



HOCKEY PATINES

**REGLAS
DE JUEGO**



Comité Internationale de Rink-Hockey

*Reglas de Juego aprobadas en la Asamblea General del Comité International de Rink Hockey,
efectuada en Yuri-Honjo, Japón, al 8 de Octubre del 2008*

Sumario/Índice

INTRODUCCIÓN		Página 2
CAPÍTULO I - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES – DEFINICIÓN Y MARCO		
ARTÍCULO 1º	RECINTO DE JUEGO - DEFINICIÓN	Página 3
ARTÍCULO 2º	TIEMPO NORMAL DE JUEGO	Página 3
ARTÍCULO 3º	ÁRBITROS Y ARBITRAJE	Página 3
ARTÍCULO 4º	ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ÁRBITROS	Páginas 3 y 4
ARTÍCULO 5º	DESEMPATE DEL PARTIDO – PROCEDIMIENTOS QUE SE DEBEN CONSIDERAR	Páginas 4 y 5
ARTÍCULO 6º	ACTOS Y PROCEDIMIENTOS PRELIMINARES AL JUEGO	Páginas 5 y 6
CAPÍTULO II - CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES – ZONAS DE JUEGO, ANTIJUEGO Y “POWER-PLAY”		
ARTÍCULO 7º	CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES, POR SEXO Y GRUPO DE EDAD	Página 7
ARTÍCULO 8º	ZONAS DEL JUEGO – DEFINICIÓN DE ANTIJUEGO O JUEGO PASIVO	Páginas 8 y 9
ARTÍCULO 9º	“POWER PLAY” – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Página 9
CAPÍTULO III - EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES		
ARTÍCULO 10º	EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES – COMPOSICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Página 10
ARTÍCULO 11º	BANQUILLO DE SUPLENTE – REPRESENTANTES DE LOS EQUIPOS EN EL JUEGO	Páginas 10 y 11
ARTÍCULO 12º	ACCIÓN E INTERVENCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO	Páginas 11 y 12
CAPÍTULO IV - SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO – MARCO NORMATIVO		
ARTÍCULO 13º	INICIO Y REINICIO DEL JUEGO – SAQUE INICIAL	Página 13
ARTÍCULO 14º	TIEMPO MUERTO O “TIME-OUT”	Páginas 13 y 14
ARTÍCULO 15º	ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA – SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	Páginas 14 y 15
ARTÍCULO 16º	JUGANDO LA PELOTA	Páginas 15 a 17
ARTÍCULO 17º	OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL	Página 17
ARTÍCULO 18º	BLOQUEO Y OBSTRUCCIÓN – DEFINICIONES Y MARCO NORMATIVO	Página 18
ARTÍCULO 19º	OTRAS SITUACIONES ESPECÍFICAS DEL JUEGO	Páginas 19 y 20
CAPÍTULO V - LAS FALTAS Y SU CASTIGO – LEY DE LA VENTAJA		
ARTÍCULO 20º	TIPOS DE FALTAS Y DE INFRACCIONES – LEY DE LA VENTAJA	Página 21
ARTÍCULO 21º	CASTIGO DE LAS FALTAS – NORMAS GENERALES	Páginas 22 y 23
ARTÍCULO 22º	FALTAS COMETIDAS FUERA DE PISTA – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 23 y 24
ARTÍCULO 23º	FALTAS TÉCNICAS – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 24 y 25
ARTÍCULO 24º	FALTAS LEVES / FALTAS DE EQUIPO – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 25 y 26
ARTÍCULO 25º	FALTAS GRAVES / FALTAS DE TARJETA AZUL – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 26 y 27
ARTÍCULO 26º	FALTAS MUY GRAVES / FALTAS PARA TARJETA ROJA – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO	Páginas 27 y 28
CAPÍTULO VI - CASTIGO TÉCNICO DE LOS EQUIPOS		
ARTÍCULO 27º	LIBRE INDIRECTO – DEFINICIÓN Y CONTEXTO	Páginas 29 y 30
ARTÍCULO 28º	LIBRE DIRECTO Y PENALTY- DEFINICIÓN Y CONTEXTO	Páginas 30 a 33
CAPÍTULO VII - RECLAMACIONES DEL JUEGO		
ARTÍCULO 29º	RECLAMACIONES DEL JUEGO – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO	Página 33
CAPÍTULO VIII - DISPOSICIONES FINALES Y TRANSITORIAS		
ARTÍCULO 30º	REGLAS DE JUEGO Y REGLAMENTO TÉCNICO - APROBACIÓN, ENTRADA EN VIGOR Y ALTERACIONES FUTURAS	Página 34

INTRODUCCIÓN

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

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

- Capítulo I - El juego de Hockey sobre Patines – Definición y marco**
- Capítulo II - Categorías de los Jugadores – Zonas de juego, antijuego y “power-play”**
- Capítulo III - Equipos de Hockey sobre Patines**
- Capítulo IV - Situaciones específicas del juego – Marco normativo**
- Capítulo V - Las faltas y su castigo – Ley de la ventaja**
- Capítulo VI - Castigo Técnico de los Equipos**
- Capítulo VII - Reclamaciones del juego**
- Capítulo VIII - Disposiciones finales y transitorias**

Estas Reglas de Juego fueron aprobadas el 8 de Octubre del 2008, en la Asamblea General Extraordinaria del **CIRH – Comité Internacional de Rink-Hockey** que se realizó en Japon, en la ciudad de Yuri-Honjo.

CAPÍTULO I**El juego de Hockey sobre Patines – Definición y marco****ARTÍCULO 1º****(Recinto de juego - Definición)**

1. El juego de Hockey sobre Patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, siendo disputado entre dos equipos de 5 (*cinco*) jugadores cada uno – *uno de ellos el portero* – que calzan patines con ruedas que están colocadas paralelamente a lo largo de dos ejes transversales y que usan un palo o “stick” para golpear la pelota.
2. Cada equipo comienza ocupando una de las mitades de la pista que le toque por sorteo, cambiando de posición después del descanso, y cada jugador intenta – *sólo con la ayuda del palo o “stick”* – introducir la pelota en la portería del equipo contrario, o sea, marcar un gol.
3. Los partidos se realizan en pistas cubiertas o al aire libre, en la mayor parte de las condiciones meteorológicas, de día o de noche, con luz natural o con luz artificial.
4. Uno o dos Árbitros se encargan de hacer cumplir las Reglas de Juego, siendo ayudados en el control de los tiempos del juego por el Árbitro auxiliar oficialmente designado y que dirige la Mesa oficial de Juego, que está situada en la parte exterior de la pista de juego, en posición central y junto a la valla.

ARTÍCULO 2º**(Tiempo normal de juego)**

1. En la categoría de **Sub-15 masculino**, el tiempo útil de juego es de 30 (*treinta*) minutos, repartido en dos periodos de 15 (*quince*) minutos cada uno.
2. En las categorías de **Senior masculino**, **Senior femenino**, **Sub-20 masculino**, de **Sub-17 femenino** y de **Sub-17 masculino**, el tiempo útil de juego es de 40 (*cuarenta*) minutos, repartido en dos periodos de 20 (*veinte*) minutos cada uno.
3. En todas las categorías, se debe conceder un descanso de 10 (*diez*) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.

ARTÍCULO 3º**(Árbitros y Arbitraje)**

1. Atendiendo a lo establecido en el Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, en las competiciones internacionales de clubes o de selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS, los partidos los dirigen 2 (*dos*) Árbitros internacionales, nombrados por la Comisión Internacional de Árbitros (CIA o CEA) que esté implicada en la organización del evento deportivo en cuestión.
2. En las competiciones organizadas por las Federaciones Nacionales, los partidos pueden ser dirigidos por 1 (*uno*) o 2 (*dos*) Árbitros oficiales, según determine el Reglamento correspondiente, siendo nombrados por el Consejo de Arbitraje de su jurisdicción.
3. Los Árbitros son los jueces absolutos en la pista, y sus decisiones, en lo que respecta al juego, son inapelables, debiendo estar siempre dirigidas por la imparcialidad y por el respeto y cumplimiento de las Reglas y Reglamentos vigentes.
4. En los incidentes o casos omitidos en estas reglas, los Árbitros decidirán según su conciencia, teniendo derecho a interrumpir el juego siempre que lo juzguen necesario.

ARTÍCULO 4º**(Acción disciplinaria de los Árbitros)**

1. Los Árbitros tienen derecho a ejercer la conveniente acción disciplinaria para castigo tanto de los Jugadores – *incluyendo a los porteros* – como de los Dirigentes, Entrenadores o cualquier otro representante de los equipos y cuya conducta o comportamiento no sea correcta, atendiendo a lo dispuesto en estas Reglas del Juego.

2. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:
 - 2.1 Amonestación verbal, en casos de escasa gravedad, especialmente cuando se contrastasen comportamientos incorrectos o actitudes inconvenientes.
 - 2.2 Mostrar una tarjeta azul, procediendo después de conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 25º de estas Reglas:
 - 2.3 Mostrar una tarjeta roja, procediendo después de conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 26º de estas Reglas:
3. En el Acta del Partido sólo se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a la exhibición de la tarjeta azul y de la tarjeta roja
4. Complementariamente y sólo en lo que concierne a cada tarjeta roja – *por su exhibición directa* – los Árbitros deben elaborar un Informe Confidencial, en el que se detallarán, con claridad y rigor, las situaciones y circunstancias que llevaron a la expulsión del partido de los infractores.

ARTÍCULO 5º

(Desempate del partido – procedimientos que se deben considerar)

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

1. REALIZACIÓN DE UNA PRÓRROGA PARA DESEMPATE DEL PARTIDO

- 1.1 Todo jugador que se encuentre suspendido al final del tiempo normal de juego, deberá cumplir íntegramente el tiempo de suspensión que todavía falte, antes de participar en la prolongación del juego.
- 1.2 En todas las categorías, debe concederse un descanso de 3 (*tres*) minutos, entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga del partido, efectuándose un nuevo sorteo para elección de la media pista defensiva ocupada por cada equipo en el primer periodo de la prórroga.
- 1.3 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 1.4 de este artículo, el tiempo de prolongación será el siguiente:
 - 1.3.1 En caso de un partido de la categoría de **Sub-15 masculino**, el tiempo de prolongación es de 5 (*cinco*) minutos, repartido en dos periodos de 2 (*dos*) minutos y 30 (treinta) segundos cada uno.
 - 1.3.2 En caso de un partido de las **restantes categorías**, el tiempo de prolongación es de 10 (*diez*) minutos, repartido en dos periodos de 5 (*cinco*) minutos cada uno.
- 1.4 La prolongación del partido terminará en el momento en que uno de los equipos consiga marcar un gol, siendo de inmediato este mismo equipo declarado vencedor.
- 1.5 Al final del primer periodo de la prórroga hay un descanso de 2 (*dos*) minutos de duración, durante el cual los equipos efectúan el cambio de media pista defensiva y de los correspondientes bancos de suplentes.

2. EJECUCIÓN DE SERIES DE PENALTIS

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

- 2.1 Los Árbitros comienzan realizando un sorteo, en el centro de la pista y en presencia de los capitanes de los dos equipos, para designar la portería en la que se ejecutarán los penaltis, así como cuál es el equipo que inicia los lanzamientos.
- 2.2 En las series de penaltis para desempate del resultado del juego, la ejecución del penalti se efectúa obligatoriamente a través de un único remate directo a la portería adversaria, sin que se permita ningún rechace.
- 2.3 Cada equipo sólo puede designar para la ejecución de los penaltis a los jugadores que sean aptos para seguir en juego, o sea, aquellos que, estando inscritos en el Acta del Partido, no hayan sido expulsados ni estaban cumpliendo – *a la conclusión de la prórroga* – ninguna suspensión temporal.

2.4 El vencedor del partido será el equipo que haya obtenido más goles, al final de la ejecución de cualquiera de las siguientes series de penaltis:

2.4.1 PRIMERA SERIE DE CINCO PENALTIS

En esta serie, cada equipo ejecuta alternativamente – *por medio de diferentes jugadores* – cada uno de los penaltis, pudiendo mantener siempre al mismo portero cuando le corresponda la defensa de la portería.

2.4.2 Cuando se constate que – *antes de que finalice la ejecución de esta primera serie* – uno de los equipos ya ha marcado más goles que el otro equipo podría obtener si marcara todos los penaltis que le faltan por lanzar, los Árbitros darán el partido por terminado y consideran vencedor al equipo que ha marcado más goles.

2.4.3 Si al final de esta primera serie, el resultado del partido todavía sigue empatado, el equipo vencedor se decidirá según lo establecido en el punto siguiente.

2.4.4 SERIES SUCESIVAS DE UN PENALTI

Cada equipo ejecuta alternadamente el penalti de cada serie, hasta que uno falle la ejecución y el otro equipo logre marcar gol, siendo este de inmediato considerado vencedor.

2.4.5 En estas series, cada equipo puede optar por utilizar siempre el mismo jugador, pudiendo igualmente mantener siempre el mismo portero cuando le corresponda la defensa del partido.

ARTÍCULO 6º

(Actos y procedimientos preliminares al juego)

1. Hasta 10 (*diez*) minutos antes del partido, los Árbitros deben proceder al sorteo para elección de la media pista, que se efectúa por medio del lanzamiento de una moneda al aire, en presencia de los Delegados y/o de los Capitanes de cada equipo.

1.1 El delegado o el Capitán del equipo vencedor del sorteo puede optar por una de dos opciones:

1.1.1 Elegir la media pista que utilizará en la primera parte del partido, correspondiendo al equipo adversario la ejecución del saque inicial del partido.

1.1.2 Elegir la ejecución del saque inicial del partido, correspondiendo al otro equipo la elección de la media pista que utilizará en la primera parte del partido.

1.2 A continuación, los Árbitros proceden a la elección de pelota de juego, seleccionando una de las pelotas que les presenten los Delegados o Capitanes de cada equipo, atendiendo a que:

1.2.1 El equipo que actúa en condición de local – *o que se considera como tal* – está obligada a suministrar las pelotas de juego, en cantidad suficiente para que se realice éste.

1.2.2 El equipo “visitante” tiene, con todo, derecho a presentar a los Árbitros otras pelotas, a efectos de elección.

2. La pista de juego debe quedar disponible para el calentamiento de los equipos con una antelación de 20 (*veinte*) minutos, por lo menos, con relación la hora oficialmente marcada para el inicio del partido.

3. Cuando se produzca la imposibilidad, temporal o definitiva, de uso de la pista de juego, los Árbitros deben conceder un margen de 15 (*quince*) minutos, tras los cuales – *y en caso de que se mantenga esa imposibilidad* – se tendrán que cumplir los siguientes procedimientos:

3.1 Si se constatase la existencia de un motivo de fuerza mayor – *avería grave en la iluminación, inundación o pista resbaladiza, etc.* – que impida la utilización de la pista del juego inicialmente marcada, el partido se deberá realizar en un recinto alternativo, siendo al efecto concedido por los Árbitros un margen adicional de 90 (*noventa*) minutos, que incluye ya el tiempo de traslado de los equipos de un recinto a otro.

3.2 Si la imposibilidad de utilización del recinto de juego se produce por fuerza de avería o deficiencia reparable, o porque en él se está disputando otro partido, los Árbitros conceden un margen adicional de 30 (*treinta*) minutos para que el juego se pueda iniciar.

3.3 Si, en cualquiera de los casos citados en los puntos anteriores de este artículo, se constatase que – *después de terminado el margen adicional* – no ha sido posible resolver la situación en cuestión, los Árbitros informarán a los equipos de que el partido no se realizará, registrando en el Acta del Partido correspondiente una información detallada sobre los hechos que determinaron su decisión.

- 3.4 Si se supera el problema superado y se puede jugar el partido, los Árbitros deberán conceder 15 (*quince*) minutos para que los dos equipos puedan realizar su “calentamiento” en pista, tiempo ese que se contará a partir de la hora en que la pista se puso a disposición para realizar el partido.
4. Con relación a la hora oficial del inicio del partido, cualquiera de los equipos dispone de un margen de 15 (*quince*) minutos para presentarse en la pista en condiciones de disputar el partido.

 - 4.1 Cuando, después de agotado este margen, alguno de los equipos no se encuentra en pista – *o, aunque esté en pista, no presenta el número mínimo de jugadores necesario para dar inicio al juego* – los Árbitros deben proceder de la siguiente forma:

 - 4.1.1 Cuando uno de los equipos no comparece, los Árbitros deben identificar a los jugadores del equipo que está en pista para la realización del partido, confirmando la presencia del número mínimo exigido al efecto.
 - 4.1.2 A continuación, los Árbitros deben efectuar el saludo al público, pitando inmediatamente después para dar el partido por finalizado.
 - 4.1.3 En el Acta del Partido en cuestión, los Árbitros registrarán, con el detalle necesario, las circunstancias que llevaron a su decisión de asignar “falta de comparecencia” al equipo en cuestión.
 - 4.2 El equipo al que se le anote una “falta de comparecencia” se considera como derrotada en el partido en cuestión, con un resultado de 10 a 0.
5. Inmediatamente antes del inicio del juego, los Árbitros deben realizar un saludo formal al público presente, que debe efectuarse únicamente a uno de los lados de la pista, frente al lugar reservado a las entidades oficiales, aun cuando éstas no se encuentren presentes.

 - 5.1 Además de los Árbitros, todos los jugadores que van a iniciar el partido están obligados a participar en el saludo al público, siendo facultativa la presencia de los jugadores suplentes.
 - 5.2 En el momento del saludo al público, tanto los Árbitros como los jugadores que participan en él deben estar con el equipamiento que se usará en el juego, sin que se permita mantener la camiseta fuera de los pantalones o tener las medias caídas, ni el uso de chándales.
6. Si, antes de que comience el partido, un jugador u otro representante de un equipo haya sido expulsado por los Árbitros, podrá ser sustituido en el Acta del Partido, sin perjuicio de que los Árbitros procedan, como les compete, a efectuar un informe detallado de los hechos ocurridos en la misma Acta del Partido.

CAPÍTULO II

Categorías de los Jugadores – Zonas de juego, antijuego y “power-play”

ARTÍCULO 7º

(Categorías de los Jugadores, por sexo y grupo de edad)

1. En función del sexo y de su grupo de edad, los jugadores de Hockey sobre Patines se clasifican, en el nivel internacional, en las siguientes categorías competitivas:

1.1 CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES MASCULINOS

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

1.2 CATEGORIAS DE LAS JUGADORAS FEMENINAS

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

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

2.1 JUGADORES MASCULINOS DE HOCKEY SOBRE PATINES**2.1.1 CATEGORÍA DE SUB-15 MASCULINO**

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

2.1.2 CATEGORÍA DE SUB-17 MASCULINO

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

2.1.3 CATEGORÍA DE SUB-20 MASCULINO

El jugador que tenga una edad mínima cumplida de 15 (*quince*) años y que no cumpla 20 (*veinte*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere a inscripción.

2.1.4 CATEGORÍA DE SUB-23 MASCULINO

El jugador que tenga una edad mínima cumplida de 15 (*quince*) años y que no cumpla 23 (*veinte y tres*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere a inscripción.

2.1.5 CATEGORÍA DE SENIOR MASCULINO

El jugador que una tenga edad mínima cumplida de 15 (*quince*) o más años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la misma inscripción.

2.2 JUGADORAS FEMENINAS DE HOCKEY SOBRE PATINES**2.2.1 CATEGORÍA DE SUB-19 FEMENINO**

El jugador que tenga una edad mínima cumplida de 13 (*trece*) años y que no cumpla 19 (*diecinueve*) años hasta el 31 de diciembre del año al que se refiere la inscripción.

2.2.2 CATEGORÍA DE SENIOR FEMENINO

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

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

ARTÍCULO 8º

(Zonas del juego – Definición de Antijuego o juego pasivo)

1. La línea divisoria de cada media pista permite la delimitación, para cada uno de los equipos, de las siguientes “zonas” de juego:
 - 1.1 **ZONA DEFENSIVA**
 - 1.2 **ZONA ATACANTE**
2. Cuando un equipo asume la posesión de la pelota en su zona defensiva, dispone de 10 (*diez*) segundos para llevarla a la zona atacante.
3. Con todo, y después de esa primera situación de ataque, el equipo puede volver con la pelota a su zona defensiva, pero después sólo dispone de 5 (*cinco*) segundos para volver a llevar la pelota a la zona de ataque.
 - 3.1 El recuento del tiempo de pelota en la zona defensiva lo realizan los Árbitros, a través de una señalética gestual específica.
 - 3.2 Cuando un equipo tiene la posesión de la pelota en la “zona atacante” y la envía a su “zona defensiva”, los Árbitros deben iniciar el recuento de los 5 (*cinco*) segundos en el momento en que la pelota cruza la línea divisoria de cada media pista.
4. Siempre que se exceda el tiempo de posesión de pelota en la zona defensiva, se penaliza al equipo con un libre indirecto, que se saca en una de las esquinas superiores de su área de penalti.
5. **ANTIJUEGO**
 - 5.1. Se considera que **los dos equipos incurren en la práctica de antijuego** cuando ninguno de ellos muestra la intención de atacar la portería del equipo contrario para conseguir la consecución de un gol, situación que se traduce en una clara violación de los principios de la ética deportiva.
 - 5.2. Cuando los dos equipos incurren en antijuego, los árbitros del encuentro intervendrán eficazmente para que pueda reponerse en el juego un saludable espíritu competitivo, intervención esta que deberá regirse por los siguientes procedimientos:
 - 5.2.1 Los árbitros pararán el juego y reunirán en el centro de la pista a los dos capitanes – *o sus substitutos en pista* – para amonestarles por procedimiento y abandonen la practica del antijuego, ordenando después la reanudación del juego con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que la pelota se encontraba cuando de la interrupción.
 - 5.2.2 En el caso de que este aviso no surgiera efecto, los árbitros pitarán de inmediato, interrumpiendo el juego, y castigando a los dos capitanes con una tarjeta azul - *y consiguiente expulsión por 2 (dos) minutos* - ordenando después la reanudación del juego con un saque neutral (*boolling*) en el lugar que la pelota se encontraba cuando de la interrupción.
 - 5.2.3 En el caso de que este nuevo aviso tampoco tenga un resultado positivo, manteniendo los 2 (*dos*) equipos la practica de antijuego, los árbitros pitarán inmediatamente para dar el juego por concluido, relatando detalladamente en el acta del partido los hechos ocurridos.
 - 5.3 Si los árbitros no intervinieran para corregir este comportamiento antideportivo, compete al miembro del Comité Internacional presente en la Mesa Oficial de Juego intervenir de inmediato, aprovechando la primera interrupción del juego para llamar a los Árbitros a su presencia y exigir que cumplan con lo establecido en los puntos anteriores de este Artículo.
6. **JUEGO PASIVO**
 - 6.1 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 6.5 de este artículo, se considera que **un equipo atacante incurre en juego pasivo** cuando – *manteniendo la pelota en su poder y después de transcurrido un periodo prudencial de tiempo de juego* - no tiene intención de ir a portería contraria y su único objetivo es el de conservar la posesión de la pelota el máximo tiempo posible.
 - 6.2 Se considerara también juego pasivo el hecho de que el equipo atacante “abuse” de la posibilidad de devolver la pelota a la zona defensiva, renunciando a atacar la portería contraria, para con ello conservar la posesión de la pelota.

- 6.3 Cuando el equipo atacante incurre en juego pasivo, uno de los árbitros deberá levantar las 2 (*dos*) manos hacia arriba para advertir al equipo de la situación, momento a partir del cual el equipo atacante tendrá 5 (*cinco*) segundos para concluir su ataque, tirando a la portería contraria.
- 6.4 En el caso de que el equipo atacante no finalice su acción de ataque, los árbitros pitaran de inmediato, interrumpiendo el juego y castigando lo equipo infractor con una falta indirecta, que se lanzara desde uno de los ángulos superiores de su área propia.
- 6.5 La práctica del juego pasivo será excepcionalmente admitida en las siguientes situaciones específicas:
 - 6.5.1 Cuando practicado por parte del equipo que, por haber sido sancionado con “power play”, está a jugar en inferioridad numérica frente al equipo adversario.
 - 6.5.2 Cuando ocurren resultados de partido con mucha ventaja hacia una de los dos equipos.

ARTÍCULO 9º

(“Power play” – Definición y marco normativo)

1. “Power-play” es una sanción disciplinaria que penaliza a los equipos cuyos integrantes cometan faltas disciplinarias de gravedad, estando obligados – *aunque temporalmente* – a jugar en inferioridad numérica frente al equipo adversario.
2. Si el equipo que juega en inferioridad numérica recibe un gol, puede proceder a la entrada inmediata en pista de un jugador suyo – *por cada gol recibido puede efectuarse la sustitución de uno de los jugadores castigados* – pero nunca la reentrada de un jugador que esté excluido o esté cumpliendo una suspensión temporal del juego.
3. En función de la gravedad de las faltas cometidas por sus integrantes, se definen los siguientes “límites máximos” de sanción de los equipos que deben jugar en “power-play” :
 - 3.1 **DOS MINUTOS**, en el caso de las faltas graves (*tarjeta azul*)
 - 3.2 **CUATRO MINUTOS**, en el caso de las faltas muy graves (*tarjeta roja*)
4. Exceptuando las infracciones de los porteros durante la ejecución de libres directos o penaltis, siempre que un equipo se encuentre reducido a sólo 3 (*tres*) jugadores en pista y un jugador suyo (*u otro miembro*) cometa una falta disciplinaria de gravedad, se adoptan los siguientes procedimientos:
 - 4.1 La sanción de “power-play” no se aplica y el infractor puede ser sustituido por otro jugador.
 - 4.2 Con todo, el “límite máximo” del “power-play” que correspondería al último infractor deberá sumarse al tiempo máximo de “power-play” correspondiente al último de los representantes del equipo que había sido sancionado.
5. Siempre que – *al mismo tiempo o en el mismo momento de juego* – se produzca la suspensión o la expulsión definitiva del juego del mismo número de jugadores de cada uno de los equipos, la sanción de “power-play” no se aplica, por el que los infractores pueden ser sustituidos por otros jugadores.
6. En cualquiera de los casos citados anteriormente, los jugadores infractores deberán siempre cumplir la sanción disciplinaria que les corresponda, o sea, 2 (*dos*) minutos de suspensión del juego (*en caso de que se les hubiese mostrado tarjeta azul*) o la expulsión definitiva del partido (*si se les hubiese mostrado tarjeta roja*)

CAPÍTULO III

Equipos de Hockey sobre Patines

ARTÍCULO 10º

(Equipos de Hockey sobre Patines – Composición y marco normativo)

1. El partido de Hockey sobre Patines lo disputan dos equipos de 5 (*cinco*) jugadores – 1 (*un*) portero y 4 (*cuatro*) jugadores de pista – siendo obligatorio que en la composición de los equipos haya siempre 1 (*un*) portero suplente.
 - 1.1. El portero suplente sólo está obligado a estar presente hasta que comience el partido, por lo que – *en caso de indisposición o de expulsión* – podrá abandonar el "banquillo" o el partido, sin que sea necesario sustituirlo.
 - 1.2. Cada equipo puede, además, utilizar otros 4 (*cuatro*) jugadores suplentes – *que pueden ser jugadores de pista (la opción más común) o porteros* – permitiendo de esta forma que cada equipo pueda inscribir en el Acta del Partido un máximo de 10 (*diez*) jugadores, de los que por lo menos 2 (*dos*) tienen que ser porteros.
2. En las competiciones internacionales de la categoría de sénior masculino reservadas a las selecciones nacionales de los países miembros de la FIRS y que se disputan en días sucesivos, cada equipo puede inscribir un máximo de 11 (*once*) jugadores - *de los que por lo menos 3 (tres) deben ser porteros* – sin perjuicio de que, en cada partido, se deba cumplir lo que se establece en el apartado anterior.
3. Para que un partido pueda comenzar, cada equipo debe presentar – *bajo pena de que se le anote una "falta de comparecencia"* – un mínimo de 5 (*cinco*) jugadores en condiciones aptas para jugar, incluyendo obligatoriamente 2 (*dos*) porteros, uno titular y otro suplente.
 - 3.1. Con todo, el equipo en cuestión podrá – *en cualquier momento del juego* – hacer entrar en pista los restantes jugadores, siempre y cuando los mismos se encuentren previa y debidamente inscritos en el Acta del Partido.
 - 3.2. Si en el transcurso de un partido, como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo 2 (*dos*) jugadores, los Árbitros deben suspender el partido de inmediato y darlo por terminado, indicando en el Acta del Partido las circunstancias que determinaron tal decisión, detallando especialmente:
 - 3.2.1. Si tal situación ha sido provocada, esencialmente, por las expulsiones producidas o por el abandono injustificado de algunos jugadores, situación en la que el arbitro decidirá la anotación de una "falta de comparecencia" al equipo infractor y su derrota en el partido en cuestión.
 - 3.2.2. Si tal situación se produjo por incidentes anormales ocurridos en el juego, que provocaron lesiones que incapacitan a jugadores que tuvieron que abandonar la pista, situación en la que la entidad organizadora podrá optar por la repetición del partido, en todo o en parte, atendiendo al momento en que se suspendió definitivamente el partido en cuestión.
4. La inscripción oficial en el Acta del Partido y la identificación de los jugadores de cada equipo – *incluyendo los porteros* – se efectúa por medio de números distintos – *entre 1 (uno) y 99 (noventa y nueve), inclusive, sin usar el número cero* – que debe estar obligatoriamente incluidos en las camisetas y, opcionalmente, en los pantalones del equipamiento de juego.
5. En presencia de cualquier jugador con el equipamiento en malas condiciones, los Árbitros sólo deben interrumpir el juego si el jugador en cuestión tiene alguna intervención activa en el juego, situación que se considera como una infracción punible con una "falta de equipo", atendiendo a lo establecido en el Artículo 24º de estas Reglas.

ARTÍCULO 11º

(Banquillo de Suplentes – Representantes de los equipos en el juego)

1. De acuerdo con lo establecido en el punto 4 del Artículo 7º del Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, cada equipo tiene derecho a integrar 12 (*doce*) de sus representantes en el "banquillo de suplentes", en especial:
 - 1.1. 5 (*cinco*) Jugadores suplentes, incluyendo, como mínimo, 1 (*un*) portero
 - 1.2. 2 (*dos*) Delegados del equipo
 - 1.3. 1 (*un*) Entrenador

- 1.4 1 (un) Entrenador Adjunto (o Preparador Físico)
 - 1.5 1 (un) Médico
 - 1.6 1 (un) Masajista (o Enfermero o Fisioterapeuta)
 - 1.7 1 (un) Mecánico (o Ecónomo)
- 2 Durante cada parte del juego, cada uno de los equipos debe ocupar el banquillo de suplentes que está colocado delante de su zona defensiva, cambiando de lugar entre sí durante el descanso.
 - 3 En el transcurso del juego, todos los elementos que integran el Banquillo de Suplentes de cada equipo tendrán que permanecer sentados, con excepción de 3 (tres) representantes de cada equipo – *siendo uno de ellos el Entrenador* – que pueden permanecer de pie, junto a la valla exterior situada ante el banquillo de suplentes respectivo.
 - 3.1 Con excepción de los jugadores suplentes, todos los demás componentes de los equipos que estén inscritos en el Acta del partido tienen que estar debidamente acreditados con una credencial elaborada por el Comité organizador indicando equipo, nombre y función, así como una fotografía actual. La credencial debe colocarse en el pecho del integrante del equipo
 - 3.2 No se autoriza la presencia de ningún miembro del equipo sin la credencial (*a menos que la Comisión Organizadora lo autorice expresamente*)
 4. Siempre que se constate cualquier anomalía, sin gravedad, en el banquillo de suplentes de cualquiera de los equipos, los Árbitros deben aguardar a una interrupción del juego para solicitar al Delegado del equipo en cuestión que asegure la inmediata subsanación de la situación.
 5. Si se produce una situación de grave infracción disciplinaria con origen en el banquillo de suplentes de uno de los equipos, los Árbitros deben proceder como se estipula en el Artículo 22º de estas Reglas.
 6. Pierden el derecho de formar parte del “banquillo de suplentes” cualquier jugador o representante de un equipo al que se le haya mostrado una tarjeta roja, siendo expulsado por los Árbitros.
 - 6.1 Los jugadores a los que se les haya mostrado una tarjeta azul, siendo suspendidos del juego, deben ocupar temporalmente una de las sillas colocadas entre el banquillo de suplentes y la Mesa Oficial de Juego.
 - 6.2 Cuando, contrariando las órdenes expresas de los Árbitros, se observe la permanencia en el "banquillo de suplentes" de cualquier elemento que – *por haber sido expulsado o por cualquier otro motivo* – no está debidamente habilitado al efecto, los Árbitros deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones se cumplan.
 7. Además de los jugadores suplentes de cada equipo, en el momento de una sustitución, sólo el médico y/o el masajista puede – *después de haber sido expresamente autorizados por los Árbitros* – entrar en pista para prestar asistencia a un jugador (*incluso en el caso de que hayan sido expulsados y excluidos del banquillo de suplentes*).

ARTÍCULO 12º

(Acción e intervención de los porteros en el juego)

1. Tal y como los demás jugadores, el portero debe apoyarse en sus patines, aunque beneficiándose – *aunque sólo mientras permanezca en su área de penalti* – de derechos especiales en la defensa de su portería, según lo establecido a continuación.
 - 1.1. En el intento de defender un remate o de evitar que su equipo sufra un gol, el portero puede arrodillarse, sentarse, echarse o arrastrarse, pudiendo detener la pelota con cualquier parte de su cuerpo, incluso en contacto temporal con la pista.
 - 1.2. Después de que el portero efectúe la defensa de su portería, debe levantarse y colocarse sobre sus patines, aunque pueda mantener una de las rodillas apoyada en el suelo, excepto cuando se ejecute un libre directo o un penalti contra su equipo, atendiendo a lo establecido en el punto 3 del Artículo 28º de estas Reglas.
 - 1.3. Si el portero deja caer su máscara y defiende así un remate a su portería, no habrá lugar a la señalización de cualquier falta, debiendo los Árbitros aplicar la "ley de la ventaja" y sólo después – *en su caso* – interrumpir el juego para la recolocación de la máscara del portero.

2. No se permite al portero agarrar o coger la pelota con la mano, ni tampoco echarse intencionadamente encima de la pelota o mantenerla entre sus piernas para que la pelota no pueda ser jugada. Siempre que estas infracciones ocurran dentro del área los árbitros interrumpirán el juego y señalaran penalti.
3. Fuera de su área el portero no podrá utilizar intencionadamente sus instrumentos específicos de protección estando por ello sujeto a las siguientes penalizaciones
 - 3.1. Si el portero juega la pelota intencionadamente con los guantes o guardas, el juego será inmediatamente interrumpido y los árbitros mostraran tarjeta azul al portero infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes a lo dispuesto en el punto 2 del artículo 25 de estas Reglas de Juego.
 - 3.2. Si el portero juega la pelota de forma irregular o si la pelota toca sus guardas de protección (*de forma no intencionada*) los árbitros deben señalar (*si no hubiese lugar a la aplicación de la ley de la ventaja*) un libre indirecto contra el equipo infractor sin que se ejerza ninguna acción disciplinaria.

CAPÍTULO IV

Situaciones específicas del juego – Marco normativo

ARTÍCULO 13º

(Inicio y reinicio del juego – Saque inicial)

1. En todas las situaciones, el juego comienza y acaba con el pitido de los Árbitros, mientras que la señal sonora de los cronometradores es meramente indicativa.
2. Al inicio de cada una de las partes del juego y siempre que se marque un gol, la pelota se coloca en el punto de saque inicial, situado en el círculo central, ejecutándose el correspondiente saque inicial, tras el pitido de los Árbitros, por el equipo al que le corresponda, en especial
 - 2.1. Al inicio del partido (*primera parte*), por el equipo que se designe por sorteo, correspondiendo al otro equipo ejecutar el saque inicial al recomenzar el partido (*segunda parte*).
 - 2.2. Después de que se dé por válido un gol, por el equipo que lo recibió.
3. En la ejecución del saque inicial todos los jugadores deben permanecer en su media pista y solo dos de ellos- el jugador ejecutante y un compañero de equipo podrán permanecer dentro del semicírculo central de su propia pista.
 - 3.1. Tras el pitido de los árbitros la pelota esta en juego, pudiendo los jugadores contrarios tocar la pelota si el jugador ejecutante tarda en jugarla.
 - 3.2. En la ejecución del saque inicial la pelota puede ser enviada a la media pista contraria o retrasada a la media pista propia. En esta ultima opción el equipo ejecutante dispondrá de cinco segundos para pasar la pelota a la media pista contraria, debiendo los arbitro proceder en conformidad al punto 4 del artículo 8 de estas Reglas de Juego
4. Si el jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del Árbitro, rematar directamente a la portería adversaria y consiga marcar un gol – *sin que la pelota haya sido tocada o jugada por ningún otro jugador* – éste no será dado por válido por los Árbitros, que reiniciarán el juego con la señalización de un saque neutral en uno de los ángulos inferiores del área de "penalti" de la portería en la que haya entrada la pelota.
5. Cuando por lapso de los cronometradores o por error de los Árbitros, se dé por finalizado un partido antes de que complete el tiempo de juego de cualquiera de las medias partes, los Árbitros tendrán que ordenar el reinicio del juego – *haciendo que los equipos regresen a la pista, si fuera necesario* – siempre y cuando esta iniciativa suya tenga lugar antes de que transcurra el límite máximo de 5 (*cinco*) minutos, contados desde el momento en que la media parte del juego en cuestión haya sido dada por finalizada.

ARTÍCULO 14º

(Tiempo muerto o "time-out")

1. En cada una de las medias partes de la duración normal de un partido, cada equipo puede solicitar 1 (*una*) petición de tiempo muerto o "time-out" con una duración máxima de 1 (*un*) minuto.
 - 1.1 El equipo que no solicite su tiempo muerto en el transcurso de la primera parte del partido no puede solicitar dos tiempos muertos en la segunda parte.
 - 1.2 En la prórroga de un partido no se pueden conceder tiempos muertos a cualquiera de los equipos, incluso cuando éstas no lo hayan solicitado durante el tiempo normal de juego.
2. Los tiempos muertos deben ser solicitados por los Delegados de los equipos ante la Mesa Oficial de Juego, siendo competencia de ésta – *durante la primera interrupción del juego y atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo* – asegurar la realización de los siguientes procedimientos:
 - 2.1 La emisión de señal sonora de aviso a los Árbitros sobre la petición de asignación de un tiempo muerto, indicando también cuál es el equipo que lo solicitó.
 - 2.2 El control de la duración del tiempo de descuento, emitiendo una nueva señal sonora en el momento de su conclusión.
 - 2.3 El registro en el Acta del Partido de los descuentos de tiempo concedidos a cada equipo.

3. Cualquier tiempo muerto sólo se hará efectiva después de que los Árbitros confirmen – *ante la Mesa Oficial de Juego y a través de pitido y de señalética específica* – su autorización para la correspondiente interrupción de juego.
 - 3.1 Si los Árbitros comprueban que hay uno o más jugadores lesionados en la pista, el tiempo muerto sólo se autorizará – *y comenzará a contarse* – después de terminada la asistencia o de que se haga efectiva la salida de la pista de los jugadores lesionados.
 - 3.2 El tiempo muerto se anotará siempre al equipo que lo solicitó, aunque éste prescinda del mismo, después de que la Mesa Oficial de Juego haya dado indicación a los Árbitros de la petición en cuestión.
 - 3.3 Cuando el equipo que solicitó el tiempo muerto prescinda de usar parte del tiempo correspondiente, los Árbitros deben ordenar de inmediato el reinicio del juego, sin esperar a que finalice el tiempo de descuento.
4. Durante el tiempo muerto, los jugadores de cada equipo deben reunirse junto a su banquillo de suplentes, pudiendo ambos equipos realizar cualquier sustitución de jugadores, pero sin que cualquier otro representante suyo pueda entrar en la pista.
 - 4.1 En cuanto a los Árbitros, mantendrán la pelota en su poder y se colocan en medio de la pista, de forma que puedan observar y controlar a los jugadores y a los elementos de los "banquillos" de cada equipo.
 - 4.2 Al final del tiempo muerto, los Árbitros tendrán que ordenar el reinicio del juego, por medio de un pitido.

ARTÍCULO 15º

(Entradas y salidas de la pista – Sustitución de jugadores)

1. Cada equipo entrará y saldrá de la pista por la puerta existente junto a su banquillo de suplentes, especialmente cuando se produzca la sustitución de cualquier jugador – *incluyendo los porteros* – atendiendo al hecho de que el jugador sustituto no puede entrar en juego antes de que se produzca la salida de la pista del jugador sustituido.
2. Las sustituciones se pueden efectuar con el partido en juego o con el juego parado, con excepción de lo dispuesto en los puntos 5.1.2 y 5.1.3 del Artículo 19º de estas Reglas y considerando las siguientes disposiciones:
 - 2.1 Las sustituciones se pueden efectuar con el partido en juego o con el juego parado, pero ninguno de los equipos puede proceder a ninguna sustitución durante los 5 (*cinco*) segundos que se conceden para que se realice la ejecución de un libre directo o de un penalti.
 - 2.2 En caso de que se produzca alguna sustitución durante la ejecución de un libre directo o de un penalti, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, mostrando una tarjeta azul, tanto a los jugadores sustitutos como a los jugadores sustituidos, ordenando después el reinicio de la ejecución del libre directo o del penalti, según el caso.
 - 2.3 Con todo, cualquiera de los equipos puede efectuar sustituciones antes de que los Árbitros finalicen la colocación de los jugadores para viabilizar la ejecución del libre directo o del penalti.
3. **SUSTITUCIÓN DE LOS PORTEROS**
 - 3.1 Los porteros pueden ser sustituidos en las mismas condiciones que los otros jugadores, pudiendo su equipo optar por solicitar a los Árbitros que, aprovechando una interrupción del juego, se concedan 30 (*treinta*) segundos para realizar la sustitución por el portero suplente.
 - 3.2 Sin embargo y *solamente en los últimos 5 (cinco) minutos del tiempo normal del juego* el portero de cada equipo puede ser sustituido por un jugador de pista del mismo equipo, atendiendo a distintas opciones y consecuencias:
 - 3.2.1 Tratándose de una simple opción técnica, el jugador sustituto no podrá usar ninguna de las protecciones específicas de los porteros, ni se podrá beneficiar de los derechos especiales concedidos a los porteros en su área de penalti y que están definidos en el artículo 12º de estas Reglas de Juego.
 - 3.2.2 Tratándose de una opción impuesta por la ausencia de portero suplente – *cuando el portero que estaba en pista se encuentre lesionado o impedido para mantenerse en juego, por razones disciplinarias* – situación en la que se concederán 3 (*tres*) minutos para la colocación de las espinilleras y otro equipamiento específico de protección de los porteros, pudiendo de esta forma pasar a disfrutar de los derechos especiales concedidos a cualquier portero de Hockey sobre Patines.

3.2.3 Si el portero sustituido – *en la opción indicada en el punto anterior* – se negase a ceder sus espinilleras al jugador que lo fuese a sustituir, los Árbitros deben proceder de la siguiente forma:

- a) Iniciar las necesarias diligencias ante el Capitán y los Delegados del equipo en cuestión, para que intervengan ante el portero sustituido e intenten resolver la situación creada.
- b) En caso de que estas diligencias resulten infructíferas, los Árbitros darán el partido por terminado, efectuando una información detallada de los hechos ocurridos en el Acta del Partido, siendo anotada “falta de incomparecencia” al equipo con el resultado de 10-0 (*diez goles sufridos y cero goles marcados*).

3.3 En caso de que tenga lugar la lesión del portero en pista o en caso de avería o daño de su equipamiento los árbitros deben interrumpir el juego y hacer lo necesario para su inmediata sustitución por el portero suplente.

3.3.1 No es obligatoria la sustitución del portero en aquellas ocasiones en las que aprovechando cualquier interrupción del juego solicita a los árbitros permiso para limpiar la visera de protección o para fijar las guardas u otra parte de su equipamiento

3.3.2 Si el portero no solicitara la debida autorización y se dirigiera al banquillo de suplentes para limpiar la visera o por cualquier otro motivo los árbitros señalaran una falta de equipo y obligaran a sustituirlo por el portero suplente.

3.3.3 La limpieza de la visera o el ajuste del equipamiento del portero durante un “tiempo muerto” no requiere la autorización

3.4 Los porteros de cada equipo – *y que, como tal, se encuentren inscritos en el Acta del Partido* – sólo poden entrar en pista para sustituir a otro portero, sin que en ningún caso puedan sustituir a un jugador de pista.

4. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y CASTIGO DE LOS INFRACTORES

4.1 Se produce una sustitución irregular siempre que se produzca la entrada en pista de uno o más jugadores sustitutos, antes de la salida de la pista del jugador o jugadores que van a ser sustituidos.

4.2 Cuando se constate alguna sustitución irregular, los Árbitros deben interrumpir el juego de inmediato, mostrando una tarjeta azul al jugador que entro en la pista indebidamente, asegurando también el cumplimiento de las sanciones y penalizaciones correspondientes, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2 del artículo 25º de estas Reglas.

5. ENTRAR O SALIR DE LA PISTA SALTANDO LA VALLA

5.1 Si un jugador, llevado por la acción del propio juego, cae fuera de la pista, los Árbitros pueden autorizarle a que salte la valla para que regrese al juego.

5.2 Ningún jugador podrá saltar por encima de la valla sin autorización previa y específica de los Árbitros, por lo que cuando ocurra alguna infracción los árbitros no interrumpirán el juego, pero al equipo del jugador se le deberá anotar una “falta de equipo”, atendiendo a lo dispuesto en el artículo 24º de estas Reglas.

5.3 Si un jugador salta la valla para entrar en la pista, incurriendo en una situación de “sustitución irregular”, ésta se considera la falta más grave y, como tal, los Árbitros deberán seguir los procedimientos indicados en el punto 4.2 de este Artículo.

ARTÍCULO 16º **(Jugando la pelota)**

1. La pelota solo puede ser jugada con el stick. Siempre que el jugador no se encuentre dentro del área de penalti de su propio equipo la pelota podrá ser parada con el patín o con cualquier parte del cuerpo excepto con la mano.

2 Tocar o mover la pelota acostado o apoyado en la pista, o con la ayuda de las manos, brazos o rodillas, así como parar la pelota con la mano o darle una patada intencionadamente, constituye una infracción a estas Reglas, que los Árbitros castigarán de la siguiente forma:

2.1 Si el infractor se encontraba en su área de penalti, con la señalización de un penalti.

2.2 Si el infractor se encontraba en otra zona de la pista, con la señalización de:

2.2.1 Un libre directo, si la falta corta una jugada que podría suponer un gol contra el equipo del infractor;

2.2.2 Un libre indirecto, en las demás situaciones de juego y siempre y cuando no resulte aplicable la "ley de la ventaja".

3. PELOTA "EN JUEGO"

3.1 Se considera "pelota en juego" cuando los Árbitros pitan para iniciar o reiniciar el juego o cuando – *tras una interrupción de juego efectuada por los Árbitros señalando un libre indirecto* – el jugador que se beneficie de la falta toque la pelota.

3.2 Se considera también que a pelota sigue en juego cuando toque accidentalmente en los Árbitros o cuando se eleve accidentalmente a más de 1,50 (*un coma cincuenta*) metros, ya sea por haber impactado con la portería o con las vallas laterales o de fondo, por defensa del portero, o también por rebote entre dos "sticks".

4. PELOTA "FUERA DE JUEGO"

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

4.1 La pelota queda presa en las espinilleras del porteros, en la barrea o en cualquier parte exterior del armazón de la portería, situación en la que los Árbitros interrumpirán el juego, reanudándolo después con un saque neutral, señalado en una de las esquinas inferiores del área de penalti.

4.2 La pelota traspase las protecciones laterales o de fondo de la pista de juego – *saliendo fuera de la pista, ya sea por haber sido intencionadamente tirada por un jugador, ya sea por haber tocado accidentalmente en él* – situación en la que los Árbitros interrumpirán el juego, reanudándolo después con un libre indirecto contra el equipo del infractor.

4.3 Cuando la pelota salga fuera de la pista – *ya sea por efecto de un rebote entre dos sticks, o por efecto de una situación que implique a dos o más jugadores, teniendo dudas los Árbitros sobre cuál es el jugador infractor* – el juego se reanudará con la señalización de un "saque neutral".

5. PELOTA DEFECTUOSA

Cuando una pelota se vuelva defectuosa, los Árbitros interrumpirán el juego, procediendo después a su sustitución por una nueva pelota, que ellos elijan, reanudándose el juego con la señalización de un "saque neutral".

6. ELEVACIÓN DE LA PELOTA

6.1 Durante el juego, la pelota no podrá ser elevada a más de 1,50 (*un coma cincuenta*) metros de altura, excepción hecha del portero cuando se encuentra en su área de penalti.

6.2 Sin embargo, no se considerará como infracción ninguna situación en la que la pelota se eleve por encima de la altura reglamentaria debido a un rebote, incluyendo:

6.2.1 Los rebotes en la portería o en las tablas, pero siempre y cuando la pelota no salga de la pista

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

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

7.1 La pelota sólo se puede mover o rematar con las partes planas del "stick", estando prohibido "cortar" la pelota, o sea, la pelota no se puede mover o rematar nunca con el borde agudo del "stick".

7.2 Mientras esté en posesión de la pelota o durante cualquier fase del juego en que tome parte, un jugador no podrá elevar ninguna parte del stick por encima del nivel de su propio hombro, restricción que, no obstante, no es aplicable cuando algún jugador remate la pelota a la portería adversaria, siempre y cuando la elevación del stick no ponga en peligro la integridad física de alguno de los jugadores en pista, tanto si son adversarios como si son colegas de equipo.

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

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

8.1 Ningún jugador podrá jugar la pelota o tomar parte activa en el juego cuando se produzca una de las siguientes situaciones:

8.1.1 Las ruedas de los patines se encuentran bloqueadas;

8.1.2 Uno de sus patines se averíe o quede separado de la bota;

8.1.3 No tenga el "stick" en una de las manos;

- 8.1.4 Si tiene, además de los patines, alguna otra parte de su cuerpo en contacto con la pista, excepción hecha del portero, cuando se encuentra en su área de penalti;
- 8.1.5 Está apoyado o agarrado a las porterías, excepción hecha del portero, cuando se encuentre en su área de penalti;
- 8.1.6 Está parado con la pelota detrás de la portería, usando ésta como un obstáculo.
- 8.2 Los Árbitros del partido obligará a cualquier jugador que tenga su equipamiento en condiciones irregulares en la primera interrupción del juego que tenga lugar.
 - 8.2.1 No obstante, los Árbitros sólo deben interrumpir el juego si los jugadores en tales condiciones tengan o intenten tener alguna intervención activa en el juego.
 - 8.2.2 Si se produce esa situación, los Árbitros proceden a la señalización de una "falta de equipo" contra el infractor, que es sancionable con arreglo a lo establecido en el Artículo 24º de estas Reglas.

ARTÍCULO 17º

(Obtención y validación de un gol)

1. VALIDACIÓN DE UN GOL

- 1.1 Se considera gol cada vez que – *con el partido en juego y en condiciones reglamentarias* – la pelota pase completamente la "línea de portería", que está situada entre los postes y por debajo del larguero, sin que la pelota haya sido lanzada, transportada o impulsada con el pie o con cualquier parte del cuerpo del jugador atacante.
- 1.2 Un gol será siempre válido si es el resultado de:
 - 1.2.1 Un remate regular, realizado en cualquier parte de la pista, excepto si procede de la ejecución de un "libre indirecto" o de un "saque inicial" y la pelota entra directamente en la portería, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro jugador.
 - 1.2.2 La ejecución regular de un saque neutra, incluso cuando la pelota entra directamente en la portería, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro jugador.
 - 1.2.3 Un gol marcado por un jugador en su propia portería, ya sea con el stick o con cualquier parte del cuerpo e independientemente de la posición que el mismo ocupe en la pista.
- 1.3 Si la pelota se eleva a más de 1,5 (*uno con cinco*) metros de altura – *después de golpear contra uno de los postes o el larguero de la portería, valla laterales o de fondo* – y al caer toca en la espalda del portero y entra en la portería, los Árbitros darán ese gol como válido, dado que no se cometió ninguna falta cuando el jugador remató.
- 1.4 Si algún jugador del equipo que defiende tira el stick, máscara o guante, en un intento de impedir que la pelota entre en su portería, sin que a pesar de ello lo consiga, los Árbitros deben dar como válido el gol y proceder disciplinariamente contra el jugador en cuestión.

2. GOLES NO VÁLIDOS

- 2.1 Un gol no será válido si es el resultado de:
 - 2.1.1 La ejecución de un libre indirecto, entrando la pelota directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro jugador.
 - 2.1.2 La ejecución de un saque inicial, entrando la pelota directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro jugador.
 - 2.1.3 La intervención de un elemento extraño al juego, que haya entrado indebidamente en la pista.
- 2.2 En cualquiera de estos casos, el juego se reanudará con la ejecución de un saque neutral.

3. GOL OBTENIDO AL FINAL DEL PARTIDO O AL FINAL DE LA PRIMERA PARTE

Si se marcara un "gol" válido al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la finalización de cualquiera de las partes del partido, los Árbitros deben asegurarse que el mismo se considere oficialmente, ordenando la ejecución del correspondiente "saque inicial" y pitando inmediatamente después para terminar el partido o la primera parte.

ARTÍCULO 18º

(Bloqueo y Obstrucción – Definiciones y marco normativo)

1. BLOQUEO

Acción táctica legal efectuada por un jugador atacante, - *sin efectuar ningún contacto físico* – intenta impedir que el jugador adversario obtenga una posición defensiva más favorable, afectando así a la eficacia de su intervención.

- 1.1 El jugador bloqueador puede realizar la acción de bloqueo de forma estática (sin pelota) o dinámica (con pelota)
- 1.2 Si el jugador bloqueado se encuentra parado, el “bloqueador” puede efectuar el bloqueo tan cerca como quiera, siempre y cuando no provoque ningún contacto físico.
- 1.3 Si el jugador bloqueado está en movimiento, el “bloqueador” debe dejar espacio suficiente – *la distancia mínima elegida es de 50 (cincuenta) centímetros*– para que el jugador bloqueado pueda también intentar evitar el bloqueo, parando o cambiando de dirección.
- 1.4 El jugador “bloqueador” debe mantener siempre una postura sin ningún tipo de “agresividad”, manteniendo el tronco ligeramente flexionado y el stick bajado.

2. DESHACER EL BLOQUEO

Acción legal de gran utilidad táctica, en la que no llega a existir una ocupación de espacio por parte del jugador atacante y que se ejecuta sin ningún contacto físico con el jugador defensor adversario.

3. PANTALLA

La pantalla es otra acción táctica legal que desarrolla un jugador atacante que sin estar en posesión de la pelota, se desplaza por delante del defensor adversario para que de esta forma dificulte la acción defensiva y facilite la trayectoria ofensiva del jugador que esta en posesión de la pelota.

4. BLOQUEO ILEGAL

El bloqueo es ilegal cuando ocurre cualquier una de las siguientes situaciones:

- 4.1 El jugador bloqueador provoca cualquier contacto físico con un defensor adversario.
- 4.2 El jugador bloqueador asume una posición agresiva, colocando su stick por encima de la línea de los patines, consiguiendo espacio adicional o intimidar al jugador bloqueado
- 4.3 El jugador bloqueador esta en movimiento y no respeta la distancia de 50 (*cincuenta*) centímetros sobre el jugador bloqueado o cuando o jugador bloqueador empuje o choque contra el jugador bloqueado.

5. OBSTRUCCIÓN

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

- 5.1 Cortar o impedir el camino a un adversario, impidiendo su desmarque sin pelota o impidiendo que participe en una jugada que está en curso.
- 5.2 Comprimir a un adversario contra la valla, de forma que se impida que juegue la pelota.
- 5.3 Agarrar o apoyarse en el arco de la portería, en el larguero, en la parte superior de la valla de la pista, con el objetivo de impedir el paso a un adversario, perjudicando de esta forma su libre movimiento.
- 5.4 Entrar o colocarse estáticamente en la zona de protección del portero adversario, sin tener la pelota controlada.

6. El bloqueo ilegal y la obstrucción deben ser sancionadas por los Árbitros, señalando una “falta de equipo”, atendiendo a lo establecido en el Artículo 24º de estas Reglas.

6.1 Los Árbitros tendrán que saber hacer una evaluación y diferenciación entre

- Las acciones de falta y "punibles" – *como es el caso de la obstrucción y del bloqueo ilegal* – relacionadas con infracciones cometidas intencionadamente y que implican un contacto con los adversarios; y
- Las acciones tácticas de los jugadores atacantes, perfectamente legales y que, como tal, dan valor a la competitividad del juego y que no se deben castigar

6.2 Si un jugador, por la acción del juego, se encuentra en el camino del adversario, no está obligado a desviarse (*para dejarle el camino libre*), pudiendo mantenerse en el trayecto del adversario, quedándose parado ante él, siempre y cuando se abstenga de realizar cualquier movimiento.

ARTÍCULO 19º

(Otras situaciones específicas del juego)

1. DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA

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

- 1.1** Si el desplazamiento de la portería tuvo lugar por acción voluntaria e intencionada de un jugador de cualquiera de los dos equipos, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato y mostrarán la tarjeta azul al jugador infractor, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 25º de estas Reglas.
- 1.2** Si el desplazamiento de la portería tuvo lugar por acción involuntaria y no intencionada de un jugador de cualquiera de los equipos, los Árbitros deben proceder de la siguiente forma:
 - 1.2.1** Intentar recolocar la portería en su lugar original, sin que resulte necesario proceder a una interrupción del juego.
 - 1.2.2** En caso de que resulte inviable la opción citada en el punto anterior, los Árbitros interrumpirán el juego para poder recolocar la portería en su posición original, reanudando el juego con la ejecución de un libre indirecto por parte del equipo que se encontraba en posesión de la pelota en el momento en que el juego se interrumpió.

2. SAQUE NEUTRAL (“BOOLLING”)

- 2.1** Un saque neutral (*boolling*) se señalará siempre para proceder a reanudar el juego, después que éste haya sido interrumpido por los Árbitros en una de las siguientes circunstancias:
 - 2.1.1** La interrupción en cuestión se efectuó sin que se haya señalado una falta y sin que los Árbitros tengan la certeza sobre cuál de los equipos estaba en posesión de la pelota en el momento de la interrupción.
 - 2.1.2** La interrupción se efectuó para señalar dos faltas, de idéntica gravedad y cometidas al mismo tiempo, por parte de dos jugadores, uno de cada equipo.
- 2.2** Para ejecución del saque neutral, 1 (*un*) jugador de cada equipo se colocará uno enfrente del otro, de espaldas a su media pista, teniendo el “stick” colocado en el suelo y a una distancia de la pelota de 20 (*veinte*) centímetros, como mínimo.
 - 2.2.1** Exceptuando a los jugadores que van a ejecutar el saque neutral, todos los demás jugadores en pista deberá estar colocados a una distancia de, por lo menos, 3 (*tres*) metros, respecto al lugar de la ejecución.
 - 2.2.2** En la ejecución de un saque neutral, cualquiera de los jugadores sólo podrá intentar jugar la pelota tras el pitido del Árbitro.
 - 2.2.3** Si uno de los jugadores moviese la pelota antes del pitido del Árbitro, se señalará de inmediato un libre indirecto contra el equipo del jugador infractor, que se ejecutará en el mismo lugar.
- 2.3** Los Árbitros indicarán el lugar de ejecución de un saque neutral en función del lugar en el se encontraba la pelota en el momento de la interrupción, con excepción de las situaciones específicas indicadas en los puntos siguientes.
 - 2.3.1** En caso de que invalide un gol irregular, por haber sido logrado directamente en la ejecución de un saque inicial o de un libre indirecto, el saque neutral se ejecutará en una de las esquinas del área de penalti, más específicamente en la esquina que esté más cercana a la zona de la portería por donde entró la pelota o del lugar en el que se señaló el libre indirecto.
 - 2.3.2** En caso de que la pelota quede fuera de juego, por haberse quedado aprisionada entre las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la armazón de la portería, el saque neutral se ejecutará en cualquiera de las esquinas inferiores del área de penalti.
 - 2.3.3** En caso de que las interrupciones efectuadas cuando la pelota se encontraba dentro del área de penalti o entre la prolongación de la línea de gol y la valla de fondo, el saque neutral se ejecutará en uno de las esquinas inferiores del área de penalti, más específicamente en la esquina que esté más cercana del lugar en el que la pelota se encontraba en el momento de la interrupción.

3. ABANDONO DEL PARTIDO

El equipo que voluntariamente abandone un partido, tanto durante un torneo amistoso como en una competición oficial, será eliminado de la competición en cuestión y será sancionada con multa, que las autoridades responsables deberán fijar.

4. AVERÍAS O DEFICIENCIAS OCURRIDAS DURANTE EL JUEGO

4.1 Si en el transcurso de un partido se producen una o más interrupciones de juego – *ya sea por averías en la instalación eléctrica, o por deficiencias en la propia pista de juego, o porque la pista quede mojada y resbaladiza* – los Árbitros deben conceder un margen suplementario de 60 (*sesenta*) minutos, como máximo, para permitir que esas anomalías puedan ser, eventualmente, resueltas y el juego se pueda reanudar.

4.2 El margen suplementario indicado en el punto anterior engloba el tiempo de margen máximo para el total de interrupciones que los Árbitros concedan, para intentar resolver las anomalías que se puedan producir durante el juego.

4.3 Una vez sobrepasado el límite total de 60 (*sesenta*) minutos y en caso de que las anomalías existentes no hayan sido solucionadas – *y siendo, por lo tanto, excedido el tiempo total de margen establecido en el punto 1 de este artículo* – los Árbitros darán el partido por terminado, informando a los capitanes de equipo de su decisión y relatando los hechos ocurridos en el Acta del Partido.

5. LESIONES DE JUGADORES EN PISTA

5.1 Si un jugador se lesiona, quedando caído inanimado en la pista, los Árbitros deben interrumpir el juego de inmediato, autorizando al Médico y/o al Masajista a que entren en pista para prestarle a necesaria asistencia.

5.1.1 Mientras se esté prestando asistencia en pista a un jugador lesionado, los Árbitros deben permitir que los demás jugadores se puedan reunir junto a su banquillo de suplentes o en cualquier otro lugar de la pista.

5.1.2 Exceptuando la situación de no tener jugadores disponibles en el banquillo, cualquier jugador que tenga que ser asistido dentro de la pista, tiene que ser, obligatoriamente sustituido, esperando que esté en buenas condiciones para proseguir el juego.

5.1.3 La reentrada en pista de cualquier jugador que haya tenido que ser asistido en la pista solamente puede suceder después de que el partido haya sido reanudado por los Árbitros, que ordenaran – *en función del lugar en que se encontraba la pelota en el momento de la interrupción del juego* – la ejecución de:

a) Un libre indirecto, a favor del equipo que estaba en posesión de la pelota en el momento de la interrupción; o

b) Un saque neutral, si hubiese dudas sobre cuál de los equipos estaba entonces en posesión de la pelota.

5.2 Si un portero se lesiona en la defensa de un remate, y a continuación se produce un nuevo remate que tiene como resultado la consecución de un gol, los Árbitros deberán darlo como válido.

CAPÍTULO V

Las faltas y su castigo – Ley de la ventaja

ARTÍCULO 20º

(Tipos de faltas y de infracciones – Ley de la ventaja)

1. En lo relativo a su naturaleza, las infracciones y faltas cometidas en el Hockey sobre Patines se pueden dividir de la siguiente forma:
 - 1.1 Infracciones y Faltas Técnicas
 - 1.2 Infracciones y Faltas Disciplinarias
2. En lo que respecta a las infracciones y faltas disciplinarias, se deben distinguir también las siguientes subdivisiones:
 - 2.1 En cuanto a su gravedad:
 - 2.1.1 Faltas leves = Faltas de Equipo
 - 2.1.2 Faltas graves = Faltas de tarjeta azul
 - 2.1.3 Faltas muy graves = Faltas de tarjeta roja
 - 2.2 En cuanto a su forma:
 - 2.2.1 Faltas verbales
 - 2.2.2 Faltas de contacto
 - 2.3 En cuanto a su situación:
 - 2.3.1 Faltas cometidas con el juego en curso
 - 2.3.2 Faltas cometidas con el juego parado
 - 2.4 En cuanto a su origen:
 - 2.4.1 Faltas con origen en la pista de juego
 - 2.4.2 Faltas con origen en el banquillo de suplentes
3. **INFRACCIONES Y LEY DE LA VENTAJA**
 - 3.1 Exceptuando las situaciones en que los árbitros deban aplicar la ley de la ventaja –*dejando proseguir el juego para que el equipo infractor no pueda resultar beneficiado*- todas las infracciones cometidas durante un partido deben ser señalizadas y penalizadas atendiendo a lo establecido en las Reglas de Juego y en el Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines.
 - 3.2 Los árbitros solo deben interrumpir el juego para señalar una falta cuando las Reglas del Juego hayan sido violadas de tal forma que impidan al equipo adversario jugar o si el infractor comete una falta grave o muy grave situaciones en las que no esta permitida la aplicación de la ley de la ventaja.
 - 3.2.1 En el caso de cometer una falta grave (castigada con tarjeta azul) o una falta muy grave (castigada con tarjeta roja) los árbitros deben interrumpir el juego y ejercer la correspondiente acción disciplinar sobre el infractor y su equipo (power play) asegurando la marcación de un penalti (si la falta es cometida dentro del área) o una falta directa.
 - 3.2.2 Si ocurre que se consigue un gol simultáneamente a la señalización de una falta grave o muy grave, los árbitros se asegurarán de su validez y aplicaran la acción disciplinar referida en el punto anterior sin que haya lugar al lanzamiento del penalti o la falta directa.
 - 3.3 La ley de la ventaja solo podrá ser aplicada por los árbitros cuando el adversario cometa una falta de equipo o una falta técnica y el jugador en posesión de la pelota mantenga la posesión de la pelota y prosiga su acción ofensiva. Los árbitros deberán respetar la excepción –*en el caso de las faltas de equipo*- marcadas en el punto 6.2.1. del artículo 24 de estas Reglas.

ARTÍCULO 21º**(Castigo de las faltas – Normas generales)**

1. Todas las faltas e infracciones de las Reglas de Juego deben merecer de los Árbitros la oportuna penalización, desarrollándose su acción e intervención en el juego en dos vertientes fundamentales:
 - 1.1 **Sanciones de naturaleza técnica**, englobando:
 - 1.1.1 La ejecución de un libre indirecto;
 - 1.1.2 La ejecución de un libre directo; e
 - 1.1.3 La ejecución de un penalti
 - 1.2 **Sanciones de naturaleza disciplinaria**, englobando:
 - 1.2.1 La suspensión temporal del juego (*exhibición de la tarjeta azul*)
 - 1.2.2 La expulsión definitiva del juego (*exhibición de la tarjeta roja*)
2. Con la excepción de las situaciones en las que hay lugar a la aplicación por los Árbitros de la "ley de la ventaja", todas las faltas que se cometan durante el juego se penalizarán en función de la gravedad de la infracción, atendiendo en que una falta se considerará tanto más grave cuanto más haya contribuido a impedir la ejecución de un posible gol.
3. **INFRACCIONES POR JUEGO DURO E INCORRECTO**
 - 3.1 En el juego de Hockey sobre Patines no se permite el juego duro e incorrecto, debiendo ser castigada por los Árbitros toda conducta irregular, estando prohibido especialmente:
 - 3.1.1 Aprisionar a los adversarios contra el armazón de la portería o contra las vallas de la pista;
 - 3.1.2 Cargar o empujar a un adversario o efectuar obstrucciones de forma intencionada;
 - 3.1.3 Esgrimir o golpear con el "stick" a los adversarios o agarrarlos por una parte del equipamiento o del cuerpo;
 - 3.1.4 Las peleas, los puñetazos, las patadas o cualquier otro tipo de agresiones.
 - 3.2 A excepción del portero, dentro del área de penalti de su equipo, ningún otro jugador podrá agarrarse a la portería, mientras está jugando la pelota.
 - 3.3 Golpear o enganchar a un jugador adversario con el "stick" constituye una conducta particularmente violenta y peligrosa, que los Árbitros deben castigar, técnica y disciplinariamente, con severidad.
4. **LUGAR DE LAS FALTAS**
 - 4.1 Con excepción de lo establecido en el punto siguiente, se define por el lugar donde se comete la falta o infracción.
 - 4.2 Cuando por efecto de un remate la pelota se eleva por encima de un metro y cincuenta centímetros se considera como lugar de la falta el sitio donde se inició la acción, es decir el lugar donde el stick impactó con la pelota.
5. **EJECUCIÓN DE FALTAS EN LA ZONA DEFENSIVA DEL EQUIPO QUE SE BENEFICIA DE ELLAS**
 - 5.1 Con excepción de lo dispuesto en el punto 2.2 de este Artículo, cuando el equipo que defiende se beneficia de una falta que se cometió en la parte inferior de su zona defensiva – *situada entre una línea imaginaria en la prolongación del límite superior de su área de penalti y la tabla de fondo de la pista* – la pelota se puede poner de nuevo en juego de inmediato, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta, ni tampoco transportarla a cualquiera de las esquinas del área de penalti.
 - 5.2 Sin embargo, para que cualquier falta se pueda ejecutar es necesario que la pelota esté completamente parado.
6. **FALTAS O INFRACCIONES COMETIDAS SIMULTÁNEAMENTE**
 - 6.1 Si dos jugadores – *uno de cada equipo* – cometen faltas de la misma naturaleza, se castiga a ambos disciplinariamente (*en su caso*), reanudando el juego con un "saque neutral", que se ejecutará:
 - 6.1.1 En el lugar en que se hayan cometido las faltas, en caso de que se produzcan en el mismo lugar; o
 - 6.1.2 En el lugar en que se encuentre la pelota, si se cometen en lugares diferentes.
 - 6.2 Si dos jugadores – *uno de cada equipo* – cometen simultáneamente faltas de naturaleza diferente, se castiga a ambos disciplinariamente (*en su caso*) y, en términos técnicos, se señalará la falta correspondiente contra el equipo al que pertenezca el jugador que cometió la falta más grave.

6.3 Si dos jugadores – *del mismo equipo* – cometen simultáneamente faltas de naturaleza diferente, se castiga a ambos disciplinariamente (*en su caso*), reanudando el juego con la ejecución de la falta más grave contra el equipo de los infractores.

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

7.1 En el caso de las faltas cometidas a distancia (*lanzamiento de stick, protecciones, casco, etc.*) y siempre que la pelota este en juego, los árbitros deberán valorar las siguientes situaciones.

7.2 Si se trata de una falta en una situación de gol inminente pero que no impide al jugador el dominio de la pelota los Árbitros deben conceder la ley de la ventaja y posteriormente procederán de la siguiente manera

7.2.1 Si el jugador consigue marcar los árbitros darán validez al gol y posteriormente aplicaran la acción disciplinar correspondiente atendiendo al punto 7.4 de este Artículo

7.2.2 Si el jugador no consigue marcar los árbitros interrumpirán el juego de inmediato y aplicaran los puntos 7.4 y 7.5 de este Artículo

7.3 Si se trata de una falta que impide al jugador en posesión de la pelota continuar (*siendo o no una situación de gol inminente*) los árbitros interrumpirán el juego y aplicaran los puntos 7.4 y 7.5 de este Artículo

7.4 En cualquiera de las situaciones anteriores los árbitros aseguraran la siguiente acción disciplinar:

7.4.1 Si el infractor es identificado por los árbitros se le mostrara una tarjeta roja y será expulsado del partido.

7.4.2 Si el infractor no es identificado por los árbitros se procederá conforme al punto 2.2 del Artículo 22 de estas Reglas.

7.4.3 En cualquiera de los casos el equipo infractor será castigado con “power play” correspondiente a la tarjeta que fue exhibida por los árbitros en relación al Artículo 9 de estas Reglas.

7.5 En las situaciones de los puntos 7.2.2. y 7.3 anteriores los Árbitros reanudarán el juego con una falta directa o penalty contra el equipo infractor atendiendo a:

7.5.1 El lugar de la pista donde se efectúa la falta que impide al jugador continuar

7.5.2 El lugar donde se encontraba la pelota en el momento que se produce la falta (*aunque posteriormente el jugador pueda continuar*)

ARTÍCULO 22º

(Faltas cometidas fuera de pista – Definición, contexto y castigo)

1. Faltas o infracciones – *graves o muy graves* – cometidas por representantes de los equipos – *jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares* – que formen parte del Banquillo de suplentes, del que son ejemplo:

1.1 Lanzamiento del stick o de cualquier otro objeto al interior de la pista de juego.

1.2 Protestar o manifestar, de forma ostensiva, desacuerdo con las decisiones de los Árbitros.

1.3 Desobedecer, de forma persistente, a las instrucciones de los Árbitros relativamente a la postura y comportamiento mantenido en el banquillo de suplentes.

1.4 Insultar, amenazar o agredir a cualquiera de los agentes del juego (*árbitros, elementos de la Mesa, representantes de su equipo o del equipo adversario, elementos del público*).

1.5 Con el juego en curso, entrar en la pista o, de cualquier otra forma, intentar interferir en la acción de los Árbitros y/o de los jugadores en pista.

1.6 Mantener, de forma flagrante, una conducta y comportamiento antideportivos.

1.7 Salir de la zona reservada de su banquillo de suplentes y colocarse en otra zona de la pista. (exceptuando aquellos casos que un jugador suplente esta calentando para sustituir a un compañero)

1.8 Manipulación mal intencionada del cronómetro del juego, cuando se encuentre bajo el control de un delegado de uno de los equipos oponentes.

2. Las faltas cometidas fuera de la pista se sancionan de la siguiente forma:

2.1 CASTIGO DE INFRACTOR IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS

2.1.1 A los jugadores y al Entrenador principal se les muestra, en función de la gravedad de la falta, una tarjeta azul o una tarjeta roja, cumpliendo la sanción correspondiente, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente.

2.1.2 Exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 del Artículo 25º, si se muestra una tarjeta azul al Entrenador principal, no se le suspende del juego, pero su equipo es sancionada con “power-play” (2 minutos), retirándose de la pista a un jugador (*que escogerá el Entrenador*), pero sin que a este se le anote ninguna sanción disciplinaria (*el jugador en cuestión puede volver a entrar en la pista para sustituir a un compañero*).

2.1.3 A los otros representantes del equipo – *delegados, segundos Entrenadores, otros miembros del equipo técnico y auxiliar* – se les muestra siempre una tarjeta roja, sendo expulsados del banquillo de suplentes.

2.2 CASTIGO DE INFRACTOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS

2.2.1 En la primera infracción no identificada, se muestra una tarjeta azul al Entrenador, sin que haya lugar a su suspensión

2.2.2. Cuando al entrenador se le exhibe la tercera tarjeta azul (como consecuencia de la acumulación de tarjetas azules exhibidas anteriormente) los árbitros exhibirán una tarjeta roja al Entrenador, expulsándolo definitivamente del Banco de Suplentes.

2.2.3. Cuando el entrenador haya sido expulsado, los árbitros exhibirán una tarjeta roja al delegado del equipo y, en ausencia de este, exhibirán una tarjeta azul al jugador en pista que ejerce de capitán del equipo, siendo el mismo expulsado por dos minutos

2.3. CASTIGO DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

2.3.1 En términos de sanción disciplinaria, el equipo es castigado con “power-play” (*dos o cuatro minutos, en función de la tarjeta que se haya mostrado al infractor*).

2.3.2 En términos de sanción técnica, se castiga al equipo con un libre directo, excepto si a infracción tiene lugar con el juego parado, en que no hay lugar a sanción técnica.

ARTÍCULO 23º

(Faltas Técnicas – Definición, contexto y castigo)

1. Las “faltas técnicas” engloban todas las infracciones cometidas con origen en la pista de juego y que están, esencialmente, relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos objetivamente definidos en las Reglas de Juego, como por ejemplo:

1.1 La pérdida de tiempo intencionada cuando se señalice un tiempo muerto (“time-out”).

1.2 Parar detrás de la portería o en cualquiera de las esquinas de la pista, manteniendo la pelota en su posesión.

1.3 Hacer que la pelota se eleve por encima de la altura permitida.

1.4 Quedarse parado en el área de protección del portero adversario, sin estar en posesión de la pelota.

1.5 Hacer falta en la ejecución de un saque neutral (*mover la pelota antes del pitido del Árbitro, provocar una falta del adversario, etc.*).

1.6 Exceder el tiempo permitido para la posesión de la pelota en su zona defensiva (*diez o cinco segundos*).

1.7 Jugar la pelota intencionadamente sin stick o con un patín averiado (p.ej. pérdida de alguna rueda) o en el caso de los porteros sin llevar sus elementos propios de protección.

1.8 Evitar un gol de forma irregular (*intercepción de la pelota con la mano o con el pie*).

1.9 Dar intencionadamente una patada a la pelota con el patín.

1.10 Agarrar, coger o jugar la pelota con la mano, por parte de un jugador de pista o del portero.

1.11 Acción intencionada del portero – *echarse encima de la pelota o aprisionarla entre las piernas* – para que la pelota ya no pueda ser jugada.

1.12 Lanzar la pelota fuera de la pista de juego.

1.13 Tocar la pelota sin estar exclusivamente apoyado en los patines (*manos o parte del cuerpo tocando el suelo*).

- 1.14 Gritar o silbar, intentando engañar al adversario que se encuentra en posesión de la pelota.
 - 1.15 Levantar el stick por encima de los hombros cuando se pone en peligro la integridad física de los adversarios o de algún jugador de su propio equipo.
 - 1.16 Jugar la pelota con la arista del stick (*“cortar la pelota”*)
 - 1.17 Inmovilizar la pelota con los patines y la valla o entre el stick y la valla.
 - 1.18 Mantener la posesión de la pelota en las esquinas de la pista sin intención de jugarla.
2. El castigo de las faltas técnicas depende únicamente del lugar de la pista en que las mismas se cometen, sin que implique cualquier tipo de consecuencias disciplinarias para sus infractores, según se define a continuación.
- 2.1 Si el jugador infractor se encuentra en el interior de su área de penalti, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un penalti contra el equipo del infractor.
 - 2.2 En cualquiera de las otras situaciones y en caso de que la “ley de la ventaja” no sea aplicable, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor.

ARTÍCULO 24º

(Faltas Leves / Faltas de Equipo – Definición, contexto y castigo)

1. Las “**faltas de equipo**” no implican la sanción disciplinaria de los infractores, abarcando solamente las faltas de menor gravedad, tal y como las incorrecciones leves de comportamiento o de falta de respeto a la ética deportiva, como por ejemplo:
 - 1.1 Las faltas de contacto cometidas sobre adversarios, pero sin consecuencias físicas graves, especialmente:
 - 1.1.1 Golpear al adversario en la zona de las espinilleras.
 - 1.1.2 Empujar o agarrar a un adversario, sin usar la violencia.
 - 1.1.3 Golpear el stick del adversario.
 - 1.2 Saltar la valla sin autorización
 - 1.3 Efectuar la ejecución de una falta sin que los Árbitros hayan pitado, tras haber solicitado que el adversario se situase a la distancia reglamentaria.
 - 1.4 No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de una falta contra su equipo.
 - 1.5 Desplazar o retener intencionadamente la pelota, retrasando la ejecución de una falta contra su equipo.
 - 1.6 Efectuar un bloqueo ilegal o la obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 3 y 4 del Artículo 18º de estas Reglas.
 - 1.7 Simular una lesión o simular haber sufrido una falta de un adversario.
 - 1.8 Cuando el portero se dirige al banquillo de los suplentes sin la debida autorización de los árbitros (para limpiar la visera o por cualquier otro motivo)
2. Si como resultado directo de la falta en cuestión, los Árbitros señalan la ejecución de un libre directo o de un penalti contra el equipo del infractor, la correspondiente “**falta de equipo**” no se considerará como tal, por lo que los Árbitros no deben realizar ninguna indicación de la misma a la Mesa Oficial de Juego.
3. Exceptuando lo dispuesto en el punto anterior, los Árbitros deben siempre indicar a la Mesa Oficial de Juego, de forma bien visible y a través de señalética específica, todas las “**faltas de equipo**” que se cometan, independientemente de que las mismas sean o no efectivamente señaladas, atendiendo a lo dispuesto en el punto 6 de este Artículo.
4. Compete a la Mesa Oficial de Juego efectuar, para cada equipo, la anotación y cálculo del número acumulado de “**faltas de equipo**” que se le anotasen.
 - 4.1. Cuando cualquiera de los equipos acumule un total de 10 (diez) faltas de equipo tiene que ser técnicamente sancionada con un libre directo, sanción que también se aplicará cada vez que el mismo equipo acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales.
 - 4.2 En su caso, compete a la Mesa Oficial de Juego informar a los Árbitros y al público en general – *por medio de señal sonora* – de que se debe pitar un libre directo, atendiendo a lo establecido en el punto anterior.
 - 4.3. Para cada equipo, el registro del número acumulado de las “**faltas de equipo**” se actualiza constantemente, pasando de la primera a la segunda parte del partido y también – *en su caso* – del final del tiempo normal de juego a la prolongación que se deba efectuar para decidir el equipo vencedor del partido.

5. En caso de que no se aplique la "ley de la ventaja" y exceptuando lo dispuesto en el punto 2 de este Artículo, cuando se produzca una falta de equipo, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, indicando a la Mesa Oficial de Juego – *por medio de señalética específica* – la anotación de la falta de equipo y ordenando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor.
6. Siempre que los Árbitros concedan la "ley de la ventaja" – *no pitando la realización de una falta de equipo* – deben, a pesar de ello, indicar de inmediato a la Mesa Oficial de Juego – *por medio de señalética específica* – la anotación de esa misma falta al equipo del jugador infractor.
 - 6.1 Los árbitros deberán comprobar si la mesa anoto la correspondiente falta de equipo bien en el momento de su señalización o bien en la primera interrupción del juego.
 - 6.2 Respecto la señalización de la ley de la ventaja los árbitros deberán considerar:
 - 6.2.1 Cuando el equipo del jugador infractor acumula 9 faltas de equipo (*en el primer ciclo*) o 4 (*en los siguientes*) no se concederá la ley de la ventaja, excepto en aquellas situaciones que se produzca una ocasión muy clara de gol. Si se concede la ley de la ventaja la falta de equipo no se contabilizara independientemente de la consecución del gol.
 - 6.2.2 Cuando los Árbitros no se dan cuenta que hay ocurrido el número de faltas acumuladas que obligan que lo equipo infractor sea sancionado con un libre directo, la Mesa Oficial de Juego debe avisar los Árbitros de que tienen de señalarlo.

ARTÍCULO 25º

(Faltas Graves / Faltas de Tarjeta Azul – Definición, contexto y castigo)

1. Las "faltas graves" – *que obligan a los Árbitros a mostrar una tarjeta azul al infractor* – engloban los actos o hechos deshonorosos que pongan de manifiesto insubordinación, injurias y/o ofensas, así como las faltas cometidas por los jugadores y demás representantes de los equipos y que hagan peligrar la integridad física de un tercero, implicando asistencia médica y/o la imposibilidad temporal de seguir en juego, como por ejemplo:
 - 1.1 Protestar a los Árbitros o dirigirse de forma agresiva o intempestiva a un adversario, árbitro, compañero de equipo o elemento del público.
 - 1.2 Manifestar desacuerdo público con las decisiones de los Árbitros (*mediante palabras, mediante gestos, moviendo la cabeza de forma ostensiva, etc.*).
 - 1.3 Burlarse o gritar a los Árbitros, los compañeros, los adversarios o con elementos del público.
 - 1.4 Efectuar el desplazamiento intencionado de alguna de las porterías.
 - 1.5 Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa (*incluyendo los encontronazos contra las tablas o las vallas de la pista de juego, derribando al adversario*).
 - 1.6 Golpear – *sin usar violencia* – un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (*tronco, manos, brazos, piernas o rodillas*).
 - 1.7 Zancadillear a un adversario, derribándolo.
 - 1.8 Enganchar, por medio del stick, el patín de un jugador adversario, incluso si se efectúa de forma no intencionada y aunque el jugador en cuestión no acabe siendo derribado.
 - 1.9 Enganchar o golpear por detrás el stick de un jugador adversario impidiéndole de esta forma el tiro a portería.
 - 1.10 Realizar una sustitución irregular, entrando en la pista antes de la salida del compañero.
2. Las faltas disciplinarias graves que cometan los representantes de los equipos – *jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares* – se sancionarán de la forma siguiente:
 - 2.1 **SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR**
 - 2.1.1 Si el infractor fuese un jugador, los Árbitros deben mostrarle una tarjeta azul, siendo temporalmente suspendido del juego, por un periodo de 2 (*dos*) minutos, exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 de este artículo.

2.1.2 Si el infractor fuese el Entrenador del equipo, los Árbitros deben mostrarle una tarjeta azul, pero *- atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 22º de estas Reglas -* no habrá lugar a su suspensión temporal, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.2 del Artículo 22º de estas Reglas, exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 de este artículo.

2.1.3 Si el infractor fuese cualquier otro representante del equipo, los Árbitros deben mostrarle – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.1.3 del Artículo 22º de estas Reglas* – una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes del equipo.

2.1.4 Tratando-se de la tercera tarjeta azul por acumulación que se muestra a un jugador o al entrenador, el infractor será considerado expulsado definitivamente del partido y obligado a abandonar el local del banquillo de suplentes, siendo su equipo sancionada de acuerdo con el texto del punto 2.2 de este mismo artículo.

2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

2.2.1 Disciplinariamente, el equipo del infractor debe jugar en sistema de “power-play” por un periodo máximo de 2 (*dos*) minutos, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 9º de estas Reglas.

2.2.2 Técnicamente – *pero exceptuando lo dispuesto en el apartado siguiente* – el equipo del infractor es penalizado con la señalización de un libre directo o de un penalti, en función del lugar en el que se haya cometido la falta.

2.2.3 En caso de que la falta haya sido cometida cuando el juego estaba parado o interrumpido – *ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego* – el equipo del infractor no será penalizado con ninguna sanción técnica.

ARTÍCULO 26º

(Faltas Muy Graves / Faltas para Tarjeta Roja – Definición, contexto y castigo)

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

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

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

1.1.2 Agredir o intentar agredir.

1.1.3 Responder o intentar responder a una agresión.

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

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

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

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

1.5 Lanzar a la pista de juego el stick, la máscara, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los Árbitros, adversarios o compañeros de equipo.

1.6 Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (*o considerado como tal*).

2. Las faltas disciplinarias muy graves que cometan los representantes de los equipos – *jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares* – serán sancionadas de la forma siguiente:

2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR

Los Árbitros deben exhibir una tarjeta roja al infractor, expulsándolo definitivamente del juego y obligándolo a abandonar el banquillo de suplentes del equipo, atendiendo a lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 22º de estas Reglas.

2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR

- 2.2.1** Disciplinariamente, el equipo del infractor debe jugar en sistema de “power-play” por un periodo máximo de 4 (*cuatro*) minutos, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 9º de estas Reglas.
- 2.2.2** Técnicamente – *pero exceptuando lo dispuesto en el número siguiente* – el equipo del infractor es penalizado con la señalización de un libre directo o de un penalti, en función del lugar en el que se haya cometido la falta.
- 2.2.3** Si la falta se cometió cuando el juego estaba parado o interrumpido – *ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego* – el equipo del infractor no será penalizado con ninguna sanción técnica.

CAPÍTULO VI

Castigo Técnico de los Equipos

ARTÍCULO 27º

(Libre Indirecto – Definición y contexto)

1. Los Árbitros señalará un libre indirecto para:
 - 1.1 Castigar técnicamente las faltas menos graves que se cometan en la pista, así como las faltas de mayor gravedad pero que conllevan situaciones específicas de juego.
 - 1.2 Efectuar la reanudación del juego – *tras interrupción ordenada por los Árbitros, sin que ninguno de los equipos haya cometido ninguna infracción* – beneficiando al equipo que esté en posesión de la pelota en el momento en que se efectuó la interrupción.
2. **EJECUCIÓN DEL LIBRE INDIRECTO**
 - 2.1 En condiciones normales, el libre indirecto se ejecuta con la pelota parada, siendo ésta movida mediante un sólo toque y sin que los Árbitros tengan que pitar.
 - 2.1.1 En caso de que se demore la ejecución del libre indirecto, los Árbitros deben pitar para, de esa forma, ordenar la reanudación inmediata del juego.
 - 2.1.2 El jugador que ejecuta un libre indirecto no podrá volver a jugar la pelota, hasta que
 - a) La pelota haya sido tocada o jugada por algún otro jugador; o
 - b) La pelota haya tocado la parte exterior de una de las porterías.
 - 2.2 En caso de que el ejecutante opte por solicitar a los Árbitros que los jugadores adversarios se coloquen a la distancia reglamentaria de 3 (*tres*) metros, el libre indirecto sólo se podrá ejecutar tras el pitido de los Árbitros.
 - 2.2.1 En esta situación, el libre indirecto sólo se puede ejecutar tras el pitido de los Árbitros, siendo aplicable lo dispuesto en el punto 2.1.2 de este Artículo.
 - 2.2.2 Toda infracción a lo dispuesto en el punto anterior se castigará con una “falta de equipo”, siendo penalizada de acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 24º de estas Reglas.
 - 2.3 Siendo el libre indirecto ejecutado tras el pitido de los Árbitros, la pelota estará en juego, pudiendo cualquier jugador del equipo castigado apoderarse de la pelota y dar continuidad al juego.
3. **COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN EL LIBRE INDIRECTO**
 - 3.1 En la ejecución de un libre indirecto, todos los jugadores del equipo sancionado deberán situarse a, por lo menos, una distancia de 3 (*tres*) metros, con relación al punto en donde se encuentra la pelota.
 - 3.2 Los jugadores del equipo beneficiado por la falta podrán estar colocados en cualquier lugar de la pista, con excepción de la zona de protección del portero adversario.
4. **GOL OBTENIDO EN LA EJECUCIÓN DEL LIBRE INDIRECTO**
 - 4.1 De la ejecución del "libre indirecto" sólo se producirá un gol válido si la pelota – *antes de entrar en la portería* – es tocada o jugada por algún otro jugador, independientemente del equipo al que pertenezca.
 - 4.2 Si de la ejecución de un libre indirecto resulte un gol obtenido directamente – *sin que la pelota toque en cualquier stick o jugador* – el mismo no será dado como válido, reanudándose el juego con un "saque neutral".
5. **LUGARES PARA EJECUCIÓN DE LIBRES INDIRECTOS**

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

 - 5.1 En caso de faltas cometidas por el infractor en la zona defensiva del adversario, el libre indirecto se ejecuta en conformidad con lo dispuesto en el punto 5 del Artículo 21º de estas Reglas.
 - 5.2 Si el infractor ha cometido la falta detrás de la portería de su equipo, el libre indirecto lo ejecutará el equipo adversario en la esquina inferior del área de penalti más cercana al lugar de la falta.
 - 5.3 En caso de sustituciones irregulares, el libre indirecto se ejecuta junto a la puerta de entrada del jugador sustituido.
 - 5.4 En caso de infracción del jugador que saltó la valla, el libre indirecto se ejecuta junto al lugar de la infracción.

- 5.5 En caso de infracción por exceso de tiempo de posesión de pelota en la zona defensiva, el libre indirecto se ejecuta en conformidad con lo dispuesto en el punto 4 del Artículo 8º de estas Reglas.
- 5.6 En caso de cualquier otra falta, el libre indirecto correspondiente se ejecutará en el mismo lugar en que se haya cometido la falta.
- 5.7 En las faltas cometidas junto a la valla o porque la pelota se haya lanzado fuera de la pista, se permite que la ejecución del libre indirecto se efectúe con la pelota colocada hasta 70 (*setenta*) centímetros de distancia de la valla.

ARTÍCULO 28º

(Libre Directo y penalty- Definición y contexto)

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

- 2.2.4** A partir del momento en que se señalice que la ejecución del libre directo o penalty se puede iniciar y hasta su conclusión, ninguno de los equipos podrá efectuar ninguna sustitución de jugadores.
- 2.2.5** Siempre que se excedan los 5 (*cinco*) segundos concedidos para iniciar la ejecución del libre directo o penalty, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando un libre indirecto contra el equipo del jugador ejecutante, que se ejecutará en el lugar en el que se iba a sacar el libre directo o penalty.
- 2.3** El jugador encargado de la ejecución del libre directo puede hacerlo de acuerdo con una de las siguientes opciones:
- 2.3.1** Patinando en la dirección de la portería, transportando la pelota e intentando regatear al portero.
- 2.3.2** Efectuando un remate directo, en la dirección de la portería adversaria, que se puede ejecutar:
- a) En la posición de parado, junto a la pelota; o
- b) En movimiento lanzado, efectuado a la distancia de 3 (*tres*) metros, como máximo.
- 2.4** El jugador encargado de la ejecución de un penalty, tiene que hacerlo siempre con tiro directo, sin hacer simulaciones y en dirección a la portería adversaria.
- 2.5** Será válido todo gol obtenido como resultado de la ejecución del libre directo o penalty, siempre y cuando no se excedan los 5 (*cinco*) segundos que se conceden para iniciar su ejecución.
- 2.6** El jugador ejecutante del libre directo o del penalty puede efectuar segundos remates, pudiendo también jugar la pelota en todas las circunstancias, aprovechando su rebote en la portería o en las tablas o pasándola hacia otro jugador, exceptuando las siguientes situaciones:
- 2.6.1** Lo que está establecido en el punto 5.1.2 y 5.1.3 de este Artículo, para los casos, respectivamente, del libre directo y del penalty, cuando señalados al final del tiempo de juego.
- 2.6.2** Lo que está establecido en el punto 2.2 del Artículo 5º de estas Reglas, en el caso de los penaltys ejecutados para desempatar el resultado del partido.
- 3. RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTY**
- En el momento de la ejecución de un libre directo o de un penalty contra su equipo, el portero está obligado a:
- 3.1** Estar apoyado en los dos patines, con los ejes delanteros (*frenos o ruedas de los patines*) colocados sobre la línea de gol.
- 3.2** Mantener el stick agarrado con una de las manos y apoyado en el suelo, pero la mano que queda libre no puede estar en contacto ni con la portería ni con el suelo.
- 3.3** Sólo podrá efectuar algún movimiento para defender su portería después de que la pelota sea golpeada o movida por el jugador encargado de la ejecución del libre directo o del penalty
- 4. CASTIGO DE LAS INFRACCIONES COMETIDAS POR EL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTY**
- Si en la ejecución del libre directo o del penalty el portero se mueve antes de que el jugador ejecutante toque la pelota, se deben observar los siguientes procedimientos:
- 4.1** En la primera infracción del portero, éste será advertido verbalmente por los Árbitros.
- 4.2** La segunda infracción del mismo portero, se le suspende del juego, mostrándole una tarjeta azul.
- 4.3** El equipo del infractor es castigado con "power-play", sacando dos jugadores de la pista, uno de ellos para ser sustituido por el portero suplente.
- 4.4** Si se suspendiese también al portero sustituto – *al amparo de lo dispuesto en el apartado anterior* – y deba ser sustituido por un jugador de pista, se conceden 3 (*tres*) minutos para que éste pueda colocarse el equipamiento y protecciones específicas del portero.
- 4.5** Si se suspendiese también a un segundo portero – *al amparo de lo dispuesto en los apartados anteriores* – los Árbitros darán el partido por terminado – *por inferioridad numérica del equipo de los infractores* – elaborando un informe detallado sobre los hechos ocurridos, siendo anotada "falta de incomparecencia" al equipo con el resultado de 10-0 (*diez goles sufridos y cero goles marcados*).

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

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

CAPÍTULO VII

Reclamaciones del juego

ARTÍCULO 29º

(Reclamaciones del Juego – Definición y marco normativo)

1. RECLAMACIONES ADMINISTRATIVOS

- 1.1** Las “reclamaciones administrativas” tienen por fundamento supuestas irregularidades o infracciones – *mal estado de la pista de juego, marcas de pista deficientes, porterías irregulares, etc.* – a lo estipulado en el Reglamento Técnico.
- 1.2** Para que una “protesta administrativa” se pueda considerar válida, deberá ser notificada a los Árbitros del partido – *por el Delegado y por el Capitán del equipo que la plantee* – antes de que comience el partido.
- 1.3** Cuando se enfrente a una “protesta administrativa”, los Árbitros deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 1.3.1** Informar al Delegado y al Capitán del equipo adversario sobre la protesta presentada por el equipo adversario.
 - 1.3.2** Efectuar el traspaso de los fundamentos de la reclamación presentada al Acta del Partido, asegurando, inmediatamente después, su firma obligatoria – *en el lugar destinado a “Declaración de Protesta”* – por los Delegados y los Capitanes de cada uno de los equipos.
 - 1.3.3** Proceder – *junto con los Delegados y Capitanes de los dos equipos* – a la identificación y análisis de las irregularidades alegadas, confirmando si la protesta es o no pertinente y, en caso afirmativo, si las irregularidades existentes pueden ser corregidas y/o si comprometen o no la realización del partido.
- 1.4** En caso de que los Árbitros consideren que el partido no se puede realizar en el recinto en cuestión, inmediatamente se deben efectuar las diligencias necesarias para que el partido se pueda realizar, dando cumplimiento a lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 6º de estas Reglas.
- 1.5** En todo caso, los Árbitros deben elaborar, como complemento al Acta del Partido, un Informe Confidencial de todas las diligencias y decisiones tomadas sobre la protesta en cuestión.

2. RECLAMACIONES TÉCNICAS

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

3 CONFIRMACIÓN DE LAS RECLAMACIONES

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

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

CAPÍTULO VIII

Disposiciones finales y transitorias

ARTÍCULO 30º

(Reglas de Juego y Reglamento Técnico - Aprobación, entrada en vigor y alteraciones futuras)

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