

# **FI** **RS** **IN-LINE HOCKEY**

**Federation Internationale de Roller Sports**

**REGLAMENTOS DEL JUEGO  
Y  
REGLAS DE ORGANIZACION**

**Texto en Español**

**Edición del 2005**

Traducción:  
**OLGA SOTO**

**La Publicación Oficial del  
Comité Internacional de Roller In-Line Hockey  
Una Modalidad de la  
Federation Internationale de Roller Sports  
2005**

PARTE I	Autoridad Gubernamental .....	Página 3
PARTE II	Reglamentos Generales del Juego .....	Páginas 3-8
PARTE III	Reglas del Juego.....	Páginas 8-42
	Diagrama de la Pista para Patinaje en Línea.....	Página 9
	Especificaciones Oficiales para la Portería.....	Página 10
	Indice para Sanciones.....	Páginas 40-42
INDICE DE REGLAMENTOS DE ORGANIZACIÓN DE CIRILH FIRS..		Página 43
PARTE IV	Reglamentos Organizaciones del CIRILH .....	Páginas 45-48
PARTE V	Reglamentos Generales del CIRILH .....	Páginas 48-53
PARTE VI	Campeonatos Mundiales del CIRILH .....	Páginas 54-59
PARTE VII	Árbitros Internacionales de InLine Hockey.....	Páginas 60-65
PARTE VIII	Estatutos y Leyes Aplicables de FIRS.....	Páginas 65-71
PARTE IX	Reglamentos Médicos de FIRS .....	Páginas 71-73
PARTE X	Campeonatos Mundiales Anteriores de Inline Hockey...	Páginas 75-76
SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....		Páginas 77-78

**FIRS  
International Committee of Inline Roller Hockey  
George Pickard – President  
3020 Prescott Avenue  
Lincoln, Nebraska 68502  
USA**

**E-mail: [pickard.cirilh@alltel.net](mailto:pickard.cirilh@alltel.net)  
Phone: 1-402-489-1550**

**La versión en inglés de los Reglamentos  
de CIRILH y FIRS es el documento oficial  
para los Campeonatos Mundiales de Inline Hockey.**

## **REGLAMENTOS DEL JUEGO INDICES**

SAQUES NEUTRALES (FACE-OFFS)	Regla 48
CAIDA SOBRE EL PUCK	Regla 49
PELEAS (FIGHTING)	Regla 50
RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA	GR 5 y Regla 67
TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO	GR 4 y Regla 72
PORTERIAS	Regla 2
GOL Y ASISTENCIAS	Regla 51
AUTORIDAD GOBERNANTE	Parte 1
STICK ALTO	Regla 54
PATADA AL PUCK	Regla 60
COMPETENCIA DE RONDA POR MEDALLA	Gen. Reg. 10
ARBITRO Y OFFICIALES	Reglas 32-37
BANQUILLO DE PENALIZACIONES	Reglas 6 y 61
INDICE DE PENALIZACIONES	Detrás de Regla 75
PENALIZACIONES	Reglas 23-27
PENALIZACIONES ACUMULADAS	Regla 30
PENALIZACIONES DEL PORTERO	Regla 29
TIRO DE PENALTI	Regla 28
BANQUILLO DE LOS JUGADORES	Reglas 5 y 61
EL EQUIPO DEL JUGADOR	Reglas 15-19
ROUND-ROBIN JUEGO POR GRUPOS	Gen. Reg. 7
PROTESTAS	Gen. Reg. 13
PUCK INJUGABLE	Reglas 64 y 66
RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA	Regla 67
CONDICION DE LA PISTA	Gen. Reg. 3 y Regla 1
DISTRIBUCION U ORDENAMIENTO DE LOS EQUIPOS	Gen Reg. 8
EMPATES	Regla 73
SISTEMA DE ELIMINACION SENCILLA	Gen. Reg. 10
MUERTE SUBITA	Regla 73-b
ELIGIBILIDAD DE EQUIPOS Y JUGADORES	Gen. Reg. 1
TAMAÑO DEL EQUIPO	Gen. Reg. 2, Reglas 9 y 11
ROUND-ROBIN RESOLUCION DE EMPATES	Gen. Reg. 9
TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO	Regla 72
UNIFORMES	Regla 21
ESTRUCTURA DE LOS JUEGOS EN EL CAMPEONATO MUNDIAL	Gen. Reg. 6

# **REGLAS PARA LA REALIZACION Y CONDUCCION DE TORNEOS INTERNACIONALES DE ROLLER IN-LINE HOCKEY**

## **PARTE I – AUTORIDAD GOBERNANTE**

Las reglas y regulaciones para la realización y conducción de los torneos internacionales de Roller In-Line Hockey han sido establecidas a través del Comité Internacional de Roller In-Line Hockey (CIRILH), órgano técnico de la Federación Internacional de Roller Sports (FIRS).

Todas las Federaciones Nacionales reconocidas por la FIRS activos y al día, se les otorga a través de este documento, permiso sin costo alguno, para reproducir y distribuir estas reglas en sus propios idiomas nacionales como medio para promover los programas de la FIRS Roller In-Line Hockey a través del mundo. Sin embargo, debe ser entendido que cualquier diferencia subsecuente o inconsistencias como resultado de la traducción deben ser dirigidas para conclusión final a esta versión original de inglés la cual es la declaración oficial de la FIRS con respecto a los reglamentos organizacionales y de juego para el deporte de Roller In-Line Hockey Internacional.

El Comité de CIRILH ha de tener control gubernamental completo sobre los Campeonatos Mundiales de Roller In-Line Hockey, los cuales deben ser jugados de acuerdo con estas reglas, y los estatutos y reglas administrativas de la FIRS.

## **PARTE II – REGLAMENTOS GENERALES DE JUEGO**

### **1. Elegibilidad de Equipos y Jugadores**

- A. Los Campeonatos Mundiales están abiertos a los equipos nacionales de todas las Confederaciones, Federaciones, y Asociaciones Nacionales afiliadas a FIRS, siempre que confirmen su participación a tiempo y forma pagando el arancel de participación al CIRILH.
- B. Los jugadores normalmente deben ser de la misma nacionalidad del equipo para el que están jugando y tener pasaporte válido del país que representan.
- C. Todos los jugadores deben llevar patines de línea (sistema in-line) (ver Regla 16) y los partidos serán jugados con un disco (puck) (Vea Regla 20). Para el equipo de protección para el jugador consulte Regla 18.
- D. Equipos Juveniles (Junior): De acuerdo al CIRILH la edad oficial para los Campeonatos Juveniles en competencias internacionales masculinas y femeninas es desde los 14 años hasta los 18 años. La edad se calcula desde el 1 de enero del año del campeonato.
- E. Equipos Mayores (Senior): La edad mínima es de 14 años calculando desde el 1 de enero del año del campeonato. Esta regla aplica tanto a los equipos masculinos y femeninos. No hay límite de edad máxima.

## **2. Tamaño del Equipo**

- A. En ningún momento puede un equipo tener más de cinco jugadores en la pista durante un partido. Para empezar oficialmente un juego, el equipo tiene que tener cuatro jugadores y un portero en la pista listos para jugar. (Vea Regla 9).
- B. La planilla del equipo consistirá de un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros, y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y dos (2) porteros. Una vez que el campeonato ha empezado, no se permite substituir ni agregar a la planilla de jugadores.

## **3. Condición de la Pista**

- A. Un Campeonato Mundial se puede jugar en una pista que se aproxime lo más posible a la dimensión máxima permitida de 30 x 60 metros. La superficie debe tener las esquinas redondeadas para que el disco puck se pueda mantener en juego.
- B. El Roller In-Line Hockey se jugará en una pista de superficie apropiada, con las marcaciones aprobadas por CIRILH.
- C. En la pista de Roller In-Line Hockey no se requieren marcaciones de líneas azules cuando toda la pista está en juego para cualquiera de los dos equipos sin la imposición de penalidades por invasión de zona (o por icing). (Ver Regla 1.) Sin embargo, una línea roja en el centro debe ser marcada en el piso para distinguir la zona de defensa y la zona de ataque. (Ver Regla 71 y 74.)

## **4. Duración de Juegos**

- A. Los partidos se jugarán en dos períodos de veinte (20) minutos cada uno, con un descanso de cinco (5) minutos durante el medio tiempo.
- B. A cada equipo se le concederá un tiempo fuera o tiempo muerto de un (1) minuto de duración por período.
- C. Si hay empate en una competencia de eliminatoria, el resultado del juego se decidirá con una prórroga a muerte súbita de sobre tiempo, de diez (10) minutos cada una, con tres minutos de períodos de descanso hasta que se determine quién es el ganador. (Ver Regla 73b.- Empates). No se aplican períodos de sobretiempo a los juegos que empaten en las rondas de juego de todos contra todos (Round Robin).

## **5. Pérdida**

Un juego se declarará perdido por las siguientes razones:

- A. Si un equipo no entra a la pista cuando lo ordena el Arbitro por medio del entrenador, y solo faltan cinco minutos para comenzar el juego, el juego puede ser penalizado.
- B. Al comienzo de un juego (cuando el Arbitro pita para poner el puck en juego) si un equipo no tiene a los cuatro jugadores y un portero con el uniforme completo como se requiere.

- C. Cuando debido a una lesión o enfermedad durante un juego un equipo no tiene los cuatro jugadores y portero para continuar dicho partido.
- D. Un equipo puede perder un juego durante la porción del round robin del torneo sin ser desclasificado de todo el torneo. Si el mismo equipo pierde el segundo juego en el torneo, ese equipo quedará desclasificado del resto de todos los juegos del torneo.
- E. En el evento de una penalización se otorgará el siguiente puntaje:
  - i. El puntaje del equipo quedará como 1 a 0 dándole al equipo penalizado la pérdida del juego, y al equipo contrario se le otorgarán dos puntos (una victoria por el juego).
  - ii. El equipo perdedor aunque todavía será admitido para el juego de round-robin, será penalizado por dos puntos (-2) por ese juego, los cuales se deducirán del puntaje total para el round-robin. (Ver Regla 67)

## 6. Estructura de los Juegos en el Campeonato Mundial

- A. Todos los Campeonatos Mundiales de Roller In-Line Hockey empezarán con juego de grupo (round-robin) en el que todos los equipos participantes clasificarán por orden y selección para participar en los juegos por medallas del Campeonato. El juego de grupo puede consistir de uno o mas grupos en el que cada equipo asignado al grupo juega contra todos los otros equipos de ese grupo. Un número predeterminado de equipos que terminen con el puntaje más alto en el grupo pasarán a jugar los juegos por medallas del Campeonato, y los equipos que no clasifiquen competirán por los puestos finales que aún quedan.
- B. Los juegos por medallas del Campeonato se conducirán como competencias solas de eliminación, con los ganadores avanzando y los equipos perdedores jugando por los puestos para determinar su posición final en el Campeonato. No se permiten empates en competencias por medallas y se determinará por muerte súbita (el primer equipo que marque gol gana) en los períodos de sobre tiempo. (Ver Regla 73b).

## 7. Round-Robin Juego por Grupos (Pool)

El número de grupos en el que los equipos participantes en el Campeonato Mundial son divididos para el juego de grupo round-robin de acuerdo a la siguiente planilla:

Equipos	Equipos por grupo	Equipos a finales	Juegos por grupo	Juegos finales	Juegos de posiciones	Total
8	1 grupo de 8	Los 8	28	8	4	40
9	1 grupo de 9	Primeros 8	36	8	7	51
10	2 grupos de 5	8= primeros 4 de cada grupo	20	8	4	32
11	2 grupos 6 -7	8= primeros 4 de cada grupo	25	8	5	38
12	2 grupos de 6	8= primeros 4 de cada grupo	30	8	9	47
13	2 grupos 6-7	8= primeros 4 de cada grupo	36	8	13	57
14	2 grupos de 7	8= primeros 4 de cada grupo	42	8	13	63

15	2 grupos de 7-8	8= primeros 4 de cada grupo	49	8	13	70
16	2 grupos de 8	8= primeros 4 de cada grupo	56	8	8	72
17	3 grupos de 6-6-5	12= primeros 4 de cada grupo	40	12	18	70
18	3 grupos de 6	12= primeros 4 de cada grupo	45	12	18	75
19	3 grupos de 6-6-7	12= primeros 4 de cada grupo	51	12	19	82
20	4 grupos de 5	12= primeros 3 de cada grupo	40	12	20	72
21	4 grupos de 6-5-5-5	12= primeros 3 de cada grupo	45	12	20	77
22	4 grupos de 6-6-5-5	12= primeros 3 de cada grupo	50	12	20	82
23	4 grupos de 6-6-6-5	12= primeros 3 de cada grupo	55	12	20	87
24	4 grupos de 6	12= primeros 3 de cada grupo	60	12	20	92

## 8. Distribución u Ordenamiento de los Equipos

- A. Cuando el número de equipos registrados hace necesario usar un sistema modificado de liguilla o de todos contra todos (round robin), los equipos se distribuirán en dos o más grupos para que cada grupo tenga “igual” fuerza basados en la posición final que ocuparon en el Campeonato Mundial del año anterior. Los equipos serán asignados a grupos arreglados de acuerdo al sistema de serpentina o serpentón como se muestra abajo. Cuando un equipo del Campeonato Mundial del año anterior no participa, su posición queda cerrada y la serpentina continúa con los equipos que han participado en ambos campeonatos.
- B. Los Equipos Nacionales que no compitieron en los Campeonatos Mundiales previos serán puestos en orden alfabético de acuerdo con el nombre del país expresado en el idioma inglés, usando siempre el sistema de serpentina, el cual continúa hasta que todos los equipos quedan asignados a un grupo. Por ejemplo, asumiendo que van a competir 18 equipos, los equipos serán ubicados en grupos como se muestra, después de que el ordenamiento ha sido determinado:

GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3
1°	2°	3°
6°	5°	4°
7°	8°	9°
A	11°	10°
B	C	D
G	F	E

## 9. Round-Robin Puntaje del Juego y Resolución de Empates

A. Al copilar los resultados del juego de grupos, los juegos dentro del grupo que terminen empatados, permanecerán empatados y se otorgarán puntajes por cada juego de la siguiente manera:

- Dos (2) puntos para el ganador del juego.
- Un (1) punto por partido empatado.
- Cero (0) punto para el perdedor.
- Menos (-2) puntos para el penalizado

B. El lugar que ocupen los equipos dentro de cada grupo será de acuerdo **al mayor número de puntos acumulados** en el juego de round-robin. Si después de la adición de puntos, se determina que dos o más equipos poseen igual cantidad de puntos durante el juego de grupo, se determinará la posición del equipo de la siguiente manera:

C. **El ganador del partido entre ellos** en el round-robin será ubicado en la posición más alta.

D. Si el empate continúa, el equipo con el **menor número de goles permitidos** durante toda la fase eliminatoria será usado para determinar la posición de los equipos empatados.

E. Si el empate continúa, el **menor número de goles permitidos** en las victorias comunes durante todos los juegos en el grupo de competencia, determinará las posiciones del grupo.

F. Si el empate todavía continúa, el **mayor número de goles anotados en las derrotas comunes** entre los equipos empatados determinará sus posiciones.

G. Si los equipos continúan empatados después de aplicar los criterios de desempate señalados anteriormente, se aplicará el sistema de definición por ejecución de tiros de Penalty (shoot outs) como lo define la Regla 73 “c”.

## 10. Competencia de Ronda por Medalla

**A. Sistema de Eliminación Sencilla:** Las rondas de pre-cuartos de final (si son requeridos), cuartos de final, semifinales y las rondas finales por medalla serán de eliminación sencilla. Si un equipo pierde un partido en los octavos de final o cuartos de final, ellos son eliminados de cualquier avance posterior a los Juegos por Medallas. Los empates serán decididos en tiempo extra por “muerte súbita” de acuerdo con lo previsto por la Regla 73 “b”. Los dos equipos perdedores en la ronda semifinal jugarán por la Medalla de Bronce y los ganadores por la Medalla de Oro, recibiendo la Medalla de Plata el perdedor de esta competencia.

**B. Directo a Cuartos de Finales de Uno a Dos Grupos:** Cuando el Campeonato consiste de 16 o menos equipos, los primeros 8 equipos serán ubicados en los cuartos de final de acuerdo con el ordenamiento determinado por el juego de “todos contra todos” (round robin). Con un solo grupo del juego de round-robin, el que termine en el primer puesto jugará contra el que haya clasificado de último, y así sucesivamente con las clasificaciones restantes. Cuando los juegos de todos contra todos (round-robin) consisten de dos grupos, el primero del grupo A jugará contra el último del grupo B, y así sucesivamente, jugando el primer puesto de un grupo contra el último puesto del otro grupo.

**C. Estructura de Pre-Cuartas de Finales con Tres Grupos:** Cuando el campeonato de round robin consiste de 3 grupos, clasifican 12 equipos y se requieren los pre-cuartos de final (octavos de final). El equipo ganador de cada uno de los tres grupos pasará libre (bye) a los cuartos de final. El cuarto pase libre (bye) será otorgado al equipo que ocupe el segundo puesto en su grupo con: a) el mejor porcentaje de puntaje ganado se divide por el máximo puntaje posible. Si existe empate entre los dos grupos, b) el equipo que ocupe el segundo puesto con el average más bajo de goles permitidos por juego en el round-robin sacará el pase

libre (bye.) c) si todavía continua el empate, se hará un shoot out con todos los segundos puestos restantes de los equipos de round-robin por el recibo de este pase libre (bye).

Los restantes 8 equipos serán ubicados en la ronda de juegos de pre-cuartos de final (octavos de final); con los ganadores de cada juego avanzando para enfrentarse a los cuatro equipos que recibieron el pase libre (bye). Cuando fuere posible se evitará que los equipos que se hayan enfrentado en la ronda de juegos de todos contra todos (round robin) se enfrenten nuevamente en juegos de pre-cuartos y cuartos de final. Los 8 equipos restantes serán determinados de acuerdo a sus respectivos lugares ocupados en la ronda de juegos de pre-cuartos de final (octavos de final), con los ganadores de cada juego avanzando para enfrentarse a los cuatro equipos que recibieron el pase libre (bye). Donde sea posible, se evitara volver a jugar con grupos opuestos del round-robin en las pre-cuartas de final y eventos de cuartas de final.

**D. Estructura de Pre-Cuartas de Finales de Cuatro Grupos:** Cuando el juego de round-robin del Campeonato consiste de 4 grupos, se requieren los pre-cuartos de final final). Los 3 primeros puestos de cada uno de los cuatro grupos avanzarán al juego por medalla. El equipo campeón de cada grupo recibirá un pase libre (bye) en los cuartos de final. Los 8 equipos clasificados restantes serán distribuidos en la ronda de pre-cuarto de final, con los ganadores de cada evento avanzando a la fase una de los 4 equipos que reciban los pases libres (byes).

## **11. Puesto en los Juegos para los Campeonatos Mundiales**

Los equipos que no avancen para competir en las competencias por medalla del grupo preliminar de juego jugarán partidos adicionales para determinar sus posiciones finales del Campeonato. Estos juegos se llevarán a cabo en incrementos de 2, 3 o 4 unidades de equipo basados en el equivalente de los rangos de grupo round-robin. La posición de los juegos determinará su posición final dentro su nivel (estrato) de grupo seleccionado. Donde habían dos grupos en el round-robin, es posible un partido de equipo de cuatro, haciendo que el equipo más alto juegue contra el siguiente equipo del otro grupo que haya clasificado más bajo. Los perdedores de esos partidos de cuatro equipos jugarán por el puesto más bajo de los puestos abiertos y los ganadores jugarán por las dos posiciones más altas. En un partido de equipo de tres, cada equipo jugará con el otro en un mini round-robin para llenar las posiciones que quedan abiertas. Este procedimiento de competencias en escala se repetirá hasta que todos los equipos del round-robin que ya no están compitiendo se hayan ubicado para el campeonato por medalla.

## **12. Oficiales de Juego**

- A. Habrán dos árbitros en cada partido del Campeonato Mundial. Compartirán las responsabilidades; sin embargo el primero registrado en la planilla de juego, será designado Arbitro Principal para ser la mayor autoridad en violaciones que haya causado polémicas en el juego. Otros oficiales requeridos incluyen a un cronometrador, un anotador o planillero oficial, y un encargado de la caja de penalties quien será responsable de notificar a los jugadores cuando expire su tiempo de penalty.
- B. **ARBITRO PRINCIPAL** - Es un Arbitro Internacional de Clase "A" certificado por CIRILH, quien estará completamente encargado del juego, de los jugadores, de todos los otros oficiales, espectadores, y del lugar de los eventos. Siendo el único responsable ante la autoridad jurisdiccional del Comité de CIRILH. Las decisiones tomadas por el Arbitro Principal durante el juego son definitivas.

- C. ARBITRO – Es un Arbitro Internacional certificado por CIRILH designado para asistir al Arbitro Principal.
- D. JUEZ DE GOL - Indicará cuando se hace un gol, y llevará a cabo cualquier otra tarea que le fuera asignada por el Arbitro Principal. Este oficial es opcional y el CIRILH determinará si es necesario o no durante un partido de ronda por medalla.

### **13. Protestas**

- A. Una protesta hecha a un árbitro no es válida a no ser que sea realizada en la pista por el capitán del equipo que protesta y el árbitro inmediatamente informará al capitán del equipo contrario. Una vez que el árbitro a cargo del partido ha tomado una resolución sobre un incidente ocurrido durante el desarrollo del encuentro, esa decisión queda firme a no ser que se haga una carta de protesta oficial sobre la decisión tomada, y se remita al Presidente del CIRILH junto con el pago del arancel equivalente a \$100 dólares americanos (o su equivalente si dicho pago esta en otra moneda.) El CIRILH entonces investigará la protesta. Si es apoyada, el importe de la protesta será reintegrado al equipo que presentó dicha protesta. Pero si el CIRILH no apoya o desestima la protesta, el equipo que presentara la misma perderá el derecho a que se le reintegre el arancel pagado.
- B. En caso de protestas administrativas (malas condiciones de la pista, del equipo de los jugadores, jugadores no calificados, etc.) sólo serán válidas aquellas presentadas al Arbitro antes del inicio del partido. El árbitro entonces informará a los capitanes de ambos equipos que el partido esta siendo jugado bajo protesta. Todas las protestas deben ser confirmadas mediante una carta escrita dirigida al Presidente del CIRILH, acompañada del pago necesario dentro del plazo de hora y media (1½) después de terminado el encuentro. Cuando hay suficiente tiempo antes del inicio del partido para llegar a un acuerdo con esa protesta administrativa, entonces esta quedará inmediatamente bajo la jurisdicción del CIRILH.
- C. Cada federación participante tiene el derecho de presentar protestas contra cualquier incidente (arbitrario o de cualquier otra índole) que pueda suscitarse durante el desarrollo de los Campeonatos. Para que una protesta sea válida, debe hacerse por escrito y presentarla al Presidente del CIRILH o su representante legal, no después de tres horas de ocurrido el incidente.
- D. Todas las apelaciones (descritas en A.) a las decisiones del arbitro deben ser realizadas por escrito y enviadas no mas tarde de tres horas despues de ocurrido el incidente, a un miembro del Comité Ejecutivo del CIRILH junto con el pago del arancel de \$100 Dls. Americanos. Vea el Artículo 24 de Reglamentos Generales de Organización.

## **PARTE III - REGLAS DE JUEGO**

### **SECCION I**

#### **REGLA 1: LA PISTA**

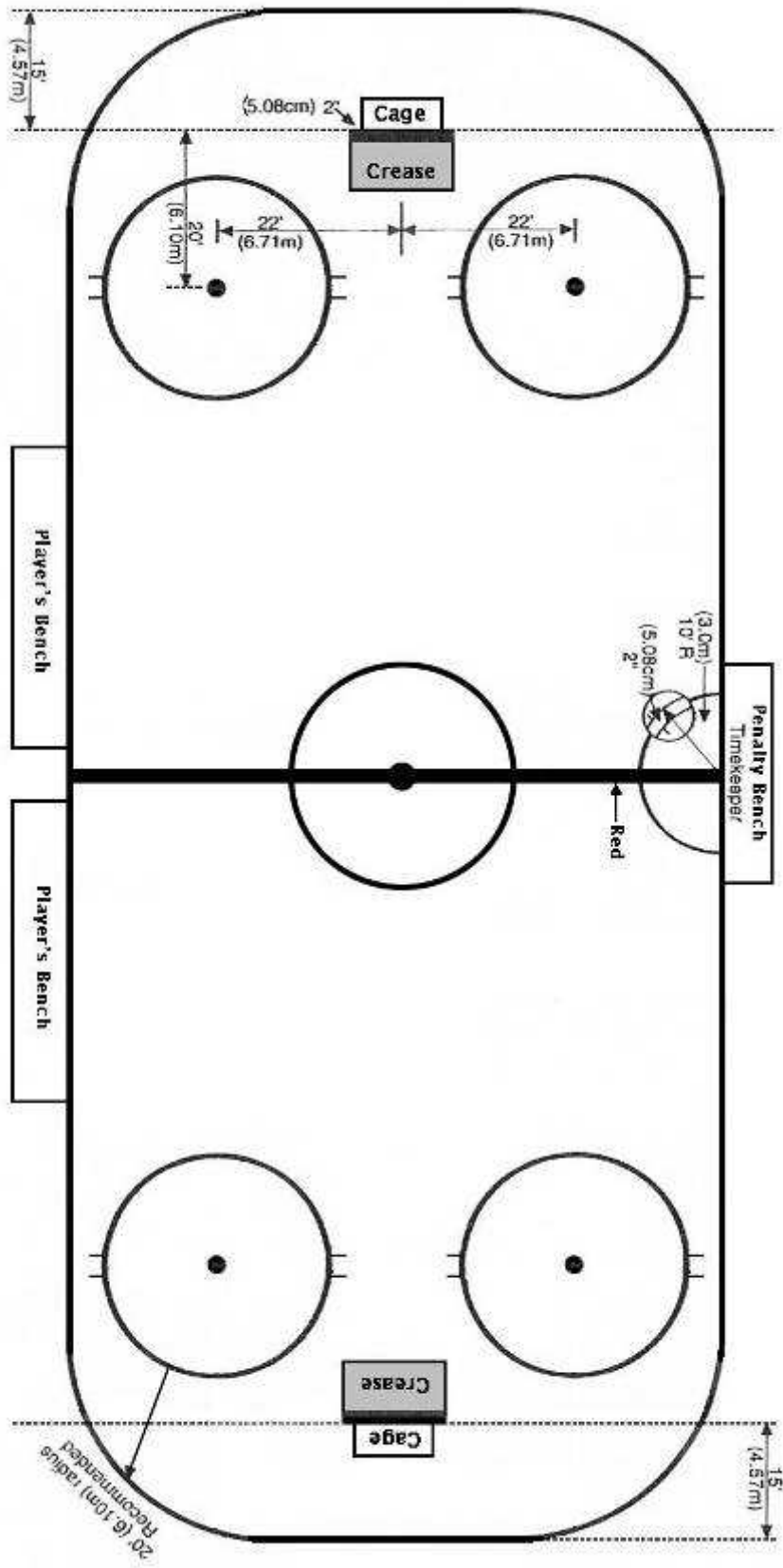
- a) El Roller In-Line Hockey se jugará en una pista reglamentaria cuya superficie podrá ser de madera, asfalto, cemento, sintética, o cualquier otro piso apropiado y aprobado por el CIRILH.
- b) La Pista ha de estar marcada de acuerdo con el diagrama incluido en este reglamento, teniendo en consideración las medidas exactas indicadas en el mismo. No son necesarias marcas de zona sobre la superficie de juego, tales como líneas azules dado que en el Roller In Line Hockey la superficie completa de juego está disponible para para ambos equipos, sin necesidad de tener que efectuar ninguna parada del juego por invasión de zonas consideradas como fuera de juego. Sin embargo, se marcará una línea roja en el centro del piso para distinguir la zona defensiva de la zona de ataque.
- c) Las dimensiones de la superficie de juego pueden variar entre 20 m a 30 m de ancho (entre 65 pies a 100 pies) y de 40 m a 60 m de largo (de 130 pies hasta 200 pies) debiendo observarse siempre una relación de 1 a 2 en las medidas utilizadas.
- d) El Campeonato Mundial deberá ser jugado en una superficie tan cerca como sea posible a las máximas dimensiones permitidas. La pista debe estar bordeada de una pared de madera o fibra de vidrio de 40 a 48 pulgadas (101 a 122 cm.), la altura ideal de 42 pulgadas o 106,7 centímetros. La barrera debe estar rodeada de esquinas con un radio de aproximadamente 20 pies (6 metros) para facilitar el mantener al puck en juego.
- e) Se reconoce que el tamaño de pista que se usa en un Campeonato Mundial no está disponible para todos los juegos dentro de la jurisdicción de una Federación Nacional, por lo tanto, en estos casos, se hacen variaciones autorizando las marcas para las líneas de gol y saque neutral, las cuales serán proporcionadas según el tamaño total de la superficie de juego. Si ésta va a ser la pista para la competencia internacional, se tiene que enviar esta información cuando se haga la invitación a las federaciones nacionales para ser justos con los participantes.

#### **REGLA 2 - PORTERIAS**

La portería está formada por un marco rectangular de tubo de hierro galvanizado con una altura interior de 105 cm (41”) y una anchura interior de 170 cm (67”) tal cual lo muestra el diagrama adjunto.

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 de 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

# Diagrama del Area de Juego del Roller In-Line Hockey



fuertes, y que el tejido sea tupido para que el puck no pueda pasar por las aberturas. No están permitidas las redes metálicas.

- c) Se ha de colgar una red desde la parte superior del travesaño interior de la portería con una profundidad de 45 cm, medidos desde el travesaño superior. Esta red debe ser de algodón, menos gruesa que la externa, ha de tener un máximo de 180 cm de ancho y un máximo de 110 cm de alto y ha de estar suspendida dentro de la portería para evitar que el puck rebote desde el interior de la portería. Esta red debe ser obligatoriamente de color blanco y debe estar sujeta solamente por la parte de arriba, de manera que pueda colgar libremente hacia el suelo, paralelamente a los postes de la portería. Los postes y el larguero deben estar pintados en color naranja fluorescente, mientras que las otras partes del marco han de estar pintadas en color blanco. Se requiere que estén acolchonadas la parte inferior de la portería y el brazo del centro para evitar que el puck rebote y se salga de la portería si el pase es muy fuerte. Si se usa la portería regulada por FIRS para usar la bola de hockey, se debe remover la rampa para el “kick” que atraviesa la parte inferior de la portería.
- d) Las porterías han de estar situadas en los dos extremos de la pista, una enfrente de la otra. La distancia de la línea de gol al extremo de la pista ha de ser de 15 pies o 4,5 metros.

### **REGLA 3 - AREA DE GOL**

- a) En frente de cada portería se ha de marcar un “Area de Gol” mediante una línea roja de 7,5 cm (3 pulgadas) de ancho. (Ver Regla 51 (a)).
- b) Esta línea se prolongará a un ángulo derecho desde un punto de la línea de gol, 30 cm (1 pie) desde la parte exterior de cada poste de gol para una longitud de 1,2 metros (4 pies). Una línea paralela a la línea de gol unirá los finales de estas dos líneas. Se entenderá que el área cubierta por la zona de gol en el piso se extenderá todo el espacio que abarca o se extiende por encima de ésta.

### **REGLA 4 - PUNTOS DE SAQUES NEUTRALES**

- a) Un punto de saque de nueve pulgadas en diámetro (22,5 cm) se hará en el centro exacto de la pista rodeado por un círculo de radio de 15 pies (4,6 metros). (El juego se empezará con un saque neutral desde este punto, como también empezará la segunda mitad del juego, después de cada gol marcado y antes de un desempate por muerte súbita.)
- b) Al final de cada zona se pondrán dos zonas de saques neutrales a 20 pies (6 metros) afuera de cada línea de gol, y 22 pies (6,7 metros) desde el centro exacto del ancho de la pista, a lo largo de una línea imaginaria paralela a la línea de gol. Esto haría los puntos de 44 pies (13,4 metros) de distancia entre sí. Un círculo con un radio de 15 pies (4,6 metros) se dibujará alrededor de cada punto de saque.
- c) La pista estará marcada con un total de cinco (5) posiciones de saques neutrales.

### **REGLA 5 - BANQUILLO DE LOS JUGADORES**

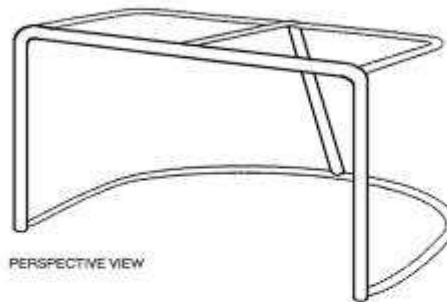
- a) Cada pista ha de tener asientos o un banquillo para el uso de cada equipo, denominado “Banquillo de los Jugadores”. Cada banquillo debe acomodar al menos 16 personas, ha de estar situado justo a lo largo de la superficie de juego tan cerca

# OFFICIAL FIRS GOAL CAGE

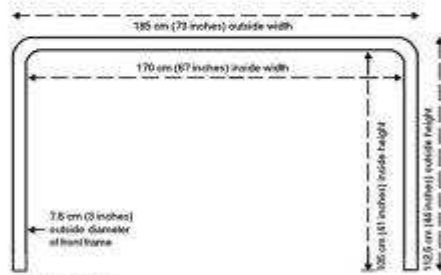
REQUIRED FOR CONTINENTAL  
AND WORLD CHAMPIONSHIPS



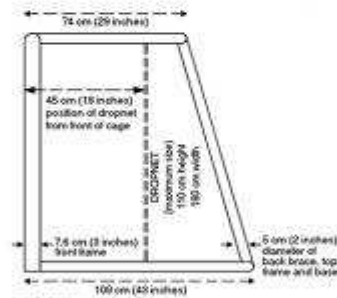
All framework is to be constructed of galvanized iron pipe conforming to the specified diameters and dimensions of these diagrams.



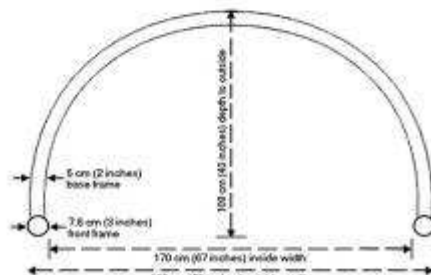
PERSPECTIVE VIEW



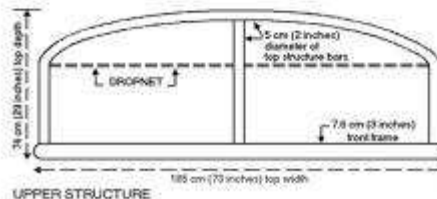
FRONT FRAME



SIDE VIEW



BASE STRUCTURE



UPPER STRUCTURE

como sea posible del centro de la pista y de manera que se tenga fácil acceso a los vestuarios.

- b) Los dos equipos empezarán el juego en el lado contrario a aquel en el que se sitúe su banquillo y no intercambiarán el banquillo al final de cada período.
- c) Solamente estará permitido ocupar el Banquillo de los Jugadores a los jugadores uniformados, el director técnico, el entrenador y todos sus auxiliares.
- d) Durante el juego, está prohibido que los entrenadores, directores técnicos y auxiliares, circulen por otras áreas que no sean el Banquillo de los Jugadores incluyendo la entrada al banquillo. La sanción por la violación de esta regla es una penalización menor de banquillo.

#### **REGLA 6 - 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.

#### **REGLA 7: ZONA DE ARBITROS**

- a) Se ha de marcar en la pista, enfrente mismo de la Mesa de Control, un área semicircular de 10 pies (3 metros.) Los jugadores no pueden entrar en esta área durante cada parada de juego si no es con el permiso explícito del árbitro.

#### **REGLA 8: SEÑAL ACUSTICA Y CRONOMETRO**

- a) Cada pista ha de tener una señal electrónica para ser utilizada en el cronometraje del tiempo del partido 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. La señal electrónica debe mostrar el tiempo restante para jugar y el tiempo de penalty que tienen que servir.

### **SECCION II**

#### **LOS EQUIPOS**

#### **REGLA 9 - COMPOSICION DEL EQUIPO**

- a) Un equipo no puede tener dentro de la pista más de cuatro (4) jugadores y un (1) Portero.
- b) Cada jugador y cada portero que figure en la planilla de cada equipo ha de llevar obligatoriamente un número identificador en la espalda de la camiseta de juego de 20 a 25 cm (de 8”- 10”).
- c) La Lista de Alineación consistirá de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y dos (2) porteros. Después de iniciado el campeonato no habrá substituciones en la lista de alineaciones, ni se agregarán jugadores a esta lista.

- d) En reconocimiento al mínimo de que ya se habló en la planilla, de todas maneras un juego no se perderá ni un equipo quedará desclasificado, a menos que el equipo tenga menos del tamaño permitido, como lo dice el Regla 12 (b) y 67 (c).

## **REGLA 10 - EL CAPITAN DEL EQUIPO**

- a) Cada equipo ha de designar un Capitán. Solo este jugador tiene el privilegio de discutir con el árbitro cualquier cuestión relativa a la interpretación de las reglas que pueda surgir durante progreso de un partido. El Capitán debe llevar la letra “C” de aproximadamente 8 cm (3 pulgadas) de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste.
- b) Cada equipo ha de tener un Capitán permanente dentro de la pista de juego. Si no hay un Capitán permanente, se darán estos privilegios de Capitán a Capitanes alternativos (no más de tres). Estos han de llevar una letra “A” identificatoria de ocho (8) cm (3’) de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste.
- c) Antes de empezar el partido, se ha de comunicar al árbitro y/o al planillero oficial el nombre del capitán del equipo y también se le ha de comunicar la identidad de los jugadores que actuarán como Capitanes Alternativos cuando el Capitán Permanente esté fuera de la pista.
- d) El portero no puede ejercer de Capitán ni tampoco actuar como Capitán alternativo en la pista.
- e) Sólo el Capitán titular o el Capitán Alternativo actuante en ese momento (nunca ambos) tienen el privilegio o el derecho de discutir en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo, cualquier punto relativo a la interpretación de las Reglas de Juego. Cualquier Capitán, Capitán alternativo o jugador que venga del Banquillo de Jugadores para formular una protesta, o intervención con el árbitro por cualquier razón, ha de ser sancionado (castigado) con una penalización por mala conducta.
- f) El capitán, el entrenador y/o el director técnico deben firmar conjuntamente con los árbitros las planillas de juego al finalizar el partido para verificar la veracidad de lo registrado.
- g) Una protesta por una penalización no es un asunto que se considere como “Interpretación de las Reglas de Juego” y se impondrá una penalización de mala conducta al Capitán o Capitán Alternante o cualquier otro jugador que haya hecho la protesta.

## **REGLA 11 -LISTA DE JUGADORES UNIFORMADOS**

- a) Al comienzo de cada partido, el Director Técnico o Entrenador de cada equipo debe enumerar los jugadores y porteros elegibles para ese partido.
- b) Antes del comienzo de cada partido se ha de entregar al árbitro o al planillero oficial, la lista (La Planilla) del equipo donde figuran los nombres y números identificatorios de los jugadores elegibles para el Campeonato Mundial. No están permitidos los cambios o adiciones después del comienzo del partido, excepto cuando un portero ha sido lesionado o se pone enfermo. Se puede designar en ese caso otro portero de la lista de suplentes. Tal sustitución sólo se puede hacer por otro jugador que ya esté en la lista.
- c) A cada equipo le está permitido tener un único portero en la pista de juego. El portero puede cambiarse por otro jugador sustituto. Tal sustituto no tiene los privilegios del portero.

- d) Cualquier sustituto del portero que entre en juego por cualquier razón, no tendrá derecho a un calentamiento previo a su entrada en la pista.

## **REGLA 12 - ALINEACION DE SALIDA**

- a) Antes de empezar el partido, se requiere al Director Técnico o Entrenador de cada equipo notificar la alineación inicial de salida al árbitro o al planillero oficial.
- b) Para empezar el partido, los equipos han de tener en pista cuatro (4) jugadores y un portero en el momento en que el árbitro pite para iniciar el partido. El árbitro puede declarar una “renuncia” al equipo que no pueda tener un portero y cuatro patinadores.

## **REGLA 13 - SUSTITUCION DE JUGADORES**

- a) Con el juego comenzado no más de cinco(5) jugadores (incluido el portero) pueden estar en el área de juego simultáneamente.
- b) Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento del banquillo de jugadores, con la condición de que el jugador o los jugadores que abandonen la pista, estén dentro de una distancia de 3 metros (10’) del banquillo de jugadores antes de que se haga cualquier cambio.
- c) Un jugador que cumpla una penalización en el banquillo de penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado
- d) Un equipo tendrá que colocar en la pista el correcto número de jugadores cuando lo ordene el árbitro. El equipo visitante debe ser siempre el primero en hacer salir a sus jugadores a la pista. Cada equipo solo podrá cambiar a sus jugadores una vez en cada parada del juego.
- e) Si en el transcurso de una sustitución, mientras el jugador va entrando o saliendo del juego, intencionalmente juega el puck con su stick, con sus patines o manos, o tiene contacto físico con un jugador adversario, mientras el jugador (que está entrando o saliendo del juego) todavía está en la superficie (área) de juego, se pitará una penalización por “tener muchos jugadores en pista”. Sin embargo, si en el transcurso de la sustitución el jugador es golpeado accidentalmente por el puck no habrá penalización ni parada del juego.
- f) Cuando el portero abandona el área de gol y se dirige a su banquillo para ser sustituido, debe estar dentro de 3 mts (10’) del área del banquillo antes que el jugador sustituto pueda entrar en la pista. Si el equipo que hace la sustitución tiene posesión del puck y la sustitución se hace prematuramente, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y se hará un saque neutral (face-off) bien en la zona central o en la zona defensiva del lugar señalado para saque neutral (cualquier localización que de ventaja al equipo no infractor). Si el equipo no tiene posesión del puck y realiza una sustitución ilegal, el árbitro lo sancionará con una Falta Menor.
- g) Para cambios de jugadores durante las paradas de juego, el árbitro que conduzca el saque neutral, asumirá su posición normal para dicho saque, y permitirá un período de cinco (5) segundos de intervalo durante los cuales el equipo visitante podrá hacer sus cambios. Después de que este período ha expirado, el árbitro levantará su mano para indicar al equipo visitante que ya no puede cambiar mas jugadores. Con el brazo todavía levantado, el árbitro permitirá otro período de cinco (5) segundos al equipo local para realizar sus cambios (si aun no lo han hecho), una vez haya

expirado este tiempo el árbitro bajará el brazo indicando que ya no se pueden realizar más cambios. Si un equipo intenta realizar un cambio de jugadores después de la expiración de su tiempo, el árbitro mandará a los jugadores nuevamente al banquillo. Cualquier infracción subsiguiente por este mismo motivo será penalizado con una penalización menor de banquillo.

- h) Si se está en los dos (2) últimos minutos de juego y se impone una penalización menor de banquillo por realizar de forma deliberada un cambio ilegal de jugadores que reportará más jugadores en pista, se concederá un tiro de penalti al equipo no ofensor. La penalización menor de banquillo no se servirá.
- i) La violación de cualquier sección de la Regla 13, resultará en una Penalización Menor de Banquillo. La penalización la cumplirá el jugador que haya cometido la infracción.

#### **REGLA 14 - JUGADORES LESIONADOS**

- a) Cuando un jugador, que no sea el portero, es lesionado u obligado a dejar la pista de juego, se puede retirar y ser reemplazado por un sustituto, pero el juego debe continuar sin que los equipos abandonen la pista.
- b) Si un portero sufre una lesión o se pone enfermo, debe estar preparado para poder continuar inmediatamente el juego, caso contrario debe ser reemplazado por un portero sustituto. El árbitro NO concederá tiempo adicional que permita al portero lesionado o enfermo continuar en esa situación (vuelva a ocupar su posición). El portero sustituto no tendrá período de calentamiento. (Ver también el punto “d” más abajo.)
- c) El árbitro debe informar a los miembros del CIRILH, en caso de posibles sanciones disciplinarias por cualquier retraso en la sustitución del portero. El portero sustituto estará sujeto a las reglas regulares que conciernen a los porteros y tendrá los mismos privilegios.
- d) Cuando se ha hecho una sustitución del portero, el portero regular no puede volver al juego hasta después de la primera interrupción del juego.
- e) Si un jugador lesionado recibe una penalización menor, el equipo penalizado debe colocar en el banquillo de las penalizaciones a un jugador sustituto antes de que la penalización expire, y no se permitirá entrar al juego a ningún otro sustituto por el jugador penalizado si no es del banquillo de penalizaciones y hasta tanto no expire el tiempo de penalización. Se impondrá una penalización menor de banquillo a cualquier violación de esta regla.

El jugador penalizado que ha sido sustituido en el banquillo de penalizaciones no podrá participar nuevamente en el juego hasta que su penalización haya expirado.

- f) Cuando un jugador se lesiona no pudiendo continuar el juego o ir a su banquillo, el juego no se parará hasta que el puck no esté en posesión del equipo del jugador lesionado. Si este equipo tiene posesión del puck en el momento de la lesión, el juego se debe parar inmediatamente a menos que el equipo esté listo para tirar un gol.
- g) Un jugador que no sea el portero, cuya lesión sea lo suficientemente importante como para justificar una interrupción del juego, no podrá participar más en el juego hasta que se complete el saque neutral.

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

## SECCION III

### REGLA 15 - LOS STICKS

- a) Los sticks (palos de hockey) han de ser del mismo estilo que los utilizados para el hockey sobre hielo, hechos de madera u otro material aprobado y no pueden tener ningún saliente. Se puede recubrir la pala del stick con cinta adhesiva de cualquier color para reforzarla o para mejorar el control del puck.
- b) El stick no puede exceder a 1,5 m (60") de largo desde el exterior de la parte curvada hasta el final del mango, tampoco puede tener más de 32 cm (12,5") desde la curva hasta el final de la pala. La curvatura de la pala del stick no está restringida. La pala del stick de los jugadores de campo debe tener como mínimo 5 cm y no puede exceder a los 9 cm de ancho en cualquier punto de la misma.
- c) La pala del stick del portero no puede tener más de 13 cm de ancho en ningún lugar, excepto en la curva exterior donde no puede exceder a 14 cm de ancho; tampoco se permite que el stick del portero exceda a 39 cm de largo desde la curva exterior hasta el final de la pala. La porción ancha del stick del portero extendiéndose desde la pala hasta el palo no puede exceder a 61 cm desde la curva exterior y no excederá a 13 cm en ancho.
- d) Será sancionado con una penalización menor cualquier jugador, incluyendo al portero, que use un stick que no cumpla con las condiciones de esta regla.

### REGLA 16 - LOS PATINES

- a) Los patines que se utilizarán serán únicamente patines con ruedas en línea, pudiendo ser de tres o cuatro ruedas. Los porteros pueden, como una opción, usar patines en línea con cinco ruedas más pequeñas, contando con que dichas ruedas quedan por debajo de las botas del portero y no sobresalen ni por adelante ni atrás. Si los patines fueron manufacturados para un cierto número de ruedas, todas las ruedas tienen que estar en su lugar. 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. No está permitido jugar con patines convencionales o de doble eje en Campeonatos Mundiales, sin embargo, las federaciones individuales pueden permitir el uso de patines tradicionales para juegos nacionales.
- b) Cualquier jugador en la pista que quebrante una de estas reglas tendrá una penalización menor y no podrá volver a jugar hasta que el defecto haya sido corregido.

### REGLA 17 - EL EQUIPO DEL PORTERO

- a) Con excepción de los patines y el stick, todo el equipo del portero debe estar hecho para proteger únicamente la cabeza y el cuerpo. No ha de incluir ninguna prenda o artilugio que pueda darle una ayuda indebida en sus funciones como portero para defender la portería.

NOTA: “La red de cordones o cinchas o cualquier otro material que una al pulgar con el índice del guante del portero no han de exceder a la cantidad mínima necesaria para rellenar el hueco entre los dedos pulgar e índice cuando están completamente extendidos y separados.”

- 1) Las almohadillas protectoras del dorso o de los guantes del portero no deben exceder de 20 cm de ancho y 40 cm de largo.
  - 2) Defensas del abdomen que se extiendan a lo largo de los muslos o por fuera de los pantalones están prohibidas.
- b) Cuando las almohadillas del portero son nuevas, no han de exceder de 30 cm de ancho, medidas puestas, no pudiendo ser alteradas de ningún modo.
  - c) El portero que use un equipo ilegal será sancionado con una penalización menor (Ver Regla 24)
  - d) Todo el equipo con excepción del puck y los patines será el reglamentario para Hockey.
  - e) Todos los porteros están obligados a llevar caretas HECC/CSA aprobadas.

#### **REGLA 18 - EQUIPO DE PROTECCION**

- a) Todo el equipo protector, excepto guantes, casco o espinilleras del portero, deben estar completamente debajo del uniforme. Las coderas de cuero por fuera de la camiseta están prohibidas. Después de un primer aviso del árbitro, se impondrá una Penalización Menor al jugador que viole esta regla.
- b) Todos los jugadores tienen que llevar cascos HECC/CSA aprobados, con una correa en la barbilla debidamente abrochada. La protección completa de la cara (plástica o metálica) tiene que estar sujeta al casco para todos los jugadores de los equipos junior, y a todos lo que estén jugando en los Campeonatos Senior que sean menores de 18 años. Este reglamento se aplica tanto a hombres como mujeres. Los jugadores mayores de 18 años tienen la opción de usar esta protección – El jugador corre su propio riesgo al no usar protección facial.
- c) Todos los porteros están obligados a llevar caretas aprobadas.
- d) Todos los jugadores han de llevar guantes de hockey aprobados.
- e) Todos los jugadores han de llevar espinilleras y coderas. Los jugadores de sexo masculino deben llevar una coquilla(copa) protectora durante el partido.
- f) La protección bucal es opcional, pero recomendable.
- g) Los que usan gafas, deberán utilizar las de plástico y no de vidrio.
- h) Se puede sancionar con una penalización menor por incumplimiento en el uso del equipo de protección.

#### **REGLA 19 - EQUIPO PELIGROSO**

- a) Está prohibido el uso de almohadillas, protecciones hechas de metal o cualquier otro material parecido que pueda causar lesiones a un jugador.  
NOTA: Todas las coderas que no tengan una cubierta protectora suave, de goma espuma o un material similar de al menos 125 mm (1/2”) de espesor, serán consideradas como equipo peligroso.
- b) Un guante en el que toda o parte de su palma haya sido cambiada o cortada para poder utilizar los dedos, será considerado como equipo ilegal, imponiéndose una penalización menor a cualquier jugador que utilice este equipo de guante.

- c) Cualquier jugador que lleve un aparato protector por prescripción médica, debe tener permiso del CIRILH antes de participar en el juego.

## **REGLA 20 - EL PUCK**

- a) El puck tiene que ser el aprobado por el Comité de CIRILH. El equipo local o anfitrión es responsable de facilitar una adecuada provisión de pucks oficiales. Dicha provisión se guardará en el banquillo de penalizaciones bajo el control de uno de los oficiales menores o de un encargado especial.

## **REGLA 21 - UNIFORMES**

- a) Los uniformes requerirán camisetas idénticas de manga larga y pantalones largos. La camiseta del portero será del mismo color y diseño que los de los otros miembros del equipo. Los números de los jugadores serán obligatorios solo en la espalda de la camiseta, con números enteros, e irán del 00 al 99, y con una altura de 20 a 25 cm (8-10”).
- b) El portero si es masculino, ha de llevar durante todo el partido una coquilla y protección de la pelvis. Si es mujer, un peto o protector del pecho ajustado al cuerpo, guantes de portero( de hockey sobre hielo sin modificar, las almohadillas del portero no deben exceder los 30 cm de ancho y una careta o casco con protección acoplada.) Si el portero lleva guardas en los brazos, deberán ser blandas, flexibles y ajustadas al brazo. Cualquier equipo de hockey sobre hielo reglamentario es aceptable.
- c) Todos los equipos que participen en las competiciones han de estar uniformados y han de tener dos camisetas de diferente color. Los pantalones largos son obligatorios.
- d) No está permitido que dos miembros del mismo equipo lleven el mismo número. Los números individuales de jugadores no pueden ser cambiados o substituídos después de la inscripción preliminar del equipo sin la aprobación escrita del Comité de CIRILH. El Capitán del equipo y tres Capitanes Alternantes han de llevar una letra “C” o “A” pequeñas en el hombro derecho de la camiseta.
- e) Será responsabilidad del equipo local cambiar sus camisetas si los colores de ambos equipos presentan conflicto. La decisión de este tema está en manos del árbitro a cargo del partido. El equipo local suele llevar camisetas de colores predominantemente claros.
- f) El uniforme de todo el equipo, tanto las camisetas como los pantalones, deben concordar en estilo y color.

## **REGLA 22 - INSPECCION DEL UNIFORME**

- a) Los árbitros a cargo del partido realizaran una inspección del equipo antes del comienzo del partido. No se penalizará a los jugadores que vistan equipos no conformes a las reglas antes del partido. El vestir equipo ilegal o peligroso una vez iniciado el partido será corregido de acuerdo a las reglas.

## **SECCION IV**

## **REGLA 23 - PENALIZACIONES**

- a) Las Penalizaciones son las realizadas durante el juego, y se dividen en las siguientes clases:

- 1) Penalización Menor
- 2) Penalización Menor de Banquillo
- 3) Penalizaciones Mayores
- 4) Penalización por Mala Conducta.
- 5) Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- 6) Penalización de Partido
- 7) Penalti

NOTA: En el Roller-In Line Hockey según las Reglas de Juego ordenadas por el CIRILH la superficie de juego no está dividida en zonas marcadas por líneas azules. Por lo tanto, no hay penalizaciones ni interrupciones de juego, cuando tiene que ver con pases cruzados múltiples, zonas o jugadores “fuera de juego” (“off-sides”) aparte de las requeridas alineaciones en los saques neutrales tal y como se explica en el Regla 48.

- b) Penalizaciones Coincidentes (Simultáneas) Mayores o Menores son las que no provocan que un equipo quede en inferioridad numérica (por ejemplo 4 a 4, o 3 a 3) y esto sucede cuando jugadores de ambos equipos reciben simultáneamente penalizaciones de igual duración de tiempo. Cuando se señalen Penalizaciones Coincidentes, los penalizados tomarán sus puestos en el banquillo de los expulsados y ambos equipos podrán hacer sustituciones inmediatas para remplazar a estos jugadores penalizados. Los jugadores penalizados tienen que cumplir el tiempo completo de la penalización y deben permanecer en el banquillo de las penalizaciones hasta la primera parada del juego que se produzca después de la expiración de la penalización. Si un equipo ya estuviera con un jugador menos a causa de una penalización anterior, las penalizaciones coincidentes no alterarán el número de jugadores en la pista.
- c) Los jugadores no pueden dejar el banquillo de las penalizaciones hasta que éstas hayan expirado, excepto en el medio tiempo del juego o al final del partido. El jugador no puede salirse por ninguna otra razón. Los jugadores penalizados tienen que permanecer sentados hasta que la penalización haya expirado.  
NOTA: Si un jugador comete una infracción cuando el juego está parado, se le aplicará la misma penalización que le correspondería con el juego en marcha.
- d) Cuando el tiempo de un jugador penalizado ha expirado terminado por un gol que se haya marcado, ese jugador tiene que regresar a la pista antes de que sea sustituido.

## **REGLA 24 - PENALIZACIONES MENORES**

- a) Por una “Penalización Menor” cualquier jugador, que no sea el portero, será expulsado de la pista durante dos minutos, tiempo en el cual no está permitida la sustitución, con la excepción de las Penalizaciones Coincidentes arriba expuestas. La tercera Penalización menor recibida por el mismo jugador en el transcurso del mismo partido, incluyendo al portero, provocará que este jugador reciba una Penalización Adicional de 10’ (minutos) por mala conducta en el juego.
- b) Una penalización “Menor de Banquillo” remueve de la pista al jugador que se le haya impuesto el castigo de dos minutos. Cualquier jugador del equipo, designado por el entrenador o el Director Técnico a través del Capitán, puede cumplir la penalización y

este jugador debe tomar rápidamente la posición en el banquillo de las penalizaciones y cumplir la penalización como si se la hubieran impuesto a él.

- c) Si un equipo está en inferioridad numérica por tener una o más penalizaciones menores o penalizaciones menores de banquillo y el equipo contrario marca un gol, la primera de las penalizaciones expira automáticamente. Las penalizaciones no reducirán el número de jugadores en pista por debajo de tres (3). El cumplimiento de estas penalizaciones se retrasará hasta que el tiempo penalizado pueda cumplirse.

NOTA: “Inferioridad Numérica” (short-handed) significa que el equipo debe tener menos jugadores en pista que el otro en el momento de recibir el gol. La penalización menor o menor de banquillo que termina automáticamente al recibir un gol en contra, es la que provocó inicialmente que el equipo quedara en inferioridad numérica (la primera penalización). Sin embargo, penalizaciones menores coincidentes a ambos equipos no provocan que ningún equipo quede en inferioridad dado que aunque ambos equipos tienen un jugador en el banquillo de penalizaciones, el número de jugadores en pista no se ve alterado. Por lo tanto, el tiempo de penalización que se otorga por penalización coincidente no se acorta por un gol que se haya marcado. Esta regla se aplica también cuando un gol se marca mediante un tiro de Penalti que se haya concedido en sustitución de otra penalización.

- d) Cuando un jugador recibe una penalización mayor y una penalización menor al mismo tiempo, se ha de cumplir primero la penalización mayor, excepto bajo el Regla 30, en cuyo caso la penalización menor es anotada y cumplida primero.

NOTA: Esto se aplica cuando ambas penalizaciones se imponen al mismo jugador (ver también el Regla 30).

e) Una penalización coincidente no privará a un equipo de la ventaja que tiene el jugador durante los minutos finales del partido cuando el equipo contrario tiene solo dos (2) jugadores en pista (sin incluir el portero.) Si este equipo contrario provoca una penalización coincidente que no puede ser cumplida por falta de tiempo, el otro equipo continuará con su ventaja numérica. El Regla 30 dice que un equipo no recibirá más de dos (2) penalizaciones simultáneas durante los minutos finales del partido, lo que daría al equipo en inferioridad numérica, incentivo para provocar una penalización concurrente durante los minutos finales del juego, estando el equipo con más jugadores elegible a perder un jugador. Un jugador del equipo en inferioridad numérica que cree tal situación de penalización, debe abandonar el juego y ser reemplazado por un compañero.

## **REGLA 25 - PENALIZACIONES MAYORES**

- a) Por la primera “Penalización Mayor” en cualquier juego, el infractor, excepto el portero, debe ser expulsado de la pista por cinco (5) minutos en la caja de penalizaciones, tiempo en el cual no está permitida ninguna sustitución. Un gol recibido en esta situación no anula la sanción.
- b) Por la segunda penalización mayor en el mismo juego al mismo jugador incluyendo al portero, el jugador recibe automáticamente la penalización mayor de cinco minutos (5) y una de mala conducta en el juego. Un jugador del equipo infractor debe colocarse en el banquillo de penalizaciones para cumplir la penalización mayor de cinco minutos.
- c) Cuando se imponen penalizaciones mayores coincidentes a un número igual de jugadores de cada equipo, los jugadores penalizados deben tomar sus posiciones en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del juego siguiente a la expiración de sus correspondientes penalizaciones. Se harán

- sustituciones inmediatas de los jugadores penalizados y estas penalizaciones no se tendrán en cuenta a efecto de las penalizaciones atrasadas, Regla 30.
- d) Cuando se imponen penalizaciones coincidentes de igual duración, incluyendo una penalización mayor a un jugador de cada equipo, los jugadores penalizados han de tomar su posición en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del juego que siguiente a la expiración de sus respectivas penalizaciones. Se hacen sustituciones inmediatas y estas penalizaciones no se tendrán en cuenta a efectos de las penalizaciones atrasadas. (Regla 30 o Regla 27).
  - e) Cuando se imponen penalizaciones coincidentes de diferente duración (incluyendo una penalización mayor) a un jugador de cada equipo, los jugadores penalizados han de tomar posición en el banquillo de penalizaciones y no dejarlo hasta la primera interrupción del juego siguiendo la expiración de sus respectivas penalizaciones. Las penalizaciones que crearon disparidad en el tiempo total de penalización entre los jugadores penalizados, se cumplirán primero por la vía normal por los jugadores penalizados. Están permitidas las sustituciones inmediatas para las penalizaciones mayores de cada jugador. Se contabilizarán las penalizaciones que crean disparidad en el tiempo total de sanción a efectos de penalizaciones acumuladas. Regla 24 (c) (gol marcado contra un equipo en inferioridad numérica).

## **REGLA 26 - PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA**

- a) Las “Penalizaciones por mala Conducta” a todos los jugadores excepto el portero, conllevan la expulsión del juego durante diez minutos. El jugador penalizado puede ser inmediatamente sustituido por otro jugador. Cuando la penalización por mala conducta ha expirado, el jugador debe permanecer en el banquillo de penalizaciones hasta la primera interrupción del juego.  
 Cuando un jugador recibe una penalización menor y una penalización por mala conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo y cumplir la penalización menor sin otra acumulación de tiempo.  
 Cuando un jugador recibe una penalización mayor y una penalización por mala conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo de penalizaciones y no estará permitida la sustitución del jugador penalizado hasta cumplida la sanción, y no se permitirá que entre al juego excepto que sea del banquillo de penalizaciones. Cualquier violación de esta disposición será tratada como una sustitución ilegal según el Regla 13, requiriendo una penalización menor de banquillo.
- b) Una “Penalización por Mala Conducta en el Juego” significa la suspensión de un jugador por el resto del partido, pero está permitido reemplazarlo por un sustituto. Esta penalización se reportará al Comité del CIRILH el cual tendrá plenos poderes para imponer cualquier tipo de sanción posterior.
- c) Una mala conducta en el juego por parte de un jugador, automáticamente quedará suspendido de un partido (que deberá cumplir en el partido siguiente).
- d) Una segunda Mala Conducta a un jugador en el torneo, tendrá como resultado una penalización automática de partido.  
 NOTA: Para todas las penalizaciones por Mala Conducta en el Juego, indiferentemente de cuándo se impuso, se anotarán en las actas o planillas de juego un total de diez minutos contra los jugadores infractores.”
- e) Cualquier jugador que incurra tres (3) penalizaciones de stick en un mismo juego también recibirá una penalización apropiada a la última infracción y sera expulsado únicamente de ese juego. Un sustituto tiene que servir el tiempo de penalización que

se le otorgó al jugador expulsado. Las infracciones de stick son: dar tajos con el stick (slashing), pegando con el stick alto, golpear con ataque cruzado (cross-checking), golpear con la punta o el final del stick (butt-ending y spearing).

## **REGLA 27 - PENALIZACIONES DE PARTIDO**

- a) Una Penalización de Partido significa la suspensión del jugador por el resto del partido y será enviado a los vestuarios inmediatamente. Se colocará un jugador sustituto en el banquillo de penalizaciones para cumplir una penalización de cinco minutos y no podrá volver a la pista aunque se hayan hecho goles.  
NOTA: Las Reglas sobre Penalizaciones adicionales y sustituciones están detalladas en las Reglas 40, 50, y 59; cualquier penalización adicional será cumplida por un jugador designado por el entrenador o director técnico del equipo infractor a través del Capitán en pista.  
NOTA: Cuando se han impuesto Penalizaciones de Partido Coincidentes bajo las Reglas 45 y 59 a un jugador en ambos equipos, el Reglas 25 (d)-(e) que regula Penalizaciones Mayores Coincidentes no será aplicable.
- b) Para todas las Penalizaciones de Partido indiferentemente a cuando se han impuesto, o las Penalizaciones Acumuladas prescriptas, se anotará contra el jugador infractor un total de cinco minutos.
- c) Un jugador incurriendo en una Penalización de Partido será investigado inmediatamente por el Comité del CIRILH, quién tendrá pleno poder para imponer la sanción posterior que crea conveniente.
- d) Una Penalización de Partido descalificará al jugador infractor para el resto del torneo.

## **REGLA 28 - TIRO DE PENALTI**

- a) Cualquier infracción de las reglas que signifique un “Tiro de Penalti” se realizará de la siguiente manera:  
El árbitro debe hacer que se anuncie por el sistema de megafonía (auto-parlante) el nombre del jugador designado por él, o seleccionado por el equipo para realizar el tiro (más apropiado) y debe colocar el puck en el lugar del saque neutral, en el punto central del medio campo y el jugador, al silbato del árbitro, debe jugar el puck desde allí y ha de intentar marcar un gol. El portero debe estar en el área hasta que el árbitro toque el silbato. El jugador que realiza el tiro debe mantener el puck en movimiento hacia la línea contraria de gol y una vez efectuado el tiro, se considerará la jugada completa. No se considerará gol cualquier tipo de rebote y en el momento en que el puck atraviese la línea de gol, se considerará la jugada terminada.
- b) El Portero puede intentar parar el tiro de cualquier manera, excepto lanzando su stick u otro objeto, en cuyo caso se considerará gol. NOTA: Vea Regla 71.
- c) En los casos en que se haya concedido un tiro de Penalti según el Artículo 61(h) (por entrada ilegal en el juego), bajo Regla 71(a) (por lanzar un stick) y bajo el Regla 74 (falta cometida por detrás), el árbitro designará al jugador que ha recibido la falta para que tire el penalti.  
En los casos en que se haya concedido un tiro de penalti bajo Artículo 49 (lanzarse sobre el puck en el área), o con Regla. 53 (d) (recoger el puck con las manos en la línea del área), el tiro de penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado como

el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

Si el jugador designado por el árbitro para tirar el penalti no puede hacerlo, después de un tiempo razonable, a causa de una lesión, el tiro lo realizará otro jugador del equipo no infractor designado por el Capitán entre los jugadores en pista en el momento de realizarse la infracción. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.

- d) Si el jugador asignado para el tiro de penalti también ha cometido una falta en conexión con el mismo juego o circunstancias, antes o después de haberse asignado el penalti y está designado para realizar el tiro, se le debe permitir realizar el tiro antes de ser enviado al banquillo de penalizaciones. Si en el momento en el momento en que se ha otorgado el tiro de penalti y el portero del equipo infractor ha sido retirado de la pista para sustituir a otro jugador, se debe permitir al portero volver a la pista antes de realizar el tiro de penalti.
- e) Si se marca un gol en un tiro de penalti, el puck se colocará en el centro de la pista de la manera usual. Si no se marca gol, el puck se jugará en cualquiera de las zonas de saque neutral en el área en que se trató de tirar el penalti.
- f) Si se marca un gol desde el 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. Si la infracción por se otorgó el tiro de penalti fuese tal como para incurrir en una penalización menor, entonces, sin tener en cuenta si el tiro de penalti resulta en gol o no, no se cumplirá una nueva penalización menor.
- g) Si la falta en la cual se basa el tiro de penalti ocurre durante el tiempo de juego, se otorgará el tiro de penalti y se realizará inmediatamente en la manera usual, sin importar cualquier retraso ocasionado por un pitazo tardío del arbitro para permitir que el juego sea completado esta demora resulta en la expiración del tiempo regular de juego en cualquier período.
- h) Todos los jugadores excepto el que realiza el tiro de penalti, deben ir al banquillo de jugadores.
- i) Si un jugador contrario, excepto el portero en pista, interfiere al jugador que realiza el tiro de penalti, se concederá automáticamente gol, tanto como si se marca, o no. El tiempo requerido para realizar el tiro de penalti no será contabilizado como tiempo regular de juego o cualquier sobre tiempo.

## **REGLA 29 - PENALIZACIONES DEL PORTERO**

- a) No se enviará al portero al banquillo de penalizaciones por una ofensa de penalización menor, en lugar la penalización menor será cumplida por un jugador designado por el Entrenador, o el Director Técnico del equipo infractor y comunicado a través del Capitán, y tal sustituto no debe ser cambiado.
- b) No se enviará al portero al banquillo de penalizaciones por una infracción de las reglas que signifique una penalización mayor, pero en lugar, la penalización mayor la cumplirá un jugador designado por el Entrenador o por el Director Técnico del equipo infractor y comunicada a través del Capitán y tal sustituto no debe ser cambiado.
- c) Si un portero incurre en una penalización por mala conducta, la penalización será cumplida por otro miembro de su equipo que haya estado en la pista en el momento

- en que se cometió la infracción. Este jugador es designado por el Entrenador o el Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán.
- d) Si el portero incurre en una penalización por mala conducta en el juego, su lugar será tomado por un miembro de su propio equipo o por un portero suplente disponible, y a tal jugador le estará permitido equiparse con el uniforme del portero.
  - e) Si el portero incurre en una penalización de partido, su lugar será tomado por un jugador de su equipo o por un portero suplente y a tal jugador le estará permitido el equipo completo de portero. Se concederá un período de diez minutos para este cambio. Sin embargo se aplicarán penalizaciones adicionales como las específicamente requeridas por las reglas individuales que rigen las penalizaciones de partido y el equipo infractor será penalizado de acuerdo con ello. Tal penalización adicional la cumplirá otro miembro de su equipo que estuviera en la pista en el momento que se cometió la infracción, dicho jugador es designado por el Entrenador o el Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán. (Ver Reglas 40, 45 y 59.)
  - f) Cuando un portero abandona la zona inmediata a su área de gol y toma parte en cualquier altercado, recibirá una penalización por mala conducta en el juego.  
NOTA: Todas las penalizaciones impuestas al portero sin tener en cuenta quien las cumple o cualquier sustitución, deben ser anotadas en los registros en contra del portero.
  - g) Si un portero participa en el juego de cualquier manera cuando está mas allá de la línea central, se le impondrá una penalización menor.
  - h) Cualquier jugador (incluyendo el portero) que deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) para impedir una oportunidad de gol en contraataque del equipo contrario, o deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) durante una situación de gol, dará como resultado un tiro de penalti al equipo contrario. En el caso de que esta infracción se realice cuando el portero ha sido sustituido por un jugador atacante, automáticamente se concederá gol.

### **REGLA 30 - 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 transcurrido.  
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 jugadores cumpliendo penalizaciones al mismo tiempo, y de acuerdo a la regla de penalizaciones acumuladas, habrá un sustituto en la pista por 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 controlador del tiempo (cronometradores) 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 cuatro jugadores en pista.
- c) En el caso de penalizaciones acumuladas, el árbitro debe dar instrucciones al controlador del tiempo de penalización (cronometrador) que los jugadores sancionados cuyas penalizaciones han expirado, solo pueden volver a la pista cuando

haya una interrupción del juego. Cuando las penalizaciones de dos jugadores del mismo equipo expiren al mismo tiempo, el capitán de este equipo designará al árbitro cual de estos jugadores vuelve primero a la pista, y el árbitro de acuerdo con esto, dará instrucciones al controlador del tiempo de penalización (cronometrador). Cuando una penalización mayor y menor son impuestas al mismo tiempo a jugadores del mismo equipo, el cronometrador de penalizaciones 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 (ver también Nota del Regla 24.)

- d) Cuando una penalización acumulada está en el proceso de ser impuesta al equipo que ya está corto de jugadores debido a una penalización menor previa, o por una penalización de banquillo de penalización, y el equipo no penalizado anota un gol, la penalización original se termina, lo cual causa al equipo infractor quedar con un jugador menos, y la nueva penalización es impuesta al equipo infractor el cual vuelve a jugar con un jugador menos.

### **REGLA 31 - AVISO DE PENALIZACION**

- a) Si una infracción de las reglas requiere una penalización menor, mayor o de partido y la comete un jugador del equipo que está en posesión del puck, el árbitro deberá pitar inmediatamente y dar las penalizaciones a los jugadores infractores.

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

- b) Si una infracción de las reglas requiere una penalización menor, mayor, de mala conducta o de partido y la comete un jugador del equipo que no está en posesión del puck, el árbitro señalará la imposición de una penalización acumulada levantando el brazo derecho recto por encima de su cabeza y al completarse la jugada del equipo que está en posesión o la pérdida de posesión al equipo defensivo, el árbitro pitará inmediatamente la infracción y adjudicará la penalización al jugador infractor.

El saque neutral resultante se debe realizar en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el juego, o en el centro de la pista para no dar desventaja al equipo no infractor.

Si la sanción que se ha de imponer es una penalización menor y el equipo no infractor marca un gol durante la jugada, no se cumplirá la penalización menor. Pero si se cumplirá una penalización mayor o de partido sin tener en cuenta si se ha marcado gol o no. (La penalización debe ser registrada por el planillero 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 contrario o ha sido “congelado”. Esto no quiere decir un rebote del portero, de la portería, o cualquier contacto accidental con el cuerpo o equipo de un jugador contrario.

NOTA: Si después de que el árbitro haya señalado una penalización, pero antes de que haya hecho sonar el silbato, el puck entrará en la portería del equipo no infractor como resultado directo de la acción de un jugador de este equipo, el gol será permitido y la penalización señalada se impondrá de manera normal.

NOTA: Cuando un equipo esté en inferioridad numérica por razón de una o más penalizaciones menores o menores de banquillo, el árbitro señala además de 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

demorada y la primera de las penalizaciones menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente de acuerdo al Regla 24 “c.”

- c) 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.
- d) Si un equipo tiene una penalización menor demorada y el equipo recibe una anotación durante la penalización demorada, no se cobrará la penalización, pero quedará registrada y se contará en el total de penalizaciones en contra de los jugadores infractores. Si la penalización demorada es mayor, entonces esa penalización será cobrada.

## **SECCION V**

### **REGLA 32 - NOMBRAMIENTO DE OFICIALES**

El Comité de CIRILH designará los mejores árbitros disponibles.

Todos los árbitros y oficiales de la competencia deben ser tratados con cortesía en todo momento, por todos los jugadores y directores técnicos de todos los países.

Cualquier infracción de esta regla será comunicada al Comité del CIRILH, el cual podrá aplicar severas penalizaciones de acuerdo con la infracción cometida.

- c) Se utilizarán dos árbitros en todos los partidos. Uno de ellos será designado por el CIRILH como Arbitro Principal. Ambos tendrán funciones similares, pero en caso de disparidad de opinión será la decisión del Arbitro Principal la que prevalecerá.
- d) El Arbitro Principal tendrá plena autoridad y capacidad de decisión final en todos los temas en disputa. Su decisión será definitiva en todas las cuestiones y no estará sujeta a apelaciones.
- e) Un arbitro no será usado en ningún campeonato, a menos que sea recomendado por escrito por la federación nacional o designado por el Comité de CIRILH.

NOTA: Todas las cartas de presentación de árbitros deben ser enviadas al Comité de CIRILH para su aprobación.

NOTA: Todos los árbitros que actúan dentro de la jurisdicción del Comité del CIRILH deben estar obligatoriamente afiliados a una Federación Nacional y contar con una tarjeta de acreditación válida de árbitro de hockey.

### **REGLA 33 - ARBITRO**

Los árbitros son los representantes oficiales del Comité de CIRILH. Ellos tendrán pleno control de los jugadores dentro y fuera de la pista. Los oficiales menores, y los oficiales en conexión con los clubes participantes y los árbitros, estarán respaldados hasta el límite en todas las circunstancias legítimas.

Los árbitros deben controlar que los equipos sean llamados a la pista en el tiempo señalado para el comienzo de cada juego, al comienzo de la segunda parte y en los períodos de prórroga. Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período o prórroga hasta que los jugadores se hayan dirigido a sus banquillos, ó a los vestuarios.

Los árbitros inspeccionarán el equipo de cualquier jugador cuando así lo requiera el director técnico o entrenador de cualquier equipo.

Los árbitros asignarán todas las penalizaciones como prescriben las reglas para las infracciones.

El Arbitro Principal tendrá la decisión final de todos los goles, disputados o no. El árbitro podrá consultar con el otro árbitro o con el juez de gol (si lo hay) antes de dar su decisión final.

Antes de empezar el partido, el árbitro controlará que el cronometrador, el anotador (planillero) oficial, el cronometrador de penalizaciones y los jueces de gol ocupen sus respectivas posiciones.

Los árbitros deben anunciar al anotador oficial la duración y tipo de las penalizaciones y las infracciones que implican, así como a quién han de ser acreditados los goles y las asistencias.

Después de cada partido, los árbitros deben verificar y firmar el acta (la planilla) del partido, garantizar que la misma sea firmada por los capitanes de cada equipo y devolverla al anotador (planillero) oficial.

Si un árbitro designado no se presenta para arbitrar el partido, el CIRILH designará a otro árbitro.

Si los árbitros designados en la lista aparecen durante el desarrollo del partido, podrán o no reemplazar a los que estuvieran actuando como sustitutos, de acuerdo a lo que decidan los miembros del CIRILH presentes.

Los árbitros a cargo del partido serán una parte totalmente imparcial (neutrales).

Todos los árbitros deben vestir pantalón azul oscuro o negro, camisa rayada a franjas blancas y negras o bien un uniforme aprobado por el Comité de CIRILH.

Los árbitros están obligados a registrar en el acta del partido (planilla de juego) todas las malas conductas, faltas graves de conducta y penalizaciones de partido inmediatamente después del partido, dando plenos detalles al Comité de CIRILH. Estos informes son confidenciales.

## **REGLA 34 - JUECES DE GOL**

### **1. JUECES DE GOL (opcionales)**

- a) Habrá un juez de gol detrás de cada portería. No serán miembros de ninguno de los equipos competidores, ni pueden ser reemplazados durante el desarrollo del juego, a menos que resulte aparente que debido a su parcialismo, o cualquier otra causa grave, es culpable de tomar decisiones injustas. En tal caso el Arbitro Principal puede designar otro juez de gol en su lugar.
- b) Cada juez de gol debe estar situado en el área designada detrás de la portería durante todo el partido y no cambiará de campo en ningún momento después de comenzado el partido. Su jurisdicción está limitada solamente a ese partido.
- c) En el caso de reclamarse un gol, el juez de gol de esa portería debe decidir si el puck ha pasado o no entre los postes y ha cruzado completamente la línea de gol. Esta decisión será simplemente gol o no gol.  
NOTA : “Ver Regla 33 (e).
- d) El uso de jueces de gol y su colocación será a la discreción del CIRILH .

### **2. OBLIGACIONES DE UN JUEZ DE GOL**

- a) Extender ambas manos en el aire por encima de su cabeza cuando el puck haya pasado completamente la línea de gol entre los postes de la portería.
- b) El juez de gol debe llevar un control exacto de las paradas del portero.  
NOTA: Una parada es solo cuando el portero ha impedido marcar un gol.
- c) El juez de gol debe ayudar al árbitro a decidir si un jugador contrario estaba en el área en el momento en que el puck ha entrado en ella.

- d) Comprobar la red para asegurar que no hay agujeros por donde pueda pasar el puck.
- e) Comprobar que la portería se mantiene en todo momento en su posición correcta en la pista.
- f) Cuando el portero ha bloqueado el puck y no se puede jugar, el juez de gol debe extender un brazo por encima de su cabeza para señalarlo al árbitro.
- g) Cuando un tiro a la portería no ha sido gol, el juez de gol debe extender sus brazos rectos hacia los lados del cuerpo.

### **REGLA 35 - EL CRONOMETRADOR DE PENALIZACIONES**

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

### **REGLA 36 - EL ANOTADOR OFICIAL**

- a) El Anotador Oficial debe registrar correctamente en el Acta Oficial del partido (Planilla Oficial) los goles marcados, quién los ha marcado y a quién se le asigna la asistencia si la hay. El Anotador Oficial debe llevar un registro de todas las penalizaciones asignadas, anotando los nombres y los números de los jugadores penalizados, la infracción y el tiempo de penalización asignado.
- b) Al finalizar cada partido, el Anotador Oficial debe firmar el Acta Oficial del Partido y hacerla firmar por el árbitro y por cada capitán de equipo. El Oficial debe entregar el reporte de este juego al miembro designado del Comité del CIRILH.
- c) Previamente al comienzo del partido, el Anotador Oficial debe obtener del Director Técnico o Entrenador de cada equipo la alineación completa, verificada y firmada por el Director Técnico Oficial encargado. El Capitán y/o Capitanes Alternos de cada equipo deben estar debidamente identificados en el Acta o Planilla Oficial del Partido.
- d) El Anotador Oficial debe presentar la alineación completa de los equipos competidores al árbitro, antes del comienzo del partido, y pondrá en conocimiento del árbitro cualquier circunstancia que el oficial crea que no está de acuerdo a las reglas.
- e) El Anotador o Planillero Oficial debe advertir al árbitro cuando el mismo jugador haya recibido su segunda o tercera penalización o su segunda penalización de mala conducta en el mismo juego.
- f) Cuando exista sistema de megafonía, el Anotador o Planillero Oficial debe anunciar o hacer anunciar inmediatamente después de que se marque cada gol, el nombre del jugador que marcó el gol, y el nombre de cada jugador al que se le ha anotado una asistencia.

### **REGLA 37 - EL CRONOMETRADOR**

- a) El Cronometrador debe registrar el tiempo de comienzo y finalización de cada parte del partido, y el tiempo real de juego durante el partido.

- b) El Cronometrador debe señalar al árbitro el comienzo del partido, el comienzo del segundo período y por cada sobre tiempo.  
Si la pista no está equipada con un timbre, gong o sirena, o si este sistema falla, el Cronometrador debe, por medio de un silbato, señalar el final de cada período, de cada sobre tiempo, y el fin del partido.
- c) El Cronometrador debe anunciar o hacer anunciar cuando quedan dos minutos de tiempo real de juego o período de sobre tiempo.
- d) El Cronometrador debe registrar el momento en que se marcan los goles y penalizaciones al final del período, debe registrar todas las duraciones en minutos y segundos.

## **SECCION VI**

### **REGLA 38 - ABUSO DE OFICIALES Y OTRAS MALAS CONDUCTAS**

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 violaciones 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.

Se debe imponer una “Penalización de Mala Conducta” por violaciones ocurridas en la superficie de juego o en el área del Banquillo de Penalizaciones y cuando se identifique bien al jugador penalizado.

- a) Una mala conducta en el juego debe ser impuesta al jugador que utilice lenguaje o gestos obscenos, blasfemos, o insultantes contra cualquier persona o que persista en discutir o muestre poco respeto a cualquier oficial durante un partido, o que intencionadamente golpee o tire el puck fuera del alcance de un oficial que esté recuperándolo.
- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador que golpee las vallas con su stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.
- c) 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) y 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.
- d) 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 conducta (incluyendo lenguaje amenazador y abusivo, gestos o acciones similares) dirigidas a incitar a un oponente a incurrir en una penalización.
- e) 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 del CIRILH.
- f) 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.

- g) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta contra cualquier jugador infractor que use lenguaje obsceno, blasfemo o abusivo hacia cualquier persona, o cualquier oficial.
- h) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta de 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.
- i) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta de 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 juez de gol en el cumplimiento de sus obligaciones.

NOTA: El árbitro puede asignar penalizaciones posteriores bajo este Artículo o bajo el Regla 24 (b) si lo cree oportuno.

- j) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta a cualquier jugador o jugadores que excepto por razones de tomar sus lugares en el Banquillo de Penalizaciones, entren o se queden en el área de los árbitros mientras estén informando o consultando con cualquier oficial de juego, incluyendo el Cronometrador, el Cronometrador de Penalizaciones, el Anotador Oficial o el Locutor (anunciador.)

### **REGLA 39 - AJUSTES A LA ROPA Y A LOS IMPLEMENTOS DEPORTIVOS**

- a) No se debe parar ni retrasar el juego para ajustarse la ropa, el equipo, el calzado, patines o stick.
- b) Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de esta regla.
- c) El jugador es responsable de mantener la ropa y el equipo en buenas condiciones. Si se requieren ajustes, el jugador debe retirarse de la pista y el juego debe continuar sin interrupción utilizando un sustituto.  
NOTA: En caso de que un jugador pierda su casco en el “desarrollo” de una jugada le será permitido continuar “esa jugada”, pero inmediatamente después de terminar “esa jugada” el jugador debe recuperar y colocarse su casco y ajustarlo. Una violación dará como resultado una Penalización Menor de dos minutos por equipo inadecuado.
- d) Sin embargo, un portero después de una detención del juego, con el permiso del árbitro, le está permitido ajustarse o arreglarse la ropa, equipo, calzado o patines. Los porteros también les es permitido por el árbitro reemplazar su careta pero no se le otorgará tiempo para repararla o ajustarla.
- e) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción de esta regla.

### **REGLA 40 - INTENTO DE LESIONAR**

- 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 CIRILH para que tome medidas posteriores. Estará permitido un sustituto para el jugador penalizado al final de los cinco minutos

### **REGLA 41 - CARGA CONTRA LA VALLA**

- a) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor, a discreción del árbitro y según el grado de violencia del impacto contra las vallas, al jugador que cargue con el cuerpo,

con el stick o con los codos, que embiste o haga tropezar a un oponente 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 "Boarding", y debe ser penalizado como tal. En otros casos en que no haya contacto con la valla, debe ser tratado como "Charging".

"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 contra las vallas. Sin embargo, si el oponente no lleva el puck, entonces dicha acción se considerará como carga contra la valla, boarding, charging, interferencia, o si se emplean los brazos o sticks se tratará como agarrar o enganchar.

#### **REGLA 42 - STICK ROTO**

- a) Un jugador cuyo stick está roto puede participar en el juego siempre que inmediatamente deje caer su stick roto. Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de este Artículo.
- b) Un portero puede continuar jugando con la porción de la pala de un stick roto hasta la detención del juego o hasta que el portero haya sido provisto legalmente de un stick.
- c) Un jugador cuyo stick esté roto no puede recibir otro lanzado al suelo desde cualquier parte de la pista, sino que debe obtenerlo del Banquillo de Jugadores. Un portero cuyo stick esté roto no puede recibir otro lanzado desde cualquier parte de la pista, pero puede obtener uno de un compañero sin que tenga que ir al Banquillo de Jugadores. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta al jugador o portero que reciba un stick ilegalmente bajo este Artículo.

NOTA: Un stick roto es aquel que, en opinión del árbitro, no es apto para el juego.

#### **REGLA 43 - CARGAS (CHARGING)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor al jugador que corra o salte sobre un oponente o que cargue contra el jugador contrario.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor 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. El portero no puede ser abusado 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 o Mayor por carga u obstrucción.

#### **REGLA 44 - GOLPEAR CON EL STICK (CROSS CHECKING)**

- a) Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor o Mayor al jugador que golpee con ambas manos en el stick (cross checks) a un oponente.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor 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 al jugador que lesione a un oponente mediante un Cross Checking.

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

## **REGLA 45 - LESIONES INTENCIONALES A CONTRARIOS**

- a) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que intencionalmente lesione de cualquier manera a un contrario.
- b) No se permitirá que un sustituto tome la plaza del jugador penalizado hasta que hayan transcurrido cinco minutos de tiempo real de juego desde el momento en que fue impuesta la penalización.
- c) Tales casos serán comunicados obligatoriamente al Comité del CIRILH.
- d) Se dará una penalización de mala conducta en el juego a cualquier jugador que sea culpable de dar patadas o intentar dar patadas a cualquier parte del cuerpo del jugador contrario o a sus patines.

## **REGLA 46 - PERDIDA DE TIEMPO**

- a) Ningún jugador o portero debe retrasar el juego tirando o golpeando deliberadamente el puck fuera del área de juego.  
El árbitro impondrá inmediatamente y sin aviso una Penalización Menor contra cualquier jugador o portero que tire el puck fuera del área de juego.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al 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 contrario o que deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario, dará como resultado un tiro de penalti otorgado al equipo no infractor.
- c) 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.

## **REGLA 47 - CODAZOS Y RODILLAZOS**

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

## **REGLA 48 - SAQUES NEUTRALES ( FACE – OFFS)**

- a) Los jugadores en Saques Neutrales estarán al campo del equipo contrario, separados por el largo de un stick y con toda la pala en el suelo.  
Todos los demás jugadores deben estar al menos a diez pies de los jugadores que disputan el saque y cada equipo ha de estar en su parte correspondiente del campo.
- b) Mientras se lleva a cabo un Saque Neutral, ningún jugador debe tener contacto físico con su contrario por medio del cuerpo o del stick en ningún lugar de la superficie de juego, excepto mientras se juega el puck después del saque neutral.  
Por violación de esta regla el árbitro impondrá una Penalización Menor o Penalizaciones a los jugadores por cuya acción o acciones causaron contacto físico.  
NOTA: La duración de un Saque Neutral empieza cuando el árbitro designa el lugar del saque y termina cuando deja caer el puck.

- c) Si un jugador en Saque Neutral no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución en dicho saque neutral por cualquier compañero de equipo en la pista.
- d) Una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo Saque Neutral se puede castigar con una Penalización Menor al jugador que cometa la segunda violación de la regla.
- e) Cuando se ha cometido una infracción de alguna regla o se ha producido una detención del juego que haya sido causada por un jugador del equipo atacante, el Saque Neutral resultante, será hecho en el punto de saque de la línea de medio campo.  
NOTA: Esto incluye una detención del juego causada por un jugador del equipo atacante que tira el puck hacia la parte trasera de la red sin ninguna intervención del equipo defensor.
- f) Cuando se ha producido una infracción de alguna regla por jugadores de ambas partes resultando una parada del juego, el Saque Neutral resultante se hará en el lugar de la infracción o donde se ha detenido el juego en los casos en que esté permitido completar la jugada, si no está dispuesto expresamente de otra manera por estas reglas.
- g) Cuando la detención ocurre entre los puntos de Saque Neutral más próximos a la portería y el final de la pista, el puck se colocará en el punto de saque de portería del lado donde se produjo la detención del juego, ha no ser que las disposiciones de estas reglas digan lo contrario.
- h) Para la realización del saque neutral los jugadores deben mantener sus sticks (extendidos) planos en la línea.
- i) Cuando se ha marcado ilegalmente un gol como resultado de la desviación del puck por el árbitro directamente hacia la red, el Saque Neutral será en cualquiera de los dos puntos de saque de esa zona.
- j) Cuando el juego es detenido por cualquier razón no establecida específicamente por las reglas oficiales, se debe hacer un saque neutral donde se jugó el puck por última vez.
- k) El árbitro no está obligado a esperar a que los jugadores se coloquen en el punto de saque neutral. Es responsabilidad de los jugadores situarse allí lo más rápido posible. Si un equipo ya está alineado y el otro se retrasa, el árbitro puede empezar el juego dejando caer el puck.  
NOTA: Una vez que un equipo está en posición de Saque Neutral, el puck puede entrar en juego en cinco segundos.”

#### **REGLA 49 – CAIDA SOBRE EL PUCK**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que intencionadamente 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) 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) A ningún jugador defensor, excepto el portero, le estará permitido dejarse caer sobre el puck, sostenerlo o retenerlo con el cuerpo o las manos cuando el puck esté en el área de gol.  
Por la infracción de esta regla se detendrá el juego inmediatamente y se tirará un tiro de Penalty contra el equipo infractor, pero no se impondrá ninguna otra penalización.  
NOTA: Esta regla debe ser interpretada como que el Tiro de Penalty solo será otorgado cuando el puck esté en el área del portero en el momento de detención de juego. Sin embargo, en caso en que el puck esté fuera del área del portero, se puede aplicar el Regla 49 “a” y se puede imponer una Penalización Menor aunque no sea otorgado el tiro de Penalti.

## **REGLA 50 - PELEAS ( FIGHTING)**

- a) Se impondrá una Penalización Mayor a cualquier jugador que empiece una pelea. Se entenderá como pelea el lanzamiento de uno o varios golpes con el puño cerrado por un jugador que haga contacto real con un adversario. Empujar, sacudir o agarrar estando con los patines puestos, son ofensas castigables pero no constituyen pelea tal como se contempla en este Artículo.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, habiendo sido golpeado, se desquite con un golpe o intente golpear. De cualquier modo, a discreción del árbitro, se puede imponer una Penalización Mayor o una doble Penalización Menor si este jugador continúa el altercado.  
NOTA: El árbitro tiene una amplia libertad para poder imponer penalizaciones bajo este Artículo. Esto está hecho a propósito para capacitarle a diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de cualquiera de los participantes tanto por iniciar una pelea como por persistir en continuarla. Esta discreción se debe ejercer de una manera realista.  
NOTA: Los árbitros están habilitados para emplear cada medio dispuesto por estos Artículos para parar altercados y deben utilizar el Regla 38 “c” para este propósito, a no ser que esté implicada una penalización mayor por coincidencia.
- c) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego, al jugador implicado en agresiones fuera de la superficie de juego o con otro jugador que también esté fuera de la superficie de juego.
- d) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego al jugador o portero en pista que primero intervenga en un altercado que ya estuviera iniciado.
- e) Cualquier jugador al que se le haya impuesto una Penalización Mayor por agresión será automáticamente suspendido por el resto del partido y el siguiente partido que juegue su equipo.  
NOTA: Si el equipo del cual es miembro el jugador suspendido pasa a la siguiente eliminatoria, la penalización se mantendrá en el siguiente partido que juegue el equipo, incluso sí el siguiente juego es en otra división.  
NOTA: El equipo penalizado colocará un hombre en el área de penalizaciones y jugará en inferioridad numérica durante el transcurso de la Penalización Mayor.

## **REGLA 51 - GOL Y ASISTENCIAS**

Se considerará gol cuando el puck, empujado por el stick de un jugador, traspase los postes de la portería desde el frente y por debajo del travesaño y cruce completamente la línea de gol de la portería pintada entre los postes.

- Se considerará gol si un jugador defensor hace entrar, de cualquier manera, el puck en la portería. Se le concederá el gol, pero no asistencia al último jugador atacante que jugó el puck.
- Si un jugador atacante da una patada al puck y este es desviado hacia la red por un jugador de la parte defensora, que no sea el portero, se concederá gol al jugador que dió la patada al puck pero no se considerará asistencia.
- Si un jugador atacante lanza el puck y este entra en la portería desviándose al golpear cualquier parte de la persona o un jugador del mismo equipo se considerará el gol como válido. Al jugador que desvió el puck a la portería le será concedido el gol. No se considerará gol si el puck ha sido pateado, lanzado o dirigido intencionadamente a la red de cualquier otra manera que no sea con el stick.
- No se considerará gol si se marca como resultado de un puck desviado directamente a la portería por un árbitro.
- Si un jugador empuja legalmente un puck dentro del área de gol del equipo contrario y este queda libre y disponible para otro jugador del equipo atacante, el gol marcado en el juego será legal.
- Cualquier gol marcado que no sea como establecen las Reglas Oficiales, no estará permitido. Cuando un jugador carga a un portero que está dentro de su área de gol, y sigue en contacto físico con el portero, y en la opinión del árbitro interfiere en la defensa normal de la portería, no se permitirán goles antes o después de dicho contacto, y se le dará una penalización mayor.
- Se debe anotar un gol en el Acta del Partido (informe estadístico) al jugador que ha empujado el puck dentro de la portería contraria.
- Cuando un jugador marca un gol, debe ser acreditada una asistencia al jugador que hizo el pase directo a portería en la zona ofensiva; y también lo será cuando se realice un pase hacia delante a un compañero en dirección a la portería, que provoque la realización de un ataque súbito..

## **REGLA 52 - MALA CONDUCTA - GRAVE**

- El árbitro puede suspender el juego y enviar a los vestuarios para el resto del partido a cualquier jugador, director técnico, entrenador o auxiliar culpable de cualquier clase de Mala Conducta Grave.
- Si un jugador así expulsado estaba tomando parte en el juego, le debe ser asignada una Penalización por Mala Conducta en el Juego, siendo permitido un sustituto.
- El árbitro debe resolver cualquier violación e informar del incidente grave al Comité de CIRILH para una posible sanción posterior.
- Si un jugador, director técnico, entrenador o auxiliar técnico persiste después del aviso del árbitro en continuar su Mala Conducta Grave, estará sujeto a la suspensión durante un año o más, según lo determine la resolución del Comité del CIRILH.

## **REGLA 53 - MANEJAR EL 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. Un portero que sostenga el puck con sus manos durante mas de tres segundos, puede ser castigado con una Penalización Menor si no hay jugadores atacantes a su alrededor.
- b) Un portero no debe sostener deliberadamente el puck de manera que, en opinión del árbitro, cause una detención del juego, ni debe lanzarlo deliberadamente hacia la red

de la portería, ni bloquearlo entre sus protecciones, ni debe apilar obstáculos en o cerca de su portería, que en opinión del árbitro, podrían evitar el marcaje de un gol.

NOTA: El objeto de esta regla es el mantener el puck en movimiento continuo y cualquier acción del portero que cause una innecesaria detención debe ser penalizada sin aviso.

- c) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción a este Artículo.

NOTA: En el caso del lanzamiento del puck por el portero hacia delante permitiendo que sea tomado por un jugador contrario, autoriza al árbitro a permitir que la jugada continúe o sea completada, en cambio el juego debe ser detenido si el portero hace un pase con la mano a su compañero de equipo, en ese caso habrá un Saque Neutral como resultado.

- d) 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.

Si un jugador, excepto el portero, recoge el puck del suelo con sus manos en el área de la portería durante el juego, se detendrá inmediatamente el juego y se otorgará un Tiro de Penalty al equipo no infractor.

- e) Está permitido que un jugador pare o golpee un puck en el aire con su mano abierta, o lo empuje por el suelo con su mano, y el juego no se detendrá a no ser que, en opinión del árbitro, 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.

NOTA: El objeto de este Artículo 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 malla, pero se concederá gol cuando el puck haya sido golpeado legalmente y desviado hacia la portería por un jugador defensor excepto el portero.

## **REGLA 54 - STICK ALTO**

- a) Esta prohibido llevar el stick por encima de la altura normal de los hombros. Se impondrá una Penalización Menor 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 mas una Mala Conducta en el Juego. Si blande(mece) el stick para alcanzar un puck por encima de los hombros cerca de otro jugador, el jugador será penalizado con una Penalización Menor por Stick Alto.

- b) 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 contrario, el árbitro no tendrá otra alternativa que imponer una Penalización Mayor mas una Mala Conducta en el Juego al jugador infractor.

- c) Un gol marcado por un stick que se lleve por encima de la altura del larguero en la portería, no será concedido, a menos que sea marcado por un jugador del equipo defensor.

- d) 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:

- 1) El jugador defensor golpee el puck hacia un contrario, en tal caso el juego continuará, o

- 2) Un jugador de la parte defensora golpee el puck dentro de su propia portería, en tal caso se otorgará el gol.
- e) 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.
- f) Si la pala de un stick blande por encima de la altura de los hombros cerca de un adversario bien para intimidarlo o para intentar herir al jugador, se castigará con una Penalización Mayor. Si se produce una herida en tales circunstancias se castigará con una Penalización Mayor mas una Mala Conducta en el Juego.  
Al principio y final de un tiro, la pala puede estar por encima de la altura del hombro.  
EXCEPCION: No se pitará falta cuando se cambie el stick por encima de la cabeza de una mano a la otra para poder jugar el puck, a no ser que ponga en peligro a otro jugador.  
NOTA: No se necesita que haya contacto para pitar una falta por Stick Alto. Sin embargo un jugador contrario debe encontrarse cerca para justificar la asignación de una penalización.

#### **REGLA 55 - AGARRAR A UN CONTRARIO ( HOLDING )**

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

#### **REGLA 56 - ENGANCHAR CON EL STICK (HOOKING)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que impida o pretenda impedir el juego de un contrario engancháándolo con cualquier punta de su stick de hockey.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario 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 el stick por encima del stick del contrario.

#### **REGLA 57 - OBSTRUCCION-INTERFERENCIA (Interference)**

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que interfiera o impida el avance de un contrario que no este en posesión del puck, o que deliberadamente elimine el stick de la mano de un contrario, o evite que un jugador recupere su stick o que golpee o tire cualquier stick roto o abandonado, un puck ilegal u otros escombros hacia un contrario portador del puck, de tal manera que pueda causarle una distracción.  
NOTA: El último jugador que haya tocado el puck, aparte del portero, será considerado el jugador en posesión. En la interpretación de este Artículo el árbitro debe cerciorarse de cual es el jugador que ha causado la obstrucción. A menudo es la acción y el movimiento del jugador atacante la que causa la interferencia, puesto que los jugadores defensores tienen el derecho a mantener su posición o a seguir a los

- jugadores atacantes. A los jugadores de la parte en posesión no les está permitido realizar deliberadamente pantallas al portador del Puck.
- b) Se le impondrá una Penalización menor si un jugador del banquillo o del Banquillo de Penalizaciones, mediante su Stick o su cuerpo interfiera el movimiento del Puck o de un contrario en pista durante el juego.
  - c) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, mediante su Stick o su cuerpo interfiera o impida los movimientos del portero por contacto físico, mientras que el portero esté en su área de gol, a no ser que el Puck esté ya en dicha área.
  - d) A menos que el Puck esté en el área de gol, un jugador de la parte atacante no en posesión, no puede estar en la línea del área de gol o dentro del área de gol o mantener el Stick en esta y si el Puck entrase en la red prevaleciendo tales condiciones, no se concederá gol y el Puck se sacará desde el punto de Saque Neutral más próximo a la zona de ataque del equipo ofensor.
  - 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 tanto.
  - 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 contrario.
- NOTA: Se aplicará una Penalización por Interferencia en todos los casos en que un jugador contrario 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.”

- 1) 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.
- 2) Cuando un jugador en un Saque Neutral obstruya a su contrario después del Saque Neutral cuando el oponente no esté en posesión del Puck.
- 3) Cuando el portador del Puck haga un pase y prosiga la marcha de tal manera que tenga contacto con el cuerpo con un jugador contrario.

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

## **REGLA 58: INTROMISION DE ESPECTADORES**

- a) En el caso de que un jugador sea agarrado o interferido por un espectador, el árbitro tocará el silbato y el juego se detendrá, a no ser que el equipo del jugador interferido esté en posesión del Puck en aquel momento, entonces estará permitido completar la jugada antes de tocar el silbato y se señala Saque Neutral en el punto donde se jugó por última vez cuando se paró el juego.
- NOTA: El árbitro debe informar al CIRILH 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.

- b) 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.

#### **REGLA 59: CARGA POR DETRAS**

Se impondrá una Falta Mayor mas 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.

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

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

#### **REGLA 60: PATADA AL PUCK (KICKING DE PUCK)**

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

#### **REGLA 61: ABANDONO DEL BANQUILLO DE JUGADORES Y DEL BANQUILLO DE PENALIZACIONES.**

- a) Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado.  
Asimismo, ningún jugador en o cerca del Banquillo de Penalizaciones (no en la pista) puede participar en una pelea o altercado con un jugador contrario en la pista.
- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cada jugador que viole este Artículo (Regla). El árbitro debe informar al CIRILH de todas estas infracciones, el cual tiene pleno poder para imponer una penalización adicional si lo considera necesario.
- c) Ningún jugador puede abandonar el Banquillo de Penalizaciones en ningún momento, excepto al final de cada período o en la expiración de la penalización.
- d) Un jugador penalizado que deja el Banquillo de Penalizaciones antes de expirar su penalización, esté o no el juego en desarrollo, pero que no haya participado en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor adicional, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- e) Cualquier jugador que deje el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del juego y entre en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor mas una Penalización de diez minutos por mala conducta, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- f) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro, quién parará inmediatamente el juego.
- g) 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.

- h) Si un jugador de la parte atacante en posesión del Puck está en una posición tal como la de no tener oposición entre el y el portero contrario y mientras esté en esa posición es interferido por un jugador de la parte contraria que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá un Tiro de Penalty contra el equipo al que pertenece el jugador infractor.
- i) Si el portero contrario ha sido retirado y un jugador atacante en posesión del Puck no tiene ningún jugador del equipo contrario entre el y la portería y un Stick o parte de este es lanzado por un jugador contrario o se le comete falta por detrás impidiéndole realizar un tiro limpio a portería, se adjudicará un gol contra el equipo infractor.  
Si cuando el portero contrario ha sido retirado de la pista, un jugador de la parte atacante de la portería sin portero es interferido por un jugador que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá inmediatamente un gol al equipo no infractor.
- j) Cualquier director técnico, entrenador o auxiliar no en el juego que se coloque en la pista después del comienzo del juego sin permiso del árbitro, estará automáticamente suspendido por el resto del partido.
- k) 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 Corrientes.
- l) 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 no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas contra cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.

## **REGLA 62: DESCONSIDERACION A LOS OFICIALES**

- a) Cualquier jugador que toque o agarre al árbitro o a un oficial de juego con su mano o stick, haga tropezar o haga falta de cuerpo en dichos oficiales, recibirá automáticamente como mínimo una Penalización por Mala Conducta de Diez (10) minutos por la primera ofensa y una Penalización de Mala Conducta en el juego por una segunda ofensa en el mismo juego. Dependiendo del incidente se puede asignar una Penalización de Partido. Estará permitido un sustituto para el jugador suspendido.
- b) Cualquier jugador que agarre o golpee a un oficial será sancionado con una Penalización de Partido, siendo suspendido por el resto del torneo.
- c) Cualquier director técnico, entrenador o auxiliar que agarre o golpee a un oficial, será automáticamente suspendido del juego, enviado a los vestuarios y el CIRILH tomará una acción disciplinaria.

## **REGLA 63: LENGUAJE O GESTOS OBSCENOS O BLASFEMOS**

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

- b) Los directores técnicos, entrenadores o auxiliares técnicos no deben utilizar gestos o lenguaje obsceno o blasfemo en ninguna parte de la pista. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo por la violación de esta Regla.

NOTA: “Es responsabilidad del conjunto de oficiales enviar un informe confidencial al CIRILH sobre todos los detalles del uso de gestos obscenos por un jugador, entrenador u otro oficial. El CIRILH tomará una nueva acción disciplinaria si lo cree necesario.”

#### **REGLA 64: PUCK FUERA DE LA PISTA O INJUGABLE**

- a) Cuando el Puck salga fuera del área de juego, bien por los lados o los fondos de la pista, o golpee cualquier obstáculo que esté por encima de la superficie de juego, aparte de las vallas, cables o cristales, se hará un saque neutral en el lugar donde fue tirado o desviado, a no ser que estas reglas lo dispongan expresamente de otra manera.

- b) Cuando el Puck queda alojado en la parte superior de la red de cualquiera de las porterías, haciéndolo impracticable para el juego, o es congelado intencionalmente o de otra manera, entre jugadores contrarios, el árbitro detendrá el juego y se hará un saque neutral en cualquiera de los puntos adyacentes de saque, a no ser que, en opinión del árbitro, la detención estuviese causada por un jugador del equipo atacante, en tal caso, el saque neutral resultante se haría en el punto de saque neutral mas próximo a la portería del jugador ofensor o en los puntos de saque neutral de la línea central.

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

El equipo defensor y/o el equipo atacante puede jugar el Puck fuera de la red en cualquier momento. Sin embargo, si el Puck quedase en la red durante más de tres segundos, el juego sería detenido y tendría lugar un saque neutral en el punto de saque de la zona de portería, excepto cuando la detención sea causada por el equipo atacante, entonces el saque neutral tendría lugar en el punto de saque del centro del campo.”

- c) Se impondrá una Penalización Menor al portero que, deliberadamente, lance el Puck en la red de la portería para causar una detención del juego.
- d) Si el Puck queda parado en lo alto de las vallas que circundan el área de juego, se considerará que está en juego, pudiendo ser jugado legalmente con la mano o el Stick.

#### **REGLA 65: EL PUCK DEBE SER MANTENIDO EN MOVIMIENTO**

- a) El Puck debe ser mantenido en movimiento en todo momento.
- b) Con la excepción de poder llevar el Puck detrás de la portería una vez, un equipo en su propia área defensiva que esté en posesión del Puck, siempre avanzará el Puck hacia la portería contraria, excepto cuando se lo impidan jugadores contrarios, o si el equipo en posesión está en inferioridad numérica.

Por la primera infracción a esta regla, el juego será detenido teniendo lugar un saque neutral en el punto adyacente a la portería del equipo causante de la detención y el árbitro avisará al capitán o al capitán alternativo del equipo infractor del motivo del saque neutral. Por una segunda violación por cualquier jugador del mismo equipo en el mismo período, se impondrá una Penalización Menor al jugador infractor.

- c) Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador que, deliberadamente retenga el Puck contra las vallas, a no ser que esté siendo atacado por un contrario.
- d) Por una infracción de esta regla, el saque neutral será en el punto de saque neutral de medio campo más próximo a la portería del infractor.

#### **REGLA 66: PUCK FUERA DEL CAMPO VISUAL Y PUCK ILEGAL**

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

#### **REGLA 67: RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA**

- a) Si cuando ambos equipos están en la pista y siendo ordenado por el árbitro, uno de ellos rehúsa jugar por cualquier razón, el árbitro debe avisar al capitán o al capitán alternativo y conceder al equipo quince 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 CIRILH para una acción posterior.
- b) Cuando un árbitro ordena a un equipo, por medio de su director técnico o entrenador, ir a la pista y empezar en cinco (5) minutos y este equipo no acude a la pista, el partido se considerará renunciado y el caso se comunicará a las autoridades del CIRILH para una acción posterior.
- c) Se declarará renuncia del partido por las siguientes razones:
  - 1) Si al principio del partido (al silbato del árbitro para poner en juego el Puck) un equipo no tiene cuatro (4) jugadores en pista con el uniforme requerido y completo.
  - 2) 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.
  - 3) Si debido a enfermedad o lesión durante el partido, un equipo no puede colocar en la pista (utilizando todos sus jugadores) los cuatro patinadores y un portero para continuar dicho partido.
- d) En el caso de una renuncia, se asignarán los siguientes resultados estadísticos:
  - 1) Al equipo renunciante le será asignada una derrota por ese partido. El equipo contrario tendrá dos puntos (la victoria del partido). El resultado del partido será registrado como 1 a 0. El equipo renunciante (el perdedor), mientras está en el juego de round-robin, será penalizado por dos puntos menos, que serán deducidos del total de puntos acumulados para el round-robin.

- 2) Al capitán del equipo ganador le será asignado un gol (no se puede conceder a ningún otro jugador.) No se concederán asistencias.
  - 3) No se concederá ningún tiro, parada o gol en contra a los porteros de cualquiera de los dos equipos.
- e) Un equipo puede renunciar un partido durante la porción de round-robin del torneo sin ser descalificado el torneo. Si el mismo equipo renuncia a un segundo partido en el torneo, será descalificado para cualquier partido del resto del torneo. Cualquier renuncia individual después de haber completado los partidos de round-robin, durante el juego por medallas o por lugar, también ocasionará que el equipo quede descalificado por el resto del torneo.
- f) En el caso de la retirada de un equipo del torneo por renuncia tendrán lugar los siguientes cambios estadísticos:
- 1) 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.
  - 2) También se eliminarán las estadísticas de cualquiera y todos los equipos que hayan jugado con el equipo renunciante, como si el partido no se hubiera jugado.
- NOTA: “La eliminación de todos los minutos de Penalización no significa que se retiren las acciones tomadas o a ser tomadas por el director de la competición o por el CIRILH referente a penalizaciones mayores, mala conducta en el juego, diez minutos o Penalizaciones de Partido que se hubieran impuesto a jugadores del equipo renunciante.”
- NOTA : “El CIRILH dará instrucciones sobre informes, etc., de un juego renunciado.”

#### **REGLA 68: DAR TAJOS CON EL STICK (SLASHING)**

- a) Se impondrá, a discreción del árbitro, una Penalización Menor o Mayor a cualquier jugador que impida o trate de impedir el juego de un contrario al golpear dándole tajos con su stick (mediante un ataque agresivo). Cualquier contacto con el Stick en el cuerpo hecho por el jugador agresor será considerado como SLASHING (agresivo). Sin importar la dureza con la que el Stick contacte con el cuerpo se considerará una Penalización Menor.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor y una Penalización de Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un contrario mediante SLASHING (ataque agresivo). Se impondrá una Penalización Mayor automática bajo esta regla por una falta que resulte en una herida en la cara o en la cabeza de un contrario.  
NOTA: “Los árbitros deberán penalizar como juego agresivo SLASHING a cualquier jugador que intente golpear con su stick a un adversario (esté o no a su alcance) sin golpearle realmente o cuando un jugador con el pretexto de jugar el Puck blanda violentamente el Stick hacia el Puck con el objeto de intimidar al contrario.”
- c) Cualquier jugador que intente golpear con su Stick a otro jugador en el curso de un altercado, estará sujeto a una Penalización de Partido por el árbitro. Esto se considerará como un intento deliberado de lesionar y en consecuencia, debe ser tratado de acuerdo a lo dispuesto en el Regla 40.
- d) Ningún jugador sin posesión del Puck puede hacer contacto con su Stick en el portero, si así fuese, será considerada una Penalización por SLASHING. (Juego agresivo).

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

#### **REGLA 69: GOLPEAR CON LA PUNTA O EL FIN DEL STICK (SPEARING Y BUTT- ENDING)**

- a) Una doble Penalización Menor se impondrá al jugador que pinche con la pala, o lo intente (Spearing) (Punzar), golpee con el final del asta del Stick, o lo intente (Butt-Ending), a un contrario.

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

- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario mediante Spearing o Butt-Ending. En este caso se tratará como intención deliberada de lesión bajo el Regla 45.

NOTA: “Spearing significa punzar a un contrario con la punta de la pala del Stick mientras es sostenido con una o ambas manos.”

#### **REGLA 70: COMIENZO DEL JUEGO Y PERIODOS**

- a) Se debe iniciar el juego a la hora programada, mediante un saque neutral en el centro de la pista y se debe reanudar inmediatamente al inicio de cada período de la misma manera. No se permitirá ningún retraso a causa de una ceremonia, exhibición, demostración o presentación, a no ser que el director de la competición lo permita por anticipado.

- b) Los clubes jugando en campo propio (locales) elegirán la portería a defender al principio del partido. Cuando ambos banquillos de jugadores estén en el mismo lado de la pista, el club local debe comenzar usando el banquillo mas alejado del lado de la pista donde vaya a comenzar a jugar. Los equipos no intercambiarán banquillos en cada nuevo período.

- c) Durante el calentamiento y antes del comienzo del juego en cada período, cada equipo debe limitar su actividad a su propia parte de la pista.

NOTA: “Todos los jugadores deben estar vestidos y preparados para jugar una hora antes del tiempo programado, o será considerado como una renuncia.”

- d) Todos los jugadores deben estar completamente uniformados al entrar en la pista para calentamientos.

#### **REGLA 71: LANZAMIENTO DEL STICK**

- a) 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 Penalty al equipo no infractor, tal tiro lo hará el jugador designado por el árbitro como el jugador sobre el que se ha cometido la falta.

No obstante, si la portería está sin guardia y el jugador atacante no tiene jugador defensor para pasar y tiene la oportunidad de marcar a puerta vacía, se concederá un gol a la parte atacante.

- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lance su stick, parte de este o cualquier otro objeto, en cualquier área excepto cuando este acto haya sido penalizado otorgando un Tiro de Penalti en la portería.

NOTA: Cuando un jugador deseché la parte rota de un 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 contrario, no se impondrá ninguna penalización.

El árbitro debe informar inmediatamente a las autoridades del CIRILH para que tome una acción disciplinaria, cada caso en que sea lanzado un stick o parte de este fuera del área de juego.

## **REGLA 72: TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO**

- a) El partido se jugará en un período de 20 minutos cada uno, con un descanso de cinco minutos entre cada período, después del cual los equipos cambiarán de campo. En los partidos en donde no se puedan producir empates, si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo a marcado después de diez (10) minutos, se dará tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de diez (10) minutos. Esto continuará hasta que se determine el ganador.
- b) Cualquier prórroga se considerará parte del tiempo de juego y cualquier penalización que no haya sido cumplida permanecerá vigente.
- c) Un tiempo muerto podrá ser solicitado por el jugador en posesión del Puck, el capitán o capitán alternativo, durante una parada del juego y se reanudará este mediante un saque neutral.
- d) Se dispondrá de un tiempo muerto por período de un minuto de duración. El árbitro puede conceder tiempo muerto en cualquier momento durante el juego.
- e) Durante los tiempos muertos los jugadores pueden acercarse a sus banquillos.
- f) No habrá tiempo muerto en una prórroga o desempate.
- g) Cualquier violación de esta regla dará como resultado una Penalización Menor de dos minutos.

## **REGLA 73: EMPATES**

- a) Si al final del partido el resultado está empatado, se “declarará un empate”, y cada equipo será acreditado con un punto, excepto por eliminatorias-solas, en los que los empates no se pueden producir, entonces se utilizará la Regla 73 “b”.
- b) En los partidos en donde no se puedan producir empates, si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de diez minutos, se darán tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de diez (10) minutos. Esto continuará hasta que se determine el ganador.
- c) Si para determinar los vencedores de cada grupo en una liguilla, o en cualquier otra circunstancia determinada por el CIRILH, o el Director de la competición, que haga que el tiempo necesario para la celebración de prórrogas a muerte súbita no este disponible se puede utilizar el sistema de Penalties para deshacer el empate.  
Los Penalties se tirarán por cuatro jugadores de cada equipo que los realizarán alternativamente. Se llevarán a cabo de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 28 para las reglas del Penalty. Los capitanes sortearán, usando una moneda, que equipo comenzará la tanda de Penalties. Cada portero defenderá su propia portería y no se

usará una portería común. El máximo número de goles conseguidos en los cuatro tiros, determinará el ganador de la tanda de Penalties.

Si después de la primera tanda persiste el empate se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos.

Ningún jugador puede repetir tiro hasta que no hayan participado todos los jugadores, excluyendo a los porteros, inscriptos para el encuentro.

#### **REGLA 74: ZANCADILLA**

- a) Se impondrá una Penalización Menor 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) 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 Penalty 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.”

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

- c) Si cuando el portero contrario ha sido retirado del campo, a un jugador en control del puck se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera sin oposición entre 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.

#### **REGLA 75: VIOLENCIA INNECESARIA**

- a) Se puede imponer a discreción del árbitro, una Penalización Menor al jugador culpable de violencia innecesaria.

- b) Si se produce una lesión como resultado de la acción, se impondrá una Penalización Mayor.

NOTA: “Ello no quiere decir que no haya contacto con el cuerpo entre dos jugadores oponentes que están siguiendo activamente el puck. El hecho de apartar a un oponente del Puck, o encontrar al oponente de frente, mientras se intenta jugar el puck, no se considerará violencia. Sin embargo, esto no implica que los jugadores que no están en posesión del puck, puedan lanzarse hacia un oponente para obtener su posesión.”

NOTA: “Se asignará una Penalización por violencia innecesaria en cada caso que un jugador contrario haga contacto innecesario con el jugador en posesión.”

## SEÑALES DE LOS ARBITROS



### **CHARGING (ATAQUE)**

**Puños cerrados girando uno alrededor del otro, delante del pecho.**



### **HOLDING (AGARRE)**

**Agarrar una muñeca con la mano, delante del pecho.**



### **HOOKING (ENGANCHE)**

**Serie de movimientos de tirón con ambos brazos como si estirara desde delante hacia el estómago.**



### **SPEARING (PUNZAR)**

**Movimiento de pinchazo con ambas manos adelante del cuerpo y llevadas hacia el cuerpo.**



#### **TRIPPING (ZANCADILLA)**

**Con ambos patines en el suelo, golpeando la pierna derecha por debajo de la rodilla con la mano derecha.**



#### **PENALTY SHOT ( PENALTY)**

**Con los brazos extendidos encima de la cabeza, puños cerrados y muñecas cruzadas.**



#### **WASH OUT (GOL NO VALIDO)**

**Movimientos tajantes oblicuos de ambos brazos cruzados delante del cuerpo con las palmas hacia abajo. El árbitro usa esta señal para indicar “no gol”.**



#### **LLAMAMIENTO RETARDADO DE PENALIZACIÓN**

**Con el brazo totalmente extendido por encima de la cabeza (sin el silbato) y la otra mano señalando el jugador a penalizar mediante el brazo extendido en dirección al jugador una o dos veces hasta la detención del juego.**



**HIGH STICKING (STICK ALTO)**

Agarrando ambos puños cerrados uno por encima de otro a la altura de la frente.



**ELBOWING (CODAZOS)**

Dando golpecitos en cualquier codo con la mano opuesta.



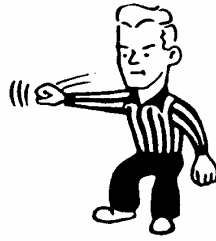
**INTERFERENCE (INTERFERENCIA)**

Los brazos cruzados parados delante del pecho.



**MISCONDUCT (MALA CONDUCTA)**

Ambas manos en las caderas varias veces señalan al jugador penalizado.



**ROUGHING (JUEGO SUCIO)**  
Puño cerrado y el brazo extendido delante del jugador.



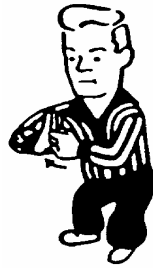
**KNEEING (RODILLAZOS)**  
Golpear la rodilla con la palma de la mano.



**MATCH PENALTY (PENALIZACION DE PARTIDO)**  
Golpear suavemente con la palma de la mano sobre la cabeza.



**SLASHING (ATAQUE)**  
Serie de movimientos de corte en el borde de la mano contra el antebrazo contrario.



### **BOARDING (CARGA A LA VALLA)**

**Golpear repetidamente el puño cerrado de la palma de la mano opuesta, delante del pecho.**



### **BUTT-ENDING**

**Movimiento cruzado de los antebrazos uno debajo del otro.**

<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
Abuso de oficiales	38	Ajuste del equipo	39
Intento de lesión	40	Carga a la valla	41
Stick roto	42	Butt-ending	44
Ataque	43	Ataque cruzado	44
Lesión intencionada	45	Retraso del juego	46
Codazos	47	Saque neutral	48
Equipo del portero	49	Agresiones (Peleas)	50
Mala conducta grave	52	Penalizaciones portero	29
Stick alto	54	Agarre del puck	53
Enganche	56	Agarre	55
Enganche	56	Sustitución ilegal	61
Interferencia espectador	58	Interferencia	57
Patada al Puck	60	Patada a un contrario	45
Abandono del banquillo	61	Rodillazo	47
Lenguaje obsceno	63	Abuso físico a oficiales	62
Rehusar empezar juego	67	Puck en movimiento	65
Punzar	69	Ataque agresivo	68
Zancadilla	74	Lanzar el Stick	71
Puck fuera de juego	64	Violencia innecesaria	75
Equipo del portero	17		

<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
<b>Menores 2 minutos</b>		<b>Menores 2 minutos</b>	
Abuso de oficiales	38	Ajuste del equipo	39
Vallas	41	Stick roto	42
Rehusar empezar a jugar	67	Ataque	43
Ataque cruzado	44	Equipo peligroso	19
Retraso del juego	46	Codazos	47
Saque neutral	48	Caer sobre el Puck	49
Agresiones (Peleas)	50	Equipo del portero	17
Penalizaciones Portero	29	Agarrar el Puck	53
Stick alto	54	Enganche	56
Agarre	55	Sustitución ilegal	13 y 61-h
Interferencias	57	Dejando banquillo de penalización muy pronto	61-d
Ataque agresivo	68	Rodillazos	47
Zancadilla	74	Sticks	15
		Violencia innecesaria	75

**Menores Dobles (2 penalizaciones menores)**

Golpear con mango de stick 69

Golpear con la pala del stick 69

<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>	<b>Indice de Penalizaciones</b>	<b>Regla N°</b>
<b>Mayores de 5 minutos</b>		<b>Mayores de 5 minutos</b>	
Vallas	41	Agarrar causando lesión	55-b
Ataque	43	Ataque cruzado	44
Codazos	47	Agresiones (Peleas)	50
Stick Alto	54	Enganche causando lesión	56-b
Intento de lesionar	40	Patada (sustitución)	60
Rodillazos	47-b	Ataque agresivo con stick	68
Punzar	69	Atacando por detrás	59
Tirando el stick	71-b	Violencia innecesaria con lesión	75-b
<b>Penalizaciones de Mala Conducta</b>		<b>Penalizaciones de Mala Conducta</b>	
<b>10 minutos</b>		<b>10 minutos</b>	
Abuso de oficiales	38	Stick roto	42
Mala conducta	26	Abuso físico a oficiales	62
Lenguaje obsceno	63 y 38-g	Golpear las vallas	38-b
Queja sobre penalización	10-g	Dejando banquillo para pelear	61-b y e
Resistir penalización	38-c	Tercera penalización menor	24-a
Entrar en el área del árbitro	38-j		
<b>Mala Conducta en el Juego</b>		<b>Mala Conducta en el juego</b>	
<b>Suspensión</b>		<b>Suspensión</b>	
Abuso de oficiales	38 (d)	Abuso físico a oficiales	62
Atacando por detrás	59	Lesión por ataque cruzado	44-c
Lesión por stick alto	54	Continuar provocando oponente	38-d
Interferir con oficial	38-i	Pateando al oponente	45-d
Portero deja portería para pelear	29-f	Mala conducta - grave	52
Peleando	50-a,c,d	Lenguaje obsceno	38-a
Resistir al árbitro	38-c	Segunda Penalización mayor	25-b
Lesión slashing con stick	68-b	Tirando cualquier cosa al piso	38-h
Tres penalizaciones de stick	26		
<b>Penalización de Partido</b>		<b>Penalización de Partido</b>	
<b>5 minutos</b>		<b>5 minutos</b>	
Intento de lesión 5 minutos	40	Lesión deliberada.	45
Golpear con mango de stick	69	Atacando por detrás	59
Abuso físico a oficial	62-a	Segunda mala conducta	26-d
Slashing durante pelea	68-c	Punzando con stick	69
<b>Tiro de Penalty</b>		<b>Tiro de Penalty</b>	
Desplazar portería	46 (b)	Caer sobre puck en área	49
Falta por detrás	74 (b)	Jugador ilegal	61 (h)
Recoger puck en el área	53 (d)	Lanzar el stick	71

## **SE OTORGA GOL AL EQUIPO QUE NO COMETA OFENSAS**

Portería abierta con interferencia ilegal del equipo contrario Regla 57-f

Portería abierta con jugador atacante cometiendo falta por detrás Regla 61-i

Portería abierta con jugador atacante siendo tropezado por detrás con el stick. Regla 74-c

Portería abierta con la portería sacada de lugar deliberadamente. Regla 29-h

Jugador contrario interfiere con el tiro de penalti. Regla 28-i