

# HOCKEY PATINES



## MANUAL

### CRONOMETRADOR / ANOTADOR



**Federación de Patinaje de la  
Comunidad Valenciana**  
C/ Avellanas 14 - 2º  
46.003 Valencia  
Tel./fax 96 391 84 79



## CAPÍTULO I

### **El juego de Hockey sobre Patines – Definición y marco**

#### **ARTÍCULO 1º**

(Recinto de juego - Definición)

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

#### **ARTÍCULO 2º**

**(Tiempo normal de juego)**

1. En la categoría de alevín, el tiempo útil de juego es de 30 (treinta) minutos, repartido en dos periodos de 15 (quince) minutos cada uno.
2. En las categorías de infantil, juvenil y junior, el tiempo útil de juego es de 40 (cuarenta) minutos, repartido en dos periodos de 20 (veinte) minutos cada uno.
3. En las categorías de Sénior masculino, el tiempo útil de juego es de 50 (cincuenta) minutos, repartido en dos periodos de 25 (veinticinco) minutos cada uno.
4. En todas las categorías, se debe conceder un descanso de 10 (diez) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.

#### **ARTÍCULO 3º**

**(Árbitros y Arbitraje)**

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



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

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

2. En el ejercicio de su acción disciplinaria, los Árbitros pueden recurrir a los siguientes procedimientos y formas sancionadoras:

2.1 Amonestación verbal, en casos de escasa gravedad, especialmente cuando se contrastan en comportamientos incorrectos o actitudes inconvenientes.

2.2 Mostrar una tarjeta azul, procediendo después de conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 25º de estas Reglas:

2.3 Mostrar una tarjeta roja, procediendo después de conformidad con lo dispuesto en los puntos 2.1 y 2.2 del Artículo 26º de estas Reglas:

3. En el Acta del Partido sólo se deberá anotar la acción disciplinaria ejercida por los Árbitros en lo que respecta a la exhibición de la tarjeta azul y de la tarjeta roja.

4. Complementariamente y sólo en lo que concierne a cada tarjeta roja – por su exhibición directa – los Árbitros deben elaborar un Informe Confidencial, en el que se detallarán, con claridad y rigor, las situaciones y circunstancias que llevaron a la expulsión del partido de los infractores.

## **ARTÍCULO 6º** **(Actos y procedimientos preliminares al juego)**

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

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

4. Con relación a la hora oficial del inicio del partido, cualquiera de los equipos dispone de un margen de 15 (quince) minutos para presentarse en la pista en condiciones de disputar el partido.

## **ARTÍCULO 9º** **(“POWER PLAY” – DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO)**

1. “Power-play” es una sanción disciplinaria que penaliza a los equipos cuyos integrantes cometan faltas disciplinarias de gravedad, estando obligados – aunque temporalmente – a jugar en inferioridad numérica frente al equipo adversario.

2. Si el equipo que juega en inferioridad numérica recibe un gol, puede proceder a la entrada inmediata en pista de un jugador suyo – por cada gol recibido puede efectuarse la sustitución de uno de los jugadores castigados – pero nunca la reentrada de un jugador que esté excluido o esté cumpliendo una suspensión temporal del juego, el cual tendrá siempre de cumplir la sanción disciplinaria que le corresponda.

2.1 La entrada en pista del jugador sustituto puede ocurrir inmediatamente después que el gol haya ocurrido – en la secuencia del libre directo o del penalti que había sido señalado por la infracción que origino el “power-play” – determinando así que el equipo en cuestión no sea efectivamente sancionado por la inferioridad.



2.2 Si un gol válido favorece al equipo sancionado con el “power-play”, no se produce cambio alguno sobre la situación de sanción y el equipo en cuestión tiene que continuar jugando con el mismo número de jugadores.

3. Los “límites máximos” del tiempo de “power-play” a cumplir por los equipos serán establecidos teniendo en cuenta el tipo de sanción disciplinaria relativa a las infracciones de sus jugadores o demás integrantes en el partido, conforme a lo indicado seguidamente:

3.1 DOS MINUTOS, en el caso de las infracciones sancionadas con tarjeta azul.

3.2 CUATRO MINUTOS, en el caso de las infracciones sancionadas con tarjeta roja.

4. El conteo de los tiempos de “power-play” obedece a los siguientes criterios y procedimientos:

4.1 El inicio del “power-play” se corresponde al momento (tiempo de juego) en que ocurrió la falta o infracción que determina la sanción del equipo, exceptuando el dispuesto en el punto 5 de este artículo.

4.2 El final del “power-play” se corresponde al momento (tiempo de juego) en que:

a) El equipo sancionado reciba un gol; o

b) Haber sido agotado el tiempo máximo de la sanción, situación en que el Árbitro Auxiliar de la Mesa Oficial de Juego informará al Delegado del equipo en cuestión (sancionado).

5. Se ocurre una falta grave o muy grave por parte de un jugador u otro integrante de un equipo que - en consecuencia de lesiones y/o sanciones- está jugando con apenas 3 (tres) Jugadores, serán adoptados los siguientes procedimientos:

5.1 Si hay un sustituto disponible, la sanción de “power-play” no es aplicada, siendo observados los siguientes condicionantes:

5.1.1 El infractor cumplirá la sanción disciplinaria que le corresponda, implicando que - si es un portero u otro jugador que estaba jugando - tendrá de abandonar la pista, siendo sustituido por un portero o jugador suplente, lo que podrá implicar los procedimientos previstos en el punto 3.1.1 del Artículo 15 de las Reglas cuando sea necesario sustituir un portero por un jugador de pista. GLA DE JUEGO

5.1.2 El “tiempo máximo” del “power-play” correspondiente a la falta en cuestión - y que el equipo del infractor tendrá de cumplir - será sumado al tiempo de “power-play” que quedaba por cumplir del último de los infractores del mismo equipo que había sido anteriormente sancionado.

5.2 Si no hay un sustituto disponible, el partido tendrá que ser dado por terminado por los Árbitros, según lo dispuesto en el punto 3.2 del Artículo 10 de las Reglas

6. Siempre que - en simultáneo o en el mismo momento de juego - ocurra la suspensión o la expulsión definitiva del partido del mismo número de jugadores de cada uno de los equipos, la sanción de “power-play” no será efectuada y los jugadores infractores podrán ser sustituidos por otros jugadores.

7. Si a un integrante del equipo que no esté jugando en la pista se le aplica una sanción disciplinaria, su equipo será sancionado con “power play” y un jugador del equipo tendrá que ser retirado de la pista, por indicación de su Entrenador.

7.1 Toda vez que no haya sufrido una sanción disciplinaria, el jugador retirado de la pista ocupará el banquillo de suplentes de su equipo y podrá volver al partido para sustituir un compañero, cuando su Entrenador así lo considere (manteniendo la inferioridad del equipo el tiempo correspondiente).

## ARTÍCULO 10º

1 El partido de Hockey sobre Patines lo disputan dos equipos de 5 (cinco) jugadores - 1 (un) portero y 4 (cuatro) jugadores de pista - siendo obligatorio que en la composición de los equipos haya siempre 1 (un) portero suplente.



1.1. Es obligatorio que permanezca un portero en el banquillo de suplentes hasta el final del partido, exceptuando las situaciones en que ocurra una sanción disciplinaria (*expulsión*) o una lesión que impida su continuidad en el partido.

1.2 Cada equipo, además puede tener 4 (cuatro) jugadores suplentes – que pueden ser jugadores de pista (la opción más común) o porteros – permitiendo de esta forma que cada equipo pueda inscribir en el Acta del Partido un máximo de 10 (diez) jugadores, de los que por lo menos 2 (dos) tienen que ser porteros.

3. Para que un partido pueda comenzar, cada equipo debe presentar – bajo pena de que se le anote una “falta de comparecencia” – un mínimo de 5 (cinco) jugadores en condiciones aptas para jugar, incluyendo obligatoriamente 2 (*dos*) porteros, uno titular y otro suplente.

## ARTÍCULO 11º

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

1. De acuerdo con lo establecido en el punto 4 del Artículo 7º del Reglamento Técnico del Hockey sobre Patines, cada equipo tiene derecho a integrar 12 (doce) de sus representantes en el “banquillo de suplentes”, en especial:

1.1 5 (cinco) Jugadores suplentes, incluyendo, como mínimo, 1 (un) portero

1.2 2 (dos) Delegados del equipo

1.3 1 (un) Entrenador

1.4 1 (un) Entrenador Adjunto (o Preparador Físico)

1.5 1 (un) Médico

1.6 1 (un) Masajista (o Enfermero o Fisioterapeuta)

1.7 1 (un) Mecánico (o Ecónomo)

2 Durante cada parte del juego, cada uno de los equipos debe ocupar el banquillo de suplentes que está colocado delante de su zona defensiva, cambiando de lugar entre sí durante el descanso.

3 En el transcurso del juego, todos los elementos que integran el Banquillo de Suplentes de cada equipo tendrán que permanecer sentados, con excepción de 3 (tres) representantes de cada equipo – siendo uno de ellos el Entrenador – que pueden permanecer de pie, junto a la valla exterior situada ante el banquillo de suplentes respectivo.

3.1 No se autoriza la presencia de ningún miembro del equipo sin la credencial (a menos que la Comisión Organizadora lo autorice expresamente).

6. Pierden el derecho de formar parte del “banquillo de suplentes” cualquier jugador o representante de un equipo al que se le haya mostrado una tarjeta roja, siendo expulsado por los Árbitros.

6.1 Los jugadores a los que se les haya mostrado una tarjeta azul, siendo suspendidos del juego, deben ocupar temporalmente una de las sillas colocadas entre el banquillo de suplentes y la Mesa Oficial de Juego.

6.2 Cuando, contrariando las órdenes expresas de los Árbitros, se observe la permanencia en el “banquillo de suplentes” de cualquier elemento que – por haber sido expulsado o por cualquier otro motivo – no está debidamente habilitado al efecto, los Árbitros deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones se cumplan.



## **ARTÍCULO 14º** **(Tiempo muerto o "time-out")**

1. En cada una de las medias partes de la duración normal de un partido, cada equipo puede solicitar 1 (una) petición de tiempo muerto o "time-out" con una duración máxima de 1 (un) minuto.
  - 1.1 El equipo que no solicite su tiempo muerto en el transcurso de la primera parte del partido no puede solicitar dos tiempos muertos en la segunda parte.
  - 1.2 En la prórroga de un partido no se pueden conceder tiempos muertos a cualquiera de los equipos, incluso cuando éstas no lo hayan solicitado durante el tiempo normal de juego.
2. Los tiempos muertos deben ser solicitados por los Delegados de los equipos ante la Mesa Oficial de Juego, siendo competencia del Árbitro Auxiliar – cuando ocurrir la primera interrupción del juego y atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo – asegurar la realización de los siguientes procedimientos:
  - 2.1 Informar a los Árbitros principales, los equipos y al público en general sobre la petición de asignación de un tiempo muerto, colocando una bandera – u otra señal específica - en el canto superior de la Mesa de Juego que está más cercana del banquillo de suplentes del equipo solicitante.
  - 2.2 Avisar a los Árbitros principales – a través de una señal sonora o pitido – de que hay que conceder un tiempo muerto, indicando cual de los equipos lo ha solicitado, apuntado por la posición de la bandera o de otra señal específica colocada en la Mesa de Juego.
  - 2.3 Asegurar el control del tiempo muerto concedido por los Árbitros, emitiendo una nueva señal sonora o pitido cuando finalice el mismo.
  - 2.4 Asegurar el registro en el Acta del Partido de los descuentos de tiempo concedidos a cada equipo.
3. Cualquier tiempo muerto sólo se hará efectiva después de que los Árbitros confirmen – ante la Mesa Oficial de Juego y a través de pitido y de señaléctica específica – su autorización para la correspondiente interrupción de juego.
  - 3.1 Si los Árbitros comprueban que ha uno o más jugadores lesionados en la pista, el tiempo muerto sólo se autorizará – y comenzará a contarse – después de terminada la asistencia o de que se haga efectiva la salida de la pista de los jugadores lesionados.
  - 3.2 El tiempo muerto se anotará siempre al equipo que lo solicitó, aunque éste prescinda del mismo, después de que la Mesa Oficial de Juego haya dado indicación a los Árbitros de la petición en cuestión.
  - 3.3 Cuando el equipo que solicitó el tiempo muerto prescinda de usar parte del tiempo correspondiente, los Árbitros deben ordenar de inmediato el reinicio del juego, sin esperar a que finalice el tiempo de descuento.
4. Durante el tiempo muerto, los jugadores de cada equipo deben reunirse junto a su banquillo de suplentes, pudiendo ambas equipos realizar cualquier sustitución de jugadores, pero sin que cualquier otro representante suyo pueda entrar en la pista.

## **ARTÍCULO 22º** **(Faltas cometidas fuera de pista – Definición, contexto y castigo)**

1. Faltas o infracciones – graves o muy graves – cometidas por representantes de los equipos – jugadores, delegados, equipo técnico y sus auxiliares – que formen parte del Banquillo de suplentes, del que son ejemplo:
  - 1.1 Lanzamiento del stick o de cualquier otro objeto al interior de la pista de juego.
  - 1.2 Protestar o manifestar, de forma ostensiva, desacuerdo con las decisiones de los Árbitros.
  - 1.3 Desobedecer, de forma persistente, a las instrucciones de los Árbitros relativamente a la postura y comportamiento mantenido en el banquillo de suplentes.



- 1.4 Insultar, amenazar o agredir a cualquiera de los agentes del juego (árbitros, elementos de la Mesa, representantes de su equipo o del equipo adversario, elementos del público).
- 1.5 Con el juego en curso, entrar en la pista o, de cualquier otra forma, intentar interferir en la acción de los Árbitros y/o de los jugadores en pista.
- 1.6 Mantener, de forma flagrante, una conducta y comportamiento antideportivos.
- 1.7 Salir de la zona reservada de su banquillo de suplentes y colocarse en otra zona de la pista. (exceptuando aquellos casos que un jugador suplente esta calentando para sustituir a un compañero)
- 1.8 Manipulación mal intencionada del cronómetro del juego, cuando se encuentre bajo el control de un delegado de uno de los equipos oponentes.

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

### **2.1 CASTIGO DE INFRACTOR IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS**

- 2.1.1 A los jugadores y al Entrenador principal se les muestra, en función de la gravedad de la falta, una tarjeta azul o una tarjeta roja, cumpliendo la sanción correspondiente, exceptuando lo dispuesto en el punto siguiente.
- 2.1.2 Exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 del Artículo 25º, si se muestra una tarjeta azul al Entrenador principal, no se le suspende del juego, pero su equipo es sancionado con “power-play” (2 minutos), retirándose de la pista a un jugador (que escogerá el Entrenador), pero sin que a este se le anote ninguna sanción disciplinaria (el jugador en cuestión puede volver a entrar en la pista para sustituir a un compañero).
- 2.1.3 A los otros representantes del equipo – delegados, segundos Entrenadores, otros miembros del equipo técnico y auxiliar – se les muestra siempre una tarjeta roja, siendo expulsados del banquillo de suplentes.

### **2.2 CASTIGO DE INFRACTOR NO IDENTIFICADO POR LOS ÁRBITROS**

- 2.2.1 En la primera infracción no identificada, se muestra una tarjeta azul al Entrenador, sin que haya lugar a su suspensión
- 2.2.2. Cuando al entrenador se le exhibe la tercera tarjeta azul (como consecuencia de la acumulación de tarjetas azules exhibidas anteriormente) los árbitros exhibirán una tarjeta roja al Entrenador, expulsándolo definitivamente del Banco de Suplentes.
- 2.2.3. Cuando el entrenador haya sido expulsado, los árbitros exhibirán una tarjeta roja al delegado del equipo y, en ausencia de este, exhibirán una tarjeta azul al jugador en pista que ejerce de capitán del equipo, siendo el mismo expulsado por dos minutos.

### **2.3. CASTIGO DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**

- 2.3.1 En términos de sanción disciplinaria, el equipo es castigado con “power-play” (dos o cuatro minutos, en función de la tarjeta que se haya mostrado al infractor).
- 2.3.2 En términos de sanción técnica, se castiga al equipo con un libre directo, excepto si a infracción tiene lugar con el juego parado, en que no hay lugar a sanción técnica.

## **ARTÍCULO 23º** **(Faltas Técnicas – Definición, contexto y castigo)**

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

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



- 1.2 Parar detrás de la portería o en cualquiera de las esquinas de la pista, manteniendo la pelota en su posesión.
  - 1.3 Hacer que la pelota se eleve por encima de la altura permitida.
  - 1.4 Quedarse parado en el área de protección del portero adversario, sin estar en posesión de la pelota.
  - 1.5 Hacer falta en la ejecución de un saque neutral (mover la pelota antes del pitido del Árbitro, provocar una falta del adversario, etc.).
  - 1.6 Exceder el tiempo permitido para la posesión de la pelota en su zona defensiva (diez o cinco segundos).
  - 1.7 Jugar la pelota intencionadamente sin stick o con un patín averiado (p.ej. pérdida de alguna rueda) o en el caso de los porteros sin llevar sus elementos propios de protección.
  - 1.8 Evitar un gol de forma irregular (intercepción de la pelota con la mano o con el pie).
  - 1.9 Dar intencionadamente una patada a la pelota con el patín.
  - 1.10 Agarrar, coger o jugar la pelota con la mano, por parte de un jugador de pista o del portero.
  - 1.11 Acción intencionada del portero – echarse encima de la pelota o aprisionarla entre las piernas – para que la pelota ya no pueda ser jugada.
  - 1.12 Lanzar la pelota fuera de la pista de juego.
  - 1.13 Tocar la pelota sin estar exclusivamente apoyado en los patines (manos o parte del cuerpo tocando el suelo).
  - 1.14 Gritar o silbar, intentando engañar al adversario que se encuentra en posesión de la pelota.
  - 1.15 Levantar el stick por encima de los hombros cuando se pone en peligro la integridad física de los adversarios o de algún jugador de su propio equipo.
  - 1.16 Jugar la pelota con la arista del stick (“cortar la pelota”)
  - 1.17 Inmovilizar la pelota con los patines y la valla o entre el stick y la valla.
  - 1.18 Mantener la posesión de la pelota en las esquinas de la pista sin intención de jugarla.
2. El castigo de las faltas técnicas depende únicamente del lugar de la pista en que las mismas se cometen, sin que implique cualquier tipo de consecuencias disciplinarias para sus infractores, según se define a continuación.
- 2.1 Si el jugador infractor se encuentra en el interior de su área de penalti, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un penalti contra el equipo del infractor.
  - 2.2 En cualquiera de las otras situaciones y en caso de que la “ley de la ventaja” no sea aplicable, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor.

## ARTÍCULO 24º

### (INFRACCIONES LEVES Y FALTAS DE EQUIPO – DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)

1. Tanto las infracciones leves como las faltas de equipo son infracciones de menor gravedad, siendo objeto de tratamiento y de procedimientos diferenciados, según las disposiciones establecidas en los puntos siguientes de este

#### 2. INFRACCIONES LEVES

- 2.1 Las infracciones leves son practicadas con el partido parado, englobando solamente incorrecciones de comportamiento, de que son ejemplo los siguientes tipos de infracciones:
  - 2.1.1 Saltar la valla sin autorización de los Árbitros principales
  - 2.1.2 Efectuar la ejecución de un libre indirecto sin que los Árbitros lo hayan indicado, tras haber solicitado que el adversario se situase a la distancia reglamentaria.
  - 2.1.3 Simular una lesión o simular haber sufrido una falta de un adversario.
  - 2.1.4 Cuando el portero se dirige al banquillo de los suplentes para limpiar la visera o por cualquier otro motivo, sin la debida autorización de los Árbitros principales.



**2.1.5** Cuando el portero – en el momento de defender un libre directo o un penalti - se mueve antes de que el jugador ejecutante haya impactado la pelota.

**2.1.6** Jugador que – en el momento de la ejecución de un libre directo o de un penalti y estando colocado en el área de penalti del equipo que se beneficia da falta – se mueve en dirección a la pelota antes de que el jugador ejecutante la haya impactado.

**2.1.7** Médico y/o Masajista que entra(n) en pista para asistir un jugador, sin la previa autorización de los Árbitros principales.

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

**2.1.9** Portero que mantiene una posición no reglamentaria en la portería, en violación de lo dispuesto en el punto 1.2 del Artículo 12 de estas Reglas.

**2.2** Cuando ocurra cualquier una de las infracciones indicadas en el punto anterior, la intervención de los Árbitros obedecerá a los siguientes principios:

**2.2.1** Siendo la primera vez que el infractor incurre en la falta en cuestión, este será solamente amonestado verbalmente, sin ninguna otra consecuencia para él o para su equipo.

**2.2.2** Si el infractor o otro jugador del mismo equipo es reincidente en el mismo tipo de infracción – ocurrida en el mismo momento o acción del partido o cuando se tenía de ejecutar la primera falta – tendrá de ser inmediatamente castigado con una tarjeta azul, implicando - para él y su equipo – las sanciones adicionales previstas en el punto 2 del Artículo 25

### **3. FALTAS DE EQUIPO**

**3.1** Las faltas de equipo incluyen solamente las faltas de poca gravedad, que se pueden practicar con el partido a transcurrir – como ejemplificado en el punto 3.2 de este artículo – y también las faltas que sean practicadas con el partido parado en las situaciones indicadas específicamente en los puntos 3.3.1 y 3.3.2 de este Artículo.

**3.2** En las faltas de equipo practicadas con el partido a transcurrir se incluyen las siguientes:

**3.2.1** Faltas de contacto sin usar violencia y sin consecuencias físicas graves, como agarrar o empujar un adversario y golpear el stick o la zona de las espinilleras de una forma intencional y contraria á las Reglas de Juego.

**3.2.2** La intervención activa en el partido por parte de uno jugador que tiene su equipamiento en condiciones irregulares, según lo dispuesto en el punto 8 del Artículo 16 de estas Reglas.

**3.2.3** Efectuar un bloqueo ilegal o la obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 4 y 5 del Artículo 18 de estas Reglas.

**3.2.4** Jugador atacante que, de forma intencionada, tira la pelota contra el cuerpo de un jugador defensor que estaba caído en su área de penalti, procurando inducir los árbitros a ordenar un penalti

**3.3** En las faltas de equipo practicadas a juego parado se incluyen las siguientes:

**3.3.1** No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto contra su equipo.

**3.3.2** Desplazar o retener intencionadamente la pelota, retrasando la ejecución de libre indirecto contra su equipo.

**3.4** Si la falta de equipo ocurriera en el interior del área de penalti del equipo del jugador infractor, tendrá de ser señalado un penalti contra su equipo, implicando las siguientes consecuencias:

**3.4.1** Los Árbitros deben interrumpir el partido de inmediato para señalar el penalti, una vez que la “ley de la ventaja” no puede ser aplicada en esta situación;

**3.4.2** Los Árbitros no deben realizar ninguna indicación a la Mesa Oficial de Juego sobre la falta de equipo, una vez que esta no se considerará como tal y no será registrada;

**3.4.3** La falta en cuestión no será objeto de cualquier sanción disciplinaria, sea al jugador infractor sea à su equipo

**3.5** Exceptuando lo que está dispuesto en el punto 3.4 de este Artículo, las faltas de equipo practicadas con el partido a transcurrir solamente serán castigadas técnicamente con un libre indirecto, no dando lugar a cualquier sanción disciplinaria del infractor o de su equipo.



3.6 Exceptuando lo que está dispuesto en el punto 3.7 de este Artículo, las faltas de equipo practicadas con el partido parado no son punidas técnicamente ni tampoco son objeto de sanción disciplinar del infractor o de su equipo.

3.7 Cuando cualquiera de los equipos acumule un total de 10 (diez) faltas de equipo tiene que ser técnicamente sancionado con un libre directo, sanción que también se aplicará cada vez que el mismo equipo acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales.

3.7.1 Para cada equipo, el registro del número acumulado de las “faltas de equipo” se actualiza constantemente, pasando de la primera a la segunda parte del partido y también – en su caso – del final del tiempo normal de juego a la prórroga del mismo.

3.7.2 Cuando cualquier de los equipos acumule 9 (nueve) faltas de equipo en el primero ciclo del partido – o cuando acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales (total de 14, 19, etc.) en los ciclos siguientes – el Árbitro Auxiliar de la Mesa Oficial de Juego exhibirá una tarjeta informativa, para que los Árbitros principales, los equipos y el público en general sean informados.

3.7.3 Consecuentemente, cuando un jugador del mismo equipo incurra en nueva falta de equipo, los Árbitros principales no darán la “ley de la ventaja”, señalando de inmediato el correspondiente libre directo.

3.7.4 Además, siempre que uno equipo acumule el número de faltas de equipo que implica su sanción técnica con la ejecución de un libre directo, el Árbitro Auxiliar tendrá de efectuar un aviso correspondiente, a través de una señal sonora o pitido.

3.8 El Árbitro Auxiliar en la Mesa Oficial de Juego tiene la responsabilidad de asegurar - para cada equipo - la anotación y registro del número acumulado de “faltas de equipo” que le comuniquen los Árbitros principales.

3.9 Exceptuando lo dispuesto en el punto 3.4 de este Artículo, los Árbitros principales deben indicar a la Mesa Oficial de Juego - de forma bien visible y a través de señalética específica (que los 2 deben asegurar) - todas las “faltas de equipo” que sean efectivamente señaladas, teniendo en atención las disposiciones del punto siguiente.

3.10 Cuando - atento las disposiciones del punto 3 del artículo 20 - los Árbitros decidan utilizar la “ley de la ventaja”, sin interrumpir lo partido para señalar una falta de equipo, queda establecida como norma transitoria que:

3.10.1 Cuando los Árbitros decidan utilizar la “ley de la ventaja”, la falta de equipo en cuestión puede ser o no ser indicada a la Mesa Oficial de Juego para ser contabilizada al equipo del infractor.

## ARTÍCULO 25º

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

1. Las “faltas graves” – que obligan a los Árbitros a mostrar una tarjeta azul al infractor – engloban los actos o hechos deshonorables que pongan de manifiesto insubordinación, injurias y/o ofensas, así como las faltas cometidas por los jugadores y demás representantes de los equipos y que hagan peligrar la integridad física de un tercero, implicando asistencia médica y/o la imposibilidad temporal de seguir en juego, como por ejemplo:

1.1 Protestar a los Árbitros o dirigirse de forma agresiva o intempestiva a un adversario, árbitro, compañero de equipo o elemento del público.

1.2 Manifestar desacuerdo público con las decisiones de los Árbitros (mediante palabras, mediante gestos, moviendo la cabeza de forma ostensiva, etc.).

1.3 Burlarse o gritar a los Árbitros, los compañeros, los adversarios o con elementos del público.

1.4 Efectuar el desplazamiento intencionado de alguna de las porterías.

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

1.6 Golpear – sin usar violencia – un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (tronco, manos, brazos, piernas o rodillas).



1.7 Zancadillear a un adversario, derribándolo.

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

1.9 Enganchar o golpear por detrás el stick de un jugador adversario impidiéndole de esta forma el tiro a portería.

1.10 Realizar una sustitución irregular, entrando en la pista antes de la salida del compañero.

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

## **2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR**

2.1.1 Si el infractor fuese un jugador, los Árbitros deben mostrarle una tarjeta azul, siendo temporalmente suspendido del juego, por un periodo de 2 (dos) minutos, exceptuando lo dispuesto en el punto 2.1.4 de este artículo.

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

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

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

## **2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**

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

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

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

## **ARTÍCULO 26º**

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

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

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

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

1.1.2 Agredir o intentar agredir.



- 1.1.3 Responder o intentar responder a una agresión.
- 1.1.4 Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.
- 1.2 Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado (interrupción, descanso o final del juego).
- 1.3 Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.
- 1.4 Golpear – usando la violencia – a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (tronco, manos, brazos, piernas o rodillas)
- 1.5 Lanzar a la pista de juego el stick, la máscara, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los Árbitros, adversarios o compañeros de equipo.
- 1.6 Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (o considerado como tal).

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

### **2.1 SANCIÓN DISCIPLINARIA DEL INFRACTOR**

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

### **2.2 SANCIÓN DISCIPLINARIA Y PENALIZACIÓN TÉCNICA DEL EQUIPO DEL INFRACTOR**

2.2.1 Disciplinariamente, el equipo del infractor debe jugar en sistema de “power-play” por un periodo máximo de 4 (cuatro) minutos, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 9º de estas Reglas.

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

2.2.3 Si la falta se cometió cuando el juego estaba parado o interrumpido – ya sea durante el descanso, o durante una interrupción del juego – el equipo del infractor no será penalizado con ninguna sanción técnica.

## **ARTÍCULO 28º** **(Libre Directo y penalti- Definición y contexto)**

1. El libre directo y el penalti se ejecutan siempre en la media pista del equipo del infractor y los Árbitros lo señalarán siempre que resulte adecuado y necesario:

1.1 Castigar técnicamente con libre directo las faltas graves y muy graves-con el juego en curso-sean cometidas fuera del área de penalti del jugador infractor.

1.2 Castigar técnicamente como penalti todas aquellas faltas que –con el juego en curso y exceptuando en el punto 1.2.3. de este Artículo - sean cometidas dentro del área de penalti del jugador infractor.

1.2.1 Según lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 3 del Reglamento Técnico, en el área de penalti de cada equipo están incluidas las cuatro líneas que la delimitan.

**1.2.2 Son objeto de señalización de penalti:**

a) Las faltas cometidas por el portero o cualquier otro jugador sobre un adversario en defensa de su portería.

b) Las faltas que se produzcan por un contacto físico intencionado sobre un jugador que se desmarca o posiciona dentro del área del jugador infractor.

c) Las faltas que - siendo o no realizadas de forma intencionada -impidan la consecución de un gol contra el equipo infractor.



d) Las faltas que –siendo realizadas de forma intencionada- sean provocadas por el cuerpo o por los patines del jugador infractor que este situado dentro del área de penalti o cuando la pelota sea detenida, desviada o elevada por encima del límite máximo fijado en el punto 6 del artículo 16.

1.2.3 Los Árbitros nunca deben señalar un penalti cuando – de forma notoriamente accidental - la pelota suba por encima del referido límite máximo fijado en el punto 6 del Artículo 16, por la inercia de un rebote de la pelota en el cuerpo, patines o stick de un jugador “dentro” de su área de penalti.

## 2. EJECUCIÓN DEL LIBRE DIRECTO Y DEL PENALTI

2.1 Las marcas que señalan en la pista el lugar de ejecución del libre directo y del penalti están situadas a:

2.1.1 7,40 (siete con cuarenta) metros del centro de la línea de portería, en el caso del libre directo

2.1.2 5,40 (cinco con cuarenta) metros del centro de la línea de portería en el caso del penalti.

2.2 El libre directo o penalti se ejecuta con la pelota parada y sin ningún pitido de los Árbitros, quienes – a través de una señalética específica – realizan una cuenta hasta el límite de 5 (cinco) segundos, que es el tiempo máximo concedido para que se inicie la ejecución del libre directo o penalti.

2.2.1 Los restantes jugadores – que no tienen intervención en la ejecución o defensa del libre directo o del penalti – deben colocarse en la otra media pista, en el interior del área de penalti, pudiendo moverse y volver a intervenir en el juego únicamente cuando se golpee o se toque la pelota.

2.2.2 Uno de los Árbitros se sitúa a aproximadamente 1 (un) metro enfrente de los jugadores referidos en el apartado anterior, controlando su correcta posición y – cuando todo esté en orden – levanta en vertical uno de sus brazos para informar al otro Árbitro de que puede dar inicio a la ejecución del libre directo o penalti.

2.2.3 El otro Árbitro se coloca en el medio de la línea lateral que delimita el área de penalti, de forma lateral a la portería, asegurando la correcta posición del portero y efectuando – tras recibir la señalización de su compañero y sin pitar en ningún momento – las siguientes señales:

a) Levanta uno de los brazos, para indicar que se puede iniciar la ejecución de la falta.

b) Con el otro brazo, colocado horizontalmente en la zona de la cintura, efectúa hasta 5 (cinco) movimientos lateralizados – un movimiento para cada segundo – para controlar el tiempo máximo de 5 (cinco) segundos que se conceden para iniciar la ejecución del libre directo o penalti.

2.2.4 A partir del momento en que se señalice que la ejecución del libre directo o penalti se puede iniciar y hasta su conclusión, ninguno de los equipos podrá efectuar ninguna sustitución de jugadores.

2.2.5 Siempre que sea cometida una falta técnica en la ejecución del libre directo o del penalti y siempre se excedan los 5 (cinco) segundos concedidos para iniciar la ejecución del libre directo o penalti, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato, señalando un libre indirecto contra el equipo del jugador ejecutante, que se ejecutará en el lugar en el que se iba a sacar el libre directo o el penalti.

2.3 El jugador encargado de la ejecución del libre directo puede hacerlo de acuerdo con una de las siguientes opciones:

2.3.1 Patinando en la dirección de la portería, transportando la pelota e intentando regatear al portero.

2.3.2 Efectuando un remate directo, en la dirección de la portería adversaria, en la posición de parado, junto a la pelota.

2.3.3 En cualquiera de las dos opciones anteriores, la ejecución puede ser hecha en movimiento lanzado, efectuado a la distancia de 3 (tres) metros, como máximo.

2.4 El jugador encargado de la ejecución de un penalti, tiene que hacerlo siempre con un remate directo, sin hacer simulaciones y en dirección a la portería adversaria.

2.4.1 Hay simulación cuando el jugador ejecutante del penalti no lo tira con un solo movimiento del stick.

2.5 Será válido todo gol obtenido como resultado de la ejecución del libre directo o penalti, siempre y cuando:



2.5.1 Su ejecución sea efectuada sin que sea cometida cualquier falta o infracción técnica.

2.5.2 No se excedan los 5 (cinco) segundos que se conceden para iniciar su ejecución.

2.6 El jugador ejecutante del libre directo o del penalti puede efectuar segundos remates, pudiendo también jugar la pelota en todas las circunstancias, aprovechando su rebote en la portería o en las tablas o pasándola hacia otro jugador, exceptuando las siguientes situaciones:

2.6.1 Lo que está establecido en el punto 5.1.2 y 5.1.3 de este Artículo, para los casos, respectivamente, del libre directo y del penalti, cuando señalados al final del tiempo de juego.

2.6.2 Lo que está establecido en el punto 2.2 del Artículo 5 de estas Reglas, en el caso de los penaltis ejecutados para desempatar el resultado del partido.

2.7 Siendo respetadas las disposiciones reglamentarias establecidas en los puntos anteriores, la ejecución del libre directo o del penalti – en particular, en este último caso, cuando sea necesario encontrar a un ganador del partido, en conformidad con el artículo 5º de estas Reglas - puede ser efectuada por los portero de lo equipo que beneficia de la falta, en la condición de que mantenga la utilización de su equipamiento y protecciones específicos.

2.8 En todas las circunstancias, es obligatoria la presencia de un portero en la defensa de la portería de lo equipo que haya sido técnicamente sancionado con un libre directo o un penalti.

2.8.1 Se, por motivo de sanción disciplinaria o de lesión, no hay un portero disponible, su substitución tiene de ser asegurada por un jugador de pista, siendo concedidos 3 (tres) minutos de modo que ésta ponga el equipamiento y protecciones específicas del portero y ocupe la portería de su equipo.

2.8.2 Se, en función del punto 3.2 del Artículo 15 de estas Reglas, el portero es substituido para un jugador de pista y es señalado un libre directo o un penalti contra su equipo, la ejecución de la falta solamente puede ser efectuada después de la substitución de un jugador de pista por un portero, mismo se para eso es necesario cumplir las disposiciones del punto anterior de este artículo.

2.9 Cuando de la ejecución del libre directo o del penalti, el recuento del tiempo de juego se puede ser iniciado en el momento que lo jugador ejecutante toca la pelota.

### 3. RESTRICCIONES AL MOVIMIENTO DEL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI

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

3.1 Estar apoyado en los dos patines, con los ejes delanteros (frenos o ruedas de los patines) colocados sobre la línea de gol.

3.2 Mantener la mano que coge el stick apoyada en el suelo, con el stick en posición horizontal y paralela a la línea de gol.

3.3 Mantener la mano que queda libre en el aire, sin ninguno contacto o apoyo, ni con la portería ni con el suelo.

3.4 Sólo podrá efectuar algún movimiento para defender su portería después de que la pelota sea golpeada o movida por el jugador encargado de la ejecución del libre directo o del penalti

### 4. CASTIGO DE LAS INFRACCIONES COMETIDAS POR EL PORTERO EN LA DEFENSA DEL LIBRE DIRECTO O DEL PENALTI

Si en la ejecución del libre directo o del penalti el portero se mueve antes de que el jugador ejecutante toque la pelota, se deben observar los siguientes procedimientos:

4.1 En la primera infracción del portero, éste será advertido verbalmente por los Árbitros.

4.2 La segunda infracción del mismo portero, se le suspende del juego, mostrándole una tarjeta azul.

4.3 El equipo del infractor es castigado con “power-play”, sacando dos jugadores de la pista, uno de ellos para ser substituido por el portero suplente.

4.4 Si se suspendiese también al portero substituto – al amparo de lo dispuesto en el apartado anterior – y deba ser substituido por un jugador de pista, se conceden 3 (tres) minutos para que éste pueda colocarse el equipamiento y protecciones específicas del portero.



4.5 Si se suspendiese también a un segundo portero – al amparo de lo dispuesto en los apartados anteriores – los Árbitros darán el partido por terminado – por inferioridad numérica del equipo de los infractores – elaborando un informe detallado sobre los hechos ocurridos, siendo anotada “falta de incomparecencia” al equipo con el resultado de 10-0 (diez goles sufridos y cero goles marcados).

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

5.1. Si los Árbitros señalasen un "libre directo" o un “penalti” al mismo tiempo que la Mesa Oficial de Juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido, los Árbitros deben conceder un tiempo adicional de 5 (cinco) segundos para permitir el lanzamiento del libre directo o del penalti atendiendo a lo siguiente:

5.1.1 El control del tiempo adicional indicado en el punto anterior lo realiza el mismo Árbitro que también debe controlar la ejecución del libre directo o del penalti.

5.1.2 En este caso particular, la ejecución del libre directo debe efectuarse en remate directo – atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.3.2 de este mismo Artículo – sin que se permita simulaciones ni remates adicionales ni el transporte de la pelota.

5.1.3 En el caso particular del penalti, debe efectuarse en remate directo, sin que se permita simulaciones ni remates adicionales.

5.2 Como resultado de la ejecución del libre directo o penalti se pueden producir tres situaciones distintas:

5.2.1 Si se marca un gol válido, los Árbitros deben garantizar su reconocimiento formal, ordenando el subsiguiente “saque inicial” y pitando inmediatamente después para terminar el partido o una de las partes del mismo.

5.2.2 Si no se marca gol – a causa de irregularidades cometidas por el portero defensor durante la ejecución – los

Árbitros deben ordenar la repetición de la ejecución del libre directo o penalti.

5.2.3 Si no se marca gol – sin que el portero defensor haya cometido ninguna falta o irregularidad – los Árbitros pitarán de inmediato para dar por concluido el tiempo de juego en cuestión.

## REGLAMENTO TÉCNICO DEL HOCKEY SOBRE PATINES

### ARTÍCULO 7º

#### (Mesa Oficial de Juego y Banquillo de los equipos – Definición y conformación)

1. En los partidos de hockey sobre patines tiene de ser reservado- en la parte exterior de la pista de juego, el más próximo de esta y en posición central, para permitir la mejor visibilidad posible - un local destinado a la colocación de la Mesa Oficial del Juego, totalmente aislado del público y disponiendo de las comodidades necesarias.

3. Compite a las Federaciones Nacionales definir en las pruebas por ellas organizadas, cual la composición de la Mesa Oficial de Juego, aunque sea obligatorio que en las principales pruebas de clubes sean siempre designados:

3.1 Un Árbitro auxiliar para asegurar el control de la Mesa del Juego y los apuntes inherentes al Acta del partido correspondiente.

3.2 Un Cronometrador, que puede ser designado de entre los Árbitros afiliados en el país o en la región donde se realiza la prueba., o quedar sobre el control de un Delegado de lo equipo visitado (o así considerado)

4. A cada uno de los lados de la Mesa Oficial de Jugo tienen que reservarse -



4.2 2 (dos) sillas – que tienen que ser siempre colocadas entre el respectivo banquillo de suplentes y la Mesa Oficial de Juego - y que serán ocupadas por los jugadores sancionados con suspensiones temporales del juego

6. Durante cada parte del juego, cada uno de los equipos tiene de ocupar el banquillo de suplentes que está colocado delante de su zona defensiva, cambiando de lugar entre sí durante el intervalo.

#### **ARTICULO 8º**

##### **(Mesa Oficial de Juego – Funciones del Árbitro auxiliar)**

1. El control de la Mesa Oficial de Juego es siempre de responsabilidad de un Árbitro auxiliar, que ejerce sus funciones debidamente equipado, compitiéndole, designadamente:

1.1 Efectuar todos los apuntes y registros necesarios al control eficaz de las incidencias del juego, designadamente cuanto a:

1.1.1 Faltas de equipo indicadas por los Árbitros del juego, indicándoles – a través de una señal sonora y cuando sea el caso de eso – cuales las infracciones que tienen que dar lugar a la marcación de libres directos.

1.1.2 Acción disciplinar ejercida por los Árbitros del juego.

1.1.3 Tiempos muertos (“time-out”) concedidos a cada equipo, en cada una de las partes del juego.

1.1.4 Resultado del juego, indicando los goles obtenidos por cada equipo en cada una de las partes.

1.2 Mantener actualizadas las informaciones a prestar al público presente, designadamente cuanto al:

1.2.1 Resultado del partido y tiempo de juego que falta cumplir, cuando no funcionan el marcador en el reloj electrónico.

1.2.2 Número acumulado de infracciones del equipo ya señaladas a cada uno de ellos.

1.2.3 Tiempos muertos (“time-out”) solicitados por cada equipo, en cada una de las partes del juego.

1.2.4 Juego con equipo penalizado con “power-play”, por tarjeta azul exhibida a su Entrenador.

1.3 Asegurar informaciones a los Árbitros principales sobre eventuales infracciones a la disciplina fuera de la pista por parte de los representantes de los equipos inscritos en el acta del partido.

1.4 Apoyar los Árbitros en la elaboración del Acta del partido.

2. El Árbitro auxiliar tiene además de controlar y apoyar la acción del Cronometrador, asegurándole – en la ausencia de este y siempre que sea necesario - el ejercicio de las respectivas funciones.

#### **ARTÍCULO 9º**

##### **(Mesa Oficial de Juego – Cronometraje y funciones del Cronometrador)**

1. En las pruebas oficiales reconocidas por la FIRS está recomendada, para el cronometrado del juego de hockey sobre patines, la utilización de un reloj electrónico - luminoso y controlado a partir de la Mesa Oficial de Juego - que permita efectuar, en cada parte del juego, el registro decreciente del tiempo de juego que falta cumplir.



1.1 A cada parada de juego ocurre la parada del reloj, permitiendo así que el público y los representantes de los equipos puedan tener una información correcta y transparente del tiempo de juego.

1.2 Para el cronometraje del juego pueden, sin embargo, ser igualmente utilizados cronómetros manuales, opción que obliga a la Mesa Oficial de Juego a disponer, de forma bien visible, de un sistema de información al público sobre el número de minutos que faltan cumplir para el final de cada una de las partes del juego.

2. Al Cronometrador compete, específica e designadamente, asegurar:

2.1 El control del tiempo de cada período de juego, atento a que:

2.1.1 El tiempo tiene de comenzar a contar con el pitido de los Árbitros para dar inicio al juego

2.1.2 Cuando se alcance el final del tiempo de juego, tiene que efectuarse una señal de aviso para indicar a los

Árbitros que deben pitar para dar el juego por terminado

2.1.3 El juego comienza y termina, en todas las situaciones, con el pitido de los Árbitros, siendo la señal sonora de los cronometradores meramente indicativa.

2.2 El control del tiempo de duración del intervalo, efectuando una señal sonora de aviso cuando falte 1 (un) minuto para su final.

2.3 El control de los descuentos de tiempo ("time-out") concedidos en cada período de juego, suministrando al público la indicación de los equipos a quienes son atribuidos.

2.4 El control del cumplimiento de sanciones disciplinarias – tanto en lo que respeta a jugadores (suspensiones del juego) como en lo que respeta a los respectivos equipos ("power-play") – poniendo atención en que:

2.4.1 Un jugador que tenga de cumplir una suspensión temporal de juego tiene que sentarse en una de las sillas colocadas al lado de la Mesa Oficial de Juego, junto al banquillo de su equipo y solo podrá volver a entrar en pista después de haber cumplido, integralmente, el período de penalización.

2.4.2 Si, al final de una parte del juego, un jugador no haya cumplido todavía su suspensión, tendrá que continuar suspendido al reinicio del juego, hasta que sea integralmente cumplida toda la penalización.

2.4.3 Cuando termine el tiempo de suspensión temporaria de un jugador, éste es avisado del hecho, regresando de inmediato al banquillo de su equipo.

2.4.4 Cuando termine el tiempo de penalización de un equipo (power-play), el delegado de dicho equipo tiene que ser inmediatamente informado de ese hecho.

## **ARTÍCULO 13º**

### **(Equipamientos e instrumentos utilizados en el juego por los Árbitros)**

1. El equipamiento a utilizar, sea por los Árbitros del juego, sea por el Árbitro auxiliar, incluye:

1.1 Camisa o camiseta, en la que tiene que estar colocada - en el pecho, sobre el lado izquierdo - la Insignia oficial.

1.2 Pantalones, medias y zapatillas con solado de goma (todos de color blanco)

2.1 El silbato.

2.2 Tarjetas con dimensiones de 12 x 9 (doce por nueve) centímetros, siendo una de color azul y una de color rojo

2.3 Bolígrafo y hoja específica para registro de la acción disciplinar ejercida durante el juego

2.4 Un reloj o cronómetro y un pañuelo.

3. Los colores utilizados en el equipamiento de los Árbitros del juego no se pueden confundir con los colores del equipamiento utilizado por cualquiera de los equipos.



3.2 El Árbitro auxiliar tendrá siempre que utilizar equipamiento de color igual al utilizado por los Árbitros del juego.

### ARTÍCULO 14º (Señales utilizadas en el juego por los Árbitros)

Los Árbitros utilizarán las señales determinadas en las Reglas y Reglamentos de juego para comandar a los jugadores en la pista, a través de gestos bien definidos, conforme los diversos “dibujos figurativos” que son a seguir presentados.

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

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



#### 2. SAQUE NEUTRAL (BOOLLING)

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



#### 3. TIEMPO MUERTO (“TIME OUT”)

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



### 5. SEGUIMIENTO DEL JUEGO / “LEY DE LA VENTAJA”

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

### 6. INFRACCIÓN EN UNA DE LAS ESQUINAS

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



### 7. FALTAS DE EQUIPO

El Árbitro que señala la falta levanta (bien alto) uno de los brazos y apunta con el otro brazo en la dirección de la zona defensiva del equipo infractor, para que una falta de equipo sea anotada por la Mesa Oficial de Juego. Nota importante Si los árbitros dan la “ley de la ventaja”, sin pitar la falta de equipo, deben a pesar de eso señalarla como arriba se indica.



### 8. INDICACIÓN DE LIBRE INDIRECTO

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

1. Uno de los brazos apunta para el lugar en que la falta tiene que ser ejecutada.
2. El otro brazo queda estirado, señalando cual es el equipo infractor.





### 9. AVISO SOBRE LA PRACTICA DE JUEGO PASIVO

Para advertir uno equipo que está a practicar un juego pasivo – disponiendo de solamente 5 segundos adicionales para chutar a la portería contraria – los

Árbitros levantarán los dos brazos, manteniéndolos erguidos hasta lo chute de la pelota o hasta el final del tiempo concedido para lo chute.

Nota importante

En los partidos dirigidos por una dupla arbitral, el otro Árbitro debe – logo después del “aviso de juego pasivo” efectuado por su compañero - asegurar el control del tiempo de los 5 segundos concedidos para que el equipo pueda chutar a la portaría contraria, pitando de para interrumpir el partido en el final del tiempo concedido cuando no ocurre cualquier tiro a la portería.



### 10. EJERCICIO DE ACCION DISCIPLINAR (EXHIBICIÓN DE TARJETAS)

#### MOMENTO 1

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



#### MOMENTO 2

Después de la exhibición de la tarjeta, el árbitro deberá indicar a la Mesa Oficial de Juego – sin que haya cualquier tipo de duda – el numero de dorsal del jugador infractor (se no es un jugador, debe informar cual es su función en el equipo).



### MOMENTO 3

El árbitro indicará a la Mesa Oficial de Juego – sin que haya ningún tipo de duda – a que equipo pertenece el infractor, señalando el lado de la pista en el que juega dicho equipo, manteniendo levantado uno de los brazos posición horizontal.



## 11. PENALTI O LIBRE DIRECTO

### MOMENTO 1

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



### MOMENTO 2

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



### MOMENTO 3

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





### **(Informe/Acta del partido)**

1. En lo relativo a cada juego de las pruebas oficiales reconocidas por la FIRS ha de ser elaborado y firmado por los Árbitros una “acta del partido”, en que serán registrados:

1.1 Local, fecha y hora del inicio y final del partido

1.2 Resultado final del partido, con indicación de los goles de cada equipo en cada una de las partes del juego

1.3 La indicación de los jugadores inscritos en el juego por cada equipo, con indicación del número del documento utilizado para confirmar su identificación, así como de las siguientes indicaciones adicionales:

1.3.1 Número de la camiseta

1.3.2 Explicar que posiciones los jugadores ocupan:

a) El puesto de portero,

b) Los cargos de capitán y de sub capitán de equipo

1.3.3 Marcadores de los goles

1.4 La identificación de los demás representantes de los equipos inscritos en el juego, indicando el número del documento utilizado para confirmar su identificación y las funciones ejercidas.

1.5 La acción disciplinar ejercida durante el juego a los jugadores y demás representantes de cada equipo, con aclaración de los tipo de tarjetas exhibidas (tarjetas azules, si fuere el caso y tarjeta roja, si fuere el caso)

1.6 El número de faltas de equipo señaladas a cada uno de los equipos.

1.7 Descuentos de tiempo muerto (“time out”) solicitados por cada equipo, en cada parte del juego

1.8 Eventual información sobre cualquier declaración de protesta que haya sido presentada a los Árbitros por el capitán de cualquiera de los equipos.

2. En el Acta del partido habrá, igualmente de constar la identificación de los Árbitros del juego, del Árbitro auxiliar, del Cronometrador y demás elementos de la Mesa Oficial de Juego, explicitando los respectivos puestos o funciones.

3. Después de terminar el juego, el acta del partido tiene que ser firmado, sea por el Árbitro auxiliar, sea por los capitanes de cada uno de los equipos.

4.1 El original y duplicado del acta del partido se quedan en poder de los Árbitros, asegurando después su entrega – conjuntamente, si es ese el caso, con el informe confidencial – a la entidad organizadora y al órgano de arbitraje responsable por la indicación de los Árbitros

4.2 Cada uno de los equipos solo recibirá, a través de un Delegado, un duplicado del Acta del partido

## **REGLAMENTO TÉCNICO DEL HOCKEY SOBRE PATINES ANEXO 1 – ACTA DEL PARTIDO**

INFORME CONFIDENCIAL DEL ARBITRAJE ANEXADO/ Confidential Refereeing Report



# FEDERACIÓN PATINAJE COMUNIDAD VALENCIANA

www.fpcv.info

COMITÉ DE HOCKEY PATINES

COMITÉ TERRITORIAL DE ÁRBITROS

Temporada 2009-2010

Competición		LIGA AUTONOMICA		Delegado de pista			Nº Licencia		Firma		
Categoría				CRONOMETRADOR			FECHA		HORA		
CELEBRADO EN											
PISTA											
ARBITRO				Nº Licencia		ARBITRO AUX.		Nº Licencia		ANOTADOR	
<b>1 EQUIPO LOCAL</b>		<b>ALBERIC H.C.</b>						Tiempos muertos			
Número Licencia	NOMBRE Y APELLIDOS	Dors Nº	Gol	TARJETAS			INFRACCIONES				
				Azul	Roja	Min.	Motivo				
Entrenador		Lic.		Delegado		Lic.		Auxiliar		Lic.	
Delegado		Lic.		Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.	
Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.	
<b>2 EQUIPO VISITANTE</b>		<b>ALBERIC H.C.</b>						Tiempos muertos			
Número Licencia	NOMBRE Y APELLIDOS	Dors Nº	Gol	TARJETAS			INFRACCIONES				
				Azul	Roja	Min.	Motivo				
Entrenador		Lic.		Delegado		Lic.		Auxiliar		Lic.	
Delegado		Lic.		Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.	
Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.		Auxiliar		Lic.	
Equipo 1 Firmas		Equipo 2 Firmas		RESULTADO		EQUIPO LOCAL		1		goles 0	
Capitán		Entrenador		FINAL DEL		EQUIPO VISITANTE		2		goles 0	
Capitán		Entrenador		PARTIDO						(en letra) (números)	
Observaciones formuladas por el árbitro											
1 Enterado : El Capitán del Equipo				Firma del Árbitro				2 Enterado : El Capitán del Equipo			

