

COMITÉ DE HOCKEY LÍNEA

REGLAS DE JUEGO 2026

(Versión actualizada - junio de 2026)



ÍNDICE

TERMINOLOGÍA	5
GLOSARIO.....	6
SECCIÓN I. GENERALIDADES.....	9
1. NORMAS GENERALES DEL JUEGO.....	9
1.1. Tiempo de Juego y Tiempos Muertos	9
1.2. Partidos Empatados	9
2. INSTALACIONES.....	11
2.1. La Pista	11
2.2. Porterías.....	11
2.3. Área de Gol o Área del Portero	11
2.4. Círculos y Puntos de Saque Neutral.....	12
2.5. Área de los Árbitros	12
2.6. Banquillo de Jugadores	12
2.7. Banquillo de Penalizaciones	12
2.8. Señal Acústica y Cronómetro.....	13
SECCIÓN II - EQUIPOS Y OFICIALES DEL JUEGO	13
3. EQUIPOS	13
3.1. Alineación del Equipo	13
3.2. Equipamiento de los Jugadores	13
4. OFICIALES DEL PARTIDO.....	17
4.1. Generalidades	17
4.2. Los Árbitros.....	17
4.3. Anotador Oficial	18
4.4. Cronometrador.....	18
4.5. Cronometrador de Penalizaciones	19
4.6. Juez de Gol	19
SECCIÓN III - REGLAS DEL JUEGO	20
5. PROGRESO DEL JUEGO	20
5.1. Procedimientos Antes del Partido	20
5.2. Calentamiento.....	20
5.3. Alineación Inicial	20
5.4. Inicio del Partido y Periodos	20
5.5. Reglas Generales del Juego	21
6. PENALIZACIONES	26
6.1. Definición de Penalización	26
6.2. Manejo de las Penalizaciones.....	31

6.4. Cumplimiento de las Penalizaciones 33

SECCIÓN IV - ACCIONES DISCIPLINARIAS Y DISPUTAS 48

7. ACCIONES DISCIPLINARIAS 48

7.1. Generalidades..... 48

8. SANCIONES 48

8.1. Pérdida por Renuncia 48

8.2. Suspensión 49

TERMINOLOGÍA

Organización del Equipo En el Acta cada equipo deberá incorporar obligatoriamente un mínimo de siete (7) jugadores de campo y un (1) portero y un máximo de quince (15) Jugadores de pista y un (1) portero, a excepción de la Liga Elite Masculina donde los equipos deberán incorporar en el Acta un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y obligatoriamente dos (2) porteros (no 15 jugadores y 1 portero).

Jugadores en Pista - En ningún momento podrá cualquier equipo tener más de 5 jugadores en la pista durante el juego. Para comenzar un partido oficialmente un equipo debe tener cuatro jugadores y un portero en la pista listos para jugar.

Protesta - Una protesta no es válida a menos que sea hecha en la pista por el Capitán del equipo al Árbitro quien inmediatamente informará al Capitán del equipo contrario. En el caso de protestas administrativas (mal estado de la pista, equipamiento o equipo protector del jugador, jugadores descalificados, etc.) solo serán válidas aquellas hechas al árbitro ANTES del inicio del partido, el árbitro avisará entonces a los capitanes de ambos equipos que el juego se juega bajo protesta. Todas las protestas deben ser confirmadas por una carta oficial dirigida al **Comité de Hockey Línea**.

Árbitro - Habrá dos árbitros en cada partido. Ellos compartirán responsabilidades; sin embargo, el primero que aparece en la planilla de juego será designado como Árbitro Principal siendo la autoridad final en situaciones que puedan involucrar controversia. El Árbitro Principal deberá tener un completo control del partido, de los jugadores, los otros oficiales, espectadores y del lugar., responsable únicamente a la autoridad jurisdiccional del apropiado control, y las decisiones de juego del Árbitro Principal serán finales.

Anotador - Deberá llevar un registro de todos los marcadores, penalizaciones, anotaciones de gol y todo tipo de información requerida en el acta Oficial de Partido.

Cronometrador - Deberá cronometrar todos los periodos de juego.

Cronometrador de Penalización - Deberá llevar el tiempo de todas las penalizaciones asignados por los árbitros y controlar el banquillo de penalizaciones.

Juez De Gol - Deberá señalar los tiros realizados a la portería que resultaron en gol o aquellos que no lo hicieron. **No se contabilizarán los tiros a los postes ni larguero.**

GLOSARIO

Altercado	Cualquier interacción física entre dos o más jugadores opuestos resultando en la imposición de una o más penalizaciones.
Área de Árbitros	Área del árbitro marcada en la superficie de juego frente a la mesa de control y al anotador oficial, para el uso de los Oficiales del Juego.
Área de Portería	Área del portero marcada en la superficie de juego al frente de cada portería diseñada para proteger a los porteros de la interferencia de los jugadores atacantes.
Área privilegiada del portero	El área delimitada en la parte posterior por la línea de gol, en el frente por una línea imaginaria que conecta los dos puntos de saque neutral en su área y a los lados por líneas imaginarias perpendiculares a la línea de gol extendiéndose a los puntos de saque neutral más cercanos.
Ataque con stick (Cross Checking)	Cuando un jugador, sujetando el stick con ambas manos, bloquea un oponente con el uso del stick sin ninguna parte del stick sobre la superficie de juego.
Cabezazo	El uso físico de la cabeza en la acción de golpear en el cuerpo (la cabeza primero) en el pecho, cuello o parte posterior de un oponente, o el uso físico de la cabeza para atacar a un oponente.
Control del puck y posesión del puck	El último jugador o portero que hace contacto con el disco y que también impulsa el disco en la dirección deseada.
Desviar al puck	La acción del puck donde haciendo contacto con cualquier persona u objeto, causa su cambio de dirección.
Dirigir el puck	El acto de mover o ubicar el cuerpo, el patín o el stick de manera intencional, de modo que cambie el curso del puck en una dirección deseada.
Enganchar	La acción de la enganchar con la pala del stick cualquier parte del cuerpo de un oponente o su stick y obstaculizar el progreso por un movimiento de tracción o tirando con el stick.
Entrenador	Un entrenador es una persona principalmente responsable de dirigir y guiar el juego de un equipo. Junto con el Delegado, el Entrenador es responsable de la conducta de los jugadores del equipo antes, durante y después del partido.

Equipo de protección	Equipo usado por el jugador con el único propósito de lograr una completa protección contra lesiones.
Escapada	Una condición donde un jugador está en control del puck sin oposición entre el jugador y la portería oponente, salvo el portero, con una oportunidad razonable de anotar.
Golpear con el stick	Es la acción de golpear o intentar golpear a un oponente con el stick o balancear el stick sobre un adversario con o sin contacto.
Golpear con el taco (Butt-Ending)	La condición en la cual un jugador usa el final del stick ubicado encima de la mano superior, para golpear o intentar golpear un jugador oponente.
HECC	El Consejo de Certificación de Equipamiento de Hockey (Hockey Equipment Certification Council) es una organización independiente responsable para el desarrollo, evaluación y prueba de estándares de desempeño para el equipamiento de protección de hockey. El equipamiento aprobado por HECC es altamente recomendado para todos los jugadores.
Inferioridad	Inferioridad significa que un equipo tiene menor número de jugadores que su oponente en la superficie de juego.
Jugador	Miembro de un equipo que participe físicamente en un juego. El portero se considera un jugador excepto cuando las normas especiales especifiquen lo contrario.
Oficial del equipo	Una persona responsable de alguna manera del funcionamiento de un equipo, como director de equipo, entrenador o instructor.
Pelea	El lanzamiento voluntario de uno o más puñetazo(s) (puño cerrado) por un jugador que haga contacto con un oponente.
Penalización	Una penalización es el resultado de cualquier infracción personal o técnica de las normas por parte de un jugador u oficial de equipo que determina el árbitro. Por lo general, consiste en la eliminación del juego del jugador infractor u oficial de equipo durante un periodo de tiempo determinado.
Portería	El marco cerrado por una red situado en cada extremo del área de juego que el puck debe atravesar para marcar un gol.
Portero	El jugador debidamente equipado y que ocupa su posición y tiene como objetivo defender su propia portería. Se considera como un jugador excepto cuando las reglas especiales especifiquen otra cosa.

Portero sustituto	Un portero designado que figura en el Acta Oficial de Partido que no participa en el juego.
Portero temporal (jugador)	Un jugador no designado como portero en el Acta Oficial de Partido que asume esa posición cuando no hay portero designado y es capaz de participar en el juego. El portero temporal se rige por los privilegios y limitaciones de portero, y debe volver como jugador cuando un portero designado esté disponible para participar en el juego.
Posesión del puck	El último jugador o portero que hace contacto con el disco. Esto incluye un disco que se desvió en un jugador o cualquier parte de su equipo.
Punto Central de Saque Neutral	El centro exacto desde el fondo y borde lateral del área de juego.
Puntos de Saque Neutral	Los puntos en los extremos y en los lados del área de juego.
Punzar con el stick	La acción de punzar o intentar punzar a un oponente con la punta de la pala del stick mientras este es sostenido con una o ambas manos.
Saque Neutral	Cada vez que el árbitro coge el disco durante el transcurso del partido. El árbitro dejará caer el puck en el punto de saque neutral desde aproximadamente la altura de la cintura entre dos jugadores. Cada uno en su propio lado defensivo del punto de saque, con la pala de sus sticks en el suelo a ambos lados del punto. Todos los jugadores deben permanecer en su parte defensiva hasta que el disco toque el suelo legalmente, momento en el que el disco está en juego para todos los jugadores.
Superioridad	Un equipo tiene una superioridad cuando en la superficie de juego hay mayor número de jugadores que el equipo contrario tiene derecho a tener. Por lo tanto, si un equipo decide sustituir a su portero por un jugador, el equipo no se considera que está en superioridad.
Talón del Stick	El punto de unión del palo o bastón y la pala del stick.
Valla	Las paredes del borde o demarcaciones de límites identificando el borde exterior del área de juego o de la pista.

SECCIÓN I. GENERALIDADES

1. NORMAS GENERALES DEL JUEGO

1.1. Tiempo de Juego y Tiempos Muertos

- A. En los partidos de categoría Sénior en formato de Liga Regular se jugarán dos tiempos de 25 minutos, cada uno, con un periodo de descanso de 10 minutos entre las dos partes. En cualquier caso se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de competición de cada competición.
- B. En el resto de categorías y competiciones se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno, con un periodo de 5 minutos de descanso entre las dos partes. En cualquier caso, se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de Competición de cada competición.

1.2. Partidos Empatados

- Si al final del juego el marcador está empatado, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga de cinco (5) minutos (10 minutos de prórroga en los partidos de Play off).
- Los Equipos no cambian de lado de pista en la prórroga, reinician jugando en el mismo lado que terminaron el segundo periodo.
- La prórroga es a muerte súbita. La prórroga termina cuando finalice el tiempo reglamentario cuando un equipo marca un gol. El equipo que marca el gol será el ganador. Si no se ha marcado ningún gol durante la prórroga, se realizará un desempate por sistema de Penaltis.
- Los periodos de prórroga se jugarán con tres (3) jugadores y (1) portero.
- Si tras la prórroga continúa el empate, se realizará un desempate por sistema de Penaltis para determinar un ganador.
- Cualquier periodo de prórroga se considera parte del juego, por lo que todas las penalizaciones que no hayan terminado siguen estando vigentes.

Tiros de penalti:

- Los Penaltis serán tirados por TRES jugadores de cada equipo, con cada equipo participando alternativamente. Se llevarán a cabo de acuerdo con lo dispuesto en la Regla 6.1.8. Los capitanes sortearán, usando una moneda, para determinar qué equipo comenzará la secuencia alternada de Penaltis. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común. El máximo número de goles conseguidos en los TRES tiros, determinará el ganador de los penaltis. Si después de la primera tanda el empate continúa, se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos. En la primera ronda de 3 penaltis, los mismos deberán ser lanzados por jugadores diferentes. Los penaltis adicionales que se lancen en la muerte súbita podrán ser lanzados por cualquier jugador disponible, pudiéndose repetir el mismo jugador cuantas veces quiera. Para iniciar la tanda de penaltis a Muerte Súbita se alternará el orden de inicio, siendo el equipo que recibió el primer penalti en la primera tanda el que comenzará la secuencia alternada de penaltis.
- El árbitro deberá comunicar a la Mesa de Control la lista de jugadores elegidos antes de comenzar los tiros de penalti.

- Los capitanes sortearán, usando una moneda, qué equipo comenzará la secuencia alternada de Penaltis. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común.
- El máximo número de goles conseguidos en los tres tiros determinará el ganador de los penaltis.
- El partido terminará en cuanto se determine un ganador en los lanzamientos a muerte súbita.

Ejemplo:

RONDA 1	RONDA 2	RONDA 3	RONDA 4	RONDA 5	RONDA ...
EQUIPO A	EQUIPO A	EQUIPO A	EQUIPO B	EQUIPO B	EQUIPO B
EQUIPO B	EQUIPO B	EQUIPO B	EQUIPO A	EQUIPO A	EQUIPO A

PROCEDIMIENTO PARA LA PRÓRROGA

1. La prórroga comienza con tres (3) jugadores y (1) portero por equipo.
- Si al finalizar el tiempo regular un equipo está en inferioridad numérica, el inicio de la prórroga será de la siguiente manera:
 - Situación de inferioridad de un (1) jugador: la prórroga empieza “3 contra 2”.
 - Situación de inferioridad de dos (2) jugadores: la prórroga empieza con “4 contra 2”.

En este segundo caso en la primera parada de juego en la que la situación en pista sea de “4 contra 3” o “4 contra 4”, el número de jugadores se cambiará respectivamente a “3 contra 2” o “3 contra 3”.

- Si el tiempo regular de partido finaliza con ambos equipos en inferioridad numérica (ej. “3 contra 3” o “2 contra 2”), la prórroga se regulará de la siguiente manera:
 - La prórroga empezará con el mismo número de jugadores que había al finalizar el tiempo regular.
 - Si después de cumplir sus penalizaciones los jugadores regresan a la pista provocando una situación de “4 contra 3” o “4 contra 4”, tras la primera parada de juego, el número de jugadores cambiará respectivamente a “3 contra 2” o “3 contra 3”.
- Si durante la prórroga se produce una situación de inferioridad de dos (2) jugadores, el equipo en inferioridad deberá jugar con DOS (2) jugadores, mientras que el equipo contrario podrá incorporar un CUARTO jugador (4 contra 2).

Al finalizar el tiempo de penalización, se restablecerá la situación de juego que se indica en el punto 1 con la situación de inferioridad de dos jugadores (“3 contra 2” o “3 contra 3”).

2. INSTALACIONES

2.1. La Pista

- A. El Hockey Línea se jugará sobre baldosa deportiva, madera, asfalto, cemento o cualquier superficie aprobada por el Comité de Hockey Línea.
- B. El tamaño ideal de la pista es 50 x 25 metros. Sin embargo, las dimensiones de la superficie pueden variar entre 40 y 60 metros de largo y 20 y 30 metros de ancho. En la medida de lo posible, se debe intentar mantener una relación 1:2 entre el ancho y el largo de la longitud de la pista.

C. El Campeonato del Mundo y los eventos internacionales se disputarán en una pista con unas dimensiones mínimas de 50 x 25 metros (164 x 82 pies). Los eventos continentales pueden disputarse en una pista con unas dimensiones mínimas de 40 x 20 metros.

- D. La pista deberá estar marcada de acuerdo con el diagrama que se incluye en estas reglas, teniendo en cuenta las dimensiones exactas indicadas en este documento. Una línea roja central debe estar marcada en el suelo para distinguir la zona de defensa y la zona de ataque.

NOTA: no habrá otras marcas de líneas en la superficie de juego de hockey en línea.

- E. La pista estará rodeada por una valla de madera o fibra de vidrio (tablas) que se extiende por encima de la superficie de la pista de 101 a 122 cm (40 a 48"), con una altura ideal de 107 cm (42"). La valla deberá tener las esquinas redondeadas con un radio de aproximadamente 5 metros (16 pies) para facilitar mantener el disco en juego.

F. Se reconoce que es posible que no se disponga de pistas del tamaño utilizado en los Campeonatos del Mundo para todos los partidos que se disputen bajo la jurisdicción de una federación nacional; por lo tanto, en tales casos, se autorizan variaciones en el trazado de las líneas de portería y los círculos de saque neutral, las cuales deben ser proporcionales al tamaño total de la superficie de juego. Si dicha pista se va a utilizar como sede de una competición internacional, en aras de la equidad para los participantes, sus dimensiones deben incluirse en la información que se envíe a las federaciones nacionales invitadas.

2.2. Porterías

- A. La portería consiste en una jaula de tubo de hierro con una abertura de cara rectangular con altura dimensión interior de 105 cm (41") y la anchura interior de 170 cm (67"), como se muestra en el diagrama anexo.
- B. El frente del marco ha de ser de tubos de hierro galvanizado de 3 pulgadas o 7,6 centímetros de diámetro. El soporte de arriba o larguero, y la base y el brazo de atrás serán de tubos de 2 pulgadas o 5 cm de diámetro. La parte baja o base de soporte de la portería tendrá una extensión de profundidad de 43 pulgadas o 109 cm medidos desde afuera de la parte frontal de la portería al centro de la parte de atrás del arco. La parte alta del marco de soporte será de 29 pulgadas o 74 cm en las dimensiones exteriores de profundidad. Un brazo de soporte de dos pulgadas (5 cm) en el centro trasero de la caja conectará el marco de arriba y abajo. La parte alta o larguero, los postes y cara interior de la portería debe estar cubierta con una red resistente, capaz de soportar los tiros más fuertes y estrechamente tejidas a fin de no dejar pasar a través de ella el disco. **No se permitirán las redes metálicas.**

C. Se debe colgar una red de caída en la parte superior interior de la portería, a una

profundidad de 45 cm (18") medida desde el travesaño superior de la portería. Esta red de algodón, más fina que la exterior, tiene una anchura máxima de 180 cm (71") y una altura de 110 cm (43"), y debe suspenderse en el interior de la portería para evitar que el disco rebote desde el interior de la portería. Esta red debe ser de color blanco y debe fijarse únicamente en la parte superior, de modo que cuelgue libremente hasta el suelo en paralelo a los postes de la portería. Los postes y el travesaño delantero deben estar pintados de color rojo o naranja fluorescente, mientras que el resto de las piezas del marco deben estar pintadas de blanco. Es obligatorio que el travesaño inferior de la portería y el refuerzo central trasero estén acolchados para evitar que el disco rebote fuera de la jaula tras un disparo fuerte. Si se utilizan porterías de hockey sobre patines de World Skate estándar, debe retirarse la rampa de «rebote» situada en la parte inferior.

NOTA: se deja un periodo de adaptación, siendo de obligatorio cumplimiento desde el 1 de enero de 2027.

2.3. Área de Gol o Área del Portero

- A. En frente de cada portería se ha de marcar un "Área de Gol" mediante una línea roja de 5 cm de ancho. Esta línea se dibujará de la siguiente manera: siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 30 cm. desde la parte exterior de los postes de la portería y formando ángulos rectos con esta, partirán hacia fuera dos líneas de 1,2 metros longitud. Estas líneas se unirán mediante otra paralela a la línea de gol, formando el rectángulo denominado Área de Gol. Una línea paralela a la línea de gol unirá los finales de estas dos líneas. Se entenderá por área de gol todo el espacio que abarca o se extiende por encima de ésta.

NOTA: la zona privilegiada de actuación del portero se define como el área que se extiende al frente entre los puntos de saque neutral y posteriormente por la línea de gol formando así un rectángulo (consultar el diagrama anexo). Al portero se le permitirá bloquear el disco siempre y cuando parte de su cuerpo se encuentre dentro de la zona privilegiada.

- B. Al portero se le permitirá bloquear el disco detrás de la línea de gol o a los lados de la portería siempre y cuando parte de su cuerpo esté en contacto con el área de gol o portería. Si el portero provoca una interrupción del juego por bloquear el puck fuera del área de portería o de la zona privilegiada, se le asignará una penalización menor (Demora en el juego).

2.4. Círculos y Puntos de Saque Neutral

- A. La pista estará marcada con un total de cinco (5) puntos de saque neutral.
- B. Un punto de saque neutral de 22,5 cm se dibujará en el centro exacto de la pista y estará rodeado por un círculo de 3 metros de radio.
- C. Al final de cada zona defensiva se dibujarán dos puntos de saque neutral de la siguiente manera: siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 6,7 metros desde el centro exacto de la pista en ambos sentidos y midiendo desde esos puntos 6,10 metros en ángulo recto hacia el centro de la pista, trazando el punto en esa confluencia. Estos puntos formarán un área rectangular de un total de 13,4 metros de distancia entre dichos puntos. Se dibujará un círculo de radio de 3 metros alrededor de cada punto de saque.

2.5. Área de los Árbitros

- A. Se ha de marcar en la pista, enfrente mismo de la Mesa de Control, un área semicircular de 3 metros. Los jugadores no pueden entrar en esta área durante una parada de juego si no es con el permiso explícito del árbitro.

2.6. Banquillo de Jugadores

- A. Cada pista ha de tener asientos o un banquillo para el uso de cada equipo, denominado "*Banquillo de Jugadores*". Cada banquillo debe acomodar al menos 16 personas, ha de estar situado justo a lo largo de la superficie de juego tan cerca como sea posible del centro de la pista y de manera que se tenga fácil acceso a los vestuarios.

2.7. Banquillo de Penalizaciones

- A. Cada pista ha de tener recintos con asientos o banquillos conocidos como "*Banquillo de Penalizaciones*". Lo usarán los jugadores penalizados y el cronometrador de penalizaciones, el anotador oficial, y el resto de los ayudantes de la mesa de control. El banquillo de penalizaciones ha de estar situado a una distancia considerable del banquillo de los jugadores y preferible que el banquillo de penalizaciones se sitúe en el lado opuesto a los banquillos de los jugadores.

2.8. Señal Acústica y Cronómetro

- A. Cada pista ha de tener un marcador electrónico en lugar visible con señalizador acústico electrónico para el cronometraje del tiempo del partido que será utilizado por el encargado en la zona de control con el fin de mantener informados a los participantes sobre los diferentes elementos del juego que han sido cronometrados. El marcador electrónico debe mostrar el tiempo restante de juego y el tiempo de penalización que queda por cumplir.

SECCIÓN II - EQUIPOS Y OFICIALES DEL JUEGO

3. EQUIPOS

3.1. Alineación del Equipo

3.1.1. Jugadores

- A. En el Acta cada equipo deberá incorporar obligatoriamente un mínimo de siete (7) jugadores de campo y un (1) portero y un máximo de quince (15) Jugadores de pista y un (1) portero, a excepción de la Liga Elite Masculina donde los equipos deberán incorporar en el Acta un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y obligatoriamente dos (2) porteros (no 15 jugadores y 1 portero).
- B. Una vez comenzado el partido, no están permitidas modificaciones en las alineaciones, se podrán incorporar jugadores hasta el inicio de la segunda parte, que estuvieran en la alineación del equipo inicial.

3.1.2. Capitán del Equipo y Capitanes Alternativos

- A. Cada equipo designará un capitán.
- B. Cada equipo debe tener un capitán en el campo de juego en todo momento. Si el capitán no está permanente en la pista, los capitanes alternativos (no más de tres) gozarán de los privilegios del capitán.
- C. Ningún portero tendrá derecho a ejercer las funciones de capitán o capitán alternativo en la pista.
- D. Solo el capitán o capitán alternativo en la pista en el momento de la detención del juego (pero no ambos) tendrán el privilegio de hablar con el árbitro sobre cualquier punto relativo a la interpretación de las reglas.

3.2. Equipamiento de los Jugadores

3.2.1. Generalidades

- A. Todas las protecciones, con la excepción del disco y los patines serán regulados para la práctica del Hockey Línea.

3.2.2. Sticks

- A. Los sticks serán del estilo de hockey línea y estarán hechos de madera o de otro material aprobado y no deben tener ningún saliente o protuberancia.
- B. La pala o mango del stick se puede cubrir con cinta adhesiva de cualquier color con el propósito de reforzarla o para mejorar el control del puck.
- C. Ningún stick excederá de 157 cm de longitud desde el talón hasta el final del mango ni será mayor de 32 cm desde el talón hasta el final de la pala. La curvatura de la pala no está restringida. La pala del stick de hockey de los jugadores en pista debe tener un mínimo de 5 cm y no podrá ser superior a 9 cm de ancho en cualquier punto.
- D. La pala del portero no podrá exceder de 13 cm de ancho en cualquier momento, excepto en el talón en el que no debe ser superior a 14 cm de ancho; tampoco podrá el stick del portero exceder de 39 cm de longitud desde el talón hasta el final de la pala.

3.2.3. Patines

- A. Los patines que se utilizarán serán patines en línea solamente y pueden constar de

tres o cuatro ruedas para los jugadores de pista.

- B. Los porteros pueden, como una opción, utilizar patines de cinco ruedas con ruedas más pequeñas, a condición de que todas las ruedas están situadas debajo de la bota del portero y no sobresalgan por delante o por detrás.
- C. Si los patines son fabricados con un número específico de ruedas, todas las ruedas deben estar en su sitio. El eje y los demás tornillos de los patines deben estar recubiertos con un material protector que impida lesionar a los otros jugadores o estropear la pista de juego.

3.2.4. Equipo de Protección

- A. Todos los jugadores, excepto los porteros, deben usar espinilleras, coderas, guantes de hockey homologados, cascos homologados, protección facial, coquilla si es hombre y protección pélvica si es mujer en todo momento durante el juego.
- B. Un guante al que toda o parte de la palma se ha eliminado o cortado para permitir el uso de los dedos se considerará equipo ilegal.
- C. El portero debe usar un peto que se ajuste al cuerpo, guantes de portero reglamentarios, rejilla del casco aprobada y coquilla protectora si el equipo de protección es masculino, o pélvica si es equipo de protección femenino. Si el portero lleva protectores de antebrazo, deben ser suaves y flexibles y se deben ajustar a los antebrazos del jugador. Cualquier equipamiento regulado para la práctica de Hockey Línea es aceptado.
- D. La protección completa de la cara debe estar unida al casco y es obligatoria para todos los jugadores menores de diecinueve (19) años. Esta regla se aplica a los jugadores tanto hombres como mujeres. Todos los jugadores mayores de 19 años deben obligatoriamente utilizar visor como mínimo.
- E. El visor debe estar correctamente colocado. Cualquier jugador que lleve el visor levantado o fuera de posición (que no cubra los ojos) durante el juego recibirá un aviso de equipo de protección. Cualquier infracción siguiente por el mismo motivo será penalizada con Penalización Menor al jugador. Se debe dar un aviso al jugador y al entrenador del equipo previamente antes de imponer una penalización.

Visor Correctamente Colocado



Visor Incorrectamente Colocado



- F. El protector bucal es recomendado para los jugadores que utilicen visor.
- G. Los cascos de los jugadores deben sujetarse correctamente en la barbilla con una correa.

En el caso de que un jugador no lleve atada la correa, el árbitro deberá retirar al jugador de la superficie de juego antes de que se reanude el juego. Si se desata la correa durante el juego el árbitro avisará al jugador y al entrenador en la próxima parada de juego.

- H. Está prohibido el uso de protectores de hombros (hockey sobre hielo). Solo se permite el uso de una camiseta protectora.

3.2.5. Equipo de Portero

- A. Con excepción de los patines y los sticks, todo el equipo usado por el portero debe

estar hecho para proteger exclusivamente la cabeza o el cuerpo, y no debe incluir ninguna prenda o accesorio que ayude de una forma indebida al portero. Los rollerfly (se entienda como tipo, no marca) deben estar incluidos en la guarda, no se permite ningún añadido que no forme parte de la guarda, como rollerfly, deslizadores o incluso velcro.

NOTA: dado que es de gran impacto para los porteros, se deja margen de adaptación hasta el 1 de setiembre del 2027, sin permitir hasta esta fecha adaptaciones personalizadas salvo velcro. A tener en cuenta que en las competiciones internacionales existirá la norma desde la publicación del reglamento.

- B. El cordón, cinta u otro material de unión del pulgar y el dedo índice del guante del portero o cualquier red, bolsillo o bolsa creada por este material, no deben exceder la cantidad mínima de material necesario para llenar el vacío entre el pulgar y el índice dedo cuando están totalmente extendidos.
- C. El protector acolchado unido a la parte posterior de los guantes o el protector que forma parte de los guantes del portero no excederán de 20 cm de ancho o de 40 cm de longitud.
- D. Las protecciones que protegen los abdominales y que se extienden hasta los muslos o la parte exterior de los pantalones están prohibidas.
- E. Cuando las guardas del portero son nuevas no podrán exceder de 30 cm de ancho y no podrán ser alteradas de ninguna manera.

3.2.6. Aprobación del Equipo de Protección

- A. Los Cascos y protección de la cara de los jugadores, así como el casco de los porteros serán aprobados por HECC / CSA / CE.

3.2.7. Uso del Equipo de Protección

Todo el equipo de protección, excepto los guantes, casco, protección facial y las guardas del portero deben estar debajo del uniforme. Las coderas por fuera de la camiseta están prohibidas.

3.2.8. Equipo Peligroso

- A. El uso de almohadillas o protectores de metal o cualquier otro material que pueda causar lesiones a un jugador están prohibidos.

NOTA: Todas las coderas que no tienen una cubierta protectora suave de goma-espuma o un material similar al menos de 12,5 mm de espesor se considerará equipo peligroso.

- B. Las lentes de las gafas deben ser de plástico, no de vidrio.
- C. Cualquier jugador que use aparatos de protección por prescripción médica debe tener el permiso del Comité de Hockey Línea antes de jugar.

3.2.9. Uniformes

- A. Todos los jugadores que participan en torneos estarán debidamente uniformados y tendrán dos camisetas de diferentes colores.
- B. Los uniformes requerirán camisetas de manga larga y pantalones largos idénticos. La camiseta del portero será del mismo color y el diseño de los demás miembros del equipo.
- C. Cada jugador y portero inscrito en la alineación de cada equipo deberá llevar un número de identificación individual en la parte posterior de al menos 20 a 25 cm de alto. en la parte posterior de la camiseta. La secuencia de numeración debe ser

de 0 a 99.

- D. Los uniformes de los equipos deben llevar un número en la espalda, en las mangas y en la parte delantera derecha del pecho. El número delantero tendrá 8 cm de alto y 4 cm de ancho.
- E. No se permite que haya dos miembros del mismo equipo con el mismo número. Los números de jugador individual no podrán ser modificados o sustituidos después del registro preliminar del equipo sin la aprobación por escrito del Comité de Hockey Línea.
- F. Un equipo tendrá un capitán y tres capitanes suplentes que deberán tener una pequeña "C" o "A" en el hombro izquierdo de su camiseta o en la parte frontal del casco. No se permitirá que sea unos trozos de cinta para la ocasión, deberá ser una pegatina.
- G. A los jugadores se les permite usar cinta adhesiva en los pantalones de juego y camiseta, pero deben usar cinta adhesiva transparente.

3.2.10. Asignación y Colores de los Uniformes

- A. Será responsabilidad del equipo visitante cambiar sus camisetas si hay conflicto en los colores de los equipos que están compitiendo. La decisión en este asunto se dejará en manos de los árbitros a cargo del partido. El equipo local puede decidir el color de camiseta con el que quiere jugar.
- B. Todo el uniforme del equipo: "Camiseta y Pantalones" debe coincidir en estilo y color para cada jugador.

3.2.11. Inspección del Uniforme

- A. Los árbitros a cargo del partido deberán realizar una inspección del equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido. No se asignará ninguna penalización a un jugador antes del comienzo del partido que no esté conforme con las reglas. El uso de equipo ilegal o peligroso después del inicio del juego se corregirá de acuerdo con las reglas.

3.2.12. Puck

- A. El puck debe estar hecho de plástico u otro material aprobado, con una altura entre 30 y 22 milímetros (con y sin pines), un diámetro de 77 milímetros y su peso entre 120 y 130 gramos.
- B. El puck deberá ser aprobado por el Comité de Hockey Línea.
- C. El equipo local o bien el organizador es el responsable de facilitar una adecuada provisión de pucks oficiales para el juego.
- D. La provisión de pucks debe estar en la Mesa de Control bajo el control de un oficial asistente de la mesa o de una persona asignada para ello.

4. OFICIALES DEL PARTIDO

4.1. Generalidades

- A. Habrá dos árbitros en cada partido.
- B. Serán necesarios otros oficiales tales como un cronometrador y un anotador.
- C. Si por causas de fuerza mayor alguno de los árbitros designados para el partido no pudiera arbitrar, el Comité de Hockey Línea podrá decidir si el encuentro se puede disputar arbitrando únicamente un árbitro.

4.2. Los Árbitros

- A. Todos los partidos serán arbitrados por dos árbitros designados por el Comité de Hockey Línea.
- B. Si un árbitro no puede asistir al partido el Comité de Hockey Línea designará otro árbitro.
- C. Un Árbitro será nombrado por el Comité de Hockey Línea como el Árbitro Principal.
- D. Los árbitros tienen funciones similares, pero en caso de controversia la decisión final estará a cargo del Árbitro Principal.
- E. El Árbitro Principal tendrá plena autoridad y decisión final en todas las situaciones de controversia. La decisión del Árbitro Principal será final sobre todas las cuestiones de hecho y no estarán sujetas a apelación.
- F. El Árbitro Principal tendrá la decisión final sobre todos los goles, disputados o no y podrá consultar con los demás árbitros y jueces de gol (si se usan) antes de dar una decisión final.
- G. Los árbitros son los representantes oficiales del Comité de Hockey Línea. Ellos tendrán el control total de los jugadores tanto dentro como fuera de la pista. Los oficiales menores de mesa, los oficiales relacionados con los clubes que compiten y los árbitros serán respaldados al límite en todas las circunstancias legítimas.
- H. Todos los árbitros deberán usar pantalón negro, una camisa de árbitro aprobada y estarán equipados según lo aprobado por el Comité de Hockey Línea.
- I. Los árbitros a cargo del partido no tendrán ninguna afiliación con ninguno de los equipos.
- J. Todos los árbitros y otros oficiales del juego deben ser tratados con cortesía en todo momento durante los partidos por todos los jugadores y delegados de todos los equipos. Cualquier infracción de esta regla será enviada al Comité de Hockey Línea que puede evaluar estas sanciones como una infracción.
- K. Los árbitros llamarán a los equipos a la pista a la hora señalada para el inicio del partido, en el segundo período y en cualquier período de tiempo extra.
- L. Los árbitros deben revisar el equipo usado por cualquier jugador cuando así se lo solicite el entrenador de cualquier equipo. Esta solicitud debe ser hecha a través del capitán o capitán alternativo.
- M. Los árbitros deben evaluar todas las sanciones según lo prescrito por las normas. Los árbitros deberán informar al anotador oficial las posibles sanciones, incluyendo la infracción, y la duración de la penalización. El árbitro debe informar también el número del jugador al que se le atribuye la anotación de un gol y que ha de ser acreditado con la asistencia.
- N. Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período y de cualquier período de tiempo extra, hasta que los jugadores hayan abandonado sus banquillos y se hayan dirigido a su vestuario.
- O. Después de cada partido, los árbitros deberán verificar y firmar el acta oficial de partido, asegurarse que los delegados o (a falta de estos) los capitanes la firmen y devolverla al anotador oficial.
- P. Los árbitros tienen la obligación de informar sobre el acta oficial del partido de todos las Exclusiones del juego, Malas Conductas en el Juego, Violencia Innecesaria, y Penalizaciones de Partido, así como los retrasos inusuales en el partido. Deben informar de inmediato después de la finalización del partido en que participan dando detalles completos al Comité de Hockey Línea. Tales informes deben ser confidenciales.

4.3. Anotador Oficial

A. El anotador oficial deberá:

- Presentar la alineación completa de los equipos que compiten al árbitro antes del comienzo del partido y avisar al árbitro de cualquier circunstancia que el oficial crea que no cumple con las normas.
- Registrar correctamente en el acta del partido el registro correcto de los goles marcados, y a que quien se le concede las asistencias, si las hay.
- Cuando se utilice un sistema de megafonía, anunciar o ir anunciado inmediatamente después de cada gol el nombre del jugador que marcó el gol y el nombre de cada jugador que realizó la asistencia.
- Registrar las paradas de cada portero según sea informado por el juez de gol si lo hay. Si no hay jueces de gol, entonces es responsabilidad del anotador registrarlas.
- Mantener un registro correcto de todas las sanciones impuestas indicando los nombres y números de los jugadores sancionados, la duración de cada sanción, la infracción y el tiempo de la penalización que se asignó.
- Avisar al árbitro cuando el mismo jugador ha recibido una segunda o tercera sanción o una segunda sanción de Mala Conducta en el mismo partido.
- Firmar el acta digital
- El **capitán y/o el entrenador** del equipo del equipo debe firmar el acta después de cada partido, junto con los árbitros del partido para verificar lo reflejado en el documento.

4.4. Cronometrador

A. El cronometrador deberá:

- Registrar el momento del inicio y finalización de cada partido y el tiempo real de juego durante el partido.
- Recibir la señal del árbitro para el comienzo del partido, el comienzo del segundo período, y para cada período de tiempo extra. Si la pista no está equipada con un señalizador acústico automático (bocina), gong o sirena o si este equipo no funciona, el cronometrador del partido deberá, por medio de un silbato, señalar el final de cada período, cada periodo de tiempo extra, y el fin del partido.
- Registrar el tiempo de los goles y las penalizaciones en minutos y segundos en el marcador electrónico.
- Registrar los tiempos muertos pedidos por cada equipo.

4.5. Cronometrador de Penalizaciones

A. El cronometrador de penalizaciones deberá:

- Llevar el control del tiempo de penalización cumplido por cada jugador penalizado durante el partido y a petición del jugador sancionado informar del tiempo de penalización que le queda por cumplir.
- Si un jugador abandona el banquillo de penalizaciones antes de que expire el tiempo de penalización, anotar el tiempo e informar al árbitro el cual detendrá el juego tan pronto como sea posible.
- Cuando se utilicen sistemas de megafonía, anunciar o ir anunciado el nombre de cada jugador sancionado, la naturaleza de la infracción y la penalización

asignada.

4.6. Juez de Gol

- A. El uso de jueces de gol y su posicionamiento será a discreción del Comité de Hockey Línea.
- B. Los jueces de gol no serán miembros de cualquiera de los equipos que compiten, ni serán sustituidos durante el desarrollo del partido, a menos que sea evidente que las decisiones sobre la concesión de goles o cualquier otra causa son injustas. En tales casos, el Árbitro Principal podrá designar a otro juez de gol para actuar en su lugar.
- C. Cada juez de gol debe estar situado en un área designada detrás de la portería y fuera de la superficie de juego durante el juego y no cambiarán de lado en ningún momento después del comienzo del partido. Su función se limitará solo a ese partido.
- D. Las funciones de un juez de gol son las siguientes:
 - Revisar que en la red no hay agujeros que el disco puede atravesar.
 - Ver que en todo momento que la portería se mantenga en su posición correcta en la pista.
 - Extender las dos manos por encima de la cabeza cuando el disco ha cruzado completamente la línea de gol.
 - Extender sus brazos en línea recta a los lados si un disparo se hizo a la portería y no hubo gol.
 - Ayudar al árbitro en una decisión, cuando un jugador oponente se encontraba en el área del portero antes de que el disco entrara en el área del portero.
 - Extender un brazo por encima de la cabeza para indicar al árbitro cuando el portero ha congelado el disco y se vuelve injugable.
 - Mantener una cuenta exacta de paradas del portero e informar al anotador en el descanso y al final del juego.

NOTA: Se considera una parada cuando el disco tiene la posibilidad de entrar en la portería y es detenido por el portero.

SECCIÓN III - REGLAS DEL JUEGO

5. PROGRESO DEL JUEGO

5.1. Procedimientos Antes del Partido

- A. Antes del comienzo del partido, el delegado o entrenador de cada equipo deberán enumerar los jugadores, porteros, capitán y capitanes alternativos que serán elegibles para jugar en el partido. Esta lista se hará a través de la intranet.
- B. No habrá cambios ni se añadirán jugadores en la alineación después del comienzo del partido, excepto cuando un portero ha sido lesionado o se pone enfermo. El nombre de otro portero debe ser designado de la lista de jugadores cuando se entrega al anotador oficial. Sin embargo, en los casos en que hay un cambio del portero por lesión o porque se pone enfermo dicha sustitución solo puede ser hecha por un jugador que ya esté en la lista de jugadores.

5.2. Calentamiento

- A. Todos los jugadores deben vestir el uniforme completo incluyendo equipo de protección para entrar en la pista para los calentamientos.
- B. Durante el calentamiento antes del partido y antes del inicio del juego en cualquier período, cada equipo limitará su actividad a su propia área en el medio de la pista.

5.3. Alineación Inicial

- A. Para iniciar un partido, un equipo debe tener un portero y cuatro jugadores en la pista al silbato del árbitro.

5.4. Inicio del Partido y Períodos

- A. Antes de comenzar el partido, los árbitros deberán comprobar que los anotadores oficiales, cronometrador, oficiales de penalización y jueces de gol están en sus respectivos lugares.
- B. El juego comenzará a la hora programada con un saque neutral "face-off" en el centro de la pista al igual que al inicio de la segunda mitad del juego, después de cada gol y en la prórroga antes de la muerte súbita play-offs.
- C. No se permitirá ningún retraso a causa de cualquier ceremonia, exhibición, demostración o presentación a menos que el Comité de Hockey Línea lo autorice previa solicitud de cualquiera de los equipos.
- D. Los dos equipos empezarán el partido en el lado opuesto a su banquillo de jugadores y no intercambiarán sus banquillos al final de cada periodo.
- E. Solamente estará permitido ocupar el Banquillo de Jugadores a los jugadores correctamente uniformados, el delegado, entrenador y asistentes del entrenador (un total de 5 que no juegan).
- F. Durante el partido, entrenadores, directivos y asistentes del entrenador se limitarán al uso de la zona de la longitud de los bancos del banquillo de jugadores, incluyendo la puerta de entrada al banquillo. La penalización por violación de esta regla es una Penalización Menor de Banquillo.

5.5. Reglas Generales del Juego

5.5.1. Saque Neutral

- A. El equipo deberá colocar el número correcto de jugadores en la pista cuando así lo solicite el árbitro. El equipo visitante debe ser el primero en colocar el número correcto de jugadores en la pista para comenzar el partido en todo momento.
- B. Los jugadores que están realizando el saque neutral se mantendrán frente a frente con su oponente en la pista, separados aproximadamente por la longitud de un stick con la pala completa de su stick apoyada en el suelo. Todos los demás jugadores deben estar por lo menos a 3 metros de distancia de los jugadores que realizan el saque neutral y deben estar cada uno en su lado de pista.
- C. La pala del stick de los jugadores debe tocar el suelo durante el saque neutral.
- D. Mientras se lleva a cabo el saque neutral en cualquier parte de la superficie de juego, ningún jugador debe tener contacto físico con un oponente por medio de su cuerpo o del stick excepto en el momento en el que se juega al puck después de que el saque neutral haya terminado. Por la violación de esta regla, el árbitro impondrá una Penalización Menor (Demora en el Juego) o sanciones al jugador(es) cuya acción(es) cause contacto físico.

NOTA: Un saque neutral comienza cuando el árbitro designa el lugar del saque neutral y termina cuando deja caer el disco. Una vez que un equipo está en posición de saque neutral, el disco podría ser puesto en juego dentro de cinco segundos sin esperar a que el otro equipo ocupe su posición.

NOTA: Cuando el árbitro realice el saque neutral y algún jugador cometa una irregularidad en el saque, se dejará jugar en caso de que el puck sea controlado por el equipo que no comete la infracción y se parará el juego en caso de que el puck lo controle el equipo infractor.

Cuando se produce una violación de las reglas de saque neutral y el reloj de partido ha comenzado a funcionar, el reloj debe ser ajustado al tiempo exacto que marcaba en el momento en que se produjo el saque inicial.

- E. Si el jugador que está realizando el saque neutral no toma una posición apropiada inmediatamente cuando lo indique el árbitro, el árbitro podrá ordenar que el jugador sea reemplazado por cualquier compañero del equipo que se encuentre dentro de la pista en ese momento para realizar el saque neutral.
- F. Cuando una detención del juego ha sido causada por cualquier jugador del equipo atacante en zona de ataque, el saque neutral resultante se hará en el punto central de saque de la pista.

NOTA: Esto incluye la detención del juego causada por un jugador del equipo atacante que tira el disco a la parte posterior de la portería del equipo defensor sin ninguna intervención del equipo defensor.

- G. Cuando una infracción de una norma ha sido cometida por jugadores de ambos equipos resultando en una parada de juego, el siguiente saque neutral se hará en el círculo de saque neutral más cercano al lugar donde se detuvo el juego o donde finalizó la jugada cuando se deja seguir el juego a menos que la disposición de estas reglas indiquen algo diferente.
- H. Cuando se produce una detención entre los círculos de saque neutral más cercanos a la portería y al final de la pista el saque neutral resultante se realizará en el punto de saque neutral más cercano a la portería del lado donde se produce la detención del juego a menos que las reglas digan algo diferente.
- I. Cuando se marca un gol ilegal como consecuencia del rebote del disco en el árbitro

entrando directamente en la portería, el saque neutral se realizará en cualquiera de los puntos de saque de esa zona.

- J. Si durante una detención del juego los delanteros del equipo atacante se acumulan en la zona de portería el siguiente saque neutral tendrá lugar en el círculo central de saque.

NOTA: El objeto de esta norma es evitar que las acumulaciones de jugadores produzcan altercados potenciales después de la detención del juego.

- K. Cuando el juego se detiene por cualquier razón no establecida específicamente en las reglas el saque neutral deberá ser realizado donde el disco fue jugado por última vez.

5.5.2. *Tiempos Muertos*

- A. Un Tiempo Muerto solo puede ser solicitado por el capitán o capitán alternativo en una parada de juego. El juego entonces se reanudará con un saque neutral.
- B. Un Tiempo Muerto solo puede ser solicitado por el capitán o capitán alternativo en pista o por el entrenador en una parada de juego. El juego entonces se reanudará con un saque neutral.
- C. El árbitro concederá Tiempo Muerto durante una parada de juego en cualquier momento hasta que lance el puck en el punto de saque neutral.
- D. El árbitro avisará al cronometrador del Tiempo Muerto solicitado y el cronometrador avisará al árbitro cuando el tiempo haya expirado.
- E. Un Tiempo Muerto de un minuto será permitido para cada equipo en cada periodo. Un Tiempo Muerto puede ser señalado por el árbitro en cualquier momento durante una parada de juego.
- F. Ambos equipos pueden pedir su Tiempo Muerto en la misma parada de tiempo. Sin embargo, una vez que un equipo ha pedido Tiempo Muerto, el otro equipo debe solicitar su Tiempo Muerto antes de que los 60 segundos terminen.
- G. Durante un Tiempo Muerto, todos los jugadores incluidos los porteros pueden ir a su banquillo de jugadores excepto los jugadores penalizados.
- H. No se permitirá un Tiempo Muerto durante la prórroga.
- I. Después del Tiempo Muerto se realizará el procedimiento de cambio de línea.
- J. Cualquier equipo que pida un Tiempo Muerto cuando ya lo hayan utilizado en el mismo periodo, dará como resultado una Penalización Menor por pérdida de tiempo.

5.5.3. *Ajustes de la Ropa y Equipo*

- A. El juego no se detendrá ni será retrasado por razones de ajuste de ropa equipo de protección, patines o sticks.
- B. El jugador es responsable de mantener la ropa y el equipo en buenas condiciones. Si se requieren ajustes, el jugador deberá retirarse de la pista y el juego continuará sin interrupción usando un sustituto.

NOTA: En caso de que un jugador pierda su casco en el "proceso de una jugada" el jugador debe recuperar su casco e inmediatamente fijarlo a su cabeza o dirigirse directamente al banquillo de jugadores. Una violación de esta regla resultará en una Penalización Menor de dos minutos por equipación indebida.

NOTA: Sin embargo, un portero, después de una parada de juego, y con el permiso del árbitro puede hacer ajustes o reparaciones de la ropa, el equipo o los patines. El árbitro también puede permitir a los porteros reemplazar sus cascos, pero no se permitirá en ningún momento tiempo para la reparación o el ajuste de un casco.

5.5.4. *Sustitución de Jugadores*

- A. Cuando el juego está en marcha, no más de cuatro jugadores de pista y un portero pueden estar en la superficie de juego a la vez en cualquier momento.
- B. Los jugadores pueden ser sustituidos en cualquier momento desde el banquillo de jugadores, siempre que el jugador o jugadores que salen de la superficie estén dentro de 3 m del banquillo de jugadores antes de que el cambio sea realizado.
- C. El portero puede ser sustituido por otro jugador. Tal sustituto no tendrá los privilegios del portero.
- D. Cuando un portero abandona el área y se dirige al banquillo para ser sustituido, debe estar dentro de 3 m de la zona de banquillo antes de que el sustituto pueda entrar a pista.
- E. Los jugadores en el banquillo de penalizaciones que vayan a ser sustituidos después de la expiración de la penalización, deben volver a la superficie de juego y desde ahí dirigirse al banquillo de jugadores antes de que cualquier sustitución se pueda hacer.
- F. Si el equipo que está haciendo la sustitución tiene la posesión del puck y la sustitución del PORTERO se realiza antes de tiempo de manera prematura, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y se hará un saque neutral que tendrá lugar en el centro o en el punto más próximo a la portería (este punto deberá dar la ventaja al equipo no infractor). Si el equipo que realiza una sustitución ilegal del portero no tiene posesión del Puck, el árbitro lo sancionará con una Penalización Menor.
- G. Para hacer cambios durante las paradas de juego, el árbitro que realiza el saque neutral asumirá la posición normal en el punto de saque neutral. El árbitro que no lleva a cabo el saque neutral permitirá cinco segundos durante los cuales el equipo visitante puede realizar el cambio de jugadores. Una vez transcurrido estos cinco segundos, el árbitro que no realiza el saque neutral levantará un brazo para indicar que el equipo visitante no puede realizar más cambios. Con el brazo todavía levantado, el árbitro permitirá al equipo local la oportunidad de hacer un cambio de jugadores (si no lo han hecho ya). Después de otro intervalo de tiempo de cinco segundos, el árbitro que no realiza el saque neutral bajará el brazo indicando que el equipo local ya no puede realizar más cambios. El árbitro situado en el punto de saque neutral deberá hacer sonar el silbato y dentro de cinco segundos dejar caer el disco. Si un equipo intenta hacer un cambio de algún jugador después de los intervalos de tiempo asignados, el árbitro enviará al jugador(es) de regreso a su banquillo. Cualquier infracción posterior de este procedimiento dará lugar a una Penalización Menor de Banquillo.

NOTA: Un cambio de jugadores puede incluir uno o los cuatro jugadores en una parada de juego. Una vez que un equipo ha utilizado el tiempo asignado para su cambio no tendrán derecho a realizar cambios adicionales.

- H. Solo se permite un cambio de jugadores durante una detención del juego.

5.5.5 *Portero*

- A. Cada equipo solo podrá tener un portero en la pista al mismo tiempo.
- B. Cualquier sustituto del portero suplente que entre en el juego por cualquier razón no le estará permitido realizar un calentamiento.

5.5.6 *Jugadores Lesionados*

- A. Cuando un jugador, que no sea un portero, se lesiona o se ve obligado a abandonar la pista durante el partido, puede retirarse del juego y ser reemplazado por un sustituto, pero el juego debe continuar sin que los equipos abandonen la pista.

- B. Si un portero sufre una lesión o se pone enfermo, el portero debe estar listo para reanudar el juego inmediatamente o ser reemplazado por un portero suplente y el árbitro no concederá tiempo para permitir que el portero lesionado o enfermo permanezca en su posición. El portero sustituto no tendrá derecho a calentamiento.
- C. El portero suplente estará sujeto a las normas que rigen a los porteros y tendrá derecho a los mismos privilegios.
- D. Cuando se ha hecho un cambio del portero, el portero sustituido no podrá volver al juego hasta la primera parada de juego.
- E. Cuando un jugador está lesionado de manera que no puede continuar el juego o ir al banquillo de jugadores para ser sustituido, el árbitro no detendrá el juego hasta que el equipo del jugador lesionado tenga la posesión del disco. Si el equipo del jugador está en posesión del disco en el momento de la lesión, el juego se detendrá de inmediato a menos que el equipo del jugador lesionado se encuentre con opción de anotar un gol.
- F. Un jugador, excepto el portero, cuya lesión parezca lo suficientemente grave como para justificar una detención del juego deberá dirigirse al banquillo de jugadores para ser sustituido y no podrá participar más en el juego hasta la terminación del siguiente saque neutral.

NOTA: En caso de que sea obvio que un jugador ha sufrido una lesión grave, el árbitro puede detener el juego inmediatamente, independientemente de quién esté en posesión del disco.

5.5.7. *El Puck debe Mantenerse en Movimiento*

- A. El puck debe mantenerse en movimiento en todo momento.
- B. Un equipo que está en su propia área de defensa en posesión del puck deberá siempre avanzar el disco hacia la portería contraria salvo cuando sea impedido por los jugadores del equipo oponente (se considerará que hay presión siempre que haya algún jugador ofensor entre los puntos de saque neutral de la zona y el jugador) o si el equipo que se encuentra en posesión está en inferioridad numérica.
- C. Para la primera infracción de esta regla se detendrá el juego y se realizará un saque neutral en un punto cercano a la portería del equipo infractor y el árbitro advertirá al capitán o capitán asistente del equipo infractor la razón del saque neutral. Una segunda violación por cualquier jugador del mismo equipo en el mismo período tendrá como consecuencia una Penalización Menor (Demora en el Juego) al jugador que viola la regla.
- D. Una Penalización Menor (Demora en el Juego) también se impondrá a cualquier jugador que deliberadamente mantenga el puck contra las vallas de cualquier manera a menos que el jugador esté siendo presionado por un oponente. Los jugadores deben intentar jugar el puck, el árbitro intentará fomentar que se siga jugando para que el juego siga en curso. **En los dos últimos minutos del partido o durante la prórroga, esta infracción dará lugar a un lanzamiento de penalti. Si el portero no se encuentra en la superficie de juego, el lanzamiento de penalti se convertirá automáticamente en un gol automático.**
- E. Por la infracción de esta regla el saque se realizará en el punto de saque neutral más próximo a la portería del equipo infractor.

5.5.8. *Patear el Puck*

- A. Está permitido patear el disco en todas las zonas de la pista, pero no se puede marcar un gol pateando el puck por un jugador atacante.

5.5.9. *Puck Fuera de los Límites de la Pista o Puck Injugable*

- A. Cuando el disco sale del área de juego por cualquiera de los extremos o por los lados de la pista o golpea cualquier obstáculo por encima de la superficie de juego que no sean las vallas, el vidrio o la red, el saque neutral resultante se hará en el círculo más cercano donde el puck fue disparado o donde fue desviado, a menos que se establezca expresamente de otra manera en estas reglas.
- B. Cuando el disco queda en la red en el exterior de la pista de cualquier lado, ya sea con el fin de que sea imposible jugar, o si se congela entre los jugadores rivales intencionadamente o no, el árbitro detendrá el juego y el saque neutral se realizará en cualquiera de los círculos más cercanos al punto donde se detuvo el juego. Si en opinión del árbitro, la detención fue causada por un jugador del equipo atacante, el saque neutral resultante se llevará a cabo en el punto de saque del centro de la pista.

NOTA: Esto incluye la detención del juego causado por el jugador del equipo atacante que dispara el puck en la parte trasera de la pista del equipo defensor sin ninguna intervención por parte del equipo defensor. Si un jugador dispara el puck, da al poste de la portería y acto seguido sale de la superficie de juego se considera que no ha habido intervención del equipo defensor.

- C. Los jugadores del equipo defensor y/o el equipo atacante pueden jugar el puck fuera de la red exterior en cualquier momento. Sin embargo, si el disco permanece en la red durante más de tres segundos el juego se detendrá y se realizará un saque en punto de saque neutral de la zona defensiva excepto cuando la detención sea causada por el equipo atacante, entonces el saque neutral se realizará en el punto de saque del círculo central.
- D. Si el puck queda parado en la parte superior de las bandas que rodean el área de juego, se considerará que está en juego y puede ser jugado legalmente con la mano o un stick.

5.5.10. Puck Fuera de Vista o Puck Ilegal

- A. Si por cualquier razón o cuando un jugador caiga accidentalmente sobre el puck y el puck esté fuera de la vista del árbitro, el árbitro hará sonar su silbato y detendrá el juego inmediatamente. Se realizará un saque en el punto de saque neutral más cercano.
- B. Si en cualquier momento durante el juego un puck distinto al oficial del juego aparece en la superficie de juego el juego no se detendrá, pero se deberá continuar con el puck oficial hasta que la jugada en curso se complete con cambio de posesión. A discreción del árbitro, si el puck oficial es interferido en el juego, el árbitro detendrá el juego inmediatamente.

5.5.11. Goles y Asistencias

- A. Un gol será anotado cuando el puck pase entre los postes de la portería empujado por el stick de un jugador del equipo atacante desde el frente y por debajo del travesaño y cruce totalmente la anchura de la línea de gol de la portería pintada entre los postes.
- B. Se anotará un gol en el acta al jugador que haya impulsado el disco dentro de la portería contraria.
- C. Cuando un jugador marca un gol, una asistencia se asignará al jugador que hizo el pase que condujo a la anotación del gol.
- D. Un gol será anotado si el puck entra en la portería contraria de cualquier manera por un jugador del equipo defensor. Al jugador del equipo atacante que jugó por última vez el puck le será acreditado el gol, sin embargo la asistencia no será asignada.

- E. Un gol será anotado si el puck se ha desviado hacia la portería por un disparo de un jugador del equipo atacante al golpear cualquier parte del jugador o de un jugador del mismo equipo (de forma no intencionada). Al jugador que desvió el disco se le acreditará con el gol.
- F. Si un jugador legalmente impulsa un puck dentro del área de portería del equipo rival y el puck queda suelto y disponible para otro jugador del equipo atacante, el gol marcado en el juego será legal.
- G. No se considerará gol si el puck ha sido pateado, lanzado o dirigido intencionadamente a la portería de otra manera que no sea con el stick.
- H. No se considerará gol si un jugador atacante patea el puck y es desviado hacia la portería por un jugador de cualquier equipo.
- I. No se considerará gol si se marca como resultado de un puck desviado directamente a la portería por parte de un árbitro.
- J. No se considerará gol si dicho gol es marcado producto de un stick llevado por encima de la altura del travesaño superior de la portería, a no ser que dicha acción sea realizada por un jugador del equipo defensor.
- K. Cuando un jugador carga a un portero que está dentro del área de portería y posteriormente sigue en contacto físico con el portero, y que en opinión del árbitro interfiera con la defensa normal de la portería, cualquier gol que sea marcado antes o después de dicho contacto será anulado y una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego serán asignadas al jugador ofensivo.
- L. Cualquier gol marcado que sea diferente a como esté descrito en estas reglas oficiales no será válido.

6. PENALIZACIONES

6.1. Definición de Penalización

6.1.1. Categorías de las Penalizaciones

Las penalizaciones se producen durante el tiempo de juego y se dividen en las siguientes categorías:

- Penalizaciones Menores.
- Penalizaciones Menores de Banquillo.
- Penalizaciones Mayores.
- Penalizaciones de Mala Conducta.
- Penalizaciones de Mala Conducta en el Juego.
- Penalizaciones de Partido.
- Tiro de Penalti.

6.1.2. Penalizaciones Menores

- A. Por una “Penalización Menor” cualquier jugador, distinto al portero, será expulsado de la pista durante 90 segundos, tiempo en el cual no está permitida la sustitución, con la excepción de penalizaciones coincidentes (6.2.3.).

- B. Un portero no debe ser enviado al banquillo de penalización por una Penalización Menor en este caso, la penalización debe ser cumplida por un jugador que se encuentre en pista en el momento de la infracción. Este jugador debe ser designado por el entrenador a través del capitán.
- C. Si un jugador lesionado recibe una Penalización Menor, el equipo penalizado deberá poner un jugador sustituto en el banquillo de penalizaciones para que cumpla el tiempo de la penalización. Cuando el tiempo de la penalización expira, el jugador no puede entrar a pista si no es desde el banquillo de penalizados. Por una violación a esta regla, una Penalización Menor de Banquillo será impuesta. El jugador penalizado que fue sustituido por lesión no podrá entrar en el juego hasta que la penalización expire.
- D. Una “Penalización Menor de Banquillo” supone la expulsión de la pista durante **90 segundos** de un jugador del equipo infractor. Cuando la Penalización Menor de Banquillo es asignada y el jugador culpable de la infracción es identificado, ese jugador deberá cumplir la sanción. Sin embargo, si el jugador no es identificado, cualquier jugador que se encuentre en la pista en el momento de la infracción puede cumplir el tiempo de la penalización. Dicho jugador será designado por el entrenador a través del capitán.

6.1.3. Penalizaciones Mayores

- A. En el caso de una penalización mayor, el jugador sancionado será expulsado de la pista y cumplirá una sanción de cuatro minutos. El portero será sustituido en el banquillo de penalizaciones por un jugador que se encontrase en la pista en el momento de la infracción.
- B. En el caso de una penalización mayor más mala conducta en el juego, cualquier jugador, incluido el portero, será expulsado de la pista y retirado del partido. Un jugador sustituido que se encuentre en la pista en el momento de la infracción cumplirá la penalización de cuatro minutos.

6.1.4. Penalizaciones de Mala Conducta

- A. Las penalizaciones por Mala Conducta impuestas a cualquier jugador excepto al portero, conllevan la expulsión del juego durante un periodo de diez minutos (10 minutos). Un jugador sustituto podrá reemplazar inmediatamente al jugador penalizado con Mala Conducta. Cuando el tiempo de la penalización expire, el jugador que recibió la penalización por Mala Conducta debe permanecer en el banquillo de penalizaciones hasta la siguiente parada en el juego.
- B. En el caso de que el portero incurra en una penalización de Mala Conducta, esta será cumplida por otro miembro del equipo que estaba en la pista en el momento de la infracción. Dicho jugador será designado por el entrenador a través del capitán.
- C. Cuando un jugador recibe una penalización menor y una penalización de Mala Conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe poner inmediatamente a un jugador sustituto en el banquillo de penalizaciones y el sustituto cumplirá la Penalización Menor sin otros cargos. La penalización de Mala Conducta se iniciará cuando la penalización menor haya terminado.

6.1.5. Penalizaciones de Mala Conducta en el Juego

- A. Una “Mala Conducta en el Juego” supone la eliminación de un jugador por el resto del partido y éste debe ir al vestuario hasta terminar el encuentro. Un informe será enviado al Comité de Hockey Línea (Regla 8.2 Suspensiones). El entrenador o delegado del equipo penalizado, a través del capitán de juego, debe designar a cualquier jugador del equipo que se encuentre en pista en el momento de la infracción para cumplir cualquier penalización de tiempo asociada a la Mala Conducta en el Juego.

- B. En caso de que un portero incurra en una penalización por Mala Conducta en el Juego, su posición será tomada por algún otro miembro del equipo o por algún otro portero sustituto disponible. A dicho jugador se le concederán 10 minutos para vestirse con el equipo completo de portero.
- C. Para todas las penalizaciones por Mala Conducta en el Juego independientemente de cuando son impuestas, un total de diez (10) minutos deberá ser anotado en el acta.

NOTA: El seguimiento de las penalizaciones por Mala Conducta en el Juego será responsabilidad de la organización del torneo y confirmada por el Comité de Hockey Línea.

6.1.6. Penalizaciones de Partido

- A. Una “Penalización de Partido” implica la suspensión de un jugador por el resto del juego, y el infractor deberá irse al vestuario inmediatamente. Un jugador sustituto debe ser enviado al banquillo de penalizaciones para cumplir a una penalización de **cuatro minutos (4 minutos)** y no puede volver a la pista, sin importar el número de goles marcados por el equipo adversario. **El entrenador del equipo sancionado, a través del capitán en el terreno de juego, designará a cualquier jugador de su equipo que se encuentre en el terreno de juego en el momento de la infracción para cumplir las sanciones de tiempo asociadas a la sanción de partido.**
- B. En caso de que un portero incurra en una Penalización de Partido, un miembro del equipo o un portero sustituto que esté disponible tomará su lugar, y a dicho jugador se le concederá un periodo de diez minutos (10 minutos) para vestir el equipo del portero. Sin embargo, se aplicarán las sanciones adicionales denominadas específicamente en las normas y el equipo infractor será sancionado en consecuencia con **cuatro minutos (4 minutos)**, los cuales deben ser cumplidos por otro miembro del equipo que estaba en la pista en el momento de cometer la infracción. Dicho jugador será designado por el entrenador a través del capitán.
- C. Penalización de Partido ~~por “Mala Conducta en el Juego”, sin importar en qué momento del partido fueron impuestas,~~ **cuatro minutos (4’)** deben ser anotados en el acta al jugador infractor.

6.1.7. Penalizaciones Adicionales por Acumulación de Sanciones al Mismo Jugador

- A. Una tercera penalización Menor para cualquier jugador o portero, en el mismo juego le dará al jugador o portero una penalización adicional de diez (10) minutos en el banquillo de penalización. Penalización Menor que no es cumplida en el banquillo por recibir un gol también están incluidas en esta regla. **Una penalización menor de banquillo no cuenta como penalización adicional al jugador que la cumpla en caso de no ser identificado.**

NOTA: El jugador penalizado tendrá un jugador sustituto cumpliendo el tiempo de la penalización y el jugador penalizado cumplirá el tiempo de sanción completo (2+10).

- B. Cualquier Penalización Menor posterior en el mismo juego resultará en una Exclusión del partido para el jugador (4ª Menor).
- C. Cualquier jugador que incurra en tres (3) penalizaciones de stick en el mismo partido cumplirá la penalización asociada a la última sanción y además una Exclusión del partido. Un sustituto deberá cumplir el tiempo de sanción del jugador expulsado.

Las infracciones de stick son: golpear con el stick, stick alto, carga con el stick, golpear con el taco y golpear con la punta del stick.

NOTA: Una penalización por “Exclusión” supone la expulsión de un jugador por el resto del partido. Un sustituto reemplazará inmediatamente al jugador expulsado. Este debe

cumplir el tiempo de penalización del jugador expulsado.

- D. Cuando un jugador o portero recibe una segunda penalización por Mala Conducta en el mismo juego recibirá automáticamente además una penalización por Mala Conducta en el Juego.

6.1.8. Tiro de Penalti

- A. Cuando una infracción del reglamento supone un Tiro de Penalti se debe proceder de la siguiente manera:

NOTA: Los 5 criterios que se deben cumplir para señalar un Tiro de Penalti son:

- El jugador que recibe la falta debe tener control del puck.
 - El puck debe pasar la mitad de la pista y estar en zona de ataque.
 - El jugador en control del puck no debe tener más jugadores en frente a excepción del portero.
 - El jugador debe recibir la falta por detrás.
 - El jugador debe tener una posición clara y razonable para marcar un gol.
- Todos los jugadores, excepto el jugador que realiza el Tiro de Penalti deben ir al banquillo de jugadores.
 - Si en el momento en el que es señalado un Tiro de Penalti el portero del equipo penalizado ha sido sustituido por un jugador, se permitirá al portero volver a pista para la ejecución del Tiro de Penalti.
 - El árbitro debe anunciar públicamente el nombre del jugador designado por el árbitro o seleccionado por el equipo (según cómo sea el caso) elegido para ejecutar el Tiro de Penalti.
 - En los casos donde el Tiro de Penalti ha sido señalado por una entrada ilegal en el juego, lanzamiento del stick o falta por detrás, el árbitro debe designar al jugador directamente afectado como el que ejecuta el Tiro de Penalti. En los casos donde el Tiro de Penalti ha sido señalado por caer sobre el puck en el área de gol o portería o por coger el puck en el área con la mano, el Tiro de Penalti será realizado por un jugador en pista que en el momento de la infracción y este será escogido por el Capitán del equipo afectado.
 - Si el jugador designado por el árbitro para ejecutar el Tiro de Penalti no puede hacerlo por lesión, éste debe ser ejecutado por un jugador que haya estado dentro de la pista en el momento de la infracción y será elegido por el Capitán del equipo afectado.
 - Dicha elección debe ser comunicada al árbitro y no puede ser cambiada.
 - Si el jugador designado para realizar el Tiro de Penalti también cometió una falta durante la misma jugada ya sea antes o después de que el árbitro haya señalado el Tiro de Penalti y este jugador es designado para realizarlo, al jugador le será permitido realizarlo antes de ser enviado al banquillo de penalizaciones para cumplir la penalización.
 - El árbitro colocará el puck en el punto de Saque Neutral del centro de la pista y después del silbato del árbitro, el jugador avanzará el puck hacia la portería contraria intentando anotar un gol.
 - El portero debe permanecer en el área hasta que el árbitro toque el silbato y el jugador toque el puck y cruce la línea central. El jugador encargado de realizar el Tiro de Penalti debe mantener el puck en movimiento hacia la portería contraria y una vez haya un disparo la jugada se considerará completada. Si el portero abandona el área antes de que el jugador toque el puck en el centro y no hay gol, el jugador debe volver a repetir el Tiro de Penalti.

- No se considerará gol cualquier tipo de rebote y una vez que el puck cruza la línea de gol el Tiro de Penalti se considerará terminado. El portero puede intentar detener el disparo de cualquier manera, excepto lanzando el stick o cualquier otro objeto, en este caso será otorgado el gol.

NOTA: Una desviación del portero que resulte con el puck dentro de la portería constituye un gol.

- B. Si un oponente diferente al portero interfiere con el jugador que realiza el Tiro de Penalti, se concederá un gol automáticamente sin tener en cuenta si el tiro acaba en gol o no. El tiempo requerido para realizar el Tiro de Penalti no debe ser incluido en el tiempo regular de juego o prórroga.
- C. Si se marca un gol de Tiro de Penalti, el puck se colocará en el centro de la pista de manera normal. Si no se marca gol, el saque neutral se realizará en cualquiera de los puntos de saque neutral próximos a la portería donde fue realizado el Tiro de Penalti.
- D. Si la sanción por la que se señaló el Tiro de Penalti fuese tal como para incurrir en una Penalización Menor, entonces, sin tener en cuenta si el Penalti resultó en gol o no, no se cumplirá una nueva Penalización Menor, pero si que se anotara en el acta a todos los efectos.
- E. Si se marca un gol de Tiro de Penalti, no se debe aplicar una nueva penalización al jugador infractor a menos que la infracción por la cual el Tiro de Penalti fue señalado fuese tal como para incurrir en una penalización Mayor o Penalización de Partido, en cuyo caso debe ser impuesta la penalización prescrita.
- F. Si la falta en la cual se basa el Tiro de Penalti ocurre durante el tiempo efectivo de juego, el Tiro de Penalti debe ser señalado y realizado inmediatamente de la manera habitual sin importar cualquier retraso ocasionado por parte del árbitro y aunque haya concluido el tiempo de juego si el árbitro tardó en señalar el Tiro de Penalti.

6.2. Cualquier falta penalizada con Tiro de Penalti debe ser anotada en el acta del partido incluyendo el tiempo en el que se produjo y dorsal del jugador que la produjo, la infracción que la causó (zancadilla, golpear con el stick, enganchar...) Manejo de las Penalizaciones

6.2.1. Manejo de las Situaciones de Penalización

- A. Las penalizaciones no deben reducir el número de jugadores en la pista a menos de tres jugadores (incluido el portero). El cumplimiento de estas sanciones deberá retrasarse hasta el momento en el que se puedan cumplir.
- B. Si un equipo se encuentra en inferioridad numérica por una o más Penalizaciones Menores o Menores de Banquillo, y el equipo oponente anota un gol, la primera de dichas penalizaciones termina automáticamente.

NOTA: "Inferioridad numérica" quiere decir que mientras un equipo tiene menos jugadores en la pista y en este momento un gol es marcado por el equipo oponente, la primera sanción Menor o Menor de Banquillo anotada termina automáticamente.

- C. Cuando un jugador recibe una Penalización Mayor y una Penalización Menor al mismo tiempo, la penalización Mayor debe ser cumplida primero por el jugador sustituto del jugador penalizado excepto bajo la Regla 6.2.2 en donde la penalización Menor será cumplida primero.

NOTA: Esta regla se aplica en caso que AMBAS penalizaciones se impongan al MISMO jugador (Ver también nota en la Regla 6.2.2).

- D. Si un equipo se encuentra en inferioridad y este equipo vuelve a cometer una infracción que se penaliza con tiro de penalti se procederá de la siguiente manera:
 - Si el tiro de penalti acaba en gol, este gol no anulará ninguna de las

sanciones que se están cumpliendo

6.2.2. Penalizaciones Acumuladas

- A. Si un tercer jugador de cualquier equipo debe ser sancionado mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo sanción, el tiempo de penalización del tercer jugador no empezará hasta que el tiempo de penalización de uno de los otros jugadores haya terminado. Sin embargo, el tercer jugador sancionado debe dirigirse inmediatamente al banquillo de penalizaciones pudiendo ser reemplazado por un sustituto hasta que el tiempo de penalización del jugador sancionado empiece.
- B. Cuando un equipo tenga tres o más jugadores cumpliendo penalizaciones al mismo tiempo, y de acuerdo a la regla de penalizaciones acumuladas, haya un sustituto en la pista para el tercer infractor, ninguno de los tres jugadores penalizados en el banquillo de penalizaciones puede volver a la pista hasta que el juego haya parado. Entonces el jugador cuya sanción haya expirado totalmente puede volver a jugar. Sin embargo, el cronometrador de penalizaciones permitirá volver a la pista en el orden de expiración de sus penalizaciones, a un jugador o jugadores por razón de expiración de sus penalizaciones y el equipo penalizado está autorizado a tener más de tres jugadores en pista.
- C. En el caso de Penalizaciones Acumuladas, el árbitro debe dar instrucciones al cronometrador de que los jugadores sancionados cuyas penalizaciones han expirado, solo pueden volver a la pista cuando haya una parada del juego. Cuando las penalizaciones de dos jugadores del mismo equipo expiren al mismo tiempo, el capitán de este equipo designará al árbitro cuál de estos jugadores vuelve primero a la pista, y el árbitro de acuerdo con esto, dará instrucciones al cronometrador. Cuando una Penalización Mayor y Menor son impuestas al mismo tiempo a jugadores del mismo equipo, el cronometrador anotará la Penalización Menor como la primera de dichas penalizaciones.

NOTA: Esto se aplica en caso de que se impongan dos penalizaciones a jugadores diferentes de un mismo equipo.

6.2.3. Penalizaciones Coincidentes

- A. Desaparece el concepto de penalizaciones coincidentes, por lo tanto, todas las penalizaciones sancionadas pasarán a ser de tiempo y restarán jugadores en pista.
- B. Ejemplo; en caso de dos jugadores sancionados a la vez, de diferentes equipos, resultará con una situación en pista de 3 contra 3
- C. Ejemplo; en caso de un jugador local sancionado con una menor y un jugador visitante sancionado con dos menores, resultará con una situación en pista de 3 contra 3 y al finalizar la primera menor, resultará una situación de 4 contra 3.

6.2.4. Penalizaciones Diferidas

- A. En caso de que una infracción de las normas requiere de una Penalización Menor, Mayor, Mala Conducta o Penalización de Partido y esta sea cometida por un jugador del equipo que está en posesión del puck, el árbitro debe pitar inmediatamente y aplicar las sanciones a los jugadores correspondientes. Como resultado el saque neutral se realizará en uno de los puntos de saque neutral próximos a la portería del equipo infractor.
- B. En caso de que una infracción de las normas requiere una Penalización Menor, Mayor, Mala Conducta o Penalización de Partido y esta sea cometida por un jugador del equipo que no está en posesión del puck, el árbitro debe hacer la señal de Penalización Diferida levantando su brazo firme y recto sobre la cabeza, y al completarse la jugada del equipo que está en posesión o la pérdida de posesión al

equipo defensivo, el árbitro pitará inmediatamente y adjudicará la penalización al jugador infractor. El saque neutral se realizará en uno de los puntos finales de defensa del equipo infractor.

- C. Si la sanción que se ha de imponer durante la diferida es una Penalización Menor y el equipo no infractor marca un gol durante la jugada, no se cumplirá la Penalización Menor. Pero sí se cumplirá una Penalización Mayor o Penalización de Partido sin tener en cuenta si se ha marcado gol o no. (La penalización debe ser registrada en el acta oficial).

NOTA: “Acabar la jugada por el equipo en posesión.” Esta regla significa que el puck debe estar en posesión y control de un jugador oponente o ser “congelado”. Esto no quiere decir un rebote del portero, de la portería, o cualquier contacto accidental con el cuerpo o equipo de un jugador oponente.

- D. Si después de que el árbitro haya señalado una Penalización Diferida, pero antes de que haya hecho sonar el silbato, el puck entrara en la portería del equipo no infractor como resultado directo de la acción de un jugador de este equipo, el gol será válido y la penalización señalada se impondrá de manera normal.
- E. Cuando un equipo esté en inferioridad numérica por razón de una o más Penalizaciones Menores o Menores de Banquillo, y el árbitro señala además una Penalización Menor contra el equipo en inferioridad numérica, si el equipo no infractor marca un gol antes del toque del silbato, entonces se cumplirá la Penalización Diferida y la primera de las penalizaciones menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente de acuerdo al Regla 6.2.1 B.
- F. Si el jugador infractor comete otras faltas en la misma jugada, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, el jugador infractor cumplirá dichas penalizaciones consecutivamente. Si un equipo tiene una Penalización Menor Diferida y el equipo recibe un gol durante la penalización diferida, no se cumplirá la penalización pero quedará registrada y se contará en el total de penalizaciones en contra de los jugadores infractores. Si la penalización diferida es Mayor, entonces esa penalización se cumplirá independientemente de que la jugada acabe o no en gol.
- G. Cuando una Penalización Diferida está en proceso de ser impuesta al equipo que ya está en inferioridad numérica debido a una Penalización Menor previa, y el equipo no penalizado anota un gol, la primera penalización se termina y la nueva penalización es impuesta al equipo infractor el cual vuelve a jugar con un jugador menos.
- H. Cuando una Penalización Diferida está en proceso, una vez que el equipo en posesión del disco cruza la línea central, se le prohíbe retroceder el puck a su zona defensiva. Si el puck se pasa o se lanza de nuevo hacia la zona defensiva después de que el equipo haya cruzado la línea central, el árbitro pitará inmediatamente para detener el juego. Una vez detenido el juego, el saque neutral posterior se realizará en la zona de fondo del equipo sancionado.
- I. Excepción: La regla no se aplica si el disco es desviado involuntariamente

6.4. Cumplimiento de las Penalizaciones

6.4.1. Generalidades

- A. Cuando una penalización sea cometida por cualquier jugador o portero durante el juego o en una parada de juego se aplicará de igual manera.
- B. Los jugadores no pueden abandonar el banquillo de penalizaciones hasta que expire su tiempo sanción. Con el permiso del árbitro, los jugadores pueden abandonar el banquillo de penalizaciones en el medio tiempo o al final del partido. El jugador

no puede salir por cualquier otra razón. Cualquier prórroga y penaltis se considerará parte del juego y todas las penalizaciones que no hayan expirado permanecerán en vigor. Todos los jugadores en el banquillo de penalización deben permanecer sentados hasta que haya expirado el tiempo de penalización.

- C. Cuando el tiempo de un jugador sancionado ha expirado o ha sido finalizado por la anotación de un gol, ese jugador debe volver a la superficie antes de ser sustituido.

6.4.2. Protestas

- A. Una queja acerca de una penalización no es un asunto relacionado con la "Interpretación de las Reglas" y una penalización de Mala Conducta se impondrá contra cualquier Capitán, capitán alternativo u otros jugadores que realicen una queja sobre esto.
- B. Una penalización por Mala Conducta debe ser impuesta a cualquier capitán, capitán alternativo o jugador que entra desde el banquillo de jugadores y hace cualquier protesta o intervención al Árbitro para cualquier propósito.

6.4.3. Equipo Ilegal

- A. Una Penalización Menor se impondrá a cualquier jugador, incluyendo el portero, por el uso de un stick que no esté conforme a lo dispuesto en la regla 3.2.2.
- B. Una Penalización Menor se impondrá a cualquier jugador que entre a la superficie de juego con patines que no estén conforme a lo dispuesto en la regla 3.2.3. No podrá volver a jugar hasta que se corrija la deficiencia.
- C. Una Penalización Menor se impondrá a cualquier jugador que use el equipo de protección ilegal de acuerdo con la regla 3.2.4.
- D. Una Penalización Menor se impondrá a un portero culpable de usar o vestir equipos ilegales.
- E. Si el portero pierde su casco durante el juego el árbitro detendrá el juego inmediatamente. No habrá penalización a menos que el Árbitro interprete que el portero se quitó deliberadamente su casco para detener el juego. Una Penalización Menor se impondrá a menos que se cumplan los criterios para señalar un Tiro de Penalti. Si el resto del equipo de un portero pudiese desprenderse durante el juego, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- F. Se impondrá una Penalización Menor, después de una advertencia por el árbitro, a cualquier jugador que reincida en una falta a las disposiciones de la regla 3.2.7 relacionadas con equipo de protección.

6.4.4. Saques Neutrales

- A. Una Penalización Menor será impuesta al(a los) jugador(es) cuya(s) acción(es) cause(n) contacto físico durante un Saque Neutral.
- B. Una Penalización Menor por Retraso del Juego se impondrá al jugador que cometa una segunda violación de cualquiera de las disposiciones de la cláusula 5.5.1 durante el mismo saque neutral.
- C. El jugador atacante debe colocar su stick sobre la superficie en primer lugar.
- D. En un saque neutral en el centro del campo, el jugador visitante deberá colocar su stick sobre la superficie en primer lugar.

6.4.5. Ajustes de la Ropa o Equipo de Protección

- A. Una penalización Menor por Pérdida de Tiempo será impuesta a cualquier jugador o portero por la violación de las disposiciones de la regla 5.5.3 en relación con el ajuste a la ropa y el equipo.

NOTA: En caso de que un jugador pierda su casco en el “desarrollo de una jugada” el jugador debe recuperar y colocarse su casco y ajustarlo o dirigirse al banquillo para ser sustituido. Si el jugador participa en el juego sin casco, el juego será parado inmediatamente y se señalará una Penalización Menor contra el jugador.

NOTA: Sin embargo, un portero después de una detención del juego, con el permiso del árbitro, le está permitido ajustarse o arreglarse la ropa, equipo o patines. A los porteros también les es permitido por el árbitro reemplazar su casco o rejilla, pero no se le otorgará tiempo para repararla o ajustarla.

6.4.6. Sustitución de Jugadores

- A. Una Penalización Menor de Banquillo será impuesta por la violación de cualquier sección de la cláusula 5.5.4. La penalización será cumplida por un jugador que estuviera en pista en el momento de la infracción, será designado por el capitán o entrenador.
- B. Si durante la realización de un cambio, ya sea el jugador que entra en el juego o el que sale del juego, intencionalmente juega el disco con su stick, patines o con las manos o hace contacto físico con un jugador oponente, mientras el jugador (ya sea saliendo o entrando en el juego) está en la superficie de juego, una Penalización Menor de Banquillo será impuesta por “Muchos Jugadores en la pista”. La penalización será cumplida por un jugador que estuviera en pista en el momento de la infracción, será designado por el capitán o entrenador. Sin embargo, si en el transcurso de un cambio tanto al salir como al entrar en el juego, el jugador es golpeado accidentalmente por el disco, no se impondrá ninguna sanción y el juego no se detendrá.
- C. Si se está en los dos (2) últimos minutos de juego o en cualquier momento de la prórroga y se impone una Penalización Menor de Banquillo por realizar un cambio ilegal de jugadores de forma deliberada por el equipo defensor que reportará más jugadores en pista, se concederá un Tiro de Penalti al equipo no ofensor. La Penalización Menor de Banquillo no se cumplirá.

6.4.7. Penalizaciones del Portero

- A. Una Penalización Menor (Conducta Antideportiva) se impondrá a un portero que participa en el juego de cualquier manera, cuando el portero esté más allá de la línea central.
- B. Se impondrá una Penalización Menor al portero que (cuando su cuerpo se encuentre totalmente fuera de las líneas de demarcación de su área de portería y el puck esté detrás de la línea de gol) intencionadamente caiga sobre el puck inmovilizando el puck con el cuerpo o las manos o mantenga el puck contra las vallas.
- C. Una Penalización Menor se impondrá a un portero que sostenga el disco con las manos durante más de tres segundos, si no hay jugadores de ataque en sus inmediaciones.
- D. Una penalización menor se impondrá al portero no agarrará deliberadamente el disco de manera que en la opinión del árbitro provoque una interrupción del juego, ni soltará deliberadamente el disco en las guardas o en la red de la portería, ni lo retendrá por dentro de las redes de la portería, ni acumulará deliberadamente obstáculos en o cerca de la portería, que en opinión del árbitro tiendan a impedir la anotación de un gol.

NOTA: El objeto de toda esta regla es mantener el disco en movimiento continuo y que cualquier acción tomada por el portero que provoque una detención innecesaria sea penalizada sin previo aviso.

NOTA: En el caso que un disco sea lanzado hacia adelante por el portero, con la mano y este sea tomado por un oponente, el árbitro permitirá que la jugada resultante se complete. Sin embargo, si este lanzamiento fuese recibido por un compañero de

equipo, se detendrá el juego por un “Pase con la mano” hacia adelante del portero y se realizará un saque neutral en la zona defensiva del portero. El portero puede lanzar el disco a un jugador de su equipo fuera de la zona de privilegio o detrás de la línea de gol a un lado de la portería. Ver Diagrama 3 del **Anexo A**.

- E. Una Penalización Menor se impondrá a un portero que deje caer deliberadamente el puck en la red de la portería para causar una interrupción del juego.
- F. Un Mala Conducta en el Juego se impondrá a un portero que salga de las inmediaciones del área de portería para participar en algún altercado.

NOTA: Todas las sanciones impuestas a un portero, independientemente de quién cumpla la penalización o cualquier sustitución, se cargarán en los registros contra el portero.

6.4.8. Desplazamiento de la Portería

- A. Una penalización Menor por Pérdida de Tiempo se impondrá a cualquier jugador (incluido el portero) que retrasa el juego desplazando deliberadamente la portería de su posición normal.
- B. Si la acción se produce en los últimos dos minutos de tiempo de juego regular o prórroga se señalará un Tiro de Penalti para el equipo no infractor (Conducta Antideportiva).

6.4.9. Abuso de Oficiales y otras Malas Conductas

- A. Una penalización Menor o de Mala Conducta a discreción del árbitro, puede ser impuesta por abuso de oficiales u otra Mala Conducta.

NOTA: En el cumplimiento de esta regla el árbitro tiene, en muchos casos, la opción de imponer una Penalización de Mala Conducta o una “Penalización Menor de Banquillo”. En principio, el árbitro debe imponer una “Penalización Menor de Banquillo” respecto a las penalizaciones ocurridas en o en las cercanías del Banquillo de los Jugadores, pero también fuera de la superficie de juego, y en todos los casos que afecten al personal que no juega o a los jugadores.

NOTA: Se debe imponer una Penalización Menor o una Penalización de Mala Conducta por penalizaciones ocurridas en la superficie de juego. Se debe imponer una Penalización de Mala Conducta si la penalización ocurre en el área del Banquillo de Penalizaciones y cuando se identifique bien al jugador penalizado.

- B. Una penalización de Mala Conducta debe ser impuesta al jugador que intencionalmente golpee o tire el puck fuera del alcance de un oficial que esté recuperándolo.
- C. Una penalización de Mala Conducta debe ser impuesta al jugador que golpee las vallas o la portería con su stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.
- D. Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador penalizado que no se dirija directa e inmediatamente al Área de Penalizaciones y tome su lugar en el Banquillo de Penalizaciones. Cualquier jugador (que después de una pelea o altercado en la que ha participado y lo han separado, y por tal motivo dicho jugador es sancionado) no se dirige inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones o que persista en continuar la pelea o altercado o que se resista al árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones, será sancionado con una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- E. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador, quien después de haber sido amonestado por el árbitro persiste en el curso de esa conducta (incluyendo lenguaje amenazador y abusivo, gestos o acciones similares) dirigidas a incitar a un oponente a incurrir en una penalización.
- F. En el caso de que cualquier director técnico del Club, entrenador, o auxiliar sea

responsable de tal Mala Conducta éste debe ser retirado de la pista, y sus acciones comunicadas de inmediato al Comité de Hockey Línea.

- G. Si cualquier director técnico, entrenador o auxiliar es retirado del banquillo por orden del árbitro, esa persona no deberá sentarse cerca al banquillo de su equipo, ni de ninguna manera dirigir o intentar dirigir el juego de su equipo.
- H. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta contra cualquier jugador infractor que use lenguaje obsceno, blasfemo o abusivo hacia cualquier persona, o cualquier oficial.
- I. Se impondrá una Mala Conducta en el Juego al equipo infractor si cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar en las cercanías del Banquillo de Jugadores o del Banquillo de Penalizaciones, lanza cualquier objeto a la pista durante el desarrollo del partido o durante una detención del juego.
- J. Se impondrá una Mala Conducta en el Juego contra el equipo infractor si cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar interfiere de cualquier modo a un oficial de juego, incluyendo al árbitro, cronometrador o árbitro de gol en el cumplimiento de sus obligaciones.

NOTA: El árbitro puede asignar penalizaciones posteriores bajo esta regla si lo cree oportuno.

- K. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta a cualquier jugador o jugadores que excepto por razones de tomar sus lugares en el Banquillo de Penalizaciones, entren o se queden en el área de los árbitros mientras estén informando o consultando con cualquier oficial de juego, incluyendo el Cronometrador, el Cronometrador de Penalizaciones, el Anotador Oficial o el encargado de la megafonía.
- L. Una Penalización Menor / Menor de Banquillo se otorgará a cualquier jugador u oficial de equipo que desafíe o cuestione las decisiones de cualquier oficial de juego o que muestre conducta antideportiva. Si un jugador o portero persiste, deberá cumplir una penalización de Mala Conducta y cualquier protesta adicional dará lugar a una penalización por Mala Conducta en el Juego al jugador infractor o portero. Si un oficial de equipo persiste, después de que se le ha señalado una Penalización Menor de Banquillo, se le señalará de inmediato una penalización por Mala Conducta en el Juego. Un árbitro no necesita imponer una Penalización Menor bajo esta regla antes de señalar una Mala Conducta o una Mala Conducta en el Juego, puede señalar cualquiera de estas sanciones inicialmente.

NOTA: Si continúan las acciones por parte de un jugador que ya ha sido sancionado por conducta antideportiva, el árbitro puede imponer una Mala Conducta. Esta penalización se señalará en el caso de hacer una parodia de alguna situación o llevar el juego a una situación de desprestigio.

6.4.10. Intento de Lesión

- A. Se impondrá una Penalización de Partido a cualquier jugador que intente deliberadamente lesionar a un oponente, oficial, director técnico, entrenador o auxiliar, debiendo estas circunstancias ser comunicadas al Comité de Hockey Línea para que tome medidas posteriores. Estará permitido un sustituto para el jugador penalizado al final de los **cuatro minutos (4 minutos)**.

6.4.11. Stick Roto

- A. Un jugador o portero cuyo stick está roto, puede participar en el juego siempre y cuando deje caer su stick inmediatamente. Una Penalización Menor será impuesta por la infracción de esta regla.

- B. Un jugador o portero cuyo stick está roto, no puede recibir un stick lanzado desde cualquier parte de la pista, pero pueden obtener uno desde el banquillo de jugadores. Una Penalización Menor será impuesta al jugador o portero que reciba un stick ilegalmente bajo esta regla. El jugador que haya lanzado el objeto (stick) a la pista, deberá también ser sancionado con una Penalización Menor más una Mala Conducta en el Juego automáticamente. Si el jugador que lanzó el stick no puede ser identificado, una Penalización Menor de Banquillo debe ser impuesta al equipo infractor.
- C. Un portero no puede continuar jugando con la porción de la pala del stick roto.

NOTA: Un Stick Roto, es aquel que, en la opinión del árbitro, es no apto para jugar normalmente.

6.4.12. Carga

- A. Se impondrá una Penalización Menor, **Mayor** o a discreción del árbitro Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que corra o salte sobre un oponente o que cargue contra el jugador oponente.
- B. Se impondrá una Penalización **Mayor o Mayor** más Mala Conducta en el Juego al jugador que cargue contra un portero que esté en su área de gol. Si el jugador cargador hace contacto físico con el portero, y en la opinión de árbitro interfiere en la defensa normal de la portería, cualquier gol que se marque antes o después de ese contacto será anulado.

NOTA: El portero no puede ser cargado porque esté fuera del área de la portería. En este caso, cada vez que un oponente realice un contacto innecesario con el portero, le será asignada una Penalización Menor, **Mayor** o Mayor más una Mala Conducta en el Juego por carga o interferencia.

6.4.13. Carga Contra las Vallas

- A. Se impondrá una Penalización Menor, **Mayor** o una Mayor más Mala Conducta en el Juego, a discreción del árbitro y según el grado de violencia del impacto contra las vallas, al jugador que cargue con el cuerpo, con el stick o con los codos, que embiste o haga tropezar a un oponente de tal manera que lo lance violentamente contra las vallas.

NOTA: Cualquier contacto innecesario con un jugador que lleva el puck y que resulte golpeado contra las vallas es “Carga a la Valla”, y debe ser penalizado como tal. En otros casos en que no haya contacto con la valla, debe ser tratado como “Carga”.

NOTA: “Rolling” a un oponente (si este jugador lleva el puck) a lo largo de la valla donde está intentando ir a través de una abertura demasiado pequeña no se considerará carga a la valla. Sin embargo, si el oponente no lleva el puck, entonces dicha acción se considerará como carga a la valla, carga, interferencia, o si se emplea los brazos o sticks se tratará como Agarrar o Enganchar.

6.4.14. Ataque con el Stick

- A. Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor, **Mayor** o Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que golpee con ambas manos en el stick a un oponente.
- B. Se impondrá una Penalización **Mayor o Mayor** más una Mala Conducta en el Juego al jugador que golpee con ambas manos en el stick a un portero mientras esté en su área de gol.
- C. Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente mediante un ataque con el stick.

NOTA: Ataque con el Stick significa un golpe deliberado con ambas manos en el stick cuando ninguna parte de stick esté tocando el suelo.

6.4.15. Lesión Intencionada a un Contrario

- A. Una Penalización de Partido debe ser impuesta al jugador que deliberadamente lesione a un oponente de cualquier manera.
- B. El jugador sustituto no podrá volver a la pista hasta que no haya cumplido los **cuatro (4) minutos** correspondientes a la sanción impuesta. Independientemente de que hay goles o no. Un gol nunca anulará una penalización mayor
- C. Una Penalización de Partido se impondrá a cualquier jugador culpable de patear o intentar patear cualquier parte del cuerpo o patines de un oponente.

NOTA: En cualquier caso, se debe enviar un informe de la situación al Comité de Hockey Línea.

6.4.16. Retraso del Juego

- A. Ningún jugador o portero debe retrasar el juego tirando o golpeando deliberadamente el puck fuera del área de juego. El árbitro impondrá inmediatamente y sin aviso una Penalización Menor contra cualquier jugador o portero que tire el puck fuera del área de juego.
- B. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo que, después del aviso del árbitro al capitán o al capitán alternativo de colocar el número correcto de jugadores en la pista y empezar el juego, no cumpla las órdenes del árbitro y por esta razón cause retraso por hacer sustituciones adicionales, o de cualquier otro modo.
- C. Los porteros deberán disponer de una toalla en su portería para secar ellos mismos en las paradas de juego, el área. No estará permitido el paso de la mopa en el área del portero salvo en ocasiones excepcionales en las que la toalla no pueda absorber el agua de la pista. Una penalización por retraso en el juego será impuesta al portero que solicite la mopa sin que a opinión del árbitro sea necesaria
- D. Los porteros deberán disponer de una botella con líquido en la portería en caso de querer beber en las pausas, no estará permitido ir a los banquillos de jugadores. Siempre que se retrase el saque por acudir al banquillo de jugadores, será impuesta una penalización por retraso en el juego.

6.4.17. Codazos y Rodillazos

- A. Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor, **Mayor** o una Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que utilice su codo o rodilla de tal manera que cometa falta contra un oponente.
- B. Se impondrá una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente como resultado de una falta cometida usando sus codos o rodillas.

6.4.18. Caer sobre el Puck

- A. Se impondrá una Penalización Menor al jugador que intencionalmente se deje caer encima del puck o lo retenga con el cuerpo, con excepción del portero.

NOTA: El defensa que se deje caer de rodillas para bloquear tiros no estará penalizado si el puck queda bajo de ellas o queda alojado en su ropa o equipo, pero si utiliza las manos para inmovilizar el puck, será penalizado inmediatamente.

- B. A ningún jugador defensor, excepto el portero, le estará permitido dejarse caer sobre el puck, sostenerlo o retenerlo con el cuerpo o las manos cuando el puck está en el área de gol. Por la infracción de esta regla se detendrá el juego

inmediatamente y se señalará un Tiro de Penalti contra el equipo infractor, pero no se impondrá ninguna otra penalización. Si el portero ha sido legalmente sustituido, el Tiro de Penalti (Conducta Antideportiva) no se señalará y se concederá un Gol Automático.

6.4.19. Peleas

- A. Una pelea se define como el lanzamiento de uno o más puño(s) con la mano cerrada por parte del jugador que haga contacto real con un oponente.

NOTA: Empujar, encarar o atacar mientras se está de pie son faltas penalizables pero no constituyen pelea bajo esta regla.

- B. Una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego se impondrá a cualquier jugador que empieza la pelea.
- C. Una Penalización Menor se impondrá a un jugador que después de haber sido golpeado responda con un golpe o intento de golpe. Sin embargo, según el criterio del árbitro, una Penalización Mayor, doble Menor puede ser impuesta si ese jugador continúa el altercado.

NOTA: El Árbitro tiene una amplia libertad en las sanciones que puede imponer en virtud de esta regla. Esto se hace intencionalmente para que el Árbitro logre diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de los participantes, ya sea para el inicio de las peleas o de persistir en continuarlas. La discreción siempre debe ejercerse de manera realista.

NOTA: Los árbitros están obligados a emplear todos los medios proporcionados por estas reglas para detener "peleas" y deben utilizar la Regla 6.4.9 para este propósito.

- D. Una ~~Penalización Mayor (5')~~ más una Mala Conducta en el Juego se impondrá a cualquier jugador fuera de la superficie de juego que participe en una pelea, ya sea en contra de un jugador que esté dentro o con otro jugador que está fuera de la superficie de juego.
- E. Una Penalización Mayor (4') más una Mala Conducta en el Juego se impondrá a cualquier jugador o portero en la superficie de juego que primero interviene en un altercado que ya esté en iniciado.

NOTA: Para aplicar 6.4.19 E, un jugador debe ser penalizado con una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego.

- F. Una ~~Penalización Mayor (5')~~ más una Mala Conducta en el juego, además de otras sanciones incurridas, se impondrá sobre cualquier jugador que se quite intencionalmente su casco para pelear.

NOTA: El equipo penalizado colocará a un jugador en el banquillo de penalizaciones y jugará en inferioridad numérica durante la duración de la Penalización. ~~Mayor de 5 minutos.~~

- G. Cualquier jugador involucrado en una pelea que lleve puesto un anillo, cinta o algún otro material en sus manos y lo use para ganar ventaja o causar lesiones, obtendrá una Penalización de Partido además de cualquier otra penalización que pueda obtener.
- H. Cualquier jugador que reciba una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego por pelea será eliminado automáticamente del resto de ese partido y será suspendido para el próximo partido que su equipo juegue a menos que se indique lo contrario en las reglas de juego.

6.4.20. Manejo del Puck con las Manos

- A. Si un jugador, excepto el portero, agarra (bloquea) intencionadamente el puck con la mano, el juego debe ser parado y se le impondrá una Penalización Menor.
- B. Se impondrá una Penalización Menor a un jugador, excepto el portero que, en el

desarrollo del juego recoja el puck del suelo con sus manos.

- C. Está permitido que un jugador pare o golpee un puck en el aire con su mano abierta, o lo empuje por el suelo con su mano, y el juego no se detendrá a no ser que en opinión del árbitro el jugador haya dirigido el puck deliberadamente hacia un compañero de su equipo en cuyo caso se detendrá el juego y se hará un saque neutral en el punto donde fue cometida la infracción.
- D. A un portero le está permitido enviar el puck hacia los lados o hacia atrás, no directamente hacia la portería contraria. El portero puede pasar el puck hasta un compañero sin que el árbitro detenga el juego por un pase con la mano en la zona permitida (Ver el diagrama en la página 50).
- E. Por una infracción de Pase con la Mano en la zona de ataque, el saque neutral tendrá lugar en el centro de la pista. Si la infracción ocurre en la zona defensiva, el saque neutral se hará en la zona más cercana a la detención del juego.

NOTA: El objeto de esta regla es asegurar la acción continua y el árbitro NO debe parar el juego a no ser que considere que la dirección del lanzamiento del puck al compañero era de hecho INTENCIONAL. El puck no debe ser golpeado en ningún momento con la mano directamente a la red, pero se concederá gol cuando el puck haya sido golpeado legalmente y desviado hacia la portería por un jugador defensor excepto el portero.

6.4.21. *Stick Alto*

- A. Está prohibido llevar el stick por encima de la altura normal de los hombros.
- B. Golpear el puck por encima de la altura normal de los hombros con el stick está prohibido. Cuando esto ocurra se debe hacer sonar el silbato resultando un saque neutral en el punto donde ocurrió la infracción, a menos que:
 - a) El jugador defensor golpee el puck hacia un oponente, en tal caso el juego continuará.
 - b) Un jugador de la parte defensora golpee el puck dentro de su propia portería, en tal caso el gol será válido.
- C. Cuando un stick se balancea encima de los hombros hacia el puck cerca de otro jugador, ese jugador será sancionado con Stick Alto y una Penalización Menor debe ser impuesta.

EXCEPCIÓN: Ninguna penalización debe ser impuesta cuando el stick se desplaza de un lado a otro por encima de la cabeza para que el jugador pueda jugar el puck a menos que ponga en peligro a otro jugador.

NOTA: Al principio y al final de un disparo la pala puede estar por encima del nivel del hombro.

NOTA: No se necesita que haya contacto para pitar una falta por Stick Alto. Sin embargo, un jugador oponente debe encontrarse cerca para justificar la asignación de una penalización.

- D. Se impondrá una Penalización Menor **o Mayor o Mayor más Mala Conducta en el Juego** a cualquier jugador, a discreción del árbitro, que haga contacto o intimide a un oponente mientras lleve la pala de su stick por encima de los hombros de su oponente. Si de esta acción resulta una lesión se penalizará con una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego.
- E. Cuando un jugador lleve o mantenga parte de su stick por encima de la altura de los hombros, de manera que hiera la cara o la cabeza de un oponente, el árbitro no tendrá otra alternativa que imponer una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador infractor.
- F. Cuando cualquiera de ambos equipos esté en inferioridad numérica respecto a su oponente y un jugador del equipo con más jugadores cause una detención del juego

por golpear el puck con su stick por encima de la altura de los hombros, el Saque Neutral resultante debe ser realizado en uno de los puntos de saque adyacentes a la portería del equipo causante de la detención.

6.4.22. Agarrar

- A. Se impondrá una Penalización Menor **o Mayor**, a discreción del árbitro, o una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que sujete a un oponente con las manos, piernas, pies o sticks o de cualquier otra manera.
- B. En caso de que la acción de sujetar resulte en una lesión al jugador que la sufre se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego.

6.4.23. Enganchar

- A. Se impondrá una Penalización Menor **o Mayor**, a discreción del árbitro, o una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador que impida o pretenda impedir el juego de un oponente engancharlo con cualquier parte de su stick.
- B. Se impondrá una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente al engancharlo con el stick.

NOTA: Cuando un jugador está conteniendo a otro de tal manera que solo hay contacto stick con stick, tal acción NO es falta por enganchar ni agarrar. Se puede girar rápidamente el stick por encima del stick del oponente.

6.4.24. Interferencia

- A. Se impondrá una Penalización Menor **o Mayor**, a discreción del árbitro, o una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que interfiera o impida el avance de un oponente que no esté en posesión del puck, o que deliberadamente elimine el stick de la mano de un oponente, o evite que un jugador recupere su stick o que golpee o tire cualquier stick roto o abandonado, un puck ilegal u otros objetos hacia un oponente portador del puck de tal manera que pueda causarle una distracción.

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

- B. Se impondrá una Penalización Menor más una Mala Conducta en el Juego a un jugador del banquillo o del Banquillo de Penalizaciones que mediante su stick o su cuerpo interfiera el movimiento del Puck o de un oponente en pista durante el juego.
- C. Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, mediante su stick o su cuerpo interfiera o impida los movimientos del portero por contacto físico mientras que el portero esté en su área de gol.
- D. A menos que el Puck esté en el área de gol, un jugador de la parte atacante no puede estar dentro del área de gol. Cuando se detenga el juego por este motivo, el puck se sacará desde el punto de saque neutral del centro de la pista.
- E. Se concederá gol si un jugador de la parte atacante ha sido físicamente interferido por la acción de un jugador defensor, de tal manera que lo haya situado dentro del área de gol en el momento en que se marque un gol.
- F. El árbitro concederá un gol al equipo no ofensor si, cuando el portero ha sido retirado de la pista, cualquier miembro de su equipo no legalmente en la pista,

incluyendo al director técnico, entrenador o auxiliar, interfiere mediante su cuerpo o stick o cualquier otro objeto el movimiento del Puck o de un jugador oponente.

NOTA: Se aplicará una Penalización por Interferencia en todos los casos en que un jugador oponente provoque contacto innecesario con el jugador en posesión del puck.

NOTA: La atención de los árbitros está dirigida principalmente a tres tipos de acciones ofensivas, las cuales han de ser penalizadas:

- Cuando el equipo defensor tenga la posesión del puck en su propio campo y otros jugadores de este equipo protejan al portador del Puck formando una pantalla protectora contra atacantes.
- Cuando un jugador en un Saque Neutral obstruya a su oponente después del Saque Neutral cuando el oponente no esté en posesión del Puck.
- Cuando el portador del Puck haga un pase y prosiga la marcha de tal manera que tenga contacto con el cuerpo con un jugador oponente.

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

6.4.25. Interferencia de Espectadores

- A. En el caso de que un jugador sea agarrado o interferido por un espectador, el árbitro hará sonar el silbato y el juego se detendrá, a no ser que el equipo del jugador interferido esté en posesión del Puck en ese momento, entonces estará permitido completar la jugada antes de tocar el silbato y se señaliza Saque Neutral en el punto donde se jugó por última vez cuando se paró el juego.

NOTA: El árbitro debe informar al Comité de Hockey Línea para una acción disciplinaria en todos los casos en los que un jugador se vea envuelto en un altercado con un espectador, pero no se impondrá ninguna penalización. En el caso de que se lancen objetos al suelo que interfieran el desarrollo del juego, el árbitro tocará el silbato y parará el juego y el Puck será colocado en el punto de Saque Neutral donde fue detenido el juego.

6.4.26. Carga por la Espalda

- A. Se impondrá una Falta Mayor más una Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador que empuje, cargue con el cuerpo o golpee a un adversario por la espalda en cualquier parte de la superficie de juego.
- B. Cuando un jugador sufra un golpe por Stick Alto, o una carga con el Stick o con el cuerpo, o sea golpeado por detrás de cualquier manera haciéndole caer contra las vallas o la portería de tal forma que sea incapaz de protegerse, se impondrá una Penalización de Partido.

NOTA: Se instruye a los árbitros a no aplicar otras penalizaciones cuando un jugador es agredido de cualquier forma por detrás. Esta regla deberá imponerse de manera estricta.

6.4.27. Abandonar el Banquillo de Jugadores o de Penalizaciones

- A. Ningún jugador puede abandonar el Banquillo de Penalizaciones en ningún momento, excepto al final de cada período o en la expiración de la penalización.
- B. Un jugador penalizado que deja el Banquillo de Penalizaciones antes de expirar su sanción, esté o no el juego en marcha, pero que no haya participado en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor adicional, después de cumplir el tiempo que le faltaba.

- C. Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro en la siguiente parada de tiempo. En el caso de un jugador que vuelve a la pista antes de que haya cumplido su tiempo de penalización por error del Cronometrador de Penalizaciones no cumplirá una Penalización Adicional pero debe cumplir el tiempo de penalización que le faltaba.
- D. Si un jugador penalizado vuelve a la pista desde el Banquillo de Penalizaciones antes de que haya cumplido su penalización por propio error o por error del Cronometrador, cualquier gol marcado por su propio equipo mientras el jugador esté ilegalmente en la pista no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas a cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones normales. El reloj deberá ser ajustado al tiempo exacto que marcaba en el momento en que se produjo la vuelta a la pista del jugador en todos los casos salvo que el gol fuese anotado por el equipo no infractor, en ese caso no se modificaría el crono pero el jugador deberá cumplir el tiempo restante, salvo que estuviese su equipo en inferioridad que se anularía y nueva sanción si la hubiese.
- E. Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado.
- F. Por la violación a esta regla, una penalización Doble Menor más una Mala Conducta en el Juego será señalada al jugador del equipo que sea el primero en abandonar el banquillo de jugadores o de penalizaciones durante un altercado.
- G. Si los jugadores de ambos equipos salen de sus respectivos banquillos de penalizados al mismo tiempo, el primer jugador identificado que lo haya hecho de cada equipo incurrirá en una Penalización Doble Menor. Una Mala Conducta en el Juego también se podrá imponer a cualquier jugador penalizado bajo esta regla, además de otras sanciones que puedan incurrir.
- H. Cualquier jugador que abandone el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del juego y entre en un altercado incurrirá en una Penalización Menor más una Mala Conducta en el Juego después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- I. Si un jugador entra ilegalmente en el juego desde su Banquillo de Jugadores y su equipo marca un gol mientras el jugador está en la pista ilegalmente, este gol será anulado, pero todas las penalizaciones impuestas contra cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones normales.

6.4.28. Abuso Físico a Oficiales

- A. Cualquier jugador que toque o agarre al árbitro o a un oficial de juego con su mano o stick, haga tropezar o cargue con su cuerpo a dichos oficiales recibirá automáticamente una Penalización de Partido. Estará permitido un sustituto para el jugador suspendido.
- B. Una Penalización de Partido será impuesta a cualquier director técnico, entrenador o auxiliar que agarre o golpee a un oficial. Un jugador cumplirá los cinco minutos de sanción.

6.4.29. Lenguaje o Gestos Obscenos o Blasfemos

- A. Una penalización de Mala Conducta en el Juego será asignada a cualquier jugador, delegado, asistente o entrenador:
 - Que utilice el lenguaje o gestos obscenos o profanos a cualquier persona en la pista o en cualquier parte de la pista, incluyendo insultos discriminatorios o comentarios raciales.
 - Que persista en discutir, reprochar, contradecir o mostrar falta de respeto por el arbitraje de cualquier oficial durante el juego.

- Que desacredite el desarrollo del juego.

NOTA: Es responsabilidad de los árbitros y todos los oficiales enviar un informe al Comité Nacional de Hockey Línea dando todos los detalles sobre el uso de gestos obscenos por cualquier jugador, entrenador u otro oficial. El Comité llevará a cabo las acciones disciplinarias necesarias.

6.4.30. Golpear con el Stick

A. Se impondrá, a discreción del árbitro, una Penalización Menor o Mayor o una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador que impida o trate de impedir el juego de un oponente dándole golpes con su stick (mediante un ataque agresivo). Cualquier contacto con el stick en el cuerpo hecho por el jugador agresor será considerado como golpear con el stick. ~~sin importar la dureza con la que el stick contacte con el cuerpo.~~

B. Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente mediante golpear con el stick.

NOTA: Los árbitros deberán penalizar con *Golpear con el Stick* a cualquier jugador que intente golpear con su stick a un adversario (esté o no a su alcance) sin golpearle realmente o cuando un jugador con el pretexto de hacer jugar el Puck haga un movimiento salvaje hacia el Puck con el objeto de intimidar al oponente.

C. Cualquier jugador que intente golpear con su stick a otro jugador en el transcurso de un altercado, estará sujeto a una Penalización de Partido. Esto se considerará como un intento deliberado de lesión.

D. Cualquier jugador que no se encuentre en posesión del puck no puede tener ningún contacto con el stick con el portero o será considerado como Golpear con el Stick.

NOTA: El árbitro impondrá la penalización apropiada prevista en las otras secciones de este Regla y además debe informar inmediatamente a las autoridades del Comité de Hockey Línea de todas las infracciones cometidas bajo esta sección.

6.4.31. Golpear con la Punta o con el Taco del Stick

A. Una Doble Penalización Menor (90" + 90") se impondrá al jugador que pinche con la pala o lo intente, golpee con el final del palo del Stick, o lo intente a un oponente. ~~La sanción cumplirá una sanción de dos minutos y una vez acabe ésta, cumplirá la siguiente de dos minutos.~~

B. Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que lesione a un oponente mediante Golpear con la punta o con el taco del Stick. En este caso se tratará como intención deliberada de lesión bajo el Regla 6.4.15.

NOTA: "*Golpear con la punta del stick*" significa punzar a un oponente con la punta de la pala del Stick mientras el stick es sostenido con una o ambas manos. "*Golpear con el taco del stick*" significa golpear a un oponente con el final del asta del stick mientras el stick es sostenido con una o ambas manos.

NOTA: "Intentar punzar" debe incluir todos los casos en que se haga el gesto de punzar, indiferentemente si hay o no contacto con el cuerpo.

6.4.32. Lanzamiento del Stick

A. Una penalización Menor de Banquillo más una Mala Conducta en el Juego se impondrán a cualquier jugador o cualquier persona que no sea jugador que lance un stick o cualquier otro objeto sobre la superficie de juego desde el banquillo de jugadores o de penalización. Si el jugador no se identifica inmediatamente, se impondrá una penalización Menor de Banquillo.

B. Una penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego se impondrá a cualquier jugador en la superficie de juego que lance el stick o cualquier parte del mismo o

cualquier otro objeto en cualquier área, excepto cuando tal acto haya sido penalizado con un Tiro de Penalti.

- C. Si, cuando el portero oponente ha sido retirado de la pista (es decir, legalmente sustituido) y el jugador atacante no tiene ningún jugador defensor que pasar y tiene la oportunidad de anotar en una portería vacía, un gol automático será otorgado al equipo atacante.

NOTA: Cuando un jugador deseché la parte rota de su stick echándola al lado de la pista (y no fuera de las vallas) de tal manera que no interfiera en el juego o a un oponente, no se impondrá ninguna penalización. El árbitro debe informar inmediatamente a las autoridades del Comité de Hockey Línea para que tome una acción disciplinaria en caso de que sea lanzado un stick o parte de este fuera del área de juego.

6.4.33. Zancadilla

- A. Se impondrá una Penalización Menor **o Mayor**, o una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador que coloque su stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente.

NOTA: Si en opinión del árbitro un jugador obtiene la posesión al enganchar de forma clara el Puck y al hacerlo, hace tropezar al portador del Puck no se impondrá penalización”.

- B. Se impondrá una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego al jugador que coloque su stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente y genere una lesión al mismo.

6.4.34. Violencia Innecesaria

- A. Una Penalización Menor **o Mayor** a discreción del árbitro, o una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego será impuesta a cualquier jugador considerado culpable de violencia innecesaria.
- B. Una Penalización Mayor más una Mala Conducta en el Juego será impuesta, si la acción resulta en una lesión del jugador que haya sido afectado por la misma.

NOTA: No se pretende que no haya contacto físico entre dos jugadores rivales que están activamente en la búsqueda del puck. El acto de mantener a un oponente lejos del disco, o un choque entre dos oponentes, al intentar pelear por el disco, no se considerarán rudeza. Sin embargo, esto no implica que los jugadores que no estén en posesión del puck pueden interponer sus cuerpos a un oponente con el fin de lograr la posesión del puck.

NOTA: Una penalización por violencia innecesaria debería señalarse en todos los casos en los que un jugador del equipo oponente hace un contacto innecesario con el jugador en posesión del puck.

6.4.35. Situaciones de Tiro de Penalti y Goles Automáticos

- A. Si un jugador del equipo atacante en posesión del disco está en una posición tal que no tiene oposición entre el jugador y el portero del equipo oponente y estando en tal posición el jugador es interferido por un jugador del equipo contrario que haya entrado ilegalmente en el juego, se señalará un Tiro de Penalti (Interferencia) contra el equipo al que pertenece el jugador infractor.
- B. Si cuando el portero oponente ha sido retirado de la pista (es decir, legalmente sustituido) y el jugador atacante no tiene ningún jugador defensor que pasar y tiene la oportunidad de anotar en una portería vacía y estando en tal posición el jugador es interferido por un jugador del equipo contrario que haya entrado ilegalmente

en el juego un Gol Automático será concedido al equipo atacante.

- C. Si cuando el portero oponente ha sido retirado de la pista (es decir, legalmente sustituido) y el jugador atacante no tiene ningún jugador defensor que pasar y tiene la oportunidad de anotar en una portería vacía y estando en tal posición un stick es lanzado para interferir el camino del puck, un Gol Automático será concedido al equipo atacante.
- D. Si un jugador defensor, excepto el portero, utiliza las manos para recoger el puck del suelo en el área del portero mientras el juego está en curso, el juego se detendrá inmediatamente y se señalará un Tiro de Penalti (Conducta Antideportiva) un contra el equipo infractor.
- E. Si un jugador defensor, salvo el portero, se deja caer sobre el disco, lo sujeta o lo recoge con el cuerpo o las manos cuando el disco se encuentra dentro del área de portería, se detendrá inmediatamente el juego y se concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo infractor.

NOTA: Esta regla se interpretará de modo que un Tiro de Penalti se señalará únicamente cuando el disco está en el área en el instante en que el juego se detiene. Sin embargo, en los casos en que el disco está fuera del área una Penalización Menor podrá imponerse y ningún Tiro de Penalti será señalado.

- F. Se impondrá una Penalización Menor al jugador (incluyendo al portero) que retrase deliberadamente el juego desplazando un poste de la portería de su posición normal. Cualquier jugador, incluyendo al portero, que deliberadamente desplace el poste de la portería para evitar una oportunidad de gol por el equipo atacante o que deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario, dará como resultado un Tiro de Penalti (Conducta Antideportiva) al equipo no infractor. Si la infracción tiene lugar mientras el portero ha sido sustituido en el partido por un jugador adicional, se concederá un gol automático.
 - G. Cuando un jugador de la parte defensora, incluyendo el portero, lanza deliberadamente su stick, parte de este o cualquier otro objeto, hacia el puck en su zona defensiva, el árbitro debe permitir completar la jugada y si no se ha marcado gol, se asignará un Tiro de Penalti (Conducta Antideportiva) al equipo no infractor, tal tiro lo hará el jugador designado por el árbitro como el jugador sobre el que se ha cometido la falta.
 - H. Cuando un jugador en control del puck en la zona de ataque, sin tener más oponente que el portero, se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera por detrás quitándole una oportunidad de gol, se asignará un Tiro de Penalti a la parte no infractora. Sin embargo, el árbitro no parará el juego hasta que el equipo atacante haya perdido la posesión del puck.
- NOTA:** La intención de esta Regla es devolver la oportunidad de gol perdida a causa de una falta desde atrás cometida en la zona de ataque. “Control del Puck” significa el hecho de empujar el puck con el stick. Si mientras está siendo empujado, el Puck es tocado por otro jugador o su equipamiento o golpea la portería o va libre, no se considerará que el jugador está en “Control del Puck”.
- I. Si cuando el portero oponente ha sido retirado del campo, a un jugador en control del puck se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera sin oposición entre el jugador y la portería contraria, evitando así una oportunidad buena de gol, el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá gol al equipo atacante.

SECCIÓN IV - ACCIONES DISCIPLINARIAS Y DISPUTAS

7. ACCIONES DISCIPLINARIAS

7.1. Generalidades

El Comité de Disciplina de la Real Federación Española de Patinaje escuchará todas las acciones disciplinarias que se producen en cualquier Campeonato o partido a través de un informe del incidente escrito al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva.

8. SANCIONES

8.1. Pérdida por Renuncia

A. Un juego se declara perdido por renuncia por los siguientes motivos:

- Si al comienzo de un partido (cuando el árbitro pita para poner el puck en juego) un equipo no tiene a los cuatro jugadores y un portero con el uniforme completo como se requiere.
- Si el capitán del equipo presenta por escrito un informe, aceptado por el Director de la competición, indicando que el equipo no es capaz de jugar un partido en particular. En este caso, el equipo contrario no necesita equiparse ni comparecer en la pista, pero se le concederá la victoria.
- Si debido a una lesión o enfermedad durante un juego un equipo no tiene los cuatro jugadores y portero para continuar dicho partido.
- Si debido a las penalizaciones en un partido, un equipo no posee el número requerido de jugadores para continuar el juego. **Se entiende requerido a 2+1.**
- Si a un equipo cuando se le ordenó hacerlo por el árbitro a través de su entrenador no logra entrar en la pista y comenzar dentro de los cinco minutos (5 minutos). El caso se informará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva para una posible acción.
- Si cuando ambos equipos están en la pista y siendo ordenado por el árbitro, uno de ellos rehúsa jugar por cualquier razón, el árbitro debe avisar al capitán o al capitán alternativo y conceder al equipo quince segundos (15 segundos), en los cuales debe comenzar el partido o reanudar el juego. Si al final de este tiempo el equipo sigue rehusando jugar, el árbitro impondrá una Penalización de DOS (2´) minutos a un jugador del equipo infractor designado por el director técnico o entrenador de ese equipo por medio del capitán. Si hay una repetición del mismo incidente, el árbitro no tendrá otra alternativa que declarar ganador al equipo no infractor y el caso debe ser comunicado a las autoridades del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva para una acción posterior.

NOTA: Rehúsar a iniciar el juego es una falta muy seria. Actualmente, nuestras reglas indican que un equipo debe volver en el plazo de dos minutos y de no hacerlo una penalización mayor más una Mala Conducta en el Juego se debe aplicar al entrenador por retraso del juego. Además, si la retirada del juego se produce en los últimos dos minutos o en tiempo extra, un Tiro de Penalti debe ser concedido. Si el equipo no regresa dentro de los dos minutos, o se retira por segunda vez, el juego se suspende inmediatamente. Acciones disciplinarias se deberán tomar para los equipos y entrenadores mediante el envío de un informe escrito al presidente de la liga o federación. Esto también se aplica a situaciones en las que se ordena a un jugador u oficial de equipo para abandonar el juego y no lo hace, no solo en los casos de protesta, donde se retira todo el equipo.

B. En el caso de una pérdida por renuncia se otorgará la siguiente puntuación:

- El equipo que renuncia perderá el partido. El equipo contrario recibirá tres

puntos (la victoria del partido). el puntaje del partido quedará como 1 a 0. El equipo que ha renunciado (perdedor), aunque siga participando en la fase clasificación, será penalizado con menos tres puntos por ese partido, los cuales se descontarán de la puntuación total de la clasificación.

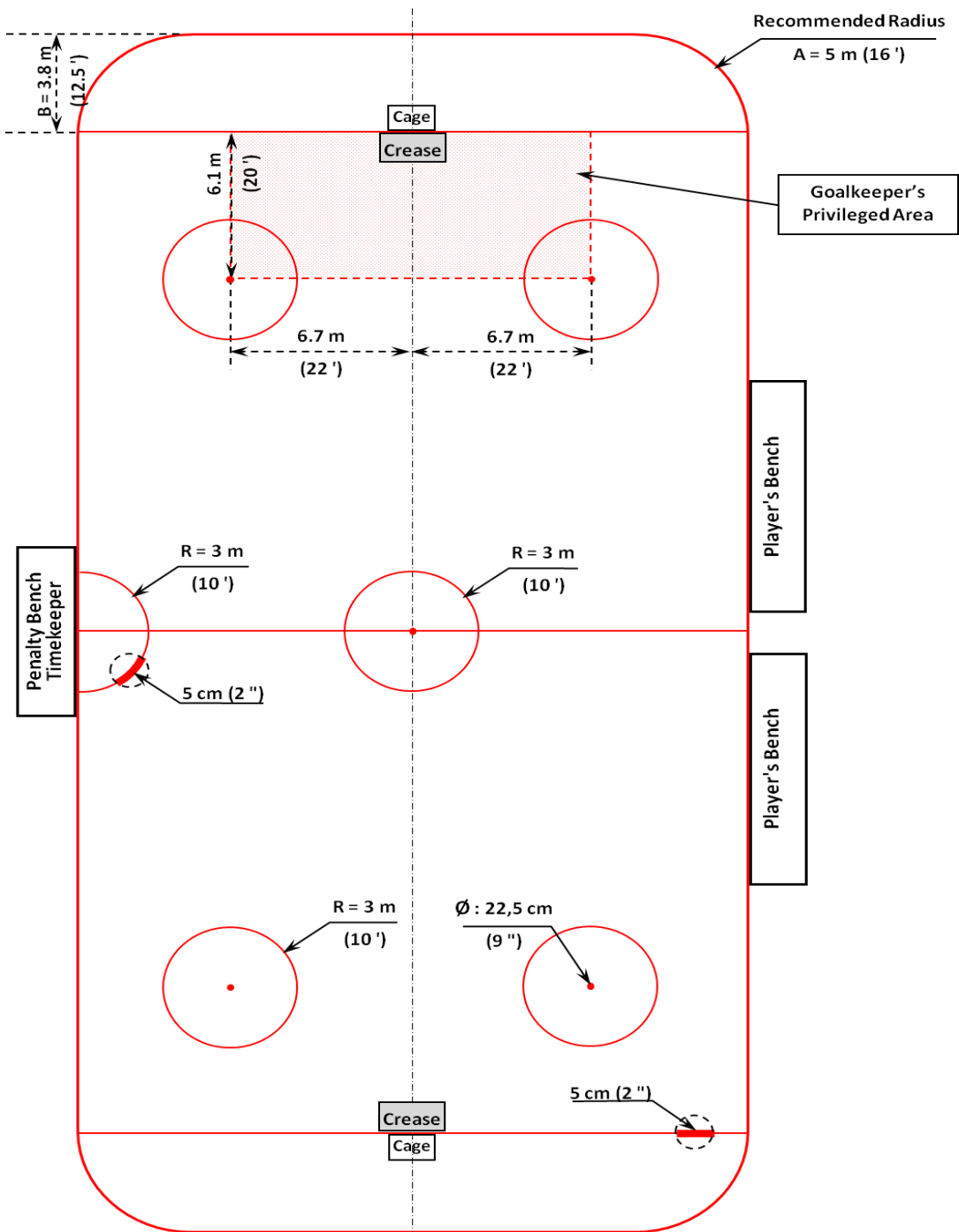
- Al capitán del equipo ganador le será asignado un gol (no se puede conceder a ningún otro jugador.) No se concederán asistencias.
 - No se concederá ningún tiro, parada o gol en contra a los porteros de cualquiera de los dos equipos.
- C. En el caso de la retirada de un equipo del torneo o competición por renuncia tendrán lugar los siguientes cambios estadísticos:
- a) Todos los resultados del equipo retirado y de los jugadores del equipo serán eliminados de las estadísticas oficiales. Esto incluye todos los puntos del equipo, los goles marcados, asistencias, paradas, goles en contra, minutos de penalización y todos los demás resultados pertinentes.
 - b) También se eliminarán las estadísticas de cualquiera y todos los equipos que hayan jugado con el equipo renunciante, como si el partido no se hubiera jugado.

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

8.2. Suspensión

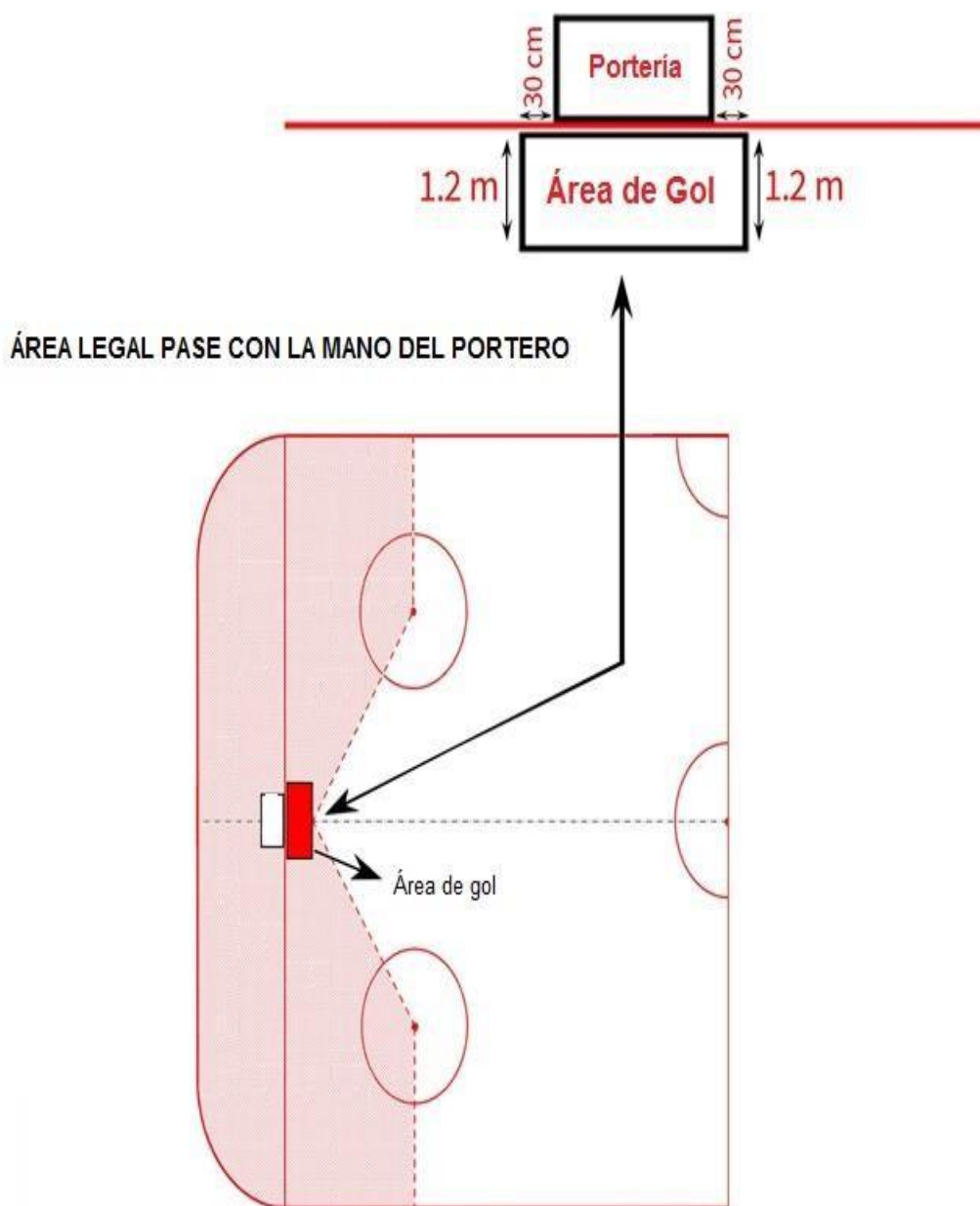
- A. Cualquier jugador al que se le asigna una Penalización Mayor y una Penalización de Mala Conducta en el Juego automáticamente será eliminado de ese partido y será suspendido para el próximo partido que su equipo juegue a menos que se indique lo contrario en las reglas de juego.
- B. Cualquier persona que no sea jugador, entre ellas entrenador, dirigente, asistente que entre en la pista después del inicio del partido sin permiso del árbitro, será automáticamente eliminado del partido mediante una Mala Conducta en el Juego. Esa persona también será suspendida para el próximo partido que su equipo juegue. Cualquier jugador que agarre o golpee a un oficial se suspenderá para el resto del torneo.
- C. Cualquier mánager o entrenador que agarre o golpee a un oficial se enviará a los vestuarios, y la acción disciplinaria será tomada por el Comité de Disciplina de la R.F.E.P.
- D. El cumplimiento de la sanción de un partido de suspensión a que se hace referencia en los apartados A) y B) de este artículo, será de forma automática, sin esperar a recibir la resolución del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva.

Anexo A
DIAGRAMA DE LA PISTA 50m x 25m



Tamaño Pista	60 m x 30 m	197' x 98'	50 m x 25 m	164' x 82'	40 m x 20 m	131' x 66'
A	6 m	19,7'	5 m	16,4'	4 m	13'
B	4,6 m	15'	3,8 m	12,5'	3 m	10'

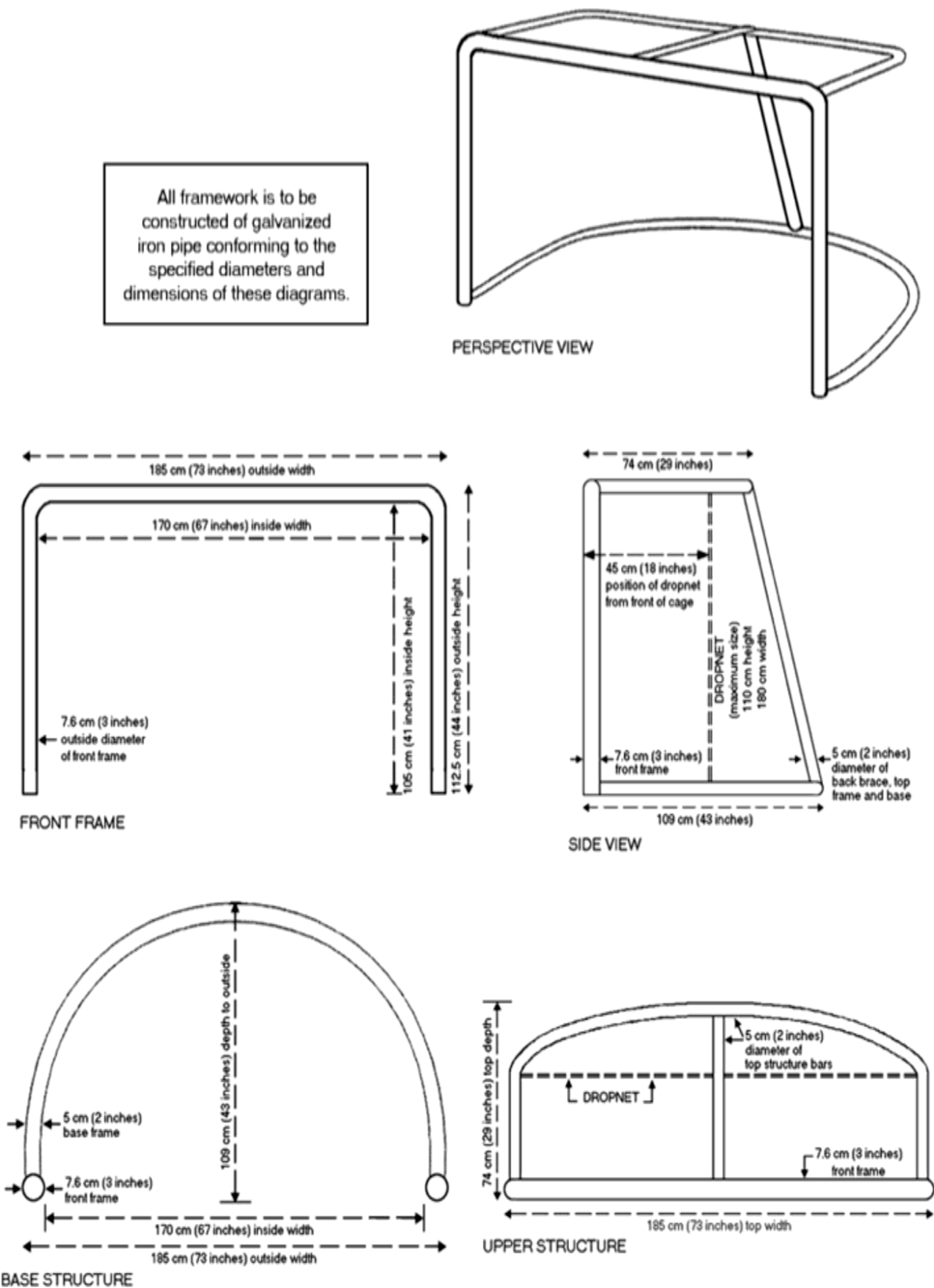
DIAGRAMA DEL ÁREA DE GOL



ÁREA LEGAL PARA EL PASE CON LA MANO POR EL PORTERO

El portero puede pasar el disco a un compañero solo dentro de la zona marcada. El pase debe comenzar y terminar en el área marcada. Si se recibe el pase fuera del área marcada se considerará una violación de la regla.

DIAGRAMA DE LA PORTERÍA



ANEXO B

SEÑALES DEL ÁRBITRO

Carga contra la Valla



Golpear con el puño de una mano la palma abierta de la otra mano delante del pecho

Carga de Cuerpo



La mano que no lleva el silbato se coloca sobre el hombro y luego se desplaza hacia fuera y hacia un lado

Golpear con el Taco del Stick



Un movimiento cruzado de los antebrazos, uno pasando por debajo del otro.

Carga



Girar los puños cerrados uno alrededor del otro delante del pecho

Ataque con Stick



Un único movimiento hacia delante y hacia atrás con ambos puños cerrados delante del pecho.

Carga por la Espalda



Ambas manos abiertas extendidas hacia fuera del cuerpo en un movimiento de empuje.

Penalización Diferida



Extensión del brazo de acción por encima del cuerpo con la palma abierta. Los dedos están juntos

Retraso del Juego



La mano con la que no se silba, con la palma abierta, se coloca cruzada sobre el pecho y luego se extiende por completo

Codazo



Golpear cualquiera de los codos con la mano contraria.

Violencia Innecesaria



Cerrar el puño y extender completamente el brazo alejándolo del cuerpo.

Gol



Señalar la portería con la mano que no lleva el silbato

Pase con la Mano



La mano que no lleva el silbato, con la palma abierta, se aleja del cuerpo.

Mala Conducta



Ambas manos colocadas en las caderas

Penalización de Partido



La mano que no pita colocada sobre la parte superior del casco.

Conducta Antideportiva



Formar una «T» con ambas manos delante del pecho

No Gol / No Falta



Ambos brazos completamente extendidos hacia fuera con las palmas abiertas.

Stick Alto



Mantener ambos puños uno encima del otro a un lado del cuerpo.

Enganchar



Tirar de ambos puños cerrados hacia el cuerpo.

Agarrar



Agarrar la muñeca de la mano con la que se lleva el silbato delante del cuerpo

Interferencia



Cruzar los brazos con ambos puños cerrados delante del cuerpo.

Rodillazo



La mano que no pita se coloca sobre la rodilla con ambos patines en la superficie

Tiro de Penalti



Brazos cruzados por encima de la cabeza con los puños cerrados

Tiempo Muerto



Formar una «T» con ambas manos delante del pecho

Punzar con el Stick



Un solo golpe con ambos brazos extendidos hacia fuera del cuerpo.

Golpear con el Stick



Un golpe en el antebrazo de la mano del silbato con la mano que no sostiene el silbato

Zancadilla



Manteniendo ambos patines en la superficie, desliza la mano que no lleva el silbato hacia la rodilla

Agarrar el Stick

Señales en dos fases que incluyen la señal de retención seguida de una señal que indica que estás abiertos, pulgar cerrado. La sujetando un stick con las dos manos de forma normal.

Demasiados Jugadores en Pista

Usando ambas manos delante del pecho. Una mano con la palma abierta y cuatro dedos abiertos, pulgar cerrado. La otra mano con el puño cerrado, pulgar abierto.

**Puck fuera de
juego/sin
haber sido
tocado**

**Puck fuera de
juego/habiendo sido
tocado**

La mano que no
sostiene el silbato,
con la palma abierta y
los dedos cerrados, se
coloca cruzada sobre
el pecho y luego se
extiende
completamente hacia
un lado y por encima
del nivel del hombro

Ambas manos abiertas,
tocando dos veces la mano
superior con la inferior y la
mano superior
completamente extendida
hacia un lado y por encima
del nivel del hombro

ANEXO C
Tabla de Penalizaciones

DESCRIPCIÓN	REGLA	DURACIÓN
Ajuste de ropa y equipo de protección	6.4.5	90"
Carga a la Valla	6.4.13 A	90" o 4'
Carga a la Valla*	6.4.13 A	4'+MCJ
Stick Roto	6.4.11	90" o 4'
Carga	6.4.12 A	90" o 4'
Carga*	6.4.12 A	4'+MCJ
Cargar al Portero en el Área de Gol	6.4.12 B	4'+MCJ
Retraso del Juego	6.4.16	90"
Codazo y Rodillazo	6.4.17 A	90" o 4'
Codazo o Rodillazo *	6.4.17 A	4'+MCJ
Codazo o Rodillazo con Lesión	6.4.17 B	4'+MCJ
Falta en el Saque Neutral	6.4.4	90"
Caer sobre el Puck	6.4.18 A	90"
Faltas del Portero	6.4.7	90" o 4'
Manejar el Puck con la Mano	6.4.20 A, B	90"
Agarrar	6.4.22 A	90" o 4'
Agarrar*	6.4.22 A	4'+MCJ
Agarrar con Lesión	6.4.22 B	4'+MCJ
Enganchar	6.4.23 A	90" o 4'
Enganchar*	6.4.23 A	4'+MCJ
Enganchar con Lesión	6.4.23 B	4'+MCJ
Equipación Ilegal (Portero)	6.4.3 D	90"
Equipación Ilegal (Equipo de Protección)	6.4.3 C	90"
Equipación Ilegal (Patines)	6.4.3 B	90"
Equipación Ilegal (Sticks)	6.4.3 A	90"
Cambio Ilegal	6.4.6C	90"
Interferencia	6.4.24 A	90" o 4'
Interferencia *	6.4.24 A	4'+MCJ
Interferencia al Portero	6.4.24 C	90" o 4'

Interferencia a un Oficial	6.4.9 J	MCJ
Interferencia de Espectadores	6.4.25	Saque Neutral - Informe
Abandono Jugador Banquillo de Penalización	6.4.27 B	90''
Abandono Jugador Banquillo de Penalizaciones durante una Pelea o para comenzar Pelea	6.4.27 F	90''+90'' +MCJ
Abandono Portero Área Gol Participar en Altercado	6.4.7 F	MCJ
Rechazo a comenzar el juego	8.1 A	90''
Violencia Innecesaria	6.4.34 A	90'' o 4'
Violencia Innecesaria *	6.4.34 A	4'+MCJ
Violencia Innecesaria con Lesión	6.4.34 B	4'+MCJ
Zancadilla	6.4.33 A	90'' o 4'
Zancadilla *	6.4.33 A	4'+MCJ
Zancadilla con Lesión	6.4.33 B	4'+MCJ
Elevar el Stick por encima del hombro cerca de otro jugador	6.4.21 C	90''
Ataque con el Stick (Cross-Checking)	6.4.14 A	90'' o 4'
Ataque con el Stick *	6.4.14 B	4'+MCJ
Ataque con el Stick con Lesión	6.4.14 C	4'+MCJ
Ataque con el Stick al Portero en el Área	6.4.14 B	4'+MCJ
Stick Alto	6.4.21 C	90'' o 4'
Stick Alto *	6.4.21 D	4'+MCJ
Stick Alto con Lesión	6.4.21 E	4'+MCJ
Golpear con la Punta o Taco del Stick	6.4.31 A	90''+ 90''
Golpear con la Punta o Taco del Stick con Lesión	6.4.31 B	PP
Tercera Penalización de Stick	6.1.7 C	Exclusión
Golpear con el Stick (Slashing)	6.4.30 A	90''
Golpear con el Stick *	6.4.30 A	4'+MCJ
Golpear con el Stick con Lesión	6.4.30 B	4'+MCJ
Golpear con Stick durante un Altercado	6.4.30 C	PP
Lanzar el Stick	6.4.32 A	90''+MCJ
Lanzar el Stick	6.4.32 B	4'+MCJ

Carga por la Espalda	6.4.26 A	4'+MCJ
Carga por la Espalda (Valla o Portería)	6.4.26 B	PP
Pelea (Empezar)	6.4.19 B	4'+MCJ
Pelea (Interviene en Pelea ya Iniciada)	6.4.19 E	MCJ
Pelea (Fuera de la Pista)	6.4.19 D	MCJ
Pelea (Intento de Lesión)	6.4.19 G	PP
Intento Deliberado de Lesión	6.4.10	PP
Incitar a un Oponente después de un Aviso	6.4.9 E	MCJ
Gestos o Lenguaje Obsceno o Profano	6.4.29	MCJ
Resistencia a ir al Banquillo de Penalización	6.4.9 D	MCJ
Resistencia al Árbitro en sus Funciones	6.4.9 J	MCJ
Segunda Mala Conducta en el mismo Juego	6.1.7 D	MCJ
Lanzar el Puck Fuera del Alcance del Árbitro	6.4.9 B	MC (10')
Lanzar Objetos a la Pista	6.4.9 I	MCJ
Patear a un Contrario	6.4.15 C	PP
Abuso Físico a Oficiales	6.4.28A B, C	PP
Lesion Deliberada a un Contrario	6.4.15 A	PP
Desplazamiento de la Portería (Deliberado)	6.4.8	TP
Tiro de Penalti -Awarded Goals	6.4.35	
Golpear la Valla o la Portería con el Stick	6.4.9 C	10'
Entrar sin Permiso en la Zona de Árbitros	6.4.9 K	10'
Protestar	6.4.2	10'
Resistencia a Cumplir una Penalización	6.4.9 D	10'
Tercera Penalización Menor (3ª Menor)	6.1.7 A	10'
Siguiente Penalización (4ª Menor)	6.1.7 B	Exclusión