, el árbitro tocará el silbato y parará el juego y el saque neutral será efectuado en el punto donde fue detenido el juego.

SECCION XI. SEÑALIZACIONES ARBITRALES

INDICACIONES DEL ÁRBITRO DURANTE EL JUEGO



PROCEDIMIENTO DE CAMBIOS



JUGADOR EN EL ÁREA



TM

TIEMPO MUERTO



PASE CON LA MANO



TP

TIRO DE PENALTI



PENALIZACIÓN DIFERIDA

SEÑALIZACIONES DE PENALIZACIÓN

CC



CARGA CON STICK

AG



AGARRAR

BE



GOLPEAR CON EL TACO

CA



CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

CG



CARGA

CE



CARGA POR LA ESPALDA



CI

CAMBIO ILEGAL



IF

INTERFERENCIA



CZ

CODAZO



SP

GOLPEAR CON LA PUNTA DEL STICK



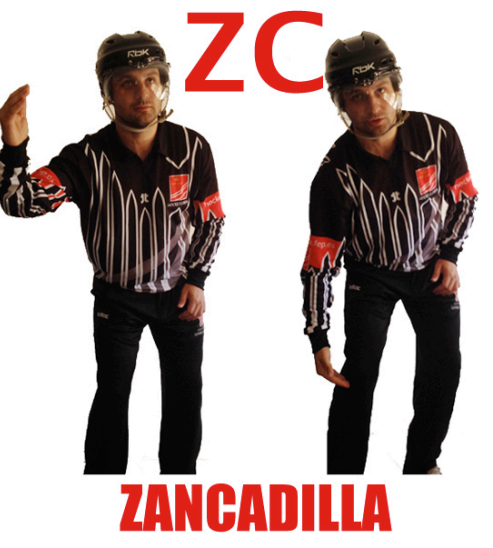
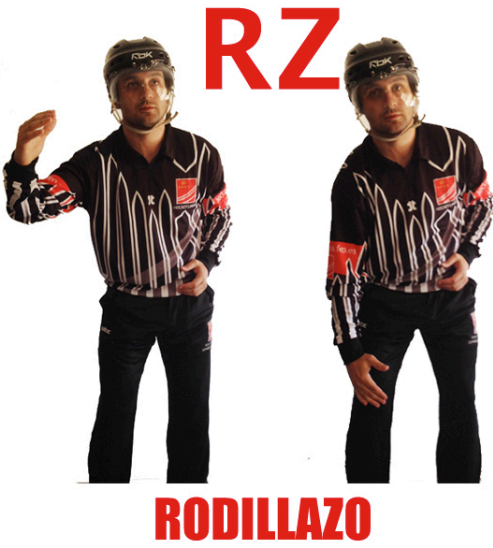
EG

ENGANCHAR



MC

MALA CONDUCTA



Descripción	Regla nº	Descripción	Regla nº
Abuso de Oficiales	90	Inmovilizar el Puck	79
Abandono de Banquillo	81	Intento de Lesión	61
Abuso Físico de Oficiales	91	Interferencia	69
Agarrar	67	Intromisión de espectadores	92
Cambio Ilegal	80	Jugador en el área	76
Cargas	62	Lanzamiento del Stick	78
Carga con Stick	63	Lenguaje o gestos obscenos	87
Carga por la Espalda	70	Manejar el Puck con la mano	83
Codazo	64	Patada al Puck	86
Conducta antideportiva	88	Perdida de Material	84
Entrada ilegal de jugadores	81 - 82	Retraso en el Juego	89
Enganchar	68	Rodillazo	64
Equipación Indebida	85	Stick Alto	66
Falta por la Espalda	70	Stick Roto	77
Golpear con el Stick	71	Violencia Innecesaria	75
Golpear con la punta del Stick	72	Zancadilla	74
Golpear con el Taco del Stick	73		