



REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE PATINAJE

REGLAS DE JUEGO

DE

HOCKEY SOBRE PATINES EN LINEA

Aprobado en Comisión Delegada de la R.F.E.P. el

Edición Agosto 2008

REGLAS DE JUEGO

SECCION I. PISTA DE JUEGO

REGLA Nº 1: LA PISTA

- a) El Hockey sobre Patines en Línea se jugará en una pista reglamentaria cuya superficie podrá ser de madera, asfalto, cemento o sintética en buen estado, aprobada por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea (CNHL).
- b) La Pista ha de estar marcada de acuerdo con el diagrama incluido en el anexo 1 de este Reglamento, teniendo en consideración las medidas exactas indicadas en el mismo. No son necesarias marcas de zona sobre la superficie de juego, tales como líneas azules y/o rojas, dado que en el Hockey sobre Patines en Línea la superficie de juego completa está disponible para ambos equipos, sin necesidad de tener que efectuar ninguna parada del juego por invasión de zonas consideradas como fuera de juego. Sin embargo, se marcará una línea roja en el centro de la pista que distinguirá la zona defensiva de la zona de ataque.
- c) Las dimensiones reglamentarias de la superficie de juego pueden variar entre 20 m a 30 m de ancho y de 40 m a 60 m de largo debiendo observarse siempre una relación de 1 a 2 en las medidas utilizadas.
- d) La pista estará rodeada por una valla de una altura de 101 cm. a 122 cm., siendo la altura ideal 106,7 cm. La valla debe tener esquinas redondeadas de un radio aproximado de 6,10 m (en pistas de 60m) para facilitar el movimiento del Puck.

REGLA Nº 2: PORTERIAS

- a) La PORTERÍA está formada por un marco rectangular de tubo de hierro galvanizado con una altura interior de 105 cm. y una anchura interior de 170 cm. tal cual lo muestra el diagrama del anexo 1.4.
El marco ha de ser de tubos de hierro galvanizado hueco, estándar u otro material similar. El larguero, los postes y la cara interior de la portería han de estar cubiertos con una red muy resistente capaz de soportar los tiros más fuertes. No están permitidas las redes metálicas.
Se ha de colgar una red desde la parte superior del travesaño interior de la portería a una profundidad de 45 cm., medidos desde el travesaño superior.
Esta red debe ser de algodón, menos gruesa que la externa, ha de tener un máximo de 180 cm. de ancho y un máximo de 110 cm. de alto y ha de estar suspendida dentro de la portería para evitar que el Puck rebote desde el interior de la portería.
Esta red debe ser obligatoriamente de color blanco y debe estar sujeta solamente por la parte de arriba, de manera que pueda colgar libremente hacia el suelo, paralelamente a los postes de la portería.
Los postes y el larguero han de tener una base circular de 7,5 cm. de diámetro, pintados en color naranja o rojo fluorescente, mientras que las otras partes del marco han de estar pintadas en color blanco.
Las porterías han de estar situadas en los dos extremos de la pista, una enfrente de la otra.
La distancia de la línea de gol al extremo de la pista ha de ser como máximo de 4,57 m para pistas de 60 m, reduciéndose proporcionalmente al tamaño de la pista.

REGLA Nº 3: AREA DE GOL

- a) En frente de cada portería se ha de marcar un "Área de Gol" mediante una línea roja de 7,6 cm. (3") de ancho
- b) Esta línea se dibujará formando un rectángulo de la siguiente manera: (ver anexo 1.3) Siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 30 cm. de la parte exterior de los postes de la portería y formando ángulos rectos con esta, partirán hacia fuera dos líneas de 1,2 m de longitud, estas dos líneas se unirán mediante otra paralela a la línea de gol, formando el rectángulo denominado Área de Gol.

Se da por entendido que será considerada como Área de Gol todo el espacio que abarca o se extiende por encima de ésta.

REGLA Nº 4: PUNTOS DE SAQUES NEUTRALES

- a) Ha de haber un PUNTO DE SAQUE NEUTRAL en el centro exacto de la pista. El partido empezará con un saque neutral desde este punto. El comienzo del segundo período o tiempo. Para reanudar el partido después de cada gol marcado. También en caso de desempate por penaltis. Ejecución de penaltis. También para iniciar prórrogas de desempate a muerte súbita.
- b) Se dibujarán unos puntos de saque neutral con unos círculos de radio de 22,5cm, (o un cuadrado de área equivalente contenedor de un círculo imaginario de esa superficie) en cada una de las zonas defensivas de la siguiente manera:
Siguiendo la prolongación de la línea de gol hasta 6,7 m desde el centro exacto de la misma en ambos sentidos, y midiendo desde esos puntos 6,10 m en ángulo recto hacia el centro de la pista, trazando el punto en esa confluencia, formando un área rectangular imaginaria de 13,4 x 6,10 m. Estas medidas son exactas, independientemente del tamaño de la pista. (Ver anexos 1.1 y 1.2)

Si se dibujan círculos delimitadores en los puntos de saque neutral, éstos serán concéntricos a su respectivo punto de saque neutral. Tendrán un radio de 4,6m para pistas de 60m, siendo proporcional el radio de los mismos al tamaño de la pista.
- c) El número de puntos de saque neutral será siempre 5, independientemente del tamaño de la pista.
- d) Cuando según las reglas, se deba efectuar un saque neutral en un punto no marcado de saque neutral (punto en donde fue detenido el juego o se jugó por última vez), dicho saque se hará en el punto correspondiente dentro de las líneas imaginarias que cruzan a lo largo la pista de zona a zona perpendicular a la línea central, desde los puntos de saque de zona ofensiva a los puntos enfrentados de saque de zona defensiva. Ver anexo 1.5

REGLA Nº 5: BANQUILLO DE LOS JUGADORES

- a) Cada pista ha de tener asientos o un banquillo para el uso de cada equipo, denominado "BANQUILLO DE LOS JUGADORES". Cada banquillo debe acomodar al menos 16 personas, ha de estar situado justo a lo largo de la superficie de juego en la zona neutral, tan cerca como sea posible del centro de la pista y de manera que se tenga fácil acceso a los vestuarios.
- b) Los dos equipos empezarán el juego en el lado contrario a aquel en el que se sitúe su banquillo y no intercambiarán estos al final de cada período.

- c) Solamente estará permitido ocupar el “Banquillo de los Jugadores” a los jugadores uniformados, el Delegado, el Entrenador y todos sus auxiliares.
- d) Durante el juego, está prohibido que los entrenadores, delegados y auxiliares, circulen por otras áreas que no sean el “Banquillo de los Jugadores” incluyendo la entrada al banquillo, sin el permiso explícito del árbitro. Un delegado o auxiliar que se sitúe en la mesa de cronometraje para seguir desde allí el juego, en lugar del banquillo de jugadores, no podrá abandonarla sin el permiso del árbitro, excepto en la media parte o al final del partido. La sanción por la violación de esta Regla es una Penalización Menor de Banquillo.

REGLA Nº 6: BANQUILLO DE PENALIZACIONES Y MESA DE CONTROL Y CRONOMETRAJE

Cada pista ha de tener recintos con asientos o banquillos, con un mínimo de tres plazas por equipo, conocidos como “BANQUILLO DE PENALIZACIONES” ubicados a ambos lados de la Mesa de Control y cronometraje. Lo usarán los jugadores penalizados y el cronometrador de penalizaciones. En el del centro estará el cronometrador oficial del partido, el anotador oficial y el resto de los ayudantes de la mesa de control. El BANQUILLO DE PENALIZACIONES ha de estar situado a una distancia considerable del Banquillo de los Jugadores.

REGLA Nº 7: ZONA DE ÁRBITROS

Se ha de marcar en la pista, enfrente mismo de la Mesa de Control, un área semicircular por medio de una línea negra de 3 m de radio.

Los jugadores no pueden entrar en esta área durante cada parada de juego si no es con el permiso explícito del árbitro.

REGLA Nº 8: SEÑALIZADOR ACÚSTICO Y CRONÓMETRO

Cada pista ha de tener un marcador electrónico en lugar visible, con señalizador acústico electrónico para ser utilizado en el cronometraje del tiempo del partido por el encargado en la zona de control. Si el marcador electrónico dispone de indicador de penalizaciones de tiempo, éstas deberán ser señalizadas conforme a lo dispuesto en este reglamento.

SECCION II. LOS EQUIPOS

REGLA Nº 9: COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

- a) Un equipo no puede tener dentro de la pista más de cuatro (4) jugadores y un (1) Portero.
- b) Todos los jugadores, incluidos los Porteros, comprendidos en la alineación de cada equipo, han de llevar obligatoriamente un número identificador sobre el dorso de la camiseta de juego de 20 a 25 cm. de alto como mínimo.
- c) En el Acta cada equipo deberá incorporar obligatoriamente un mínimo de seis (6) jugadores de campo y dos (2) porteros y un máximo de catorce (14) jugadores de campo y obligatoriamente dos (2) porteros (no 15 jugadores y 1 portero). Después de iniciado el encuentro no habrá substituciones en la lista de alineaciones, y no serán agregados jugadores a la misma. El árbitro eliminará del acta cualquier jugador que haya sido inicialmente agregado a la misma y no se haya presentado a jugar.

NOTA: Si un equipo presenta tan sólo un portero equipado, otro jugador de la lista deberá figurar como portero suplente y no podrá participar en el juego con otra función más que la de portero suplente. Se debe cumplir aún así que el número mínimo de jugadores en el acta seguirá siendo 6 de campo y 2 porteros.

REGLA Nº 10: EL CAPITÁN DEL EQUIPO

- a) Cada equipo ha de designar un Capitán. Solo este jugador tiene el privilegio de dirigirse al árbitro para cualquier cuestión relativa a la interpretación de las Reglas que pueda surgir durante el partido. El Capitán debe llevar la letra "C" de aproximadamente 8 cm. de alto, visible en la parte frontal de la camiseta a la altura de la clavícula, y en un color que contraste.
- b) Cada equipo ha de tener un Capitán permanente dentro de la pista de juego. Si no hay un Capitán permanente, se darán estos privilegios de Capitán a Capitanes alternativos (no más de tres). Estos han de llevar una letra "A" que les identifique, de ocho (8) cm. de alto, visible en la parte frontal de la camiseta y en un color que contraste.
- c) Antes de empezar el partido, se ha de comunicar al árbitro y/o al cronometrador / anotador oficial el nombre del capitán del equipo y también se le ha de comunicar la identidad de los jugadores que actuarán como Capitanes Alternativos cuando el Capitán Permanente esté fuera de la pista. Mientras el Capitán se encuentre en la pista, los capitanes alternativos no tendrán privilegios de Capitán.
- d) El portero no puede ejercer de Capitán ni tampoco actuar como Capitán alternativo en la pista.
- e) Solo el Capitán titular o el Capitán Alternativo actuante en ese momento si no hay Capitán en pista (nunca ambos) tienen el privilegio de hablar en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo, cualquier punto relativo a la interpretación de las Reglas de Juego. Cualquier Capitán, Capitán alternativo o jugador que venga del Banquillo de Jugadores para formular una protesta, o intervención con el árbitro por cualquier razón, ha de ser sancionado con una penalización por Mala Conducta. NOTA: Se permite a un Capitán Alternativo hablar en la pista con el árbitro durante una parada de tiempo cualquier punto relativo a la interpretación de las reglas de juego estando en pista dos capitanes alternativos, pero solamente uno de ellos será el que se dirija al árbitro en esa parada de tiempo.
- f) El capitán, el entrenador y/o el Delegado deben firmar conjuntamente con los árbitros las actas del encuentro al finalizar el partido, para dar fe de la veracidad de lo registrado.
- g) Una protesta por una penalización no es un asunto "relativo a la interpretación de las reglas de juego" y se debe imponer una penalización por Mala Conducta a cualquier capitán, capitán alternativo u otro jugador que formule la protesta.

REGLA Nº 11: LISTA DE JUGADORES

- a) Al comienzo de cada partido, el Delegado o Entrenador de cada equipo debe enumerar los jugadores y porteros elegibles para ese partido.
- b) Antes del comienzo de cada partido se ha de entregar al árbitro o al cronometrador / anotador oficial, la lista del equipo donde figuran los nombres y dorsales de los jugadores elegibles. No están permitidos los cambios o adiciones después del comienzo del partido, excepto cuando un portero ha sido lesionado o se pone enfermo, Se puede designar en ese caso otro portero de la lista en su sustitución. Si no queda

otro portero en la lista, por enfermedad o lesión del portero suplente, se puede designar otro jugador. Tal sustitución solo se puede hacer por otro jugador que ya esté en la lista.

- c) A cada equipo le está permitido tener un único portero en la pista de juego. El portero puede cambiarse por otro jugador sustituto. Tal sustituto no tiene los privilegios del portero.
- d) Cualquier sustituto del portero que entre en juego por cualquier razón, no tendrá derecho a un calentamiento previo a su entrada en la pista.
- e) Si un equipo presenta tan sólo un portero equipado, otro jugador de la lista deberá figurar como portero suplente. Dicho jugador no podrá ejercer otra función más que la de portero suplente, no pudiendo participar en el juego como jugador.
- f) En el caso de que el portero suplente, o jugador que por enfermedad o lesión de los porteros sea designado para ejercer de portero, no esté equipado con la equipación de portero, y el portero titular resulte lesionado o enfermo, el equipo jugará sólo con jugadores, habiendo un sustituto en pista, hasta que el portero suplente pueda incorporarse al juego (tras una parada de juego). Ninguno de esos jugadores tendrá privilegios de portero.

REGLA Nº 12: ALINEACIÓN DE SALIDA

- a) Antes de empezar el partido, se requiere al Delegado o Entrenador de cada equipo notificar la alineación inicial de salida al árbitro y/o al cronometrador / anotador oficial.
- b) Para empezar el partido, los equipos han de tener en pista cuatro (4) jugadores y un portero en el momento en que el árbitro inicie el partido. El árbitro puede declarar renuncia al equipo que no sea capaz de cumplir esta Regla.

REGLA Nº 13: SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- a) Con el juego comenzado no más de cinco (5) jugadores (incluido el portero) pueden estar en el área de juego simultáneamente.
- b) Los jugadores se pueden sustituir en cualquier momento del partido, con la condición de que el jugador o los jugadores que abandonen la pista, estén siempre a menos de 3 m del banquillo de entrada del sustituto a la pista
- c) Un jugador que cumpla una penalización en el Banquillo de Penalizaciones y que deba ser sustituido al finalizar el tiempo de penalización, deberá retornar a la pista y desde allí inmediatamente a su propio Banquillo antes de que el cambio pueda ser efectuado. "Por cualquier violación de esta Regla se impondrá una Penalización Menor de Banquillo".
- d) Los equipos son responsables de colocar en la pista el correcto número de jugadores sean o no requeridos por el árbitro. El equipo visitante debe ser siempre el primero en hacer salir a sus jugadores a la pista. Cada equipo solo podrá cambiar a sus jugadores una vez en cada parada del juego.
- e) Si en el transcurso de una sustitución cualquiera de los jugadores involucrados en la misma, tanto el que entra como el que sale, juega voluntariamente el Puck con su Stick, patines o manos, o entra en contacto con un adversario mientras el otro jugador involucrado en el cambio todavía está en la superficie de juego, se pitará una penalización por "tener muchos jugadores en pista". Sin embargo, si en el transcurso

de la sustitución el jugador es golpeado accidentalmente por el Puck no habrá penalización ni parada del juego.

- f) Cuando el portero abandona el área de gol y se dirige a su banquillo para ser sustituido debe estar a menos de 3 m del mismo, antes de que el jugador sustituto pueda entrar en la pista. Si el equipo que hace la sustitución tiene posesión del Puck y se incumple esta norma, el árbitro detendrá el juego inmediatamente y se sacará un saque neutral bien en la zona central o en la zona defensiva (cualquier localización que de ventaja al equipo no infractor). Si el equipo no tiene posesión del Puck y realiza una sustitución ilegal, el árbitro lo sancionará con una Penalización Menor.
- g) En los cambios de línea durante las paradas de juego, el árbitro que vaya a efectuar el saque asumirá la posición de saque, bien colocándose o señalándola mientras se dirige a ella. El otro árbitro se colocará frente a los banquillos de jugadores mirando al banquillo visitante y permitirá un período de cinco (5) segundos para los cambios en el equipo visitante. Después de este período, el árbitro levantará su brazo mostrando la palma de la mano, para indicar al equipo visitante que ya no puede cambiar más jugadores, mirará al banquillo local y permitirá otro período de cinco (5) segundos al equipo local para realizar sus cambios, si no los había realizado ya antes. Una vez haya terminado este tiempo, el árbitro bajará el brazo. En ese momento, el árbitro que va a efectuar el saque hará sonar su silbato, indicando a los equipos que no pueden realizar más cambios. Tras la consecución de un gol, el árbitro encargado de efectuar el saque será también el encargado de realizar el procedimiento de cambio de línea. A partir de entonces, el árbitro dispone de 5 segundos para efectuar el saque. Si tras esos 5 segundos tan sólo está uno de los jugadores participantes en el saque neutral bien posicionado, el árbitro podrá efectuar el saque sin esperar a que el otro jugador esté en posición.

Si un equipo intenta realizar un cambio de jugadores después de la expiración de su tiempo, el árbitro mandará a los jugadores nuevamente al banquillo y avisará al capitán del equipo infractor. Cualquier infracción subsiguiente del mismo equipo por este mismo motivo será penalizado con una Penalización Menor de Banquillo.

- h) Si se está en los dos (2) últimos minutos de juego o en la prórroga y se impone una Penalización Menor de Banquillo por realizar de forma deliberada un cambio ilegal de jugadores al equipo que no esté en posesión del Puck, que reporte más jugadores en pista, se concederá un Tiro de Penalti al equipo no ofensor. La Penalización Menor de Banquillo no se cumplirá.
- i) La violación de cualquier sección de la Regla 13, resultará en una Penalización Menor de Banquillo. La penalización la cumplirá el jugador que haya cometido la infracción.

REGLA Nº 14: JUGADORES LESIONADOS

- a) Cuando un jugador, que no sea el portero, es lesionado u obligado a dejar la pista de juego, se puede retirar y ser reemplazado por un sustituto, pero el juego debe continuar sin que los equipos abandonen la pista.
- b) Si un portero sufre una lesión o se pone enfermo, debe estar preparado para poder continuar inmediatamente el juego, caso contrario debe ser reemplazado por un portero sustituto. El árbitro no concederá tiempo adicional que permita al portero lesionado o enfermo continuar en esa situación (vuelva a ocupar su posición). El portero sustituto no tendrá período de calentamiento. (ver también reglas 11 f) y 14 d))
- c) El árbitro debe informar a los miembros del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., con el fin de aplicar sanciones disciplinarias ante cualquier retraso intencionado en la sustitución del portero. El portero sustituto estará sujeto a las Reglas regulares que conciernen a los porteros y tendrá los mismos privilegios.

- d) Cuando se ha hecho una sustitución del portero, este o el portero sustituto no pueden salir a la pista hasta la primera parada del juego que tenga lugar a partir del momento en que esté listo para la sustitución.
- e) Si un jugador lesionado recibe una Penalización Menor, el equipo penalizado debe colocar en el Banquillo de las Penalizaciones a otro jugador antes de que la penalización expire y no se permitirá que ningún otro sustituto del jugador penalizado, entre en el juego, si no es desde el Banquillo de Penalizaciones y hasta tanto no expire el tiempo de penalización.
Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo a cualquier violación de esta Regla. El jugador penalizado que ha sido sustituido en el Banquillo de las Penalizaciones, no podrá participar nuevamente en el juego hasta que su penalización haya expirado.
- f) Cuando un jugador se lesiona no pudiendo continuar jugando o ir a su banquillo, el juego no se parará hasta que el Puck esté en posesión del equipo del jugador lesionado. Si este equipo tiene posesión del Puck en el momento de la lesión, el juego debe ser parado inmediatamente a menos que el equipo esté en situación de gol.
- g) Un jugador que no sea el portero, cuya lesión sea lo suficientemente importante como para justificar una interrupción del juego, deberá salir de la pista y no podrá participar más en el juego hasta la realización del consiguiente saque neutral. Si el jugador lesionado es sustituido, no se aplicará esto último.
- h) El juego se parará si, en opinión del árbitro, el portero recibe en la máscara un golpe de un Puck, lo suficientemente fuerte como para poner en peligro su integridad física. Si se produce un gol a consecuencia de un tiro directo que golpea previamente en la máscara del portero, el gol será válido. El juego se parará inmediatamente si un portero pierde su máscara en el transcurso del mismo. No obstante, si el portero se quita deliberadamente su máscara o casco mientras un jugador del equipo contrario se encuentra en clara oportunidad de gol, el árbitro otorgará un Tiro de Penalti al equipo no infractor.
- i) HERIDAS CON SANGRE: Cuando a consecuencia de una infracción, un jugador del equipo contrario resulte herido con herida sangrante, el árbitro sancionará con una Penalización Mayor, como mínimo, al infractor. Si la infracción fuera por Stick Alto, Slashing o Cross-Checking, la penalización mínima a imponer será Mayor más Mala Conducta en el Juego.

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

SECCION III. EQUIPAMIENTOS

REGLA Nº 15: LOS STICKS

- a) Los Sticks han de ser del mismo estilo que los utilizados para el Hockey en Hielo, hechos de madera u otro material aprobado y no pueden tener ningún saliente. Se puede recubrir la pala del Stick con cinta adhesiva de cualquier color para reforzarla o para mejorar el control del Puck.
- b) El Stick no debe exceder de 1,5 m de largo desde el exterior de la parte curvada hasta el final del mango y no debe tener más de 32 cm. desde la curva hasta el final de la pala. La curvatura de la pala del Stick no está limitada. La pala del Stick de los jugadores de campo debe tener como mínimo 5 cm. de ancho y no puede exceder los 9 cm. de ancho en cualquier punto de la misma.

- c) El Stick del portero deberá tener una longitud de 61 cm. contados desde la curva exterior hasta el final del mango o empuñadura y un ancho no superior a 13 cm. La pala del Stick del portero deberá tener una longitud de 39 cm. contados desde la curva exterior y un ancho no superior a 13 cm., salvo en el codo de la curva donde podrán admitirse 14 cm.
- d) Será sancionado con una Penalización Menor cualquier jugador, incluido el portero, que use un Stick que no cumpla con las condiciones de esta Regla. Cualquier Stick ilegal será retenido por el árbitro hasta que finalice el partido.

REGLA Nº 16: LOS PATINES

- a) Los patines que se utilizarán serán únicamente patines con ruedas en línea, pudiendo ser de tres o cuatro ruedas. Los porteros podrán emplear patines específicos de cinco ruedas. Todas las ruedas han de estar en su sitio sobre un solo eje longitudinal. El eje y los demás tornillos de los patines deben estar recubiertos con un material protector que impida lesionar a los otros jugadores o estropear la pista de juego. Los tacos de freno delantero o trasero serán permitidos siempre que sean parte inseparable de la guía. Si una guía lleva lugar para colocar un taco de freno, este debe estar obligatoriamente en su sitio.
No está permitido jugar con patines convencionales o de doble eje.
- b) Cualquier jugador en la pista que quebrante una de estas Reglas tendrá una Penalización Menor y no podrá volver a jugar hasta que la imperfección o defecto haya sido corregido. NOTA: El árbitro podrá permitir arreglar la imperfección en el banquillo de penalizaciones, por el delegado o auxiliar, para evitar que al terminar la penalización sin el juego parado, el jugador retorne a la pista y pueda volver a ser sancionado por jugar con esa imperfección en los patines.

REGLA Nº 17: EL EQUIPO DEL PORTERO

- a) Con excepción de los patines y el Stick, todo el equipo del portero debe estar hecho para proteger únicamente la cabeza y al cuerpo. No ha de incluir ninguna prenda o artilugio que pueda darle una ayuda indebida en sus funciones como portero para defender la portería.
NOTA: La red de cordones o cinchas o cualquier otro material que una el pulgar con el índice del guante del portero no han de exceder de la cantidad mínima necesaria para rellenar el hueco entre los dedos pulgar e índice completamente extendidos y separados.
 - 1) Las almohadillas protectoras del dorso o de los guantes del portero no deben exceder de 20 cm. de ancho y 40 cm. de largo.
 - 2) Defensas del abdomen que se extiendan a lo largo de los muslos o por fuera de los pantalones están prohibidas.
- b) Cuando las almohadillas del portero son nuevas, no han de exceder de 30 cm. de ancho, medidas puestas, no pudiendo ser alteradas de ningún modo.
- c) El portero que use un equipo ilegal será sancionado con una Penalización Menor (Regla Nº 24).
- d) Todo el equipo con excepción del Puck y los patines será el reglamentario para Hockey.
- e) Todos los porteros están obligados a llevar caretas aprobadas por los organismos de certificación HECC y/o CSA. NOTA: Solo mascararas de protección total de la cabeza.

REGLA Nº 18: EQUIPO DE PROTECCIÓN

- a) Todo el equipo protector, excepto guantes, casco o espinilleras del portero, deben estar completamente debajo del uniforme. Las coderas por fuera de la camiseta están prohibidas. Después de un primer aviso del árbitro, se impondrá una Penalización Menor al jugador que viole esta Regla.
- b) Todos los jugadores han de llevar obligatoriamente cascos homologados por los organismos de certificación HECC y/o CSA, de un mismo color, con una correa en la barbilla debidamente abrochada, que sujete correctamente el casco a la cabeza. El árbitro puede impedir jugar a un jugador con un casco cuya correa no garantice la correcta sujeción, mientras no arregle la imperfección.
La protección completa de la cara (plástica o metálica) tiene que estar sujeta al casco para todos los jugadores y jugadoras menores de 19 años.
El jugador corre su propio riesgo al no usar protección facial.
- c) Todos los porteros están obligados a llevar caretas aprobadas.
- d) Todos los jugadores han de llevar guantes de Hockey sobre patines en línea o hielo aprobados.
- e) Todos los jugadores han de llevar espinilleras y coderas. Los jugadores de sexo masculino deben llevar una coquilla protectora durante el partido.
- f) La protección bucal es opcional para los jugadores de edad correspondiente a la categoría Senior, pero es obligatorio el resto de categorías. De todos modos es recomendable el uso de los mismos para todos los jugadores.
- g) Los que utilicen gafas, deberán llevar protección facial integral. Si utilizan gafas de plástico, tanto las lentes como las monturas deben ser especialmente diseñadas y homologadas para su uso en actividades deportivas, y en ese caso no será obligatoria la protección facial integral.
- h) Se puede sancionar con una Penalización Menor por incumplimiento en el uso del equipo de protección, después del aviso del árbitro.

REGLA Nº 19: EQUIPO PELIGROSO

- a) Está prohibido el uso de almohadillas, protecciones hechas de metal o cualquier otro material parecido que pueda causar lesiones a un jugador.
NOTA: "Todas las coderas que no tengan una cubierta protectora suave, de goma espuma o un material similar de al menos 12,5 mm. de espesor, serán consideradas como equipo peligroso".
- b) Un guante en el que toda o parte de su palma haya sido cambiada o cortada para poder utilizar los dedos, será considerado como equipo ilegal, imponiéndose una Penalización Menor a cualquier jugador que utilice este equipo de guante.
- c) Cualquier jugador que lleve aparatos protectores por prescripción médica, debe tener permiso del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea. Aparatos o prótesis maxilo-faciales serán permitidas únicamente bajo protección completa de la cara.

REGLA Nº 20: EL PUCK

- a) El Puck será el aprobado por el CIRILH. El equipo local o bien el organizador del Campeonato, Torneo, etc., es el responsable de facilitar una adecuada provisión de Pucks oficiales, iguales en color y en perfecto estado. Dicha provisión se guardará en la Mesa de Control bajo la responsabilidad de uno de los oficiales o de un encargado especial.

REGLA Nº 21: UNIFORMES

- a) Los uniformes requerirán camisetas idénticas de manga larga y pantalones largos. La camiseta del portero será del mismo color y diseño que los de los otros miembros del equipo. Los números de los jugadores serán obligatorios solo en la espalda de la camiseta, con números enteros, e irán del 00 al 99, y con una altura de 25 cm.
- b) El portero ha de llevar durante todo el partido una coquilla, un peto ajustado al cuerpo, guantes de portero (de hockey hielo sin modificar, las almohadillas del portero no deben exceder los 30 cm. de ancho) y una careta o casco con protección acoplada. Si el portero lleva guardas en los brazos, deberán ser blandas, flexibles y ajustadas al brazo. Cualquier equipo de hockey hielo reglamentario es aceptable.
- c) Todos los equipos que participen en cualquier Competición Nacional han de estar uniformados y han de tener dos camisetas de diferente color. Los pantalones largos son obligatorios. Los tirantes deberán quedar ocultos por debajo de la camiseta.
- d) No está permitido que dos miembros del mismo equipo lleven el mismo número. En los Campeonatos de España o Torneos oficiales en los equipos jueguen diferentes encuentros, los números individuales de jugadores no pueden ser cambiados o sustituidos después de la inscripción preliminar del equipo sin la aprobación escrita del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea o del Comité Deportivo, según proceda. El Capitán del equipo y los capitanes alternativos han de llevar una letra "C" o "A" pequeñas en la parte frontal de la camiseta, en lugar visible, a la altura de la clavícula.
- e) Será responsabilidad del equipo local cambiar sus camisetas si los colores de ambos equipos presentan conflicto. La decisión de este tema está en manos del árbitro a cargo del partido. El equipo local suele llevar camisetas de colores predominantemente claros.
- f) El uniforme de todos los jugadores del equipo, tanto las camisetas como los pantalones, debe coincidir en estilo y color.
- g) No está permitido jugar con un uniforme manchado de sangre. El jugador deberá abandonar la pista y no volverá hasta que la sangre haya sido limpiada adecuadamente.

REGLA Nº 22: INSPECCION DEL UNIFORME

- a) Los árbitros a cargo del partido realizarán una inspección del equipo antes del comienzo del partido. No se penalizará a los jugadores que vistan equipos no conformes a las reglas antes del partido. Vestir equipo no autorizado o peligroso una vez iniciado el partido será corregido de acuerdo a las reglas. No obstante, no se les permitirá tomar parte en el partido hasta la reparación del defecto a corregir, ya sea de uniforme o de equipo de protección.
- b) Si un Capitán o Capitán Alternativo no llevan en la camiseta la letra "C" o la "A", el árbitro le advertirá que no tiene los derechos de Capitán o Alternativo durante las paradas de juego.

SECCION IV. PENALIZACIONES

REGLA Nº 23: PENALIZACIONES

- a) Las Penalizaciones son las realizadas durante el juego, medidas en tiempo real de juego y se dividen en las siguientes clases:
- 1) Penalización Menor
 - 2) Penalización Menor de Banquillo
 - 3) Penalización Mayor
 - 4) Penalización por Mala Conducta.
 - 5) Penalización por Mala Conducta en el Juego.
 - 6) Penalización de Partido
 - 7) Tiro de Penalti.
 - 8) Exclusión (Game Ejected).
 - 9) Gol Automático.

NOTA: En el Hockey sobre Patines en Línea, no existen interrupciones de juego debido a pases cruzados múltiples, zonas o jugadores estando en fuera de juego. Los jugadores son libres de moverse por toda la superficie de juego en cualquier momento excepto en los saques neutrales.

DEFINICIÓN DE PENALIZACIONES DE TIEMPO. Son las que resultan en que el equipo penalizado juegue con un jugador menos en pista (SHORT). Las siguientes penalizaciones no son de tiempo, por tener un jugador sustituto en pista durante el tiempo de penalización:

- Penalizaciones coincidentes menores o mayores.
- Penalizaciones de Mala Conducta.

Si la pista cuenta con marcador electrónico con control de penalizaciones, las penalizaciones de tiempo serán las únicas que contarán en el marcador de penalizaciones, hasta un máximo de dos (2), no contando a esos efectos las penalizaciones coincidentes ni las de Mala Conducta.

INFERIORIDAD NUMÉRICA (SHORTHANDED). Se produce cuando, por una o más penalizaciones de tiempo, un equipo juega con menos jugadores en pista que el otro equipo.

b) **PENALIZACIONES COINCIDENTES MAYORES O MENORES:**

Son las que no provocan que un equipo quede en inferioridad numérica y suceden cuando jugadores de ambos equipos reciben en la misma parada de juego una o varias penalizaciones de igual duración de tiempo. Cuando se señalen Penalizaciones Coincidentes, los penalizados tomarán sus puestos en el banquillo de penalizaciones y ambos equipos podrán hacer sustituciones inmediatas para remplazar a estos jugadores penalizados. Los jugadores penalizados han de cumplir el tiempo completo de la penalización y deben permanecer en el Banquillo de las Penalizaciones hasta la primera parada del juego que se produzca después de la expiración de la penalización. Si un equipo ya estuviera en inferioridad de un jugador a causa de una penalización anterior, las Penalizaciones Coincidentes no alterarán el número de jugadores en la pista.

No obstante, si en la misma parada de juego se asignan otras penalizaciones de tiempo, no coincidentes, al jugador penalizado con coincidente, otro jugador, sustituto, cumplirá el tiempo de penalización de esas penalizaciones no coincidentes en el banquillo de penalizaciones, haciendo jugar a su equipo con un jugador menos. Cuando el tiempo de penalización de esas penalizaciones no coincidentes termina o

expira, el jugador sustituto que cumplía la penalización no coincidente puede retornar a la pista.

- c) Cualquier jugador sancionado que tenga un sustituto bien en pista, bien en el banquillo de penalizaciones, no podrá volver a la pista hasta la primera parada de juego posterior a la finalización de la penalización.
- d) Los jugadores no pueden dejar el Banquillo de las Penalizaciones hasta que estas hayan expirado, excepto en la media parte del juego o bien a la finalización del mismo. El jugador no lo puede dejar por ninguna otra razón. Cualquier tiempo extra de juego será considerado parte del juego y todas las penalizaciones no expiradas permanecerán en vigor. Los jugadores han de permanecer sentados y con el casco correctamente abrochado hasta que la Penalización haya expirado.
- e) Cuando el tiempo de penalización de un jugador ha expirado o termina por la consecución de un gol, el jugador debe volver a la pista antes de ser sustituido.
- f) Si un jugador comete una infracción cuando el juego está parado, se le aplicará la misma penalización que le correspondería con el juego en marcha, a no ser que estas reglas indiquen lo contrario (ver Regla 26 d))

REGLA Nº 24: PENALIZACIONES MENORES

- a) Por una Penalización Menor cualquier jugador, que no sea el portero, será expulsado de la pista durante dos minutos (2'), tiempo en el cual no está permitida la sustitución, con la excepción de las Penalizaciones Coincidentes arriba expuestas. La tercera Penalización Menor recibida por el mismo jugador en el transcurso del mismo partido, incluyendo al portero, provocará que este jugador reciba una Penalización Adicional de diez minutos (10') por Mala Conducta.

NOTA: El jugador tendrá un sustituto en el banquillo de penalizaciones que cumplirá la Penalización Menor, y él cumplirá la menor más la de Mala Conducta de forma consecutiva. Si esa Penalización Menor no era coincidente, y durante el tiempo de la Penalización Menor, el equipo recibe un gol estando en inferioridad numérica debida a esa Penalización Menor, la Penalización Menor expira, entrando el sustituto a la pista, y empezando a contar la penalización de Mala Conducta.

Cualquier Penalización Menor o Doble Menor subsiguiente en el mismo partido hará que el jugador reciba adicionalmente una Exclusión (GAME EJECTED). El jugador será expulsado a vestuarios y otro jugador cumplirá en el banquillo de penalizaciones la Penalización Menor o mayor.

Una penalización por Exclusión será automática por la tercera infracción de stick cometida por el mismo jugador en el mismo encuentro. Infracciones de stick son las siguientes: slashing, high sticking, crosschecking, butt ending y spearing.

- b) Una Penalización Menor de Banquillo supone la expulsión de la Pista durante dos minutos (2') de un jugador cualquiera del equipo que haya sido sancionado (excepto el portero o portero suplente), a no ser que estas reglas indiquen lo contrario. Cualquier jugador del equipo, designado por el entrenador o el Delegado a través del Capitán, puede cumplir la Penalización y este jugador debe tomar rápidamente la posición en el Banquillo de las Penalizaciones y se *anotará y cumplirá* la Penalización como si se la hubieran impuesto a él.
- c) Si un equipo está en inferioridad numérica por tener una o más Penalizaciones Menores o Penalizaciones Menores de Banquillo no coincidentes y el equipo contrario marca un gol, la primera de las penalizaciones menores o menores de banquillo no coincidentes, expira automáticamente. Las penalizaciones no reducirán el número de jugadores en pista por debajo de tres (3), incluyendo el portero. El cumplimiento de

más penalizaciones de tiempo se retrasará hasta que el tiempo penalizado pueda cumplirse, en aplicación de la regla 30, de penalizaciones acumuladas.

NOTA: La Penalización Menor o Menor de Banquillo que termina automáticamente al recibir un gol en contra, será la primera Penalización Menor o Menor de Banquillo no coincidente que se esté cumpliendo. Penalizaciones Menores Coincidentes a ambos equipos no provocan que ningún equipo quede en inferioridad dado que aunque ambos equipos tienen un jugador en el banquillo de Penalizaciones, el número de jugadores en pista no se ve alterado.

Cuando un equipo recibe un gol de Tiro de Penalti, y el equipo estaba, previamente a la infracción que provocó el Tiro de Penalti, en inferioridad numérica por una o más penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo no coincidentes, la primera de las penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo que ya se estaban cumpliendo termina automáticamente.

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

NOTA: "Esto se aplica cuando ambas Penalizaciones se imponen al mismo jugador (ver también la Regla 30)". Excepto por aplicación de penalizaciones coincidentes, su equipo jugará con un jugador menos de pista durante el tiempo de penalización.

- e) Cuando un jugador recibe una Penalización Doble Menor, cumplirá dos penalizaciones menores consecutivas, y en el acta serán computadas dos penalizaciones menores al mismo jugador. En el marcador de penalizaciones computará primero una menor y cuando expire por cualquier motivo, la otra menor. Excepto por aplicación de penalizaciones coincidentes, su equipo jugará con un jugador menos de pista durante el tiempo de penalización.
- f) Una Penalización Coincidente no privará a un equipo de su ventaja de un jugador durante los minutos finales del partido, cuando el equipo contrario tiene solo dos (2) jugadores en pista (sin incluir el portero). Si este equipo contrario provoca una Penalización Coincidente que no puede ser cumplida por falta de tiempo, el otro equipo continuará con su ventaja numérica. La Regla 30 dice que un equipo no cumplirá al mismo tiempo más de dos (2) Penalizaciones de Tiempo Simultáneas, lo que daría al equipo en inferioridad numérica, incentivo para provocar una Penalización concurrente durante los minutos finales del partido, estando el equipo con más jugadores susceptible de perder uno. Ambos jugadores infractores deben abandonar el juego y ser reemplazados por sustitutos en pista, independientemente de la duración de sus penalizaciones, manteniendo ambos equipos el mismo número de jugadores en pista que tuvieran previamente a la infracción.

REGLA Nº 25: PENALIZACIONES MAYORES

- a) Por la Primera Penalización Mayor en cualquier juego, el infractor, excepto el portero, debe ser expulsado de la pista durante cinco minutos (5'), tiempo en el cual no está permitida ninguna sustitución. Un gol recibido en esta situación no anula la sanción.
- b) Por la segunda Penalización Mayor en el mismo juego al mismo jugador incluyendo al portero, el jugador recibe automáticamente la Penalización Mayor de cinco minutos (5') y una de Mala Conducta en el Juego. Un jugador del equipo infractor debe colocarse en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir la Penalización Mayor de cinco minutos (5').
- c) Por una Penalización Mayor a cualquier jugador que previamente haya sido sancionado en el mismo juego con dos o más penalizaciones menores o cualquier penalización de Mala Conducta, el jugador recibe automáticamente la Penalización Mayor de cinco minutos (5') y una de Mala Conducta en el Juego. Un jugador del

equipo infractor debe colocarse en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir la Penalización Mayor de cinco minutos (5').

REGLA Nº 26: PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA, CONDUCTA ANTIDEPORATIVA Y MALA CONDUCTA EN EL JUEGO

PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA

- a) Las "Penalizaciones por Mala Conducta" a todos los jugadores excepto el portero, conllevan la expulsión del juego durante diez minutos (10'). El jugador penalizado puede ser sustituido por otro jugador. Cuando la Penalización por Mala Conducta ha expirado, el jugador debe permanecer en el Banquillo de Penalizaciones hasta la primera interrupción del juego.

Cuando un jugador recibe una Penalización Menor y una Penalización por Mala Conducta al mismo tiempo, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el banquillo y cumplir la Penalización Menor, de dos minutos (2'). El jugador sancionado cumplirá consecutivamente la Penalización Menor y la penalización por Mala Conducta. Si durante el tiempo de la Penalización Menor, el equipo recibe un gol estando en inferioridad numérica debida a esa Penalización Menor, la Penalización Menor expira, entrando el sustituto a la pista, y empezando a contar la penalización de Mala Conducta.

Cuando un jugador recibe una Penalización Mayor y una Penalización por Mala Conducta al mismo tiempo, el jugador es expulsado de forma automática a vestuarios por Mala Conducta en el Juego, el equipo penalizado debe colocar un sustituto en el Banquillo de Penalizaciones y no estará permitida la sustitución del jugador penalizado hasta cumplida la Penalización Mayor, de cinco minutos (5'). Cualquier violación de esta disposición será tratada como una sustitución ilegal bajo la Regla Nº 13, requiriendo una Penalización Menor de Banquillo.

- b) Una segunda Mala Conducta a un jugador en un mismo partido da como resultado una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- c) Una Mala Conducta a un jugador, que en el mismo partido previamente haya sido sancionado con dos penalizaciones menores o una Penalización Mayor, dará como resultado una Penalización por Mala Conducta en el Juego.

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

- d) Una leve incorrección o conducta antideportiva de un jugador estando el juego en marcha o una vez señalado el punto de saque neutral por el árbitro, o al jugador que simula la comisión (o la mayor gravedad) de una falta cometida por un jugador contrario, para provocar la sanción de éste último, se sancionará con Penalización Menor de dos minutos por "conducta antideportiva". Al jugador se le anotarán 2 minutos de sanción y se cumplirán y computarán en el acta como cualquier otra Penalización Menor.

PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA EN EL JUEGO

- e) Una "Penalización por Mala Conducta en el Juego" significa la suspensión de un jugador por el resto del partido, pero está permitido reemplazarlo por un sustituto. Su caso será comunicado al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que estudie si procede imponer cualquier tipo de sanción posterior.
- f) Una Mala Conducta en el Juego por parte de un jugador, da automáticamente como resultado un partido de suspensión para el mismo (que deberá cumplir en el partido siguiente).

- g) Una segunda Mala Conducta en el Juego a un jugador en un Torneo o Campeonato, da como resultado una Penalización de Partido. Un jugador de su equipo deberá cumplir la penalización de cinco minutos que correspondería (5') y no podrá volver a la pista aunque su equipo reciba un gol.
NOTA: "Para todas las penalizaciones por Mala Conducta en el Juego, indiferentemente de su cuantía, se anotarán en las Actas o Planillas de juego un total de diez minutos (10') contra los jugadores infractores."

REGLA Nº 27: PENALIZACIONES DE PARTIDO Y EXCLUSIÓN (GAME EJECTED)

PENALIZACIONES DE PARTIDO

- a) Una Penalización de Partido significa la suspensión del jugador por el resto del partido y será enviado a los vestuarios inmediatamente. Se colocará un jugador sustituto en el Banquillo de Penalizaciones para cumplir una Penalización de cinco minutos (5') y no podrá volver a la pista aunque su equipo haya recibido un gol.
NOTA: "Cualquier Penalización adicional señalada al jugador expulsado será cumplida por un jugador designado por el Entrenador o Director Técnico del equipo infractor a través del Capitán en pista".
NOTA: "Cuando se han impuesto Penalizaciones de Partido Coincidentes bajo la Regla correspondiente a las Regla 45 (Lesiones intencionadas a contrarios) o Regla 59 (Carga por la espalda contra las vallas o la portería) a un jugador en ambos equipos, la Regla 23 b), que regula Penalizaciones Coincidentes, no será aplicable. Para todas las Penalizaciones de Partido indiferentemente a cuando se han impuesto, o las Penalizaciones Acumuladas prescriptas, se anotará contra el jugador infractor un total de cinco minutos (5') y la penalización y los hechos se harán constar en las observaciones del acta del encuentro.
- b) Las Penalizaciones de Partido serán comunicadas al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que estudie si procede imponer cualquier tipo de sanción que se encuentre tipificada en el Reglamento de Régimen Jurídico-Disciplinario de la R.F.E.P.
- c) Una Penalización de Partido, independientemente de la suspensión del jugador para el resto del partido, conllevará la sanción automática de no poder jugar en el siguiente encuentro, encontrándose pendiente de la resolución del Comité Deportivo en el caso de Campeonatos de España o Torneos Nacionales o del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. en el caso de Liga Nacional o Copa del Rey.

EXCLUSIÓN (GAME EJECTED)

- d) La penalización por exclusión (GAME EJECTED), conllevará la expulsión a vestuarios por el resto del partido al jugador. La penalización por exclusión no entrañará ninguna acción disciplinaria suplementaria por lo que no exigirá informe adicional.

NOTA: La penalización por exclusión es penalización implícita, en un mismo partido, en los casos de Penalización Menor en que por acumulación de penalizaciones previas a un mismo jugador conlleve la expulsión del mismo a vestuarios (cuarta Penalización Menor o segunda menor habiendo además alguna Penalización Mayor o de Mala Conducta previas), o por tercera infracción de stick de un mismo jugador cuando no sea penalizada con Penalización Mayor (ver regla 24 a).

REGLA Nº 28: TIRO DE PENALTI

- a) Cualquier infracción de las Reglas que signifique un Tiro de Penalti será realizado de la siguiente manera:
El árbitro debe hacer que se anuncie por el sistema de megafonía el nombre del jugador designado por el, o seleccionado por el equipo para realizar el tiro (más apropiado) y debe colocar el Puck en el centro de la pista, en el punto central del medio campo y el jugador, al silbato del árbitro, debe jugar el Puck desde allí y ha de intentar marcar un gol.
El Portero debe estar en el área hasta que el árbitro toque el silbato. El jugador que realiza el tiro debe mantener el Puck en movimiento hacia la línea contraria de gol y una vez efectuado el tiro, se considerará la jugada completa. No se considerará gol cualquier tipo de rebote en el jugador y en el momento en que el Puck atraviese la línea de gol en cualquier punto y a cualquier altura, se considerará la jugada terminada, resultando gol o no gol.
- b) El Portero debe intentar parar el tiro de cualquier manera, excepto lanzando su Stick u otro objeto, en cuyo caso se considerará gol.
NOTA: "Ver Regla 71".
- c) En los casos en que se haya concedido un Tiro de Penalti bajo la Regla 61 h) (por entrada ilegal en el juego), bajo la Regla 71 a) (por lanzar un Stick o parte de éste o cualquier otro objeto hacia el Puck en zona defensiva), la regla 14 h) (quitarse deliberadamente el portero la máscara o casco durante un break-away) y bajo la Regla 74 (por falta por detrás a un jugador sin más oposición entre éste y el gol que el portero), el árbitro designará al jugador que ha recibido la falta para que tire el Penalti.
En los casos en que se haya concedido un Tiro de Penalti bajo la Regla 53 d) (recoger el Puck con las manos en la línea del área), o con la Regla 49 (lanzarse sobre el Puck en el área) el Tiro de Penalti debe ser realizado por un jugador seleccionado por el Capitán del equipo no infractor de entre los jugadores en la pista. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.
Si el jugador designado por el árbitro para tirar el Penalti no puede hacerlo, después de un tiempo razonable, a causa de una lesión, el tiro lo realizará otro jugador del equipo no infractor designado por el Capitán entre los jugadores en pista en el momento de realizarse la infracción. Tal selección se ha de comunicar al árbitro y no se puede cambiar.
- d) Si el jugador a quién ha sido señalado el Tiro de Penalti comete una falta con respecto al mismo juego o circunstancias, antes o después de haberse señalado el Penalti y está designado para realizar el tiro, se le debe permitir realizar el tiro antes de ser enviado al Banquillo de Penalizaciones. Si en el momento en que es señalado el Tiro de Penalti, el portero del equipo infractor ha sido retirado de la pista para ser sustituido por otro jugador, se debe permitir al portero volver a la pista antes de realizar el Tiro de Penalti.
- e) Si se marca un gol en un Tiro de Penalti, el Puck se colocará en el centro de la pista de la manera usual. Si no se marca gol, el Puck se jugará en cualquiera de los puntos de saque del área en la que se tiró el Penalti.
- f) Si se marca un gol de Tiro de Penalti, no se debe aplicar una nueva penalización al jugador infractor, a menos que la infracción por la cual el Tiro de Penalti fue señalado, fuese tal como incurrir en una Penalización Mayor o de Partido, en cuyo caso debe ser impuesta la penalización prescrita. Si la infracción por la cual el Tiro de Penalti fue señalado, fuese tal como para incurrir en una Penalización Menor, entonces, sin tener en cuenta si el Tiro de Penalti resulta en gol o no, no se cumplirá ni se anotará en el acta una nueva Penalización Menor.
- g) Cuando un equipo recibe un gol de Tiro de Penalti, y el equipo estaba, previamente a la infracción que provocó el Tiro de Penalti, en inferioridad numérica por una o más

penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo, la primera de las penalizaciones de tiempo menores o menores de banquillo que ya se estaban cumpliendo termina automáticamente.

- h) Si en la misma parada de juego en que se señaló el Tiro de Penalti se señalaron otras penalizaciones menores o menores de banquillo a jugadores del mismo equipo, éstas serán anotadas inmediatamente y cumplidas una vez efectuado el Tiro de Penalti, y ninguna de ellas terminará si se marca gol por ese Tiro de Penalti.
- i) Si la falta en la cual se basa el Tiro de Penalti ocurre durante el tiempo efectivo de juego, el Tiro de Penalti debe ser señalado y realizado inmediatamente en la manera usual, sin importar cualquier retraso ocasionado por parte del árbitro y aunque haya concluido el tiempo de juego si el árbitro tardó en señalar el penalti.
- j) Todos los jugadores excepto el que realiza el Tiro de Penalti, deben ir a su Banquillo de Jugadores.
- k) Si un jugador contrario, excepto el portero en pista, interfiere al jugador que realiza el Tiro de Penalti, se concederá automáticamente gol, tanto como si se marca, como si no.
- l) El tiempo empleado para realizar el tiro Penalti no será contabilizado como tiempo efectivo, transcurrido durante cualquier período de juego regular o suplementario.

REGLA Nº 29: PENALIZACIONES DEL PORTERO

- a) No se debe enviar al portero al Banquillo de Penalizaciones por una Penalización Menor, en su lugar la Penalización Menor será cumplida por un jugador designado por el Entrenador, o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán, y tal sustituto no debe ser cambiado.
- b) No se debe enviar al portero al banquillo de Penalizaciones por una infracción de las Reglas que signifique una Penalización Mayor, pero en su lugar, esta penalización la cumplirá un jugador designado por el Entrenador o por el Delegado del equipo infractor y comunicada a través del Capitán y tal sustituto no debe ser cambiado.
- c) Si un portero incurre en una Penalización por Mala Conducta, la Penalización será cumplida por otro miembro de su equipo que haya estado en la pista en el momento en que se cometió la infracción. Este jugador es designado por el Entrenador o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán.
- d) Si el portero incurre en una Penalización por Mala Conducta en el Juego, su lugar será tomado por un miembro de su propio equipo o por un portero suplente y a tal jugador le estará permitido equiparse con el uniforme del portero. Se concederá un período de diez minutos (10') para este cambio.
- e) Si el portero incurre en una Penalización de Partido, su lugar será tomado por un jugador de su equipo o por un portero suplente y a tal jugador le estará permitido el equipo completo de portero. Se concederá un período de diez minutos (10') para este cambio.

Sin embargo se aplicarán cualesquiera Penalizaciones Adicionales como las específicamente requeridas por las reglas individuales que rigen las penalizaciones de partido y el equipo infractor será penalizado de acuerdo con ello. Tal Penalización Adicional la cumplirá otro miembro de su equipo que estuviera en la pista en el momento que se cometió la infracción, dicho jugador es designado por el Entrenador o el Delegado del equipo infractor y comunicado a través del Capitán. (Ver las Reglas 40, 45 y 59).

NOTA: Solamente en los casos de penalización por Mala Conducta o Penalización de Partido, la penalización (de diez o cinco minutos respectivamente) será cumplida

obligatoriamente por otro miembro de su equipo que estuviera en la pista en el momento en que se cometió la infracción. En el resto de casos en que otro jugador deba cumplir la penalización del portero, podrá ser un jugador cualquiera (excepto el portero suplente) de los de su equipo.

- f) Cuando un portero abandona la zona inmediata a su área de gol y toma parte en cualquier altercado, le será señalada una Penalización por Mala Conducta en el Juego. NOTA: Todas las Penalizaciones impuestas al portero sin tener en cuenta quien las cumple o cualquier sustitución, deben ser anotadas en los registros del portero.
- g) Si un portero participa en el juego de cualquier manera (contacto con el Puck o cualquier tipo de interferencia en el juego) cuando está mas allá de la línea central, se le impondrá una Penalización Menor.
- h) Cualquier jugador, incluyendo el portero, que deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) para impedir una oportunidad de gol en contraataque del equipo contrario, o deliberadamente desplace el poste de gol (la portería) durante una situación de gol, dará como resultado un Tiro de Penalti al equipo contrario. En el caso de que esta infracción se realice cuando el portero ha sido sustituido por un jugador atacante, automáticamente se concederá gol.
- i) Un portero o portero suplente nunca podrá estar en el banquillo de penalizaciones como sustituto de otro jugador penalizado.

REGLA Nº 30: PENALIZACIONES ACUMULADAS

- a) Un equipo no puede tener más de dos jugadores simultáneamente cumpliendo penalización de tiempo. Si un tercer (o posterior) jugador de cualquier equipo debe ser sancionado con una penalización de tiempo mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo penalizaciones de tiempo, el tiempo de Penalización del tercer (o posterior) jugador no empezará hasta que el tiempo de penalización de uno de los dos jugadores que estaban cumpliendo penalización de tiempo haya finalizado, garantizando que tan sólo se estarán cumpliendo dos penalizaciones de tiempo simultáneas.
Sin embargo, el tercer (o posterior) jugador sancionado debe dirigirse inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones, pero pudiendo ser reemplazado por un sustituto en pista manteniéndose el número mínimo de jugadores en pista (dos más el portero).
NOTA: Por definición, las penalizaciones coincidentes y de Mala Conducta no son penalizaciones de tiempo, por lo que no computan a efectos de penalizaciones acumuladas y empezarán a cumplir inmediatamente.
- b) Cuando un equipo tenga tres o más jugadores sancionados con penalización de tiempo a la vez, y a causa de la Regla de Penalizaciones Acumuladas haya un sustituto en la pista para el tercer (o posterior) infractor, ninguno de los jugadores penalizados en el Banquillo de Penalizaciones puede volver a la pista hasta que el juego haya sido parado. Entonces el jugador cuya sanción haya expirado totalmente puede volver a jugar.
Sin embargo y aunque el juego no haya sido parado, el Controlador del Tiempo de Penalizaciones permitirá volver a la pista, en el orden de expiración de sus Penalizaciones, al primer y segundo jugadores sancionados que hayan terminado su tiempo de penalización, cuando por razón de expiración de sus Penalizaciones y del número de penalizaciones de tiempo que quedan todavía por cumplirse en el banquillo de penalizaciones (una o ninguna respectivamente), el equipo penalizado esté autorizado a tener cuatro (4) o cinco (5) jugadores en pista, incluyendo el portero.
- c) En el caso de Penalizaciones Acumuladas, el árbitro debe dar instrucciones al Controlador del Tiempo de Penalización, de que los jugadores sancionados cuyas Penalizaciones han expirado, solo pueden volver a la pista cuando hay una interrupción del juego o cuando quede por cumplirse en el banquillo de penalizaciones tan sólo una o ninguna penalización de tiempo. En estos últimos casos saldrían a la pista el primero

y el segundo sancionados respectivamente (con penalizaciones de tiempo), que ya hubieran terminado su tiempo de sanción, aunque el juego no se hubiera detenido.

- d) Cuando las Penalizaciones de dos jugadores del mismo equipo expiren al mismo tiempo, el Capitán de este equipo designará al árbitro cual de estos jugadores vuelve primero a la pista, y el árbitro de acuerdo con esto, dará instrucciones al Controlador del Tiempo de Penalización.
- e) Cuando se imponga a un mismo jugador una Penalización Menor y mayor al mismo tiempo, y por la regla de las penalizaciones acumuladas, no empiece inmediatamente a cumplir su sanción, en el momento en que empiecen a cumplirse se anotará y cumplirá primero la Penalización Menor (2') y después la Penalización Mayor (5'). Si antes de que empiece a cumplirse la Penalización Mayor de ese jugador, se acumulan más Penalizaciones Menores de otros jugadores de su equipo, la Penalización Mayor se retrasará al último lugar para comenzar a cumplirse.
- f) Cuando un equipo, por razón de penalizaciones acumuladas en el banquillo de penalizaciones, no sea capaz de mantener el mínimo de dos jugadores más el portero en pista, el árbitro declarará la renuncia del mismo, terminando el partido y haciendo constar en acta la renuncia del equipo por no disponer del número mínimo de jugadores para continuar el juego.

REGLA Nº 31: AVISO DE PENALIZACIÓN

- a) Si una infracción de las Reglas requiere una Penalización Menor, Mayor o de Partido y la comete un jugador del equipo que está en posesión del Puck, el árbitro deberá pitar inmediatamente y aplicar las penalizaciones a los jugadores infractores.
El saque neutral resultante deberá ser realizado en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el juego o bien en el centro de la pista, a los efectos de no dar desventaja al equipo no infractor.
- b) Si una infracción de las Reglas requiere una Penalización Menor, Mayor, de Mala Conducta o de Partido y la comete un jugador del equipo que no está en posesión del Puck, el árbitro señalará la imposición de una Penalización Diferida, levantando el brazo derecho recto por encima de su cabeza y señalando con su mano izquierda al jugador infractor.
Cuando se acabe la jugada del equipo en posesión del Puck o este pierde su posesión, el árbitro pitará inmediatamente la infracción y adjudicará la penalización al jugador infractor.
El saque neutral resultante se debe realizar en el punto de saque neutral más próximo a donde se paró el juego, o en el centro de la pista para no dar desventaja al equipo no infractor.
Si la sanción que se ha de imponer es una Penalización Menor y el equipo no infractor marca un gol durante la jugada, no se cumplirá la Penalización Menor. Pero sí se cumplirá una Penalización Mayor o de Partido sin tener en cuenta si se ha marcado gol o no. (La Penalización Menor o Mayor debe ser registrada siempre por el anotador oficial).
NOTA: "Acabar la jugada por el equipo en posesión."
Esta Regla significa que el Puck debe estar en posesión y control de un jugador contrario o ha sido "congelado". Esto no quiere decir un rebote del portero, de la portería o cualquier contacto accidental con el cuerpo o equipo de un jugador contrario.
NOTA: Si después de que el árbitro haya señalado una Penalización, pero antes de que haya hecho sonar el silbato el Puck entrara en la portería del equipo no infractor como resultado directo de la acción de un jugador de este equipo, aunque golpee accidentalmente en cualquier parte del cuerpo de otro jugador, los postes o las vallas, el gol señalado y la Penalización señalada se impondrán de manera normal.

NOTA: Cuando un equipo esté en inferioridad numérica por razón de una o más Penalizaciones de tiempo Menores o Menores de Banquillo y el árbitro señala además una penalización diferida contra el equipo en inferioridad numérica, si el equipo no infractor marca un gol antes del toque del silbato, se anotará y cumplirá la penalización impuesta al jugador (menor o mayor) y la primera de las Penalizaciones de tiempo Menores que ya se esté cumpliendo acaba automáticamente bajo la Regla N° 24 "c."

- c) Si el jugador infractor comete otras faltas en la misma jugada, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, el jugador infractor cumplirá dichas Penalizaciones consecutivamente.
- d) Si otros jugadores cometen otras faltas en la misma jugada, bien antes o después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato, los jugadores infractores cumplirán dichas Penalizaciones.

SECCION V. OFICIALES

REGLA N° 32: NOMBRAMIENTO DE OFICIALES

- a) El Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea designará los mejores árbitros disponibles.
- b) Todos los ÁRBITROS y OFICIALES deben ser tratados con cortesía y respeto en todo momento, por jugadores y directores técnicos participantes en y durante todo el evento deportivo.
Cualquier infracción de esta regla será comunicada al Comité de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., el cual podrá aplicar las correspondientes sanciones de acuerdo con la infracción cometida.
- c) Se utilizarán dos árbitros en todos los partidos. Uno de ellos será designado como "ÁRBITRO PRINCIPAL", ambos tendrán funciones similares, pero en caso de disparidad de opinión será la decisión del ÁRBITRO PRINCIPAL la que prevalecerá.
- d) El ÁRBITRO PRINCIPAL tendrá plena autoridad y capacidad de decisión final en todos los temas en disputa. Su decisión será definitiva en todas las cuestiones y no estará sujeta a apelaciones.
- e) Un árbitro no será usado en ningún campeonato, a menos que sea recomendado por escrito por la Federación Autónoma o designado por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.

"NOTA: "Todos los árbitros que actúan dentro de la jurisdicción del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea, deben estar obligatoriamente afiliados a una Federación Autónoma y contar con la acreditación correspondiente extendida por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea."

REGLA Nº 33: EL ÁRBITRO

- a) Los árbitros son los representantes oficiales del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea en los encuentros para los que estén designados. Tendrán el pleno control de los jugadores dentro y fuera de la pista.
- b) Los árbitros deben controlar que los equipos sean llamados a la pista en el tiempo señalado para el comienzo de cada juego, al comienzo de la segunda parte y en los períodos de prórroga. Los árbitros deben permanecer en la pista al final de cada período o prórroga hasta que los jugadores se hayan dirigido desde sus banquillos a los vestuarios.
- c) Los árbitros inspeccionarán el equipo de cualquier jugador cuando así lo requiera el director técnico o entrenador de cualquier equipo.
- d) Los árbitros asignarán todas las penalizaciones como prescriben las reglas para las infracciones. Si una regla prescribe una penalización mínima, los árbitros no podrán sancionar con una gravedad menor a la prescrita.
- e) El **ÁRBITRO PRINCIPAL** tendrá la decisión final de todos los goles, disputados o no. El árbitro podrá consultar con el otro árbitro o con el juez de gol, si lo hay, antes de dar su decisión final.
- f) Antes de empezar el partido, el árbitro controlará que el cronometrador, el anotador oficial, el cronometrador de penalizaciones y los jueces de gol ocupen sus respectivas posiciones.
- g) Los árbitros deben anunciar al anotador oficial la duración y tipo de las penalizaciones y las infracciones que implican, así como a quién han de ser acreditados los goles y las asistencias.
- h) Después de cada partido, los árbitros deben verificar y firmar el acta del partido, garantizar que la misma sea firmada por los capitanes de cada equipo y devolverla al anotador oficial.
- i) Si un árbitro designado no se presenta para arbitrar un partido, el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea designará a otro árbitro y pasará nota al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P.
- j) Si los árbitros designados en la lista aparecen durante el desarrollo del partido, podrán o no reemplazar a los que estuvieran actuando, de acuerdo a lo que decidan los miembros del Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea presentes.
- k) Los árbitros a cargo del partido serán una parte totalmente imparcial (neutrales).
- l) Todos los árbitros deben vestir pantalón azul oscuro o negro, camisa rayada a franjas blancas y negras o bien un uniforme aprobado por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.
- m) Los árbitros deben llevar casco, preferiblemente negro, homologado por los organismos de certificación HECC y/o CSA, coderas y espinilleras. Los árbitros de sexo masculino deben llevar coquilla. Los árbitros que utilicen gafas deberán llevar media visera o gafas deportivas especiales.
- n) Los árbitros están obligados a registrar en el acta del partido todas las malas conductas, faltas graves de conducta y penalizaciones de partido inmediatamente después del partido, dando plenos detalles en la misma. Si lo estima oportuno o necesario, podrá sustituir la obligación de informar en el acta sobre las incidencias

habidas, añadiendo en el apartado de Observaciones la frase “SIGUE INFORME”, debiendo hacer seguir este informe dentro de las 24 horas siguientes a la finalización del encuentro a la R.F.E.P.

- o) Los árbitros nacionales que estén oficiando en un Campeonato Nacional, Torneo o Partido no están autorizados a participar en otras funciones organizativas que no sean exclusivamente las de arbitrar, excepto en el caso de que sea autorizada su participación para tareas de apoyo a la mesa de control por el Comité Nacional de Hockey en Línea y el árbitro principal del encuentro.

REGLA Nº 34: JUECES DE GOL

1. JUECES DE GOL (Opcionales)

- a) Habrá un juez de gol detrás de cada portería. No serán miembros de ninguno de los equipos competidores, ni pueden ser reemplazados durante el desarrollo del juego, a menos que resulte aparente que debido a su partidismo, o cualquier otra causa grave, son capaces de tomar decisiones injustas. En tal caso el ÁRBITRO PRINCIPAL puede designar otro juez de gol en su lugar.
- b) Cada juez de gol debe estar situado en el área designada detrás de la portería durante todo el partido y no cambiará de campo en ningún momento después de comenzado el partido. Su jurisdicción está limitada solamente a ese partido.
- c) En el caso de reclamarse un gol, el juez de gol de esa portería debe decidir si el Puck ha pasado o no entre los postes y ha cruzado completamente la línea de gol. La decisión final de gol o no gol será a cargo del ÁRBITRO PRINCIPAL.
- d) El uso de jueces de gol y su colocación será a la discreción del CIRILH o del director de la competición.

2. OBLIGACIONES DE UN JUEZ DE GOL

- a) Extender ambas manos en el aire por encima de su cabeza cuando el Puck haya pasado completamente la línea de gol entre los postes de la portería.
- b) Debe llevar un control exacto de las paradas del portero. NOTA: “Una parada es solo cuando el portero ha impedido marcar un gol.”
- c) El juez de gol debe ayudar al árbitro a decidir si un jugador estaba en el área en el momento en que el Puck ha entrado en ella.
- d) Comprobar la red para asegurar que no hay agujeros por donde pueda pasar el Puck.
- e) Comprobar que la portería se mantiene en todo momento en su posición correcta en la pista.
- f) Cuando el portero ha bloqueado el Puck y no se puede jugar, el juez de gol debe extender un brazo por encima de su cabeza para señalarlo al árbitro.
- g) Cuando un tiro a la portería no ha sido gol, el juez de gol debe extender sus brazos rectos hacia los lados del cuerpo.

REGLA Nº 35: EL CRONOMETRADOR DE PENALIZACIONES

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

REGLA Nº 36: EL ANOTADOR OFICIAL

- a) El Anotador Oficial debe registrar correctamente en el Acta Oficial del partido los goles marcados, quién los ha marcado y a quién se le asigna la asistencia si la hay. El Anotador Oficial debe llevar un registro de todas las penalizaciones asignadas, anotando los nombres y los números de los jugadores penalizados, la infracción y el tiempo de penalización asignado.
- b) Al finalizar cada partido, el Anotador Oficial debe firmar el Acta Oficial del Partido y hacerla firmar por el árbitro. Dicha Acta Oficial debe ser entregada a cada capitán de los equipos y al Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea.
- c) Previamente al comienzo del partido, el Anotador Oficial debe obtener del Delegado o Entrenador de cada equipo las licencias federativas debidamente diligenciadas, con relación de los números que cada jugador va a llevar en el encuentro. El Capitán y los Capitanes Alternativos deben estar debidamente identificados en el Acta del Partido.
- d) El Anotador Oficial debe presentar la alineación completa de los equipos competidores al árbitro, antes del comienzo del partido y pondrá en su conocimiento cualquier caso que crea que no cumple las Reglas.
- e) El Anotador Oficial debe advertir al árbitro cuando el mismo jugador haya recibido su segunda o tercera Penalización, su tercera Penalización de stick o su segunda Penalización de Mala Conducta en el mismo juego.
- f) Cuando exista sistema de megafonía, el Anotador Oficial debe anunciar o haber anunciado inmediatamente después de que se marque cada gol, el nombre del jugador que marcó el gol y el nombre de cada jugador al que se le ha anotado una asistencia.

REGLA Nº 37: EL CRONOMETRADOR

- a) El Cronometrador debe registrar el tiempo de comienzo y finalización de cada parte del partido y el tiempo real de juego durante el partido.
- b) El Cronometrador debe señalar al árbitro el comienzo del partido, el comienzo del segundo período y cada prórroga.
Si la pista no está equipada con un timbre, gong o sirena, o este sistema falla, el Cronometrador debe, por medio de un silbato, señalar el final de cada período, de cada prórroga y del partido. En ese caso, el período, prórroga o partido se considerará terminado justo antes del sonido del silbato, a no ser que el árbitro principal considere que se ha adelantado o retrasado, en cuyo caso prevalecerá la opinión del árbitro principal.
- c) El Cronometrador debe anunciar o haber anunciado cuando quedan DOS MINUTOS de tiempo real de juego y en cada prórroga y en cada tiempo reglamentario.
- d) El Cronometrador debe registrar el momento en que se marcan los goles y penalizaciones, y los subtotales de los mismos al final de cada período. Debe registrar todas las duraciones en minutos y segundos.

SECCION VI. INFRACCIONES E INCIDENCIAS DE JUEGO

REGLA Nº 38: ABUSO DE OFICIALES Y OTRA MALA CONDUCTA

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

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

- a) Una Mala Conducta en el Juego debe ser impuesta al jugador que utilice lenguaje o gestos obscenos, blasfemos, discriminatorios por raza, religión o sexo, o insultantes contra cualquier persona o que persista en discutir o muestre poco respeto a cualquier oficial durante un partido, que intencionadamente golpee o tire el Puck fuera del alcance de un oficial que esté recuperándolo.
- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador que golpee las vallas con su Stick o cualquier parte del equipo en cualquier momento.
- c) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cualquier jugador penalizado que no se dirija directa e inmediatamente al Área de Penalizaciones y tome su lugar en el Banquillo de Penalizaciones. Cualquier jugador que después de una pelea o altercado por el cual ha sido sancionado, no se dirija inmediatamente al Banquillo de Penalizaciones o que persista en continuar la pelea o altercado o que se resista al árbitro en el cumplimiento de sus obligaciones, será sancionado con una Penalización por Mala Conducta en el Juego.
- d) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta (incluyendo lenguaje amenazador y abusivo, gestos o acciones similares) dirigidas a incitar a un oponente a incurrir en una penalización. Si se produce tras un aviso del árbitro, el jugador será sancionado con Mala Conducta en el Juego.
- e) En el caso de que cualquier Delegado del Club, entrenador o auxiliar sea responsable de tal Mala Conducta éste debe ser retirado de la pista, y sus acciones serán reflejadas en el acta del encuentro, enviando esta al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., para que estudie posibles sanciones a la infracción cometida.
- f) Si cualquier delegado, entrenador o auxiliar es retirado de la pista por orden del árbitro, no deberá sentarse próximo al banquillo de su equipo, ni de ninguna manera dirigir o intentar dirigir el juego de su equipo.
- g) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta si cualquier jugador utiliza un lenguaje obsceno, blasfemo o abusivo hacia cualquier persona o cualquier oficial. Si el responsable de tal Mala Conducta es un delegado, entrenador o auxiliar, se penalizará con Penalización Menor de Banquillo, excepto si se dirige cara a cara al árbitro del encuentro, en cuyo caso se penalizará con Mala Conducta.
- h) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo infractor si cualquier jugador, delegado, entrenador o auxiliar en las cercanías del Banquillo de Jugadores o del Banquillo de Penalizaciones, lanza cualquier objeto a la pista durante el desarrollo del partido o durante una detención del juego. Si se trata de un jugador y es identificado, se le impondrá penalización de Mala Conducta.

- i) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo contra el equipo infractor si cualquier jugador, delegado, entrenador o auxiliar interfiere de cualquier modo a un oficial de juego, incluyendo al árbitro, cronometrador o juez de gol en el cumplimiento de sus obligaciones. Si se trata de un jugador y es identificado, se le impondrá penalización de Mala Conducta.

NOTA: "El árbitro puede asignar penalizaciones posteriores bajo esta Regla o bajo la Regla Nº 24 b) si lo cree oportuno."

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

REGLA Nº 39: AJUSTES DE LA ROPA Y DEL EQUIPO

- a) No se debe parar ni retrasar el juego por ajustarse la ropa, el equipo, el calzado, patines o Stick.
- b) Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de este Regla.
- c) El jugador es responsable de mantener la ropa y el equipo en buenas condiciones. Si se requieren ajustes, el jugador debe retirarse de la pista y el juego debe continuar sin interrupción utilizando un sustituto.
NOTA: "En caso de que un jugador pierda su casco en el desarrollo de una jugada le será permitido continuar "esa jugada", pero inmediatamente después de terminar "esa jugada" debe recuperar y colocarse su casco. Una violación dará como resultado una Penalización Menor de Dos Minutos por equipación incorrecta."
- d) Sin embargo, a un portero después de una detención del juego, con el permiso del árbitro, le está permitido ajustarse o arreglarse la ropa, equipo, calzado o patines. También le está permitido por el árbitro reemplazar su careta pero no se le otorgará tiempo para repararla o ajustarla.
- e) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción de esta Regla.
- f) En el caso de que un jugador pierda su guante en el desarrollo de una jugada, el árbitro le permitirá jugar sin el guante hasta que el juego haya sido parado.

REGLA Nº 40: INTENTO DE LESIÓN

- a) Se impondrá una Penalización de Partido a cualquier jugador que intente deliberadamente lesionar a un oponente, oficial, delegado, entrenador o auxiliar. Estas circunstancias serán reflejadas en el acta del encuentro, enviando está al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., para que estudie posibles sanciones a la infracción cometida. Un jugador de su equipo cumplirá en el banquillo de penalizaciones la penalización de cinco minutos.

REGLA Nº 41: CARGA CONTRA LA VALLA

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

NOTA: "Cualquier contacto innecesario con un jugador que lleva el Puck y que resulte golpeado contra las vallas es CARGA CONTRA LA VALLA, y debe ser penalizado como tal. En otros casos en que no haya contacto con la valla, debe ser tratado como CARGA.

"ROLLING es el contacto que se produce cuando el jugador en posesión del Puck intenta ir a lo largo de la valla, a través de una abertura demasiado pequeña, por haber jugadores contrarios con la posición tomada, o luchando activamente con él a lo largo de la valla por la posesión del Puck. Tal acción no se considerará carga contra la valla. Sin embargo, si es empujado contra la valla, o si se le hace rolling y no lleva el Puck, entonces dicha acción se considerará como carga contra la valla, o si se emplean los brazos o Sticks se tratará como agarrar o enganchar con el Stick."

REGLA Nº 42: STICK ROTO

- a) Un jugador cuyo Stick está roto puede participar en el juego siempre que inmediatamente deje caer su Stick roto.
El stick roto deberá dejarse caer, y permanecerá sobre la pista hasta que pueda ser retirado de forma segura por el árbitro del encuentro, quien lo depositará en la mesa de anotadores. Se impondrá una Penalización Menor por la infracción de esta Regla.
NOTA: La penalización por arrojar el stick o parte de éste, está contemplada en la regla 71 b), y si el árbitro aprecia que la porción de stick roto es arrojada hacia cualquier punto que no sea un lateral de la pista sin interferir el juego, sancionará al jugador infractor con Penalización Mayor, excepto si es arrojado sobre el Puck según la regla 71 a) en que se estará a lo dispuesto en dicha regla.
- b) Un portero puede continuar jugando con la porción de la pala de un Stick roto o con un Stick de jugador provisto por uno de sus compañeros, hasta la detención del juego o hasta que haya sido provisto legalmente de un Stick de portero por otro compañero que haya ido a buscarlo al banquillo de jugadores.
- c) Un jugador cuyo Stick esté roto no puede recibir otro lanzado al suelo desde cualquier parte de la pista, sino que debe obtenerlo del Banquillo de Jugadores.
- d) Se impondrá una Penalización por Mala Conducta al jugador o portero que reciba un Stick ilegalmente bajo esta Regla.

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

REGLA Nº 43: CARGAS (CHARGING y BODY CHECKING)

- a) Se impondrá una Penalización Menor o Mayor, a discreción del árbitro según la violencia de la acción, al jugador que se lance con su cuerpo o salte sobre un oponente o que cargue o utilice cualquier parte de su cuerpo para cargar contra el. (Ver regla 75 b))
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que cargue contra un portero que esté en su área de gol. Si un jugador hace contacto físico con el portero, que en opinión del árbitro interfiere con la normal defensa de su portería, cualquier gol conseguido después de ese contacto será anulado.
- c) No se puede cargar al portero solo porque esté fuera del área de portería.
En este caso, cada vez que un oponente realice un contacto innecesario con el portero, le será asignada una Penalización Menor o Mayor por carga u obstrucción.

REGLA Nº 44: ATAQUE CRUZADO CON EL STICK (CROSS CHECKING)

- a) Se impondrá a discreción del árbitro una Penalización Menor o Mayor al jugador que golpee con ambas manos en el Stick, en cross check, a un oponente.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que golpee, con ambas manos en el Stick, en cross check, a un portero mientras esté en su área de gol.
- c) Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador que lesione a un oponente mediante un CROSS CHECKING.
NOTA: "CROSS CHECK significa un golpe deliberado con ambas manos en el Stick cuando ninguna parte de stick esté tocando el suelo."

REGLA Nº 45: LESIONES INTENCIONADAS A CONTRARIOS

- a) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que intencionalmente lesione de cualquier manera a un contrario. Las patadas o intento de patada y cabezazos o intento de cabezazo a cualquier persona serán consideradas dentro de esta regla.
- b) Un jugador sustituirá al penalizado en el banquillo de penalizaciones durante cinco minutos. No se aplicarán penalizaciones coincidentes por esta infracción.
- c) Tales casos serán reflejados en el acta del encuentro, en la que se indicarán los motivos de la sanción, y el acta será remitida al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P..

REGLA Nº 46: RETRASO DEL JUEGO

- a) Ningún jugador o portero debe retrasar el juego tirando o golpeando deliberadamente el Puck fuera del área de juego.
El árbitro impondrá inmediatamente y sin aviso una Penalización Menor contra cualquier jugador o portero que tire el Puck fuera del área de juego.
- b) Se impondrá una Penalización Menor al jugador (incluyendo al portero) que retrase deliberadamente el juego desplazando un poste de la portería. Cualquier jugador incluyendo al portero, que deliberadamente desplace el poste de la portería para evitar una oportunidad de gol por el equipo contrario o que deliberadamente desplace un poste de la portería durante una oportunidad ideal de gol por el equipo contrario, dará como resultado un Tiro de Penalti otorgado al equipo no infractor. Si el portero hubiera sido retirado de la pista, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no infractor.
- c) Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo al equipo que, después del aviso del árbitro al capitán o al capitán alternativo de colocar el número correcto de jugadores en la pista y empezar el juego, no cumpla las órdenes del árbitro y por esta razón cause retraso por hacer sustituciones adicionales o de cualquier otro modo.

REGLA Nº 47: CODAZOS Y RODILLAZOS

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

REGLA Nº 48: SAQUES NEUTRALES (FACE – OFF)

- a) Los jugadores en Saques Neutrales estarán situados enfrentados a la zona del medio campo contrario, separados por el largo de un Stick y con toda la pala tocando el suelo. Todos los demás jugadores deben estar al menos a tres (3) metros, o en el exterior del círculo de saque neutral, si éste estuviera marcado sobre la pista a 3 o más metros del punto de saque, de los jugadores que disputan el saque y cada equipo ha de estar en su parte correspondiente del campo que delimite la línea de saque.
- b) Mientras se lleva a cabo un Saque Neutral, ningún jugador debe tener contacto físico con su contrario por medio del cuerpo o del Stick en ningún lugar de la superficie de juego, excepto mientras se juegue el Puck después del Saque neutral.
Por violación de esta Regla el árbitro impondrá una Penalización Menor o Penalizaciones a los jugadores por cuya acción o acciones causaron contacto físico.
NOTA: La duración de un Saque Neutral empieza cuando el árbitro designa el lugar del saque y termina cuando deja caer el Puck. El resto de jugadores que no disputan el saque neutral pueden estar en movimiento en su propia parte correspondiente del campo, mientras no tengan contacto físico con su contrario, ni entren en el área circular de saque neutral, siempre que a discreción del árbitro no interfieran el procedimiento de saque neutral..
- c) Si un jugador en Saque Neutral no toma la posición correcta, el árbitro puede ordenar su sustitución en dicho Saque Neutral por cualquier compañero de equipo en la pista.
- d) Una segunda violación de cualquiera de estas disposiciones durante el mismo Saque Neutral se puede castigar con una Penalización Menor al jugador que cometa la segunda violación de la Regla.
- e) Cuando se ha cometido una infracción de alguna Regla o se ha producido una detención del juego que haya sido causada por un jugador del equipo atacante en la zona de ataque, el Saque Neutral resultante, será hecho en el punto de saque central, del medio del campo.
NOTA: “Esto incluye una detención del juego causada por un jugador que tira el Puck hacia la parte trasera de la red sin ninguna intervención del equipo defensor.”
- f) Cuando se ha producido una infracción de alguna Regla por jugadores de ambas partes resultando una parada del juego, el Saque Neutral resultante se hará en el lugar de la infracción o donde se ha detenido el juego en los casos en que esté permitido completar la jugada, y no necesariamente en un punto de saque neutral, si no está dispuesto expresamente de otra manera por estas Reglas. Ver anexo 1.5.
- g) Cuando la detención ocurre entre los puntos de Saque Neutral más próximos a la portería y el final de la pista, el Puck se colocará en el punto de saque de portería del lado donde se produjo la detención del juego, a no ser que las disposiciones de estas Reglas digan lo contrario.
- h) Para la realización del Saque neutral los jugadores deben mantener sus Sticks (extendidos) planos en la línea.
- i) Cuando se ha marcado ilegalmente un gol como resultado de la desviación del Puck por el árbitro directamente hacia la red, el Saque Neutral será en cualquiera de los dos puntos de saque de esa zona.
- j) Cuando el juego es detenido por cualquier razón no establecida específicamente por las Reglas Oficiales, se debe hacer un saque neutral donde se jugó el Puck por última vez, y no necesariamente en un punto marcado de saque neutral.
- k) El árbitro no está obligado a esperar a que los jugadores se coloquen en el punto de saque neutral. Es responsabilidad de los jugadores situarse allí lo más rápido posible.

Si una vez terminado el procedimiento de cambio de línea en parada de juego con el silbato del árbitro, un equipo ya está alineado y el otro se retrasa, el árbitro puede empezar el juego dejando caer el Puck en los siguientes cinco segundos.

REGLA N º 49: INMOVILIZAR EL PUCK

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que intencionadamente se deje caer encima del Puck o se deslice con el cuerpo por el (o se arroje al) suelo bloqueándolo o lo retenga con el cuerpo, con excepción del portero.

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

NOTA: Los jugadores no deben arrojarse al suelo ni deslizarse con el cuerpo por el mismo para bloquear el Puck. Si esto ocurre, el árbitro asignará una Penalización Menor al jugador que bloqueó el Puck. Si a consecuencia de arrojarse a bloquear el Puck hace caer a un jugador contrario, el árbitro asignará la penalización correspondiente por zancadilla.

- b) Se impondrá una Penalización Menor al portero que (cuando su cuerpo se encuentre totalmente fuera de las líneas de demarcación de su área de portería y el Puck esté detrás de la línea de gol) intencionadamente caiga sobre el Puck inmovilizando el Puck con el cuerpo o las manos o mantenga el Puck contra las vallas.

- c) Se impondrá una Penalización Menor al portero que retenga el Puck más allá de la línea imaginaria formada por los puntos de saque neutral de su zona defensiva.

- d) A ningún jugador defensor, excepto el portero, le estará permitido dejarse caer sobre el Puck, sostenerlo o retenerlo con el cuerpo o las manos cuando el Puck esté en el área de gol.

Por la infracción de esta Regla se detendrá el juego inmediatamente y se tirará un Tiro de Penalti contra el equipo infractor, pero no se impondrá ninguna otra penalización.

NOTA: “Esta Regla debe ser interpretada como que el Tiro de Penalti solo será otorgado cuando el Puck esté en el área en el momento de detención de juego.

Sin embargo, en caso en que el Puck esté fuera del área, se puede aplicar la Regla N º 49 “a” y se puede imponer una Penalización Menor aunque no sea otorgado el tipo de Penalti.”

Si el portero ha sido retirado de la pista, o por enfermedad o lesión del portero, mientras en esa situación su equipo juega con un jugador más de pista (ver regla 11 f), un jugador se deja caer sobre el puck en el área de gol, o lo sostiene o retiene con el cuerpo o las manos cuando el Puck esté en el área de gol, provocando la parada de juego, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no infractor.

REGLA N º 50: PELEAS Y ALTERCADOS

- a) Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador que empiece una pelea. Se entenderá como pelea el lanzamiento de uno o varios golpes con el puño cerrado por un jugador que haga contacto real con un adversario. Empujar, sacudir o agarrar estando de pié, son ofensas sancionables pero no constituyen pelea tal como se contempla en este artículo. Si un jugador comienza un altercado sin emplear los puños tal como se contempla en este artículo, la penalización mínima será Penalización Mayor.

- b) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, habiendo sido golpeado, se desquite con un golpe o intente golpear. De cualquier modo, a discreción del árbitro, se puede imponer una Penalización Mayor o una doble Penalización Menor si este jugador continúa el altercado.

NOTA: El árbitro tiene una amplia libertad para poder imponer penalizaciones bajo esta Regla. Esto está hecho a propósito para capacitarle a diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de cualquiera de los participantes tanto por iniciar una pelea como por persistir en continuarla. El árbitro debe ejercer su autoridad de modo real.

NOTA: Los árbitros están habilitados para emplear cada medio dispuesto por estas Reglas para parar altercados y deben utilizar la Regla 38 c) para este propósito.

- c) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego, al jugador implicado en agresiones fuera de la superficie de juego o con otro jugador que también esté fuera de la superficie de juego.
- d) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta en el Juego al jugador o portero en Pista que primero intervenga en un altercado que ya estuviera iniciado.
- e) Cualquier jugador al que se le haya impuesto una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego por agresión será automáticamente suspendido por el resto del partido y el siguiente partido que juegue su equipo.
NOTA: "Si el equipo del cual es miembro el jugador suspendido pasa a la siguiente eliminatoria, la penalización se mantendrá en el siguiente partido que juegue el equipo, incluso si dicho partido es en otra división."
NOTA: "El equipo penalizado colocará un hombre en el área de penalizaciones y jugará en inferioridad numérica durante el transcurso de la Penalización Mayor."

REGLA Nº 51: GOL Y ASISTENCIAS

- a) Se considerará gol cuando el Puck, empujado por el Stick de un jugador, traspase los postes de la portería desde el frente y por debajo del travesaño y cruce completamente la línea de gol de la portería pintada entre los postes antes del comienzo del toque de bocina de final de período o de partido. Si el Puck no ha atravesado la línea de gol antes del comienzo del toque de bocina de final de período o de partido, el gol no será válido. El final del partido o de período lo marca el comienzo del toque de bocina.
- b) Se considerará gol si un jugador defensor hace entrar, de cualquier manera, el Puck en la portería. Se le concederá el gol, pero no asistencia al último jugador atacante que jugó el Puck.
- c) Si un jugador atacante da una patada al Puck y este es desviado hacia la red por un jugador de la parte defensora, que no sea el portero, se concederá gol al jugador que dio la patada al Puck pero no se considerará asistencia.
- d) Si un jugador atacante lanza el Puck con el stick y el Puck entra en la portería desviándose al golpear cualquier parte de la persona o un jugador del mismo equipo se considerará el gol como válido. Al jugador que desvió el Puck a la portería le será concedido el gol. No se considerará gol si el Puck ha sido pateado, lanzado o dirigido intencionadamente a la red de cualquier otra manera que no sea con el Stick.
- e) No se considerará gol si se marca como resultado de un Puck desviado directamente a la portería por un árbitro.
- f) Si un jugador empuja legalmente un Puck dentro del área de gol del equipo contrario y este queda libre y disponible para otro jugador del equipo atacante, el gol marcado en el juego será legal.
- g) Cualquier gol marcado que no sea como establecen las Reglas oficiales, no estará permitido. Cuando un jugador contacta a un portero que está en su área de gol, y sigue en contacto físico con el portero, y en opinión del árbitro interfiere con la normal defensa de la portería, cualquier gol marcado después de dicho contacto no será válido y se le asignará al jugador una Penalización Mayor.

- h) Se debe anotar un gol en el acta al jugador que ha empujado el Puck dentro de la portería contraria. Si el árbitro sanciona a un equipo con Gol Automático, el gol será asignado al Capitán del equipo no infractor.
- i) Cuando un jugador marca un gol, debe ser acreditada una asistencia al jugador que hizo el pase directo a portería en la zona ofensiva y también lo será cuando se realice un pase hacia delante a un compañero en dirección a la portería, que provoque la realización de un contra ataque.

REGLA Nº 52: MALA CONDUCTA - GRAVE

- a) El árbitro puede suspender el juego y enviar a los vestuarios para el resto del partido a cualquier jugador, delegado, entrenador o auxiliar culpable de cualquier clase de Mala Conducta Grave.
- b) Si un jugador así expulsado estaba tomando parte en el juego, le debe ser asignada una Penalización por Mala Conducta en el Juego, siendo permitido un sustituto.
- c) El árbitro debe resolver cualquier violación e informar del incidente grave en el acta del encuentro, que deberá hacerla seguir al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una posible sanción posterior.
- d) Si un jugador, delegado, entrenador o auxiliar técnico persiste después del aviso del árbitro en continuar su Mala Conducta Grave, estará sujeto a la suspensión durante un año o más, según lo determine la resolución del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P.

REGLA Nº 53: MANEJAR EL PUCK CON LAS MANOS

- a) Si un jugador, excepto el portero, agarra (bloquea) intencionadamente el Puck con la mano, el juego debe ser parado y se le impondrá una Penalización Menor. Un portero que sostenga el Puck con sus manos durante mas de tres (3) segundos, puede ser castigado con una Penalización Menor si no hay jugadores atacantes a su alrededor. Sin embargo, el árbitro puede pitar y parar el juego si no han transcurrido los tres segundos y hay jugadores atacantes alrededor del portero.
- b) Un portero no debe sostener deliberadamente el Puck de manera que, en opinión del árbitro, cause una detención del juego, ni debe lanzarlo deliberadamente hacia la red de la portería, ni bloquearlo entre sus protecciones, ni debe apilar obstáculos en o cerca de su portería, que en opinión del árbitro, podrían evitar el marcaje de un gol. En este último caso, si un Puck contacta con un obstáculo dejado por el portero delante de la portería que impida el gol, el árbitro otorgará un Gol Automático al equipo no ofensor. NOTA: "El objeto de esta Regla es el mantener el Puck en movimiento continuo y cualquier acción del portero que cause una innecesaria detención debe ser penalizada sin aviso."
- c) Se impondrá una Penalización Menor al portero por la infracción a esta Regla, si no se ha penalizado con Gol Automático por obstáculos delante de la portería. NOTA: "En el caso del lanzamiento por el portero de un Puck hacia delante permitiendo que sea tomado por un jugador contrario, autoriza al árbitro a permitir que la jugada continúe o sea completada, en cambio el juego debe ser detenido si hay un pase hacia adelante hecho por el portero con la mano, en ese caso habrá un Saque Neutral como resultado."
- d) Se impondrá una Penalización Menor a un jugador, excepto el portero que, en el desarrollo del juego recoja el Puck del suelo con sus manos.

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

- e) Está permitido que un jugador pare o golpee un Puck en el aire con su mano abierta o lo empuje por el suelo con su mano, y el juego no se detendrá a no ser que, en opinión del árbitro, haya dirigido el Puck directamente a un compañero, en cuyo caso se detendrá el juego y se hará un saque neutral tomando como referencia el punto donde fue cometida la infracción, retrocediendo al punto de saque neutral que dé ventaja al equipo no infractor.

NOTA: "El objeto de esta Regla es asegurar la acción continua y el árbitro NO debe parar el juego a no ser que considere que la dirección del lanzamiento del Puck al compañero era de hecho DELIBERADO.

El Puck no debe ser golpeado en ningún caso con la mano directamente a gol, pero se concederá gol cuando el Puck haya golpeado legalmente en la mano y sea desviado hacia la portería por un jugador defensor excepto el portero."

REGLA Nº 54: STICK ALTO

NOTA: Bajo esta regla, se asignará Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego siempre que a consecuencia de una infracción señalada como stick alto, voluntario o involuntario, se produzca herida sangrante en la cabeza o cara de otro jugador.

- a) Esta prohibido llevar el Stick por encima de la altura normal de los hombros. Se impondrá una Penalización Menor a cualquier jugador, a discreción del árbitro, que haga contacto o intimide a un oponente mientras lleve la pala de su Stick por encima de los hombros de su oponente. Si de esta acción resulta una lesión o herida, se penalizará con una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego. Si se blande (mece) el Stick para alcanzar un Puck por encima de los hombros cerca de otro jugador, el jugador será penalizado con una Penalización Menor por Stick Alto.
- b) Cuando un jugador lleve o mantenga parte de su Stick por encima de la altura de su hombro, de manera que hiera la cara o la cabeza de un contrario, el árbitro no tendrá otra alternativa que imponer una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego al jugador infractor.
- c) Un gol marcado por un Stick que se lleve por encima de la altura del larguero en la portería, no será concedido a menos que sea marcado por un jugador del equipo defensor. Si el Stick del atacante contacta con el portero por encima de la altura del larguero en el área de gol, el árbitro sancionará al jugador por Stick Alto e invalidará el gol si se produjera.
- d) Golpear el Puck por encima de la altura normal de los hombros con el Stick está prohibido.
 Cuando esto ocurra se debe hacer sonar el silbato resultando un saque neutral tomando como referencia el punto donde ocurrió la infracción, retrocediendo al punto de saque que de ventaja al equipo no infractor, a menos que:
- 1) El jugador defensor golpee el Puck hacia un contrario, en tal caso el juego continuará.
 - 2) Un jugador de la parte defensora golpee el Puck dentro de su propia portería, en tal caso se otorgará el gol
- e) Cuando cualquiera de ambos equipos esté en inferioridad numérica respecto a su oponente y un jugador del equipo con más jugadores cause una detención del juego por golpear el Puck con su Stick por encima de los hombros, el Saque Neutral resultante debe ser realizado en uno de los puntos de saque adyacentes a la portería del equipo causante de la detención.

- f) Si la pala de un Stick se blande por encima de la altura del hombro cerca de un adversario bien para intimidarle o para intentar herirle se castigará con una Penalización Mayor. Si se produce una herida en tales circunstancias se castigará con una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego.
- g) Al principio y final de un tiro de slap o despeje, o cuando se cambie el Stick por encima de la cabeza de una mano a otra para poder jugar el Puck, la pala puede estar por encima de la altura del hombro, a no ser que, en opinión del árbitro, ponga en peligro a otro jugador cercano, en cuyo caso, será considerado stick alto a todos los efectos dispuestos en los puntos de esta regla.

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

REGLA Nº 55: AGARRAR A UN CONTRARIO (HOLDING)

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

REGLA Nº 56: ENGANCHAR CON EL STICK (HOOKING)

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que impida o pretenda impedir el juego de un contrario enganchándolo con su Stick.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario al engancharle con el Stick.
NOTA: "Cuando un jugador está conteniendo a otro de tal manera que solo hay contacto Stick con Stick, tal acción NO es falta por enganchar ni agarrar. Se puede girar el Stick por encima del Stick del contrario."

REGLA Nº 57: OBSTRUCCIÓN-INTERFERENCIA

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que interfiera o impida el avance de un contrario que no este en posesión del Puck, o que deliberadamente elimine el Stick de la mano de un contrario, o evite que un jugador recupere su Stick o que golpee o tire cualquier Stick roto o abandonado, un Puck ilegal u otros objetos hacia un contrario portador del Puck, de tal manera que pueda causarle una distracción.
NOTA: "El último jugador que haya tocado el Puck, aparte del portero, será considerado el jugador en posesión. En la interpretación de esta Regla el árbitro debe cerciorarse de cual es el jugador que ha causado la obstrucción. A menudo es la acción y el movimiento del jugador atacante la que causa la interferencia, puesto que los jugadores defensores tienen el derecho a mantener su posición o a seguir a los jugadores atacantes. A los jugadores de la parte en posesión no les está permitido realizar deliberadamente pantallas para favorecer al portador del Puck."
- b) Se impondrá una Penalización Menor a un jugador si, desde el banquillo de jugadores o el Banquillo de Penalizaciones, mediante su Stick o su cuerpo interfiere el movimiento del Puck o de un contrario en pista durante el juego.
- c) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que, mediante su Stick o su cuerpo interfiera o impida los movimientos del portero por contacto físico, mientras este en su área de gol, a no ser que el Puck esté ya libre en dicha área.

- d) A menos que el Puck esté en el área de gol, un jugador de la parte atacante no en posesión, no puede estar en la línea del área de gol o dentro del área de gol o mantener el Stick en ésta. El árbitro señalará "Jugador en el Área" y el Puck se sacará desde el punto de Saque Neutral del medio del campo o en un punto atrasado al lugar donde estaba el Puck cuando el juego se paró, si éste era en la zona defensiva del infractor. Si el Puck entrase en la red prevaleciendo tales condiciones, no se concederá gol.
- e) Se concederá gol si un jugador de la parte atacante ha sido físicamente interferido por la acción de un jugador defensor, de tal manera que lo haya situado dentro del área de gol en el momento en que se marque un tanto.
- f) El árbitro concederá un gol al equipo no ofensor si, cuando el portero ha sido retirado de la pista, cualquier miembro de su equipo no legalmente en la pista, incluyendo al delegado, entrenador o auxiliar, interfiere mediante su cuerpo o Stick o cualquier otro objeto el movimiento del Puck o de un jugador contrario.
NOTA: Se aplicará una Penalización por Interferencia en todos los casos en que un jugador contrario provoque contacto innecesario con jugadores que no estén en posesión del Puck.

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

- 1) Cuando el equipo defensor tenga la posesión del Puck en su propio campo y otros jugadores de este equipo protejan al portador del Puck formando una pantalla protectora contra atacantes.
- 2) Cuando un jugador en un Saque Neutral obstruya a su contrario después del Saque Neutral cuando el oponente no esté en posesión del Puck.
- 3) Cuando el portador del Puck haga un pase y prosiga la marcha de tal manera que tenga contacto con el cuerpo con un jugador contrario.
- 4) Cuando jugadores del equipo atacante hagan pantalla sobre un jugador del equipo defensor en inferioridad numérica, para favorecer el paso de un atacante en power-play.

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

REGLA Nº 58: INTROMISIÓN DE ESPECTADORES

- a) En el caso de que un jugador sea agarrado o interferido por un espectador, el árbitro tocará el silbato y el juego se detendrá, a no ser que el equipo del jugador interferido esté en posesión del Puck en aquel momento, entonces estará permitido completar la jugada antes de tocar el silbato y se señala Saque Neutral en el punto donde se jugó por última vez cuando se paró el juego.
NOTA: "El árbitro debe informar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción disciplinaria en todos los casos en los que un jugador se vea envuelto en un altercado con un espectador, pero no se impondrá ninguna penalización."
- b) En el caso de que se lancen objetos al suelo que interfieran el desarrollo del juego, el árbitro tocará el silbato y parará el juego y el saque neutral será efectuado en el punto donde fue detenido el juego.

REGLA Nº 59: CARGA POR DETRÁS

- a) Se impondrá una Falta Mayor mas una Mala Conducta en el Juego a cualquier jugador que empuje, cargue con el cuerpo o golpee a un adversario por la espalda en cualquier parte de la superficie de juego.
- b) Cuando un jugador sufra un golpe por Stick Alto, o una carga con el Stick o con el cuerpo, o sea golpeado por detrás de cualquier manera haciéndole caer contra las vallas o la portería de tal forma que sea incapaz de protegerse, se impondrá una Penalización de Partido.
NOTA: "Se instruye a los árbitros a no aplicar otras penalizaciones cuando un jugador es agredido de cualquier forma por detrás. Esta regla debe imponerse estrictamente."

REGLA Nº 60: PATADA AL PUCK

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

REGLA Nº 61: ABANDONO DEL BANQUILLO DE JUGADORES Y DEL BANQUILLO DE PENALIZACIONES.

- a) Ningún jugador puede dejar el Banquillo de Jugadores en ningún momento para entrar en un altercado, pero están permitidas las sustituciones siempre que el jugador así sustituido no tome parte en el altercado.
Asimismo, ningún jugador en o cerca del Banquillo de Penalizaciones (no en la pista) puede participar en una pelea o altercado con un jugador contrario en la pista.
- b) Se impondrá una Penalización de Mala Conducta a cada jugador que viole esta Regla. El árbitro debe informar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. de todas estas infracciones.
- c) Ningún jugador puede abandonar el Banquillo de Penalizaciones en ningún momento, excepto al final de cada período o en la expiración de la penalización.
- d) Un jugador penalizado que deja el Banquillo de Penalizaciones antes de expirar su penalización, esté o no el juego en desarrollo, pero que no haya participado en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor adicional, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- e) Cualquier jugador que deje el Banquillo de Penalizaciones durante la detención del juego y entre en un altercado, incurrirá en una Penalización Menor más una Penalización de diez (10) minutos por Mala Conducta, después de cumplir el tiempo que le faltaba.
- f) Si un jugador deja el Banquillo de Penalizaciones antes de que su penalización haya sido cumplida, el Cronometrador de Penalizaciones anotará el tiempo y lo indicará al árbitro, quién parará inmediatamente el juego.
- g) En el caso de un jugador que vuelve a la pista antes de que haya cumplido su tiempo de penalización por error del Cronometrador de Penalizaciones, no cumplirá una Penalización Adicional, pero debe cumplir el tiempo de penalización que le faltaba.
- h) Si un jugador de la parte atacante en posesión del Puck está en una posición tal como la de no tener oposición entre el y el portero contrario y mientras esté en esa posición es interferido por un jugador de la parte contraria que ha entrado ilegalmente en el

juego, el árbitro concederá un Tiro de Penalti contra el equipo al que pertenece el jugador infractor.

- i) Si el portero contrario ha sido retirado y un jugador atacante en posesión del Puck no tiene ningún jugador del equipo contrario entre el y la portería y un Stick o parte de este es lanzado por un jugador contrario o se le comete falta por detrás impidiéndole realizar un tiro limpio a portería, se adjudicará un Gol Automático contra el equipo infractor. Si cuando el portero contrario ha sido retirado de la pista, un jugador de la parte atacante de la portería sin portero es interferido por un jugador que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá inmediatamente un Gol Automático al equipo no infractor.
- j) Cualquier delegado, entrenador o auxiliar no en el juego que se coloque en la pista después del comienzo del juego sin permiso del árbitro, estará automáticamente suspendido por el resto del partido.
- k) Si un jugador penalizado vuelve a la pista desde el Banquillo de Penalizaciones antes de que haya cumplido su penalización por propio error o por error del Cronometrador, cualquier gol marcado por su propio equipo mientras el esté ilegalmente en la pista no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas a cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.
- l) Si un jugador entra ilegalmente en el juego desde su Banquillo de Jugadores y su equipo marca un gol mientras el está en la pista ilegalmente, este gol no se aceptará, pero todas las penalizaciones impuestas contra cualquiera de los equipos serán cumplidas como Penalizaciones Corrientes.

REGLA Nº 62: ABUSO FÍSICO A LOS OFICIALES

- a) Cualquier jugador que toque o agarre al árbitro o a un oficial de juego con su mano o Stick, haga tropezar o haga falta de cuerpo en dichos oficiales, recibirá automáticamente como mínimo una Penalización por Mala Conducta de Diez (10) minutos por la primera ofensa y una Penalización de Mala Conducta en el Juego por una segunda ofensa en el mismo juego. Dependiendo del incidente se puede asignar una Penalización de Partido.
- b) Cualquier jugador que agarre o golpee a un oficial será sancionado con una Penalización de Partido, siendo dicho hecho reflejado en el acta del encuentro, haciéndola llegar al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P., para su estudio y posterior sanción si procede.
- c) Cualquier delegado, entrenador o auxiliar que agarre o golpee a un oficial, será automáticamente suspendido del juego, enviado a los vestuarios. El árbitro del encuentro lo hará reflejar en el acta y lo comunicará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción disciplinaria.

REGLA Nº 63: LENGUAJE O GESTOS OBSCENOS O BLASFEMOS

- a) Los jugadores no deben utilizar gestos o lenguaje obscenos o blasfemos en la pista, dentro o fuera de la superficie de juego. Se impondrá una Penalización por Mala Conducta por la violación de esta Regla, excepto cuando esto ocurra en las cercanías del Banquillo de los Jugadores, en cuyo caso se impondrá una Penalización Menor de Banquillo.
- b) Los delegados, entrenadores o auxiliares técnicos no deben utilizar gestos o lenguaje obsceno o blasfemo en ninguna parte de la pista. Se impondrá una Penalización Menor de Banquillo por la violación de esta Regla. Si esa actitud irrespetuosa es cara a cara

con un árbitro, se impondrá una penalización de Mala Conducta y tal delegado, entrenador o auxiliar será expulsado de la pista según la regla 38 e).

NOTA: "Es responsabilidad del colegiado reflejarlo en el acta y enviar un informe al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. sobre todos los detalles del uso de gestos obscenos por un jugador, entrenador u otro oficial."

REGLA Nº 64: PUCK FUERA DE LA PISTA O INJUGABLE

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

NOTA: Si el árbitro no puede determinar cuál de los equipo tiró o desvió el Puck fuera de la pista, el saque neutral se realizará en el punto donde el Puck salió de la pista (no necesariamente un punto de saque neutral), o en el punto correspondiente de saque neutral de zona defensiva si salió entre los puntos de saque de zona defensiva y la valla posterior de la portería.

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

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

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

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

REGLA Nº 65: EL PUCK DEBE SER MANTENIDO EN MOVIMIENTO

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

Por la primera infracción a esta regla, el juego será detenido teniendo lugar un saque neutral en el punto adyacente a la portería del equipo causante de la detención y el árbitro avisará al capitán o al capitán alternativo del equipo infractor del motivo del

saque neutral. Por una segunda violación por cualquier jugador del mismo equipo en el mismo período, se impondrá una Penalización Menor al jugador infractor.

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

REGLA Nº 66: PUCK FUERA DEL CAMPO VISUAL Y PUCK ILEGAL

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

REGLA Nº 67: RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA

- a) Si cuando ambos equipos están en la pista y siendo ordenado por el árbitro, uno de ellos rehúsa jugar por cualquier razón, el árbitro debe avisar al capitán o al capitán alternativo y conceder al equipo quince (15) segundos, en los cuales debe comenzar el partido o reanudar el juego. Si al final de este tiempo el equipo sigue rehusando jugar, el árbitro impondrá una Penalización Menor de Banquillo de dos (2) minutos a un jugador del equipo infractor designado por el delegado o entrenador de ese equipo por medio del capitán. Si hay una repetición del mismo incidente, el árbitro no tendrá otra alternativa que declarar ganador al equipo no infractor y el caso debe ser reflejado en el acta y comunicado al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción posterior.
- b) Cuando un árbitro ordena a un equipo, por medio de su delegado o entrenador, ir a la pista y empezar en CINCO (5) minutos y este equipo no acude a la pista, el partido se considerará suspendido por incomparecencia de uno de los equipos y el caso se comunicará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para una acción posterior.
- c) Se declarará renuncia del partido por las siguientes razones:
 - 1) Si al principio del partido (al silbato del árbitro para poner en juego el Puck) un equipo no tiene el equipo "mínimo" para iniciar el encuentro, tal y como se indica en la regla nº 12 punto b) de este reglamento.
 - 2) Si debido a enfermedad o lesión durante el partido, un equipo no está más en condiciones de poder colocar en la pista (utilizando todos sus jugadores sanos) los cuatro patinadores y un portero para continuar dicho partido.
 - 3) Si debido a acumulación de sancionados, un equipo no está en condiciones de poder colocar en la pista dos jugadores y un portero para continuar dicho partido.
- d) En el caso de una renuncia, se asignarán los siguientes resultados estadísticos:
 - 1) Al equipo renunciante le serán asignados cero puntos (una derrota) por el partido.
El equipo contrario tendrá tres puntos (la victoria del partido). El resultado del partido será registrado como 1 a 0.
 - 2) Al capitán del equipo ganador le será asignado un gol (no se puede conceder a ningún otro jugador). No se concederán asistencias.

- 3) No se concederá ningún tiro, parada o gol en contra a los porteros de cualquiera de los dos equipos.
 - 4) Con independencia de la posible resolución del Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P..
- e) La reincidencia en el caso de incomparecencias o renunciaciones a jugar un encuentro se encuentra tipificada en el Reglamento de Régimen Jurídico-Disciplinario de la R.F.E.P.
- f) En el caso de que un equipo sea retirado de la competición, tendrán lugar los siguientes cambios estadísticos:
- 1) Todos los resultados del equipo retirado y de los jugadores serán eliminados de las estadísticas oficiales. Esto incluye todos los puntos del equipo, los goles marcados, asistencias, paradas, goles en contra, minutos de penalización y todos los demás resultados pertinentes.
 - 2) También se eliminarán las estadísticas de cualquiera y todos los equipos que hayan jugado con el equipo renunciante, como si el partido no se hubiera jugado.

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

REGLA Nº 68: DAR TAJOS CON EL STICK (SLASHING)

NOTA: Bajo esta regla, se asignará Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego como sanción mínima siempre que a consecuencia de una infracción señalada como slashing, se produzca herida sangrante en la cabeza o cara de otro jugador.

- a) Se impondrá, a discreción del árbitro, una Penalización Menor o Mayor a cualquier jugador que impida o trate de impedir el juego de un contrario al golpear dándole tajos con su Stick. Cualquier contacto con el Stick en el cuerpo hecho por el jugador agresor será considerado como SLASHING. Sin importar la dureza con la que el Stick contacte con el cuerpo se considerará una Penalización Menor.
- b) Se impondrá una Penalización Mayor al jugador que lesione a un contrario mediante SLASHING. Se impondrá una Penalización Mayor más Mala Conducta en el Juego automática bajo esta Regla por una falta que resulte en una herida en la cara o en la cabeza de un contrario.
NOTA: Los árbitros deberán penalizar como SLASHING a cualquier jugador que intente golpear con su Stick a un adversario (esté o no a su alcance) sin golpearle realmente o cuando un jugador con el pretexto de jugar el Puck blanda violentamente el Stick hacia el Puck con el objeto de intimidar al contrario. Un golpe dado con el stick sobre el stick de un contrario que, en opinión del árbitro, esté dirigido a impedir el juego de este último, será igualmente considerado como SLASHING.
- c) Cualquier jugador que intente golpear con su Stick a otro jugador en el curso de un altercado, estará sujeto a una Penalización de Partido por el árbitro. Esto se considerará como un intento deliberado de lesionar y en consecuencia, debe ser tratado de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 40.
- d) Una Penalización Menor por SLASHING será impuesta a cualquier jugador que no esté en posesión del Puck y que golpee al portero contrario con su stick. Dependiendo de la violencia del golpe, el árbitro podrá asignar penalizaciones de mayor gravedad.

NOTA: Jugador en posesión del Puck es el último jugador que tocó el Puck. Eso no capacita a un jugador que haya efectuado un tiro a provocar un contacto intencionado

con su stick en el portero contrario si éste aún no ha retenido el Puck. Si el árbitro considera que este último contacto no es accidental, será sancionable.

REGLA Nº 69: GOLPEAR CON LA PUNTA O EL FINAL DEL STICK (SPEARING Y BUTT-ENDING).

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

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

- b) Se impondrá una Penalización de Partido al jugador que lesione a un contrario mediante Spearing o Butt-Ending. En este caso se tratará como lesión intencionada a contrarios, bajo la Regla 45.

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

NOTA: A los efectos de cómputo de tres penalizaciones de stick para aplicar penalización por exclusión, las penalizaciones Doble Menor por Spearing o Butt-ending, computan como una infracción de stick

REGLA Nº 70: COMIENZO DEL JUEGO Y PERÍODOS

- a) Se debe iniciar el juego a la hora programada, mediante un saque neutral en el centro de la pista y se debe reanudar inmediatamente al inicio de cada período de la misma manera.

No se permitirá ningún retraso a causa de una ceremonia, exhibición, demostración o presentación, a no ser que el director de la competición lo permita por anticipado.

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

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

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

REGLA Nº 71: LANZAMIENTO DEL STICK

- a) Cuando un jugador del equipo que no está en posesión del Puck, incluyendo el portero, lanza deliberadamente su Stick, parte de éste o cualquier otro objeto, hacia el Puck en su zona defensiva, el árbitro debe permitir completar la jugada y si no se ha marcado gol, se asignará un Tiro de Penalti al equipo no infractor, tal tiro lo hará el jugador designado por el árbitro como el jugador sobre el que se ha cometido la falta. NOTA: En hockey en línea, la zona defensiva abarca toda la mitad de la pista correspondiente a la portería propia.

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

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

NOTA: "Cuando un jugador deseche la parte rota de un Stick echándola al lado de la valla, en lugar de dejarlo caer, de tal manera que no suponga un peligro para el resto de personal, ni interfiera en el juego o a un contrario, no se impondrá ninguna penalización.

El árbitro lo hará constar en el acta e informará al Comité Nacional de Competición y Disciplina Deportiva de la R.F.E.P. para que tome una acción disciplinaria, de cada caso en que sea lanzado un Stick o parte de este fuera del área de juego."

REGLA Nº 72: TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO

- a) El partido se jugará en dos períodos de la misma duración cada uno de ellos, con un descanso de cinco o diez minutos entre cada período (se estará a los tiempos establecidos por Reglamento General y las Bases de las Competiciones), después de los cuales los equipos cambiarán de campo. En los partidos en donde no se puedan producir empates, si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de cinco (5) minutos, se darán tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de cinco (5) minutos. Si finalizado este segundo período persiste el "empate", se realizará un "desempate de penaltis", según el sistema que se indica en la regla 73 c).

NOTA: El tiempo normal de duración de un encuentro de Hockey sobre Patines en Línea será el siguiente:

- 1) En los partidos de categoría Senior se jugarán dos tiempos de 25 minutos, cada uno.
- 2) En los partidos de categorías Junior, Juvenil, Femenino e Infantil, se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno.
- 3) En los partidos de categoría Alevín se jugarán dos tiempos, de 15 minutos cada uno.

Todos los tiempos indicados son tiempos efectivos de juego a reloj parado, sin contar los minutos de descanso entre las dos mitades de tiempo. En cualquier caso se estará a lo dispuesto en el Reglamento General y las Bases de las Competiciones.

- b) Cualquier prórroga se considerará parte del tiempo de juego y cualquier penalización que no haya sido cumplida permanecerá vigente.
- c) Un tiempo muerto podrá ser solicitado por el jugador en posesión del Puck, el capitán o capitán alternativo estando el juego en marcha y en ese caso se reanudará el juego mediante un saque neutral en el punto en que fue detenido el juego. También por el capitán, alternativo o el Delegado durante una parada del juego, y en ese caso se reanudará el juego mediante un saque neutral en el punto que determinó el árbitro cuando se produjo la parada de juego. (Ver regla 4.d)
- d) Se dispondrá de un tiempo muerto por período y equipo, de un minuto de duración. El árbitro puede conceder tiempo muerto en cualquier momento durante el juego.
- e) Durante los tiempos muertos los jugadores pueden acercarse a sus banquillos.
- f) No habrá tiempo muerto en una prórroga o desempate.
- g) Cualquier violación de esta regla dará como resultado una Penalización Menor de dos minutos.
- h) El final de cada período y del partido se producirá al comienzo del toque de bocina. Cualquier gol marcado una vez haya comenzado a sonar la bocina no será válido.

REGLA 73 – EMPATES

- a) Si al final del partido el resultado está empatado, se declarará un “EMPATE”, y cada equipo será acreditado con un punto, excepto para los partidos eliminatorios, en los que los empates no se pueden producir al final del tiempo de un juego regular, entonces se utilizará la aplicará el apartado b).
- b) En los partidos en donde no se puedan producir empates (octavos de final, cuartos de final, semifinales y finales, ú otro tipo de competencias de eliminatorias únicas), si el resultado es de empate al final del tiempo normal, se permitirá un descanso de tres (3) minutos y se jugará una prórroga a muerte súbita. Si ningún equipo ha marcado después de cinco (5) minutos, se darán tres (3) minutos de descanso, los equipos cambiarán de campo, empezando otro período de cinco (5) minutos. Si finalizado este segundo período persiste el empate, se realizará un desempate por sistema de Penaltis, según el sistema que se indica en el apartado c).
- c) Cuando en encuentros en los cuales se debe determinar un equipo ganador o en cualquier otra circunstancia apropiada determinada por el Comité Nacional de Hockey sobre Patines en Línea, cuando no hay tiempo adicional disponible para prórrogas a muerte súbita, se puede utilizar el sistema de Penaltis para deshacer el empate por equipos que hayan obtenido el mismo resultado. Los Penaltis serán tirados por cuatro jugadores de cada equipo, con cada equipo participando alternativamente. Se llevarán a cabo de acuerdo a lo dispuesto en la Regla 28. Los capitanes sortearán, usando una moneda, para determinar cual equipo comenzará la secuencia alternada de Penaltis. Cada portero defenderá su propia portería y no se usará una portería común. El máximo número de goles conseguidos en los cuatro tiros, determinará el ganador de los penaltis. Si después de la primera tanda el empate continúa, se realizarán tiros adicionales a muerte súbita permitiendo a ambos equipos el mismo número de intentos. Ningún jugador de un equipo participante puede volver a tirar hasta que no hayan participado todos los jugadores, excluyendo a los porteros inscritos para el encuentro.

REGLA Nº 74: ZANCADILLA

- a) Se impondrá una Penalización Menor al jugador que coloque su Stick, rodilla, pie, brazo, mano o codo, o se arroje al suelo o se deslice por el mismo, de tal manera que cause un tropiezo o caída a su oponente.
NOTA: “Si en opinión del árbitro un jugador obtiene la posesión al enganchar de forma clara el Puck y al hacerlo, hace tropezar al adversario, no se impondrá penalización.”
- b) Cuando un jugador en control del Puck en la zona de ataque, sin tener más oponente que el portero, se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera por detrás, quitándole una oportunidad de gol, se asignará un Tiro de Penalti a la parte no infractora.
Sin embargo, el árbitro no parará el juego hasta que el equipo atacante haya perdido la posesión del Puck.
NOTA: “La intención de esta Regla es devolver la oportunidad de gol perdida a causa de una falta desde atrás cometida en la zona de ataque.”
“Control del Puck significa el hecho de empujar el Puck con el Stick. Si mientras está siendo empujado, el Puck es tocado por otro jugador o su equipamiento, o golpea la portería o va libre, no se considerará que el jugador está en control del Puck.”
- c) Si cuando el portero contrario ha sido retirado del campo, a un jugador en control del Puck se le hace zancadilla o se le comete falta de otra manera sin oposición entre él y la portería contraria, evitando así una oportunidad buena de gol, el árbitro parará inmediatamente el juego y concederá gol al equipo atacante.

REGLA Nº 75: VIOLENCIA INNECESARIA

- a) Los contactos que se producen al estar dos jugadores jugando activamente por obtener la posesión del Puck, están autorizados. Apartar a un oponente o encontrárselo de frente mientras se intenta jugar el Puck está permitido. Se penalizará con Penalización Menor al jugador que emplee una dureza o violencia excesiva e innecesaria, a discreción del árbitro.
- b) Se penalizará como violencia innecesaria cuando un jugador cargue, se lance, o contacte innecesariamente con su cuerpo con una dureza excesiva contra el portador del Puck para obtener la posesión del mismo, o demuestre una dureza excesiva e inútil contra cualquier oponente, aún con el pretexto de ir a jugar el Puck.
- c) Si se produce una lesión como resultado de la acción, se impondrá una Penalización Mayor.

Índice de Penalizaciones

	Regla N°		Regla N°
Abuso oficiales (mala conducta)	38	Interferencia espectador	58
Abandono banquillo	61	Lanzar el Stick	71
Abuso físico oficiales	62	Lenguaje obsceno	63
Agarre	55	Lesión intencionada	45
Agarre del Puck	53	Mala Conducta grave	52
Ajuste del equipo	39	Patada al Puck	60
Ataque cruzado	44	Patines ilegales	16
Carga	43	Peleas y altercados	50
Carga a la valla	41	Penalizaciones portero	29
Carga por detrás	59	Pérdida de tiempo	46
Codazos	47	Puck en movimiento	65
Conducta antideportiva	26 d)	Puck fuera de juego	64
Dar tajos con el stick (slashing)	68	Rechazo a jugar y renuncia	67
Enganche	56	Rodillazo	47
Equipo de protección	18	Saque neutral	48
Equipo del portero	17	Stick alto	54
Equipo peligroso	19	Stick ilegal	15
Golpe con final del Stick	69	Stick roto	42
Golpear con la punta o el final de stick	69	Sustitución ilegal	13, 61 h)
Inmovilizar el Puck	49	Violencia innecesaria	75
Intento de lesión	40	Zancadilla	74
Interferencia	57		

Índice de Penalizaciones Menores 2 minutos

	Regla Nº		Regla Nº
Abuso oficiales (mala conducta)	38	Inmovilizar el Puck	49
Agarre	55	Interferencias	57
Ajuste del equipo	39	Manejar el Puck con las manos	53
Ataque cruzado	44	Penalizaciones portero	29
Carga	43	Responder a pelea o altercado	50
Carga contra la Valla	41	Retraso del juego	46
Codazos	47	Rodillazos	47
Conducta antideportiva	26 d)	Stick alto	54
Dar tajos con el stick (slashing)	68	Stick ilegal	15
Enganche	56	Stick roto	42
Equipo del portero	17	Sustitución ilegal	13, 61 h)
Equipo peligroso	19	Violencia innecesaria	75
Falta de Saque neutral	48	Zancadilla	74

Doble Menor (2 Penalizaciones Menores de 2 minutos c/u.)

	Regla Nº		Regla Nº
Golpear con el final del Stick	69	Golpear con la punta del Stick	69
Responder a pelea o altercado	50		

Índice de Penalizaciones Mayores de 5 minutos

	Regla Nº		Regla Nº
Carga contra la Valla	41	Stick Alto	54
Carga	43	Enganche	56
Ataque cruzado	44	Codazos	47
Rodillazos	47	Dar tajos con el stick (Slashing)	68
Comenzar altercado	50	Violencia innecesaria	75 c)
Lanzamiento de Stick	71 b)		

Penalizaciones de Mala Conducta 10 Minutos

	Regla Nº		Regla Nº
Abuso de oficiales	38	Abuso físico a los oficiales	62
Stick roto	42	Lenguaje obsceno	63
Mala Conducta	26		40

Mala Conducta en el Juego

	Regla Nº		Regla Nº
Abuso de oficiales	38 d)	Abuso físico a los oficiales	62
Agresiones fuera de la pista	50 c)	Jugadores en Pista intervienen en altercado ya iniciado	50 d)

Penalización de Partido 5 minutos

	Regla Nº		Regla Nº
Intento de lesión	40	Golpear con la punta o el final del stick con lesión	69
Lesión deliberada	45	Carga por detrás	59 b)
Abuso físico a oficiales	62		

Tiro de penalti

	Regla Nº		Regla Nº
Desplazar portería	46 b) 29 h)	Jugador ilegal	61 h)
Caer sobre Puck en área de la portería	49	Recoger Puck en el área de la portería	53 d)
Falta por detrás	74 b)	Lanzar el Stick	71
Quitarse la máscara el portero durante break-away	14 h)		

Penalizaciones Mayores Más Mala Conducta en el Juego

	Regla Nº		Regla Nº
Stick alto con herida	54 a),b),f)	Comenzar pelea con puños	50 a)
Slashing con herida	68 b)	Ataque cruzado con lesión	44 c)
Carga por detrás	59 a)		

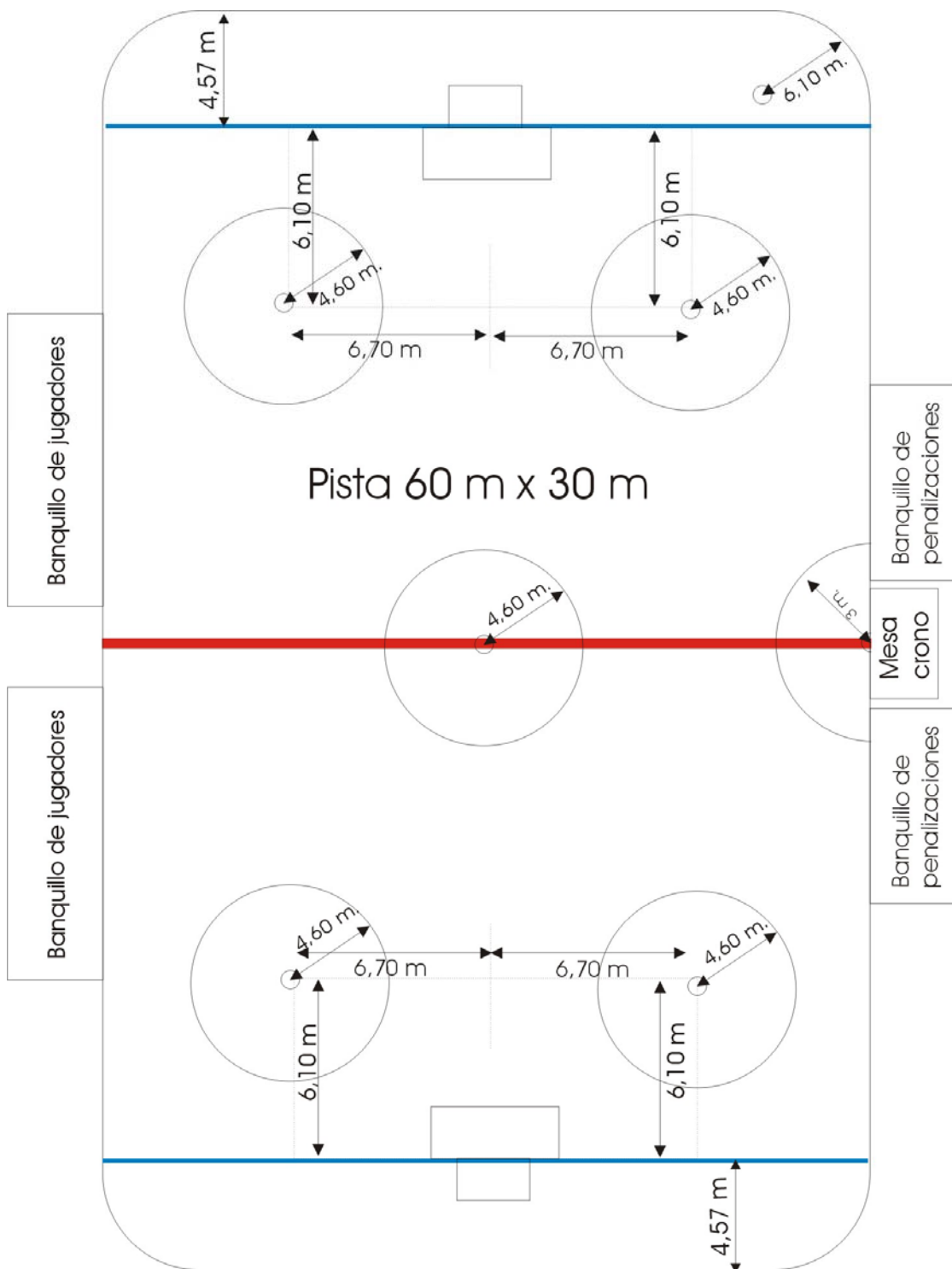
Gol Automático

	Regla Nº		Regla Nº
Desplazar portería	46 b) 29 h)	Jugador ilegal	57 f) 61 i)
Falta por detrás	74 c)	Lanzar el Stick o parte del mismo	28 b) 61i) 71 a)
Retener el puck en el área	49 d)		

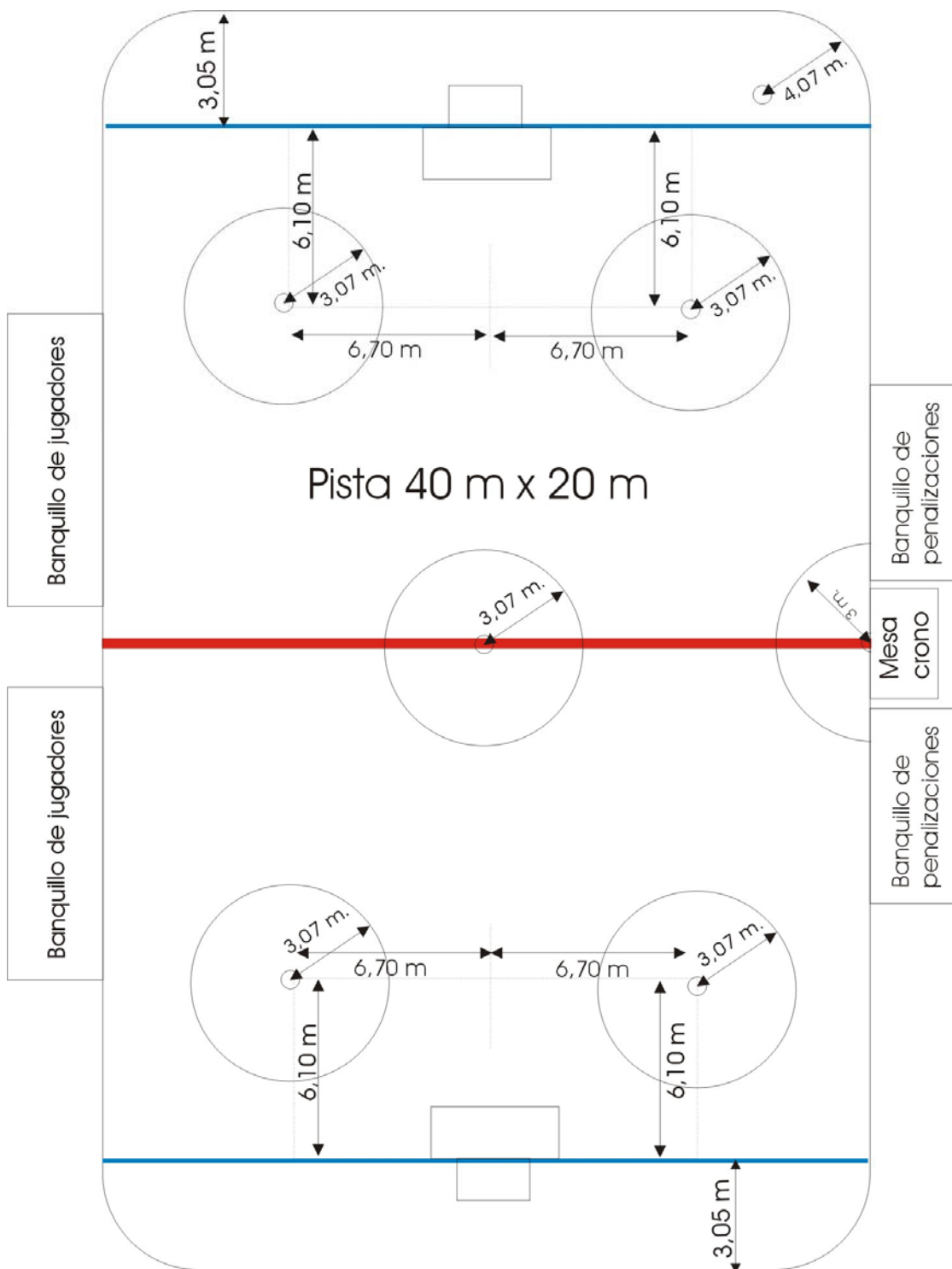
INDICE REGLAS DE JUEGO. HOCKEY SOBRE PATINES EN LINEA

	Regla		Regla
LA PISTA	1	PORTERÍAS	2
ÁREA DE GOL	3	PUNTOS DE SAQUE NEUTRAL	4
BANQUILLO DE LOS JUGADORES	5	BANQUILLO DE PENALIZACIONES Y MESA DE CONTROL Y CRONOMETRAJE	6
ZONA DE ÁRBITROS	7	SEÑALIZADOR ACÚSTICO Y CRONÓMETRO	8
COMPOSICIÓN DEL EQUIPO	9	EL CAPITÁN DEL EQUIPO	10
LISTA DE JUGADORES	11	ALINEACIÓN DE SALIDA	12
SUSTITUCIÓN DE JUGADORES	13	JUGADORES LESIONADOS	14
LOS STICKS	15	LOS PATINES	16
EL EQUIPO DEL PORTERO	17	EQUIPO DE PROTECCIÓN	18
EQUIPO PELIGROSO	19	EL PUCK	20
UNIFORMES	21	INSPECCIÓN DEL UNIFORME	22
PENALIZACIONES	23	PENALIZACIONES MENORES	24
PENALIZACIONES MAYORES	25	PENALIZACIONES POR MALA CONDUCTA Y CONDUCTA ANTIDeportiva	26
PENALIZACIONES DE PARTIDO Y EXCLUSIÓN	27	TIRO DE PENALTI	28
PENALIZACIONES DEL PORTERO	29	PENALIZACIONES ACUMULADAS	30
AVISO DE PENALIZACIÓN	31	NOMBRAMIENTO DE OFICIALES	32
EL ÁRBITRO	33	JUECES DE GOL	34
EL CRONOMETRADOR DE PENALIZACIONES	35	EL ANOTADOR OFICIAL	36
EL CRONOMETRADOR	37	ABUSO DE OFICIALES Y OTRA MALA CONDUCTA	38
AJUSTES DE LA ROPA Y EQUIPO	39	INTENTO DE LESIÓN	40
CARGA CONTRA LA VALLA	41	STICK ROTO	42
CARGAS (CHARGING)	43	ATAQUE CRUZADO	44
LESIONES INTENCIONADAS A CONTRARIOS	45	RETRASO DEL JUEGO	46
CODAZOS Y RODILLAZOS	47	SAQUES NEUTRALES	48
INMOVILIZAR EL PUCK	49	PELEAS Y ALTERCADOS	50
GOL Y ASISTENCIAS	51	MALA CONDUCTA GRAVE	52
MANEJAR EL PUCK CON LAS MANOS	53	STICK ALTO	54
AGARRAR	55	ENGANCHAR CON EL STICK	56
OBSTRUCCIÓN-INTERFERENCIA	57	INTROMISIÓN DE ESPECTADORES	58
CARGA POR DETRÁS	59	PATADA AL PUCK	60
ABANDONO BANQUILLOS	61	ABUSO FÍSICO A OFICIALES	62
LENGUAJE OBSCENO	63	PUCK FUERA DE PISTA O INJUGABLE	64
PUCK EN MOVIMIENTO	65	PUCK FUERA DEL CAMPO VISUAL Y PUCK ILEGAL	66
RECHAZO A JUGAR Y RENUNCIA	67	DAR TAJOS CON STICK	68
GOLPEAR CON PUNTA O FINAL DEL STICK	69	COMIENZO DE JUEGO Y PERIODOS	70
LANZAMIENTO DE STICK	71	TIEMPO DE JUEGO Y TIEMPO MUERTO	72
EMPATES	73	ZANCADILLA	74
VIOLENCIA INNECESARIA	75		

ANEXO 1.1.- DIAGRAMA DE LA PISTA DE 60 M DE LARGO

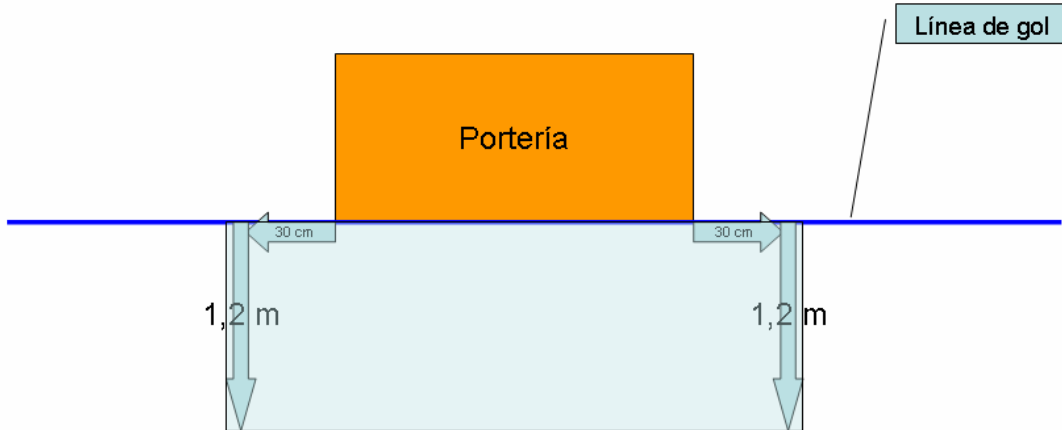


ANEXO 1.2.- DIAGRAMA DE LA PISTA DE 40 M DE LARGO

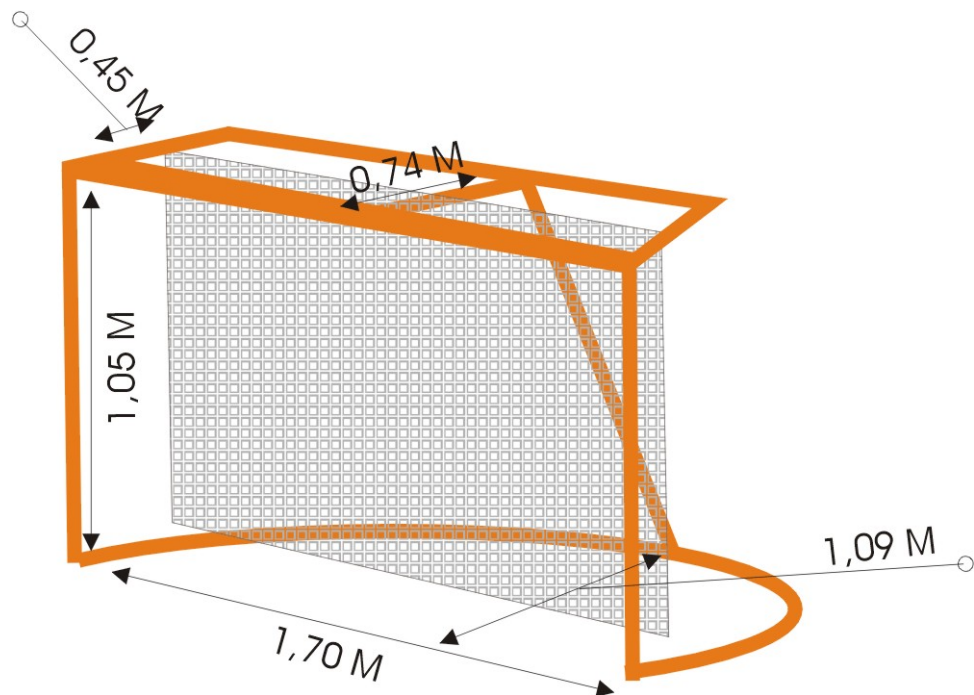


ANEXO 1.3.- ÁREA DE GOL

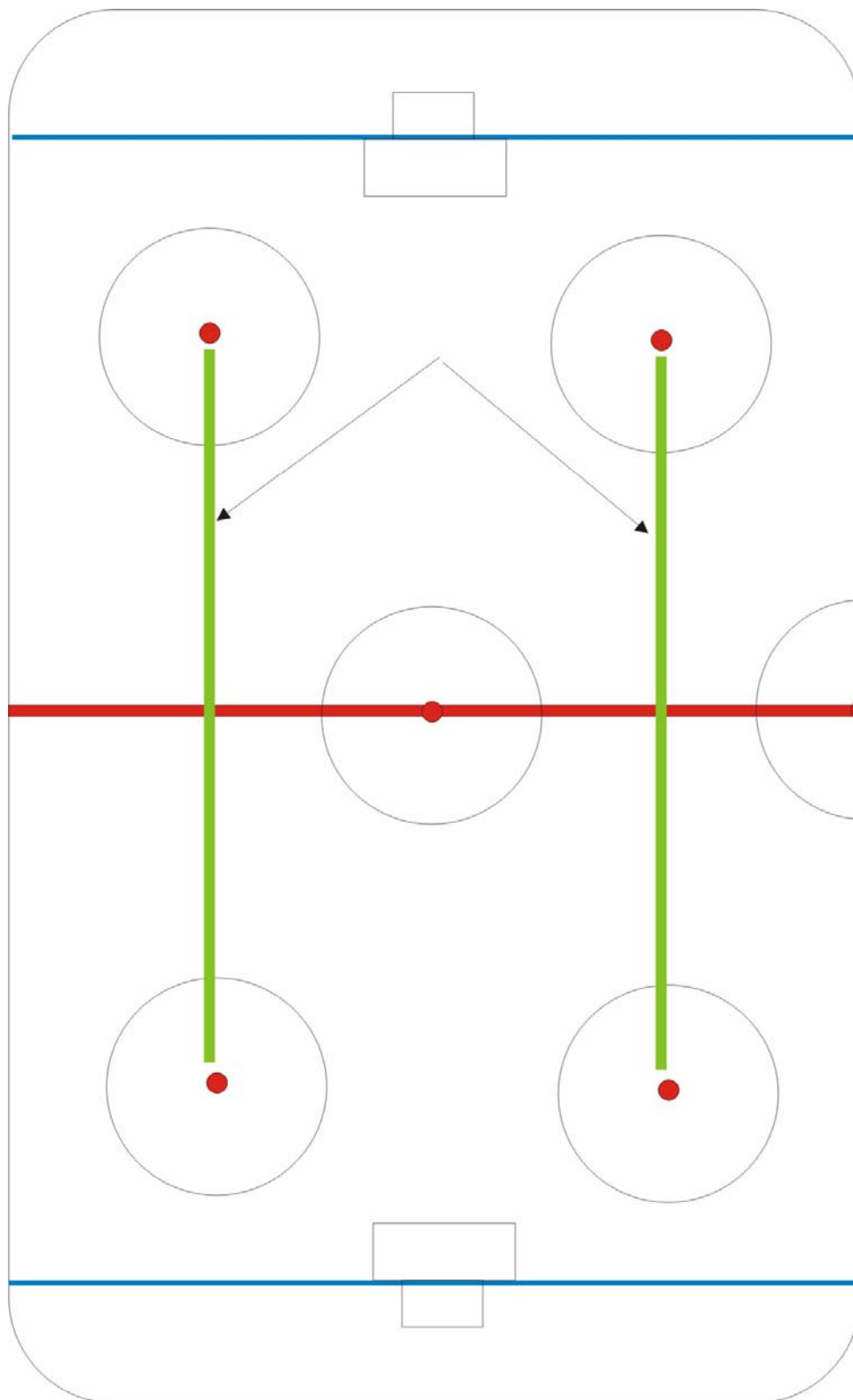
Regla 3.- Area de gol



ANEXO 1.4.- MEDIDAS DE LAS PORTERÍAS



ANEXO 1.5.- PUNTOS Y LUGARES AUTORIZADOS DE SAQUE NEUTRAL



ANEXO 2. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.



BOARDING (CARGA CONTRA LA VALLA)



BUTT-ENDING (GOLPEAR CON EL EXTREMO DEL STICK)



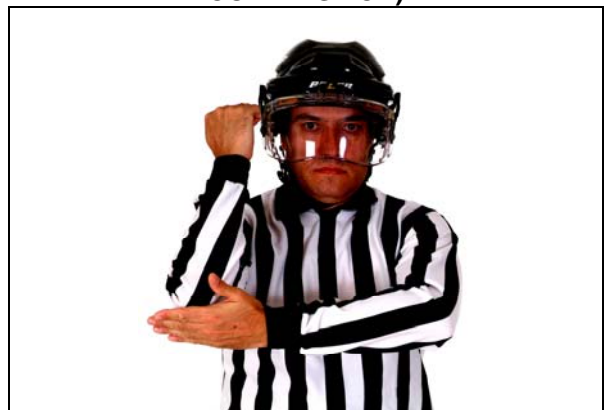
CHARGING (CARGA)



CROSS-CHECKING (ATAQUE CRUZADO CON EL STICK)



AVISO DE PENALIZACIÓN



ELBOWING (CODAZO)



VIOLENCIA INNECESARIA-PELEA



STICK ALTO



HOLDING (AGARRAR)



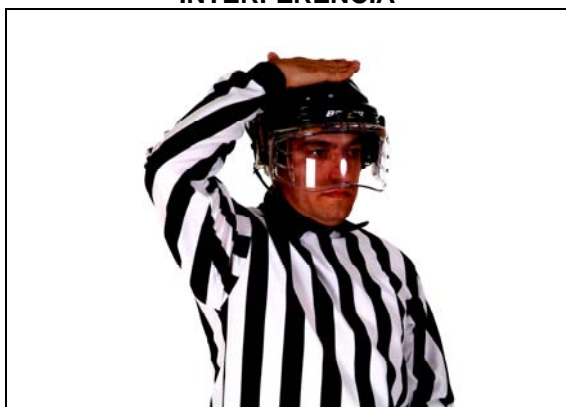
HOOKING (ENGANCHAR)



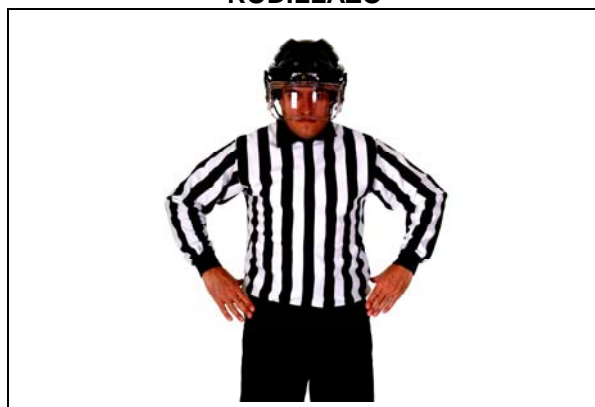
INTERFERENCIA



RODILLAZO



PENALIZACIÓN DE PARTIDO



MALA CONDUCTA



GOL NO VÁLIDO-NO PENALIZACIÓN



TIRO DE PENALTI



SLASHING (ATAQUE CON EL STICK)



SPEARING (PUNZAR CON EL STICK)



TRIPPING (ZANCADILLA)



TIEMPO MUERTO

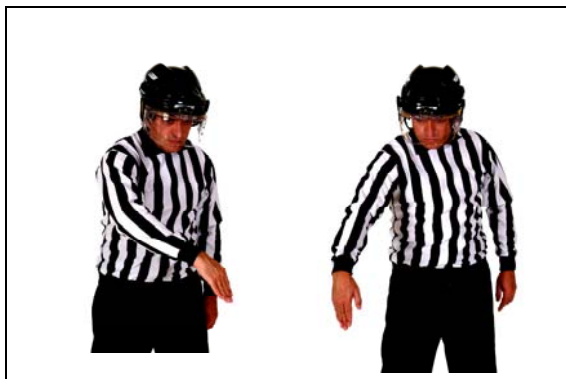


CARGA POR LA ESPALDA



GOL VÁLIDO

NUEVAS SEÑALES DE LOS ÁRBITROS



JUGADOR EN EL ÁREA



JUGADOR EN EL ÁREA



PROCEDIMIENTO DE CAMBIO DE LÍNEA



**DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA-
CAMBIO ILEGAL**



CONDUCTA ANTIDeportiva



**BODY-CHECKING-CONTACTO
INTENCIONADO CON EL CUERPO**