



Comité Internationale de Rink-Hockey



Reglas de Juego

Junio 2007



CAPITULO 1 DEFINICIÓN DEL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 1 - EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES	5
ARTICULO 2 - CONDICIONES PARA REALIZACIÓN DEL JUEGO	5

CAPITULO 2 LOCAL DEL JUEGO

ARTICULO 3 - LA PISTA	6
ARTICULO 4 - PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO	7
ARTICULO 5 - LINEAS DE SEÑALIZACIÓN EN LA PISTA DE JUEGO	7
ARTICULO 6 - MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO/ VERIFICACIONES	7
ARTICULO 7 - LA PORTERÍA	8

CAPITULO 3 INSTRUMENTOS Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

ARTICULO 8 - LOS PATINES	9
ARTICULO 9 - EL STICK	9
ARTICULO 10 - LA PELOTA DE JUEGO	10
ARTICULO 11 - EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN	10
ARTICULO 12 - ESPINILLERAS DE PORTERO	11
ARTICULO 13 - GUANTES DE PORTERO	12
ARTICULO 14 - EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES	12

CAPITULO 4 EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 15 - COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO	13
ARTICULO 16 - MÍNIMO DE JUGADORES PARA INICIO DE JUEGO	13
ARTICULO 17 - MÍNIMO DE JUGADORES TRÁS EL INICIO DEL JUEGO	14
ARTICULO 18 - ABANDONO DEL JUEGO POR UN EQUIPO	14
ARTICULO 19 - CAPITÁN DEL EQUIPO	14

CAPITULO 5 EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 20 - ACTOS PRELIMINARES AL JUEGO	15
ARTICULO 21 - TIEMPO NORMAL DE UN JUEGO	15
ARTICULO 22 - TOLERANCIA PARA EL INICIO DE JUEGO	15
ARTICULO 23 - FALTA DE COMPARENCIA DE UN EQUIPO	15
ARTICULO 24 - INICIO DEL JUEGO	16
ARTICULO 25 - ENTRADAS Y SALIDAS DE PISTA	16
ARTICULO 26 - JUGADORES SUPLENTES	17
ARTICULO 27 - SUBSTITUCIÓN DE LOS PORTEROS	17
ARTICULO 28 - TIEMPO MUERTO (TIME OUT)	18
ARTICULO 29 - SAQUE NEUTRAL	19
ARTICULO 30 - LOCALES PARA LA MARCACIÓN DEL GOLPE DOBLE	18
ARTICULO 31 - DEFINICIÓN DE GOL	19
ARTICULO 32 - MARCACIÓN DE GOL AL FINAL DEL TIEMPO DE JUEGO	20

ARTICULO 33 - GOL MARCADO EN LA PROPIA PORTERÍA	20
ARTICULO 34 - GOL MARCADO EN LA PORTERÍA CONTRARIA	20
ARTICULO 35 - DESEMPATE DE UN JUEGO	20

CAPITULO 6 INFRACCIONES Y SANCIONES

ARTICULO 36 - INFRACCIONES Y LEY DE VENTAJA	22
ARTICULO 37 - SANCIONES POR INFRACCIONES	22
ARTICULO 38 - GOLPE LIBRE INDIRECTO	22
ARTICULO 39 - EJECUCIÓN DEL GOLPE LIBRE INDIRECTO	23
ARTICULO 40 - COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN EL GOLPE LIBRE INDIRECTO	23
ARTICULO 41 - GOL RESULTANTE DEL GOLPE LIBRE INDIRECTO	23
ARTICULO 42 - GOLPE LIBRE DIRECTO.....	24
ARTICULO 43 - SEÑALES DEL GOLPE LIBRE DIRECTO	24
ARTICULO 44 - GRAN PENALIDAD (PENALTY).....	24
ARTICULO 45 - GOLPES LIBRES Y ACCIÓN DISCIPLINAR.....	25
ARTICULO 46 - INFRACCIONES POR JUEGO VIOLENTO, INCORRECTO Y ANTIDEPORTIVO	26
ARTICULO 47 - OBSTRUCCIÓN INTENCIONAL DE ADVERSARIOS.....	27
ARTICULO 48 - ACCIÓN DISCIPLINAR DE LOS ARBITROS	27
ARTICULO 49 - GRAVEDAD DE LAS INFRACCIONES	28
ARTICULO 50 - RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES	28
ARTICULO 51 - JUGANDO LA PELOTA.....	28
ARTICULO 52 - USO DEL "STICK"	29
ARTICULO 53 - POSICIÓN DEL "STICK" PARA JUGAR LA PELOTA	29
ARTICULO 54 - PELOTA FUERA DE JUEGO.....	29
ARTICULO 55 - ALZAMIENTO DE LA PELOTA	29
ARTICULO 56 - PELOTA FUERA DE LA PISTA	29
ARTICULO 57 - DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA.....	29
ARTICULO 58 - ANTIJUEGO Y LINEAS DE ANTIJUEGO	30
ARTICULO 59 - ACCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO	31

CAPITULO 7 ARBITRAJE DEL JUEGO

ARTICULO 60 - ARBITROS	32
ARTICULO 61 - FUNCIONES DE LOS ARBITROS.....	32
ARTICULO 62 - NOBRAMIENTO Y EQUIPAMIENTO DE LOS ARBITROS	32
ARTICULO 63 - INTERRUPCIONES DEL JUEGO	33
ARTICULO 64 - CONFUSIÓN PROLONGADA JUNTO A LAS PORTERÍAS	33
ARTICULO 65 - LESIONES DE JUGADORES EN LA PISTA	33
ARTICULO 66 - DELEGADOS TÉCNICOS.....	33
ARTICULO 67 - LOCAL OFICIAL PARA CRONOMETRADORES Y MIEMBROS INTERNACIONALES	33

ARTICULO 68 - BANQUILLO DE SUPLENTE.....	34
ARTICULO 69 - FUNCIONES DE LOS CRONOMETRADORES DEL JUEGO.....	34
ARTICULO 70 - DELEGADOS DE LOS EQUIPOS.....	35
ARTICULO 71 - CRONOMETRAJE DEL JUEGO.....	35
ARTICULO 72 - EFECTIVIDAD DE LAS SUSPENSIONES.....	35
ARTICULO 73 - RELLENAR Y FIRMA DE LOS BOLETINES DE JUEGO.....	35
CAPITULO 8 PROTESTAS Y CLASIFICACIONES DE LOS EQUIPOS	
ARTICULO 74 - PROTESTAS DEL JUEGO.....	38
ARTICULO 75 - CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	38
ANEXOS A LAS REGLAS DE JUEGO.....	40

CAPITULO 1 DEFINICIÓN DEL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 1 EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

1. El juego de Hockey sobre Patines, es disputado por dos equipos, cada uno de ellos constituido por 10 jugadores como límite máximo.
2. Durante todo el juego, cada equipo no podrá tener en pista más de 5 jugadores.
3. La pista de Juego, deberá tener una superficie rectangular, el piso plano y liso, de material considerado conveniente, que permita una buena utilización a nivel de adherencia y deslizamiento del patín.

ARTICULO 2 CONDICIONES PARA REALIZACIÓN DEL JUEGO

1. Los Juegos se realizan en pistas construidas al "aire libre" o "recintos cubiertos", con Características específicas y reglamentadas para la práctica de este Juego.
2. Son considerados elementos básicos del Juego, la pista, que en todo el perímetro de su superficie rectangular y en sus límites, deberá presentar una barrera de perfil vertical, y dos porterías, que deben estar localizadas en cada media pista y junto a los topes de la misma, y además una "pelota".
3. Los jugadores participantes en el juego, en su actuación en pista, están obligados a la utilización de patines, un stick y protecciones adecuadas y reglamentadas, siendo específicas las destinadas a los porteros.
4. En el inicio del Juego, así como cuando uno de los equipos obtenga un "gol" (introducción de la pelota en la portería del adversario), los jugadores de cada equipo deben ocupar la media pista que le sea destinada por sorteo, antes de la realización del Juego.

Después del tiempo de descanso (intervalo), entre los dos períodos de Juego, los equipos ocupan las medias pistas opuestas a las utilizadas en el inicio del Juego.

5. Solo se considera "gol válido" cuando obtenido a través de la manipulación del Stick y de su utilización de acuerdo con la reglamentación prevista.
6. Uno o dos Árbitros actuantes en la pista de Juego hacen que los jugadores cumplan las reglas de Juego, siendo los tiempos de realización de los períodos de la competición, controlados y señalados por elementos oficialmente acreditados, y ubicados en el exterior de la pista, a la altura de la línea divisoria de los dos medios campos.

CAPITULO 2 LOCAL DEL JUEGO

ARTICULO 3 LA PISTA

1. La Pista de juego en forma de rectángulo, debe presentar unas dimensiones proporcionadas, en que la extensión longitudinal debe corresponder al doble de la anchura, y cuyos límites son los siguientes:
 - Mínima - 34 x 17 metros
 - Standard - 40 x 20 metros
 - Máxima - 44 x 22 metros
- 1.1. Todo el perímetro de la pista de Juego, está limitado por un zócalo y una valla sustentados por elementos de perfil vertical con fijación al suelo de forma sólida y resistente, y cuya altura no podrá ser inferior a 1 (un) metro para el zócalo, y, de 20 (veinte) centímetros de altura y 2 (dos) de espesor para la valla.
- 1.2. Cada uno de los cuatro cantos del rectángulo de la pista de Juego, debe tener una configuración semi circular, construido con base en un radio de círculo de 1 (un) metro, del vértice del rectángulo de la pista.
2. Siempre que las áreas de tope y exteriores de la pista de Juego, sean destinadas al pasaje o localización de público, "es obligatoria" la colocación de una red de protección, que podrá ser fija, colocada a toda la anchura de la pista de Juego, y tener una altura nunca inferior a 4 (cuatro) metros, medidos a partir de la superficie de la pista.
3. La pista de Juego, deberá tener marcaciones específicas y presentadas en el diagrama (Anexo 1), en conformidad con la localización y medidas indicadas.
 - 3.1. Línea divisoria de cada media pista, señalada al centro y entre las dos vallas laterales, siendo su medición efectuada entre su localización y una de las vallas de tope, mitad de la extensión longitudinal total de la pista de Juego.
 - 3.2. Se llama - área de portería - la superficie interior del rectángulo configurado a partir de la "línea de portería" con 9,00 (nueve) metros de largo, la "línea de penalidad" localizada a 5,40 (cinco coma cuarenta) metros y también con 9,00 (nueve) metros de largo, paralela a esta, siendo cerrado el perímetro del rectángulo, por dos líneas paralelas a las vallas laterales, con 5,40 (cinco coma cuarenta) metros de ancho, formando vértices con las dos primeras de 9,00 (nueve) metros.
 - 3.3. La marcación de la "línea de portería" está localizada en el sentido paralelo a cada valla de tope de la pista de Juego, y pudiendo tener una distancia mínima variable de 2,70 (dos coma setenta) metros, y, máxima de 3,30 (tres coma treinta) metros, de la referida valla.
 - 3.4. La marcación de la "línea de penalti" está localizada en el sentido paralelo a la - línea de portería - y distanciada de esta 5,40 (cinco coma cuarenta) metros. En la mitad de la extensión longitudinal de esta línea, (de 9 metros), y coincidiendo con el eje imaginario de la anchura de la pista de Juego, está señalada sobre la línea, el local de la marcación de "penalti".
 - 3.5. Se designa por "área de protección del portero", la marcación efectuada en semicírculo en la parte frontal de la portería - línea de portería - señalada a trazos (0,10/0,05/0,10) metros, con el eje a partir del centro de la localización de la portería y extremos del círculo terminando en la intercepción con la línea de portería.
 - 3.5.1. El área del semicírculo está configurada con base en las distancias determinadas de 1,50 (uno coma cincuenta) metros, entre la línea de portería y el extremo del semi círculo frontal a la portería y coincidente con el eje imaginario de la anchura de la pista de Juego, y los extremos del mismo en la intercepción con la línea de portería, debiendo situarse a 1,00 (un) metro de los postes, de la derecha e izquierda de la portería.

- 3.5.2. La línea de marcación del - semicírculo - esta dibujada con base en el eje del centro de la portería, que debe coincidir con el eje imaginario de la anchura de la pista de Juego, siendo el centro del radio para construcción del arco del semicírculo marcado a 1,987 (uno coma novecientos y ochenta y siete) metros - 1,50 + 0,487 metros -, según el Anexo 1 A.
- 3.6. La indicación, en cada media pista, de los "puntos C", destinados solamente a la marcación de golpes libres directos, está localizada en la pista de Juego a 10,40 (diez coma cuarenta) metros, de la línea de portería, y 4,50 (cuatro coma cincuenta) metros a partir de la línea imaginaria del eje de la anchura de la pista de Juego, y para los dos lados de este. La marcación en la pista de Juego está hecha con dos líneas cruzadas entre sí, con 0,20 (cero coma veinte) metros de largo cada una.
- 3.7. La marcación de la "línea de antijuego", está hecha a la distancia de 22 (veinte y dos) metros a partir de la valla de fondo y en la dirección de la extensión longitudinal de la pista de Juego, y la marcación en esta, determinada por una línea entre las vallas laterales y paralela a las vallas de fondo.

En pistas de juego con las medidas de 44 x 22 metros, las líneas de antijuego, pueden coincidir con la marcación de la línea divisoria de cada media pista de Juego.

ARTICULO 4 PUBLICIDAD EN LA PISTA DE JUEGO

1. La colocación de publicidad en el lado interior de las vallas de la pista de Juego, tendrá que respetar las condiciones siguientes:
 - 1.1. Las pinturas, carteles o telones publicitarios que sean fijados, no pueden constituir peligro ni dificultar la acción de los jugadores en pista.
 - 1.2. Tendrá que ser respetada la distancia mínima de 30 (treinta) centímetros con relación al suelo, permitiendo que las vallas -en un espacio de 20 (veinte) centímetros - sean pintadas de un color neutro y diferente.
 - 1.3. Está permitida la fijación de carteles o telones publicitarios en las zonas de las vallas de tope, desde que sean respetadas las condiciones establecidas en el punto 1.2. - de este mismo Artículo.
 - 1.4. Están igualmente permitidas las inscripciones publicitarias en la pista de Juego, que no perturben la definición clara de las líneas de marcación.

ARTICULO 5 LINEAS DE MARCACIÓN EN LA PISTA DE JUEGO

1. Todas las líneas de marcación en la pista, tendrán obligatoriamente una anchura de 8 (ocho) centímetros.
2. La marcación de la línea entre postes de la portería, de la misma anchura mencionada en el punto 1. - no podrá, en ningún caso, ser de color idéntico al de la pelota de juego.

ARTICULO 6 MARCACIONES DE LA PISTA DE JUEGO / VERIFICACIONES

1. Las líneas de marcación en la pista de Juego, son responsabilidad de la Comisión de Organización en las competiciones Internacionales.
2. Antes del inicio de las competiciones internacionales, compete al Comité Ejecutivo o Miembro designado por éste, verificar si todas las marcaciones de la pista de Juego han sido ejecutadas, de acuerdo con lo reglamentado.

3. Verificándose falta de exactitud en las marcaciones de la pista de Juego, el miembro designado por el Comité, debe hacer rectificar todos los "errores" que puedan perjudicar el buen desarrollo del Juego.
4. En el caso de anomalías de menor importancia, el Árbitro puede iniciar el Juego, dando conocimiento previo a los Capitanes de los equipos participantes, y haciendo siempre referencia a los hechos en el Boletín de Juego.

ARTICULO 7 LA PORTERÍA

1. La Portería consiste en un armazón de tubo de hierro galvanizado, hueco, standard, compuesto por tres elementos interligados por soldadura, que son designados por:
 - a) Estructura Frontal: Arco compuesto por tres segmentos, con la medida standard de 3 (tres) pulgadas de diámetro, dos verticales y uno horizontal (superior), y cuyas medidas "interiores" deben ser de 1,70 (uno coma setenta) metros de anchura entre los segmentos verticales, y estos últimos con 1,05 (uno coma cero cinco) metros de altura. Los cantos superiores "exteriores" después de formado el arco, deben de ser cortados a 45° con relación al nivel vertical y horizontal de los mismos.
 - b) Estructura trasera / inferior: Está formada por un arco construido con la medida standard de 2 pulgadas de diámetro, y un radio de círculo de 0,640 (cero coma seiscientos y cuarenta) metros, con base en el centro y alineamiento del exterior de la estructura frontal, unida a esta por soldadura. Debe colocarse e interligar una barra en el interior del arco a 0,250 (cero coma doscientos y cincuenta) metros del alineamiento exterior de la estructura frontal y paralela a esta. La barra interior tendrá 0,120 (cero coma ciento y veinte) metros de anchura en la parte mirando a la estructura frontal, y colocada con una inclinación de 20° con relación al suelo.
 - c) Estructura trasera / superior: Está formada por una composición rectángulo y semiarco, construido en hierro macizo con 0,150 (cero coma ciento cincuenta) metros de diámetro, ligada por soldadura a la estructura frontal. Todo el arco está escorado por dos barras cruzadas del mismo material (hierro macizo), siendo un segmento paralelo a la estructura frontal, colocado a 0,400 (cero coma cuatrocientos) metros de esta y con una extensión longitudinal de 1,70 (uno coma setenta) metros, soldado al arco. Otro segmento perpendicular al primero, colocado en el centro y eje de la estructura frontal, fijado a esta por soldadura, y además e igualmente a la barra anterior, y, el extremo fijado también en el arco superior. La extensión total de este segmento es de 0,650 (cero coma seiscientos y cincuenta) metros.
 - d) Red / exterior: Toda la estructura trasera, que tiene como base el "arco de la estructura frontal", deberá, a partir de este y en toda su extensión, ser cubierta con una "red" que puede ser de cuerda, algodón o nylon, siendo la dimensión de la malla de esta de 25x25mm. La red deberá ser fijada y presa en la parte de atrás, superior y laterales de la estructura frontal, así como todo el perímetro del arco de la estructura inferior, de forma a no permitir la entrada de la pelota de fuera hacia adentro o viceversa.
 - e) Red / Interior: La red interior debe tener la misma dimensión de malla que la red exterior (25x25mm), y las dimensiones de 1,80 (uno coma ochenta) metros de anchura, y 1,10 (uno coma diez) metros de largo. La red debe quedar presa y pendiente en el interior de la portería, a partir de la estructura superior trasera, y fijada a la barra colocada a 0,400 (cero coma cuatrocientos) metros de la estructura frontal.
 - f) La estructura frontal de la portería, debe de estar pintada de "color naranja" y toda la restante estructura de "color blanco". Las redes exterior e interior, deben también ser de "color blanco".
2. Las porterías deben de ser colocadas sobre la "línea de portería" del área respectiva, en ambos lados de cada media pista de Juego, y haciendo coincidir el medio de la anchura de estas, con el eje imaginario de la anchura de la pista de Juego.

NOTA: Como complemento de la memoria descriptiva, consultar los Anexos 2 - 2A -2B.

CAPITULO 3 INSTRUMENTOS Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

ARTICULO 8 Los PATINES*

1. Los jugadores, incluso los porteros, deben usar "botas" donde deben de estar fijados los "patines". Cada patín (derecho e izquierdo) está constituido por cuatro ruedas que deben rodar libremente, y que no deben tener un diámetro inferior a 3 (tres) centímetros.
2. Entre los pares de ruedas, delantero y trasero del patín, no está permitido ningún tipo de protección o freno suplementario.
3. Está permitida la utilización de "frenos" colocados en el extremo delantero de cada patín, o de las botas, desde que la materia prima de que están hechos y su colocación no represente peligro para los demás jugadores en pista.
4. Está prohibida cualquier tipo de protección "metálica" sobre las botas, aunque **esté** cubierta por otro material.
5. Los "frenos", colocados en las botas o patines, tendrán que obedecer a las siguientes características:
 - 5.1. En caso de "frenos circulares", no deben tener un diámetro superior a 5 (cinco) centímetros.
 - 5.2. En caso de "frenos no circulares", sus lados no deben tener una dimensión superior a 5 (cinco) centímetros,

ARTICULO 9 EL STICK*

1. Las características del stick,- incluido el del portero – tendrán que obedecer a las siguientes condiciones:
 - 1.1. Extensión del "stick", medido del lado exterior de su curvatura:
 - a) Extensión máxima 115 (ciento quince) cm.
 - b) Extensión mínima 90 (noventa) cm.
 - 1.2. Todos los "sticks" deben poder pasar por un "aro" de 5 (cinco) centímetros de diámetro.
 - 1.3. El peso de cada "stick" no podrá exceder los 500 (quinientos) gramos.
2. El "stick", incluido el del portero, debe de estar hecho de madera, plástico u otro material. Tiene que tener la aprobación previa del Comité Internacional de Rink- Hockey - C.I.R.H..
 - 2.1. Ningún "stick" puede estar hecho de metal o cualquier refuerzo metálico. Está autorizada la colocación de una cinta publicitaria adhesiva, a partir de la parte superior de su curvatura.
 - 2.2. La parte inferior del stick (también llamada "pala") deberá tener ambos lados completamente planos.

ARTICULO 10 LA PELOTA DE JUEGO*

1. La pelota de Juego tendrá que pesar 155 (ciento cincuenta y cinco) gramos, debiendo ser perfectamente esférica, con un perímetro de 23 (veintitrés) centímetros.
2. La pelota deberá tener un único color predominante, pudiendo este ser variable (de preferencia negro o naranja), el cual tendrá que contrastar con:
 - a) el color del piso de la pista de Juego;
 - b) el color de las líneas de marcación de la pista de Juego;
 - c) el color de los tablonos existentes en la pista de Juego.
3. En todas las competiciones "Oficiales", está permitido utilizar las "pelotas" oficialmente aprobadas por el Comité Internacional de Rink-Hockey-CIRH.
4. En caso de discordancia entre los Capitanes de los equipos en el momento de elegir la pelota, los Árbitros escogerán la que haya sido aprobada oficialmente.
 - 4.1. Si entre las pelotas presentadas no existe ninguna del "tipo Oficial", los Árbitros escogerán la que, en su entender, les parezca la mas esférica y menos elástica.
 - 4.2. La decisión de los Árbitros, en lo que respecta el escogimiento de la pelota, es irrevocable.
5. Siempre que un Juego sea transmitido por Televisión, la entidad Organizadora, con la aprobación del Comité Internacional de Rink-Hockey -CIRH, tendrá la facultad de poder imponer el color de la pelota.

ARTICULO 11 EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN

1. Todos los jugadores, incluido el portero, pueden usar equipamientos de protección **no metálicos**, colocados directamente sobre el cuerpo y totalmente ajustados a este, de molde a preservar exclusivamente, su integridad física, **no pudiendo nunca la utilización de ese equipamiento de protección, proporcionarle cualquier tipo de ventaja en el Juego.**
2. Los jugadores, para su protección física podrán utilizar el equipamiento siguiente:
 - 2.1. Guantes acolchados, con un espesor máximo de 2,5 (dos coma cinco) centímetros, con la configuración de los dedos totalmente separados y cuya extensión longitudinal no sobrepase los 10 (diez) centímetros de la línea de la muñeca para el antebrazo*.
 - 2.2. Rodilleras acolchadas, con un espesor máximo de 2,5 (dos coma cinco) centímetros para la protección exclusiva de la rodilla*;
 - 2.3. Espinilleras ajustadas a las piernas, con un espesor máximo de 5 (cinco) centímetros y colocadas bajo las medias.
 - 2.4. Coderas acolchadas de material no rígido o que pueda significar peligro para los otros jugadores;
 - 2.5. Coquilla de material plástico resistente para protección de los órganos genitales.
 - 2.6. Casco ligero de protección de la cabeza de cuero o plástico no rígido.
3. A los porteros, además de los instrumentos de Juego específicos (espinilleras y guantes propios, cuyas normas están previstas en los Artículos siguientes), les está permitido utilizar el siguiente material de protección física:
 - 3.1. Casco y visera o máscara de protección integral de la cabeza y perfectamente ajustada a ésta. El casco o máscara debe ser de plástico rígido u otros materiales, revestidos siempre

que sea necesario, de forma a no colocar en peligro la integridad física de los demás jugadores. Su utilización por el portero es obligatoria.

- 3.2. Una protección para el cuello y ajustada a éste, con una altura máxima de 5 (cinco) centímetros. Esta protección, cuando sea usada, deberá obligatoriamente ser colocada debajo de la pechera y camiseta de juego;
- 3.3. Un peto, de utilización obligatoria, **siempre constituido por una pieza única**, destinada a la protección del pecho, o pecho y espalda. Al peto, y haciendo parte de esta pieza en su composición global, pueden ser adicionadas y de forma articulada, unas hombreras, para protección de los hombros y brazos. El peto y las hombreras tienen que ser de material plastificado y suficiente mente flexible, de forma que se amolde al cuerpo del utilizador, y el espesor de las piezas no será nunca superior a 1,5 (uno coma cinco) centímetros. Por debajo o por encima del peto y de las hombreras, no puede ser colocado cualquier otro material, que permita al utilizador aumentar las dimensiones naturales de las mencionadas protecciones.
- 3.4. Una protección elástica o semirígida para los muslos, de material plastificado y en forma de manga, ajustada al muslo, no pudiendo el espesor de la misma sobrepasar los 0,5 (cero coma cinco) centímetros.

ARTICULO 12 ESPINILLERAS DE PORTERO

1. Las espinilleras de los porteros, se destinan a la protección parcial de las piernas y pies de los utilizadores, y están compuestas de una o dos piezas interligadas, fijadas por correas envolviendo los respectivos miembros;
2. Las espinilleras de los porteros deben ser manufacturadas de acuerdo con la foto presentado en el anexo, y teniendo como medidas máximas las mencionadas y que se definen de la siguiente forma:

ANCHURA

PARTE SUPERIOR - 30 cm. (treinta centímetros)

PARTE CENTRAL - 27,5 cm (veintisiete coma 5 centímetros)

PARTE INFERIOR - 25 cm (veinte y cinco centímetros)

ALTURA 65 cm. (sesenta y cinco centímetros)

- 2.1. La protección para los pies puede ser, o no, una pieza individual y separada de la referida espinillera, pero tendrá siempre que respetar como medida máxima de ALTURA 65 (sesenta y cinco) centímetros prevista en el punto 2 de este Artículo no pudiendo, en su conjunto, aumentar, de extremo a extremo, la referida dimensión.
Esta protección tendrá una ANCHURA máxima de 25 (veinte y cinco) centímetros ajustada a la parte interior de la espinillera, con un refuerzo lateral con la medida máxima de 11 (once) centímetros de largo y 20 (veinte) centímetros entre extremos y en el sentido de la extensión del calzado.
- 2.2. El espesor máximo permitido para estas piezas es de 5 (cinco) centímetros
- 2.3. La fijación de cada uno de los elementos de protección a los respectivos miembros - pierna y pié - deberá ser efectuada de forma independiente y envolvente por 2 (dos) ó 3 (tres) correas, como máximo, las que podrán ser fijadas atravesando las partes frontales de cada una de las piezas, o, a partir de las extremidades laterales de las mismas, pero siempre alrededor de los miembros del utilizador.
3. Los materiales a utilizar en la manufactura de estas protecciones pueden ser cuero, tejido, lona, productos sintéticos o plásticos (desde que sean maleables y flexibles) y no pueden nunca presentar, sea en el exterior o en el interior, productos de metal o con revestimientos metalizados, o cualquier producto que se estime poder poner en peligro la integridad física del utilizador y de los demás jugadores.

ARTICULO 13 GUANTES DE PORTERO

1. Los guantes de los porteros se destinan a la protección de las manos y parcial de los brazos, no siendo necesariamente uniformes en su configuración y utilización en los dos miembros superiores pero teniendo cada una de las piezas que respetar el esquema de manufactura y medidas establecidas y aprobadas, para cada una de las piezas.
2. Los guantes de los porteros en su configuración y manufactura son distintos entre ellos.

Uno deberá ser articulado y flexible en el lado exterior, cubierto por una protección de espesor determinado, y con el lado interior respecto al área de la mano, maleable y que permita sujetar y manipular el "stick", cuya utilización es obligatoria por parte del portero.

Esta pieza está condicionada a las medidas máximas siguientes:

ANCHURA 20 (veinte) cm.

ALTURA 40 (cuarenta) cm.

ESPESOR 5 (cinco) cm.

Solo en las áreas designadas de "protección"

La otra pieza debe ser manufacturada, de forma que cuando la mano sea introducida en su interior se configure con dos dedos, separados entre ellos, o sea, abierta, siendo la medida máxima en el extremo de los cuatro dedos de 20 cm. (veinte centímetros) y con el dedo pulgar extendido (abierto) de 25 cm. (veinticinco centímetros) como máximo.

Esta pieza está condicionada a las medidas máximas siguientes:

ANCHURA	20 (veinte) cm.
	25 (veinticinco) cm.
ALTURA	40 (cuarenta) cm.
ESPESOR	5 (cinco) cm.

Ninguna de las piezas, en todo su perímetro y áreas, podrá presentar aristas agudas que puedan poner en peligro la integridad física de los utilizadores o demás jugadores, debiendo su manufactura obedecer a las configuraciones del Anexo y correspondientes cotas de ángulos.

3. Los materiales a utilizar en su manufactura pueden ser, cuero, tejido, lona, productos sintéticos o plásticos (que sean maleables y flexibles) y nunca podrán presentar en su exterior o interior, productos de metal o con revestimientos metalizados, o cualquier otro producto que se entienda poder poner en peligro la integridad física de su utilizador y de los demás jugadores.

ARTICULO 14 EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Los jugadores durante el juego, usaran una camiseta o camisa con los colores de identificación de su Club, Región o País que representan.
 - 1.1. El jugador de cada equipo, designado "capitán del equipo" usará obligatoriamente un brazalete que le identifique, colocado en el brazo izquierdo, el cual será de un color diferente del color del equipamiento;
 - 1.2. En todos los Juegos Oficiales, las camisetas o camisas de los jugadores tendrán de estar medidas dentro de los pantalones.
2. Los porteros usaran una camiseta de color distinto de la de los jugadores de campo de su equipo, y que además no se confunda con el color de los equipamientos utilizados por el equipo contrario (incluyendo la de los porteros).
3. En caso de que los dos equipos se presenten en la pista de juego, con camisetas o camisas de colores iguales o similares, que puedan prestarse a confusión, los Árbitros comunicaran al "capitán del equipo" local, para que cambien de equipamiento con un color diferente del de su adversario.

- 3.1. Realizándose el Juego en un "recinto neutral" para ambos equipos, o en el caso de Torneos y Campeonatos internacionales, el equipo mencionado en primer lugar en la designación del calendario de partidos, será considerado aquella que tendrá de cambiar de equipamiento, cuando los Árbitros así lo exijan.
4. Todas las camisetas o camisas de los Jugadores, tienen que estar identificadas por números del 01 al 99, insertos en las espaldas de los equipamientos, de un color contrastante y a una altura nunca inferior a 30 (treinta) centímetros.

4.1 Los porteros pueden utilizar cualquier número comprendido entre el 01 y el 99, pero deben estar inscritos en el Boletín de Juego en la primera y última casilla, respectivamente, independientemente de cual sea el número de jugadores inscritos en él.

Está permitida la publicidad en los equipamientos de los Jugadores, desde que no dificulte la identificación del color base del equipamiento.

- 4.1. Solo está permitida la publicidad en las piezas de vestuario del equipamiento (camisetas o camisas, calzones y medias), no debiendo el espacio ocupado con la "publicidad" sobrepasar las medidas siguientes:

- Camisetas de Juego (pecho): 17 cm. de altura
- Mangas de la camiseta: 10 cm. de altura
- Calzones (en la vertical / lados): 07 cm. de altura
- Medias: 07 cm. de altura

CAPITULO 4 EQUIPOS DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 15 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

1. Un equipo de hockey sobre patines, está compuesto por 6 (seis) jugadores. La composición de la misma está formada por 1 (un) portero, 4 (cuatro) jugadores de campo, y además obligatoriamente 1 (un) portero, suplente.

El límite de inscripción de jugadores por equipo, participantes en un Juego, es de 10 (diez) jugadores, 5 (cinco) de los cuales son considerados "suplentes" y que pueden, en el transcurso del partido, sustituir a sus compañeros de equipo.

2. La inscripción oficial e identificación de los jugadores de cada equipo, es efectuada a través de los números (01 al 99) insertados individualmente en las camisetas o camisas de los jugadores - Art. 14°, punto 4 e 4.1.

2.1. No está permitida la utilización de números repetidos.

ARTICULO 16 MÍNIMO DE JUGADORES PARA INICIO DE JUEGO

1. Un equipo, no podrá presentarse en la pista para inicio de Juego, con menos de 5 (cinco) jugadores, en condiciones "aptas" para jugar, supeditado a falta de comparencia.

1.1. Un equipo puede, en este caso, hacerse representar solamente por 5 (cinco) jugadores, pero dos de estos tienen que ser obligatoriamente porteros.

2. Será concedido un plazo de 15 (quince) minutos para que los equipos se presenten en la pista de Juego, en condiciones mínimas para que el Juego pueda

2.1. Transcurrido el tiempo indicado en el punto 2., el Árbitro considerará falta de comparencia del equipo o equipos, que no estén presentes o se encuentren incompletas.

- 2.2. En caso de que sea considerada falta de comparencia, de uno o ambos equipos, el Árbitro avisará a los Organizadores y registrará el hecho en el Boletín Oficial de Juego, con vista a eventuales "sanciones" a ser aplicadas por las autoridades competentes.

ARTICULO 17
MÍNIMO DE JUGADORES TRÁS EL INICIO DEL JUEGO

1. Si en el transcurso de un Juego, y en consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo queda representado en la pista de Juego, solamente por 1 (uno) portero y 1 (uno) jugador de campo, los Árbitros tendrán que suspender el partido y darlo por terminado.
 - 1.1. Si un equipo ocasiona la suspensión del partido, por haber llegado al límite mínimo de presencia de jugadores en la pista de Juego, por suspensiones y / o expulsiones de sus jugadores, la victoria será atribuida al equipo contrario, en las condiciones que determine el Reglamento de la Competición.
 - 1.2. Sin embargo, si los jugadores han tenido que abandonar la pista de Juego, solamente por motivo de lesiones, comprobadas por los Árbitros, el partido podrá ser repetido, en las condiciones previstas en el Reglamento de la Competición...

ARTICULO 18
ABANDONO DEL JUEGO POR UN EQUIPO

1. El equipo que abandone voluntariamente la pista de juego durante una competición (amistosa u Oficial), será eliminado de la prueba y sancionado con una "multa", que las entidades, responsables determinaran.

ARTICULO 19
CAPITÁN DEL EQUIPO

1. Cada equipo deberá ser representado por un jugador en pista de Juego y ante los Árbitros, designado capitán del Equipo, el cual tiene que estar identificado y designado en el Boletín de Juego de la Mesa Oficial, y, en la pista de Juego, en el equipamiento, según previsto en el Art. 14°, párrafo 1.1.
 - 1.1. El Capitán del Equipo, será el único jugador, que puede dirigirse (de una forma correcta) y solicitar cualquier esclarecimiento a los Árbitros, y que estos entiendan como justificados y correcta la petición.
 - 1.2. Siempre que el capitán designado del Equipo, no se encuentre en la pista de Juego, tendrá que indicar a los Árbitros, cual es el jugador en la pista de Juego, que asume las funciones de Capitán del equipo.

CAPITULO 5 EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES

ARTICULO 20 ACTOS PRELIMINARES AL JUEGO

1. Hasta 10 (diez) minutos antes de la hora prevista para el inicio del Partido y junto al vestuario de los Árbitros, tendrá que efectuarse la elección de la media pista, a través del "sorteo" (cara o cruz) llevado a efecto por los Árbitros y en la presencia de los Capitanes de los dos Equipos y / o Delegados de las mismas.
2. El Capitán y / o el Delegado del equipo vencedor del sorteo, escogerá la media pista que utilizará durante el primer período de Juego, pudiendo como "alternativa" elegir el golpe de salida para inicio del partido. En cualquiera de las situaciones y de acuerdo con la opción hecha por el representante del equipo con la oportunidad de elegir, el equipo adversario quedará supeditado a la decisión de su opositor y de la correspondiente alternativa.
3. Seguidamente, los Árbitros, aún en presencia de los Capitanes de Equipo y / o Delegados, procederán a la elección de la pelota de Juego, seleccionando una de las pelotas que les hayan sido presentadas por aquellos.
 - 3.1. En Torneos o Campeonatos Internacionales, las pelotas de Juego, serán distribuidas por la Organización y colocadas en la Mesa Oficial de Juego, antes del inicio de cada partido.

ARTICULO 21 TIEMPO NORMAL DE UN PARTIDO

1. El tiempo normal de duración de un partido de Hockey sobre Patines, será el siguiente:
 - 1.1. **Partidos de categoría Seniors:**
 - 2 (dos) períodos de 25 (veinticinco) minutos cada uno.
 -
 - 2 (dos) períodos de 20 (veinte) minutos cada uno, cuando el calendario obliga los equipos a dos partidos diarios o partidos diarios y días consecutivos, por un período superior a 4 (cuatro) días.
 - 1.2. **Partidos de categoría Juniors:**
 - 2 (dos) períodos de 20 (veinte) minutos cada uno.
 - 1.3. **Partidos de categoría Juveniles:**
 - 2 (dos) períodos de 15 (quince) minutos cada uno.
2. Todos los tiempos indicados son tiempos efectivos de Juego.
 - 2.1. Entre el primero y el segundo período de Juego, existirá siempre un tiempo de "descanso" con duración de 10 (diez) minutos.
3. Al final del primer tiempo de juego, habrá cambio de la media-pista hasta entonces ocupada por cada equipo.

ARTICULO 22 TOLERANCIA PARA EL INICIO DEL PARTIDO

1. Cualquier equipo dispondrá de una tolerancia de 15 (quince) minutos (sobre la hora prevista e indicada en el calendario de partidos para el inicio del partido) para presentarse en la pista de Juego, en condiciones de disputar el mismo.

ARTICULO 23 FALTA DE INCOMPARENCIA DE UN EQUIPO

1. Una vez transcurrido el tiempo de tolerancia mencionado (Artº 22 de estas Reglas), perderá el partido, por "incomparencia" cualquiera de los equipos que no se encuentre en la pista de Juego, o que, aunque esté en pista, no se presente con el número mínimo de jugadores, necesario para el inicio del juego.

2. Siempre que sea anotada "falta de incomparecencia" a cualquiera de los equipos, los Árbitros deberán mencionar en el Boletín de Juego, las circunstancias que han determinado tal decisión.

ARTICULO 24 INICIO DEL PARTIDO

1. En el inicio del partido (primera parte) la pelota se coloca en el centro del círculo de 3 (tres) metros, que está marcado en la línea de media pista.
 - 1.1. Idéntico procedimiento será seguido en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego y de cada vez que se marque un gol.
 - 1.2. El equipo encargado de efectuar el golpe de salida en el inicio del juego (primera parte) será designado por sorteo (artículo 20 de estas Reglas), dejando al otro equipo ejecutar el golpe de salida en el comienzo de la segunda parte (reinicio) del juego.
 - 1.3. Después de la consecución de un gol, el correspondiente saque será efectuado por el equipo que lo sufrió.
2. En la ejecución del golpe de salida, todos los jugadores deben permanecer en su media pista y solo 2 (dos) de ellos - el jugador ejecutante y un compañero de su equipo -- podrán permanecer dentro del círculo central.
 - 2.1. Después del pitido de los Árbitros para la ejecución del golpe de salida, la pelota estará en juego y el jugador encargado de su ejecución tendrá que lanzar la pelota en cualquier dirección, pudiendo los jugadores adversarios tocar la bola, si aquel duda o tarda en jugarla.
 - 2.2. En las pistas de las dimensiones máximas (44 x 22 metros) - en que la línea de antijuego coincide con la línea divisoria de cada media pista - está permitido que, al ejecutar el golpe de salida, la pelota sea "retrasada" a la media pista del jugador ejecutante, siempre que la pelota no sobrepase el círculo central.
3. Si el jugador encargado de la ejecución del golpe de salida decide, después del pitido del Arbitro, tirar directamente a la portería contraria y de eso resulta un gol - sin que la pelota haya sido tocada o jugada por cualquier otro jugador - el gol no será dado como válido por los Árbitros, que reanudarán el juego con la señalización de un saque neutral en uno de los ángulos inferiores del área de portería, por donde la pelota había entrado.

ARTICULO 25 ENTRADAS Y SALIDAS DE PISTA

1. Cada equipo entrará y saldrá de la pista de Juego, por una puerta designada por los Organizadores de la competición.
2. Cualquier jugador podrá ser substituido por un jugador suplente.
 - 2.1. Durante la ejecución de un penalti o golpe libre directo, no pueden ser efectuadas substituciones de jugadores, por parte de cualquiera de los equipos.
 - 2.2. Los equipos podrán efectuar cualquier substitución antes de que los Árbitros piten para la ejecución del penalti o golpe libre directo.
 - 2.3. No obstante, si ocurriera cualquier substitución durante la ejecución de un penalti o golpe libre directo, los Árbitros tendrán que interrumpir el juego, castigando con "tarjeta azul" y expulsión temporal de 2 (dos) minutos, al jugador(es) substituido(s), y al (los) jugador(es) substituto(s).
 - 2.4. En esta situación, y después de penalizados los jugadores infractores, el juego se reanudará con la repetición del penalti o golpe libre directo, que estaba siendo ejecutado.

3. El jugador sustituto, no podrá entrar en la pista antes de que salga el jugador a sustituir, debiendo todas las sustituciones realizarse por la puerta apropiada y que sea designada para la utilización de cada uno de los equipos.
4. Los porteros podrán ser substituidos, aprovechando una parada del Juego.
 - 4.1. En este caso y después de la notificación, los Árbitros concederán un tiempo máximo de 30 (treinta) segundos para que la substitución del portero se realice, antes de la reanudación del juego.
5. En ningún caso un equipo podrá tener más de 5 (cinco) jugadores dentro de la pista de Juego.
 - 5.1. Comprobándose la infracción de esta Regla, los Árbitros deben interrumpir el partido de inmediato, expulsando el (los) jugador(es) que indebidamente hayan entrado en la pista de Juego, y el (los) jugador(es) que iba(n) a ser substituido(s) con exhibición de la "tarjeta azul" y expulsión por 2 (dos) minutos.
 - 5.2. Si no es posible identificar alguno de los jugadores que iba(n) a ser substituido(s), será "expulsado temporalmente" el Capitán del Equipo.
 - 5.2.1. En caso de que ocurra, simultáneamente, más de una substitución irregular, el Capitán del Equipo de los jugadores infractores tendrá que indicar a los Árbitros cuales son los otros jugadores presentes en la pista de Juego, que van a tener que ser expulsado temporalmente .
 - 5.3. El juego se reanudará con la señalización de un golpe libre indirecto contra el equipo infractor, ejecutado junto al lugar en que haya sido cometida la infracción.
6. Ningún jugador podrá saltar por encima de la valla sin autorización específica de los Árbitros.
 - 6.1. Comprobándose la infracción a esta Regla, el jugador infractor tendrá que ser advertido, con exhibición de "tarjeta amarilla". Caso el jugador sea reincidente en la misma infracción se le mostrará "tarjeta azul" y expulsión temporal de 5 (cinco) minutos. De acuerdo con el tipo de infracción, el equipo del jugador infractor, será sancionado con la señalización de un golpe libre indirecto, en el lugar donde se cometió la infracción, o, un golpe libre directo (punto C de la pista de Juego).

ARTICULO 26 JUGADORES SUPLENTE

1. Un jugador que salga de la pista de Juego, es un jugador "suplente" excepto cuando:
 - a) Haya sido expulsado (tarjeta roja), situación en que queda definitivamente excluido de cualquier participación en el partido, siendo obligado a abandonar el banquillo de suplentes, retirándose al vestuario.
 - b) haber sido suspendido temporalmente (tarjeta azul), situación en la que, mientras dura el tiempo de suspensión, no puede tener intervención en el Juego, por lo que **NO** puede considerarse como jugador suplente.

ARTICULO 27 SUBSTITUCIÓN DE LOS PORTEROS

1. Los porteros pueden ser substituidos en las mismas condiciones que los demás jugadores de campo.
2. En caso de que se lesionen todos los porteros, serán concedidos 3 (tres) minutos para que cualquier otro jugador pueda equiparse y ocupar el puesto de portero.
3. Si el portero presente en la pista de Juego se lesiona o su equipamiento se estropea, deberá ser substituido inmediatamente por el portero suplente.

ARTICULO 28
TIEMPO MUERTO (TIME OUT)

1. Cada equipo podrá solicitar, en cada uno de los períodos de un partido, 1 (un) "tiempo muerto" • time-out -, cuya duración será de 1 (un) minuto.
 - 1.1. El equipo que no solicite el tiempo muerto a que tiene derecho en el transcurso del primer período del partido, no tendrá derecho a solicitar dos períodos de tiempo muerto, durante la segunda parte del partido.
 - 1.2. Los "tiempos muertos" solamente podrán ser concedidos durante el período normal de juego, o sea, en el período de prolongación - extra-time – del partido, no puede ser concedido cualquier " tiempo muerto " aunque el equipo no haya solicitado " tiempo muerto " durante el período normal de Juego.
2. Las peticiones de " tiempos muertos " serán solicitados por el Delegado del equipo, a la Mesa Oficial de Juego, debiendo ésta, en la primera interrupción de Juego proceder a :
 - 2.1. Accionar la señal sonora de la Mesa Oficial, y de forma visible y gestual, avisar a los Árbitros de la interrupción del juego para cumplimiento de una petición de " tiempo muerto ", indicando igualmente a la derecha o izquierda, cual de los equipos lo solicitó.
 - 2.2. Controlar la duración del tiempo muerto (un minuto), avisando a los Árbitros igualmente a través de la señal sonora, de su término, y reinicio del juego.
 - 2.3. Indicar en el Acta del Partido, todos los "tiempos muertos" que hayan sido concedidos a cada uno de los equipos.
3. Un " tiempo muerto " que sea solicitado por cualquiera de los equipos solamente podrá ser concedido, después de la confirmación y autorización específica de los Árbitros, cuando se realice una interrupción del Juego.
 - 3.1. Si en el momento de la interrupción del juego los Árbitros comprueban que hay uno o más jugadores lesionados en la pista, el tiempo muerto solamente comenzará a ser contado después de terminada la asistencia a los jugadores y después de la salida de estos de la pista de juego.
 - 3.2. En cualquier caso, los Árbitros indicar a la Mesa Oficial de Juego, el inicio del tiempo muerto solicitado, que será siempre anotado en el Acta del Partido al equipo que lo ha solicitado, aunque éste después prescinda del mismo.
 - 3.3. Si el equipo que solicitó el " tiempo muerto " prescinde de utilizar todo el tiempo solicitado, el Árbitro debe reanudar el juego de inmediato, no habiendo necesidad de esperar el final del periodo del " tiempo muerto".
4. Durante el periodo de " tiempo muerto ", los jugadores en pista de ambos equipos podrán reunirse junto a la valla y en el área reservada a los jugadores suplentes, técnicos , asistentes y Delegados, no pudiendo sin embargo, éstos penetrar o permanecer dentro de la pista de Juego.

Solamente los jugadores suplentes, teniendo prevista la substitución de cualquier otro jugador de su equipo, pueden entrar en la pista de juego y siempre que sea cumplido lo previsto en el Artículo 25 de estas Reglas.
5. Los Árbitros deben colocarse en el centro de la pista de Juego, durante la concesión del " tiempo muerto ", de cara a la Mesa Oficial de Juego, reteniendo la pelota durante el periodo del " tiempo muerto ", y, al final de este, tendrán siempre que ordenar el reinicio del partido, a través del silbato, respetando la infracción y el lugar señalados antes de la interrupción por concesión del " tiempo muerto".

ARTICULO 29 SAQUE NEUTRAL

1. Siempre que los Árbitros hayan interrumpido el juego, sin que alguna infracción haya sido cometida por los jugadores de ambos equipos, será señalado un saque neutral para proceder al reinicio del partido.
 - 1.1. Cuando el jugador de uno de los equipos lleve la pelota controlada y se proceda a la interrupción del Juego por causas accidentales no imputables al mismo, el partido deberá ser reiniciado con un golpe libre indirecto favorable al equipo del jugador que controlaba la pelota en el momento de la interrupción, y, desde el lugar donde estaba cuando el Arbitro pitó para la interrupción del juego.
2. En la ejecución de un saque neutral, un jugador de cada equipo debe colocarse en frente uno del otro y de espaldas a la media pista ocupada por los respectivos equipos, teniendo el "stick" colocado en contacto con la pista y a una distancia de la pelota de 20 (veinte) centímetros.
 - 2.1. Excepto los jugadores colocados para la ejecución del saque neutral, todos los demás jugadores de ambos equipos tienen que colocarse a una distancia de 3 (tres) metros, con relación al punto donde se encuentra la pelota.
 - 2.2. En la ejecución del saque neutral, cualquiera de los jugadores solamente podrá tocar la pelota, después del pitido del Árbitro.
 - 2.3. Si la pelota es tocada o movida por uno de los jugadores, antes del pitido del Árbitro, será de inmediato señalada la infracción con un Golpe Libre Indirecto contra el equipo del jugador infractor en el lugar donde se encontraba la pelota para la ejecución del saque neutral.
3. Para señalar la marcación de un saque neutral, los Árbitros levantarán uno de los brazos, con dos dedos separados en forma de "V" (señal de victoria)

ARTICULO 30 LUGAR PARA LA EJECUCIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

1. El lugar de la ejecución de un saque neutral será indicado por los Árbitros, en función del lugar donde la pelota se encontraba en el momento de la interrupción, excepto en las situaciones específicas siguientes:
 - 1.1. En el caso de invalidación de un gol marcado irregularmente - por haber sido obtenido directamente en la ejecución de un golpe de salida - el saque neutral será realizado en una de las esquinas inferiores del área de portería, más concretamente, en la esquina más próxima de la zona de portería, por donde la pelota haya entrado.
 - 1.2. En el caso de invalidación de un gol marcado irregularmente - por haber sido obtenido directamente en la ejecución de un golpe libre indirecto, o sea, sin que la "pelota" haya sido tocada o movida por otro jugador del mismo equipo del jugador ejecutante - el **SAQUE NEUTRAL** será realizado en una de las esquinas del área de portería, más concretamente, en la esquina más próxima del lugar donde haya sido marcado el golpe libre indirecto.
 - 1.3. En el caso de que la pelota quede "fuera de juego" – por haber quedado atrapada en las espinilleras del portero, o, en cualquier parte exterior del armazón de la portería – el **SAQUE NEUTRAL** será realizado en una de las esquinas inferiores del área de portería, más concretamente en la esquina más próxima del lugar en que la pelota se encontraba en el momento de interrupción del juego.

ARTICULO 31 DEFINICIÓN DE GOL

Será gol cada vez que la "pelota" traspase completamente la línea marcada entre los postes verticales de la portería (línea de portería) o, el área configurada por la estructura frontal de la portería compuesta por los "dos postes verticales y uno horizontal sobrepuesto y unido a estos".

ARTICULO 32
SEÑALIZACIÓN DE GOL AL FINAL DEL TIEMPO DE JUEGO

1. Si un gol fue marcado en los últimos segundos del final del primer período del partido, o, del final del partido, y, simultáneamente con la "señal sonora" de la Mesa Oficial del Juego, los Árbitros procederán a dar validez al gol y ordenarán la ejecución del correspondiente golpe de salida, pitando seguidamente para señalar el final del primer período del partido, o, del final del partido.
2. En cualquiera de las situaciones, será siempre el pitido de los Árbitros que señalará el inicio y final de cada período de Juego (la señal sonora de la Mesa Oficial de Juego es accionada como mero instrumento indicador de referencia de tiempos o situaciones de información para los Árbitros).

ARTICULO 33
GOL MARCADO EN LA PROPIA PORTERÍA

Un gol marcado por un jugador en la propia portería (contra su equipo) con el "stick", patín o cualquier parte del cuerpo, será siempre válido, cualquiera que sea la posición que ese jugador ocupe en la pista de Juego e incluso si es obtenido directamente, sea en la ejecución de un golpe de salida, sea en la ejecución de un golpe libre indirecto.

ARTICULO 34
GOL MARCADO EN LA PORTERÍA CONTRARIA

Un gol puede ser marcado a través de un remate efectuado de cualquier lugar de la pista de Juego, excepto si el gol fuera obtenido de forma irregular, por ejemplo, cuando sea obtenido a través de un remate efectuado directamente, sea en la ejecución de un golpe de salida, sea en la ejecución de un libre indirecto - ver artículos 24, párrafo 3., y 30, párrafos 1 y 1.2. de estas Reglas.

ARTICULO 35
DESEMPATE DE UN PARTIDO

En caso de que, al final del segundo período del partido los dos equipos estén igualados en número de goles obtenidos (empatados) y sea necesario designar un equipo vencedor, se procederá de la siguiente forma:

1. Realización de una prórroga (Extra-Time)
 - 1.1. Después de terminado el segundo período del partido, será concedido un descanso de 3 (tres) minutos. Durante el período del descanso, el Arbitro situado en la pista de Juego, y en presencia de los Capitanes de ambos equipos procederá al sorteo (por cara o cruz), para escoger la media pista y definir el equipo que ejecutará el golpe de salida - véase Art° 20, párrafo 2.
 - 1.2. Se iniciará el período de prórroga del partido - Extra-time - que será realizado en dos períodos de 5 (cinco) minutos - tiempo efectivo -sin intervalo entre los dos períodos. Los equipos cambian de media pista al final de la primera mitad de este período de prórroga.
 - 1.3. Cualquier jugador que se encuentre en condición de "expulsión temporal" al final del segundo período del partido, tendrá que cumplir íntegramente el tiempo que falte para cumplir el total de la expulsión temporal, durante el período del inicio de la prórroga, pudiendo posteriormente participar en el partido.
2. Desempate por la ejecución de Penaltis Si el resultado final del período de prórroga fuese de igualdad entre los dos equipos (empate), la designación del "equipo vencedor" será decidido por ejecución de series de penaltis, de acuerdo con las condiciones siguientes:
 - 2.1. Los Árbitros situados en la pista de Juego y en presencia de los Capitanes de los dos equipos, procederán a la anotación de los números, por orden secuencial, de los jugadores de cada equipo que vayan a ejecutar la primera serie de 5 (cinco) penaltis. Seguidamente los Árbitros, también en presencia de los Capitanes de los dos equipos, y a través de sorteo (de cara o cruz), designarán la portería, y el equipo que iniciará la ejecución de la serie de penaltis.

- 2.2. En la ejecución de los penaltis, los jugadores indicados para ejecutarlos, tendrán que efectuar un tiro directo a la portería, no pudiendo desplazarse conduciendo la pelota en la tentativa de efectuar un dribling al portero.
- 2.3. Con la excepción de lo dispuesto en el párrafo 2.4 de este Artículo, los equipos pueden utilizar cualquiera de sus jugadores para ejecutar los penaltis, con la excepción de aquellos que eventualmente hayan sido "expulsados definitivamente" o que estén todavía cumpliendo una "expulsión temporal" en el momento en que termine el período de prolongación antecedente.
- 2.4. Será declarado vencedor del partido, el equipo que obtenga más goles al final de la ejecución de las series de penaltis, realizándose tantas series como sean necesarias, para designar el equipo vencedor, de acuerdo con lo siguiente:

2.4.1. Serie de (cinco) penaltis

Los jugadores de cada equipo, tienen que ejecutar de forma alternada, una primera serie de 5 (cinco) penaltis, de acuerdo a las condiciones siguientes:

- a) Cada equipo tiene que utilizar 5 (cinco) jugadores diferentes en la ejecución de esta primera serie de penaltis, pero el portero que intenta defenderlas, puede ser siempre el mismo;
- b) Si antes de completada la ejecución de los 5 penaltis por ambos equipos, se comprueba que uno de ellos ha obtenido más goles y ventaja numérica sobre el equipo adversario, teniendo en cuenta los penaltis que faltaran por ejecutar, el partido será dado por terminado, siendo declarado vencedor el equipo que ha obtenido el mayor número de goles.

2.4.2. Series sucesivas de 1 (un) penalti

Si, una vez concluida la primera serie de 5 (cinco) penaltis, todavía subsistiera la igualdad de goles (empate) entre los dos equipos, la designación del equipo vencedor del Juego, será efectuada de acuerdo con las condiciones siguientes:

- a) Un jugador de cada equipo, alternativamente, ejecutará 1 (un) penalti, hasta que uno de los equipos obtenga ventaja sobre el otro, o sea, en la serie, uno de los equipos "obtiene" el gol y el otro no, siendo declarado vencedor el equipo que haya tenido el mayor número de goles marcados.
- b) En las series sucesivas de 1 (un) penalti ,1 (un) solo jugador puede ejecutar sucesivamente los penaltis de su equipo.

CAPITULO 6 INFRACCIONES Y SANCIONES

ARTICULO 36 INFRACCIONES Y LEY DE VENTAJA

1. Todas las infracciones a las reglas de Juego, serán sancionadas, excepto en los casos en que los Árbitros apliquen la "ley de la ventaja", dejando proseguir el Juego a fin de que el equipo del jugador infractor no sea beneficiado.
2. Después de concedida la "ley de la ventaja", los Árbitros no deben interrumpir el Juego para sancionar con advertencia (tarjeta amarilla) al jugador infractor, debiendo por tanto esperar a la próxima interrupción del Juego, para entonces ejercer la acción disciplinaria en cuestión sobre el jugador infractor.
3. Los Árbitros deben solamente interrumpir el juego para la señalización de una infracción cuando las Reglas hayan sido violadas de tal forma que impidan jugar al equipo adversario.

ARTICULO 37 SANCIONES POR INFRACCIONES

1. Excepto cuando haya lugar a la aplicación de la "ley de la ventaja", todas las infracciones cometidas durante el Juego serán "sancionadas" de acuerdo con la gravedad de la infracción y consecuente señalización de una de las siguientes sanciones:
 - 1.1. Golpe libre indirecto
 - 1.2. Golpe libre directo
 - 1.3. Penalty
2. Cualquier Infracción que sea cometida dentro del área de portería del equipo del jugador infractor, **será siempre sancionada con penalti**, el cual deberá ser señalado, cuando:
 - 2.1. Sea cometida **sobre el jugador adversario**;
 - 2.2. Se realice **contacto físico intencionado sobre el adversario**, incluso cuando este se posicione o desplace dentro del área de portería del equipo del jugador infractor;
 - 2.3. Se compruebe que la **infracción cometida dentro del área de portería** del equipo del jugador infractor, es **intencionada**, y, provoca el desvío o detención de la trayectoria de la pelota con cualquier parte del cuerpo, con el patín, así como, cuando la utilización del stick, provoque la proyección de la pelota por encima de 1,50 (uno coma cincuenta) metros de la base de la pista de Juego.
3. Cualquier infracción que sea cometida **fuera del área de portería** del equipo del jugador infractor, será siempre sancionada con un **golpe libre**, pudiendo ser señalado, en función de la naturaleza y / o de la gravedad de la infracción, un **golpe libre indirecto o golpe libre directo**

ARTICULO 38 GOLPE LIBRE INDIRECTO

1. **Un golpe libre indirecto** es ejecutado moviendo la pelota con un sólo toque, o, un remate efectuado por un jugador contra el equipo del jugador infractor. En el momento de la ejecución del golpe libre indirecto la "pelota" tiene que estar parada.
2. En condiciones normales, el **golpe libre indirecto puede ser ejecutado libremente**, sin que sea necesario que los Árbitros piten para el reinicio del Juego.
 - 2.1. Si se observa demora en la ejecución del golpe libre indirecto, los Árbitros deben pitar para ordenar el reinicio inmediato del partido.
 - 2.2. Si el jugador que va a ejecutar el golpe libre indirecto solicita la intervención de los Árbitros para que los jugadores adversarios se sitúen a la distancia reglamentaria (Art° 38), el golpe libre indirecto solamente puede ser ejecutado después de pitar los Árbitros para el reinicio del juego.

- 2.3. Tras el pitido de los Árbitros, la pelota está en Juego, pudiendo, cualquier jugador del equipo adversario del jugador ejecutante, apoderarse de la pelota y dar continuidad al juego.
3. **El lugar de ejecución del golpe libre indirecto** será señalado en función de los siguientes criterios:
- 3.1. En caso de infracciones cometidas por un jugador **dentro del área de portería del equipo adversario**, el correspondiente golpe libre indirecto será ejecutado en la "esquina superior" del área de portería que esté más próxima al lugar donde fue cometida la infracción.
 - 3.2. En caso de infracciones **cometidas por un jugador detrás de la línea de portería**, el golpe libre indirecto correspondiente será ejecutado en la "esquina inferior" del área de portería, que esté más próxima al lugar donde fue cometida la infracción.
 - 3.3. En caso de cualesquiera otras infracciones cometidas en el resto de la pista de juego, el golpe libre indirecto correspondiente será ejecutado en el **lugar en que la infracción haya sido cometida**.
 - 3.4. En las infracciones cometidas junto a las vallas laterales o cuando la pelota haya sido tirada fuera de la pista de juego, la ejecución del libre indirecto debe ser efectuado en el lugar donde fue cometida la infracción o salida de pelota y a una distancia de 70 cm. (setenta) centímetros de la referida valla.

ARTICULO 39 EJECUCIÓN DEL GOLPE LIBRE INDIRECTO

El jugador ejecutante del golpe libre indirecto, después de tocar la pelota, solamente podrá volver a jugarla después de:

- 1) que la pelota haya sido tocada o jugada por cualquier otro jugador;
- o
- 2) que la pelota haya tocado en la parte exterior de una de las porterías.

ARTICULO 40 COLOCACIÓN DE LOS JUGADORES EN EL GOLPE LIBRE INDIRECTO

1. En la ejecución de un golpe libre indirecto, **todos los jugadores del equipo sancionado tienen que colocarse a 3 (tres) metros**, con relación al lugar donde esté colocada la pelota.
2. Los jugadores del equipo ejecutante del golpe libre indirecto pueden estar colocados en cualquier lugar de la pista de Juego, excepto en el área de protección del portero del equipo adversario.

ARTICULO 41 GOL RESULTANTE DEL GOLPE LIBRE INDIRECTO

1. Todo gol resultante de ejecución de un solo toque de pelota. en el golpe libre indirecto, no será válido, si la pelota entra directamente en la portería del equipo adversario sin que, previamente, haya sido tocada o jugada por cualquier otro jugador, independientemente del equipo a que pertenezca.
 - 1.1. Si un jugador del "equipo sancionado" (incluido el portero) tocase la pelota antes de que esta entre en la portería, el gol es válido.
 - 1.2. Sin embargo, si la pelota tocase en la estructura de la portería y entrase, sin que anteriormente haya sido tocada o jugada por cualquier otro jugador, el gol no es válido.

ARTICULO 42 GOLPE LIBRE DIRECTO

1. El golpe libre directo se ejecuta en la media pista del jugador infractor por un jugador del equipo adversario, siendo permitido al jugador ejecutante:
 - 1.1. Rematar directamente a la portería del portero adversario, siendo considerado gol válido si la pelota entra en la portería sin tocar en cualquier otro jugador (incluido el portero);
 - 1.2. Jugar la pelota en todas las circunstancias (moverla hacia otro jugador, aprovechar un rechace por rebote en la portería o en los tablonés, etc.)
 - 1.3. Patinar con la pelota en dirección a la portería adversaria, con el fin de engañar o driblar el portero adversario.
2. Durante la ejecución de un golpe libre directo, los Árbitros deben tener en cuenta que:
 - 2.1. Ninguno de los equipos puede efectuar sustituciones.
 - 2.2. Excepto el jugador ejecutante y el portero del equipo sancionado - que no puede ultrapasar la marcación de la línea de 50 (cincuenta) centímetros todos los otros jugadores tendrán que estar colocados detrás de la línea del lugar de la pelota, a una distancia de 8 (ocho) metros (teniendo como referencia la línea de límite de anti-juego de media pista del equipo del jugador ejecutante).
3. El lugar de ejecución del golpe libre directo, es siempre el punto "C" (véase el Anexo 1 y 1A) que esté más próximo de la portería del jugador infractor, sea cual sea el lugar donde la infracción haya sido cometida. El jugador ejecutante, tiene opción de escoger entre los dos puntos "C" marcados en la pista de Juego, para colocar la pelota para la ejecución del golpe libre directo.
4. Ninguno de los jugadores, incluido el portero del equipo sancionado, se podrá mover o desplazarse de los límites señalados, antes de que el Árbitro pite para la ejecución del golpe libre directo.
5. Después del pitido del Arbitro, la pelota está en juego, pudiendo cualquier jugador del equipo sancionado intentar acortar la distancia y / o apoderarse- de la pelota y dar continuidad al juego.

ARTICULO 43 SEÑALES DEL GOLPE LIBRE DIRECTO

1. Al señalar la marcación de un golpe libre directo, los Árbitros deben levantar uno de los brazos (con la mano abierta) para, sin ambigüedad, señalar convenientemente su decisión.
2. Durante la ejecución de un golpe libre directo, los Árbitros deberán exigir rapidez en la colocación correcta de todos los jugadores en los lugares determinados y ya mencionados. Los jugadores que sean responsables de cualquier demora "voluntaria" deberán ser "advertidos" (con exhibición de tarjeta amarilla), por tratarse de comportamiento considerado como incorrecto.

ARTICULO 44 EL PENALTY

1. Siempre que el portero o cualquier otro jugador en defensa de su portería, cometa una falta dentro del área de portería de su equipo, este será sancionado con un PENALTY.
2. El "penalti" será marcado en el lugar señalado para el efecto, en la línea de marcación del área de portería del equipo del jugador infractor.
3. El jugador ejecutante deberá rematar directamente a la portería.
4. Cuando sea señalado un "penalty" y - en simultáneo la Mesa Oficial de Juego accione la señal sonora para el final del primero o segundo período del partido - los Árbitros tendrán que prolongar el tiempo de juego para que el "penalti" sea ejecutado.

Después del pitido del Árbitro, el jugador ejecutante tiene 3 (tres) segundos para la ejecución del penalti.

- 4.1. Los 3 (tres) segundos mencionados serán controlados por la Mesa Oficial de Juego, siendo utilizada la señal sonora para indicar a los Árbitros el final del tiempo.
- 4.2. Si de la ejecución del "penalti" resulta un GOL, los Árbitros tienen que asegurar que el mismo sea validado, ordenando al efecto la ejecución del correspondiente "golpe de salida", y pitando enseguida para dar por terminado el primero o segundo período del partido.
- 4.3. Si de la ejecución del "penalti" no resulta gol, los Árbitros tienen que pitar inmediatamente, dando por terminado el primero o segundo período de juego.
5. Durante la ejecución de un "penalti", ninguno de los equipos podrá efectuar sustituciones.
 - 5.1. Excepto el jugador ejecutante y el portero del equipo del jugador infractor (que no puede sobrepasar la línea de 50 (cincuenta) centímetros, todos los otros jugadores tendrán que colocarse más allá de la línea que delimita la media pista, colocándose en la media pista del equipo del jugador ejecutante de la falta.
6. Ninguno de los jugadores, incluido el portero del equipo infractor, podrá moverse o desplazarse, antes de que el Árbitro haya pitado para la ejecución del penalti.
 - 6.1. En la ejecución del penalti, y mientras el arbitro no pita para la ejecución del mismo el portero deberá estar solamente apoyado en los patines, y, no podrá apoyar en la pista de Juego, ni el stick, ni los guantes.
7. Después del pitido del Arbitro para la ejecución del penalti, la pelota está en juego, pudiendo cualquier jugador del equipo sancionado intentar acortar la distancia y / o apoderarse de la pelota y dar continuidad al juego.

ARTICULO 45 GOLPES LIBRES Y ACCIÓN DISCIPLINARIA

1. Un "golpe libre" puede ser directo o indirecto, en función de la naturaleza y /o gravedad de la infracción.
2. Salvo indicación contraria, dada por señales apropiadas efectuada por los Árbitros, todas las infracciones son sancionadas con la señalización de "golpe libre indirecto".
 - 2.1. Siempre que los Árbitros decidan "sancionar una infracción" con la señalización de un golpe libre directo, será utilizada la señal apropiada (Artículo 43, párrafo 1 - de estas Reglas).
 - 2.2. Un golpe libre directo será señalado para sancionar las infracciones graves de los jugadores, tales como: juego sucio, cargas violentas y peligrosas, etc. Sancionadas con la exhibición de la tarjeta "azul" (expulsión temporal por 5 minutos) o exhibición de la tarjeta "roja" (expulsión definitiva de la pista de juego) y resulte directamente de la gravedad de la infracción cometida.
3. Si en el transcurso de un partido, un jugador- ya advertido anteriormente con una tarjeta amarilla - comete una infracción merecedora de nueva advertencia, los Árbitros deben proceder de la forma siguiente:
 - 3.1. Exhibir una tarjeta amarilla (considerando acumulación 1+1); seguidamente proceder a la exhibición de la tarjeta azul, con indicación a la Mesa Oficial de Juego, de suspensión por 2 (dos) minutos del jugador infractor.
 - 3.2. En caso de que el Juego sea interrumpido para sancionar una infracción y exhibición de tarjeta amarilla, siendo esta la primera exhibida al jugador, será marcado un golpe libre indirecto, contra el equipo del jugador infractor.

4. Siempre que la gravedad de la infracción cometida sobre el adversario sea merecedora de expulsión temporal del jugador infractor (independientemente de que haya sido exhibida - o no - una "tarjeta amarilla") los Árbitros deben proceder de la forma siguiente:
 - 4.1. Interrumpir el Juego y exhibir directamente la tarjeta azul al jugador infractor e indicar a la Mesa Oficial de Juego, la suspensión por 5 (cinco) minutos del jugador infractor.
 - 4.2. Proceder al reinicio del Juego, con la señalización de un golpe libre directo o penalti contra el equipo del jugador infractor, según el lugar donde la infracción haya sido cometida, respectivamente fuera o dentro del área de portería del equipo del jugador infractor.

ARTICULO 46
INFRACCIONES POR JUEGO VIOLENTO, INCORRECTO Y ANTIDEPORTIVO

1. En la práctica del juego de hockey sobre patines, no está permitido el juego violento, incorrecto y antideportivo, debiendo ser castigada por los Árbitros toda "conducta irregular" estando prohibido y sancionado como se indica a continuación:
 - 1.1. Empujar a los adversarios contra el armazón de portería o contra las vallas de la pista de juego;
 - 1.2. Cargar, empujar un adversario o efectuar obstrucciones de forma intencionada;
 - 1.3. Esgrimir o golpear con el "stick" a los jugadores adversarios o agarrarlos por una parte del equipamiento o cuerpo;
 - 1.4. Las peleas, puñetazos, puntapiés o cualquier otro tipo de agresión
2. Excepto el portero, dentro del área de portería de su equipo, ningún otro jugador podrá agarrarse a la estructura de la portería, mientras está jugando la pelota.
3. Golpear o enganchar con el stick un jugador adversario que esté de espaldas durante su desplazamiento por la pista constituye conducta particularmente violenta y peligrosa, que los Árbitros deben punir con severidad técnica y disciplinariamente, teniendo en cuenta los criterios siguientes:
 - 3.1. Golpear o enganchar con el stick un jugador adversario constituye una infracción que debe ser sancionada con la exhibición de tarjeta roja, expulsión definitiva de la pista de juego, para el jugador infractor.
 - a) Si acaso el golpe o enganche ha sido efectuado en la zona de las espinilleras del adversario y, aparentemente, de forma no intencional (así es cuando, al sentir el enganche, el jugador suelte su stick), tal hecho puede ser considerado por los Árbitros como atenuante del comportamiento del jugador infractor.
 - b) Siempre que, en el entendimiento de los Árbitros, esta atenuante pueda ser considerada, al jugador infractor será exhibida la tarjeta azul directa y expulsión temporal por 5 (cinco) minutos.
 - 3.2. En cualquier de los casos, los Árbitros deben interrumpir el Juego de inmediato y, después de sancionar la infracción, con expulsión temporal o definitiva del jugador infractor, deben sancionar al equipo de éste, con la señalización de un golpe libre directo o penalti, teniendo en cuenta el lugar donde fue cometida la infracción, fuera o dentro del área de portería del equipo o jugador infractor.
 - 3.3. Sin embargo, siempre que y a pesar de la infracción, el equipo adversario se beneficie de una situación de gol inminente, los Árbitros deberán aplicar la "ley de la ventaja" para no beneficiar el infractor, dejando terminar la jugada y solamente después actuando de la forma siguiente:

- a) En caso de que la jugada sea concluida con un Gol, el Árbitro lo dará como válido y, antes de reiniciar el Juego con el respectivo Golpe de Salida deberá proceder a la "expulsión temporal" o "definitiva" del jugador infractor.
- b) En caso de que la jugada no sea concluida con un Gol, el Árbitro tiene que interrumpir el Juego y proceder a la "expulsión temporal" o "definitiva" del jugador infractor reiniciando el juego con la señalización de un saque neutral en el lugar de la pista, donde el partido fue interrumpido.

ARTICULO 47

OBSTRUCCIÓN INTENCIONADA DE ADVERSARIOS

1. La "obstrucción intencionada" de un adversario, estorbándole o impidiéndole jugar la pelota, está prohibida en todos los casos.
2. Se considera "obstrucción intencionada", cuando:
 - 2.1. La colocación deliberada enfrente de un adversario, estorbando su acción;
 - 2.2. Cortar o impedir el desplazamiento de un adversario o empujarlo contra la valla, de forma que le impida jugar la pelota;
 - 2.3. Entrar o colocarse estáticamente en la ZONA DE PROTECCIÓN del portero adversario, sin tener la pelota en su poder;
 - 2.4. Cortar o impedir el desplazamiento de un adversario, de forma que le impida su "desmarque" (cuando no lleve la pelota) o impidiendo que tome parte en la jugada en curso.
3. Si hubiere contacto físico intencional con el adversario, el jugador infractor deberá ser advertido -tárjela amarilla - siendo su equipo sancionado de la forma siguiente:
 - 3.1. Señalización de un Golpe Libre Indirecto, siempre que la "obstrucción intencionada" no haya sido efectuada para impedir el desmarque del adversario u otra situación posible de alcanzar el gol";
 - 3.2. marcación de un penalti o Golpe Libre Directo, según la infracción haya sido cometida dentro del área de portería del equipo del jugador infractor, o la "obstrucción intencionada" haya evitado el desmarque del adversario para la portería, o cualquier otra situación posible de alcanzar el "gol".

ARTICULO 48

ACCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS ARBITROS

1. El Arbitro tiene el derecho de ejercer la acción disciplinaria que considere conveniente para sancionar a los jugadores, técnicos, asistentes de los equipos y dirigentes cuya conducta y procedimiento dentro y fuera de la pista de juego y durante todo el período del mismo, no sea entendido como correcto, teniendo en cuenta toda la reglamentación contenida en estas Reglas de Juego.
2. En los partidos de Hockey sobre Patines, toda y cualquier conducta irregular consecuyente de Juego incorrecto y / o violento, debe de ser sancionada por los Árbitros con rigor y específicamente con relación a la gravedad de la infracción cometida por el jugador infractor.
 - 2.1. El portero podrá ser sancionado, como cualquier otro jugador, por lo que, en caso de ser expulsado, será substituido por el portero suplente;
 - 2.2. En caso de ocurrencia de expulsiones definitivas, los Árbitros tienen la obligación de mencionarlo, en el Acta del Partido, con un informe detallado sobre los incidentes y / o infracciones que hayan originado su decisión.
3. En el ejercicio de la acción disciplinaria, los Árbitros utilizarán tres tarjetas de colores distintas y con las dimensiones de 12 (doce) x 9 (nueve) centímetros.

- 3.1. La utilización y exhibición de las tarjetas - amarilla, azul, roja - por parte de los Árbitros para señalar claramente las sanciones atribuidas debe corresponder a una relación directa infracción / sanción,
4. Durante los partidos las referidas tarjetas deben ser utilizadas de la siguiente forma:
- 4.1. Exhibición de la tarjeta amarilla - advertencia, en caso de:
- Actitudes antideportivas en relación con los Árbitros y / o adversarios;
 - El no cumplimiento de las distancias reglamentares previstas, durante la señalización por parte del jugador del equipo adversario, de golpes libres indirectos o directos y penaltis;
 - Obstrucciones de forma intencionada (Artº 47 de estas Reglas);
 - Agarrar al adversario por una parte del cuerpo (sin causarle lesión directa).
- 4.2. Exhibición de tarjeta azul – expulsión temporal - , cuando se verifique:
- Actitudes antideportivas, en relación con Dirigentes deportivos y / o público en general;
 - Empujar o comprimir el(los) adversario(s) contra la valla de la pista de- Juego, o armazón de la portería, de forma directa e intencionada;
 - Empujar o cargar el(los) adversario(s) de una forma violenta;
 - Golpear o esgrimir con el "stick" hacia cualquier parte del cuerpo del (los) adversario(s), acertándole(s);
 - Enganchar el "stick" en los miembros inferiores y / o patines del (los) adversario(s) provocando la caída del (los) mismo(s)
- 4.3. Exhibición de la tarjeta roja – expulsión definitiva -, cuando:
- Actitudes antideportivas con actos de tentativa y / o agresión adversario(s), Árbitro(s), Dirigente(s) o público en general;
 - Peleas, puñetazos, puntapiés o cualquier tipo de agresiones al (los) adversario(s), o, entre adversarios en el transcurso del Juego;
 - Enganchar el "stick" en los miembros inferiores, cuerpo o patines del adversario, cuando el jugador infractor actúe en las espaldas del adversario de forma intencional y violenta ;
 - Se considera siempre actitud intencionada, cuando el jugador infractor, proyectando el "stick" hacia el adversario continua manipulándole, provocando la caída del adversario.
5. Siempre que cualquier infracción, susceptible de exhibición de tarjetas – amarilla o azul – suponga riesgo para la integridad física del (los) adversario(s), el jugador infractor deberá ser sancionado con la TARJETA ROJA.
6. De acuerdo con la sanción atribuida al jugador infractor, los Árbitros deben proceder a la señalización y ejecución de los golpes libres – indirectos, directos o penaltis - contra el equipo del jugador infractor, de acuerdo con las determinaciones de estas reglas.

ARTICULO 49 GRAVEDAD DE LAS INFRACCIONES

Una Infracción será considerada tanto o más grave, cuanto más haya contribuido para impedir la marcación de un posible "gol".

ARTICULO 50
RESTRICCIONES A LA INTERVENCIÓN DE LOS JUGADORES

1. Ningún jugador podrá jugar la pelota o participar en el juego si se comprueba cualquiera de las siguientes condiciones:
 - 1.1. Las ruedas de los patines estuvieran bloqueadas;
 - 1.2. Uno de sus patines se avería o se separa del botín;
 - 1.3. No tuviera el "stick" en una de las manos;
 - 1.4. Tuviese, además de los patines, cualquier otra parte de su cuerpo en contacto con la pista de Juego, excepto los porteros, en su área de portería;
 - 1.5. Estuviese apoyado o agarrado a la portería, excepto el portero, en su área de portería ;
 - 1.6. Estuviese parado con la pelota detrás de la portería, usando ésta como un obstáculo.
2. Los Árbitros deben obligar a salir de la pista de juego a cualquier jugador que tenga su equipamiento en malas condiciones.
 - 2.1. Sin embargo, los Árbitros sólo deben interrumpir el juego si los jugadores en tales condiciones tuvieran cualquier intervención activa en el juego, que será siempre considerada una infracción a las Reglas;
 - 2.2. Si la Regla fuera infringida y señalada la infracción, el juego se reanudará de la siguiente forma:
 - a) con la señalización de un golpe libre indirecto, si la infracción no hubiese sido efectuada para impedir el desmarque del adversario u otra situación de posible consecución de un "gol";
 - b) con la señalización de un penalty o golpe libre directo, según la infracción haya sido cometida, o no, dentro del área de portería del equipo del jugador infractor y si la infracción efectuada hubiese evitado el desmarque del adversario u otra situación de la posible consecución de un "gol".

ARTICULO 51
JUGANDO LA PELOTA

1. La pelota sólo puede ser jugada con el stick, aunque - y desde que no haya evitado un posible "gol" - pueda ser detenida con el patín o cualquier parte del cuerpo (de forma no intencionada), pero jamás con la mano.
2. Parar la pelota con la mano o darle un puntapié de forma intencional constituye una infracción a las Reglas, que los Árbitros tendrán que sancionar de la siguiente forma:
 - 2.1. Si la infracción es cometida en el área de portería del equipo del jugador infractor, será señalado un penalty.
 - 2.2. Si la infracción es cometida en cualquier área de la pista de Juego, el equipo del jugador infractor será sancionado de la siguiente forma:
 - a) Un golpe libre directo, si la infracción evitase el desarrollo de una jugada en que el equipo del jugador infractor podría sufrir un gol.
 - b) Un golpe libre indirecto si la infracción fuese cometida en cualquier otra zona de la pista de Juego.

ARTICULO 52 USO DEL "STICK"

1. Un jugador mientras tenga la pelota, o durante cualquier fase del juego en el que tome parte, **no podrá levantar ninguna parte del stick** más allá del nivel de su propio hombro.
2. Sin embargo, **esta restricción no se aplica** cuando un jugador "tira a gol", desde que el levantamiento del stick no coloque en peligro la integridad física de cualquier jugador en pista, sea el adversario o compañero de equipo.

ARTICULO 53 POSICIÓN DEL "STICK" PARA JUGAR LA PELOTA

1. La pelota solo puede ser jugada con la " parte plana" del "stick", estando prohibido "cortar" la pelota, o sea, la pelota **nunca podrá** ser jugada con el "borde agudo" del "stick".
2. Jugar la pelota con el "stick" de **forma irregular** será considerada **conducta peligrosa**, que los Árbitros deben sancionar con la respectiva sanción contra el equipo del jugador infractor y de acuerdo con el lugar de la pista donde la infracción sea cometida, con la señalización de un **golpe libre indirecto o penalty** (cuando ésta sea cometida dentro del área de portería del equipo del jugador infractor).

ARTICULO 54 PELOTA FUERA DE JUEGO

1. En caso de que la pelota quede atrapada entre las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la portería, será considerada **fuera de juego**.
2. En esta situación, los Árbitros deben interrumpir el Juego, que seguidamente recomenzará con un saque neutral, que será señalado en una de las esquinas del área de portería que estuviese más próximo del lugar donde la pelota se encontraba en el momento de la interrupción.

ARTICULO 55 ELEVACIÓN DE LA PELOTA

1. Durante el juego, la pelota no podrá ser levantada a más de 1,50 (uno coma cincuenta) metros, excepto por el portero en su área de portería.
2. Sin embargo, no será considerada infracción cualquier situación en que la pelota suba (más allá de la altura reglamentar) debido a un rebote, incluyendo los rebotes en la portería o en las vallas de la pista de juego y siempre que la pelota no salga fuera de la pista.

ARTICULO 56 PELOTA FUERA DE LA PISTA

1. Cuando la pelota salga fuera de la pista de juego, ya sea por haber sido intencionalmente tirada por un jugador ya sea por que, no habiendo intención, la pelota hubiese tocado en él, el juego se reiniciará con un golpe libre indirecto, contra el equipo del jugador infractor.
2. Cuando la pelota salga de la pista de juego, ya sea por "efecto de rebote" entre dos sticks, ya sea por efecto de una situación en la que participen dos o más jugadores, teniendo los Árbitros dudas sobre cual de los jugadores es el infractor, el juego recomenzará con **un saque neutral**.

ARTICULO 57 DESPLAZAMIENTO DE LA PORTERÍA

1. Siempre que, por cualquier motivo, la portería sea desplazada de su sitio, el juego debe ser inmediatamente interrumpido por los Árbitros.
2. En esta situación, la acción complementaria de los Árbitros debe tener en cuenta las siguientes situaciones:

- 2.1. Si el desplazamiento de la portería ha ocurrido por acción intencionada de un jugador del "equipo defensor", el juego será reiniciado siempre con la señalización de un "penalty" contra el equipo del jugador infractor.
 - 2.2. Si el desplazamiento de la portería ha ocurrido por acción voluntaria e intencionada de un jugador del "equipo atacante" el juego debe ser reiniciado con la señalización de un golpe libre directo contra el equipo del jugador infractor.
 - 2.3. Si el desplazamiento de la portería ha ocurrido por acción involuntaria y no intencionada de cualquiera de los jugadores de los dos equipos, el juego debe ser reiniciado con la señalización de un saque neutral, marcado en uno de las esquinas del área de portería, específicamente la esquina más próximo del lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción.
3. Siempre que la portería haya sido desplazada, de forma voluntaria e intencionada, los Árbitros tendrán que ejercer la competente acción disciplinaria con relación al jugador infractor, sea este atacante o defensor e independientemente de impedir o no la consecución de un posible "gol", el que deberá ser sancionado con la tarjeta azul (directa) y consecuente expulsión temporal de 5 (cinco) minutos.

ARTICULO 58 ANTIJUEGO Y LINEAS DE ANTIJUEGO

1. Siempre que ambos equipos se entreguen a un juego pasivo, sin tener por finalidad la obtención de goles, se considera que existe una predisposición para la práctica de **anti-juego**, debiendo los Árbitros actuar del siguiente modo:
 - 1.1. Interrumpir de inmediato el juego, sancionando con Tarjeta Amarilla a los dos Capitanes de los Equipos (o sus substitutos en el momento en la pista de juego) e instarles que los dos equipos deben retomar el espíritu de competición, jugando correctamente;
 - a) El juego se reanudará en el lugar donde se encontraba la pelota, cuando el juego fue interrumpido, con la señalización de un saque neutral.
 - 1.2. Sin embargo si los dos equipos no atendieran las recomendaciones y reincidieran en la práctica de antijuego, los Árbitros deben interrumpir nuevamente el juego, sancionando con tarjeta Azul (directa) y consecuente expulsión temporal de 5 (cinco) minutos, a los dos Capitanes de los equipos;
 - a) El juego será reanudado en el lugar donde se encontraba la pelota cuando el juego fue interrumpido, con la señalización de un saque neutral.
 - 1.3. Si a pesar de las advertencias y sanciones disciplinarias, los dos equipos insistieran en antijuego (hayan o no regresado a la pista de Juego los Capitanes de los equipos, después de cumplida la sanción que les fuera aplicada), los Árbitros deben dar el juego por terminado.
2. Siempre que se compruebe esta infracción, los Árbitros tendrán que efectuar un informe específico y detallado de los hechos ocurridos, explicando las causas de sus decisiones.
3. Siempre que en el transcurso de un juego y en la opinión del Comité Técnico presente en la Mesa Oficial de Juego, se compruebe una situación notoria de antijuego, sin que los Árbitros tomen cualquier actitud, el referido Comité Técnico tendrá el derecho de intervenir, aprovechando la primera interrupción de Juego y convocando la presencia de los Árbitros en la Mesa Oficial de Juego, determinando que actúen de inmediato, en conformidad con lo dispuesto en estas Reglas.
4. Cualquier acción disciplinaria, tarjeta amarilla y eventualmente tarjeta azul, que según esta Regla sea ejercida sobre los Capitanes de los equipos, no será considerada a efectos de acumulación de tarjetas, tanto en lo que respecta a la acción disciplinaria que pueda haber sido ejercida anteriormente, como en lo que respecta a la acción disciplinaria que pueda ser ejercida posteriormente a la intervención de los Árbitros en la situación de anti-juego.

5. Se denominan Líneas de Anti-Juego, las marcaciones efectuadas en la pista de juego localizadas a 22 (veintidós) metros de distancia de cada valla de tope y paralelas a esta, que delimitan para cada equipo:
 - a) la zona de ataque, que está comprendida entre la línea de anti-juego y la valla de fondo del equipo adversario;
 - b) la zona de anti-juego, que está comprendida entre la línea de anti-juego y la valla de fondo de la media pista del equipo.
 - 5.1. La zona de ataque de un equipo, cualesquiera que sean las dimensiones de la pista de juego, tendrá siempre la longitud de 22 (veintidós) metros, aunque el área de la zona de antijuego pueda variar, teniendo en cuenta las dimensiones de la pista de juego.
6. Ningún equipo podrá retener o mantener la pelota en su zona de antijuego por mas de 10 (diez) segundos, aunque uno o más jugadores adversarios se encuentren situados o moviéndose en aquella área.
 - 6.1. El tiempo será contado por los Árbitros (mentalmente), comenzando en el momento en que el jugador del equipo quede en poder de la pelota en su zona de anti-juego;
 - 6.2. La violación de esta Regla será sancionada con un Golpe Libre Indirecto, señalado en el borde superior del área de portería del equipo del jugador infractor.
7. Ningún jugador podrá cualquiera que sea la circunstancia, jugar o tirar la pelota a su zona de anti-juego.
 - 7.1. La violación de esta regla será siempre sancionada (si no se aplica la Ley de la Ventaja) con un Golpe Libre Indirecto, marcado sobre la línea de anti-juego, en el lugar donde la pelota la haya sobrepasado.

ARTICULO 59 ACCIÓN DE LOS PORTEROS EN EL JUEGO

1. Como los demás jugadores, el portero debe apoyarse en los patines, aunque se beneficie de derechos especiales, cuando defiende su portería, como son:
 - 1.1. El portero solo puede beneficiarse de derechos especiales mientras permanece dentro de su área de portería;
 - 1.2. Siempre que el portero se encuentre fuera de su área de portería, es considerado un jugador de campo, por lo que, en caso de que cometa cualquier infracción a las reglas de juego, será sancionado, como cualquier otro jugador presente en la pista de juego;
 - 1.3. En la tentativa de defender un remate o de evitar que su equipo sufra un "gol", el portero puede arrodillarse, sentarse, andar a rastras, tumbarse, deteniendo la pelota con cualquier parte del cuerpo, teniendo contacto temporal con la pista de juego;
 - 1.4. Después de que el portero efectuó la defensa de su portería, debe levantarse y colocarse sobre sus patines.
2. No está permitido al portero coger o sujetar la pelota con la mano, ni tampoco actuar intencionalmente de forma que la pelota deje de estar en juego (echarse sobre la pelota o sujetarla entre sus piernas).
3. Cuando el portero cometa cualquier infracción a esta regla, los Árbitros deben interrumpir el juego y sancionar al equipo del portero infractor con la señalización de un penalty.
- 4.

CAPITULO 7 ARBITRAJE DEL PARTIDO

ARTICULO 60 ÁRBITROS

1. En las competiciones Internacionales en que intervengan Selecciones regionales y / o Nacionales, el juego será dirigido por 2 (dos) Árbitros inscritos, afiliados en el C.I.A. del C.I.R.H..
 - 1.1. Ningún Arbitro Internacional (nivel A o B) podrá ser nombrado o dirigir cualquier juego Internacional si las respectivas TASAS anuales de inscripción no estuviesen pagadas al CÍA / CIRH dentro de los plazos previstos a éste efecto (Reglamento Oficial del CIRH).
2. En las demás competiciones, aunque de carácter Internacional, pero a nivel de la competición de Clubs, el juego podrá ser dirigido por 1 (uno) ó 2 (dos) Árbitros, de acuerdo con lo determinado en el Reglamento de la respectiva competición, por el respectivo Comité de Organización.

ARTICULO 61 FUNCIONES DE LOS ÁRBITROS

1. Los Árbitros son los jueces absolutos en las pistas de juego y sus decisiones, en lo que respecta al juego, no tienen apelación y deberán ser siempre pautadas por la imparcialidad y por el respeto de las Reglas y demás Reglamentos en vigor, tanto a nivel Nacional como Internacional.
 - 1.1. Los Árbitros pitarán para el inicio y final de cada medio tiempo del partido, sirviendo la señal sonora de la Mesa Oficial de Juego, para información del límite de tiempo de cada una de las partes, sea en el tiempo reglamentario del Juego o sea durante la prórroga (extra - time) en caso de que tenga que disputarse;
 - 1.2. Los Árbitros tendrán que resolver todos los casos del partido, en conformidad con estas Reglas, analizando y juzgando todas las reclamaciones que puedan ocurrir y tomando las medidas que se estimen necesarias;
 - 1.3. A los Árbitros compete igualmente confirmar si se cumplen las condiciones para que cualquier partido se realice, comprobando las condiciones de la pista de juego y demás requisitos, incluyendo el equipamiento de los Jugadores, haciendo respetar las Reglas del Juego y velando por su cumplimiento por parte de los distintos participantes.
2. En los incidentes o casos no contemplados en estas Reglas, los Árbitros decidirán siempre de acuerdo con su conciencia.
3. Los Arbitros podran sancionar disciplinariamente a cualquier jugador, durante el partido, en el descanso y en casos graves incluso después del partido, arbitrando con la severidad necesaria para conseguir un partido correcto y exento de violencia contraria al espíritu de la competición deportiva.
4. Los Árbitros se moverán en la Pista de forma que poder seguir toda los movimientos del partido a través de lo que realicen sus participantes directos (los jugadores) señalando las infracciones a las Reglas de Juego mediante un silbato (modelo oficialmente aprobado por su Federación y l o Comisión Internacional de Arbitros - C.I.A.) y señales reglamentados y adecuados a las Reglas de Juego.

ARTICULO 62 NOBRAMIENTO Y EQUIPAMIENTO DE LOS ARBITROS

1. Los Arbitros serán nombrados y convocados por las entidades que dirigen el arbitraje a nivel Nacional, Continental y Mundial teniendo en cuenta las características de las respectivas competiciones y reglamentación que determina el fundamento de los nombramientos.
2. El equipamiento de los Arbitros será, todo de color blanco y compuesto por camisa o camiseta, pantalón y zapatillas de tenis.

- 2.1. No obstante, si uno de los equipos usa una camiseta de color blanco, los Arbitros tendrán que usar una camisa o camiseta de color negro, estando prohibido el uso de "chaleco" de color negro sobre una camisa o camiseta de color blanco.

ARTICULO 63 INTERRUPCIONES DEL JUEGO

1. Los Árbitros tienen el derecho de interrumpir el partido siempre que estimen necesario.
2. Siempre que haya una interrupción del partido, los cronómetros serán parados y solamente serán puestos nuevamente en marcha cuando recomience el partido.

ARTICULO 64 CONFUSIÓN PROLONGADA JUNTO A LAS PORTERÍAS

1. En caso de confusión prolongada frente a una de las porterías, en el transcurso de la cual sea difícil observar el juego con claridad total, los Arbitros deben pitar para interrumpir el partido, el cual comenzará de nuevo con un saque neutral en la esquina más próxima de la línea de demarcación del área de portería.

ARTICULO 65 LESIONES DE JUGADORES EN LA PISTA

1. Cuando un jugador se lesione, los Arbitros no deben interrumpir el partido hasta el final de la jugada en curso, a menos que, de forma clara, la lesión pueda revestir aspectos graves, solicitando la asistencia inmediata.
2. Los Árbitros deben actuar para que cualquier jugador lesionado sea, con la brevedad posible, retirado de la pista de Juego y sustituido por un compañero.
3. Si el juego hubiese sido interrumpido por los Arbitros para que un jugador lesionado pueda ser asistido, la reanudación del partido se hará con la señalización de un saque neutral.

ARTICULO 66 DELEGADOS TÉCNICOS

1. La Comisión Técnica de Arbitros (C.I.A.), con el fin de mejorar el nivel técnico de los Arbitros, podrá designar Delegados Técnicos para el control y evaluación de la actuación de los Arbitros Internacionales, comprobando su nivel cualitativo y procurando que las Reglas del Juego sean uniformemente interpretadas y aplicadas.
2. Compete al Presidente de la Comisión Internacional de Arbitros (C.I.A.) la designación de los Delegados Técnicos, los cuales podrán ser seleccionados, ya sea entre los antiguos Arbitros Internacionales de reconocida experiencia o, y prioritariamente, entre los miembros de la Comisión Internacional de Árbitros (CIA) y / o del Comité Internacional de Rink-Hockey (CIRH).

ARTICULO 67 LUGAR OFICIAL PARA CRONOMETRADORES Y MIEMBROS INTERNACIONALES

1. El lugar reservado para la Mesa Oficial de Juego, en **PARTIDOS INTERNACIONALES**, deberá tener la siguiente distribución:
 - a) Dos (2) Miembros del Comité Internacional o del Comité Continental;
 - b) Dos (2) elementos responsables del cronometraje del Juego;
 - c) Un (1) Miembro de la Comisión de Organización.
2. El lugar deberá ser un área reservada en el exterior de la pista de juego constituido por una Mesa con dimensiones adecuadas para la instalación de equipamiento electrónico y de cinco (5)

elementos para el apoyo y control de juego. El plano superior de la Mesa no debe estar debajo del límite superior del zócalo de la pista de juego y colocada en la posición central de la división entre las dos medias pistas de Juego, con las comodidades necesarias (sillas adecuadas) y totalmente aislada de las áreas destinadas a los equipos en competición y público en general.

3. Junto a la Mesa Oficial de Juego, y las áreas inmediatamente situadas después de las superficies laterales de la mesa, deben estar dos (2) sillas o asientos de cada lado de la misma, destinados a los jugadores sancionados con expulsión temporal.

ARTICULO 68 BANQUILLO DE SUPLENTES

1. En la parte exterior de la pista de juego y junto a la valla de la misma, tendrán que ser colocados en las áreas laterales de la Mesa Oficial de Juego, asientos (sillas o bancos) en un total de 5 (cinco), que son reservados a los JUGADORES SUPLENTES de cada equipo.
2. En la zona reservada a cada equipo en el exterior de la pista de Juego, pueden también permanecer, cuando estén acreditados y mencionados en el acta del partido, los siguientes elementos:
 - 2 (dos) Delegados del equipo
 - 1 (un) Técnico / Entrenador
 - 1 (un) Preparador Físico
 - 1 (un) Médico
 - 1 (un) Masajista / Fisioterapeuta
 - 1 (un) Mecánico
 - 2.1. Solamente 1 (uno) de los Delegados del equipo y 1 (un) Técnico / Entrenador pueden permanecer (de pie) junto a la valla y puerta de acceso a la pista de juego, para entrada y salida de jugadores.
 - 2.2. Todos los demás miembros de cada equipo arriba mencionados y que permanezcan en el área reservada a cada equipo, deben estar situados (de pie) detrás de los asientos reservados a los jugadores suplentes.
3. Cada equipo deberá ocupar siempre el área de los asientos de los jugadores suplentes colocado delante de su media pista de Juego, por lo que, al final del primer período de partido, deben ocupar la zona lateralmente opuesta .
4. En los Partidos Internacionales, las zonas reservadas en el exterior de la pista de Juego para los respectivos equipos, tiene que respetar la configuración presentada en el Anexo 5 de estas Reglas de Juego.

ARTICULO 69 FUNCIONES DE LOS CRONOMETRADORES DEL PARTIDO

1. El (los) cronometrador(es) en número de 1 (uno) o 2 (dos), se colocarán en la mesa designada Mesa Oficial de Juego, junto de los asientos que serán ocupados por Miembros Internacionales y de la Comisión de la Organización.
2. La función del (los) cronometrador(es) es efectuar el control del tiempo oficial de cada período de tiempo de Juego y también de los tiempos señalados por los Arbitros por la expulsión de uno o mas jugadores.
3. En los Partidos Internacionales toda la actividad del (los) cronometrador(es) deberá ser "supervisada" por uno de los Miembros Internacionales presentes en la Mesa Oficial de Juego.
4. Cuando en las instalaciones deportivas exista un dispositivo luminoso electrónico conectado a la Mesa Oficial de Juego, la manipulación del reloj será efectuada por el cronometrador, de acuerdo con las posibilidades técnicas del equipamiento, pudiendo ser auxiliado por otro cronómetro "manual", para el registro de las expulsiones temporales que puedan ser señaladas a los jugadores.

ARTICULO 70 DELEGADOS DE LOS EQUIPOS

1. Cada equipo que se encuentra en competición podrá tener un Delegado del Equipo, que es el "único" representante de la misma junta a la Mesa Oficial de Juego.
2. Solamente el Delegado de cada equipo puede dirigirse (en términos correctos) a los Miembros Internacionales presentes en la Mesa Oficial, para solicitar cualquier aclaración que estime pertinente y necesaria.
 - 2.1. Solamente el Delegado del equipo podrá solicitar a la Mesa Oficial de Juego el "tiempo muerto" - designado como TIME OUT - no siendo concedido éste, cuando sea solicitado por el Técnico / Entrenador o cualquier otro elemento del equipo.

ARTICULO 71 CRONOMETRAJE DEL JUEGO

1. El (los) cronometrador(es) proceden a contar el tiempo del Juego al primer "pitido" del Arbitro para iniciar el mismo, e indicar con una señal sonora adecuada el final de cada período reglamentado.
 - 1.1. En todas las situaciones, el juego comienza y acaba al pitido del (los) Árbitro(s), siendo la señal sonora de la Mesa Oficial de Juego un mero indicador para cada situación.
2. Lo(s) cronometradore(s) están igualmente encargado(s) de cronometrar el tiempo de las sanciones impuestas a los jugador(es) expulsado(s) temporalmente por el (los) Árbitro(s), y la de Tiempo Muerto – TIME OUT - solicitado por el (los) Delegado(s).
3. La duración de la expulsión temporal de los jugadores, será señalada hacia la Mesa Oficial de Juego por el (los) Árbitro(s), gestualmente y "el tiempo de expulsión" comenzará a contarse a partir del momento en que se reanude el juego.

ARTICULO 72 EFECTIVIDAD DE LAS EXPULSIONES

1. Si un jugador no hubiere cumplido el tiempo de su expulsión hasta el final del primer período de partido, "continuará" expulsado después del inicio del segundo período de partido, hasta que termine el tiempo de expulsión señalado por el Arbitro, en el momento de la sanción.
2. Las expulsiones temporales terminarán con el partido en que fueron aplicadas, no pudiendo ser transferidas para el partido siguiente.

ARTICULO 73 RELLENAR Y FIRMA DE LAS ACTAS DE JUEGO

1. En los Partidos Internacionales, supervisados por Miembros del CIRH, CIA y de Federaciones, Comités o Confederaciones Continentales, deberá ser designado un Miembro entre los presentes, para rellenar el Acta del Partido, (Match Report) el cual deberá ser firmado, al final del partido por los Capitanes de cada equipo, el (los) Árbitro(s) y los Miembros Oficiales
2. Las Actas de Partido, deben de estar constituidos por original y 3 (tres) copias, en impreso formalizado por la Entidad que supervisa la Organización de las competiciones, y que, al final de cada partido, deben ser distribuidos del modo siguiente:
 - Original - Entidad Oficial Internacional
 - Duplicado - Comité de la Organización
 - Triplicado – Equipo participante
 - Cuadruplicado – Equipo Participante

SEÑALES DE LOS ARBITROS

- Inicio del juego
- Seguimiento en la señalización de golpes libres indirectos, directos y penaltys
- Seguimiento de la jugada para no beneficiar el infractor



Artículo 24 - Inicio del juego

Artículo 36 - Infracciones y ley de la ventaja

Artículo 37 - Sanciones por infracciones

- Indicación para los jugadores en pista, para la suspensión técnica y temporal de Juego (1 minuto) formulada por uno de los equipos a la Mesa Oficial de Juego y señalada cuando haya una parada de juego para marcación de una infracción.



Artículo 28 – Tiempo muerto (time-out)

Lugar en la pista de juego de la señalización de la infracción (Fig. 1) Lugar en la pista de juego junto a una de las vallas (Fig. 2)



Fig. 1



Fig. 2

Artículo 38 - Golpe Libre Indirecto

Puntos 2.3.; 3.; 3.3.

- Lugar de uno de las esquinas del área de portería para la señalización de una infracción de golpe libre indirecto



Artículo 38 - Ejecución de un golpe libre indirecto

Puntos: 3.1.; 3.2.

Indicación para la distancia de (3 metros) de los jugadores del equipo sancionado con golpe libre indirecto



Artículo 40 - Colocación de los jugadores en el golpe libre indirecto

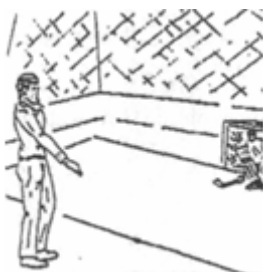
Indicación para la infracción cometida por un jugador sancionada con la ejecución de un golpe libre directo



Artículo 42 - Golpe Libre Directo

Artículo 43 - Señales del golpe libre directo

Indicación para la infracción cometida por un jugador sancionada con la ejecución de un penalty



Artículo 37 - Penalty

Puntos: 2.; 2.1.; 2.2.; 2.3.

Infracciones penalizadas con presentación de tarjetas

Tarjeta amarilla: Fig. 1 y después Fig 2, indicaciones del Arbitro a la Mesa Oficial del Juego

Tarjeta azul: Fig. 1 y después Fig. 2 y 3 (esta indicando 2 minutos -acumulación de 1 + 1 amarilla - o de 5 minutos (5 dedos de la mano) por infracción sancionada con azul directo.

Tarjeta Roja: Fig. 1 y después Fig 2 señalando la puerta de salida de la pista, por suspensión definitiva del juego.



Artículo 45 – Golpes Libres y Acción disciplinar

Artículo 46 – Infracciones por juego violento, incorrecto y antideportivo

Artículo 47 – Acción disciplinaria de los arbitros

Artículo 48 – Gravedad de las infracciones

CAPITULO 8 PROTESTOS Y CLASIFICACIONES DE LOS EQUIPOS

ARTICULO 74 PROTESTAS DEL JUEGO

1. Para que una protesta por alegado - error técnico de arbitraje - pueda ser considerada válida, tendrá que ser notificada dentro de la pista de Juego, por el capitán del equipo que lo formule, al (los) Árbitro(s) del Juego, que de inmediato darán conocimiento al capitán del equipo adversario, y, la misma declaración debe de ser expresada por el referido capitán del equipo en el Acta Oficial de Juego y Miembros Oficiales.
2. Para que una protesta con fundamento administrativo (mal estado de los equipamientos del Juego, de la pista, de las licencias, etc.) pueda ser considerada válida, tendrá que ser presentada antes del inicio del Juego - por el Capitán y / o Delegado del equipo que lo formule junto del (los) Árbitro(s), que de inmediato darán conocimiento al Capitán del equipo adversario que el juego se efectuará "bajo protesta". Al final del Juego, el Capitán del equipo que presentó la protesta, debe mencionar la misma en el Acta Oficial del partido, firmado por los respectivos interventores en el Juego y Miembros Oficiales.
3. Las protestas deberán posteriormente ser confirmadas por los Miembros Oficiales que supervisan la competición, por carta oficial, acompañada de la tasa correspondiente, en el plazo y en los términos de los reglamentos en vigor.

ARTICULO 75 CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

1. Para las competiciones que se disputen por Puntos, estos serán atribuidos de la siguiente forma:
 - VICTORIA - 3 (tres) puntos
 - EMPATE - 1 (un) punto
2. De acuerdo con las características del Reglamento de la Prueba (Torneo o Campeonato) cuya puntuación final es determinante para la proclamación del vencedor y cuando dos o mas equipos se encuentren con el mismo número de puntos, la clasificación final será determinada del siguiente modo:
 - 2.1. DESEMPATE ENTRE DOS EQUIPOS
 - a) El equipo que venció al otra, tendrá la mejor clasificación;
 - b) En caso de empate en el partido entre los dos equipos, la mejor clasificación será decidida por la mayor diferencia entre el total de los goles marcados y los encajados en el total de partidos de la competición.
 - c) Si la igualdad se mantuviese, se divide el total de los goles marcados por el total de goles encajados en el total de partidos de la competición. El mejor coeficiente alcanzado por uno de los equipos dará la mejor clasificación.
 - 2.2. DESEMPATE ENTRE TRES EQUIPOS
 - a) En caso de que se verifique empate puntual entre 3 (tres) o más equipos, se decidirá la clasificación final por la diferencia entre los goles marcados y encajados en los partidos jugados entre los equipos con el mismo número de puntos;
 - b) Si se mantuviera el empate cumplido lo que determina el párrafo a), la clasificación se obtiene por la diferencia entre goles marcados y sufridos durante todos los partidos del Torneo o Campeonato;
 - c) Si la igualdad aún se mantiene, la clasificación se obtiene, dividiendo el número de goles marcados por el número de goles encajados en los partidos disputados entre los equipos con el mismo número de puntos;

- d) Si esta regla no fuese aún suficiente, para la designación del equipo vencedor, se obtiene la clasificación dividiendo el total de los goles marcados, por el total de los goles encajados, en todos los partidos del Torneo o Campeonato.

ANEXOS A LAS REGLAS DE JUEGO

(ver páginas siguientes)

ANEXO 1 – Diagrama y Marcaciones de la Pista de Juego

ANEXO 1/A – Marcaciones de media pista

ANEXO 2 – Porterías de Hockey sobre Patines

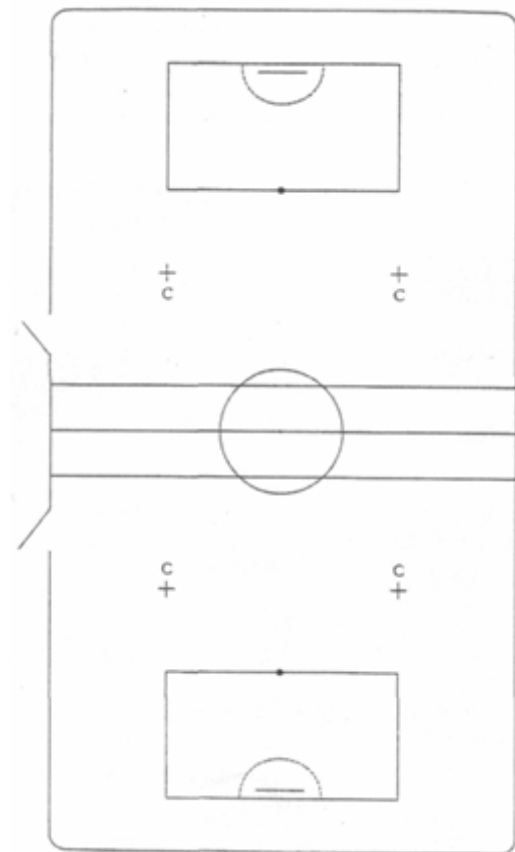
ANEXO 2/A – Vista lateral de portería y estructura de la base

ANEXO 2/B - Estructura interior de la portería

ANEXO 3 – "Stick" y Pelota del Juego

ANEXO 4 – Área fuera del terreno de juego para miembros oficiales y equipos

ANEXO 1
DIAGRAMA Y MARCACIONES EN LA PISTA DE JUEGO



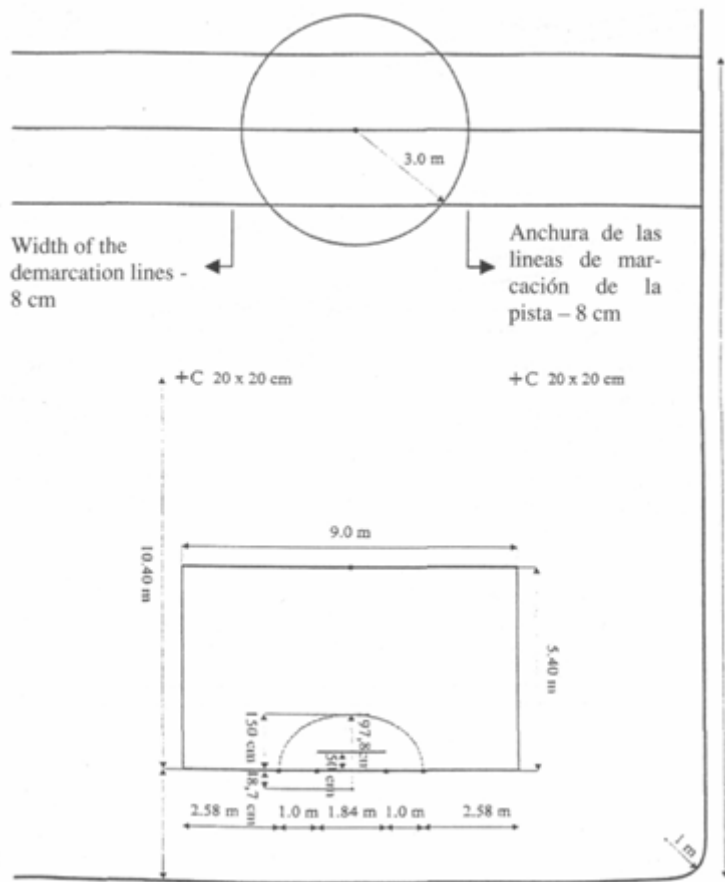
Dimensiones de la pista:

Minima - 34 x 17 mts

Maxima - 44 x 22 mts

Estandar - 40 x 20 mts

ANEXO 1 / A



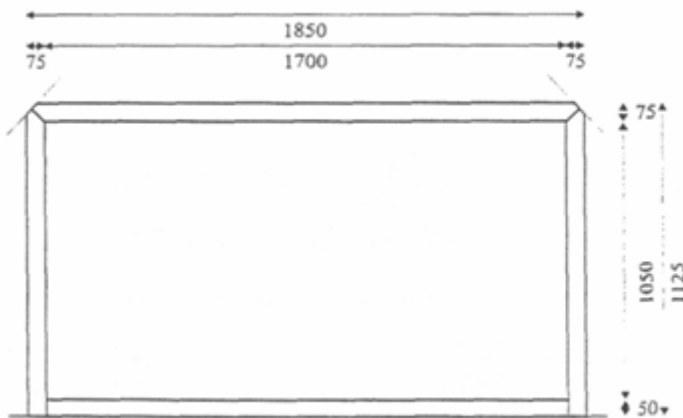
Distancia variable (2,70 mt a 3,30 mt)
en este ejemplo - 3 mt

ANEXO 2
DIBUJO DE LA PORTERÍA



PERSPECTIVA DE LA PORTERÍA

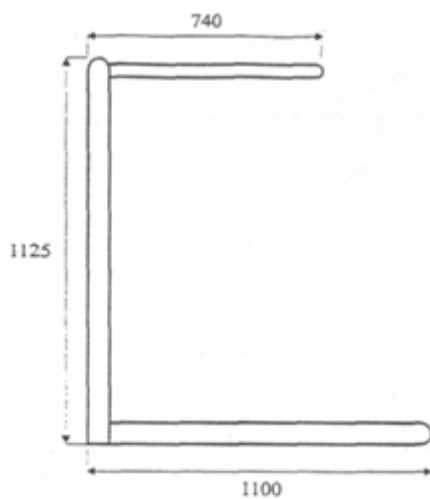
Los postes y las barras son circulares siendo pintadas de color naranja fluorescente con la restante estructura de la portería pintada de color blanco.



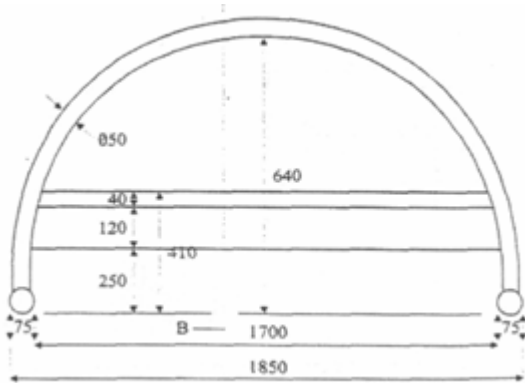
ALZADO FRONTAL

Hecho en hierro galvanizado, hueco, estándar, con 3 pulg.

ANEXO 2/A



ALZADO LATERAL

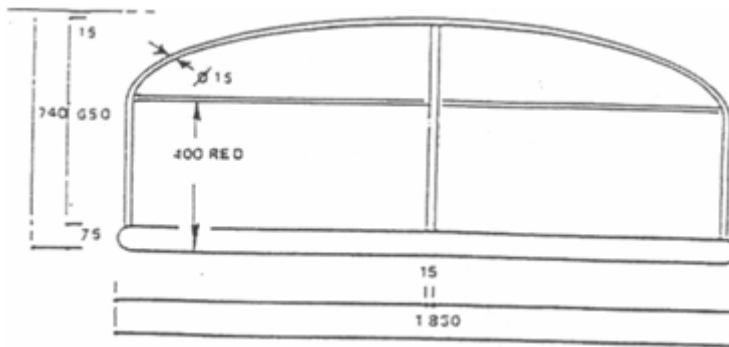


PLANTA INFERIOR (estructura de la base)

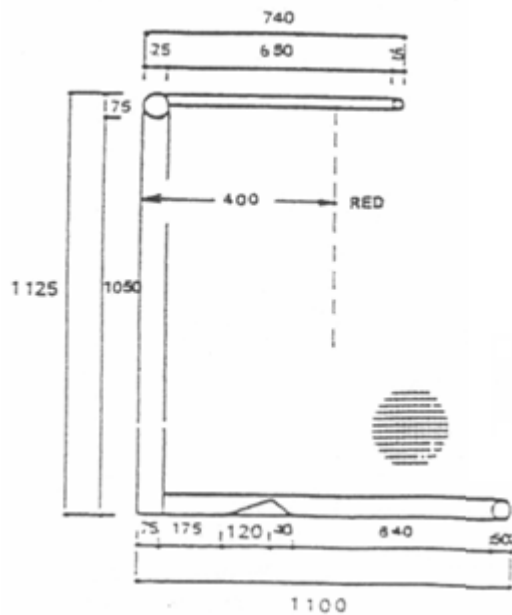
En tubo de hierro galvanizado hueco, estándar, con 2 pulg.

ANEXO 2/B

PLANTA - ESTRUCTURA SUPERIOR



Barra de hierro macizo con 115 mm diámetro



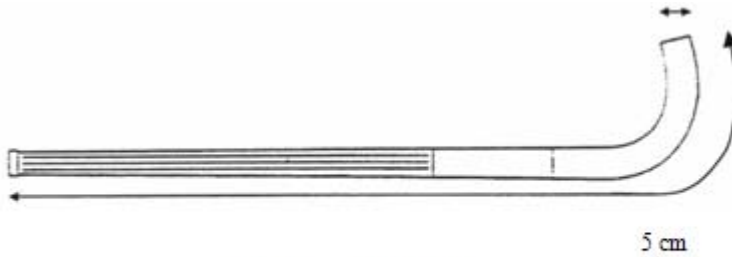
Weakening net of cotton or nylon of 25 x 25 mm

Red de amortiguamiento algodón o nylon de 25 x 25

ANEXO 3
"STICK" Y PELOTA DE JUEGO

STICK

Longitud máxima: 115 cm Longitud mínima: 90 cm Peso: 500 gr



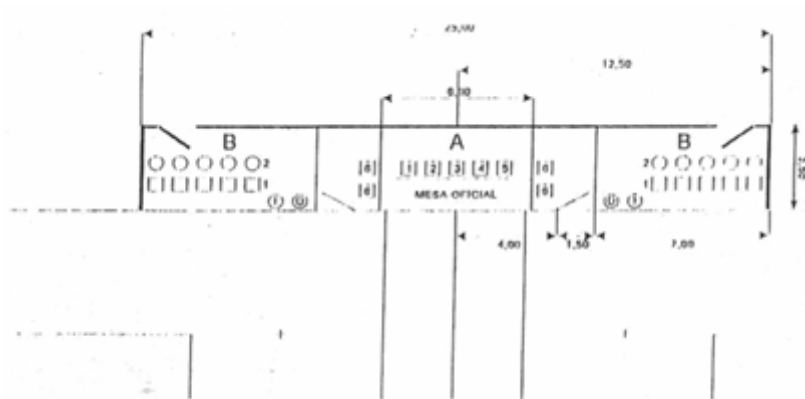
Longitud máxima: 115 cm
Longitud mínima: 90 cm

PELOTA

Pelota: color único
Peso: 155 gr
Circunferencia: 23 cm



ANEXO 4
ÁREA FUERA DE LA PISTA PARA MIEMBROS OFICIALES Y EQUIPOS



- A ÁREA OFICIAL
- A1 MIEMBRO CIA
- A2 MIEMBRO CIRH
- A3 CRONOMETRISTA
- A4 MIEMBRO CIRH
- A5 MIEMBRO DEL COMITÉ
 ORGENIZACIÓN
- A6 JUGADORES SUSPENSOS
- B ÁREA DEL EQUIPO
- B1 JUGADORES SUPLENTE
- B2 ASISTENTES TÉCNICOS MÉDICO
- BD DELEGADO DEL EQUIPO

- BT** ENTRENADOR PRINCIPAL
- ASIENTOS

- ÁREA PARA:
Delegados
Personal técnico
Asistentes
Médico
Fisioterapeuta

El área para los miembros oficiales y los equipos deberá ser demarcada por una barrera metálica o de madera con la misma altura de la barrera de la pista y con dos puertas de acceso.

Las presentes Reglas de Juego fuer aprobadas por la Asamblea General del CIRH celebrada en San Juan, el 3 de Noviembre de 1978. Los reglamentos fueron nuevamente revisados en las Asambleas Generales y Extraordinarias del CIRH realizadas en:

30/09/1979 - Herne Bay - Inglaterra
 22/07/1983 - Rome-Italia
 08/09/1988 - Coruña - España
 19/11/1984 - Paris - Francia
 15/09/1986 - Ribeirão Preto - Brasil
 08/09/1988 - La Coruña - España
 11/10/1989 - San Juan - Argentina
 24/07/1991 - Porto - Portugal
 31/07/1992 - Reus - España
 11/11/1994 - Santiago de Chile - Chile
 27/09/1995 - Recife - Brasil
 04/11/1996 - Vera Cruz - México
 10/09/1998 - Macau - China
 09/06/1999 - Reus – España
 /2000 – Marl - Germany
 /2002 - - Portugal
 / 2003 - Portugal
 / 2005 – San Jose – USA

01_06_2007

Cualquier caso omiso en el presente Reglamento será sometido a la jurisdicción del Comité Ejecutivo del CIRH, cuyas decisiones serán finales y inapelables.