



**Comité Nacional de Hockey Línea
Real Federación Española de Patinaje**

MANUAL DEL ANOTADOR

Hockey Sobre Patines en Línea

Edición nº 1 – Noviembre 2010

*Agradecer a las personas que han
colaborado en la elaboración de este manual*



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

Este **MANUAL DEL ANOTADOR** pretende ser una herramienta a disposición del anotador para facilitarle sus labores en la mesa de anotación, aclarar situaciones puntuales que pudieran surgir y unificar la forma de trabajo de los anotadores.

Los puntos desarrollados que se encontrarán en esta guía son los siguientes:

	<i>Página</i>
✚ <u>CAPÍTULO I - LA FIGURA DEL ANOTADOR Y SU IMPORTANCIA</u>	
<i>FUNCIONES</i>	4
<i>EL CRONOMETRADOR</i>	4
<i>COMPORTAMIENTO Y ÉTICA EN LA MESA</i>	5
<i>RELACIÓN CON LOS ÁRBITROS</i>	5
<i>EL ANOTADOR, LOS ÁRBITROS Y LOS DELEGADOS DE EQUIPO</i>	5
✚ <u>CAPÍTULO II - PROCESO DE ELABORACIÓN DEL ACTA OFICIAL</u>	7
✚ <u>CAPÍTULO III - PENALIZACIONES</u>	
<i>TIPOS DE PENALIZACIONES</i>	11
<i>PENALIZACIONES COINCIDENTES</i>	13
<i>GENERALIDADES - Ejemplos de sanciones simples</i>	14
<i>SITUACIONES HABITUALES</i>	16
Varias penalizaciones menores, gol en inferioridad	
Equipos en igualdad, goles en diferida	
Equipo en inferioridad, gol en diferida	
Tercera sanción menor al mismo jugador	
Tres o más jugadores expulsados del mismo equipo	
Spearing y Butt-Ending	
<i>SITUACIONES ESPECIALES</i>	20
Tiro de penalti	
Penalizaciones del portero	
Final anticipado del partido	
Stick Alto con Sangre	
Penalización de Partido	
Penalizaciones de Stick	
✚ <u>CAPÍTULO IV - OTROS PUNTOS A TENER EN CUENTA POR LOS ANOTADORES</u>	23
✚ <u>CAPÍTULO V - CÓDIGOS DE GESTOS ARBITRALES</u>	25
✚ <u>CAPÍTULO VI - ESQUEMA DE PENALIZACIONES</u>	26-27



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

CAPÍTULO I - LA FIGURA DEL ANOTADOR Y SU IMPORTANCIA

Los dos árbitros (principal y auxiliar, siempre que se pite a dos árbitros), anotador y cronometrador, son los oficiales indispensables para la celebración de un partido de hockey línea.

El anotador es un auxiliar de los árbitros y su actuación en un encuentro de hockey línea es imprescindible. Si bien no es un oficial, su importancia es indiscutible, ya que una “incorrecta” actuación del anotador podría influir decisivamente en el desarrollo del juego.

Los anotadores deben estar acreditados por la RFEF. Durante el encuentro estarán bajo la autoridad de los árbitros y en caso de que la información transmitida por los árbitros en algún caso sea juzgada de errónea, se les comunicará a los árbitros dicha circunstancia pero serán únicamente los árbitros los que tengan la autoridad final sobre la decisión adoptada.

La figura del anotador está recogida en el reglamento de juego en el siguiente punto:

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.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

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.

Actualmente, hay apartados recogidos en esta regla que no se realizan, como es el hecho de firmar en el acta o el tema de recoger las licencias de los equipos que hasta el momento lo viene realizando el árbitro del encuentro directamente.

▪ Funciones

Las funciones del anotador se resumen en las siguientes:

- Rellenar el acta inicial del partido de acuerdo con la información que le faciliten los delegados de los equipos
- Control administrativo sobre todas las circunstancias que surjan durante el partido (goles, asistencias, expulsiones, tiempos muertos, etc.)
- Asesoramiento a los árbitros sobre cualquier cuestión relacionada con la mesa de anotación que pudiera surgir

▪ El cronometrador

La figura del cronometrador está íntimamente ligada a la del anotador y es imprescindible para el encuentro. Él estará encargado de:

- Cronometrar el tiempo de juego, tiempos muertos y las pausas entre periodos
- Señalar los fines de periodo en caso de ausencia de dispositivo sonoro automático
- Transmitir al anotador las indicaciones de los tiempos necesarias para la redacción del acta
- Verificar la llegada de jugadores y su presencia en el banquillo de penalizaciones, es decir, el jugador penalizado debe ser el que cumpla la sanción (salvo en ciertas penalizaciones del portero o penalizaciones de banquillo)
- Preocuparse de la presencia de los jugadores penalizados al comienzo del segundo periodo
- Controlar el tiempo de penalización para cada jugador sancionado
- Informar a los jugadores penalizados del tiempo que les queda de su expulsión
- Autorizar o no a los jugadores para que abandonen en banquillo de penalizaciones al finalizar su tiempo de penalización dependiendo de los casos
- En caso de que un jugador sin autorización abandone antes de tiempo el banquillo de penalizaciones deberán:
 - Anotar el tiempo de la infracción y el número del jugador
 - Informar a los árbitros en la primera para de juego siguiente



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

Comportamiento y ética en la mesa

Normalmente, y debido a la falta de profesionalidad del hockey línea, los anotadores suelen ser personas vinculadas a algún club. Dicha vinculación nunca debe influir en el desarrollo de su actividad y deben realizar la misma con total imparcialidad, objetividad y deportividad, llevando siempre una conducta irreprochable.

El anotador nunca debe aplaudir jugadas, celebrar goles o increpar acciones independientemente del equipo que las realice. Su actitud en la mesa siempre debe ser correcta y educada hacia los equipos y sus representantes, intentando solucionarles las cuestiones que les pudieran surgir, como comunicarles los tiempos de expulsiones, el número de sanciones de un jugador, etc. **El anotador no debe enfrentarse con nadie en la mesa, si el comportamiento de delegados o jugadores junto a la mesa no es el apropiado el anotador le informará al árbitro, ateniéndose exclusivamente a la realidad, en la primera parada de juego y será este que decida al respecto.**

Relación con los árbitros

Siempre debe tratar a los colegiados con respeto.

El anotador debe facilitar a los árbitros su labor, en la medida de lo posible.

En caso de que el anotador tenga alguna duda respecto a una situación del partido, como pueden ser minutos de expulsiones, tiempo de entrada de jugadores expulsados o cualquier otra cuestión, **debe avisar al árbitro antes de que continúe el encuentro y aclarar dicha situación**. Estas paradas de juego, se deben evitar en la medida de lo posible, por lo que es recomendable que la persona que actúe como anotador tenga el mayor conocimiento posible del reglamento, de sus funciones como anotador y las desempeñe de una manera eficaz y eficiente.

Nunca se debe hacer sonar la bocina para detener un encuentro en juego. Cualquier circunstancia se indicará a los árbitros en la siguiente parada de juego.

El anotador, los árbitros y los delegados de equipo

Este punto requiere que los delegados de los equipos tengan la formación adecuada para la realización de sus funciones que son de máxima importancia en el desarrollo del juego. Debemos establecer mediante este manual una forma de actuación de los anotadores para evitar situaciones que no permitan la correcta realización de sus funciones.

En la regla 23, apartado d) se establece claramente como debe ser el comportamiento de un jugador en el banquillo de penalizaciones indicando lo siguiente:



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

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.*

De acuerdo con el comportamiento expresado en la regla y para favorecer el trabajo y el respeto a los anotadores y cronometradores debemos establecer los siguientes procedimientos:

- ✚ El anotador debe disponer de su “zona de trabajo” con total tranquilidad para poder realizar las funciones correctamente.
- ✚ Ningún jugador puede retornar a la pista sin la indicación y autorización expresa del anotador.
- ✚ En las situaciones habituales de juego el anotador indicará al jugador el tiempo de entrada a pista al finalizar su penalización.
- ✚ **Si el anotador considera que el comportamiento de los jugadores en el banquillo de expulsados no es el correcto y el delegado de equipo no se encuentra junto al banquillo de expulsados deberá actuar de la siguiente forma:**
 - 1) En la siguiente parada de juego, informará al árbitro de la situación y éste requerirá la presencia del o los delegados de cada equipo junto al banquillo de penalizaciones para que sus jugadores mantengan un comportamiento correcto.
 - 2) De acuerdo con el punto anterior, a partir de este momento, el delegado del equipo tiene la obligación de velar por el correcto comportamiento de sus jugadores en el banquillo de expulsados y haciendo de interlocutor entre el anotador y sus jugadores.
 - 3) Si el comportamiento considera siendo no correcto aún con la presencia del delegado de equipo, el anotador informará al árbitro durante la siguiente para de juego para que establezca las medidas que considere oportunas.
 - 4) Una vez terminada la situación que originó la presencia de los delegados junto al banquillo de penalizaciones, éstos pueden solicitar al árbitro con el juego parado, la autorización para retornar a la posición que ocupaban anteriormente y será decisión del árbitro conceder o no dicha autorización.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

ACTA OFICIAL DE PARTIDO - C.N.H.L - R.F.E.P																													
FECHA:		HORA:		Lugar:		Jornada:		Categoría:	SEÑOR MASCULINO	Compet:	ELITE MASCULINA																		
NOMBRE LOCAL					0	0	NOMBRE VISITANTE																						
OFICIALES					MARCADOR			PENALIZACIONES			Anexo Arbitral																		
NOMBRE	Fed.	Firma			LOCAL	VISIT	LOCAL	VISIT	LOCAL	VISIT	LOCAL	VISIT	LOCAL	VISIT															
ARBITRO Principal	VAL						1º T		1º T					Protestas															
ARBITRO Auxiliar	VAL						2º T		2º T					Equipos															
ANOTADOR	Delegado Pista - DNI			Firma					Pro					Local															
CRONOMETRADOR														Visit															
LOCAL: NOMBRE LOCAL					GOLES Y ASISTENCIAS					PENALIZACIONES EQUIPO LOCAL																			
Nº Llo.	Jugadores	#	P	Cat.	Tiempo	P	G	A	S / I	Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off												
DATOS EQUIPO LOCAL					ANTES DEL PARTIDO					Firma Capitan y Entrenador Local																			
															Nº Llo.	OFICIALES DEL EQUIPO				GOLES 0					Tiempos Muertos: 1º T 2º T X				
																Entrenador					PORTEROS # 1º T 2º T Prorr. Total								
																Delegado					Firma Capitan								
																Auxiliar					Firma Entrenador								
																Auxiliar													
VISITANTE: NOMBRE VISITANTE					GOLES Y ASISTENCIAS					PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE																			
Nº Llo.	Jugadores	#	P	Cat.	Tiempo	P	G	A	S / I	Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off												
DATOS EQUIPO VISITANTE					Firma Capitan y Entrenador Visitante																								
															GOLES 0					Tiempos Muertos: 1º T X 2º T									
															PORTEROS # 1º T 2º T Prorr. Total														
															Firma Capitan														
															Firma Entrenador														
Observaciones:																													



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

Esta única copia impresa deberá ser cumplimentada por el ANOTADOR a mano durante el partido con las incidencias del mismo. Durante el partido el ANOTADOR podrá ir rellenando el acta en el ordenador o podrá hacerlo una vez finalizado el mismo transcribiendo al ordenador todo lo reflejado en el papel.

AL FINALIZAR EL PARTIDO

Al finalizar el partido, el anotador cumplimentará el acta dentro de los siguientes 10 minutos.

Seguidamente y después de la revisión del árbitro de la labor del anotador dará la orden de imprimir **3 COPIAS DEL ACTA** para que TODAS las copias sean firmadas por los árbitros y capitanes haciendo entrega por parte del árbitro de una copia a cada equipo. El árbitro se queda con la copia inicial del acta y una de las 3 copias impresas al final del partido.

Dentro de los 30 minutos siguientes al fin del partido, y una vez firmada el acta por los dos capitanes, el **árbitro principal** deberá enviar por correo electrónico a las siguientes direcciones el acta del partido en formato Excel 2003 para su posterior procesamiento:

hockeylinea@fep.es

secretarialinea@fep.es

comitehockeylinea@fep.es

Respecto a las anotaciones en el acta, se deben seguir las siguientes indicaciones:

CATEGORÍAS DE LOS JUGADORES

En la Columna "Cat." de los datos de los jugadores se dejará **EN BLANCO** si el jugador es de categoría Senior, para jugadores de Categoría Junior (**J**) Juveniles (**JV**) Infantiles (**IN**) Alevines (**AL**)

TIEMPOS DE ANOTACION DE GOLES Y ASISTENCIAS

Los goles y asistencias se anotarán siguiendo las siguientes pautas:

- Tiempo:** En formato mm:ss, minuto y segundo en el que se ha producido el Gol
P: Período en el que se produce el Gol. Sólo se debe anotar "1" o "2"
G: Dorsal del jugador que anota el Gol
A: Dorsal del Asistente en caso de marcarlo el árbitro
S/I: Goles en Superioridad o Inferioridad Numérica. "S" Superioridad, "I" Inferioridad

Se debe tener en cuenta, que cuando un árbitro tras un gol, únicamente le dice a la mesa lo siguiente "24, 13, blanco", quiere decir que el dorsal 24 ha anotado el gol y el dorsal 13 ha realizado la asistencia, ambos del equipo que va de blanco.

Ejemplos correctamente anotados:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
11:05	1	24	13	S
10:21	1	12		
02:32	2	10	62	I



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

ACTA OFICIAL DE PARTIDO - C.N.H.L - R.F.E.P																									
FECHA:	HORA:	Lugar:	Jornada:	Categoría:	SENIOR MASCULINO	Compet:	ELITE MASCULINA																		
NOMBRE LOCAL				NOMBRE VISITANTE																					
NOMBRE	OCCUPACION	Fed.	Firma	LOCAL	SIT	LOCAL	VISIT	PENALIZACIONES EQUIPO LOCAL				PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE													
ARETRO Principa	VAL	1º T	2º T	1º T	2º T	Prorr.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
ARETRO Auxilia	VAL	1º T	2º T	1º T	2º T	Prorr.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
ANFITRIADOR	Delegado Pista - D	Prorr.	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
CRONOMETRADOR	Firma	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
LOCAL: NOMBRE LOCAL				GOLES Y ASISTENCIAS						PENALIZACIONES EQUIPO LOCAL															
Nº Lto.	Jugadores	#	P	Cat.	Tiempo	P	G	A	S / I	Tiempo	P	#	Codigo	Min	Inicio	Fin	Off								
DATOS EQUIPOS ANTES DEL PARTIDO				GOLES						SANCIONES															
																		FIRMA CAPITAN				Tiempos Muertos: 1º T 2º T X			
																		GOLES 0				PORTEROS # 1º T 2º T Prorr. Total 0 0			
																		Firma Entrenador				Firma Capitan			
VISIT.: NOMBRE VISITANTE				GOLES Y ASISTENCIAS						PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE															
Nº Lto.	Jugadores	#	P	Cat.	Tiempo	P	G	A	S / I	Tiempo	P	#	Codigo	Min	Inicio	Fin	Off								
DATOS EQUIPOS ANTES DEL PARTIDO				GOLES						SANCIONES															
																		FIRMA CAPITAN				Tiempos Muertos: 1º T X 2º T			
																		GOLES 0				PORTEROS # 1º T 2º T Prorr. Total 0 0			
																		Firma Entrenador				Firma Capitan			
Observaciones:																									



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

CAPÍTULO III – PENALIZACIONES

Las penalizaciones pueden ser la tarea más compleja a desempeñar por el anotador durante el partido, si bien llevar el registro de goles, no es complicado (por muchos que haya en un encuentro), la anotación de penalizaciones y las distintas situaciones se pueden complicar hasta puntos inimaginables.

Esta “complicación” viene principalmente de la variedad de penalizaciones del hockey línea. No es necesario que el anotador domine el reglamento, si bien es importante que tenga ciertos conocimientos respecto a las penalizaciones, lo que agilizará mucho sus labores en la mesa y el desarrollo del partido.

TIPOS DE PENALIZACIONES

En primer lugar diferenciamos los tipos de sanciones según su influencia en el número de jugadores en pista:

PENALIZACIONES DE TIEMPO

Son las que resultan en que el equipo penalizado juegue con un jugador menos en pista; se conoce como INFERIORIDAD NUMÉRICA (SHORTHANDED) y se produce cuando, por una o más penalizaciones de tiempo, un equipo juega con menos jugadores en pista que el otro equipo.

PENALIZACIONES PERSONALES

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.

A su vez, las penalizaciones se clasifican según el tiempo de cumplimiento en:

PENALIZACIONES MENORES (Regla nº24)

La situación normal de estas penalizaciones, consiste en que un jugador del equipo sancionado se sienta en el banquillo de expulsados durante dos minutos, durante ese tiempo su equipo jugará con un jugador de campo menos. Únicamente volverá a la pista de juego cuando hayan transcurridos los dos minutos o cuando su equipo reciba un gol, siempre que estuvieran jugando en inferioridad.

La duración a anotar es “2”.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

PENALIZACIONES MAYORES (Regla nº25)

Por estas penalizaciones, el jugador del equipo sancionado debe permanecer durante 5 minutos en el banquillo de expulsados, dejando a su equipo con un jugador de campo menos. **El jugador únicamente volverá a pista cuando hayan pasado esos 5 minutos, independientemente de que su equipo reciba goles en contra.** La duración a anotar es “5”

PENALIZACIONES DE MALA CONDUCTA (Regla nº26)

El jugador sancionado con dicha sanción, permanecerá en el banquillo de expulsados durante los 10 minutos que dure su sanción y sólo entrará en pista en la primera parada de juego que haya tras cumplirse el tiempo de su expulsión. **La penalización por mala conducta NO hace que el equipo sancionado se quede en inferioridad.** La duración a anotar es “10” y el código a anotar es “MC”.

JUGADORES ENVIADOS A VESTUARIOS

Hay diversas circunstancias que pueden enviar a un jugador a vestuarios y la actuación varía en función de cada una de ellas:

- **MALA CONDUCTA EN EL JUEGO (MJC)**, el jugador es enviado a vestuarios y no implica sanción adicional. Conlleva un partido de sanción
El código a anotar es “MCJ”, como duración se anota “10” pero se deja en blanco el tiempo final de la penalización.
- **PENALIZACIÓN DE PARTIDO (PP)**, el jugador es enviado a vestuarios y un sustituto deberá permanecer durante 5 minutos en el banquillo de expulsados, dejando a su equipo con un jugador de campo menos. El jugador sustituto únicamente volverá a pista cuando hayan pasado esos 5 minutos, independientemente de que su equipo reciba goles en contra. Conlleva un partido de sanción
El código a anotar es “PP” y la duración “5”.
- **EXCLUSIÓN (EX)**, significa que el jugador es enviado a vestuarios y no implica ninguna sanción adicional. **NO** conlleva partido de sanción. Es el caso de que un jugador reciba su cuarta penalización menor en un encuentro.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

PENALIZACIONES COINCIDENTES

Son penalizaciones que **NO** provocan que un equipo se quede en inferioridad numérica. No son penalizaciones de tiempo.

Se aplican cuando jugadores de ambos equipos reciben en la misma parada de juego una o varias penalizaciones de igual duración de tiempo.

Los jugadores de ambos equipos se envían al banquillo de penalizaciones pero el juego continúa igual como si no se hubiera expulsado a nadie (como norma general). Estos dos jugadores deberán entrar a la vez en pista, en la primera parada del juego tras cumplirse su tiempo de penalización **SIEMPRE CON EL RELOJ PARADO** y estas sanciones no se tienen en cuenta si hay más expulsados de algún equipo, es decir, si hay otros dos expulsados de un equipo, estos pueden cumplir penalización independientemente de que la esté cumpliendo un “coincidente”.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

GENERALIDADES

Como punto de partida diremos que un jugador expulsado, durante los tiempos muertos no podrá abandonar el banquillo de expulsados. Sí podrá hacerlo en el descanso del partido.

Al anotar las expulsiones, en la columna "CODIGO", el anotador anotará el motivo de la penalización que le ha indicado el árbitro de acuerdo con los códigos de gestos arbitrales establecidos. No es necesario saber de memoria esos códigos, se puede tener en la mesa la tablilla con los gestos y códigos.

Si un jugador recibe al mismo tiempo una penalización de 2 minutos (menor) y otra de 5 minutos (mayor), cumplirá primero la de 5 minutos y de forma consecutiva la de 2.

Si un jugador es sancionado en el mismo momento con una penalización menor y una sanción de mala conducta, la penalización menor será inscrita y cumplida primero por un sustituto en el banquillo de penalizaciones y el jugador sancionado cumplirá las dos penalizaciones de forma consecutiva. En caso de gol mientras se cumple la menor, el sustituto entrará en pista y comenzará a cumplirse la de mala conducta.

Las penalizaciones se anotan al jugador que las comete, independientemente de quién las cumpla, excepto en el caso de penalizaciones de banquillo que se anotan al jugador que las cumple.

Las expulsiones se anotarán de acuerdo con las siguientes indicaciones:

A) EJEMPLO DE PENALIZACION DE 2 MINUTOS POR ZANCADILLA

El dorsal número 23 del equipo visitante recibe una penalización de 2 minutos por zancadilla en el minuto 12:32 del Primer período. *La casilla "Off" permanece en blanco en el acta.*

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	

B) EJEMPLO DE PENALIZACION DE 2 MINUTOS POR ZANCADILLA AHORA CON GOL DEL LOCAL

El dorsal número 23 del equipo visitante recibe una penalización de 2 minutos por zancadilla en el minuto 12:32 del Primer período. La anotación de la penalización es la misma que en el caso anterior.

En el 11:05 se produce el gol del equipo local, gol del dorsal 24 y asistencia del dorsal 13.



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
11:05	1	24	13	S

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	11:05

En este caso se debe anotar en la casilla "Off" el tiempo en el que el Dorsal 23 del Equipo Visitante finaliza su sanción por haber recibido su equipo, un gol en inferioridad. El tiempo del Gol Local (11:05) debe coincidir con el anotado en la casilla "Off" de las penalizaciones del equipo Visitante.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

SITUACIONES HABITUALES

VARIAS PENALIZACIONES MENORES Y EL EQUIPO EN INFERIORIDAD RECIBE UN GOL

Mientras un equipo está en inferioridad numérica en función de varias penalizaciones menores y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se descuenta es la más avanzada.

EQUIPOS EN IGUALDAD, SE MARCA DIFERIDA Y RECIBE GOL EN ESA DIFERIDA

Si los dos equipos están en igualdad y el árbitro tiene un brazo levantado indicando una falta diferida contra uno de los equipos y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se señalaba en esa diferida se anota de forma habitual al jugador penalizado pero no debe cumplirla ningún jugador.

EQUIPO EN INFERIORIDAD, SE MARCA DIFERIDA Y RECIBE GOL EN ESA DIFERIDA

Mientras un equipo está en inferioridad numérica en función de una o varias penalizaciones menores, y el árbitro tiene un brazo levantado indicando una falta diferida contra este mismo equipo y el equipo adversario marca un gol, la penalización menor que se descuenta es la más avanzada y la penalización marcada como diferida se aplicará de modo normal.

TERCERA SANCIÓN MENOR AL MISMO JUGADOR

Cuando un mismo jugador recibe la tercera penalización de 2 minutos, el anotar deberá comunicar al árbitro que es la tercera falta del mismo jugador. El árbitro enviará otro jugador más al banquillo de penalizaciones y se actuará de la siguiente manera:

- Se anota la falta de 2 minutos al jugador que la ha cometido
- Se anota una Penalización por Mala Conducta (MC) de 10 minutos al jugador que ha cometido la infracción.
- El jugador sancionado cumplirá consecutivamente la penalización menor y luego la de Mala Conducta, y sólo entrará en juego tras la primera parada de juego que haya tras cumplirse el tiempo de su expulsión (el de las dos sanciones). Puede darse el caso de que cuando se está cumpliendo la penalización menor, si el equipo está en inferioridad y recibe un gol, la penalización menor termina y en ese momento comenzará a cumplirse la de las 10 minutos.
- El sustituto que se ha enviado al banquillo de expulsados cumplirá la sanción menor de 2 minutos que se había impuesto a su compañero y entrará en pista al finalizar el tiempo de expulsión o cuando su equipo reciba un gol en caso de estar en inferioridad.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

En el acta quedará anotado lo siguiente:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	
08:12	1	23	SL	2	08:12	06:12	
22:24	2	23	ZC	2	22:24	20:24	
22:24	2	23	MC	10	20:24	10:24	

Y si hubiera gol mientras se cumple la penalización, se anotará de la siguiente forma:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
21:05	2	24	13	S

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	ZC	2	12:32	10:32	
08:12	1	23	SL	2	08:12	06:12	
22:24	2	23	ZC	2	22:24	20:24	21:05
22:24	2	23	MC	10	21:05	11:05	

TRES O MÁS JUGADORES EXPULSADOS DE UN MISMO EQUIPO (Regla 30)

Un equipo no puede tener más de dos jugadores simultáneamente cumpliendo penalización de tiempo. Si un tercer jugador del mismo equipo es sancionado con una penalización de tiempo mientras dos jugadores de su mismo equipo están cumpliendo penalizaciones de tiempo, la penalización del tercer jugador o posteriores, no empezará hasta que el tiempo de penalizaciones de uno de los dos jugadores que estén cumpliendo haya finalizado.

Se anotará de la siguiente forma:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
22:32	2	12	ZC	2	22:32	20:32	
22:12	2	23	SL	2	22:12	20:12	
21:24	2	55	ZC	2	20:32	18:32	
20:58	2	20	SL	2	20:13	18:13	

En este caso los jugadores 12 y 23 están expulsados y al 55 se le sanciona con una penalización de dos minutos. Deberá irse al banquillo de expulsados y su penalización comenzará a contar cuando termine la del dorsal 12. El dorsal 20 es expulsado y tiene que ir al banquillo y su sanción no comenzará a contar hasta que finalice la del dorsal 23 y en ese momento ya sólo estarían cumpliendo penalizaciones los



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

dorsales 55 y 20. En este caso, habría un momento en el que había 4 jugadores en el banquillo de expulsados pero sólo dos estarían cumpliendo tiempo de sanción.

En estos casos es **IMPORTANTE** tener en cuenta el número de jugadores de pista. Las sanciones de 2 ó 5 minutos, implican que el equipo infractor se quede en inferioridad numérica (como norma general). Si un equipo tiene dos jugadores expulsados y se sanciona a un tercero, cuando finalice el tiempo de expulsión del primero éste no puede entrar en pista ya que se están cumpliendo otras dos penalizaciones de tiempo y el equipo debe tener dos jugadores menos en la pista. El jugador que ha finalizado la sanción podrá volver a la pista, CON EL RELOJ PARADO, en la primera detención del juego que haya tras su tiempo de penalización, o bien cuando haya menos de dos jugadores cumpliendo penalizaciones. Lo explicamos con el ejemplo anterior (suponemos siempre que el local tiene siempre 4 jugadores en pista):

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
22:32	2	12	ZC	2	22:32	20:32	
22:12	2	23	SL	2	22:12	20:12	
21:24	2	55	ZC	2	20:32	18:32	
20:58	2	20	SL	2	20:12	18:12	

SITUACIÓN DE PARTIDO		
Tiempo	En pista	Explicación
22:32	3	El jugador 12 deja a su equipo en inferioridad numérica
22:12	2	El jugador 23 deja a su equipo jugando un 2 contra 4
21:24	2	El dorsal 55 es expulsado pero su sanción aún no está contando
20:58	2	El dorsal 20 es expulsado pero su sanción aún no está contando
20:33	2	Si hubiera una parada de juego el 12 podría irse al banquillo
20:32	2	Termina la sanción del 12 y empieza a contar la del 55 pero nadie entra en pista
20:13	2	Si hubiera una parada de juego el 23 podría irse al banquillo
20:12	2	Termina la sanción del 23 y empieza a contar la del 20 pero nadie entra en pista
Vamos a suponer que no ha habido paradas de juego		
18:32	3	Termina la penalización del 55, sólo quedaría el 20 cumpliendo penalización así que un jugador puede entrar en pista pero será el primero que estaba cumpliendo sanción y no se ha podido ir al banquillo por no haber paradas de juego, el 12
18:13	4	Termina la penalización del 20, ya no se estarían cumpliendo penalizaciones pero será el que antes ha terminado de cumplir sanción el que entra en pista, el 23. El 55 y 20 esperarán una parada de juego para ir al banquillo.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

SPEARING Y BUTT-ENDING (Regla 69)

Por cualquiera de dichas infracciones se impondrán al jugador una penalización Doble Menor que el jugador sancionado cumplirá consecutivamente y en el acta serán computadas dos penalizaciones menores al mismo jugador. El jugador cumplirá primero una menor y cuando expire por cualquier motivo, la otra menor. Como norma general, su equipo jugará con un jugador menos de pista durante el tiempo de penalización.

En el acta quedará anotado lo siguiente:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	
	1	23	BE	2	10:32	8:32	

Y si hubiera gol mientras se cumple la penalización, se anotará de la siguiente forma:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
11:38	2	24	13	S

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	11:38
	1	23	BE	2	11:38	9:38	

A los efectos de cómputo de tres penalizaciones menores para aplicar penalización por mala conducta por acumulación, las penalizaciones Doble Menor por Spearing o Butt-ending, computan como **DOS** penalizaciones menores (REGLA Nº24 e).

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



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

SITUACIONES ESPECIALES

TIRO DE PENALTI (Regla 28)

En esta situación, el anotador solamente registrará en el acta una penalización de código “TP” en la cuadrícula de penalizaciones del infractor sin anotar número de jugador ni otro tipo de referencia al tiempo. Si el penalti se transforma, cuando anote el gol y el jugador que lo ha marcado, en la casilla S/I anotará “TP”.

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.

Ejemplo de **Tiro de Penalti sin gol del equipo local**, en este caso el equipo visitante ha sido sancionado con tiro de penalti en el min 12:32 y **el equipo local no lo ha transformado en gol**:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1		TP				

Ejemplo de **Tiro de Penalti con gol del equipo local**, en este caso el equipo visitante ha sido sancionado con tiro de penalti en el min 12:32 y **el equipo local lo ha transformado en gol**:

GOLES Y ASIST (Local)				
Tiempo	P	G	A	S / I
12:32	1	18		TP

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1		TP				

PENALIZACIONES DEL PORTERO (Regla 29)

Las penalizaciones menores, mayores y la de mala conducta que se señalen a un portero, **serán cumplidas por otro jugador de campo totalmente equipado pero se anotarán como si las cumpliera dicho portero**.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

FINAL ANTICIPADO DEL PARTIDO

Siguiendo ciertas reglas de juego los árbitros pueden señalar el final de partido anticipado. En ese caso, una penalización de código "FIN" debe de ser anotada en la cuadrícula de penalizaciones de cada equipo, sin nº de jugador, ni duración de penalización.

STICK ALTO CON SANGRE (Regla 54)

De acuerdo con este tipo de penalización el jugador sancionador recibe una penalización mayor más una Mala Conducta en el juego. La anotación en el acta sería la siguiente. Esta sanción establece que el jugador es enviado a vestuarios por una MCJ y que un sustituto cumple 5 min.

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
18:12	1	23	SA	5	18:12	13:12	
	1	23	MCJ	10	--	--	

En este caso el dorsal nº 23 del equipo visitante es enviado a vestuarios y otro jugador cumpliría los 5 minutos de sanción finalizando la misma en el 13:12

PENALIZACIÓN DE PARTIDO (Regla 27)

Una penalización de partido sancionada por el árbitro se anotará de la siguiente forma:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
18:12	1	23	PP	5	18:12	13:12	

En esta situación el dorsal nº 23 del equipo visitante es enviado a vestuarios y otro jugador cumpliría los 5 minutos de sanción finalizando la misma en el 13:12



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

PENALIZACIONES DE STICK

La tercera infracción de stick cometida por un mismo jugador en el mismo partido, será sancionada con una exclusión de partido y dicha circunstancia deberá comunicársela el anotador al árbitro.

Las infracciones a tener en cuenta para la aplicación de esta regla son:

- ✓ Carga con el stick. Crosschecking (CC)
- ✓ Stick alto (SA)
- ✓ Punzar con el stick (SP)
- ✓ Enganchar con el stick (EG)
- ✓ Butt-ending (BE)

En el caso de tres infracciones de stick la anotación en el acta sería la siguiente donde el jugador nº 44 recibiría "EXCLUSIÓN" y otro jugador cumpliría la sanción de 2 minutos desde el 12:35 al 10:35

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
19:15	1	44	SA	2	12:32	10:32	
15:43	1	44	CC	2	10:32	8:32	
12:35	2	44	SA	2	12:35	10:35	
12:35	2	44	EX				

A pesar de la sanción de doble menor (2+2) para la infracción de punzar (SP), en este caso, para la aplicación de esta regla, se ha de considerar como una única falta. En el ejemplo siguiente vemos como actuaríamos en esta excepción:

PENALIZACIONES EQUIPO VISITANTE							
Tiempo	P	#	Código	Min	Inicio	Fin	Off
12:32	1	23	BE	2	12:32	10:32	
	1	23	BE	2	10:32	8:32	
12:35	2	23	SA	2	12:35	10:35	
12:35	2	23	MC	10	10:35	0:35	

El jugador nº 23 cumpliría MC por acumulación de tres menores pero no Exclusión al ser considerado BE (2+2) como una única sanción de stick pero como dos penalizaciones menores.



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

CAPÍTULO IV - OTROS PUNTOS A TENER EN CUENTA POR LOS ANOTADORES

ANOTACIÓN DE TIEMPOS MUERTOS

Cada equipo dispone de un único tiempo muerto por período. Debe anotarse en el acta cuando un equipo lo solicita y en caso de que lo vuelva a pedir el mismo equipo en el mismo período, le comunicarán al árbitro que ese equipo ya había dispuesto de su tiempo muerto. También el anotador llevará control del minuto y avisará acústicamente cuando termine. En caso de competiciones en las que exista prórroga, no habrá tiempos muertos en las mismas (regla 72,f).

Para anotar el tiempo muerto lo haremos de la siguiente manera, pasando de anotar una "X" en la casilla correspondiente a anotar el minuto en el que fue solicitado dentro de cada período.

Forma de anotación anterior

Tiempos Muertos:	1º T	X	2º T	X
------------------	------	---	------	---

Nueva forma de anotación con el tiempo

Tiempos Muertos:	1º T	12:21	2º T	03:21
------------------	------	-------	------	-------

JUGADORES O CUERPO TÉCNICO EN EL ACTA SIN PRESENTACIÓN DE LICENCIA FEDERATIVA

Cuando un jugador, delegado, entrenador o auxiliar va a participar en un encuentro sin presentar la licencia federativa correspondiente, en el acta, en OBSERVACIONES, se anotará lo que indique el árbitro principal.

ANOTACIÓN DE LAS ESTADÍSTICAS DE PORTEROS

Para todas las competiciones de la presente temporada los anotadores deben reflejar en el acta del partido los datos relativos a los tiros recibidos y goles encajados por los porteros de cada equipo.

¿QUE ES UN TIRO RECIBIDO POR UN PORTERO?

Se debe contabilizar como tal cualquiera entre los TRES PALOS, ya sea parado por el portero, sea gol o golpee en los postes o el larguero de la portería. Cualquier disparo que vaya fuera de portería sin desviarlo el portero no se computará como tal de la misma forma que si es desviado por un defensa antes de llegar a portería.

En el siguiente ejemplo observamos lo siguiente:

El portero Dorsal 34 (#) ha recibido en el Primer Tiempo (1ºT) 14 tiros de los que dos han sido gol

En el segundo tiempo el mismo portero ha recibido 18 tiros sin encajar ningún gol.

El total son 32 tiros recibidos y dos goles encajados.

PORTEROS	#	1º T	2º T	Prorr.	Total
	Dorsal	TR/GE	TR/GE	TR/GE	TR/GE
	34	14/2	18/0		32/2



Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

Si han participado dos porteros en un equipo, el momento en el que cambian debe anotarse en observaciones (Ejemplo: Al descanso el equipo local cambia de portero), ejemplo con dos porteros:

PORTEROS	#	1º T	2º T	Prorr.	Total
	34	14/2			14/2
	36		12/4		12/4

- ✓ *Aprovechando el descanso en las competiciones con motivo de las navidades se introducirán algunos cambios en el acta oficial y uno de ellos será el siguiente cuadro para la anotación de las estadísticas de los porteros.*

Porteros	GE(1T)	TR(1T)	MP(1T)	GE(2T)	TR(2T)	MP(2T)	GE(T)	TR(T)	MP(T)
# Dorsal									

GE – Goles Encajados – GE(1T) – Primer Tiempo – GE(2T) – Segundo tiempo – GE(T) – Totales

TR – Tiros recibidos – TR(1T) – Primer Tiempo – TR(2T) – Segundo tiempo – TR(T) – Totales

MP – Minutos portero – MP(1T) – Primer Tiempo – MP(2T) – Segundo tiempo – MP(T) – Totales

Con esta modificación ya no será necesario anotar en “observaciones” los cambios de portero.

Este ejemplo mostraría un acta con la participación de dos porteros del mismo equipo y que los dos han actuando tanto en el primer tiempo como en el segundo:

Porteros	GE(1T)	TR(1T)	MP(1T)	GE(2T)	TR(2T)	MP(2T)	GE(T)	TR(T)	MP(T)
# 32	2	15	13	1	13	10	3	28	25
# 34	1	10	12	3	11	15	4	21	25

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

CAPÍTULO V - CÓDIGOS DE GESTOS ARBITRALES



BOARDING (CARGA CONTRA LA VALLA)



BUTT-ENDING (GOLPEAR CON EL EXTREMO DEL STICK)



HOLDING (AGARRAR)



HOOKING (ENGANCHAR)



CHARGING (CARGA)



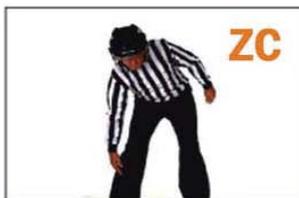
CROSS-CHECKING (ATAQUE CRUZADO CON EL STICK)



INTERFERENCIA



RODILLAZO



TRIPPING (ZANCADILLA)



ELBOWING (CODAZO)



PENALIZACIÓN DE PARTIDO



MALA CONDUCTA



VIOLENCIA INNECESARIA-PELEA



STICK ALTO



CARGA POR LA ESPALDA



DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA-CAMBIO ILEGAL



SLASHING (ATAQUE CON EL STICK)



SPEARING (PUNZAR CON EL STICK)



CONDUCTA ANTIDEPORTIVA



BODY-CHECKING-CONTACTO INTENCIONADO CON EL CUERPO

Otros Códigos:

PB - Penalización de Banquillo

RJ - Retraso en el juego

EI - Equipación Incorrecta

EX - Exclusión

SR - Stick Roto



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

SEGUIMIENTO DE SANCIONES HOCKEY EN LÍNEA					SI NO COINCIDENTES		
Penalización	Penalizaciones subsiguientes	Sanción en hoja de partido	Sanción en el acta (Grave se refiere a la columna de penalizaciones graves)	Minutos que cumple	Sustituto	Tiempo sustituto en banquillo	Sale si gol en INFERIORIDAD NUMERICA
1ª Menor		2	Menor	2	No		El jugador
	1ª Mayor (Ir a *)	5	Mayor	5	No		No sale
	Mala conducta (Ir a **)	10	Grave	10	En pista		No sale
	Menor+mala conducta	2+Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	Mayor+mala conducta	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
2ª Menor		2	Menor	2	No		El jugador
	1ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
	Mala conducta	Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		
	Menor+mala conducta	2+Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	Mayor+mala conducta	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
3ª Menor		2+10	1 menor + 1 Grave	2+10	En banquillo	2	El sustituto
	1ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
	Mala conducta	Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		
	Menor+mala conducta	2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	Mayor+mala conducta	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
4ª Menor		2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
(* 1ª Mayor		5	Mayor	5	No		No sale
	1ª Menor	2	Menor	2	No		El jugador
	2ª Menor	2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	2ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
	Mala conducta	Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		



Albasanz, 52 – 1º. Izqda.
28037 MADRID
Fax: 91 304 31 10
Tfn: 91 327 00 62
e-mail: mad@fep.es
www.fep.es

Casanova, 2 – 4º A
08011 BARCELONA
Tfn: 93 292 80 80
Fax: 93 292 80 81
Contestador: 93 292 80 84
e-mail: bcn@fep.es

Comité Nacional de Hockey Línea Real Federación Española de Patinaje

SEGUIMIENTO DE SANCIONES HOCKEY EN LÍNEA					SI NO COINCIDENTES		
Penalización	Penalizaciones subsiguientes	Sanción en hoja de partido	Sanción en el acta (Grave se refiere a la columna de penalizaciones graves)	Minutos que cumple	Sustituto	Tiempo sustituto en banquillo	Sale si gol en INFERIORIDAD NUMERICA
(5+2) siendo 1ª Mayor más 1ª menor		5+2	Mayor + Menor	7	No		Sólo tras 5 min.
	1ª Menor	2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	1ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
	Mala conducta	Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		
(2+5) 1ª Menor más 1ª mayor en ACUMULADA (Regla 30)		2+5	Menor + Mayor (REGLA 30)	7	En pista si 3er sancionado		Vence la menor solo si ya cuenta
(5+2) habiendo cumplido antes otras sanciones		5+2+Vestuario	Mayor+Menor+Mala conducta juego (Grave)	7	En banquillo	7	Sólo tras 5 min.
(**) 1ª Mala conducta		10	Grave	10	En pista		No sale
	1ª Menor	2	Menor	2	No		El jugador
	2ª Menor	2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	1ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
	2ª Mala conducta	Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		
Menor más mala conducta		2+10	Menor + Mala conducta (Grave)	2+10	En banquillo	2	El sustituto
	2ª Menor	2+Vestuario	Menor+Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
	1ª Mayor	5+Vestuario	Mayor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
Mala conducta en el juego		Vestuario	Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En pista		
Menor+Mala conducta juego		2+Vestuario	Menor + Mala conducta en el juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	2	El sustituto
Mayor+Mala conducta o Mala conducta juego		5+Vestuario	Mayor + Mala conducta o M.C.juego (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale
Penalización de partido		Vestuario	Penalización de partido (Grave)	Vestuario	En banquillo	5	No sale