

REGLAMENTO OFICIAL
REGLAS DE JUEGO
REGLAMENTO TÉCNICO
REGLAS DE ARBITRAJE
Comisión Técnica Hockey sobre Patines



* La aplicación de este Reglamento entra en vigor a partir de su aprobación en el Buró Ejecutivo de World Skate

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

CAPÍTULO I - SOBRE EL JUEGO

ARTICULO 1 (El juego del hockey sobre patines)	4
ARTICULO 2 (Estructura de los equipos)	4
ARTICULO 3 (Tiempo de juego)	5
ARTICULO 4 (Zonas de juego)	5

CAPÍTULO II - SITUACIONES ESPECÍFICAS

ARTICULO 5 (Inicio y reanudación)	7
ARTICULO 6 (Jugar la bola)	7
ARTICULO 7 (Obtención y validación de un gol)	8
ARTICULO 8 (Sustituciones)	9
ARTICULO 9 (Tiempo muerto)	10
ARTICULO 10 (Juego pasivo y anti-juego)	11
ARTICULO 11 (Mínimo de jugadores)	13
ARTICULO 12 (Colocación e intervención de los porteros)	13
ARTICULO 13 (Saque neutral)	13
ARTICULO 14 (Lesiones de jugadores en pista)	14

CAPÍTULO III - INFRACCIONES O FALTAS

ARTICULO 15 (Faltas técnicas)	15
ARTICULO 16 (Amonestaciones)	16
ARTICULO 17 (Faltas de equipo)	16
ARTICULO 18 (Faltas graves)	18
ARTICULO 19 (Faltas muy graves)	18

CAPÍTULO IV – SANCIONES

ARTICULO 20 (Cuestiones generales)	20
ARTICULO 21 (Faltas técnicas)	21
ARTICULO 22 (Tarjetas Amarillas)	21
ARTICULO 23 (Faltas de equipo)	21
ARTICULO 24 (Faltas graves)	22
ARTICULO 25 (Faltas muy graves)	23

CAPÍTULO V - EJECUCIÓN DE LAS SANCIONES

ARTICULO 26 (Ley de la ventaja)	24
ARTICULO 27 (Libre indirecto)	24
ARTICULO 28 (Libre directo)	25
ARTICULO 29 (Penalti)	26
ARTICULO 30 (Cuestiones comunes del libre directo y del penalti)	26
ARTICULO 31 (Jugar en inferioridad)	29

CAPÍTULO VI – DESEMPATE Y CLASIFICACIÓN

ARTICULO 32 (Desempate de un partido)	30
ARTICULO 33 (Puntos y clasificación)	32

CAPÍTULO VII - SITUACIONES ADMINISTRATIVAS

ARTICULO 34 (Protestos)	34
ARTICULO 35 (Incomparecencia – abandono del partido)	34

CAPÍTULO UNO – SOBRE EL JUEGO

ARTICULO 1 (El juego del hockey sobre patines)

1. El juego del Hockey sobre Patines se practica sobre una pista rectangular, de superficie plana y lisa, disputándose entre dos equipos.
2. Los partidos se juegan en pistas cubiertas o al aire libre, con diferentes condiciones meteorológicas, de día o de noche, con luz natural o con luz artificial.
3. Los jugadores usan patines con cuatro ruedas colocadas paralelamente a lo largo de dos ejes transversales, siendo también autorizada la utilización de patines en línea, siempre que los patines tengan condiciones de seguridad plena, cubriendo la totalidad del pie; e intentan marcar gol en la portería del equipo adversario únicamente haciendo uso del stick.
4. Uno o dos árbitros principales se encargan de hacer cumplir las Reglas de Juego, siendo ayudados en el control de los tiempos del juego por un árbitro auxiliar, todos ellos oficialmente designados; que dirigen la mesa oficial de juego, que está situada en la parte exterior de la pista de juego, en posición central y junto a la valla.

ARTICULO 2 (Estructura de los equipos)

1. Un equipo está compuesto por diez (10) jugadores y seis (6) representantes técnicos, teniendo en cuenta que:
 - a. De los diez (10) jugadores obligatoriamente dos (2) son porteros.
 - b. Un (1) delegado oficial del equipo.
 - c. Un (1) entrenador principal.
 - d. Un (1) entrenador adjunto o preparador físico.
 - e. Un (1) médico.
 - f. Un (1) masajista o, enfermero o, fisioterapeuta.
 - g. Un (1) mecánico o utillero.
2. En condiciones normales en la pista de juego cada equipo cuenta con un (1) portero y cuatro (4) jugadores.
3. Un partido de hockey sobre patines solamente puede iniciarse cuando cada uno de los equipos está representado como mínimo por:
 - a. Dos (2) porteros, uno titular y uno sustituto.
 - b. Tres (3) jugadores de pista.
 - c. Un (1) delegado oficial del equipo.
 - d. Un (1) entrenador principal.
 - e. Si falta un entrenador principal o un delegado, el partido podrá iniciarse igualmente, si bien los árbitros principales, deberán indicar esta circunstancia en las observaciones del acta oficial del partido.
4. En las competiciones internacionales de naciones que se disputen en días sucesivos, cada Federación Nacional participante puede inscribir un total de doce (12) jugadores, siendo tres (3) de ellos porteros, si bien en el acta del partido solo se pueden inscribir diez (10) jugadores.

5. No se permite la inscripción de un entrenador que actúe como jugador, o viceversa, en ninguna competición.
6. Cuando uno de los representantes señalados en los epígrafes “b” a “g” del punto 1 no puede inscribirse en el acta, no se permite la presencia en el banquillo de otro miembro que no esté inscrito en la misma función.
7. La inscripción en el acta oficial del partido y la identificación de los jugadores de los equipos se efectúa por medio de números distintos, entre uno (1) y el noventa y nueve (99), sin poder usar el cero. El número se portará en la parte trasera de la camiseta, siendo visible y legible y, opcionalmente en el pantalón.
8. Cualquier equipo puede introducir los representantes adicionales que no habían iniciado el partido, bajo la condición de su inscripción previa en el acta oficial del partido.
9. Solo puede permanecer de pie **uno (1)** de los representantes que integran el banquillo de suplentes de cada equipo, incluyendo el entrenador principal. El resto de los miembros permanecen sentados.
10. Con excepción de los jugadores suplentes, los demás representantes de los equipos que estén inscritos en el acta oficial del partido tendrán que estar identificados.

ARTICULO 3 (Tiempo de juego)

1. En la categoría SUB-15 el tiempo útil de juego es de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.
2. En la categoría SUB-17 el tiempo útil de juego es de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos. En las competiciones bajo la jurisdicción de un Área Continental, o de una Federación afiliada, puede establecerse para la categoría SUB-17 FEMENINO un tiempo útil de juego de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.
3. En la categoría SUB-19, SUB-23 y SÉNIOR el tiempo útil de juego es de cincuenta (50) minutos, repartido en dos periodos de veinticinco (25) minutos. En las competiciones bajo la jurisdicción de un área Continental, o de una Federación afiliada, puede establecerse para la categoría SUB-19 MASCULINO un tiempo útil de juego de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.
4. En todas las categorías, se tiene que conceder un periodo de descanso de diez (10) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.

ARTICULO 4 (Zonas de juego)

1. La línea divisoria de cada media pista permite la delimitación de dos “zonas” de juego para cada equipo, defensiva y atacante, correspondiéndoles diferentes tiempos de posesión de la bola según se encuentren en una u otra.

2. Zona defensiva. Tiempo de posesión de bola y control correspondiente.
 - a. Cuando un equipo asume la posesión de la bola en su zona defensiva, dispone de diez (10) segundos para hacerla llegar a su zona de ataque. La cuenta de este tiempo comienza cuando el jugador controla o tiene la posibilidad de controlar la bola.
 - b. Después de una situación de ataque, el equipo que había iniciado una acción ofensiva puede volver con la bola hacia su zona defensiva, disponiendo de cinco (5) segundos para devolverla a su zona atacante. La cuenta de este tiempo comienza cuando la bola sobrepase la línea de media pista.
3. Zona atacante. Tiempo de posesión de bola y control correspondiente.
 - a. Los equipos disponen de un tiempo máximo de cuarenta y cinco (45) segundos de juego para finalizar sus ataques, con el objetivo de marcar un gol. Este tiempo será controlado mediante marcadores electrónicos; para el caso de no existir, serán los árbitros principales quienes asumen dicho control.
 - b. La cuenta del tiempo de posesión de bola solo se interrumpe cuando:
 - 1) El equipo que la tenía en su posesión se beneficia de un libre directo o de un penalti.
 - 2) Si la bola toca en uno de los postes o larguero de la portería adversaria o es tocada por el portero.
 - 3) Si la bola es recuperada, y no simplemente tocada, por un jugador del equipo adversario, retomando la posesión de esta al equipo que la tenía inicialmente.
 - 4) Después de ejecutarse un saque neutral.

CAPÍTULO II – SITUACIONES ESPECÍFICAS

ARTICULO 5 (Inicio y reanudación)

1. El juego comienza con el pitido del árbitro principal situado en media pista, y finaliza con la señal acústica del cronometro. Para el caso de no haber señal acústica o estuviese estropeada, será el árbitro auxiliar quien lo indique, y en su defecto, los árbitros principales.
2. Al inicio de cada uno de los periodos del partido y cuando se marca un gol, la bola se coloca en el centro del círculo central, ejecutándose el saque inicial correspondiente, después de que los árbitros hagan sonar su silbato.
3. El equipo visitante ejecuta el saque inicial del primer período del partido o de su prórroga; el equipo local realiza el saque inicial del segundo periodo del partido o de la prórroga.
4. El equipo que sufre un gol reanuda el partido ejecutando el saque de éste desde el punto central de pista, a excepción de:
 - a. Si el gol fue obtenido en el momento de la finalización de cualquiera de las partes o prórrogas.
 - b. Los goles obtenidos en los lanzamientos de la tanda de penaltis del desempate de un partido.
5. En la ejecución del saque inicial todos los jugadores permanecen en su media pista y sólo dos de ellos, quien lo ejecuta y un compañero, pueden permanecer dentro del semicírculo central de su propia pista.
6. Tras el pitido de los árbitros principales la bola está en juego, pudiendo los jugadores adversarios hacerse con ella.
7. En la ejecución del saque inicial la bola puede enviarse a la media pista contraria o, retrasarse a la media pista propia, situación en que el equipo ejecutante dispone de cinco segundos para dirigirla hacia la zona de ataque.
8. Si el jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del árbitro, rematar directamente a la portería adversaria y consigue marcar gol sin que la bola haya sido tocada o jugada por ningún otro jugador, no será válido, reanudándose el partido con la señalización de un libre indirecto que se ejecuta en el ángulo inferior del área de portería más próxima por donde ha entrado la bola.

ARTICULO 6 (Jugar la bola)

1. El inicio o reinicio del partido solo se puede efectuar mediante el uso de las partes planas del stick; permitiéndose jugar la bola durante el resto del partido, con el stick, patín o miembros inferiores **de la cintura para bajo, incluyendo la cintura.**
2. Los porteros o jugadores en situaciones de remates a la portería adversaria, estando dentro del área, pueden jugar la bola con el borde agudo del stick.

3. La bola no puede elevarse o jugar a más de 1,50 metros de altura, a excepción del portero cuando se encuentra en su área de portería.
4. Cuando la bola se vuelve defectuosa, se sustituye y, se reanuda el juego con un libre indirecto a favor del equipo que tenía la posesión de la bola.
5. La bola está en juego:
 - a. Cuando los árbitros principales pitan para iniciar o reanudar el partido.
 - b. Cuando el jugador que se beneficie de una falta toca la bola para ponerla en juego.
 - c. Cuando se eleva accidentalmente a más de 1,50 metros, ya sea porque impacta en la portería o en las vallas laterales o de fondo, por defensa del portero, o como consecuencia de un rebote entre dos sticks.
 - d. Cuando la bola toque accidentalmente en los árbitros principales. Si ese toque implica un cambio de posesión de la bola respecto del equipo que la tenía, el juego se interrumpirá inmediatamente, devolviendo la posesión de la bola al equipo que la ostentaba antes del impacto o interferencia.
6. La bola está fuera de juego cuando se produce una de las siguientes situaciones:
 - a. Sale de la pista o queda retenida entre la valla y la red de protección. En esta situación, el partido se interrumpe por los árbitros principales, ordenando después, utilizando siempre su silbato, la reanudación del partido de conformidad con las alternativas siguientes:
 - 1) Ejecutar un libre indirecto contra el equipo del infractor, cuando los árbitros no tienen dudas sobre el jugador que sacó la bola fuera de la pista.
 - 2) Ejecutar un saque neutral, cuando los árbitros tienen dudas sobre el jugador que envió la bola fuera de la pista.
 - b. Queda retenida en las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la portería. En estas situaciones los árbitros principales interrumpirán el partido, reanudándolo después con un saque neutral, que se ejecuta en una de las esquinas inferiores del área de la portería en cuestión.
 - c. Toca el techo del pabellón (cubierta, red, luces, vigas, canastas, etc.) En el momento en que se produzca el impacto, los árbitros principales detendrán el partido reanudando el mismo con un saque neutral en el centro de la pista.

ARTICULO 7 (Obtención y validación de un gol)

1. Se considera gol cada vez que, con el partido en juego y en condiciones reglamentarias, la bola sobrepasa completamente la línea de portería, que está situada entre los postes y por debajo del larguero, sin que la bola sea lanzada, transportada o impulsada con el pie o cualquier parte del cuerpo del jugador atacante.
2. Un gol es válido si es el resultado de:
 - a. Un remate realizado desde cualquier parte de la pista.
 - b. La ejecución de un saque neutral, incluso cuando la bola entra directamente en la portería, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro jugador.
 - c. Un lanzamiento de un jugador hacia su propia portería ya sea con el stick sea como resultado, accidental o no, de un rebote de la bola en cualquier parte de su cuerpo o de un rebote en sus propios patines. O el que realiza de una forma deliberada e intencional un jugador o un portero en su propia portería.

- d. De una intervención del portero en defensa de su portería, cuando impacta la bola, y entra directamente en la portería adversaria, sin que sea jugada o tocada por otro jugador de pista.
 - e. Como consecuencia de que la bola se eleve a más de 1,50 metros de altura, después de golpear contra uno de los postes o larguero de la portería, o contra las vallas laterales o de fondo, y al caer toca en la espalda del portero y entra en la portería.
3. No se considera válido aquel gol que es resultado de:
- a. Un rebote voluntario o no, en los patines o cualquier parte del cuerpo de un jugador del equipo que lo obtiene.
 - b. De la ejecución de un libre indirecto o de un saque inicial, cuando la bola entra directamente en la portería del equipo adversario, sin haberla tocada o jugada por otro jugador.
 - c. De la acción de transportar la bola por encima de la portería ya sea para realizar un remate o para realizar un pase, de forma voluntaria.
 - d. En cualquiera de las situaciones descrita en los puntos anteriores, el juego se reanuda con la ejecución de un libre indirecto en contra del equipo infractor desde cualquiera de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.
 - e. Como consecuencia de la intervención de un elemento extraño al juego que entra indebidamente en la pista. En este caso el juego se reinicia con un saque neutral que se ejecuta desde cualquiera de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.
4. En caso de que se marque un gol al mismo tiempo que la mesa oficial de juego indica la finalización de cualquiera de las partes del partido o prórrogas, los árbitros principales validarán el mismo, sin que sea necesario realizar el saque de gol desde el círculo central, señalando de inmediato la finalización del partido.

ARTICULO 8 (Sustituciones)

1. Se pueden realizar tantas como se quieran; los jugadores de cada equipo entran y salen de la pista por la puerta existente junto a su banquillo.
2. Normas genéricas.
- a. Las sustituciones de jugadores y/o portero se pueden efectuar con el partido en curso o con el partido parado. Si la sustitución se realiza con el partido en juego, el jugador o portero sustituto no puede entrar en la pista antes de la salida de pista del jugador o portero sustituido.
 - b. Se permiten las sustituciones antes de que los árbitros principales hayan concluido la colocación de los jugadores para la ejecución de un libre directo o de un penalti.
 - c. Los porteros podrán ser sustituidos por un jugador de pista en cualquier momento del partido, tanto el tiempo oficial de juego como en las prórrogas.
 - d. La reentrada en pista de cualquier portero o jugador que es asistido en la pista solamente puede producirse después de que el partido se reinicie por los árbitros principales.
3. Sustituciones obligatorias.
- a. Jugador o portero que recibe asistencia en pista, siempre y cuando haya un sustituto disponible.
 - b. Cuando el portero que está en pista presenta averías o deficiencias en sus patines o equipamiento. Si está el partido interrumpido y obtiene el permiso de los árbitros principales puede acudir a su banquillo para limpiar su casco y/o fijar sus protecciones. Durante un

- tiempo muerto o cuando se está prestando asistencia en pista a un jugador no es necesario obtener el permiso de los árbitros principales para acudir al banquillo para limpiar el caso y/o fijar las protecciones.
- c. Cuando el portero que está en pista acude a su banquillo de suplentes sin la autorización previa de los árbitros principales.
 4. Si el portero defensor o el jugador lanzador de un penalti o libre directo recibe una **tarjeta amarilla**, éstos no podrán ser sustituidos, teniendo que continuar en su posición, a no ser que durante la ejecución se lesionen.
 5. Normas específicas en la sustitución de un portero.
 - a. Los porteros se pueden sustituir en las mismas condiciones que los otros jugadores, pudiendo su equipo optar por solicitar a los árbitros principales que se concedan treinta (30) segundos para realizar la sustitución por el portero suplente, una vez que se detiene el juego.
 - b. Cuando la sustitución del portero es obligada y, no hay un portero sustituto disponible, se conceden tres (3) minutos para que un jugador de pista pueda realizar dicha sustitución, colocándose el casco, guardas y resto de equipación de protección de los porteros.
 - c. Si el portero jugador sustituido se niega a ceder su equipación de protección al jugador o portero que lo va a sustituir, los árbitros principales deberán diligenciar la intervención de los delegados del club y/o del capitán en pista, para que el problema sea rápidamente solucionado. Si estas diligencias no resulten fructíferas, el partido será dado por terminado por los árbitros principales, efectuando un informe detallado en el acta del partido.
 6. Si un jugador o portero cae fuera la pista por la propia acción del juego, los árbitros principales lo autorizarán para que saltando la valla pueda reincorporarse al juego.
 7. Sustitución irregular. Se produce con el partido activo siempre que:
 - a. Un jugador suplente entre antes de que el jugador de pista salga de la misma.
 - b. Un jugador salte la valla para entrar en la pista de juego.
 - c. Cuando un jugador o portero que fue temporal o permanentemente excluido del partido o, que no está previamente inscrito en el acta del partido, entre en la pista.
 8. Un equipo no puede tener nunca seis (6) o más jugadores en pista, exceptuándose los tiempos muertos, y no pudiendo entrar ninguno de los representantes técnicos.

ARTICULO 9 (Tiempo muerto)

1. Los equipos en cada parte del partido pueden solicitar dos tiempos muertos de duración de un minuto, no pudiendo reanudarse el juego hasta su completo cumplimiento.
2. El tiempo muerto se podrá solicitar con el partido activo concediéndose el mismo en la siguiente interrupción del juego. También se podrá solicitar con el partido parado, siempre que el reinicio del juego deba hacerse mediante el pitido de los árbitros principales, concediéndose en ese instante.
3. Durante la prórroga de un partido no se conceden tiempos muertos.

4. Los tiempos muertos se solicitan al árbitro auxiliar, sea por el delegado o su entrenador principal.
5. Una vez solicitado, el árbitro auxiliar coloca una señal específica de información en la mesa oficial del lado del equipo que lo pide. En el momento en que se interrumpe el partido, éste avisa a los árbitros principales, mediante una señal sonora, de que hay solicitado un tiempo muerto. Si un equipo, una vez colocada esta señal específica, decide renunciar a él, ese tiempo muerto se anota igualmente como consumido.
6. Es efectivo después de que los árbitros principales confirman su autorización, teniendo en cuenta que, si hay jugadores lesionados, se inicia él mismo después de terminar la asistencia y la salida de la pista de los jugadores lesionados.
7. Durante el tiempo muerto, los jugadores se reúnen junto a su banquillo, pudiendo realizar las sustituciones que crean convenientes.
8. Los árbitros principales se colocarán en el medio de la pista, controlando a los jugadores y demás miembros del banquillo y, mantendrán la bola en su poder.
9. Cuando resten 15 segundos para finalizar el tiempo muerto el árbitro auxiliar realizará un aviso sonoro. Lo mismo hará cuando haya finalizado el tiempo muerto.
10. El reinicio del juego se hace por medio de un pitido.
11. Si un equipo se retrasa a la hora de volver a la pista demorando el reinicio del partido una vez que ha sonado el aviso de la finalización del tiempo muerto, los árbitros principales **mostrarán una tarjeta amarilla** al entrenador del equipo en cuestión, y si éste ha sido expulsado definitivamente, al segundo entrenador, delegado, o capitán.

ARTÍCULO 10 (Juego pasivo y anti-juego)

1. Un equipo practica juego pasivo cuando, después de iniciar una acción de ataque, ocurre una de las siguientes situaciones:
 - a. Uno o más jugadores tienen una clara situación de gol y evitan concretarla.
 - b. Un equipo mantiene la posesión de la bola, después de pasados los 45 segundos que tiene para finalizar su ataque.
2. Cuando un equipo incurre en juego pasivo, los árbitros principales deben sancionar tal situación de inmediato.
3. Los árbitros principales no pueden admitir ninguna excepción a la sanción de juego pasivo, aun cuando se realice con uno equipo que juega en inferioridad.
4. Cuando a un equipo le resten cinco (5) segundos para agotar el tiempo máximo que tiene para realizar un ataque, los árbitros principales tienen que efectuar un "aviso" de que el partido podrá ser interrumpido para señalar la infracción correspondiente. Este "aviso" se hace de acuerdo con los siguientes procedimientos:

- a. Uno de los árbitros principales, preferentemente el que está más próximo a la bola, efectúa el "aviso" en cuestión, levantando los brazos para advertir al equipo atacante de que, a partir de este momento, dispone de cinco (5) segundos para concluir su ataque.
 - b. Constatando este "aviso", el otro árbitro principal inicia la cuenta de los cinco (5) segundos concedidos para efectuar el lanzamiento a la portería adversaria, en las competiciones en que no exista marcador de posesión o cuarenta y cinco (45) segundos.
 - c. Si el árbitro principal no inicia de inmediato la cuenta del tiempo, el mismo árbitro que efectúa el "aviso" del juego pasivo realiza también la cuenta.
 - d. Si el equipo atacante no finaliza su acción ofensiva, los árbitros harán sonar de inmediato, castigando al equipo infractor con un libre indirecto, que se ejecuta atendiendo a lo dispuesto en los siguientes puntos:
 - 1) Si la bola se encuentra en la "zona defensiva" y en el exterior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto se ejecuta en el mismo lugar en que la bola en el momento de la interrupción.
 - 2) Si la bola se encuentra en la "zona defensiva" y en el interior del área de portería del equipo infractor, el libre indirecto se ejecuta en una de las esquinas superiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3) Si la bola se encuentra detrás de la portería del equipo del infractor, el libre indirecto se ejecuta en una de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor.
 - 4) Si la bola se encuentra en la "zona atacante" del equipo infractor, el libre indirecto puede ejecutarse sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto donde se comete la falta.
5. El anti-juego se produce cuando el equipo que tiene la posesión de la bola no quiere atacar la portería adversaria para marcar un gol y, al mismo tiempo, el otro equipo tiene una actitud de total pasividad, no mostrando ninguna intención de ganar la posesión de la bola, renunciando igualmente a cualquier intento de marcar un gol.
6. Cuando los dos equipos incurren en anti-juego, los árbitros principales deben intervenir para restablecer en el partido un espíritu competitivo, actuando de la siguiente forma:
- a. Los árbitros principales pararán el juego y reunirán en el centro de la pista a los dos capitanes o sus sustitutos, para amonestarles según procede y que abandonen la práctica del anti-juego, ordenando después la reanudación del juego con un saque neutral en el lugar que la bola se encontraba en el momento de la interrupción.
 - b. Si este aviso no surte efecto, y ambos equipos siguen con la práctica de anti-juego, los árbitros principales harán sonar de inmediato su silbato, interrumpiendo el juego, y castigando a los dos capitanes, o sus sustitutos, con una tarjeta azul ordenando después la reanudación del partido con un saque neutral en el lugar donde estaba la bola antes de la interrupción.
 - c. En el caso de que este nuevo aviso tampoco tenga un resultado positivo, insistiendo ambos equipos en la práctica del anti-juego, los árbitros principales harán sonar de inmediato su silbato y darán el partido por concluido, relatando detalladamente en el acta del partido los hechos ocurridos.
 - d. Si los árbitros principales no interviniesen para corregir ese comportamiento antideportivo, compete al miembro del Comité Internacional presente en la mesa oficial de juego intervenir de inmediato, aprovechando la primera interrupción del partido para llamar a los árbitros principales a su presencia y exigir que cumplan con lo establecido en los puntos anteriores de este artículo.

ARTICULO 11 (Mínimo de jugadores)

1. Si en el transcurso de un partido y como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo tres (3) jugadores o dos (2) jugadores de pista y un (1) portero, los árbitros principales darán en ese instante el partido por finalizado, indicando en el acta oficial del partido las circunstancias que determinaron tal decisión.
 - a. Si se debe a lesiones, la entidad organizadora podrá optar por la repetición del partido, total o parcialmente, atendiendo al momento en que se suspendió definitivamente el partido en cuestión.
 - b. Si se debe a expulsiones, los árbitros principales anotarán en el acta oficial del partido de una “falta de comparecencia” por parte del equipo infractor, sufriendo las consecuencias por tal falta de comparecencia.
 - c. Si la situación ha sido provocada por el abandono injustificado de algunos jugadores, los árbitros principales anotarán en el acta oficial del partido el “abandono del partido” por parte del equipo infractor, sufriendo las consecuencias por tal abandono.
2. Por constituir una violación muy grave de la ética deportiva, ningún equipo, que tiene jugadores aptos para entrar en la pista, puede jugar por su libre iniciativa con cuatro (4) jugadores o tres (3) jugadores de pista y un (1) portero. Cuando ocurra esta situación, los árbitros principales interrumpirán de inmediato el partido, aplicando la sanción que corresponde.

ARTICULO 12 (Colocación e intervención de los porteros)

1. El portero, al igual que el resto de los jugadores, se apoya sobre sus patines; si bien se permite que pueda mantener una de las rodillas apoyada en el suelo excepto cuando se ejecuta un penalti o un libre directo contra su equipo.
2. En defensa de su portería, en el intento de defender un remate o evitar un gol, puede arrodillarse, sentarse, echarse o arrastrarse, pudiendo detener la bola con cualquier parte de su cuerpo, incluso en contacto temporal con la pista, pero estando siempre en posesión del stick.
3. Si pierde algún componente de su equipamiento de protección de forma fortuita o accidental (casco, guantes y/o espinilleras) puede defender así un remate a su portería. Una vez finalizada la acción los árbitros principales interrumpen el juego para que éste pueda recolocar su equipamiento de protección.
4. El portero cuando se encuentra con su cuerpo totalmente fuera del área no puede utilizar sus instrumentos específicos de protección.

ARTICULO 13 (Saque neutral)

1. El partido se reinicia con un saque neutral cuando es interrumpido por los árbitros principales, siempre que:
 - a. Sin haber señalizado una falta se desconoce el equipo que estaba en posesión de la bola en el momento de la interrupción.
 - b. Se señalicen dos faltas de idéntica gravedad y cometidas en el mismo momento del juego por parte de un jugador de cada equipo; excepto en el supuesto de que uno de los equipos

sea sancionado con el lanzamiento de un libre directo por la acumulación de faltas de equipo.

2. Para la ejecución del saque neutral, un (1) jugador de cada equipo se coloca uno enfrente del otro, de espaldas a su media pista, colocando su “stick” en el suelo y a una distancia de la bola de veinte (20) centímetros. El resto de los jugadores se colocan a una distancia de tres (3) metros respecto al lugar de la ejecución.
3. El lugar de la ejecución de un saque neutral se determina en función del lugar en el que se encuentra la bola en el momento de la interrupción, excepto en las situaciones que se detallan a continuación:
 - a. En caso de que la bola quede retenida en las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la portería se ejecuta en cualquiera de las esquinas inferiores del área de portería.
 - b. En caso de que la bola toque el techo del pabellón se ejecuta en el punto del saque inicial.
 - c. En el caso de las interrupciones efectuadas cuando la bola se encuentra dentro del área de portería y entre la prolongación de la línea de gol y la valla de fondo, se ejecuta en la esquina inferior del área de portería más cercana al lugar en el que se encuentra la bola en el momento de la interrupción.
4. Tras el pitido de los árbitros cualquier jugador puede jugar la bola.

ARTICULO 14 (Lesiones de jugadores en pista)

1. Si un portero o jugador se lesiona y necesita asistencia en pista, los árbitros principales deben interrumpir el juego inmediatamente, autorizando la entrada en pista al médico y/o masajista para que presten la asistencia necesaria, incluso en el caso de que fueran expulsados del partido.
2. Mientras se presta asistencia a un jugador lesionado, el resto de los jugadores pueden reunirse junto a su banquillo de suplentes.
3. Siempre que un jugador o portero haya recibido asistencia en la pista de juego será sustituido obligatoriamente, excepto en el supuesto de no tener jugadores disponibles; pudiendo volver a participar en el juego una vez que éste se ha reanudado.
4. Solamente los árbitros principales pueden decidir si un jugador tiene o no que ser asistido en pista.

CAPÍTULO III – INFRACCIONES O FALTAS

ARTICULO 15 (Faltas técnicas)

1. Las faltas técnicas engloban todas las infracciones que se cometen en la pista de juego y que están relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos de las Reglas de Juego, como son:
 - a. Mantenerse parado, con la bola en posesión y de espaldas a la pista, en cualquiera de las esquinas de la pista o por detrás de una portería.
 - b. Inmovilizar o mantener la bola inmovilizada entre la valla y los patines o, entre la valla y el stick.
 - c. Realizar una ejecución incorrecta de un libre directo o un penalti.
 - d. Elevar la bola por encima de la altura permitida, exceptuándose el caso del portero e independientemente de que ocurra o no, como resultado de la defensa de su portería.
 - e. Tocar la bola por parte de un jugador beneficiado con la ejecución de un libre indirecto antes del pitido de los árbitros principales, y después de solicitar que los adversarios se coloquen a la distancia reglamentaria.
 - f. En la ejecución de un saque neutral mover la pelota antes del pitido del árbitro.
 - g. Exceder el tiempo permitido para la posesión de la bola en su zona defensiva.
 - h. Colocar la bola en la parte superior de una de las porterías o de inmovilizarla en cualquiera una de las redes exteriores que la delimitan.
 - i. Evitar un gol interceptando la bola con cualquier parte del cuerpo siempre y cuando el jugador se encuentre dentro del área de protección del portero.
 - j. Agarrar, coger o jugar la bola con la mano, brazos o cualquier otra parte superior del cuerpo por parte de un jugador de pista; y agarrar o coger la bola con la mano por parte del portero.
 - k. Acción intencionada del portero de echarse encima de la bola o retenerla entre las piernas para que no pueda ser jugada.
 - l. Gritar o silbar para engañar al adversario que se está en posesión de la bola.
 - m. Levantar el stick por encima de los hombros cuando con este gesto se pone en peligro la integridad física de los adversarios o de algún jugador de su propio equipo.
 - n. Cortar o jugar la bola con el stick de una forma irregular, excepto el portero y en situaciones de chutes o remates, dentro del área, de los jugadores atacantes a la portería del adversario.
 - o. Entrar o colocarse estáticamente en la zona de protección del portero adversario, sin tener la bola controlada.
 - p. Jugar la bola cuando se está apoyado o agarrado a una portería, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
 - q. Jugar la bola cuando se tienen las manos o cualquier otra parte de su cuerpo tocando el suelo, excepción hecha del portero cuando está en su área de portería.
 - r. Portero que estando fuera de su área de portería juega la bola de forma irregular con su stick, no estando apoyado exclusivamente en sus patines; o si, de forma no intencionada, la bola toca sus guardas de protección.
 - s. Portero que estando dentro de su área de portería, y no estando sobre sus patines, juega la bola que está fuera del área de portería de forma irregular con su stick.

ARTICULO 16 (Amonestaciones)

1. Infracciones que tras su señalización, obligan a los árbitros principales a **mostrar una tarjeta amarilla**, de forma pública, al **infractor**.
2. Los árbitros anotarán todas las **tarjetas amarillas** que realicen sean efectuadas durante un partido, apuntándose posteriormente en el acta oficial del partido.
3. **Deberá mostrarse una tarjeta amarilla en las siguientes situaciones:**
 - a. Simular una lesión o haber sufrido una falta por parte de un adversario.
 - b. Entrar o salir, sin previa autorización de los árbitros principales, de la pista saltando la valla tanto con el partido activo como parado.
 - c. Médico y/o Masajista que entra en la pista para asistir a un jugador o a un portero sin la autorización de los árbitros principales.
 - d. Portero que, sin la autorización de los árbitros principales, se dirige al banquillo de los suplentes. Durante un tiempo muerto o cuando se está prestando asistencia en pista a un jugador, no es necesario obtener el permiso de los árbitros principales.
 - e. Jugadores o porteros que estando preparados para la ejecución de un penalti o un libre directo y que, sin la autorización árbitros principales, se dirigen al banquillo de los suplentes y/o a cualquier otro lugar de la pista.
 - f. Jugador que juega la bola intencionadamente estando sin stick.
 - g. Jugador que estando con los patines averiados (p.ej. perdida o bloqueo de alguna rueda, patín separado de la bota, etc.) juega la bola intencionadamente.
 - h. Portero que juega o defiende la bola sin llevar todos sus elementos de protección (máscara de protección integral o casco y visera, peto, dos guantes y dos espinilleras de porteros); o cuando tiene intervención activa en el partido y sus protecciones no cumplen con las condiciones reglamentarias.
 - i. Jugador que estando con posesión de la bola, opta por dirigirla hacia el cuerpo o las protecciones del portero que perdió temporalmente su stick o al cuerpo de un jugador rival que se encontraba caído en la pista, sin intención de marcar gol.
 - j. Entrenador, jugador u otro representante del equipo que manifiesta discrepancia con una decisión arbitral, sin utilizar palabrotas o insultos, **encontrándose en el banquillo**.
 - k. Entrenador que deliberadamente retrasa el retorno de los jugadores para dar reiniciar el partido tras un tiempo muerto.
 - l. Durante la ejecución de un libre directo o penalti, jugador que, colocado en el área de portería de cualquiera de los equipos, se mueve en dirección a la bola antes de que el árbitro pite para la ejecución.
 - m. Portero que está en defensa de su portería y se mueve antes de que el árbitro pite para que el jugador ejecutante pueda dar inicio al lanzamiento del libre directo o penalti.
 - n. Jugador que ejecuta el lanzamiento del libre directo o del penalti sin que el árbitro haya pitado para dar inicio a la ejecución.
 - o. **Lanzar la bola fuera de la pista de juego, intencionalmente, para retrasar el reinicio del partido.**

ARTICULO 17 (Faltas de equipo)

1. Son infracciones leves y de poca gravedad. Se pueden cometer con el partido parado o con el partido activo.

2. Se deben registrar por parte del árbitro auxiliar, previa indicación de los árbitros principales. Este registro se actualizará constantemente, pasando de la primera a la segunda parte y también, si es necesario, a la prórroga.
3. Con el partido parado, son únicamente:
 - a. No respetar la distancia reglamentaria en la ejecución de un libre indirecto;
 - b. Desplazar o retener intencionadamente la bola, retrasando la ejecución del libre indirecto contra su equipo.
4. Con el partido activo y en su curso, son las que se detallan a continuación:
 - a. Faltas de contacto practicadas sin usar violencia y sin consecuencias físicas graves, tal como agarrar o empujar a un adversario, golpear stick sucesivamente y con intensidad, o golpearle en la zona de las espinilleras.
 - b. Portero que, estando la bola en la zona por detrás de su área de portería, golpea con su stick, el stick de un jugador adversario o, los patines y/o de las espinilleras de protección del jugador adversario sin ocasionar su derribo.
 - c. Efectuar un bloqueo ilegal. Ocurre cuando el jugador bloqueador provoca algún contacto físico con un defensor adversario; cuando el jugador bloqueador asume una posición agresiva, colocando su stick por encima de la línea de los patines, consiguiendo espacio adicional o intimidar al jugador bloqueado o; cuando el jugador bloqueador está en movimiento y no respeta la distancia de cincuenta (50) centímetros sobre el jugador bloqueado o cuando el jugador bloqueador choque contra el jugador bloqueado.
 - d. Efectuar una obstrucción intencionada de un adversario. Acción en la que un jugador provoca intencionadamente un contacto físico con un adversario, para impedir su oposición a una jugada y/o su progresión en la pista. Como, por ejemplo: cortar o impedir el camino a un adversario, impidiendo su desmarque sin bola o impidiendo que participe en una jugada que está en curso; retener a un adversario contra la valla, impidiéndole jugar la bola o; agarrar o apoyarse en el arco de la portería, en el larguero, en la parte superior de la valla de la pista, con el objetivo de impedir el paso a un adversario, perjudicando de esta forma su libre movimiento.
 - e. **Tarjetas amarillas**, que siendo la primera vez que se sancionan al jugador, implican que se marque la correspondiente falta de equipo:
 - 1) Jugador o portero que simula una lesión o que simula haber sufrido falta por parte de un adversario.
 - 2) Jugador que estando con posesión de la bola dentro del área del equipo rival, y renunciando al ataque, opta por dirigir la bola hacia el cuerpo o las protecciones del portero que ha perdido temporalmente su stick; o al cuerpo de un jugador rival que se encontraba caído en la pista.
 - 3) Jugador que estando sin stick juega la bola intencionadamente.
 - 4) Jugador que estando con los patines averiados (p.ej. pérdida o bloqueo de alguna rueda, patín separado de la bota, etc.) juega la bola intencionadamente.
 - 5) Portero que juega o defiende la bola sin llevar todos sus elementos de protección (máscara de protección integral o casco y visera, peto, dos guantes y dos espinilleras de porteros).
 - 6) **Lanzar la bola fuera de la pista de juego, intencionalmente, para retrasar el reinicio del partido.**

ARTICULO 18 (Faltas graves)

1. Son las infracciones que obligan a los árbitros principales a mostrar, **al jugador infractor en pista**, una tarjeta azul, tales como:
 - a. Actos o hechos deshonrosos que pongan de manifiesto insubordinación, injurias, ofensas, así como faltas cometidas por los jugadores que hagan peligrar la integridad física de un tercero, obligándole a recibir asistencia médica o imposibilitándole temporalmente seguir participando en el juego.
 - b. **Jugadores que muestren** un comportamiento incorrecto, en señal de desacuerdo con una decisión de los árbitros principales y/o de los integrantes de la mesa oficial de juego, mediante palabras, gestos, etc.
 - c. Dirigirse de forma **incorrecta** hacia un adversario, árbitros, compañero de equipo o público.
 - d. Desplazar voluntariamente las porterías de su posición.
 - e. Agarrar, empujar o cargar a un adversario de forma peligrosa, incluyéndose los encontronazos contra las vallas de la pista de juego, ocasionando el derribo del adversario.
 - f. Sin usar violencia, golpear a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (tronco, manos, brazos, piernas o rodillas).
 - g. Poner el stick, pie o pierna propia delante del pie o pierna o, entre ambos pies o ambas piernas del adversario para que tropiece y caiga.
 - h. Enganchar con el stick el patín de un jugador adversario, aún para el caso de que se produzca involuntariamente y el jugador adversario no sea derribado.
 - i. Enganchar o golpear el stick de un contrario impidiéndole realizar un lanzamiento a portería.
 - j. Realizar una sustitución irregular. Jugador o portero que, con el juego activo, entra en la pista antes de que su compañero la abandone; o salta la valla para entrar a la pista.
 - k. Evitar un gol sin conseguirlo, por parte del portero en defensa de su portería, lanzando el stick, máscara o guante.
 - l. Portero que estando fuera de su área de portería juega la bola intencionadamente con los guantes o guardas.
 - m. Portero que, estando la bola en la zona por detrás de su área de portería, golpea con su stick a un jugador adversario en los patines y/o de las espinilleras de protección ocasionando su derribo.
 - n. Jugador o portero que reincide en una **tarjeta amarilla**.
 - o. Segunda **tarjeta amarilla** que se efectúa a los capitanes o sustitutos cuando sus equipos están incurriendo en anti-juego.
 - p. Lanzar el stick, máscara, espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los árbitros principales, adversarios o compañeros de equipo, sin impactar en los mismos o en la bola.
 - q. **Portero que comete una segunda infracción sancionada con tarjeta amarilla y su equipo tiene que ser sancionado con un periodo de inferioridad, excepto que la segunda infracción ocurra durante la ejecución de la tanda de penaltis para el desempate de un partido.**

ARTICULO 19 (Faltas muy graves)

1. Son las infracciones que obligan a los árbitros principales a mostrar, a su infractor, una tarjeta roja, tales como:
 - a. Actos muy graves de indisciplina, así como acciones violentas que pueden hacer peligrar la integridad física de terceros.

- b. Amenazar, insultar, o efectuar gestos obscenos a jugadores, representantes del equipo, árbitros, miembros de la mesa oficial de juego, en incluso a los espectadores, tanto con el juego parado o con el juego activo.
- c. Agredir o intentar agredir a jugadores, representantes del equipo, árbitros, miembros de la mesa oficial de juego, en incluso a los espectadores, tanto con el juego parado o con el juego activo.
- d. Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta.
- e. Practicar cualquier otro acto de violencia o de brutalidad contra otros jugadores, representantes del equipo, árbitros, miembros de la mesa oficial de juego, en incluso a los espectadores.
- f. Mantener un comportamiento incorrecto, protestando y/o demostrando desacuerdo público a una decisión de los árbitros principales, de los miembros de la mesa oficial de juego, cuando se está cumpliendo una sanción temporal.
- g. Entrar con los dos patines sobre un adversario y derribarlo.
- h. Golpear, usando violencia, a un adversario fuera de las zonas protegidas por las espinilleras (tronco, manos, brazos, piernas o rodillas).
- i. Lanzar el stick, máscara, espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los árbitros principales, adversarios o compañeros de equipo, impactando en la bola o los mismos.
- j. Provocar al público con gestos o expresiones de carácter ofensivo.
- k. Interferir directamente en una acción de juego desde el banquillo, impidiendo el normal desarrollo de una jugada del partido, sea del equipo adversario, sea de su propio equipo.
- l. Jugador o portero suspendido temporalmente, o que no está inscrito en el acta del partido, que entra indebidamente en la pista.
- m. Jugador que incumple permanecer en el banquillo cumpliendo una suspensión temporal.
- n. Marcar intencionadamente un gol en su propia portería. Cuando se comete esta infracción también hay que mostrarle una tarjeta roja al entrenador o, en su falta, al entrenador adjunto, o al delegado del equipo o al capitán en pista.
- o. Realizar una sustitución después de autorizar la ejecución de un libre directo o un penalti, independientemente de que éstos se hayan iniciado o no. Cuando se produce esta infracción también hay que mostrarle una tarjeta roja al entrenador y en ausencia de éste al entrenador adjunto, en su falta al delegado y a falta de él, al capitán
- p. Portero que, estando la bola en la zona por detrás de su área de portería, golpea con su stick a un jugador adversario, agrediéndole, en una zona desprotegida.
- q. Integrantes del banquillo que reinciden en una tarjeta amarilla, mostrada a cualquiera de ellos. En este caso de tarjeta roja por acumulación de dos tarjetas amarillas, la tarjeta roja solo implica la suspensión en este partido, sin cualquier consecuencia para partidos futuros, no siendo necesario que el árbitro elabore un informe.
- r. Jugar voluntariamente con cuatro (4) jugadores o tres (3) jugadores y un (1) portero teniendo jugadores disponibles. En este supuesto la tarjeta roja se le muestra al entrenador, y en su falta, al entrenador adjunto, si no hay al delegado, y a falta de éste, al capitán.

CAPÍTULO IV – SANCIONES

ARTICULO 20 (Cuestiones generales)

1. Todas las faltas e infracciones que se recogen en estas reglas de juego serán penalizadas por los árbitros principales, y sancionadas en función de su gravedad, teniendo en cuenta que una falta es más grave cuanto más haya contribuido a impedir la consecución de un gol.
2. Se considera que el lugar de la falta es el lugar donde se comete la infracción. Si la bola se eleva por encima de un metro y cincuenta centímetros como consecuencia de un rebote, se considera como lugar de la falta el sitio donde se inició la acción, es decir el lugar donde el stick impactó con la bola y no en el lugar que haya sobrepasado esa altura.
3. Cuando el equipo que defiende se beneficia de un libre indirecto, por haberse cometido una falta en cualquier parte de la totalidad de su zona defensiva, su ejecución podrá efectuarse de inmediato, siempre y cuando la bola esté completamente parada, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta, ni tampoco transportarla a una de las esquinas del área de portería o a otro lugar de la pista.
4. Cuando con el partido activo, un jugador de cada equipo es responsable en el mismo momento del partido de infracciones de la misma gravedad, el reinicio del partido se producirá atendiendo a los siguientes procedimientos:
 - a. La ejecución de un saque neutral cuando ninguno de los equipos tuvo que ser técnicamente sancionado con la ejecución de un libre directo o de un penalti; cuando cada uno de los equipos fue sancionado con un libre directo, siendo los mismos cancelados.
 - b. La ejecución de un libre directo, situación que sólo puede ocurrir cuando los dos equipos han sido sancionados con una falta de equipo y sólo uno de ellos tiene que ejecutar un libre directo, y el otro equipo ha llegado al número de acumulación que implica ese lanzamiento.
5. Cuando con el partido interrumpido, después de que uno o más integrantes de un equipo hayan sido sancionados con tarjeta azul y/o roja, se verifican nuevas infracciones por parte de **jugadores** del mismo equipo, pudiendo ser los mismos que fueron inicialmente sancionados, los árbitros principales aplicaran los siguientes procedimientos:
 - 1) Si ocurre una infracción de poca gravedad y tratándose de la primera infracción se le **mostrara una tarjeta amarilla**; si es reincidente en la infracción punible con una **tarjeta amarilla**, los árbitros principales le exhibirán una tarjeta azul.
 - 2) Si ocurre una infracción grave, los árbitros exhibirán una tarjeta azul.
 - 3) Si ocurre una infracción muy grave, los árbitros exhibirán una tarjeta roja.
6. Cuando se producen faltas que consisten en el lanzamiento del stick, protecciones, casco, los árbitros principales deben actuar de la siguiente forma:
 - a. Si el elemento que se lanza a la pista de juego impacta en la bola, jugador de cualquiera de los equipos o árbitros principales, se le muestra una tarjeta roja al jugador que realiza dicha acción.
 - b. Si el elemento que se lanza a la pista de juego no impacta en la bola, jugador de cualquiera de los equipos o árbitros principales, se le muestra una tarjeta azul al jugador que realiza dicha acción.
 - c. En ambos casos, y para el supuesto de que no se pueda identificar al miembro que lanza el objeto, los árbitros principales mostrarán una tarjeta **roja** al entrenador; si este ya fue

expulsado, se les mostrará una tarjeta roja al delegado del equipo, y en ausencia de este, se le muestra una tarjeta azul al capitán en pista.

7. Todas las faltas graves cometidas por los jugadores, cuando están en el banquillo, o representantes técnicos son consideradas siempre faltas muy graves.
8. Si los jugadores suplentes u otros representantes del equipo cometen alguna infracción estando en el banquillo de suplentes, los árbitros principales sancionaran esas infracciones teniendo en cuentas que:
 - a. Si el infractor es un jugador o un representante técnico y es identificado por los árbitros principales, le mostraran una tarjeta amarilla o roja, atendiendo a la gravedad de la falta.
 - b. Si no es posible identificar al infractor, los árbitros principales mostrarán una tarjeta roja al entrenador; si este ya fue expulsado, se les mostrará una tarjeta roja al delegado del equipo, y en ausencia de este, se le muestra una tarjeta roja al capitán en pista. En este caso de tarjeta roja, la tarjeta roja solo implica la suspensión en este partido, sin cualquier consecuencia para partidos futuros, no siendo necesario que el árbitro elabore un informe.

ARTICULO 21 (Faltas técnicas)

1. La sanción depende únicamente del lugar de la pista en que se cometen, sin que implique otro tipo de consecuencias disciplinarias para sus infractores.
2. Cuando la falta se comete, por parte de un defensor, en el interior de su área de portería, se sanciona con la ejecución de un penalti. Exceptuándose el supuesto que la bola se eleva de 1,50 metros de altura como consecuencia de un movimiento del stick de un defensor, independientemente de si es intencionado o no. Esta infracción se sanciona con un libre indirecto que se ejecuta desde cualquier esquina superior del área de portería.
3. Se sanciona con la ejecución de un libre indirecto contra el equipo del infractor, exceptuando que se aplique la ley de la ventaja.

ARTICULO 22 (Tarjetas amarillas)

1. Cuando el mismo infractor reincide en una tarjeta amarilla, se le muestra:
 - a. Una tarjeta azul, cuando el infractor es un jugador o portero en la pista.
 - b. Una tarjeta roja, cuando el infractor es un jugador o portero en el banquillo o otro representante del equipo. En este caso de tarjeta roja por acumulación de dos tarjetas amarillas, la tarjeta roja solo implica la suspensión en este partido, sin cualquier consecuencia para partidos futuros, no siendo necesario que el árbitro elabore un informe.

ARTICULO 23 (Faltas de equipo)

1. Las faltas de equipo practicadas con el juego activo se sancionan con la ejecución de un libre indirecto a favor del equipo adversario, a excepción de que la falta de equipo contribuya a que un adversario no consiga una clara situación de posible gol o, se cometa dentro del área del equipo infractor, que se sancionarán con un libre directo o con un penalti respectivamente.

2. Cada vez que se comete una falta de equipo, los árbitros principales se lo indicarán al árbitro auxiliar, mediante la correspondiente señal para su registro.
3. Cuando un equipo acumula diez (10) faltas de equipo es sancionado con un libre directo, sanción que se repetirá cada vez que el mismo equipo acumule cinco (5) faltas de equipo adicionales.
4. Cuando un equipo acumula nueve (9) faltas de equipo en el primer ciclo del juego, o cuando acumula cuatro (4) faltas de equipo adicionales en los posteriores ciclos, el árbitro auxiliar colocará una marca en la mesa oficial de juego para indicar que la siguiente falta de equipo que se señale, implicará el lanzamiento de un libre directo.
5. Cuando un equipo alcanza el número de faltas de equipo que implican la ejecución de un libre directo, el árbitro auxiliar dará el aviso correspondiente utilizando una señal sonora o un pitido.
6. Si se señala una falta de equipo que supone la ejecución de un libre directo y, al mismo la mesa oficial de juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido, **el cronometro debe ser ajustado y puesto en cinco segundos, tiempo que tiene el jugador ejecutante del penalti o libre directo para ejecutarlo, permitiéndose el amago pero no el rechace o segunda jugada.**
7. Si la falta de equipo que se señala impide que un adversario consiga una clara situación de posible gol o, si se comete dentro del área del equipo infractor, se sancionan con un libre directo o con un penalti respectivamente, pero esa falta de equipo no se anota en el registro correspondiente.
8. Las faltas de equipo practicadas con el juego parado o interrumpido implicarán el lanzamiento de un libre directo si es la décima, decimoquinta, etc.

ARTICULO 24 (Faltas graves)

1. Sanción al infractor.
 - a. Siempre que un jugador o portero **en pista** comete una falta tipificada como grave, los árbitros principales le mostrarán una tarjeta azul, siendo temporalmente suspendido del juego, por un periodo de dos (2) minutos.
 - b. Si la infracción la comete **un integrante del banquillo** los árbitros principales deben mostrarle una tarjeta **roja**, **expulsándolo del partido, obligándolo a salir del banquillo e ir para al vestuario.**
 - c. **Siempre que se muestre una tarjeta roja a un integrante del banquillo, no habrá otras consecuencias para el equipo.**
 - d. Cuando un jugador o portero acumule tres (3) tarjetas azules, los árbitros principales tendrán que mostrarle una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido y obligándolo a abandonar el espacio de los banquillos de suplentes **para ir al vestuario. En este caso de tarjeta roja por acumulación de tres tarjetas azules, la tarjeta roja solo implica la suspensión en este partido, sin cualquier consecuencia para partidos futuros, no siendo necesario que el árbitro elabore un informe.**
 - e. Los jugadores a los que se les haya exhibido una tarjeta azul ocuparán **lugar en el banquillo de suplentes**, no pudiendo ausentarse de la mismo en ningún momento hasta el cumplimiento del tiempo de suspensión. Este jugador no podrá reentrar en pista antes de

cumplir todo el tiempo de su suspensión. Cuando expire el tiempo de suspensión temporal de un jugador, será avisado de inmediato.

- f. Cuando un jugador u otro representante de un equipo no sigue las órdenes de los árbitros, recusando salir del banquillo de su equipo, los árbitros principales deben solicitar la intervención policial para garantizar que sus decisiones sean cumplidas.

2. Sanción al equipo del infractor.

- a. Se sanciona con un periodo en inferioridad por cada tarjeta que se muestre a un integrante.
- b. Si la falta se comete con el partido en juego, el juego se reinicia con el lanzamiento de un libre indirecto si ha ocurrido fuera del área del equipo infractor o, un penalti si se comete dentro de esa área. Si la falta es cometida cuando hay una situación de gol inminente, jugador que sufre la falta se dirige solo en dirección a portería, será marcado un libre directo.

ARTICULO 25 (Faltas muy graves)

1. Sanción al infractor.

- a. Siempre que un jugador, portero, entrenador o cualquier otro representante del equipo comete una falta tipificada como muy grave, los árbitros principales le mostrarán una tarjeta roja, siendo expulsado definitivamente del partido, **tiendo que dirigirse al vestuario.**
- b. Cualquier jugador o representante al que se le haya mostrado una tarjeta roja pierde el derecho de integrar el banquillo de suplentes, solamente estando permitido su permanencia en el vestuario.

2. Sanción al equipo del infractor.

- a. Se le sanciona con un periodo en inferioridad por cada tarjeta que se haya mostrado **a un jugador en pista.**
- b. Si la falta se comete con el partido en juego, el equipo del infractor es sancionado con un penalti si se comete dentro de esa área; o un libre directo si se ha cometido fuera del área del equipo infractor **en situación de gol inminente, esto es, cuando el jugador que la sufre va solo en dirección a la portería rival.**

CAPÍTULO V – EJECUCIÓN DE SANCIONES

ARTICULO 26 (Ley de la ventaja)

1. Los árbitros principales deben interrumpir el partido para la ejecución de una falta exceptuando las situaciones en que hay que aplicar la ley de la ventaja, una vez tengan la certeza de que el infractor no sale beneficiado con la ejecución de la falta en cuestión.
2. No se parará el juego, marcando la falta de equipo en dinámico, en las situaciones en las que el jugador que sufre la falta puede seguir con el control de la bola y se encuentre creando una acción de ataque.
3. En el supuesto de una situación de gol eminente, los árbitros principales concederán la ley de la ventaja y, después de la finalización de la acción deberán actuar de la siguiente forma:
 - a. Si no hay gol, los árbitros principales interrumpirán el partido de inmediato, para:
 - 1) Mostrar la tarjeta azul o roja, con el correspondiente periodo de inferioridad.
 - 2) Señalizar la ejecución de un libre directo o penalti.
 - b. Si hay gol, los árbitros principales lo validarán, sancionando después al infractor con la suspensión temporal o definitiva, y su equipo con el periodo de inferioridad correspondiente; reanudando el partido con el saque inicial correspondiente al gol legalmente obtenido.
4. Exceptuando el supuesto de gol inminente, la ley de la ventaja no será aplicada por los árbitros principales, interrumpiendo de inmediato el partido cuando ocurre:
 - a. Una infracción grave o muy grave.
 - b. Una falta de equipo que implica el lanzamiento de un libre directo al ser la décima, decimoquinta, etc.
5. Los árbitros principales deben saber diferenciar y evaluar correctamente todas las situaciones de juego, en particular cuando hay acciones que pueden ser consideradas como punibles y, de entre estas, las situaciones en que debe ser concedida la ley de la ventaja. Cuando un jugador efectúe un "toque" ligero en el stick de un adversario, los árbitros principales deben permitir que el partido prosiga normalmente, sin señalar falta alguna.

ARTICULO 27 (Libre indirecto)

1. El libre indirecto es la manera de reanudar el juego después de que los árbitros principales hayan sancionado cualquier infracción, exceptuando las sanciones que se reinicien con un libre directo o un penalti; y también, después de interrumpirse el juego sin que ninguno de los equipos haya cometido ninguna infracción, reiniciándolo el equipo que mantenía la posesión de la bola en el momento de la interrupción.
2. Ejecución del libre indirecto.
 - a. El libre indirecto se ejecuta con la bola parada, poniéndose en movimiento mediante un único toque y sin que los árbitros principales tengan que hacer sonar su silbato.
 - b. Todos los jugadores del equipo sancionado se colocan a una distancia, de como mínimo tres (3) metros, del punto en que la falta se ejecuta.
 - c. Los árbitros principales harán sonar su silbato cuando:
 - 1) El jugador ejecutante se retrasa en la ejecución del libre indirecto.

- 2) El jugador ejecutante solicita a los árbitros principales que los jugadores adversarios se coloquen a la distancia reglamentaria de tres (3) metros, situación en la que el libre indirecto solo se puede ejecutar después del pitido de los árbitros principales.
 - 3) Cuando la bola sale de la pista de juego.
 - 4) En la reanudación del partido tras un tiempo muerto.
 - d. Si una falta se realiza junto a la valla o si la pelota sale de la pista, el libre indirecto puede ejecutarse colocando la bola a una distancia de setenta (70) centímetros de la valla.
 - e. Los jugadores del equipo que se beneficia de la falta pueden colocarse en cualquier lugar de la pista, excepto en la zona de protección del portero adversario.
 - f. El jugador que ejecuta el libre indirecto no puede volver a jugar la bola hasta que ésta es tocada o jugada por algún otro jugador o toca la parte exterior de la portería.
 - g. Después del pitido de los árbitros principales la bola está en juego y cualquier jugador puede tomar posesión de la bola y dar continuidad al partido.
3. Lugar para la ejecución del libre indirecto.
- a. Por norma general el lugar de ejecución del libre indirecto será el mismo lugar donde se cometió la falta; exceptuando los siguientes casos:
 - b. Cuando un jugador comete una falta en su zona de ataque, el equipo adversario puede ejecutar el libre indirecto en cualquier lugar de la misma zona donde se encuentre la bola, sin que sea necesario respetar el lugar exacto donde se comete la falta.
 - c. Cuando la bola se eleva a más de un metro y cincuenta centímetros (1,50 m) de altura por un movimiento del stick de un jugador que se encuentra en el interior de su área de portería, el libre indirecto se ejecuta en cualquier esquina superior del área de portería en cuestión.
 - d. Si la falta la comete el defensor detrás de su portería, el libre indirecto se ejecuta en cualquier esquina inferior de su área de portería.
 - e. Para la infracción de un jugador que saltó la valla el libre indirecto se ejecuta junto al lugar donde ocurre la infracción.
 - f. En caso de exceder el tiempo para finalizar una acción de ataque, el libre indirecto se ejecuta atendiendo a lo dispuesto en los siguientes puntos:
 - 1) Si la bola se encuentra en la zona defensiva y en el exterior del área de portería del equipo infractor, se ejecuta en el mismo lugar en que la bola en el momento de la interrupción.
 - 2) Si la bola se encuentra en la zona defensiva y en el interior del área de portería del equipo infractor, se ejecuta en una de las esquinas superiores del área de portería del equipo infractor.
 - 3) Si la bola se encuentra detrás de la portería del equipo del infractor, se ejecuta en una de las esquinas inferiores del área de portería del equipo infractor.
 - 4) Si la bola se encuentra en la zona de ataque del equipo infractor, el libre indirecto puede ejecutarse sin que sea necesario respetar el lugar exacto donde se comete la falta.

ARTICULO 28 (Libre directo)

1. Es la ejecución que corresponde a las faltas graves o muy graves que sufre un adversario estando en posesión bola y **en situación de gol inminente**, situado fuera del área de portería del infractor y estando el partido activo.
2. También se ejecuta un libre directo cuando se comete una falta técnica y/o una falta de equipo fuera del área de portería del infractor que impide un posible gol.

3. El punto específico desde donde se ejecuta se encuentra situado a siete metros y cuarenta centímetros (7,40 m) del centro de la línea de portería.
4. El jugador que ejecuta el lanzamiento del libre directo podrá iniciarlo después de que el árbitro haga sonar su silbato, pudiendo desde ese momento optar por realizar un remate directo y dirigido obligatoriamente a la portería del adversario o, desplazar la bola en dirección a la portería adversaria, intentando rebasar al portero para conseguir un gol.
5. El jugador que ejecuta el libre directo puede optar por iniciar el lanzamiento desde una posición estática junto a la bola o, mediante un movimiento lanzado, situándose a una distancia máxima de tres (3) metros de la bola.
6. En la ejecución de libre directo no se permite retener la bola para pasarla a un compañero ni transportarla detrás de la portería adversaria.

ARTICULO 29 (Penaltis)

1. Es la ejecución que corresponde a las faltas que sufre un adversario, estando en posesión o no de la bola, situado dentro del área de portería del infractor estando el partido activo, y teniendo en cuenta que las líneas que delimitan el área de portería se incluyen en la misma. E incluso aquellas que un portero o un jugador, en defensa de su portería, comete voluntariamente o no e impiden la consecución de un gol.
2. El punto específico desde donde se ejecuta se encuentra situado a cinco metros y cuarenta centímetros (5,40 m) del centro de la línea de portería.
3. No se sanciona con penalti la elevación de la bola a más de un metro y cincuenta centímetros (1,50 m) de altura como consecuencia de un movimiento del stick de un jugador que se encuentra en su área de portería.
4. El jugador que ejecuta el penalti podrá iniciarlo después de que el árbitro haga sonar su silbato, **siendo obligatorio hacerlo** desde una posición estática, **junto a la bola**, estando autorizado cualquier movimiento del cuerpo o del stick desde ese instante. **El jugador puede optar por un remate directo a portería o por transportar la bola en dirección a la portería, intentando pasar el portero.**

ARTICULO 30 (Cuestiones comunes del libre directo y del penalti)

1. Cuando un equipo es sancionado con la ejecución de un libre directo o un penalti es obligatoria la presencia de un portero en defensa de la portería.
2. El jugador encargado de ejecutar el libre directo o el penalti y el portero defensor tienen que estar en una posición estática. El portero defensor no podrá moverse hasta que el árbitro haga sonar su silbato, **pudiendo moverse libremente después.**
3. El portero del equipo que se beneficia con el lanzamiento de la falta directa o del penalti puede realizar el lanzamiento de este siempre y cuando, se mantenga con sus espalleras de protección y sin la utilización del casco y de los guantes.

4. Los jugadores que no tienen intervención directa en el libre directo o en el penalti se colocan en el interior del área de portería de la otra media pista, pudiendo intervenir en el juego después del pitido del árbitro.
5. El cronometraje del tiempo de juego se reinicia cuando el árbitro pita para que el jugador pueda iniciar la ejecución del libre directo o penalti.
6. Cuando el portero o cualquiera de los jugadores que se encuentran en el área de portería inician un movimiento antes de que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución los árbitros no deben interrumpir el juego; deben esperar a finalizar el lanzamiento para después adoptar las medidas disciplinarias correspondientes.
7. En el supuesto de que un equipo no disponga de portero disponible por estar cumpliendo una sanción o por causa de una lesión, le sustituirá un jugador de pista.
8. En jugador que ejecuta el lanzamiento del libre directo o el penalti puede volver a jugar la pelota después de que sea tocada por el portero defensor, la portería o la valla.
9. Si al mismo tiempo que la mesa oficial de juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido o de las prórrogas ocurre una falta que determina la ejecución de un libre directo o un penalti, **el cronometro debe ser ajustado y puesto en cinco segundos, tiempo que tiene el jugador ejecutante del penalti o libre directo para ejecutarlo, permitiéndose el amago pero no el rechace o segunda jugada.**
10. En función del resultado de la ejecución del libre directo o del penalti en el final del tiempo reglamentario de juego, los árbitros principales tienen que aplicar los siguientes procedimientos:
 - a. Si se marca gol, se valida el mismo, finalizando inmediatamente el partido, sin que sea necesario realizar el saque de gol desde el círculo central.
 - b. Si no se marca gol, pero el portero defensor comete alguna infracción durante la ejecución, los árbitros principales ordenarán repetir la ejecución del libre directo o del penalti.
 - c. Si no se marca gol los árbitros principales harán sonar su silbato de inmediato dando por concluido el tiempo de juego en cuestión.
11. En el momento de la ejecución de un libre directo o un penalti contra su equipo, el portero está obligado a:
 - a. Estar apoyado sobre los patines, con los ejes delanteros, frenos o ruedas, colocados sobre la línea de gol.
 - b. Mantener el stick junto a los patines, en posición horizontal y paralelo a la línea de portería; la mano que agarra el stick no está apoyada en la portería o en la pista y la mano que queda libre se mantiene en posición estática, sin cualquier contacto con la portería o con la pista.
 - c. No efectuar ningún movimiento antes de que el árbitro pite para dar inicio a la ejecución del lanzamiento del libre directo o del penalti.



12. En la ejecución del libre directo o del penalti el portero no podrá moverse hasta que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución del penalti. En caso de que ocurra esta infracción, se aplicarán los siguientes procedimientos:
 - a. Si el portero se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato será sancionado con una **tarjeta amarilla**.
 - b. Si el portero comete una segunda infracción, deberá ser sancionado con una **tarjeta azul** y el equipo del portero infractor tendrá que ser sancionada con un periodo en inferioridad, exceptuando si la segunda infracción ocurriera en la ejecución de un penalti para desempate del partido.
 - c. Si el portero sustituto es igualmente suspendido o expulsado será sustituido por un jugador de pista o, eventualmente, por otro portero que se inscribiese en el acta del partido.
 - d. Si el segundo portero sustituto es suspendido, los árbitros principales darán el partido por terminado, haciendo un informe detallado en el acta oficial del partido.
13. Cuando el jugador ejecutante del libre directo o del penalti da inicio al mismo sin obtener la autorización por parte del árbitro principal, se señala un libre indirecto en contra del equipo del lanzador que se ejecuta desde el punto donde se encontraba a la bola.
14. Los jugadores que no intervienen directamente en la ejecución de un penalti o libre directo se sitúan en el interior del área del equipo que se beneficia de la falta, y solamente pueden moverse después de que el árbitro haga sonar su silbato para el inicio de la ejecución del lanzamiento del penalti o del libre directo.
 1. Si quien se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato es un jugador del equipo que ejecuta el lanzamiento y el lanzamiento no acaba en gol, se sanciona esta acción con la ejecución de un libre indirecto a favor del equipo contrario, en una de las esquinas superiores del área de portería del jugador infractor, **después de mostrar las correspondientes tarjetas amarillas**.
 2. Si quien se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato es un jugador del equipo defensor, y el lanzamiento no acaba en gol, éste se repetirá después de **mostrar las correspondientes tarjetas amarillas**.
 3. Si simultáneamente se mueven jugadores de ambos equipos, antes de que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución, se procederá a la repetición del lanzamiento, **si la acción no resulta en un gol y después de mostrar las correspondientes tarjetas amarillas**.
15. **Para ejecutar un penalti o libre directo cuando faltan menos de tres segundos en el cronometro para finalizar cualquier periodo, incluidas las prórrogas, el cronometro debe ser ajustado y ponerlo en cinco segundos, tiempo que tiene el jugador ejecutante del penalti o libre directo para ejecutarlo, permitiéndose el amago pero no el rechace o segunda jugada.**

ARTICULO 31 (Jugar en inferioridad)

1. Es la sanción que penaliza al equipo a cuyos **jugadores en pista** se le muestra una tarjeta azul o una roja.
2. Una tarjeta azul implica un periodo de inferioridad de dos (2) minutos.
3. Una tarjeta roja implica un periodo de inferioridad de cuatro (4) minutos.
4. Cuando un equipo sufre un periodo de inferioridad sólo puede tener en pista cuatro (4) jugadores, si decide jugar sin portero o, tres (3) jugadores y un (1) portero.
5. El árbitro auxiliar avisará al delegado del equipo sancionado con el periodo de inferioridad cuando finaliza el tiempo de este.
6. El inicio del periodo de inferioridad ocurre en el momento en que se reinicia el partido tras haber señalado la falta.
7. El periodo de inferioridad termina cuando **se agota el tiempo de duración del periodo de inferioridad**.
8. Si en el mismo momento del partido, o en otro, a un **jugador** se le muestra una tarjeta azul o roja, su equipo será sancionado con un segundo período en inferioridad, teniendo en cuenta que:
 - a. Se deben realizar las sustituciones correspondientes.
 - b. Si el partido puede continuar, el equipo del infractor es sancionado con un período en inferioridad adicional, con la duración máxima de dos (2) minutos si al infractor del equipo fue exhibida una tarjeta azul; o de cuatro (4) minutos si al infractor se le muestra una tarjeta roja.
 - c. Este segundo período de inferioridad se inicia cuando finalice el primero.
 - d. El final del segundo período de inferioridad se agota el tiempo de su duración.

CAPÍTULO VI - DESEMPATE

ARTICULO 32 (Desempate de un partido)

1. Siempre que al final de un partido sea necesario decidir cuál es el equipo vencedor se jugará un tiempo extra o prórroga.
2. Todo jugador que se encuentra suspendido al final del tiempo normal de partido, no puede participar en la prórroga mientras no cumpla el tiempo que le quede de suspensión.
3. Siempre se concederá un descanso de tres (3) minutos, entre el final del tiempo reglamentario y el inicio de la prórroga del partido; sin que los equipos puedan ir a los vestuarios.
4. El tiempo de juego de este desempate es el siguiente:
 - a. En las categorías de SUB-15 y SUB-17 el tiempo útil de juego es de seis (6) minutos, repartido en dos (2) periodos de tres (3) minutos cada uno.
 - b. En el resto de las categorías, el tiempo útil de juego es de diez (10) minutos, repartido en dos periodos de cinco (5) minutos cada uno.
5. Al final del primer periodo de la prórroga se concede un descanso de dos (2) minutos de duración, teniendo que quedarse los equipos en la pista, efectuando el cambio de su media pista defensiva y del banquillo de suplentes.
6. Si al final de la prórroga, el resultado permanece en empate, los equipos se quedan en la pista de juego para decidir el ganador en base a la ejecución, por cada equipo, de las series necesarias de lanzamientos de penaltis.
7. Los árbitros principales realizarán un sorteo con los capitanes, para determinar que portería se utilizará para la ejecución de los penaltis y cuál es el equipo que inicia la ejecución de los lanzamientos.
8. Antes de iniciarse la tanda de penaltis, el entrenador facilitará al árbitro auxiliar los números de los jugadores que se realizan la ejecución de la primera serie de penaltis; debiendo respetarse el orden indicado por el entrenador.
9. El árbitro auxiliar se coloca en el centro de la media pista, siendo él quien indica, alternativamente y según el orden determinado en el sorteo, que jugador se encarga de ejecutar cada lanzamiento del penalti.
10. Los jugadores que participan en la tanda de penaltis tienen que estar debidamente equipados (casco incluido en el caso de los porteros), colocándose todos juntos en cada uno de los lados da pista, lateralmente al árbitro auxiliar.
11. Cuando empiece la ejecución de un penalti a favor de su equipo, el portero designado para defender el penalti siguiente tendrá que colocarse en una de las esquinas de la valla que está por detrás de la portería donde se ejecutan todos los penaltis.
12. En la ejecución de la primera serie de penaltis, cada equipo puede utilizar los jugadores y/o porteros que están inscritos en el acta oficial del partido, a excepción de los jugadores que

fueron expulsados del partido por habersele mostrado una tarjeta roja y los que no completaron el tiempo de su suspensión temporal correspondiente a la tarjeta azul.

13. Cada equipo ejecuta, alternativamente y utilizando distintos jugadores, cada uno de los cinco (5) penaltis de esta primera serie; pero cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis.
14. Si cualquiera de los equipos juega con menos de cinco (5) jugadores habilitados para la ejecución de los penaltis, los lanzamientos se ejecutan forma rotativa, con los jugadores y/o porteros disponibles, debiendo indicársele al tercer árbitro quienes repiten la ejecución, después de que todos los jugadores disponibles realicen el lanzamiento.
15. Si antes de la conclusión de esta serie, un equipo ya no tiene posibilidad de marcar más goles que su oponente, los árbitros principales darán el partido por terminado, resultando vencedor el equipo que había marcado más goles.
16. Cuando esta primera serie termina con empate, el ganador se decidirá con una serie adicional en la que cada equipo ejecuta, alternativamente, un penalti hasta que un equipo marque un gol y el otro no. El equipo que marca el gol se considerará el ganador.
17. En esta serie adicional, un jugador puede lanzar todos los penaltis de su equipo; y cada equipo puede utilizar un único portero para intentar defender todos los penaltis.
18. Uno de los árbitros principales se colocan la esquina inferior del área de portería, siendo responsable de indicar el inicio de la ejecución del penalti, controlando la acción del jugador ejecutante y también al portero defensor, teniendo en cuenta las normas relativas a la ejecución del penalti.
19. El otro árbitro principal se coloca en el lado contrario del área de penalti, en la prolongación de la línea de portería, para validar los goles.
20. Si, como resultado de la ejecución de un penalti, la bola entra en la portería después de tocar en la valla de fondo, por detrás de la portería y, después también en el portero, el gol en cuestión no es válido.
21. Si, como resultado de la ejecución de un penalti, la bola entra en la portería, después de tocar en los postes y, después también en el portero, el gol es válido.
22. No es necesaria la ejecución del saque inicial para la validación de los goles que se obtienen en los lanzamientos de penaltis para un desempate.
23. Para el desempate de un partido:
 - a. Todas las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores y porteros, durante el partido, no serán consideradas.
 - b. Si un jugador o portero comete una segunda infracción para tarjeta amarilla, será mostrada una tarjeta roja, siendo expulsado del partido, pero siendo autorizado a permanecer en el banquillo de suplentes. En este caso de tarjeta roja por acumulación de dos tarjetas amarillas, la tarjeta roja solo implica la suspensión en este partido, sin cualquier consecuencia para partidos futuros, no siendo necesario que el árbitro elabore un informe.

- c. Para la ejecución de un penalti, en el desempate de un partido, los jugadores tienen cinco segundos para ejecutar el penalti, siendo autorizado el amago.

ARTICULO 33 (Puntos y clasificación)

1. En las pruebas, torneos y competencias cuya clasificación se define por los puntos obtenidos en cada partido estos serán distribuidos del siguiente modo:
 - a. Victoria ... Tres (3) puntos.
 - b. Empate ... Un (1) punto.
 - c. Derrota ... Cero (0) puntos.
 - d. Incomparecencia ... Cero (0) puntos.
2. En las pruebas, torneos y competencias disputadas por suma de puntos la clasificación final se define por orden decreciente de la suma de puntos conquistados por cada uno de los equipos.
3. Empate en la clasificación entre dos equipos. Si al final de una prueba o competición dos equipos se encuentran empatados a puntos se utilizarán los siguientes criterios para el desempate.
 - a. Una ronda:
 - 1) En primer lugar, solo considerarán los partidos disputados entre los dos equipos involucrados, clasificándose en mejor posición el equipo que obtenga el mayor número de puntos.
 - 2) Si el empate se mantiene, el equipo que obtuvo la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos.
 - 3) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados.
 - b. Dos rondas:
 - 1) En primer lugar, solo considerarán los partidos disputados entre los dos equipos involucrados, clasificándose en mejor posición el equipo que obtenga el mayor número de puntos.
 - 2) Si el empate se mantiene, el equipo que obtuvo la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos entre los dos equipos involucrados.
 - 3) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados entre los dos equipos involucrados.
 - 4) Si el empate se mantiene hay que tener en cuenta todos los partidos disputados durante todas las fases del evento y se clasificará en mejor posición el equipo:
 - a) El equipo que obtuvo la mayor diferencia entre goles marcados y goles sufridos.
 - b) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados.
4. Empate en la clasificación entre tres o más equipos. Si al final de una prueba o competición tres o más equipos se encuentran empatados a puntos se utilizarán los siguientes criterios para el desempate.
 - a. Una ronda:
 - 1) En primer lugar, solo considerarán los partidos disputados entre los tres o más equipos involucrados, clasificándose en mejor posición el equipo que obtenga el mayor número de puntos.
 - 2) Si el empate se mantiene, el equipo que obtuvo la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos, entre los tres o más equipos afectados.

- 3) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados, entre los tres o más equipos afectados.
- 4) Si el empate se mantiene hay que tener en cuenta todos los partidos disputados durante toda la fase del evento y se clasificará en mejor posición el equipo:
 - a) El equipo que obtuvo la mayor diferencia entre goles marcados y goles sufridos.
 - b) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados.
- b. Dos rondas:
 - 1) En primer lugar, solo considerarán los partidos disputados entre los tres o más equipos involucrados, clasificándose en mejor posición el equipo que obtenga el mayor número de puntos.
 - 2) Si el empate se mantiene, el equipo que obtuvo la mayor diferencia entre el total de goles marcados y el total de goles sufridos, entre los tres o más equipos afectados.
 - 3) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados, entre los tres o más equipos afectados.
 - 4) Si el empate se mantiene hay que tener en cuenta todos los partidos disputados durante todas las fases del evento y se clasificará en mejor posición el equipo:
 - a) El equipo que obtuvo la mayor diferencia entre goles marcados y goles sufridos.
 - b) Si el empate se mantiene, el mejor equipo será el que tenga la ratio de goles más alta resultante de la división del total de goles marcados por el total de goles encajados.
5. Para el supuesto remoto caso de que exista continuidad en el empate en la clasificación, World Skate - RHTC decidirá el criterio del desempate con consulta de los equipos que intervienen o afectados.

CAPITULO VII – SITUACIONES ADMINISTRATIVAS

ARTICULO 34 (Protestos)

1. Protestos administrativos.

- a. Los protestos administrativos tienen como fundamento supuestas irregularidades o/y violaciones de las Reglas o Reglamentos Técnicos de la disciplina, tales como la elegibilidad de los equipos y/o de los jugadores, las malas condiciones de la pista de juego, uso de ropa y/o equipo irregular, etc.
- b. Para que un protesto administrativo se considere válido, deberá notificarse a los árbitros principales del partido, por el delegado y capitán del equipo que lo plantee antes de que comience el partido.
- c. Cuando los árbitros principales reciben un protesto administrativo, informarán al delegado y capitán del equipo adversario del protesto presentado por el equipo rival, reflejándose en el acta.
- d. Los árbitros principales deberán elaborar, como complemento al acta del partido, un informe confidencial de todas las diligencias y decisiones tomadas sobre el protesto en cuestión.
- e. Tratándose el protesto como consecuencia de una deficiencia que presenta la pista de juego, los árbitros principales harán las diligencias correspondientes para poder iniciar el partido.

2. Protestos técnicos.

- a. Los protestos técnicos tienen por fundamento posibles errores de derecho o errores técnicos u otros juicios erróneamente efectuados durante un partido por los árbitros, en violación de las Reglas oficiales en vigor o que pudieran haber tenido una influencia directa en el resultado final de un juego.
- b. Para que un protesto técnico sea válido, tiene que ser notificado por el capitán del equipo que lo plantee, dentro de la pista a los árbitros principales del partido, aprovechando cualquier interrupción del juego, o inmediatamente después de señalar el final del encuentro.
- c. Los árbitros principales informar de inmediato al capitán del equipo adversario que el partido ha sido objeto de una declaración de protesto por parte del equipo rival.
- d. Asegurar, inmediatamente después, la firma obligatoria del acta oficial del partido de los delegados y capitanes de cada uno de los equipos.

3. Confirmación de los protestos.

Todos los protestos tienen que confirmarse posteriormente por la entidad responsable del equipo que los planteó por medio de una carta oficial, acompañada de los medios de pago de la tasa correspondiente, y remitida para la entidad organizadora de la competición y, a la entidad que tiene la jurisdicción sobre el evento; WORLD SKATE-RHTC o ÁREA CONTINENTAL, en el caso de una competición internacional, y a la federación de afiliación, tratándose de una competición nacional.

ARTICULO 35 (Incomparecencia – abandono del partido)

1. Con relación a la hora oficial del inicio del partido, cualquier equipo dispone de un margen de quince (15) minutos para presentarse en la pista en condiciones de disputar el partido.
2. Si pasado ese tiempo, un equipo no se encuentra en la pista o estando no presenta el número

- mínimo para que pueda iniciarse el partido, los árbitros principales tienen que realizar los siguientes procedimientos:
- a. Se identifican los jugadores del equipo presente en la pista para disputar el partido confirmando la presencia del número mínimo exigido a tal efecto.
 - b. A continuación, los árbitros principales efectúan el saludo al público pitando inmediatamente para dar el partido por finalizado.
 - c. En el acta del partido, los árbitros registrarán con detalle las circunstancias que llevaron a la decisión de asignar “falta de comparecencia” al equipo en cuestión.
3. Con relación al período de descanso de un partido, cualquier equipo dispone de un margen de cinco (5) minutos adicionales para presentarse en la pista en condiciones de proseguir en el partido.
- a. Agotado ese margen de cinco (5) minutos y alguno de los equipos no se encuentra en pista o estando no presenta el número mínimo para que pueda dar inicio el partido, los árbitros principales tienen que dar el partido por concluido, por abandono del partido por parte del equipo en cuestión.
 - b. En el acta del partido, los árbitros registrarán con detalle las circunstancias de lo acontecido.
4. Falta de comparecencia.
El equipo al que se le anote una falta de comparecencia se considera como derrotado en el partido en cuestión, por un resultado de diez goles encajados y cero goles marcados (0 - 10).
5. Abandono del partido.
El equipo que realice un abandono del partido será eliminado de la competición o evento en cuestión. Dicha decisión será formalizada por la autoridad organizadora competente.
6. Cuando se produzca la imposibilidad temporal o definitiva del uso de la pista de juego, los árbitros principales deben conceder un margen de quince (15) minutos para solucionar o reparar esa deficiencia; si transcurrido ese margen se mantiene dicha imposibilidad, se aplican los siguientes procedimientos:
- a. Si se constata la existencia de un motivo de fuerza mayor por avería grave en la iluminación, inundación o pista resbaladiza, etc. que impida la utilización de la pista del juego en el horario indicado para el inicio, el partido se deberá realizar en un recinto alternativo, concediéndose un margen adicional de noventa (90) minutos incluyéndose el tiempo de traslado de los equipos de un recinto a otro.
 - b. Si la imposibilidad de la utilización del recinto de juego se debe a una avería o deficiencia reparable o porque se está disputando otro partido de hockey patines, se concederá un margen adicional de treinta (30) minutos para que el partido se pueda iniciar.
 - c. No pudiéndose solucionar la imposibilidad los árbitros principales informarán a los equipos de que el partido no se jugará, registrando en el Acta de partido las circunstancias que determinan la decisión adoptada.
 - d. Si el problema se soluciona y el partido puede jugarse, los equipos dispondrán de un período de tiempo de veinte (20) minutos para realizar el calentamiento en pista.

REGLAMENTO TÉCNICO

CONTENIDO

CAPÍTULO I – RECINTO DE JUEGO

ARTICULO 1 (Recinto y pista de juego)	37
ARTICULO 2 (Marcas de la pista de juego)	38
ARTICULO 3 (Porterías)	40
ARTICULO 4 (La bola de juego)	44
ARTICULO 5 (Publicidad en la pista en la parte interior de las vallas)	45
ARTICULO 6 (Mesa oficial de juego)	45
ARTICULO 7 (Aparatos electrónicos auxiliares para el control del partido).....	47

CAPÍTULO II – EQUIPAMIENTO JUGADORES

ARTICULO 8 (Equipamiento básico de los jugadores)	50
ARTICULO 9 (Equipamiento obligatorio de protección de los porteros)	53
ARTICULO 10 (Equipamiento opcional de protección de los jugadores)	55
ARTICULO 11 (Publicidad en el equipamiento de los jugadores)	57

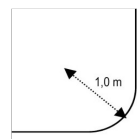
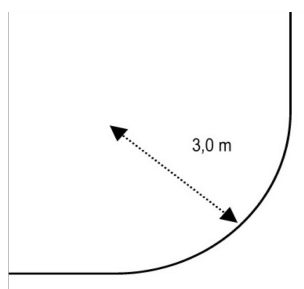
CAPÍTULO II – CONVOCATORIA DE JUGADORES A SELECCIONES NACIONALES

ARTICULO 12 (Convocatoria de jugadores a las selecciones nacionales)	58
--	----

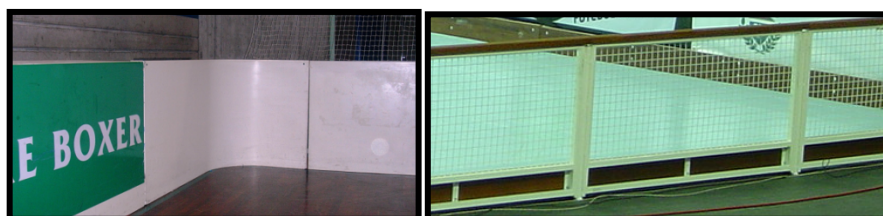
CAPÍTULO I – RECINTO DE JUEGO

ARTÍCULO 1 (Recinto y pista de juego)

1. El recinto de juego se compone de todo el espacio que abarca la pista de juego, zócalos y vestuarios, así como los accesos relativos a los mismos.
2. La pista de juego es una superficie llana y lisa, construida con un material de madera, cemento u otro material y que permita una buena adherencia y deslizamiento de los patines.
3. La pista de juego tiene forma rectangular y dimensiones proporcionales, respetando siempre la relación de dos por uno, entre su largura y anchura, atendiendo a los siguientes límites:
 - a. Una dimensión mínima de 34 metros de largo por 17 metros de ancho.
 - b. Una dimensión máxima de 44 metros de largo por 22 metros de ancho.
4. Todo el perímetro de la pista de juego está limitado por una valla cerrada de 1 metro de altura con cuatro esquinas redondeadas con formato semicircular, cuyo radio puede variar entre los 3 y 1 metro.



5. En las vallas se pueden colocar elementos totalmente opacos y de perfil vertical fabricados íntegramente de plástico duro y de color blanco o elementos fabricados de perfil vertical anclados al suelo, de forma sólida y resistente, donde se incluyen
 - a. Las tablas, que constituyen la estructura que sirve de base a la valla, con una altura de 20 centímetros y un espesor de 2 centímetros pintada de un color neutro y distinto de la bola.
 - b. Los armazones contruidos de diferentes materiales, madera opaca, red metalizada, estructura de plástico, etc., fijados sobre las tablas.



6. En las tablas de fondo se colocan redes de protección, con 4 metros de altura medidos a partir del suelo, pudiendo ser móviles.



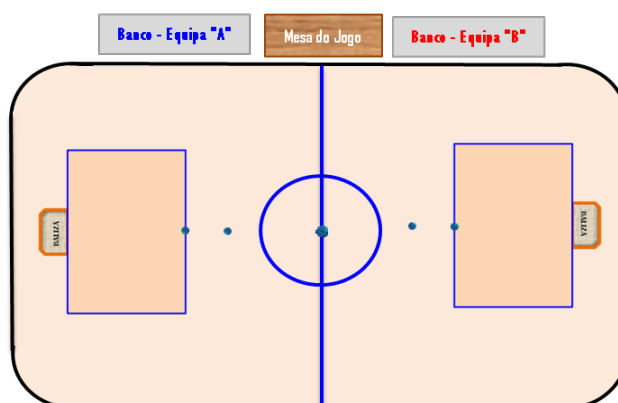
7. A lo largo de la valla habrá dos puertas de acceso a la pista, que no pueden abrir hacia la pista, ubicadas junto a los banquillos de cada equipo y lateralmente a la mesa oficial de juego.



8. En las competiciones internacionales de las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE es obligatoria la utilización de pistas de juego con una dimensión estándar, un largo de 40 metros y un ancho de 20 metros con las esquinas semicirculares de radio 3 metros.
 - a. En las competiciones de clubes se pueden utilizar pistas con dimensiones distintas siempre que se respeten las medidas establecidas en el punto 3 de este artículo.
 - b. Las Federaciones nacionales pueden aprobar pistas cuyas dimensiones no cumplan los límites definidos en el punto 3 con una tolerancia de más/menos 10%.

ARTÍCULO 2 (Marcas de la pista de juego)

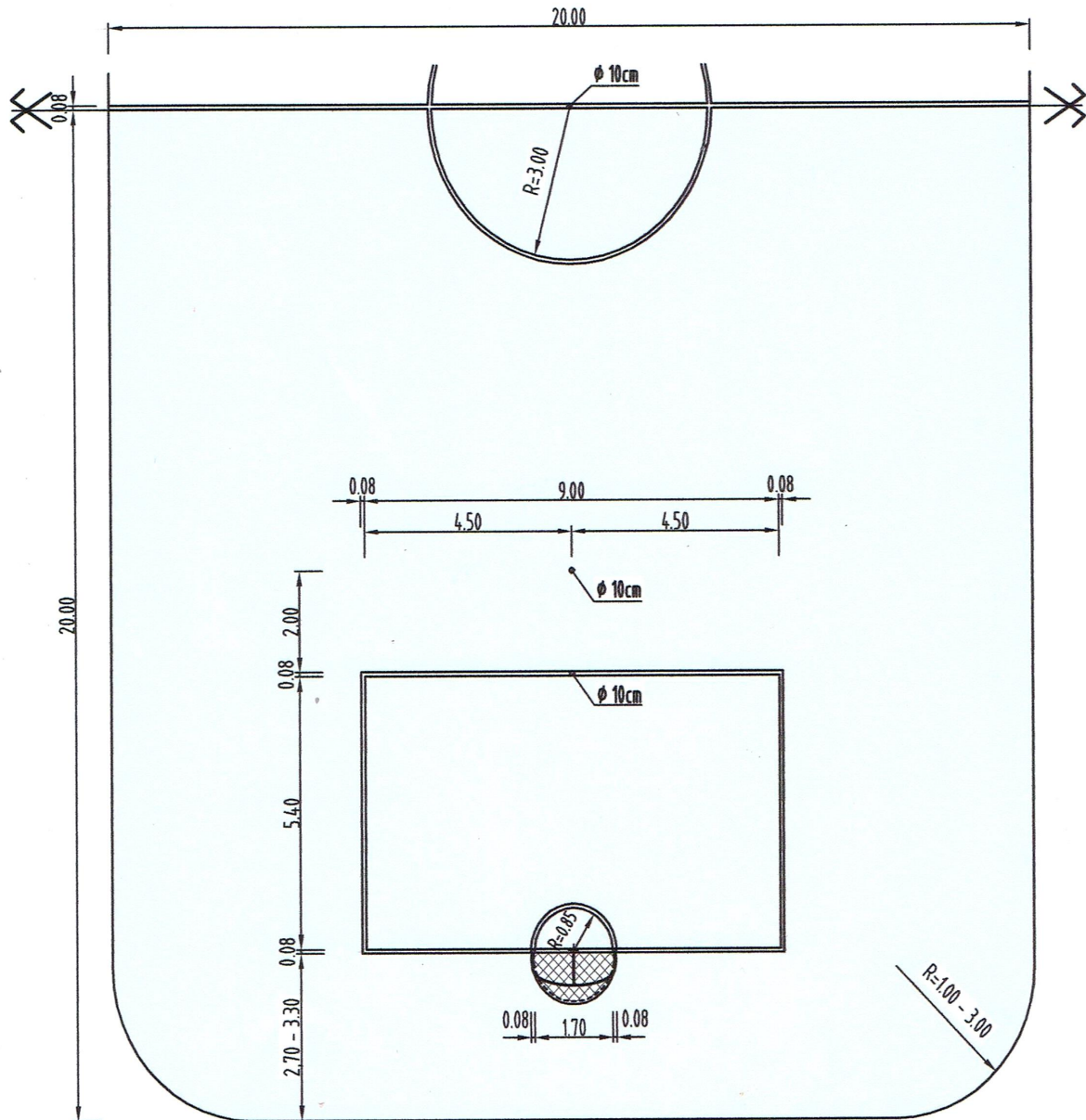
1. La pista de juego admite marcaciones específicas, de conformidad con la localización, medidas y dimensiones establecidas en los diferentes puntos de este Artículo, conforme indicado en el siguiente diagrama:



2. Las marcaciones de la pista se efectuarán tal como se indica en el dibujo expuesto.

Marking on the Rink (each Half)

M=1:125

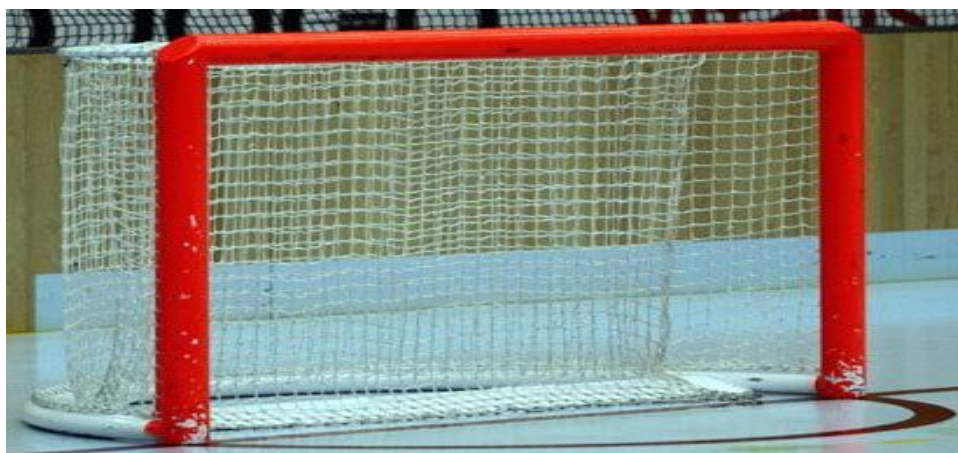


- Las líneas de las marcaciones de pista integran siempre el área o zona de la pista que delimitan; su ancho es de 8 centímetros y de un color distinto al color de la bola y la propia pista, para garantizar una buena visibilidad.
- En las competiciones internacionales en las que participan las selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE la pista de juego solo puede contener las marcaciones específicas del Hockey sobre Patines.

- c. En las demás competiciones, la pista de juego puede contener otras marcaciones, siempre que las mismas no perjudiquen la buena visibilidad de las marcaciones específicas del Hockey **sobre** Patines.
3. Área de penalti.
Tiene forma rectangular y está marcada en cada media pista; el área de penalti está delimitada por cuatro líneas, que son parte integrante del área, dispuestas de la forma siguiente:
- Dos líneas paralelas a las tablas de fondo, con un largo de 9 metros.
 - Dos líneas paralelas a las tablas laterales, con un largo de 5,40 centímetros.
4. Línea de gol o de portería.
Se situada entre los dos postes de cada portería; tiene 1,70 metros de largo, a una distancia de la tabla de fondo de entre un mínimo de 2,70 metros y un máximo de 3,30 metros.
5. Zona de protección de los porteros.
Es un semicírculo marcado a partir de su centro, situado en el medio de la línea de gol y que se desarrolla de poste a poste.
6. Punto de penalti.
Tiene forma circular con un diámetro de 10 centímetros, marcado a la distancia de 5,40 metros del centro de la línea de gol.
7. Puntos de lanzamiento de libres directos.
Tiene forma circular con un diámetro de 10 centímetros, marcado a la distancia de 7,40 metros del centro de la línea de gol.
8. Línea divisoria de cada media pista.
Está marcada en todo el largo de la pista, paralelamente a las tablas de fondo dividiendo la pista en dos partes iguales, en el sentido longitudinal, permitiendo así la delimitación para cada equipo de las dos zonas de juego siguientes:
- La zona defensiva, ocupada por los jugadores del equipo que ejecuta el saque inicial, sea al inicio o reinicio del juego, sea después de la consecución de un gol de cualquier equipo.
 - La zona atacante, que corresponde a la zona defensiva del equipo adversario.
9. Círculo central de la pista.
Marcado en el centro de la pista, tiene 3 metros de radio y delimita la posición de los jugadores del equipo adversario cuando se ejecuta el saque inicial y saque de gol.
10. Marca para el inicio y el reinicio del juego.
Tiene forma circular, con un diámetro de 10 centímetros y localizada en el centro del círculo central marcado sobre la línea divisoria de cada media pista.

ARTÍCULO 3 (Porterías)

1. Las medidas para su fabricación se establecen en los diagramas al final de este artículo.



2. Está compuesta por un armazón de tubos huecos de hierro galvanizado, integrando tres elementos distintos conectados por soldadura:
 - a. La estructura frontal está pintada de color naranja fluorescente fuerte, integrando tres segmentos distintos, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 1) Dos tubos circulares colocados verticalmente que son los postes de la portería, y un tubo circular colocado horizontalmente en la parte superior que es el larguero o barra de la portería, que une todo el conjunto.
 - 2) Los tubos circulares tienen una medida exterior de 7,5 centímetros de diámetro.
 - 3) Las esquinas superiores de la portería, en su perspectiva exterior estarán cortadas a 45 grados, relativamente al nivel vertical y horizontal de los mismos.

ESQUINAS DE LA PORTERIA – DISEÑO + FOTOGRAFIA DE “DETALLE”

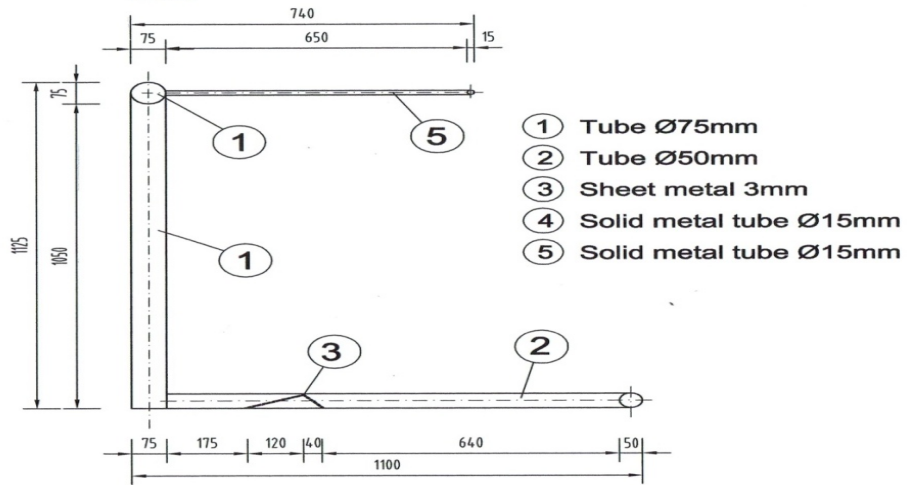


- 4) En sus medidas interiores, cada portería tiene una altura de 105 centímetros y una anchura de 170 centímetros.
- b. La estructura trasera inferior está pintada en el color blanco, integrando un arco semicircular y en el interior de éste, una barra horizontal cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 1) El tubo circular que forma el arco semicircular soldado exteriormente a la estructura frontal tiene un diámetro exterior de 5 centímetros, siendo construido con un radio de 64 centímetros, con base en el centro de las líneas de gol.
 - 2) La barra horizontal está soldada al arco semicircular, con un largo de 12 centímetros colocada en paralelo a la línea de gol, apartada de estos 25 centímetros y con una inclinación de 20 grados relativos al suelo.
- c. La estructura trasera superior se pinta en color blanco, integrando una composición de un rectángulo y un semiarco, cuyas normas de construcción son las siguientes:
 - 1) El rectángulo y el semiarco son construidos en hierro macizo de 1,50 centímetros de diámetro soldados a la estructura frontal de la portería.
 - 2) Los cuatro lados del rectángulo son definidos por:

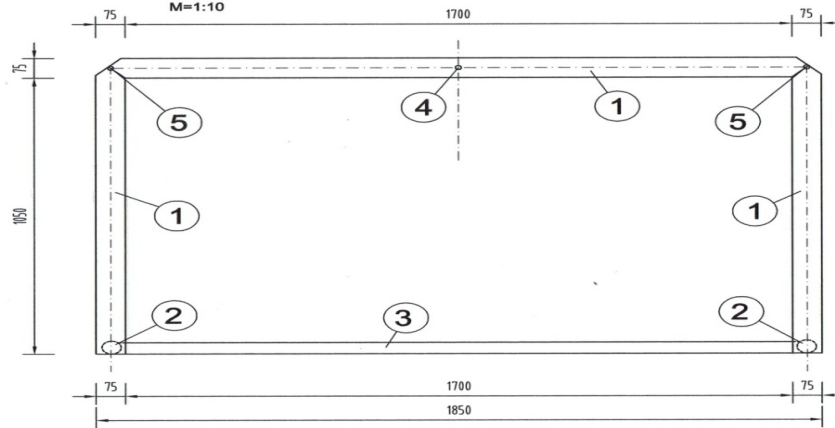
- a) Dos barras verticales con la dimensión de 40 centímetros y soldadas en la parte superior de cada uno de los postes de la portería;
 - b) La barra de la estructura frontal de la portería y la barra longitudinal con la dimensión de 170 centímetros, soldada a las barras verticales del rectángulo.
- 3) El semiarco soldado a los dos vértices superiores del rectángulo, soldado además a otra barra con una dimensión de 65 centímetros fijada perpendicularmente a la parte central de la barra de la estructura frontal.
3. Toda la estructura trasera de la portería se cubre por una red de color blanco cuya malla tiene una dimensión de 2,50 x 2,50 centímetros.
- a. La red utilizada puede ser de cuerda, algodón o nylon.
 - b. La red tiene que envolver las partes laterales, trasera y superior de la estructura frontal de la portería, así como todo el perímetro del arco de la estructura inferior, para impedir la entrada de la pelota desde fuera hacia dentro de la portería y viceversa.
4. Otra red de color blanco, cuya malla tiene también la dimensión de 2,50 x 2,50 centímetros, queda suspendida en el interior de cada una de las porterías, para que, cuando se marque un gol, se reduzca la posibilidad de que la pelota pueda salirse hacia fuera de la portería.
- a. Esta red de algodón o nylon se fija en la parte superior de la portería para que cuelgue libremente hasta el suelo, colocándose en paralelo a la línea de gol y distanciándose de estos 40 centímetros.
 - b. Tiene una altura de 110 centímetros y una anchura de 180 centímetros.
5. Las porterías se colocan, en frente una de la otra, sobre la línea de gol de cada respectiva área y coincidiendo el centro de la anchura de la portería, con el centro de la anchura de la línea de gol.

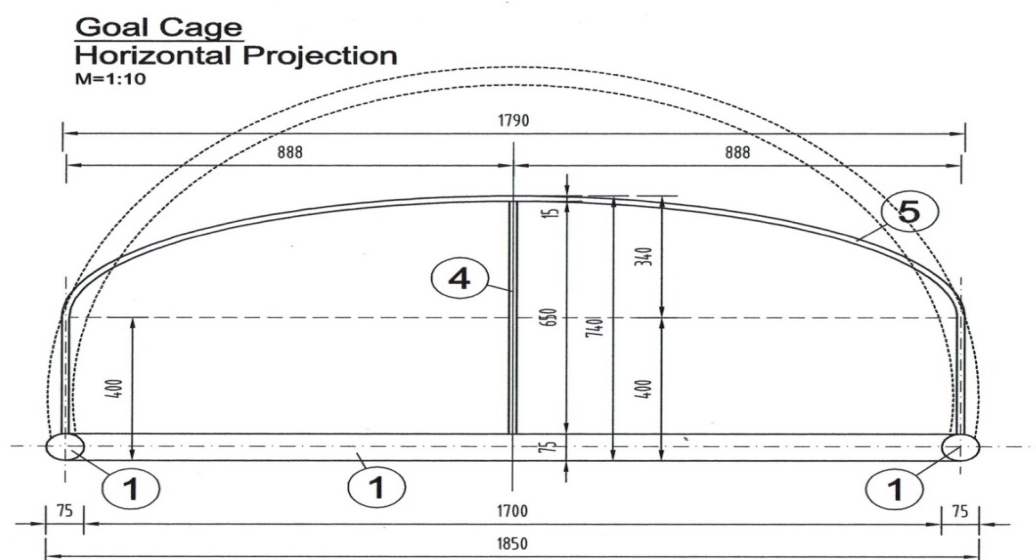
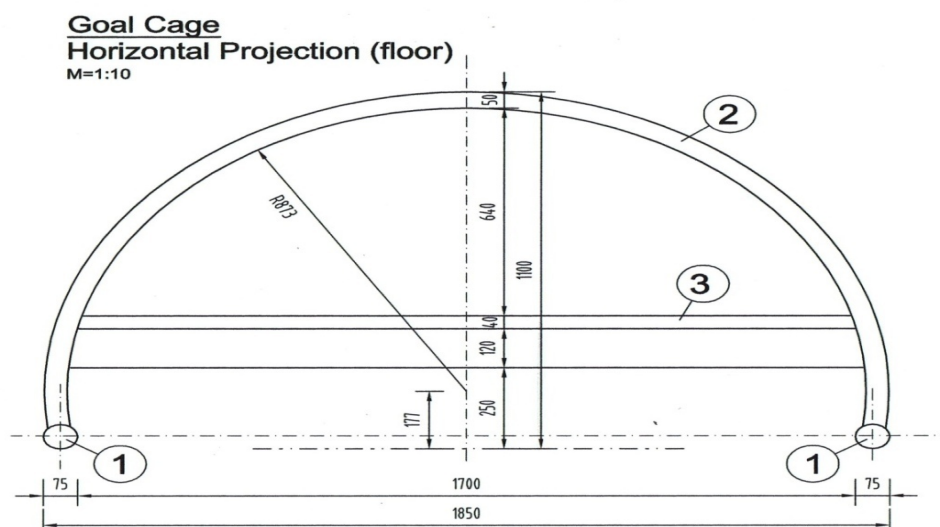


Goal Cage
Lateral view
M=1:10



Goal Cage
Front view
M=1:10





ARTÍCULO 4 (La bola de juego)

1. En todos los juegos de las competiciones oficiales de hockey sobre patines solo se pueden utilizar las bolas que tengan el certificado de homologación de WORLD SKATE. de conformidad con las siguientes características:
 - a. Se fabrica en caucho/plástico prensado y su relleno interior será de corcho.
 - b. Debe pesar 150 g con una oscilación de ± 5 g.
 - c. Tendrá una dimensión de 72 milímetros de diámetro y será perfectamente esférica.
 - d. La bola debe ser negra o amarilla (se establecerá en función al contraste de la pista con la bola).

DESCRIPCIÓN	La bola oficial de juego en competencias.
MATERIAL	Caucho/Plástico prensado. Relleno interior.
DIMENSIÓN	Diámetro de 72 milímetros.
PESO	150 g $\pm$ 5 gramos.
COLOR	Negra/amarilla.

2. Cuando un partido es transmitido por televisión, la entidad organizadora del evento puede imponer el color de la bola a utilizar específicamente en el partido en cuestión.
3. En caso de desacuerdo entre los capitanes a la hora de elegir la bola que se va a utilizar, los árbitros principales decidirán que bola se utiliza, siendo esa decisión irrevocable.

ARTÍCULO 5 (Publicidad en la pista en la parte interior de las vallas)

1. En las competencias internacionales en que jueguen selecciones nacionales de los países miembros de WORLD SKATE, se permite la colocación de publicidad en el piso de la pista de juego, de conformidad con lo siguiente:
 - a. En las competencias internacionales de clubes, la entidad organizadora puede autorizar que uno de sus patrocinadores inserte publicidad en la parte interior del círculo central de la pista, siempre que el material utilizado para tal efecto utilizado no afecte las condiciones de adherencia y deslizamiento de los patines de los jugadores.
 - b. Las Federaciones nacionales pueden aprobar la colocación de publicidad en otras zonas de la pista de juego, excepto en las zonas interiores de las aéreas de penalti, y siempre que no perjudique la buena visibilidad de las marcaciones específicas del juego.
2. Se permite la colocación de carteles publicitarios en el lado interior de las vallas de la pista de juego siempre que se respete una distancia mínima de treinta (30) centímetros en relación al suelo.
3. Las pinturas, pancartas o carteles publicitarios que se fijen en el lado interior de las vallas no pueden constituir peligro ni tampoco dificultar la acción de los jugadores en pista.

ARTÍCULO 6 (Mesa oficial de juego)

1. En los partidos de hockey sobre patines se reservará, en la parte exterior de la pista de juego, lo más próximo ésta y en la parte central, un espacio aislado del público y con las comodidades necesarias, para la colocación de la mesa oficial de juego.
2. La mesa oficial de juego tiene la siguiente composición:
 - a. Un cronometrador designado por la Federación Nacional y/o entidad responsable de la pista de juego.
 - b. Un Comisario designado por la entidad supervisora del evento, que es el responsable por dirigir la mesa oficial de juego.

- c. Un secretario designado por la entidad supervisora del evento, que asegura la gestión del acta del partido, por medios electrónicos o manualmente.
 - d. Un árbitro auxiliar designado por la entidad supervisora del evento, que controla las faltas de equipo y la disciplina en los banquillos de los equipos, ayudando y/o aclarando cuando necesario y posible las incidencias del partido.
 - e. Un árbitro asistente designado por la entidad supervisora del evento, que asegura el control de la posesión de la bola por parte de cada equipo, cuando está disponible en la pista el adecuado sistema electrónico.
3. En las competiciones internacionales, la entidad organizadora del evento tiene que providenciar que la mesa oficial de juego esté dotada de los siguientes equipamientos y materiales:
 - a. Cinco sillas¹.
 - b. Un ordenador portátil y una impresora con digitalización, incluyendo la reposición de todos los materiales que son necesarios a su funcionamiento.
 - c. Dos indicadores informativos manuales de las faltas de equipo acumuladas durante el partido.
 - d. Dos torres para garantizar la información en lo que respeta a un tiempo muerto que será concedido en la próxima interrupción del partido; y una nueva falta de equipo que determinará la marcación de un libre directo contra el equipo del infractor.
 - e. Dos paneles de información sobre el control del tiempo de posesión de la bola por parte de cada uno de los equipos.
 4. Compete a las Federaciones Nacionales definir cuál es la composición de la mesa oficial de juego, aunque es obligatorio que en las pruebas nacionales de clubes sean siempre designados, como mínimo un cronometrador y un árbitro auxiliar.

DETALLE DE MESA OFICIAL DE JUEGO Y BANQUILLO DE LOS EQUIPOS



LEYENDA

- 1 – Jugadores suplentes - Equipo A1 – Jugadores suplentes - Equipo B
- 2 – Otros representantes - Equipo A2 – Otros representantes - Equipo B
- 3 – Jugadores suspendidos se eliminan.
- 4 – Comisario designado por WS-RHTC o Área Continental
- 5 – secretario de la Mesa (operador del acta electrónica del partido)
- 6 – Cronometrador y operador del panel electrónico

¹ Se elimina el punto b de la anterior redacción que indicaba las sillas de expulsados.

7 - Árbitros 3 - Auxiliar (controla las faltas de equipo y la disciplina en los banquillos)

8 – Árbitros 4 - Asistente (controla el tiempo de posesión de la bola de cada equipo)

ARTÍCULO 7 (Aparatos electrónicos auxiliares para el control del partido)

1. Cada Federación Nacional, club u otra entidad responsable de la organización de partidos internacionales de hockey sobre patines, de naciones o clubes, está obligada a utilizar los aparatos electrónicos que permiten asegurar la información que se establece a continuación.

2. Solicitud de tiempo muerto.

a. Cuando un equipo solicita un tiempo muerto, el árbitro auxiliar adoptará los siguientes procedimientos:

1) Si se tiene el aparato electrónico adecuado, se acciona la luz de fondo verde del equipo colocado en el lado de la mesa oficial de juego más próximo al banquillo de suplentes del equipo solicitante.



2) En el caso de que no existiera el aparato electrónico, se coloca en el canto de la mesa una bandera u otro objeto que sirva para indicar la solicitud del tiempo muerto en cuestión. En este caso, el árbitro auxiliar tiene que avisar verbalmente al otro equipo de la solicitud del tiempo muerto.

b. Igualmente, el árbitro auxiliar hará una señal acústica para garantizar la concesión del tiempo muerto, anulando la señalización después de que sea concedido.

3. Información sobre la inmediatez del libre directo por acumulación de faltas de equipo.

a. Al alcanzar un número acumulado de faltas de equipo (9, 14, 19, 24, etc.) que implique que la siguiente falta de equipo señalada se ejecute un libre directo, el árbitro auxiliar asegurará los siguientes procedimientos:

1) Si existe el aparato electrónico se acciona la luz de fondo rojo de equipo colocado en el lado de la mesa oficial de juego más próximo al banquillo de suplentes del equipo que alcance ese número.



- 2) En caso de no existir el aparato electrónico, se coloca una bandera u otro objeto, en el lado de la mesa oficial de juego más cercano del banquillo de suplentes del equipo que alcance ese número.
- b. Sin perjuicio de esta información, el árbitro auxiliar utilizará una señal acústica para garantizar la concesión del libre directo correspondiente, anulando la señalización después de esa concesión.
4. Control del tiempo de posesión de la bola.
- a. En la mesa oficial de juego se coloca la consola que asegura el tiempo de posesión de bola de cada equipo, de cuarenta y cinco (45) segundos como máximo.



- 1) Los paneles luminosos de información del tiempo de posesión de bola se colocan detrás de la valla y de las redes de protección, a una distancia de entre uno y dos metros, por detrás de cada una de las porterías.



- 2) La base para la colocación de los paneles luminosos está colocada a una altura mínima de 1,40 metros.
- b. El uso de estos aparatos es obligatorio en las competencias internacionales, naciones o clubs, organizadas por WS-RHTC o por las distintas Áreas Continentales, y su manejo será realizado por un árbitro asistente designado para cada partido.
- 1) En las competencias organizadas por las distintas Federaciones Nacionales se recomienda el uso de estos aparatos en las competencias sénior.
- 2) Es competencia de las distintas Áreas Continentales decidir si es obligatorio el uso de estos aparatos en los campeonatos nacionales organizados por las Federaciones afiliadas.
- c. La bocina del aparato de control que señala el final del tiempo de posesión de bola es meramente indicativa, siendo el pitido de los árbitros principales el que válida la finalización.
- d. En situaciones normales, los árbitros principales no deben de interferir o hacer señal alguna al árbitro asistente que opera el aparato de control de posesión de bola.
- e. Sin embargo, los árbitros principales realizarán:

- 1) Señal de aviso levantando los brazos, cuando al equipo que está con la posesión de bola le restan de cinco (5) segundos para finalizar el tiempo de posesión.
- 2) Señales de cuenta, con uno de los brazos, del tiempo de posesión de bola cuando un equipo la detiene en su zona defensiva, si no existe marcador de posesión de cuarenta y cinco segundos (45).
- 3) La señalización de una falta indirecta contra el equipo que excede el tiempo de posesión de la bola en su zona defensiva o agota el tiempo de posesión.

CAPÍTULO II – EQUIPAMIENTO JUGADORES

ARTÍCULO 8 (Equipamiento básico de los jugadores)

1. Cada jugador tiene que utilizar el siguiente equipamiento base:
 - a. Camisa o camiseta, calzones y medias **que deben de tener los mismos colores del País o Club que representan y cubrir, completamente, las espinilleras. Si se usan calcetines cortados, las espinilleras no deberán ser visibles en ninguna de sus partes. Si un jugador tienen otras medias por dentro de las medias principales, esas medias no pueden ser visibles en ninguna parte de la pierna.**
 - b. Dos (2) botas con patines.
 - c. Un “stick”.
2. Los porteros están obligatoria a utilizar su equipamiento específico de protección.
3. Opcionalmente, tanto los jugadores como los porteros pueden utilizar diversas protecciones.
4. Las camisetas, calzones y medias utilizadas por los jugadores de cada equipo tienen que ser confeccionados en los colores de la nación o del club que representan, exceptuando el caso específico de los porteros, que portará una camiseta de color diferente a la de los jugadores, no pudiendo confundirse la indumentaria de los jugadores y portero rival.
 - a. Todas las camisetas de los jugadores, incluyendo las de los porteros, estarán identificadas por números distintos comprendidos entre el uno (1) y el noventa y nueve (99), sin poder utilizarse del número cero.
 - 1) Los números se inscriben en la parte de la espalda de las camisetas, a una altura no inferior a treinta (30) centímetros, en un único color y en contraste con el color de las camisetas.
 - 2) Opcionalmente y sin perjuicio de lo dispuesto en el número anterior, los números de los jugadores pueden ser también puestos en la parte delantera de las camisetas y de los calzones.
 - b. Independientemente del número utilizado por cada portero, éstos tienen que ser específicamente identificados como tal en el acta del partido.
 - c. Cuando los dos equipos, o los porteros, se presenten en pista con colores iguales o que se puedan confundirse, los árbitros deben seguir los siguientes procedimientos:
 - 1) Buscar un acuerdo entre los equipos para solucionar el problema.
 - 2) No conseguido el acuerdo entre los equipos, el equipo local es quien cambia su equipamiento, incluyendo, si es necesario, la camiseta de sus porteros.
 - d. El capitán de cada equipo tiene que usar una identificación en forma de brazalete, de color diferente de su camiseta o camisa.
 - 1) En el caso de que el capitán del equipo sea sustituido, no tendrá que pasar el brazalete a un compañero, únicamente indicará a los árbitros quién va a ejercer tales funciones dentro de la pista.
 - 2) En el caso de que el capitán del equipo sea expulsado o se lesione no pudiendo seguir en el juego, el brazalete se pasará al sub-capitán así inscrito en el acta oficial.
5. Los jugadores calzan botas con patines de cuatro (4) ruedas colocadas de dos en dos sobre dos ejes transversales, **estando permitida la utilización de patines en línea, desde que los patines tengan condiciones de seguridad plena, cubriendo la totalidad del pie.**

- a. No se permite la colocación de cualquier tipo de protección metálica sobre las botas, aunque esté cubierta por otro tipo de material.
- b. Las ruedas de los patines no pueden tener un diámetro inferior a tres (3) centímetros, no permitiéndose cualquier tipo de protección suplementar.
- c. Siempre que no representen peligro para los demás jugadores, se permite el uso de frenos colocados en la punta de los patines o de las botas, con un diámetro nunca superior a cinco (5) centímetros.
- d. Los porteros pueden utilizar patines con ruedas de menor dimensión, favoreciendo así una mejor estabilidad de su posición en la defensa de la portería.

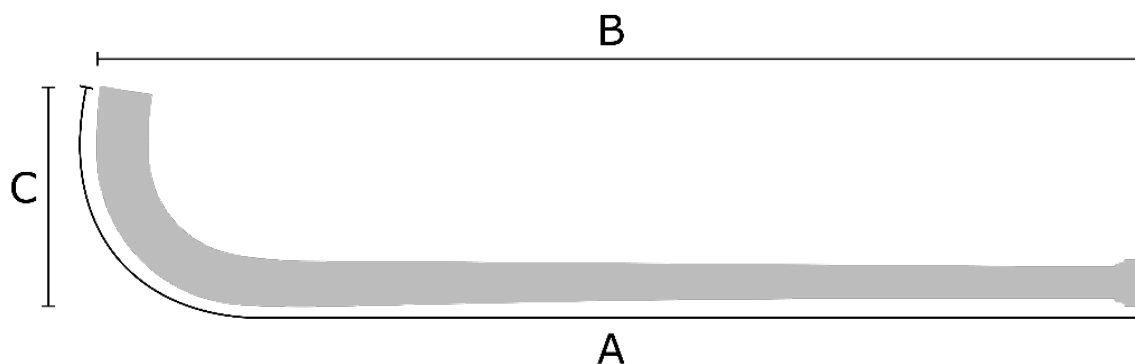
PATIN DE JUGADORES DE PISTA PATIN DE PORTERO



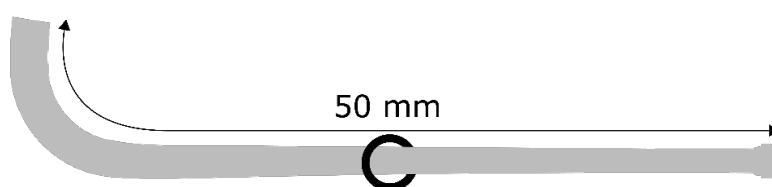
6. El Stick debe tener siempre dos elementos, un mango y una pala curva.
 - a. El Stick como elemento de juego, se constituye de una pieza, de un tamaño definido en la regla abajo, culminando en curvatura en uno de los lados, designada pala. Al posicionar el Stick en una superficie plana y la punta de la pala perpendicular a la superficie de posicionamiento, como se ilustra en la siguiente imagen, las líneas marcadas definirán aquí la longitud periférica más larga (A), la longitud (B) y la altura (C) del Stick.
 - b. Debe estar hecho de materiales no dañinos para el jugador, los jugadores o el juego. Todos los materiales incluidos deben contar con la aprobación previa de WorldSkate, que se encargará de las aplicaciones y las implicaciones consiguientes para el juego, su seguridad o cualquier otra parte.
 - c. No debe pesar más de 500 g con una tolerancia máxima de 50 g. (Un stick en el juego, personalizado o no por el jugador, no puede exceder el peso regulado y su tolerancia, es decir, 550 g).
 - d. El stick debe cumplir con los requisitos de dimensión.
 - e. Un anillo de 5 cm de diámetro interior asegurará que se respete la medida transversal del Stick. Para probar este requisito, el anillo debe entrar y salir en la extremidad opuesta.
 - f. La dimensión A no debe superar los 115 cm.
 - g. La dimensión B no debe superar los 105 cm. La dimensión C debe estar comprendida entre 17 cm y 22 cm. La suma de las dimensiones B y C no debe superar los 124 cm, como se muestra en los Diseños 3, 4 y 5.

DESCRIPCIÓN	Stick de juego para los jugadores de pista.
MATERIAL	Maderas y/o fibra
DIMENSIÓN	Según se especifica en foto.
PESO	450 - 550 gramos.

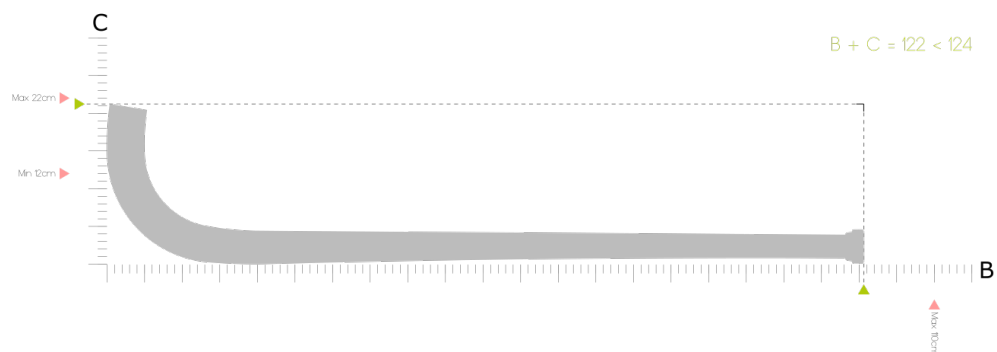
COLOR	Adhesivos: según fabricante y madera Acabados: según diseño y acabados.
-------	--



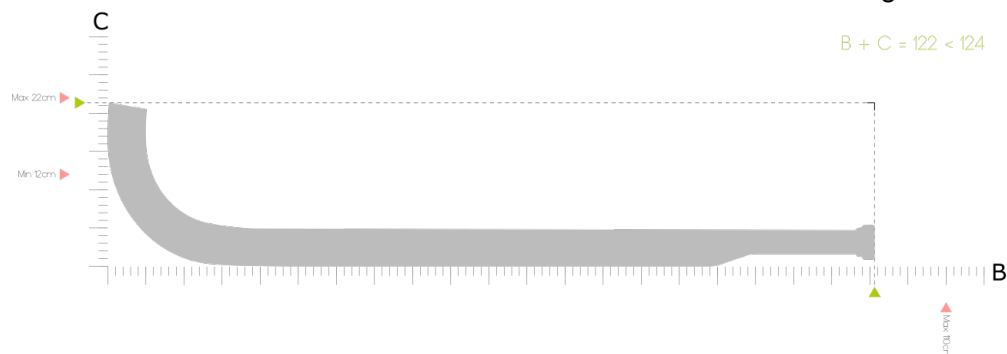
Diseño 1 - Dimensiones de un Stick



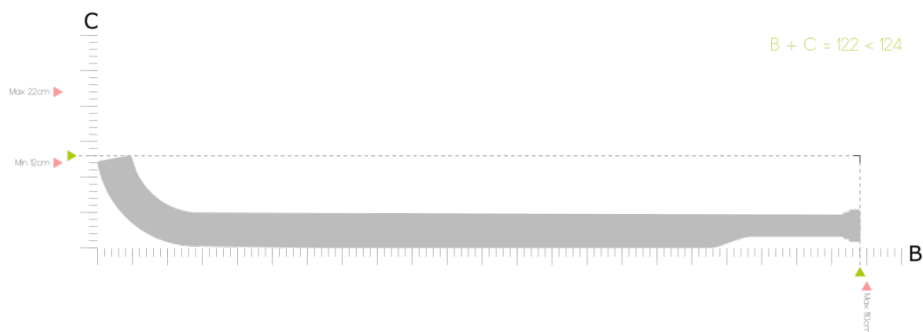
Diseño 2 - Ilustración de la prueba de la regla del Anillo



Diseño 3 - Ilustración Stick Tradicional dentro de los límites de la regla de la caja



Diseño 4 - Ilustración de un Stick de Portero Tradicional dentro de los límites de la regla de la caja.



Diseño 5 - Ilustración Stick de Portero Pala Corta dentro de los límites de la regla de la caja.

ARTÍCULO 9 (Equipamiento obligatorio de protección de los porteros)

1. Es obligatoria la utilización por parte del portero del siguiente equipo de protección:
 - a. Una máscara de protección integral de la cabeza o un casco y visera.
 - b. Un peto.
 - c. Dos guantes de porteros.
 - d. Dos espinilleras de porteros.
2. La máscara de protección integral de la cabeza y el casco y visera utilizados por los porteros están formados por una o dos piezas interconectadas, fijadas por correas envolventes, fabricadas en plástico rígido u otros materiales. Si tienen alguna pieza metálica deberá revestirse con plástico, cuero o goma de modo que no ponga en peligro la integridad física del resto de jugadores.



3. Para la protección de los porteros, es obligatoria la utilización de un peto, puesto por debajo de la camiseta de juego y formado por una única pieza. Incluyendo hombreras y protección para los brazos, fabricado en material plastificado y suficientemente flexible de forma que se amolde al cuerpo del usuario, debiendo la espesura de las piezas nunca ser superior 1,5 centímetros.



- a. Opcionalmente pueden utilizar las siguientes piezas de protección:
 - 1) Una protección para el cuello ajustada a éste, con una altura máxima de 5 centímetros y que se coloca por debajo del peto.
 - 2) Una protección elástica o semirrígida para los muslos, fabricada en material plastificado y en forma de manga, ajustada al muslo; no pudiendo superar el espesor de la protección 0,5 centímetros.
 - b. No se permite la colocación de cualquier otro material que hagan aumentar las dimensiones naturales de las protecciones anteriormente mencionadas.
4. Los guantes de porteros deben ser confeccionados en cuero, paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que los materiales utilizados sean maleables y flexibles. Se prohíbe la utilización de elementos metálicos o con revestimientos metalizados, así como cualquier otro que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores.
- a. Los guantes de porteros se destinan a la protección de las manos y parte de los antebrazos, no teniendo que ser necesariamente uniforme en su configuración, confección y utilización. Deben respetar las siguientes dimensiones:
 - 1) Altura máxima de 40 centímetros.
 - 2) Anchura máxima del guante con pulgar abierto de 25 centímetros.
 - 3) Anchura máxima del guante con los 4 dedos abiertos de 20 centímetros.
 - 4) Espesor máximo del guante de 5 centímetros.
 - b. Un guante tiene que ser flexible y articulado para permitir al portero agarrar y manipular su stick.
 - c. El otro guante se puede confeccionar de forma menos flexible, pero permitiendo que, en su interior, la mano pueda quedar abierta y con los dedos separados.



Foto 12: Guantes de Portero

5. Están constituidas por una o dos piezas interconectadas fijadas por correas envolventes alrededor de las piernas, de forma que garanticen la protección parcial de las piernas y pies de los usuarios.
- a. Las espinilleras de los porteros tienen las siguientes medidas máximas:
 - 1) Anchura de la parte superior de 30 centímetros.

- 2) Anchura de la parte central de 27,50 centímetros.
- 3) Anchura de la parte inferior de 25 centímetros.
- 4) Altura total de 65 centímetros.
- 5) Espesor máximo en toda su altura de 5 centímetros.



- b. La protección para los pies puede ser, o no, una pieza individual y separada de la espinillera, pero respetando siempre la medida máxima en altura de 65 centímetros, no pudiendo en su conjunto, aumentar de extremo a extremo, la dimensión referida.
 - 1) Esta protección tendrá una anchura máxima de 25 centímetros, ajustada a la parte inferior de la espinillera, con un refuerzo lateral con la medida máxima de 11 centímetros en su altura y 20 centímetros entre los extremos y en el sentido de la largura del calzado.
 - 2) El espesor máximo permitido para estas piezas es de 5 centímetros.
 - 3) La fijación a la pierna y pie de cada elemento de protección se efectúa de forma independiente y envolvente, mediante dos o tres correas, fijadas cruzando las partes frontales de cada una de las piezas o a partir de los extremos laterales de las mismas, pero en el sentido envolvente de las piernas.
 - c. Los materiales para fabricar las espinilleras de los porteros pueden ser el paño, lona, productos sintéticos o plásticos, siempre que sean maleables y flexibles, pero nunca pueden presentar elementos metálicos o con revestimientos metalizados o cualquier producto que pueda dañar la integridad física de sus usuarios y/o de los otros jugadores.
6. El equipamiento de protección de los porteros debe estar certificada por la entidad que es responsable de la organización de las competiciones, tanto a nivel internacional como a nivel nacional por parte de las respectivas Federaciones.

ARTÍCULO 10 (Equipamiento opcional de protección de los jugadores)

1. Todos los jugadores, incluyendo los porteros, pueden usar equipamientos de protección no metálicos, colocados directamente sobre el cuerpo y totalmente ajustado a este, exclusivamente para preservar su integridad física y siempre que su utilización no conlleve cualquier tipo de ventaja a sus usuarios.
2. Se autoriza la utilización de los siguientes elementos de protección física de los jugadores:
 - a. Guantes acolchados, con un espesor máximo de 2,50 centímetros, con los dedos totalmente separados y sin poder sobrepasar los 10 centímetros de la línea de la muñeca al antebrazo.



- b. Rodilleras acolchadas, con un espesor máximo de 2,50 centímetros, para protección exclusiva de las rodillas.



- c. Espinilleras de protección, con un espesor máximo de 5 centímetros; se colocarán debajo de las medias, ajustadas alrededor de las piernas.



- d. Coquilla en paño y coquilla de material plástico resistente, para protección de los órganos genitales.



- e. Coderas acolchadas, de material no rígido o que pueda provocar peligro al resto de los demás jugadores.

3. Protecciones para la cabeza y cara de un jugador de pista.

- a. Los jugadores de pista, no porteros, podrán utilizar una protección de cabeza y cara sin necesidad de solicitar autorización a WORLD SKATE-RHTC o Confederación Continental o Federación Nacional.
- b. La protección facial completa debe estar unida a la protección de la cabeza. La protección para la cabeza debe estar sujeta al mentón en todo momento con una correa debidamente atada.
- c. Estas protecciones sólo podrán ser las que se reproducen en este REGLAMENTO TÉCNICO DE WORLD SKATE y las que sean homologadas o autorizadas por WORLD SKATE-RHTC.

Cada producto fabricado debe ser inspeccionado para asegurar el cumplimiento de los siguientes requisitos:

DESCRIPCIÓN	Casco oficial de jugador/a de Hockey sobre Patines.
MATERIAL	<u>Fijación Cabeza:</u> Goma EVA de alto impacto 8mm <u>Visera:</u> Placa de copoliéster transparente PETG de 4 mm
DENSIDAD VISERA	1,27 g/cm ³ (ISO 1183)
PESO	280 gramos para talla L
COLOR	<u>Fijación Cabeza:</u> a escoger <u>Visera:</u> Transparente - incoloro



ARTÍCULO 11 (Publicidad en el equipamiento de los jugadores)

1. Se permite la publicidad en los equipamientos de juego siempre que no perjudique la correcta identificación de su color base.
2. No se permite publicidad con propaganda política o religiosa.



ARTÍCULO 12 (Convocatoria de jugadores a las selecciones nacionales)

1. Todos los clubes están obligados a autorizar la incorporación de los jugadores de sus equipos a sus selecciones nacionales cuando son convocados oficialmente por las Federaciones Nacionales que son miembros de World Skate.
2. Los jugadores convocados deben estar disponibles para sus equipos nacionales (al menos):
 - a. 21 días naturales antes del inicio de un Campeonato Mundial o Continental.
 - b. Durante 8 días durante la Pascua (de lunes a lunes, ambos incluidos).
 - c. Durante 1 semana (de lunes a domingo, ambos incluidos) en una fecha que será determinada por WORLD SKATE-RHTC antes del 1 de enero de cada año.

REGLAS DE ARBITRAJE (MANUAL DE ARBITRAJE)

CONTENIDO

CAPÍTULO I – ÁRBITROS

ARTICULO 1 (Composición del equipo de arbitraje y designación)	60
ARTICULO 2 (Funciones)	61
ARTICULO 3 (Falta o sustitución de los árbitros designados – procedimientos)	63
ARTICULO 4 (Evaluación de los árbitros - funciones de los delegados técnicos)	65
ARTICULO 5 (Actos y procedimientos preliminares al partido)	65
ARTICULO 6 (Equipamiento e instrumentos de los árbitros)	67
ARTICULO 7 (Acta e informes - procedimientos necesarios)	68
ARTICULO 8 (Sistemas complementares de arbitraje).....	70

CAPÍTULO II – SEÑALES

ARTICULO 9 (Señales utilizadas por los árbitros)	71
--	----

DISPOSICION FINAL	75
--------------------------------	-----------

CAPÍTULO I – ÁRBITROS

ARTÍCULO 1 (Composición del equipo de arbitraje y designación)

1. En los partidos de las competiciones internacionales del Hockey sobre Patines, el equipo Arbitral está compuesto por tres o cuatro árbitros de categoría internacional cuyas funciones son repartidas de la siguiente forma:
 - a. Dos árbitros principales, que son los responsables de la dirección del partido. El árbitro principal que es designado como árbitro 1 es quien desempeña las funciones de jefe del equipo arbitral.
 - b. Un árbitro auxiliar, responsable de:
 - 1) El control disciplinario de los banquillos y de los jugadores que están suspendidos temporalmente del partido;
 - 2) El control de los tiempos muertos concedidos a cada equipo y el control de las faltas de equipo cometidas;
 - 3) La información al público y a los equipos por medios electrónicos o cualquier otro alternativo, relativo a:
 - a) La solicitud de tiempo muerto por parte de cada equipo.
 - b) El número de faltas de equipo acumuladas, que se complementará con un aviso específico siempre que un equipo esté a una falta de ser sancionado con un libre directo.
 - c. Un árbitro asistente puede integrar el equipo arbitral para asegurar la monitorización del equipamiento electrónico que permite el control del tiempo de posesión de la bola por parte de cada uno de los equipos.
 - d. Un Cronometrador, que integra la mesa oficial de juego, que asegura el apoyo a las acciones en pista de los árbitros principales.
2. La designación de los equipos arbitrales para las distintas competiciones internacionales es responsabilidad de:
 - a. WORLD SKATE-RHTC, que tiene la jurisdicción de las competiciones mundiales.
 - b. Las distintas ÁREAS CONTINENTALES respecto de las competiciones organizadas en el área geográfica que está bajo su jurisdicción.
3. En las competiciones mundiales todos los partidos son dirigidos por equipos arbitrales de categoría ELITE, de acuerdo con la clasificación oficial realizada por WORLD SKATE-RHTC.
4. Sin perjuicio de lo establecido en los siguientes puntos, en las distintas competiciones continentales los partidos serán dirigidos por equipos de arbitraje oficialmente designados por la Área organizadora.
5. Las Áreas Continentales organizadoras pueden solicitar la colaboración de WORLD SKATE-RHTC para garantizar el nombramiento de árbitros internacionales que estén afiliados en otras Áreas Continentales.
6. Está totalmente prohibido que cualquier Área continental, sin el previo y formal permiso de WORLD SKATE-RHTC, haga invitaciones para arbitrar partidos en competiciones a cualquier árbitro que esté afiliado en otra Área continental.

7. En las competencias nacionales de los distintos países, son las federaciones nacionales afiliadas de WORLD SKATE las que nombran al equipo arbitral de cada partido, conforme con los procedimientos que consideren adecuados y teniendo en cuenta lo dispuesto en los siguientes puntos:
 - a. En las competencias séniores de clubes es obligatorio que:
 - 1) En todos los partidos se designen tres árbitros oficialmente habilitados por la federación nacional en cuestión, siendo dos designados como árbitros principales y uno como árbitro auxiliar.
 - 2) Se designe un árbitro asistente para el control e información al público del resultado del partido, de las faltas de equipo y del tiempo de juego deben realizarse por los adecuados sistemas electrónicos, comandados desde la Mesa Oficial De Juego.
 - b. En las demás competencias nacionales de clubes, los partidos pueden ser dirigidos por uno o dos árbitros principales, admitiéndose que las funciones del árbitro auxiliar y del cronometrador puedan ser ejercidas por:
 - 1) Elementos oficialmente habilitados por la federación nacional en cuestión; o
 - 2) El árbitro auxiliar será propuesto por el equipo visitante y el cronometrador será propuesto por el equipo local.
8. En las competencias nacionales todos los partidos serán dirigidos por equipos de arbitraje constituidos por los árbitros afiliados en la federación organizadora y que se encuentren en actividad normal, salvaguardando lo establecido en los puntos siguientes:
 - a. Las federaciones nacionales organizadoras pueden solicitar la colaboración de la Área continental de su filiación para garantizar el nombramiento de árbitros que estén afiliados en otras federaciones nacionales.
 - b. Está prohibido que cualquier federación nacional efectúe, sin el previo y formal permiso de su Área continental, cualquier invitación para dirigir partidos en sus competencias a cualquier árbitro, en activo o retirado, que está o estuvo afiliado en otra federación nacional.
9. Todos los árbitros de Hockey sobre Patines tienen el deber de cumplir y de hacer cumplir las reglas oficiales de juego y demás reglamentos procedentes de los órganos internacionales y nacionales en que se integran, en particular, en lo que respeta a las diversas disposiciones, normas, procedimientos, interpretaciones y aclaraciones relativas a su actividad en el arbitraje del hockey sobre patines.

ARTÍCULO 2 (Funciones)

1. La coordinación entre los árbitros que integran el equipo arbitral es importante y relevante en el desempeño de sus funciones, exigiendo una correcta movilidad y colocación en pista y un adecuado reparto de las funciones.
2. Los árbitros principales son los jueces absolutos en la pista de juego y sus decisiones, en lo concerniente al juego, deben ser efectuadas con efectiva competencia y total responsabilidad, siempre pautadas por su imparcialidad y por el escrupuloso cumplimiento de las Reglas de Juego y demás Reglamentos en vigor.
3. Los árbitros principales deben moverse en la pista de forma que puedan seguir el juego de cerca, teniendo el derecho de ejercer acciones disciplinarias sobre los jugadores y demás representantes de cualquier equipo, antes, durante o al final del partido; actuando con el rigor necesario para que se practique un juego correcto y libre de brutalidad.

4. Cuando sea necesario, con el partido inactivo, los árbitros principales se dirigirán al árbitro auxiliar para aclarar cualquier cuestión que ocurra junto a la mesa oficial de juego. En estas situaciones no se permite la presencia de jugadores o representantes de los equipos, excepto si previamente se ha autorizado.
5. Los árbitros principales pueden solicitar la intervención policial cuando verifiquen problemas graves relacionados con el comportamiento del público o cuando un jugador u otro representante situado en el banquillo o en la mesa oficial de juego se niegue a cumplir las órdenes de los árbitros.
6. En los incidentes u omisiones que no se recojan en las Reglas de Juego, los árbitros principales deben decidir según su conciencia, procurando resolver todos los casos a través de las acciones que crean necesarias y evaluando y juzgando las reclamaciones que puedan ocurrir, asegurando siempre la corrección de eventuales irregularidades y/o errores graves que puedan ser detectados durante el partido, favoreciendo siempre una aplicación rigurosa de las reglas en vigor, en defensa de la ética y de la verdad deportiva.
7. En lo que respecta a su intervención en el desarrollo del partido no hay diferencia entre el considerado jefe del equipo arbitral y el otro árbitro principal.
8. El árbitro 1 tiene encomendadas las siguientes funciones:
 - a. Verificar antes del inicio del juego las siguientes cuestiones específicas:
 - 1) Las condiciones de la pista y del sistema utilizado para el cronometraje del juego.
 - 2) La identificación de los jugadores y demás representantes de ambos equipos.
 - 3) El sistema de información que puede ser prestado al público sobre la marcha del partido.
 - 4) Revisión del equipo electrónico que controla el tiempo de posesión de bola de cada uno de los equipos.
 - b. Cuando sea necesario elegir la bola del partido, llamar los capitanes a su presencia.
 - c. Verificar si todos los participantes están preparados, pitando para el inicio o reinicio de cada uno de los periodos del partido, incluyendo la prórroga.
 - d. En el caso de surgir dudas sobre decisiones arbitrales en el partido el árbitro 1 debe consultar con los otros miembros del equipo arbitral y decidir cualquier divergencia, problema o dificultad que pueda ocurrir en cualquier situación de juego, teniendo en cuenta:
 - 1) La correcta aplicación de las Reglas y de los Reglamentos.
 - 2) La resolución de los incidentes que puedan surgir, asumiendo las acciones correctivas que considere necesarias, después de evaluar las reclamaciones que puedan surgir.
 - 3) Elaborar y firmar el informe confidencial de arbitraje y confirmar la correcta elaboración del acta oficial del partido y demás documentos oficiales, realizando las rectificaciones que considere necesarias.
 - 4) Hacer entrega a la autoridad internacional o nacional organizadora de la competición del acta oficial del partido y demás documentos del control, incluyendo el Informe Confidencial.
9. El control de la mesa oficial de juego es responsabilidad del árbitro auxiliar, correspondiéndole:
 - a. Asegurar un control riguroso y eficaz del comportamiento disciplinario de los integrantes del banquillo de cada equipo informando a los árbitros principales sobre las infracciones ocurridas fuera de la pista.
 - b. Ayudar a los árbitros principales en la detección y corrección de irregularidades y/o errores graves cometidos durante el partido.

- c. Asegurar que se preste al público y equipos presentes la información relativa al desarrollo del partido, en particular:
 - 1) El resultado actual del partido.
 - 2) El tiempo de juego que resta.
 - 3) El número acumulado de faltas de equipo ya señaladas a cada uno.
 - 4) Los tiempos muertos solicitados por cada equipo.
 - 5) Efectuar todos los apuntes y registros necesarios para el control de las incidencias del juego, colaborando con los árbitros principales en la elaboración del Acta del partido, en cuanto a:
 - a) Las faltas de equipo señaladas por los árbitros principales, indicándoles siempre que un libre directo tiene que ser señalado contra el equipo del infractor.
 - b) La acción disciplinaria ejercida sobre los jugadores y representantes.
 - c) Los tiempos muertos concedidos a cada equipo en cada período del tiempo normal de juego.
 - d) El resultado final del partido, con detalle de los goles obtenidos por cada equipo en cada uno de los períodos de juego.
 - d. Tiene además que controlar y apoyar la acción del Cronometrador, rectificando eventuales fallos e informando a los árbitros principales si es necesario, aprovechando una interrupción, respecto cualquier problema y/o eventual infracción disciplinar imputable al Cronometrador.
10. En las pruebas oficiales reconocidas por WORLD SKATE-RHTC se utilizará un cronómetro electrónico que permita efectuar en cada parte del juego el registro decreciente del tiempo de juego que falta por cumplir.
11. A cada parada de juego se para el cronómetro, permitiendo así que el público y los representantes de los equipos puedan tener una información correcta y transparente del tiempo de juego. Pueden utilizarse cronómetros manuales, opción que obliga a la mesa oficial de juego a disponer, de forma bien visible, de un sistema de información al público sobre el número de minutos que faltan cumplir para el final de cada una de las partes del juego.
12. Al Cronometrador le compete realizar el control del tiempo de cada período de juego, atendiendo a que:
- a. El cronómetro comienza a contar a partir del pitido de los árbitros al inicio del juego.
 - b. Cuando se llegue al final del tiempo de juego, se efectúa una señal sonora para indicar que el partido ha finalizado.
 - c. El juego comienza con el pitido de los árbitros y finaliza con la señal sonora del cronómetro.
 - d. El control del tiempo de duración del descanso, efectuando una señal sonora de aviso cuando falten dos (2) minutos para su final.
 - e. El control del tiempo muerto concedido en cada período de juego, informando al público que equipo lo ha solicitado.
 - f. El control del cumplimiento de las sanciones a los jugadores como los periodos de inferioridad.

ARTÍCULO 3 (Falta o sustitución de los árbitros designados – procedimientos)

- 1. Un partido se celebra, aunque se produzca la ausencia del equipo Arbitral que había sido oficialmente elegida y designada. Constatándose esta ausencia, se concederá una tolerancia de treinta minutos, pasada la cual se adoptarán los procedimientos establecidos a continuación.

- a. En ausencia de los dos árbitros principales designados el partido será dirigido por el árbitro auxiliar.
 - b. En la ausencia de uno de los árbitros principales designados el partido será dirigido por:
 - 1) El otro árbitro principal, que será el jefe del equipo arbitral.
 - 2) El árbitro auxiliar.
 - 3) Si después de iniciarse el partido se persona el árbitro principal ausente no podrá participar en el partido.
 - c. Si todos los árbitros designados están ausentes, los delegados de cada equipo designarán una persona, de acuerdo con los siguientes procedimientos y criterios:
 - 1) Si hay presente uno o más árbitros que estén en activo el partido será dirigido por quien ostente mayor categoría, y para el caso de igualdad, por el más antiguo.
 - 2) Si no hay árbitros que se encuentren en activo, pero si uno o más árbitros ya retirados, el partido será dirigido por quien ostente mayor categoría en el momento de su retirada, y para el caso de igualdad, por el que tenga más tiempo de actividad.
 - 3) En ausencia de lo expuesto anteriormente, el partido será dirigido por un árbitro no oficial que tenga el consenso de los delegados de ambos equipos.
 - 4) No habiendo acuerdo entre los delegados de cada equipo, el partido será dirigido, en cada media-parte, por un entrenador o delegado de cada equipo, teniendo en cuenta que el árbitro designado por el club local será el árbitro durante el primer período del partido, siguiendo el mismo criterio en caso de jugarse un tiempo extra.
2. Cuando por lesión o incapacidad física uno de los principales árbitros deba abandonar el partido, se seguirán los siguientes procedimientos:
 - a. Cuando el partido estaba siendo dirigido por dos árbitros principales no se efectúa la sustitución y el partido continuará siendo dirigido solamente por el otro árbitro principal.
 - b. Cuando el partido estaba siendo dirigido por un solo árbitro, su sustitución se realizará por el árbitro auxiliar o, si éste está también ausente, la sustitución será decidida de común acuerdo entre los delegados de cada equipo según lo expuesto en el punto anterior.
 - c. Cuando uno o los dos árbitros que han comenzado el partido deciden interrumpirlo y darlo por terminado después de sufrir una agresión o por cualquier otra razón relacionada con su seguridad, ningún otro árbitro puede sustituirlos para dar continuidad al partido.
 3. Cuando, simultáneamente, ocurre la falta de comparecencia de uno de los equipos y también la ausencia de todos los miembros designados del equipo de arbitraje, el delegado oficial del equipo que está presente debe proporcionar los siguientes procedimientos y diligencias:
 - a. Intentar encontrar entre el público un árbitro que esté en activo o retirado.
 - b. Si esto no es posible, el mismo delegado deberá solicitar la intervención de uno de los siguientes elementos:
 - 1) Un miembro dirigente de la entidad que tiene la jurisdicción de la competición.
 - 2) Un miembro dirigente de la federación nacional de filiación del club en cuestión.
 - 3) Dos personas adecuadas que se encuentren en el público, preferentemente que tengan algún vínculo con la disciplina del hockey sobre patines.
 - c. La persona elegida elabora y firma los documentos presentados por el delegado oficial del equipo presente:
 - 1) El formulario relativo al control de las licencias del equipo que sirve de certificación e identificación de la relación presentada da en el acta oficial del partido.
 - 2) En el acta oficial del partido además de identificar a los representantes presentes dejará constancia de los hechos ocurridos.
 - d. Todos estos documentos del partido serán remitidos a la institución responsable de la organización de la competición relativa al partido que no fue realizado.

ARTÍCULO 4 (Evaluación de los árbitros - funciones de los delegados técnicos)

1. Teniendo como objetivo incentivar el desarrollo cualitativo, en términos técnicos, de los árbitros internacionales es competencia de WORLD SKATE-RHTC:
 - a. Elaborar e institucionalizar un sistema de observación y evaluación anual de los árbitros internacionales.
 - b. Reclutar, formar, seleccionar y nombrar delegados técnicos que observen y evalúen la actuación de los árbitros internacionales en las principales competencias internacionales.
 - c. Elaborar y divulgar un “Manual de Actuación” de los árbitros de Hockey sobre Patines, sistematizando procesos y procedimientos y, promoviendo la interpretación de las Reglas de Juego y la unificación de criterios.
2. Bajo la coordinación de WORLD SKATE-RHTC, compete a los delegados técnicos:
 - a. La observación y evaluación de las actuaciones de los árbitros internacionales.
 - b. La elaboración del “Informe Técnico de Evaluación” correspondiente a cada observación efectuada, donde serán reportados y descritos con rigor y precisión, todas las anomalías, errores y/o infracciones cometidas por los referidos árbitros.
 - c. Cooperar con la Comisión Internacional de Hockey sobre Patines en las iniciativas de formación dirigidas a los árbitros internacionales de Hockey sobre Patines.
3. El delegado Técnico no está autorizado a ocupar un lugar en la mesa oficial de juego, teniendo que observar el partido en las gradas o en un lugar reservado por la entidad organizadora.

ARTÍCULO 5 (Actos y procedimientos preliminares al partido)

1. Todos los miembros del equipo arbitral designados para cada partido llegarán al recinto del partido con una antelación de 90 minutos respecto a la hora de inicio del partido.
 - a. Se presentarán debidamente equipados y asegurarán el cumplimiento de todos los actos y procedimientos definidos en los puntos siguientes.
 - b. Antes de iniciarse el calentamiento de los equipos y de los árbitros principales en la pista, el árbitro auxiliar, o en su ausencia, uno de los árbitros principales, tiene que contactar con los delegados de cada equipo, asegurando:
 - 1) La relación y licencias de los representantes de cada equipo que se inscribirán en el acta oficial del partido, incluyendo la identificación de los números de la camiseta de los jugadores.
 - 2) La indicación de los colores de la indumentaria de juego de los jugadores y porteros de cada equipo.
2. El equipo local ocupa la media pista situada a la derecha de la mesa oficial de juego tanto en el calentamiento previo al inicio del partido como en el primer tiempo de juego o de la prórroga. Y el equipo visitante es el encargado de la ejecución del saque inicial del primer período del partido o de la prórroga.



3. La entidad organizadora de las competencias internacionales, de naciones o clubes, garantizará en el día anterior al inicio y si no es posible, en la mañana del día inaugural, la disponibilidad de las instalaciones deportivas del evento para que los equipos participantes realicen un entrenamiento de adaptación a la pista de juego por un periodo mínimo de treinta minutos.
4. Se delimitará mediante conos el espacio reservado para la sesión de calentamiento de los árbitros principales, ocupando la franja central que se encuentra a cada lado de la pista, a una distancia aproximada de un metro desde la línea divisoria central.
5. En condiciones normales, las sesiones de calentamiento de los equipos se completarán con una antelación de 15 minutos respecto a la hora oficial del inicio del partido.
6. La pista de juego tiene que estar disponible para el calentamiento durante 30 minutos respecto al horario establecido para el inicio del partido. Si surge un retraso en el horario de inicio del partido los árbitros principales designados informarán previamente a los delegados y capitanes de cada equipo que:
 - a) Dispondrán de un periodo mínimo de 20 minutos para el calentamiento de los equipos.
 - b) El calentamiento se hará con su indumentaria de juego.
 - c) No podrán acudir a sus vestuarios después de concluir el calentamiento.
7. El equipo arbitral debe de entrar en pista con una antelación de 15 minutos respecto al horario oficial del inicio del partido, asegurando:
 - a. La inmediata retirada de la pista de los jugadores de los equipos que estaban calentando.
 - b. La verificación del estado de las dos porterías.
8. Los jugadores de cada equipo deben de entrar en pista con una antelación de 10 minutos respecto al horario oficial del inicio del partido.
9. La entidad que tiene la jurisdicción de la competición puede proveer las bolas que se utilizarán en el partido. Sin embargo, el equipo local está obligado a facilitar las bolas que sean necesarias para cada partido. El club visitante tiene también derecho a facilitar bolas para utilizar el partido.
10. Los capitanes de cada equipo deben aprovechar el período de calentamiento para llegar a un acuerdo respecto a la bola con la que se disputa el partido, entregándosela a los árbitros principales después de su entrada en pista. En cualquier caso, la elección de la bola para el partido es siempre responsabilidad de los árbitros principales del partido, en particular si los dos capitanes no llegan a un acuerdo.
11. Presentación de jugadores y árbitros. Saludo a las autoridades y al público.

- a. Antes del inicio del juego, los árbitros se alinean junto con los jugadores de cada equipo en la parte central de la pista, teniendo en cuenta que en esta alineación se requiere:
 - 1) La presencia de todos los jugadores de cada equipo habilitados para participar en el juego.
 - 2) El uso del equipamiento utilizado durante el partido, excepto los porteros que no necesitan colocarse el casco ni los guantes, no permitiéndose tener el suéter fuera de los pantalones cortos o los calcetines caídos. Los jugadores que se encuentren en la pista al momento de iniciarse la primera parte como la segunda deberán llevar la camiseta por dentro del pantalón.
- b. En primer lugar, el árbitro principal designado como árbitro 1 asegura un saludo formal a las autoridades y al público presente, que debe de llevarse a cabo tomando como referencia la mesa oficial de juego, para los dos lados de la pista excepto cuando solo hay una grada en la longitud de la pista.
- c. Seguidamente, se efectúa por vía sonora la presentación de los nombres de los jugadores y el entrenador principal de cada equipo y, los componentes del equipo arbitral del partido.
- d. Finalizada la presentación, los jugadores de cada equipo saludan a los árbitros y a todos los representantes del equipo adversario.
- e. Finalmente, los árbitros principales efectúan las diligencias adicionales que consideren necesarias para asegurar que el partido se inicie de conformidad con el horario oficial establecido.

ARTÍCULO 6 (Equipamiento e instrumentos de los árbitros)

1. El equipamiento de los árbitros incluye:
 - a. Camisa o camiseta, que portará en el lado izquierdo del pecho la insignia oficial, teniendo en cuenta que:
 - 1) En las competencias mundiales vestirán la uniformidad facilitada por WORLD SKATE-RHTC.
 - 2) En las competencias continentales vestirán la uniformidad facilitada por su Área continental.
 - 3) En las competencias nacionales vestirán la uniformidad facilitada por su respectiva Federación Nacional.
 - b. Pantalones, medias y zapatillas con suela de goma.



2. Los árbitros principales están obligados a portar los siguientes instrumentos:
 - a. Un silbato.
 - b. Tres tarjetas con dimensiones de doce por nueve (12 x 9) centímetros, siendo una de color amarilla, otra de color azul y otra de color roja.
 - c. Un bolígrafo y una hoja para el registro de las tarjetas, así como de los goles.

3. Los colores del uniforme de los árbitros no se pueden confundir con el color de la vestimenta de cualquiera de los equipos.
 - a. En los partidos en que intervengan dos árbitros principales se pondrán de acuerdo para decidir el color del uniforme a utilizar entre el facilitado.
 - b. El árbitro auxiliar y/o el árbitro asistente podrán utilizar una camisa o camiseta de un color igual o de un color distinto de la que es utilizada por los árbitros principales.



4. Se permite portar publicidad en la indumentaria de los árbitros de Hockey sobre Patines, siempre que se cumplan las siguientes limitaciones:
 - a. Dos franjas publicitarias en la camisa, una en la parte frontal y otra en la espalda.
 - b. Una referencia publicitaria en cada una de las mangas.
5. En las competiciones mundiales es responsable de permitir su uso WORLD SKATE.

ARTÍCULO 7 (Acta e informes - procedimientos necesarios)

1. Los árbitros principales tienen que registrar todas las incidencias importantes acaecidas en el partido utilizando para ello los siguientes formularios oficiales:
 - a. Acta oficial del partido.
 - b. Hoja de control del partido.
 - c. Control de las licencias de los equipos.
 - d. Informe confidencial de los árbitros.
2. En cada partido oficial los árbitros deben registrar en el acta oficiales:
 - a. Lugar, date y horas de inicio y del termo del partido.
 - b. Resultado final, así como los goles marcados por cada equipo en cada uno de los períodos del partido.
 - c. La relación de los jugadores de cada equipo, con el número de su licencia o documento de identificación que se utilizó para confirmar su identificación, así como el numero de la camisa de cada jugador, la función de los jugadores, indicando específicamente los porteros y el capitán y el capitán sustituto.
 - d. Jugadores que han obtenidos los goles.
 - e. El rol de los otros representantes del equipo registrados en el juego, con el número de su licencia o documento de identidad que se utilizó para confirmar su identificación, así como su función.
 - f. Medidas disciplinarias aplicadas por los árbitros principales durante partido con los jugadores y representantes del equipo, especificando las tarjetas exhibidas.
 - g. El número de faltas del equipo cometidas por cada equipo.
 - h. Los tiempos muertos solicitados por cada equipo en cada uno de los períodos de juego.

- i. Información sobre cualquier declaración de protesta que sea presentada a los árbitros principales por cualquier de los equipos firmada por el capitán del equipo.
3. También hay que identificar:
- a. El equipo de Arbitraje designado para el partido.
 - b. Las personas presentes en la mesa oficial de juego especificando sus funciones.
 - c. El delegado Técnico designado para la evaluación de los árbitros.
4. Inmediatamente después del final del juego, el acta oficial del partido tiene que firmarse por los capitanes de los equipos.
- a. Si el capitán del equipo y/o el capitán sustituto se niegan a firmar el acta oficial del partido los árbitros principales harán un Informe confidencial detallando lo sucedido.
 - b. Si el capitán del equipo y el capitán sustituto fueron expulsados, el acta oficial del partido la firmará el jugador designado para actuar como capitán.
5. Todos los miembros del equipo de arbitraje designados para el juego firmarán el acta oficial del partido después de verificar lo registrado.
6. Informe confidencial.
- a. Este documento se realiza en situaciones en las que es necesario remitir información complementaria para garantizar una descripción exacta, objetiva y precisa de hechos relevantes ocurridos en el juego.
 - b. Siempre se remitirá:
 - 1) Cuando se muestre una tarjeta roja, explicando las infracciones, circunstancias y motivos, detallando específicamente los actos cometidos y/o las injurias pronunciadas. Así como en los casos de comportamientos groseros o violentos, como por ejemplo agresiones y/o reacciones a las agresiones, y los detalles de las conductas y golpes producidos por los infractores, puñetazos, patadas, golpes con el stick, etc., y en qué parte del cuerpo fue golpeado.
 - 2) Cuando no se disputó un partido o las situaciones relacionadas con la no conclusión o la conclusión anticipada, indicando con claridad qué motivos y circunstancias determinaron la decisión de los árbitros.
 - 3) Cuando se produzca un retraso, explicando los motivos y/o anomalías que lo han causado.
 - 4) Cuando existan eventuales deficiencias o irregularidades detectadas por los árbitros en las protecciones utilizadas por cualquier jugador y/o portero, informando de diligencias efectuadas para rectificar la situación y el resultado de estas:
 - a) Si la situación fue regularizada y el jugador o portero fue autorizado a jugar el partido.
 - b) Si la situación no fue regularizada y el jugador o portero no fueran autorizados a jugar el partido.
 - 5) Cualquier otro asunto relevante, como, por ejemplo:
 - a) Retrasos ocurridos al comienzo o durante el juego, y sus motivos, incluyendo cuando los mismos sean imputables a los árbitros principales.
 - b) Condiciones deficientes de la pista y/o del recinto de juego, problemas con el número de policías presentes o eventuales problemas relacionados con la presencia indebida de personas cerca de los vestuarios de los árbitros, de la mesa oficial de juego o de los bancos de suplentes de cualquier de los equipos.

ARTICULO 8 (Sistemas complementares de Arbitraje)

1. El sistema de VAR, como un sistema complementario para ayudar la labor del arbitraje está autorizado en todas las competencias y sujeto a un protocolo y reglas específicas, que serán establecidas caso por caso.
2. La nominación de un tercer Arbitro en un partido, como un sistema complementario de ayuda a la labor arbitral está autorizado en todas las competencias y sujeto a un proceso de nominaciones y designaciones específicas que serán establecidas caso por caso.

CAPÍTULO II – SEÑALES

ARTÍCULO 9 (Señales utilizadas por los árbitros)

Los árbitros principales utilizarán las señales que se indican a continuación:

1. Tiempo de posesión.

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

En caso de que existan marcadores de posesión de bola, o marcadores de cuarenta y cinco (45) segundos no se realizará dicha señalética.

2. Tiempo muerto.

Para señalar que fue concedido un tiempo muerto los árbitros coloca una de las manos en posición vertical, con la palma abierta al mismo tiempo que sobre ésta coloca la otra mano en posición horizontal con la palma abierta.



3. Saque neutral.

Para señalar saque neutral (*boolling*) los árbitros deben levantar uno de los dos brazos, con la palma de la mano girada hacia delante y con dos dedos bien abiertos, en señal de V, y con el otro brazo señalar el lugar donde se efectuará el saque neutral.



4. Ley de la ventaja o siga el juego.

Para señalar la decisión de dar seguimiento del juego el árbitro coloca los dos brazos en posición paralela y flexionándolos, de modo que formen un ángulo aproximado de sesenta grados con el cuerpo, manteniendo las palmas de las manos hacia arriba.



5. Aviso de práctica de juego pasivo.

Para advertir a un equipo que está a punto de practicar un juego pasivo, los árbitros levantarán los dos brazos, manteniéndolos erguidos hasta que se dispare la pelota o hasta el final del tiempo concedido para realizar el disparo.



6. Infracción en una de las esquinas.

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



7. Indicación de libre indirecto.

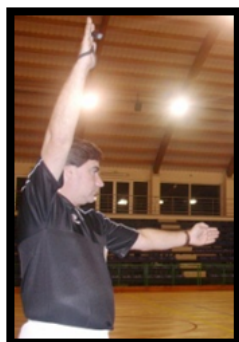
Para señalar un libre indirecto el árbitro debe mantener los dos brazos en posición horizontal formando entre sí un ángulo de 90 grados:

- a. Uno de los brazos apunta hacia el lugar en que la falta tiene que ser ejecutada;
- b. El otro brazo queda estirado, señalando cual es el equipo infractor.



8. Faltas de equipo.

El árbitro que señala la falta levanta, bien alto, uno de los brazos y apunta con el otro brazo en la dirección de la zona defensiva del equipo infractor, para que esa falta de equipo se anote por la mesa oficial de juego.



9. Exhibición de tarjetas.

- a. El árbitro se coloca a una distancia de +/- dos metros del infractor. Después le muestra la tarjeta correspondiente con el brazo de la mano que coge la tarjeta bien levantada en posición vertical.



- b. Después de la exhibición de la tarjeta, los árbitros indica a la mesa oficial de juego el número de dorsal del jugador infractor, y si no es un jugador se indica cuál es su función en el equipo.



- c. Finalmente, el árbitro indica a la mesa oficial de juego a que equipo pertenece el infractor, señalando el lado de la pista en el que juega dicho equipo manteniendo levantado uno de los brazos posición horizontal.



10. Indicación a la mesa oficial del jugador que marca un gol. Para señalar un gol el árbitro tiene que hacer sonar su silbato en dos ocasiones de forma corta e intensa, para después dirigirse al centro de pista, indicando a la mesa oficial de juego con claridad el número de dorsal del jugador que lo marcó.



11. Penaltis y libres directos.

- a. Para señalar el penalti o libre directo el árbitro se dirige a la marca donde está señalado el punto de penalti o libre directo para indicar el lugar donde debe colocarse la pelota.



- b. Con excepción del jugador que lanza el penalti o libre directo y del portero del equipo infractor, todos los demás jugadores se posicionan en el interior del área de penalti del equipo encargado de ejecutarlo, quedando bajo control de uno de los árbitros que dará la señal al otro árbitro para dar inicio a la ejecución del penalti o libre directo.



DISPOSICION FINAL

El cumplimiento de las disposiciones contenidas en estas Reglas de Arbitraje es obligatorio, tanto en las competencias oficiales de World Skate y en las competencias oficiales de las Federaciones Nacionales miembros de World Skate.