

International Floorball Federation

Reglamento de juego

Reglas e interpretaciones -
Válido desde el 1 de julio de
2022
(Adaptación a español)

International Floorball Federation
Rules and Competition Committee

© International Floorball Federation 2022
All rights reserved

| | pag |
|-----------------------------|----------|
| PREFACIO | 4 |
| EL JUEGO | 7 |
| COMO LEER LAS REGLAS | 7 |
| GLOSARIO | 9 |

| | |
|---------------------------------------|-----------|
| 1. RINK | 15 |
| 101 Dimensiones del rink | 15 |
| 102 Marcas en el rink | 15 |
| 103 Porterías | 16 |
| 104 zonas de sustitución | 16 |
| 105 Mesa anotación y banco expulsados | 17 |
| 106 Control del rink | 17 |
| 107 Bola | 17 |
| 2. TIEMPO DE JUEGO | 19 |
| 201 Duración del partido | 19 |
| 202 Time out | 20 |
| 203 Prórroga | 21 |
| 204 Lanzamientos de panalti | 22 |

CONTENIDO

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| 3. PARTICIPANTES | 25 |
| 301 Jugadores | 25 |
| 302 Sustituciones | 25 |
| 303 Reglas especiales para porteros | 26 |
| 304 Reglas especiales para capitanes | 26 |
| 305 Técnicos | 27 |
| 306 Árbitros | 27 |
| 307 Mesa | 27 |
| 4. EQUIPACIONES | 29 |
| 401 Jugadores | 29 |
| 402 Árbitros | 30 |
| 403 Porteros | 30 |
| 404 Capitanes | 30 |
| 405 Equipamiento personal | 30 |

pag

| | | |
|----|-----|----------------------|
| 31 | 406 | Stick |
| 32 | 407 | Árbitros |
| 32 | 408 | Mesa |
| 32 | 409 | Control del material |

35 5. SITUACIONES FIJAS

| | | |
|----|-----|---|
| 35 | 501 | Reglas generales para las situaciones fijas |
| 35 | 502 | Face-off |
| 36 | 503 | Situaciones que conllevan un face-off |
| 38 | 504 | Saque de banda |
| 39 | 505 | Situaciones que conllevan un saque de banda |
| 39 | 506 | Falta |
| 40 | 507 | Situaciones que conllevan un saque de falta |
| 44 | 508 | Lanzamiento de penalti |
| 46 | 509 | Penalti retardado |
| 46 | 510 | Situaciones que conllevan un lanzamiento de penalti |

49 6. SANCIONES

| | | |
|----|-----|--|
| 49 | 601 | Reglas generales para las sanciones |
| 51 | 602 | Sanción retardada |
| 52 | 603 | Banco de expulsión |
| 54 | 604 | Expulsión de banquillo menor |
| 54 | 605 | Situaciones que conllevan una expulsión de banquillo menor |
| 59 | 606 | Expulsión de banquillo mayor |
| 59 | 607 | Situaciones que conllevan una expulsión de banquillo mayor |
| 59 | 608 | Expulsión personal |
| 61 | 609 | Expulsión personal de 10-minutos |
| 61 | 610 | Situaciones que conllevan una expulsión personal de 10-minutos |
| 62 | 611 | Expulsión técnica del partido |
| 62 | 612 | Situaciones que conllevan una expulsión técnica del partido |
| 63 | 613 | Expulsión del partido (tarjeta roja) |
| 63 | 614 | Situaciones que conllevan una expulsión del partido (tarjeta roja) |

67 7. GOLES

| | | |
|----|-----|-----------------------------|
| 67 | 701 | Gol |
| 67 | 702 | Gol marcado correctamente |
| 68 | 703 | Gol marcado incorrectamente |

71 8. SEÑALES ARBITRALES (801-811)**77 9. SEÑALES DE SANCIÓN (901-925)****91 10. ILUSTRACIÓN DEL RINK**

PREFACIO

Esta **edición 2022** del reglamento de juego fue enviada a las asociaciones en septiembre de 2021 y publicada en febrero de 2022.

Aunque consideramos que se ha alcanzado otro hito en nuestro trabajo con las reglas del Floorball, somos muy conscientes de que puede haber y habrá algunas deficiencias y lagunas que tendrán que ser adaptadas antes de tener el conjunto de reglas "perfecto".

Animamos a todos los involucrados en el juego a leer las reglas en su totalidad. Es importante que el juego sea entretenido, seguro, jugado de manera justa, a la vez de fácilmente comprensible para los jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores y medios por igual.

Estaremos muy agradecidos en recibir cualquier sugerencia, idea o crítica constructiva lo que ayudará a nuestro trabajo continuo. Debe tenerse en cuenta que las reglas tendrán que cambiar constantemente de acuerdo con los rápidos desarrollos en los estilos de juego.

4

Las reglas son igualmente válidas tanto para el Floorball masculino como para el femenino.

Como está recogido en las reglas, todo el equipamiento debe estar "homologado". La marca del rink, porterías, palos y pelotas debe leerse con facilidad con el logotipo de IFF; así como en la rejilla de los cascos que llevarán una placa IFF en el lado izquierdo.

Cuando se trata de equipos de protección personal como cascos y gafas protectoras, estos pueden llevar la marca CE y no es necesaria la de IFF. Sin embargo, IFF recomienda aquellos que son aprobados para su uso en Floorball, mostrado por la marca CE y el texto "Recomendado por IFF".

La IFF aconseja a las Asociaciones Nacionales en el uso obligatorio de gafas protectoras para jugadores menores de 17 años durante la vigencia de estas Reglas del Juego y al mismo tiempo recomendar su uso para jugadores menores de 19 años.

Todas las regulaciones relativas a Materiales y su homologación se encuentran en **www.floorball.sport** en **Regulations**.

Cualquier excepción a estas reglas debe de ser aprobada por IFF y aparecer en **www.floorball.sport** en **Regulations / Rules of the Game**. Excepciones en categorías menores (excepto todo lo relativo a seguridad y equipamiento) será competencia de cada asociación nacional.

Las cuestiones relativas acerca de su reproducción se supeditan a las leyes nacionales de cada país.

Las sugerencias se enviarán a:

International Floorball Federation
Competition
Alakiventie
2
FIN-00920 Helsinki, Finland
E-mail: competition@floorball.sport

Febrero 2022

IFF Rules and Competition Committee
(RACC)
Martin Klabere
Presidente



EL JUEGO

El Floorball deberá jugarse en forma de partido entre dos equipos, y el objetivo del juego será marcar más goles que el equipo contrario, dentro de los límites del reglamento.

El Floorball se jugará preferiblemente en canchas cubiertas con superficies lisas y duras que hayan sido aprobadas por la autoridad administrativa.

Cómo leer este reglamento

1 RINK

capítulo

Título

101 Dimensiones del rink

Regla
Qué es lo más
importante

7

- 1) **El campo deberá ser de 40m x 20m, cerrado por una banda (rink) de 50cm de altura, con las esquinas redondeadas., este debe estar convenientemente homologado por IFF (marcado).**

El campo deberá ser rectangular, con las medidas indicadas de longitud x anchura. Las dimensiones más reducidas permitidas son de 36m x 18 m..

Interpretación

Información extra de cómo aplicar la regla.



GLOSARIO

Advantage - Ventaja

Sucede cuando los árbitros permiten que continúe el juego, al darse una situación sancionable, si esto beneficia al equipo no infractor.

Administrating authority - autoridad administrativa

El organismo o asociación que organiza el partido, e.g. IFF - The International Floorball Federation - o España Floorball.

Bench penalty - expulsión de banquillo

Sanción que afecta al número de jugadores posibles dentro del rink.

Board - valla (rink)

Pared de baja altura hecha en piezas, con esquinas redondeadas que encierra el campo de juego. Normalmente construida en material plástico.

Brutal - brutal

Acción salvaje. Situada en la escala en grado superior a **violenta**.

Careless - descuidada

Acción realizada sin consideración o precaución. Situada en la escala en grado inferior a **imprudente**.

Centre line - línea central

Marca en el centro del campo que divide el campo de juego en dos mitades iguales.

Centre spot - punto central

Marca en el suelo que se usa como lugar de saque neutral (face-off) al comienzo del partido, de cada tiempo y cuando se marca un gol. Es también el punto de inicio de un lanzamiento de penalti.

Delayed penalty - sanción retardada

Cuando se señala una sanción pero se continúa el juego mientras el equipo no infractor esté en control de la bola..

Delayed penalty shot - penalti retardado

Cuando se señala un lanzamiento de penalti pero el juego continúa ya que el peligro de gol, a favor del equipo no infractor, no ha terminado.

Extra time - prórroga

Forma de decidir quién gana un partido ampliando el tiempo de juego hasta que un equipo marca o el tiempo llega a su fin.

Face-off - saque neutral

Situación fija donde un jugador de cada equipo trata de ganar la posesión de la bola que se sitúa entre ambos.

Face-off dot - punto de saque neutral

Marca en el suelo desde donde se sacarán los saques neutrales (face-offs). También se usan como lugar de saque de faltas o fuera en algunos casos. Hay seis en total.

Field player - jugador de campo

Jugador de un equipo que no es el portero y juega con stick.

10

Fixed situation - situación fija

Forma de reanudar el juego tras una interrupción. Estas son: saque neutral (face-off), saque de fuera (hit-in), saque de falta (free-hit) y lanzamiento de penalti (penalty shot).

Free-hit - saque de falta

Situación fija donde el equipo no infractor reanuda el juego tras haberse sancionado una acción.

Goal crease - área de portería

La mayor de los dos áreas rectangulares que hay delante de las porterías.

Goalkeeper - portero

Jugador, cuya función esencial es que no entre la bola en su portería; juega sin stick.

Goalkeeper area - área del portero

La menor de los dos áreas rectangulares que hay delante de las porterías.

Goal line - línea de gol

Línea en el suelo que debe traspasar la bola para que se marque un gol.

Goal cage - portería

Estructura con dos postes, un larguero y una red. El propósito de la portería es hacer sencillo el identificar cuando la bola pasa por entre el larguero y los postes cruzando la línea de gol.

Hit-in - saque de fuera

Situación fija donde el equipo no infractor reanuda el juego cuando la bola sale del rink.

Intentional - intencionado

Acto que se hace a propósito.

International Floorball Federation (IFF)

Federación Internacional de Floorball.

Imaginary extended goal line - continuación de la línea imaginaria de gol

Línea recta (no marcada) que prolonga la de gol hasta los dos puntos de saque neutral (face-off) de las esquinas.

Major bench penalty - expulsión de banquillo mayor

Expulsión debida a una acción severa.

Match penalty - expulsión de partido

Sanción en la que el jugador infractor (o miembro del equipo técnico) es expulsado por el resto del partido y pudiera enfrentarse a sanciones posteriores dependiendo del tipo de infracción cometida.

Match record - acta del partido

Documento oficial donde figura la lista de jugadores, técnicos y eventos del encuentro.

Minor bench penalty - expulsión de banquillo menor

Expulsión debida a acciones no severas.

National Association - Asociación nacional

Órgano de gobierno de floorball a nivel nacional.

Non-offending team - equipo no infractor

El equipo que no comete una infracción o acción sancionable.

Offence - infracción

Acción que rompe o violenta las reglas del juego.

Offending team - equipo infractor

Equipo que comete una infracción o acción sancionable.

Official - oficial

Persona neutral que ejerce alguna responsabilidad en el partido como por ejemplo la de mesa de anotación.

Penalise - sancionar

Castigar una acción de un miembro del equipo que comete una infracción, ya sea jugador o equipo técnico.

Penalty bench - banquillo de expulsados

Lugar donde el jugador sancionado debe sentarse durante el tiempo de su expulsión.

Penalty shot - lanzamiento de penalti

Situación fija donde el equipo no infractor tiene la oportunidad de marcar sin oposición de ningún jugador del oponente a excepción del portero.

12

Play - jugada

Acción de un jugador con el stick o el cuerpo.

Personal penalty - sanción personal

Sanción que solo afecta al jugador infractor sin que esta tenga consecuencias en el número de jugadores de su equipo en el campo.

Reckless - imprudente

Acción que ignora las consecuencias de la misma para el oponente. Situada en la escala en grado superior a **descuidada**, pero inferior a **violenta**.

Referee - árbitro

Persona que dirige el partido y se asegura de que se respeten las reglas del juego.

Rink - rink

Área limitada por las vallas donde se desarrolla el partido.

Secretariat - mesa de anotación

Oficiales de carácter neutral que asisten a los árbitros siendo responsables de cumplimentar el acta del partido, controlar el tiempo de juego y labores de megafonía (speaker)

Stick - palo

Implemento del juego consistente en una pala curva y un mango que se usa para golpear y conducir la bola. El mango habitualmente es de fibra de carbono y la pala de plástico.

Substitution - sustitución

Reemplazo de un jugador del campo por otro del banquillo dentro de la zona propia de sustitución.

Substitution zone - zona de sustitución

Zona donde están situados los banquillos de los equipos y desde donde se pueden realizar las sustituciones.

Team captain - capitán

Título que lleva un jugador de cada equipo. tiene funciones especiales y también ciertas obligaciones.

Team staff - equipo técnico

Componentes del equipo que no son jugadores, como los entrenadores.

Time out - tiempo muerto

Interrupción limitada en el partido donde los equipos dirimen un cambio táctico.

Unintentional - no intencionado

Una acción que no se realiza a propósito.

Violent - violenta

Acción para la que se usa una fuerza excesiva poniendo en peligro al adversario. Situada en la escala en grado superior a **temeraria**, pero inferior a **brutal**.



1 RINK

101 Dimensiones del rink

- 1) **El campo deberá ser de 40m x 20m, cerrado por una banda-rink- de 50cm de altura, con las esquinas redondeadas**
El rink será rectangular y las medidas indican largo x ancho. La medida menor permitida es de 36 m x 18 m.

102 Marcas en el rink

- 1) **Todas las marcas estarán realizadas con líneas, de 4-5 cm de anchura, en un color claramente visible.**
- 2) **Se marcará una línea central y el punto medio.**
Esta línea será paralela a los lados cortos del campo y dividirá este en dos mitades iguales.
- 3) **Se marcará un área de portería de 4 m x 5 m a una distancia de 2.85 m desde el lado corto del campo.**
El área de portería deberá ser rectangular y las medidas en largo x ancho incluyen las líneas que la definen. Las áreas de portería deberán estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego.
- 4) **El área del portero mide 1m x 2,5m y debe estar marcado a 0,65m de la línea posterior del área de portería.**
El área del portero deberá ser rectangular, las líneas están incluidas en las medidas de largo x ancho. Las áreas del portero deberán estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego .

- 5) **La línea posterior del área del portero será también la línea de gol. Por consiguiente, las marcas para los postes de la portería se harán sobre esta, con una distancia entre ambas marcas de 1,6m.**

Las líneas de gol deben estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego. Las marcas para los postes de la portería pueden hacerse con una interrupción sobre la línea posterior del área del portero o dibujando unas pequeñas líneas perpendiculares a la línea posterior del área del portero.

- 6) **Los puntos de saque neutral deberán marcarse sobre la línea central y sobre la línea imaginaria que se prolonga desde la línea de portería, a una distancia de 1,5m de las líneas de banda del terreno de juego. Sin sobrepasar los 30 cm de diámetro**

Los puntos de saque neutral se podrán marcar con cruces. Los puntos laterales en la línea central pueden ser imaginarios.

103 Porterías

- 1) **Las porterías deben ser homologadas y marcadas por la IFF. Deberán estar situadas en las respectivas marcas indicadas para los postes.**

La apertura de la portería mira hacia el punto del centro del campo.

104 Zonas de sustitución

- 1) **La zona de sustitución tiene una dimensión de 10m de longitud, a lo largo de una de las líneas de banda del campo. Se marca a 5m de la línea central, e incluye los banquillos de los jugadores.**

Las zonas de sustitución tendrán que estar marcadas a ambos lados de la banda. La profundidad de las zonas de sustitución no debe exceder 3m desde la banda. Los banquillos deberán guardar una distancia adecuada respecto a la banda y tendrán capacidad suficiente para 19 personas cada uno. La marca de la zona de sustitución también se podrá hacer con una banda de otro color en la zona superior del rink.

105 Mesa y bancos de expulsión

- 1) La mesa de control y el banquillo para expulsados se situarán en el lado opuesto a las zonas de sustitución, a la altura de la línea central y a una distancia apropiada de la banda.**

La mesa de control y el banquillo para expulsados se situarán en el lado opuesto a las zonas de sustitución, a la altura de la línea central y a una distancia apropiada de la banda.

Deberá haber bancos de expulsión separados para cada equipo, situados a ambos lados de la mesa de anotación, con capacidad para al menos dos personas en cada lado. La zona de los banquillos de expulsados tendrá una longitud de 2 metros y situada al menos a 1 m de la línea central. Deberá estar claramente marcada a ambos lados del rink.

La autoridad administrativa podrá permitir otra ubicación para la mesa de control y los banquillos de expulsión. En ese caso se dejará un mínimo de 2 metros entre la zona de expulsión y los banquillos de los equipos.

17

106 Inspección del rink

- 1) Los árbitros deberán, antes del comienzo del partido, inspeccionar el campo asegurándose de que se corrigen los defectos que se encuentren.**

Todos los defectos que no puedan ser corregidos deberán ser reportados. El organizador es responsable de corregir los defectos y mantener el campo en las mejores condiciones durante el partido. Todos los objetos peligrosos deberán ser retirados o protegidos.

107 Bola

- 1) Se jugará con una bola homologada y marcada por IFF.** T.
Se usará una bola de un solo color no fluorescente ni en su exterior ni en su interior.



2 TIEMPO DE JUEGO

201 Duración del partido

1) La duración del partido será de 3 x 20 minutos con dos descansos de 10-minutos, en los que los equipos cambiarán de campo.

Se podrán permitir periodos más cortos con un límite de tiempo 2 x 15 así como descansos más largos y/o cortos. El control del tiempo se hará de 00:00 en adelante. Al cambiar de campo también se cambian las zonas de sustitución. Antes del comienzo del partido el equipo local elegirá el lado del campo donde comenzar. Cada tiempo comenzará con un saque neutral.

Al final de cada periodo la mesa lo anunciará con una sirena claramente audible, a no ser que sea un proceso automático. El final del periodo y partido es simultáneo al comienzo de la sirena. El periodo de descanso comienza inmediatamente a la vez que termina el tiempo de juego. Los equipos son los responsables de su regreso a tiempo a la pista al final de cada descanso.

Si los árbitros consideraran que uno de los campos es mejor que el otro, se cambiará de campo a mitad del tercer tiempo, pero esto debe decidirse antes del comienzo de ese periodo. Si esto sucediera, se reanudaría el juego con saque neutral.

2) El tiempo de juego será efectivo.

Esto implica que, cada vez que el árbitro toque el silbato, el tiempo se detendrá y se reanudará en cuanto la bola se ponga de nuevo en juego.

En caso de que la interrupción del juego sea por causa irregular, se deberá avisar con tres toques de silbato. Será el criterio de los árbitros el que decida cuáles serán estas causas, entre las que podemos incluir: bola dañada, valla del rink descolocada o caída, lesiones, medición del equipo de juego, personas no autorizadas u objetos en el campo, iluminación que se apaga total o parcialmente, sirena de aviso de la mesa por equivocación. Si los módulos del rink se cayeran o separaran...

continúa ...

... *continuación*

el juego no se interrumpirá hasta que esto no afecte realmente al mismo. En caso de lesión el juego sólo se interrumpirá si se sospecha que esta reviste gravedad o si la situación del lesionado afecta a la continuidad del juego.

La autoridad administrativa podrá permitir partidos con tiempo no efectivo, en ese caso el tiempo se parará cuando ocurra un gol, lanzamiento de penalti, sanciones, tiempo muerto, o cuando los árbitros determinen una circunstancia irregular. Al menos los últimos 3 minutos deben de ser de tiempo efectivo.

El reloj siempre estará detenido durante un lanzamiento de penalti.

202 Tiempo muerto

20

1) Durante el partido cada equipo tendrá derecho a pedir un tiempo muerto, el cual será concedido y señalado con un pitido triple, tan pronto el juego se detenga.

El tiempo muerto se podrá solicitar en cualquier momento, incluido tras un gol o antes de un lanzamiento de penalti, (se excluyen los penaltis después de la prórroga), pero solo por parte del capitán o un miembro del staff del equipo. Si se solicita cuando sucede una interrupción en el juego este se otorgará de inmediato, pero si, a juicio de los árbitros, consideran que esto influye negativamente en el equipo contrario, este se postpondrá a la siguiente interrupción en el juego.

Una solicitud de tiempo muerto siempre se llevará a cabo, a excepción de que suceda un gol, entonces el equipo solicitante podrá anularlo, o cuando se llegue al final de un periodo, donde automáticamente se cancelaría la solicitud. Esto incluye el posible cambio de lado a mitad del tercer periodo. Su duración se comenzará a medir con una nueva señal de los árbitros cuando los jugadores lleguen a sus banquillos y los árbitros a la mesa. Tras 30 segundos una nueva señal marcará el final de este tiempo.

Cuando el tiempo muerto finaliza el juego se reanuda acorde a cómo se produjo la interrupción. Un jugador sancionado no puede participar en el tiempo muerto.

203 Prórroga

- 1) **Si un partido, el cual tiene que ser decisivo, finaliza con un empate, se jugarán 10 minutos de tiempo extra (prórroga) hasta que uno de los dos equipos marque gol.** ,
- Antes del comienzo de la prórroga, los equipos tendrán derecho a 2 minutos de descanso. No se cambiará de lado del campo. Durante la prórroga se continuarán las mismas normas de tiempo que se aplicaron en el tiempo regular. La prórroga no se divide en periodos. Las sanciones no terminadas en el tiempo regular continuarán durante el periodo de prórroga.

Si la prórroga terminara sin que se marcara un gol, se procederá al lanzamiento de penaltis.

204 Lanzamientos de penalti después de la prórroga

- 1) **Cinco jugadores de campo de cada equipo lanzarán un penalti cada uno. Si al final de esta ronda persistiera el empate, los mismos jugadores realizarían otro lanzamiento hasta que se diera un vencedor.**

Los penaltis se lanzarán de forma alterna. Los árbitros decidirán qué portería usar y sortearán, junto a los capitanes, qué equipo comienza los lanzamientos. El capitán, o un miembro del equipo técnico, entregará por escrito a los árbitros y la mesa, la lista de lanzadores y el orden de los mismos. Los árbitros se asegurarán que este orden se cumpla por parte de los equipos.

Tan pronto se obtenga un resultado decisivo se dará por terminados los lanzamientos, y el equipo ganador figurará como vencedor por un gol más que el resultado final del partido. Un resultado decisivo se considera si en la primera ronda un equipo lleva un adiferencia a favor superior al número de lanzamientos que restan por realizarse. Después de esta ronda, se considerará resultado decisivo cuando un equipo lleve un gol más que el otro habiendo ambos realizado los mismos lanzamientos

continúa ...

... continuación

En la segunda tanda el orden de los lanzadores no tiene que ser el mismo que en la primera, pero ningún jugador podrá volver a lanzar mientras los cinco de su equipo no completen una ronda.

Si uno de los lanzadores cometiera una infracción durante los penaltis (sanción), el capitán escogerá a otro jugador, que no esté en la lista, para reemplazar al sancionado. Si fuera el portero el sancionado, se sustituirá por el portero reserva. Si no hubiera portero reserva, el equipo dispondrá de 3 minutos para equipar a un jugador de campo, sin poder usar tiempo para calentamiento. Este cambio de rol del jugador se anotará en el acta.

Si un equipo no pudiera contar en la lista con cinco jugadores de campo para lanzar los penaltis, solo podrá lanzar tantos como jugadores tenga disponibles para ello. Esto se aplicará también después de la primera ronda si persistiera el empate.



**Fair
Floorball**



INTERNATIONAL
FLOORBALL
FEDERATION

3 PARTICIPANTES

301 Jugadores

1) Cada equipo podrá contar con hasta 20 jugadores.

Estos estarán todos anotados en el acta.

Los jugadores podrán ser "jugadores de campo" o porteros. Sólomente los jugadores anotados en el acta podrán participar en el partido y estar en el banco de sustituciones.

2) Durante el transcurso del partido el máximo de jugadores por equipo simultáneamente en el campo será de 6. Esto incluyendo sólo un portero o 6 jugadores de campo.

Para que los árbitros den comienzo un partido cada equipo debe de tener 5 jugadores de campo y un portero debidamente equipado, si no fuera así, el partido se dará por concluido con el resultado de 5-0 a favor del equipo no infractor.

Una vez iniciado, cada equipo deberá tener al menos 4 jugadores, o el partido se dará por concluido con el resultado de 5-0 a favor del equipo no infractor o si este tuviera una mayor ventaja, el resultado que figure en el marcador en ese momento.

25

302 Sustitución de jugadores

1) La sustitucion de jugadores podrá realizarse en cualquier momento y con un número ilimitado de veces durante el partido.

Toda sustitución deberá realizarse en la zona de sustitución propia. El jugador que abandona el terreno de juego tiene que estar traspasando la banda antes de que su sustituto pueda entrar al terreno de juego. Un jugador lesionado que se ve en la obligación de abandonar el terreno de juego por fuera de la zona de sustitución, no podrá ser sustituido hasta que el juego se interrumpa. Un jugador sangrando no tendrá permitido participar en el juego hasta que la hemorragia esté bajo control.

303 Reglas particulares para porteros

1) Todos los porteros deberán estar registrados en el acta del partido.

Se marcará con una ("P") o ("G") en el margen. Un jugador que ha sido registrado como portero no está autorizado a jugar como jugador de campo con stick en el mismo partido. Si un equipo, a consecuencia de una lesión o sanción, tiene que reemplazar al portero por un jugador de campo, dispone de un máximo de 3 minutos para equipar correctamente al sustituto pero nada de este tiempo podrá usarse como calentamiento. El nuevo portero deberá ser registrado en el Acta, así como el momento de la sustitución.

2) Si el portero abandona totalmente su área de portería durante el juego, deberá ser considerado como jugador de campo, , hasta que vuelva a su zona.

Esto no incluye el despeje. Se considera que un portero ha abandonado totalmente el área de portería cuando ninguna parte de su cuerpo toca el suelo en el interior del área de portería. Al portero, sin embargo, se le permite saltar en su propia área de portería. Las líneas son parte integrante del área de portería incluso sin stick.

304 Reglas particulares para capitanes

1) Cada equipo deberá tener un capitán, que estará registrado en el Acta del encuentro.

Se marcará con una ("C") en el margen. El cambio de capitán sólo deberá tener lugar en caso de lesión, enfermedad o sanción de partido (expulsión) y tiene que ser anotada en el Acta con el tiempo en que se produce. El capitán que ha sido reemplazado no puede volver a ejercer las funciones de capitán en ese mismo partido.

2) Sólo el capitán del equipo tiene derecho a dirigirse y hablar con los árbitros, y está obligado a colaborar con ellos.

Cuando el capitán habla con los árbitros, lo hará según las condiciones establecidas. El capitán sancionado pierde los derechos a hablar con los árbitros, a menos que ellos se dirijan a él. Excepto cuando el cuerpo técnico pide tiempo muerto, el equipo no tiene ninguna posibilidad de comunicarse con los árbitros durante el tiempo de sanción.

Si los árbitros lo consideran oportuno las discusiones se harán en los pasillos y no dentro del rink y nunca en el vestuario de los árbitros.

305 Team staff - equipo técnico

1) Cada equipo anotará como máximo 5 miembros del equipo técnico (staff) en el Acta del encuentro.

Ninguna otra persona que no esté anotada en el Acta puede permanecer en la zona de sustitución. Con la excepción del tiempo muerto, los miembros del cuerpo técnico no entrarán en el terreno de juego sin permiso del árbitro. La dirección técnica del equipo se realizará desde la zona de sustitución propia, donde todo el equipo técnico se situará durante el partido.

Antes del partido, un miembro del cuerpo técnico deberá rellenar el acta del partido, y comprobar que es correcto.

Una vez comenzado el partido, no se podrán hacer variaciones en el acta con la excepción de un error en la numeración. Si el delegado del equipo es también jugador, se le considerará jugador ante cualquier situación de sanción en la zona de sustitución

27

306 Árbitros

1) Un partido deberá ser dirigido y controlado por dos árbitros con idéntica autoridad.

Los árbitros tendrán el derecho a detener el juego siempre que haya una situación de riesgo evidente que pueda alejar a este del cumplimiento de las reglas.

307 Mesa de anotación

1) Un secretario deberá ocupar esta posición.

La mesa de control deberá ser neutral y responsable del Acta del partido, del control del tiempo y de las tareas de megafonía.



4 EQUIPACIONES

401 Equipación de los jugadores

- 1) Todos los jugadores de campo deberán llevar uniformes compuestos de camiseta, pantalones cortos y medias.**

Todos los jugadores de campo de un equipo deberán estar equipados con idéntico uniforme. El uniforme del equipo puede tener cualquier combinación de color, siempre que la camiseta no sea de color gris. Si los árbitros consideran que no pueden distinguirse ambos equipos por sus uniformes, el equipo visitante se verá obligado a cambiar de color. Las medias deberán llegar hasta la rodilla, también uniformes y, si lo decide la autoridad administrativa, que se diferencien las de ambos equipos.

- 2) Todos los porteros deberán llevar jersey y pantalones largos.**

- 3) Todas las camisetas deberán estar numeradas.**

La camiseta debe estar numerada con diferentes números de figuras arábigas, claras y visibles, en la espalda y en el pecho. Los números de la espalda tendrán como mínimo 200 mm de alto y en el pecho por lo menos de 70mm. La camiseta puede llevar cualquier número del 1 hasta el 99, excepto el 1 que no estará permitido para los jugadores de campo.

Si un jugador participa con la numeración incorrecta se deberá corregir en el Acta y se enviará en el informe arbitral a la autoridad administrativa.

- 4) Todos los jugadores deberán llevar zapatillas.**

Las zapatillas deberán ser las utilizadas para deportes de interior. No se permitirá llevar las medias por fuera de las zapatillas. Si un jugador pierde una o las dos zapatillas durante el juego, puede continuar jugando hasta la siguiente interrupción.

402 Ropa de los árbitros

- 1) **Los árbitros deberán llevar camiseta del mismo color, pantalones cortos negros y medias negras.**

Los árbitros deberán llevar el mismo uniforme.

403 Equipamiento específico del portero

- 1) **El portero no está autorizado a usar stick.**
- 2) **El portero llevará un casco o careta para proteger la cara, de acuerdo a las normas de homologación de material de la IFF y marcado por ésta.**

Esto sólo incluye cuando se encuentra dentro del terreno durante el juego. La careta no puede llevar ninguna incrustación, salvo la pintura.

- 3) **El portero puede utilizar cualquier tipo de equipo protector, pero éste no incluirá partes con la intención de cubrir la portería.**

Está permitido el uso de casco y guantes finos. Todo tipo de adhesivos y sustancias antideslizantes está prohibido. Deberá vigilarse que no haya objeto alguno sobre o dentro de la portería. No podrá dejarse ningún tipo de objeto ni dentro ni encima de la portería. El portero no podrá usar ningún tipo de protección que aumente su volumen corporal, como por ejemplo hombreras

30

404 Equipamiento específico del capitán

- 1) **El capitán del equipo deberá llevar un brazalete.**

El brazalete se llevará en el brazo izquierdo y permanecerá claramente visible. La cinta aislante no está permitida como brazalete.

405 Equipamiento personal y de protección

- 1) **Los jugadores no llevarán en su vestimenta ningún objeto que pueda provocar lesión.**

El equipo personal se refiere a material protector o médico, gafas protectoras, relojes, pendientes o similar.

Los árbitros deciden lo que se podría considerar peligroso. Todo material protector se llevará, si es posible, por debajo de la ropa.

A no ser que se defina otra cuestión por parte de la Asociación Nacional, las partes visibles de ropa interior, pantalones de compresión y medias deben de ser del mismo color que el principal del uniforme (ya sea camiseta o pantalón). En el caso de pantalones el negro sí es aceptado. Con la excepción de las cintas elásticas sin nudos, no pueden llevarse nada en la cabeza. Debajo de los pantalones pueden llevarse mallas cortas del mismo color que aquéllos, pero los leotardos o pantalones largos están prohibidos para los jugadores de campo. Excepciones a esta regla solo se podrán hacer previa petición por escrito a la autoridad administrativa.

2) Los jugadores que lleven gafas de protección deben de ser homologadas y aprobadas por las regulaciones de materiales de IFF Material Regulations

Cualquier manipulación en las gafas está prohibido. Si un jugador pierde las gafas, en un lance del juego, se le permitirá seguir hasta la siguiente interrupción.

406 Stick

1) El stick deberá ser homologado y marcado por la IFF.

Cualquier manipulación del palo, excepto su acortamiento, está prohibida. El palo podrá estar recubierto con cinta (grip) por encima de la marca de agarre pero no debe cubrir ninguna marca oficial.

2) La pala no debe estar afilada y su curvatura no puede exceder 30 mm.

Toda manipulación, excepto la curvatura, está prohibida. La curvatura debe medirse desde el punto más bajo hasta la zona más elevada de la pala cuando el stick descansa sobre una superficie lisa. El cambio de la pala está permitido, siempre que la nueva pala no quede suelta, que ésta esté homologada para ese stick y sea de la misma marca que el propio stick. La colocación de una cinta en la unión entre el mango y la pala está permitido, siempre que no se cubra más de 10 mm de ancho de la parte visible de la pala.

407 Equipamiento de los árbitros

- 1) **Los árbitros deberán estar equipados con un silbato de plástico de tamaño mediano, material de medida y tarjetas rojas.**

La autoridad administrativa puede permitir el uso de otro tipo de silbatos.

408 Equipamiento de la mesa

- 1) **Los oficiales de la mesa de control deberán disponer del material necesario para cumplir con sus responsabilidades.**

409 Control del material

- 1) **Los árbitros decidirán sobre el control y dimensiones de todo el material.**

La inspección tendrá lugar antes y durante el partido. Un material inapropiado, incluyendo sticks defectuosos (aquí está excluida la medida de la curvatura de la pala), detectados antes de comenzar o durante el partido deberán ser reemplazados por el jugador y después de esto podrá comenzar o continuar el partido. Las infracciones relativas a la uniformidad del equipo no deberán conducir a más de una sanción por equipo y partido. Sin embargo, se incluirá en el Acta (informe) cualquier irregularidad en el equipamiento. Ningún otro jugador que no sea el capitán y el jugador cuyo material está siendo inspeccionado puede estar en la mesa de control durante la comprobación. Después de la comprobación, el juego se reanudará de acuerdo a la causa que motivó la interrupción.

- 2) **El control de la curvatura, de la homologación de pala-stick, o de la homologación del casco, debe de ser solicitado por el capitán del equipo.**

El capitán también tiene el derecho de comentar a los árbitros otras irregularidades en el material del equipo contrario, pero en este caso los árbitros deciden actuar o no. La medida de la curvatura o el control de la homologación de pala-stick o el control de la homologación del equipo puede ser solicitado en cualquier momento, pero no se llevará a cabo hasta que el

juego se haya interrumpido. Si el control es solicitado durante una interrupción, se llevará a cabo inmediatamente, incluso en casos de gol o lanzamiento de penalti, a no ser que, en opinión de los árbitros, influya desfavorablemente en el juego para el equipo contrario, en cuyo caso se realizará el control en la siguiente interrupción.

Los árbitros están obligados a controlar la curvatura o la homologación de pala-stick o el control de la homologación del equipo que el capitán solicitó, pero sólo se permitirá un único control por equipo e interrupción del juego. Ningún otro jugador a excepción de los capitanes y el jugador cuyo material está siendo comprobado puede permanecer en la mesa de anotación durante el control. Después del control, el juego deberá reanudarse de acuerdo a la causa que motivó la interrupción



5 SITUACIONES FIJAS

501 Reglas generales para las situaciones fijas

- 1) **Cuando el juego ha sido interrumpido, será reanudado con una situación fija, acorde con la causa de la interrupción.**

Las situaciones fijas son saque neutral, saque de banda, golpe franco (saque de falta) y lanzamientos de penalti.

- 2) **Los árbitros deben pitar, realizar la señal prescrita y marcar el punto donde se debe ejecutar la situación fija. Después de la señal, la bola puede ser jugada si ésta está inmóvil y en el lugar correcto**

Los árbitros, después de pitar, harán primero la señal arbitral de dirección y luego señalarán la posible falta con la señal de infracción ; esta solo se hará si se considera necesario , y siempre en caso de sanciones o lanzamientos de penalti Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado , la bola no tiene que estar completamente parada o en el sitio exacto donde se produjo la falta para su consiguiente saque.

- 3) **Una situación fija no será retrasada injustificadamente.** Los árbitros decidirán qué es un retraso injustificado Si una situación fija es retrasada, los árbitros lo notificarán al jugador, si es posible, antes de que sea tomada cualquier acción.

35

502 Saque neutral - Face-off (802)

- 1) **Al comienzo de un nuevo período y para confirmar un gol marcado correctamente, se realizará un saque neutral desde el punto central.**

Un gol marcado durante el tiempo extra o en un lanzamiento de penalti (que decide el resultado del partido), después de un período no tiene que ser confirmado con un saque neutral.

Cuando se va a proceder al saque neutral desde el punto central, cada equipo estará en su lado de la línea central.

- 2) **Cuando el juego es interrumpido y a ninguno de los dos equipos se le puede otorgar un saque de banda, un golpe franco o un lanzamiento de penalti, el juego se reanudará con un saque neutral.**

- 3) **El saque neutral será sacado desde el punto más cercano de face-off, de acuerdo con el lugar donde se encontraba la bola en el momento de la interrupción del juego.**
- 4) **Todos los jugadores , excepto aquellos que realizan el saque neutral , se situarán inmediatamente , sin citación de los árbitros , a una distancia de al menos 3 m. de la bola palos incluidos.**

Es responsabilidad de los árbitros comprobar que los equipos están preparados y que todos los jugadores están en sus posiciones antes de que se proceda a realizar el saque neutral.

- 5) **La bola se jugará con el stick y por un jugador de campo de cada equipo. Los jugadores estarán enfrentados al equipo contrario y no tendrán contacto físico antes del saque neutral. Los pies estarán situados perpendicularmente a la línea central y a la misma distancia de la misma. Los palos serán sujetos con una empuñadura normal y con las dos manos por encima de la marca de agarre. Las palas estarán colocadas perpendicularmente a la línea central a cada lado de la bola, pero sin tocarla.**

La empuñadura normal implica el agarre que los jugadores usan durante el juego. El jugador del equipo defensor elige en qué lado de la bola sitúa su palo. Si el saque neutral es en la línea central, será el jugador del equipo visitante el que elija. La bola estará en el centro de las palas.. En caso de que reproduzca esta sustitución previa al saque neutral, será el equipo visitante el que esté obligado a realizarla en primer lugar.

- 6) **Un saque neutral puede ir directamente a gol.**

503 Situaciones que conllevan un saque de face-off

- 1) **Cuando la bola es dañada sin intención.**
- 2) **Cuando la bola no está en condiciones de uso.**
Los árbitros, antes de interrumpir el juego, darán a los jugadores una oportunidad razonable para seguir jugando la bola.
- 3) **Cuando las piezas que componen las bandas han sido separadas y la bola va cerca del sitio en cuestión.**

- 4) Cuando la portería es movida sin intención y no puede ser puesta de nuevo en su sitio dentro de un tiempo razonable.**
Es responsabilidad del portero poner la portería en su sitio tan pronto como sea posible.
- 5) Cuando se produce una lesión grave o un jugador lesionado afecta directamente al juego.**
Los árbitros deciden cuál será considerada lesión grave, pero, tan pronto como ésta se produce, el juego será inmediatamente interrumpido.
- 6) Cuando se produce una situación no natural durante el juego.**
Los árbitros deciden cuál será considerada como situación anormal, pero éstas siempre incluyen, entre otras, una persona no autorizada o un objeto en la pista, cuando la luz se va parcial o totalmente y si la sirena suena por error, cuando un stick roto represente un peligro o claramente afecte al juego. También cuando la bola golpea en el árbitro y esto tiene un efecto significativo en el juego.
- 7) Cuando un gol no es concedido, siempre que no sea por una falta u otra acción sancionable.**
Esto incluye cuando la bola entra en la portería sin pasar por la línea de gol desde el frente.
- 8) Cuando un lanzamiento de penalti no termina en gol.**
Esto incluye cuando el lanzamiento se ejecuta de forma incorrecta.
- 9) Cuando los árbitros no son capaces de decidirse a favor de un equipo en un saque o en un golpe franco.**
Esto también incluye cuando los jugadores de ambos equipos cometen simultáneamente una falta.
- 10) Cuando los árbitros consideren que su decisión es incorrecta.**
- 11) Cuando el equipo no infractor, durante una sanción retardada y, a juicio de los árbitros, está perdiendo el tiempo.**
El equipo debería ser avisado de ello antes de la toma de decisión por parte de los árbitros.

504 Saque de banda (803)

1) Cuando la bola sale de la pista, el saque será otorgado al equipo no infractor.

El equipo infractor es aquel cuyo jugador o su material fue el último que tocó la bola antes de salir. Esto incluye cuando un jugador, en su intento de sacar la bola de la red de portería, golpea la red sin dar a la bola.

2) El saque se realizará desde donde salió la bola -a 1,5 m. de la banda- pero nunca detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol.

Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar quieta del todo o en el sitio correcto. Está permitido sacar más cerca de la banda que el 1,5 m., incluso si el equipo toma ventaja con ello. Un saque detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol será realizado desde el punto más cercado de saque neutral. Cuando la bola toca el techo o algún objeto encima de la pista, el saque se hará a 1,5 m. de la banda a la misma distancia de la línea central.

38

3) Los oponentes, sin citación por parte de los árbitros, se colocarán a 3 metros de la bola, palos incluidos.

El jugador que saca no tiene que esperar a que los oponentes se coloquen; pero si la bola es jugada mientras éstos ocupan sus posiciones correctas, ninguna acción será pitada con relación a la distancia incorrecta.

4) La bola será jugada con el palo de un jugador. Será golpeada, no arrastrada o elevada.

5) El jugador que saca no tocará la bola nuevamente hasta que ésta ha sido tocada por otro jugador o material de un jugador.

6) El saque puede ir directamente a gol.

505 Situaciones que conllevan un saque de banda

- 1) **Cuando la bola pasa por encima de la banda o cuando toca el techo o posibles objetos encima de la pista.**

506 Saque de falta (804)

- 1) **Cuando se comete una acción que conlleva un golpe franco, dicho saque será otorgado al equipo no infractor.**

Con acciones que provocan un saque de falta, se aplicará la ley de la ventaja siempre que sea posible.

La ley de la ventaja implica que si el equipo no ofensor después de una falta controla todavía la bola, tendrá la oportunidad de seguir jugando si esto le otorga más ventaja que un golpe franco. Si se concede ventaja y la jugada es interrumpida porque el equipo no infractor pierde la bola; la falta se señalará donde se produjo la última falta.

- 2) **Un saque de falta será sacado desde donde se produzca la falta, pero nunca detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol o más cerca que 3,5 m. del área del portero.**

Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente quieta o exactamente en el sitio correcto.

Un saque de falta más cerca de la banda que 1,5 m. debe modificar su distancia.

Un saque de falta detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol será sacado desde el punto más cercano de saque neutral.

Un saque de falta más cerca del área del portero que 3,5 m. será movido hasta 3,5 metros de la línea exterior del área del portero a lo largo de una línea imaginaria desde el centro de la línea de gol hasta el sitio donde se cometió la falta, dejando 0,5 metros para la barrera defensiva y los 3 de separación al punto de saque. En este caso, el equipo defensor tendrá derecho a formar una barrera defensiva inmediatamente fuera del área del portero. Si el equipo atacante

continua ...

... continuación

impide u obstruye esto, se sancionará falta por obstrucción al equipo defensor. El equipo atacante no está obligado a esperar a que el equipo defensor forme la barrera

- 3) Los oponentes, sin aviso de los árbitros, se colocarán inmediatamente a una distancia de, al menos, 3 m. de la bola, palos incluidos.**

El jugador que saca la falta no tiene que esperar a que los oponentes ocupen su posición, pero si la bola es jugada mientras éstos se sitúan en posiciones correctas, no será pitada ninguna acción en su contra.

- 4) La bola será jugada con el palo de un jugador. Será golpeada, no arrastrada o elevada.**
- 5) El jugador que saca la falta no tocará la bola de nuevo antes de que ésta toque a otro jugador o material de jugador.**
- 6) Un saque de falta puede ir directamente a gol.**

40

507 Situaciones que conllevan un saque de falta

- 1) Cuando un jugador golpea , bloquea , sujeta el stick del contrario o su cuerpo con objeto de conseguir el control de la bola . (901, 902, 903, 912)**

Si los árbitros consideran que el jugador , antes de golpear al contrario o su stick, ha jugado la bola de forma correcta, no se señalará ninguna falta.

- 2) Cuando un jugador sujeta a un contrario o su stick. (910)**
- 3) Cuando un jugador de campo eleva la pala de su palo por encima de la cadera en el movimiento anterior o posterior al golpeo de la bola. (904)**

Esto también incluye las fintas. Se permite un movimiento elevado del palo si no hay ningún jugador cerca , por el que no existirá riesgo de golpearle . La altura de la cadera se mide desde la posición de pie

- 4) Cuando un jugador de campo usa cualquier parte de su palo, o su pie o pierna para jugar o tratar de jugar la bola por encima (904,913)**
 Parar la bola con el muslo no es considerado como juego por encima de la rodilla, a menos que se considere peligroso. La altura de la rodilla se mide desde la posición de pie la altura de la rodilla.
- 5) Cuando un jugador de campo coloca su palo, su pie o su pierna entre las piernas o los pies del oponente. (905)**
- 6) Cuando un jugador con control de la bola , o intentando recuperarla , fuerza o empuja a un oponente de alguna otra forma que no sea hombro contra hombro. (907)**
- 7) Cuando un jugador con control de la bola, tratando de recuperarla o tratando de conseguir una posición mejor, corre, anda o se dirige hacia un oponente hacia atrás o impide que un oponente se mueva en la dirección deseada. (908, 911)**
 Incluye cuando el equipo atacante impide la formación de la línea de defensa en un saque de falta a 3,5 metros del área del portero.
- 8) Cuando un jugador de campo está en el área del portero. (914)**
 Un jugador de campo está autorizado a atravesar el área del portero si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado y las acciones del portero no son impedidas u obstruidas.
- Si, durante un saque de falta, la bola va directa hacia la portería, un jugador del equipo que defiende está en el área del portero, dentro de la portería o ésta ha sido movida durante el saque de falta del equipo contrario, siempre se sancionará con un lanzamiento de penalti
- Se considera que un jugador está dentro del área del portero si alguna parte de su cuerpo toca el suelo que está dentro de dicha área. Un jugador con sólo su palo dentro del área no se considera que esté cometiendo falta. Las líneas pertenecen al área.
- 9) Cuando un jugador de campo mueve intencionadamente la portería contraria. (914)**

10) Cuando un jugador de campo obstruye pasivamente el saque del portero. (915)

Esto será considerado como falta sólo si el jugador está más cerca del portero que los 3 metros reglamentados, medida tomada desde donde el portero toma control de la bola. Pasivamente implica inintencionadamente o sin movimiento intencionado.

11) Cuando un jugador salta y para la bola. (916)

Se considera salto cuando ambos pies se separan completamente del suelo. No se considera a la carrera como salto. Se permite saltar al jugador por encima de la bola, así como jugarla, tocarla o pararla. El nivel de la rodilla es el que se tiene cuando se está de pie erguido.

12) Cuando un jugador de campo juega la bola desde fuera de la pista. (no hay señal arbitral)

Fuera de la pista implica teniendo uno o ambos pies fuera. Si durante una sustitución el jugador juega la bola desde fuera de la pista se considerará exceso de jugadores en el campo.

Si un jugador, que no está en situación de ser cambiado, juega la bola desde la zona de sustitución se considerará sabotaje.

Está permitido salir del campo, pero no se jugará desde allí.

13) Cuando un portero sale completamente del área de portería durante un saque de portería. (917)

En este caso no se considera al portero como jugador de campo. Estará fuera del área cuando ninguna parte de su cuerpo toca en el área de portería. Esta regla también se aplica si el portero coge la bola dentro del área y todo su cuerpo se desliza fuera de ella.

Se considera que el saque ha sido realizado cuando el portero suelta la bola y si después de dicho saque abandona el área de portería, no se pitará ninguna acción. Las líneas pertenecen al área.

14) Cuando un portero lanza la bola más allá de la línea central. (917)

Sólo se considerará como falta si la bola no toca el suelo, la banda, un jugador o el material de otro jugador antes de que pase dicha línea. Para que sea falta la bola tiene que pasar completamente la línea.

15) Cuando un saque de banda o una falta es ejecutada incorrectamente o retardada intencionadamente. (918)

Incluye cuando el equipo desplaza la bola cuando se interrumpe el juego, cuando la bola se empuja, levanta sin ser mediante golpeo, o cuando un jugador retrasa el saque de un face-off .

Si un saque de banda o falta son sacados desde un lugar incorrecto , o si la bola no está totalmente parada , se sacará de nuevo . Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene por qué pararse completamente o estar exactamente en el lugar donde se produjo la falta.

16) Cuando un portero mantiene el control de la bola durante más de tres segundos. (924)

Si el portero deja la bola en el suelo y la recoge de nuevo, se considerará como mantener la bola durante todo el tiempo.

17) Cuando un portero recibe un pase, o coge la bola de un jugador de campo del mismo equipo. (924)

Sólo se considerará como falta si, en opinión de los árbitros, es intencionado. Recibir un pase implica que el portero toca la bola con cualquiera de sus manos o brazos, incluso también si previamente ha tocado o parado la bola con cualquier parte de su cuerpo. Si un portero recibe un pase de un jugador de su equipo, se encuentra completamente fuera del área y, después de recibir y parar la bola regresa al área de portería y la recoge, no se considerará como pase al portero.

Un pase al portero no es considerado situación de gol y no puede resultar un penalti.

18) Cuando una expulsión es impuesta durante el juego (señal arbitral de falta prescrita)

Se sacará la falta desde el lugar donde se cometió. Si los árbitros no pudieran determinar dónde se produjo, se procederá a un saque de face-off, desde el punto más cercano a donde se encontraba la bola cuando se interrumpió el juego.

19) Cuando un jugador retrasa el juego (pasividad). (924)

Esto incluye cuando un jugador de campo, para ganar tiempo, se coloca contra la banda limitadora del campo o la portería, de forma que el oponente no puede alcanzar la bola de forma correcta. Aquí se incluye cuando el portero bloquea la bola en la red. El jugador, si es posible, debe ser avisado antes de que se tome ninguna acción.

20) Cuando un equipo pierde tiempo - pasividad - (924)

Esto incluye cuando un equipo juega de forma sistemática tras su portería

El equipo debe de recibir un aviso de ello antes de tomar una acción por parte de los árbitros.

21) Cuando un jugador de campo juega la bola con la cabeza. (921)**22) Cuando una sanción retardada se sanciona al recuperar el control de la bola el equipo sancionado.**

El saque de falta se hará desde el punto de face-off más cercano al lugar donde se produce la interrupción del juego,

508 Penalti (806)

1) Cuando se comete una falta que derive en un penalti, este lo lanzará el equipo no infractor.

2) El lanzamiento del penalti se iniciará con el stick y se hará desde el punto central.

El lanzamiento de penalti comenzará con un pitido del árbitro y finalizará con otro.

3) Todos los jugadores, excepto el que lanza el penalti y el portero del equipo defensor, estarán en sus zonas de sustitución mientras dure el lanzamiento. Al inicio del lanzamiento el portero estará dentro de su área.

En caso de disputa sobre quién entra primero, deberá hacerlo el portero. El portero no podrá ser sustituido por un jugador de campo.

Si el portero comete alguna falta durante el lanzamiento del penalti, se otorgará uno nuevo aplicando la expulsión en el caso de que existiera motivo para ella.

Si otro jugador o miembro del equipo técnico del equipo ofensor comete una falta, un nuevo penalti será señalado.

Si un jugador, excepto el que ejecuta el lanzamiento, o miembro del equipo técnico del equipo lanzador comete una infracción durante la ejecución del mismo se considerará como penalti incorrectamente ejecutado.

4) El jugador que lanza el penalti puede jugar la bola un número ilimitado de veces en un movimiento continuo hacia la portería.

Continuo implica que jugador y bola no pueden realizar una parada en su movimiento o cambio de dirección que no sea en dirección a la portería simultáneamente.

Tan pronto como el portero toque la bola o esta toque la portería el lanzador no podrá tocar más la bola..

Si la bola golpea el travesaño o uno de los dos postes y luego al portero y entra en la portería desde el frente, el gol será válido. Si la bola cruza la extensión de la línea imaginaria de gol, el lanzamiento se dará por terminado.

El tiempo del juego se detiene durante el lanzamiento del penalti.

5) Un jugador que cumple sanción mayor se quedará en el banco de expulsados durante el lanzamiento de penalti.

Si un jugador recibe una sanción de partido, el capitán designará un jugador de campo (no sancionado) para cumplir a sanción anexa de banquillo.

509 Penalti retardado (807)

- 1) **Se aplicará cuando después de una falta el equipo no ofensor controla la bola y la situación de gol todavía continúa.**

Un penalti retrasado puede ser causado por una falta que derive en una expulsión, aunque un penalti retrasado todavía esté en progreso.

Durante un penalti retardado todas las infracciones que cometa el equipo defensor y que se consideren falta se penalizarán como faltas repetidas. Las infracciones que conlleven expulsión se penalizarán con la misma de acuerdo a la infracción realizada, estas las cumplirán los jugadores que las han cometido.

- 2) **El penalti retardado implica que el equipo no infractor tiene la posibilidad de continuar el ataque hasta que la situación inmediata de gol termine.**

El penalti retardado se ejecutará al final de un período o del partido. Si el equipo no infractor marca de forma correcta durante penalti retardado, el gol será válido y el lanzamiento del penalti cancelado

510 Situaciones que conllevan lanzamiento de penalti

- 1) **Cuando el equipo defensor comete una falta para impedir el gol dando lugar a una falta o expulsión (señal arbitral preescrita)**

Los árbitros deciden qué situación será considerada como de gol. Las faltas en el área de portería no derivarán automáticamente en un lanzamiento de penalti.

El penalti también será señalado si durante la situación de gol el equipo defensor mueve intencionadamente la portería o juega intencionadamente con muchos jugadores en la pista.

También si cuando, en una falta que va directamente a portería, un jugador del equipo defensor está en el área del portero

en la portería o si se mueve la portería. En esos casos se pitará siempre penalti.



6 SANCIONES

601 Reglas generales para las sanciones (expulsiones)

1) Cuando se comete una acción que conlleve expulsión, el infractor debe ser sancionado.

Si los árbitros son incapaces de señalar al infractor, o si la falta es cometida por un miembro del cuerpo técnico, el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté ya sancionado, para cumplir la expulsión. Si el capitán se niega a hacer esto, o ya se encuentra sancionado, serán los árbitros los que escojan al jugador.

Todas las expulsiones serán anotadas en el Acta del partido con tiempo, número del jugador, tipo y causa de la sanción. Si la falta se comete durante el tiempo de interrupción, el juego se reanudará de acuerdo con la causa de la interrupción.

Un capitán sancionado pierde su derecho a hablar con los árbitros, a menos que ellos se dirijan a él.

2) Un jugador sancionado estará en el banquillo de expulsados mientras dure su sanción.

Un jugador penalizado durante los lanzamientos de penalti en la prórroga no se situará en el banco de expulsados.

Una sanción que no ha terminado cuando finaliza el tiempo regular de juego, continuará durante el tiempo extra. Después del tiempo extra todas las sanciones, excepto las de partido, se considerarán finalizadas.

Un jugador sancionado estará en el mismo lado, respecto de la línea central, que su equipo, con la excepción de cuando la mesa y los banquillos de expulsados son situados en el mismo lado de la pista que las zonas de sustitución.

El jugador sancionado puede abandonar el banquillo de expulsados durante el descanso, continuando su sanción al inicio del siguiente periodo. Si el descanso es entre el tiempo de juego normal y la prórroga

... continuación

entonces el sancionado no podrá abandonar el banquillo de expulsados. Este jugador no está autorizado a participar en los tiempos muertos de su equipo. Un jugador cuya sanción termina abandonará inmediatamente el banquillo de expulsados, a menos que el número de sanciones de su equipo lo impida o la sanción que termina sea de tipo personal. El portero cuya sanción finalice no abandonará el banquillo de expulsados hasta la próxima interrupción en el juego.

Un jugador penalizado que esté lesionado, será sustituido en el banquillo de expulsados por otro jugador que no esté ya sancionado. Ambos jugadores serán anotados en el Acta pero el número del que hace la sustitución por lesión se pondrá entre paréntesis. En el caso de que el jugador lesionado entre al terreno de juego antes de que termine su sanción, se le penalizará con una sanción de partido.

Si el responsable de que el jugador entre a jugar antes de tiempo es la mesa de control y el error se produce durante el tiempo regular de sanción, el sancionado volverá a su posición en el banquillo de expulsados. En este caso no se pitará una sanción adicional y el jugador volverá a jugar en cuanto su sanción finalice.

50

3) Si un portero recibe una o varias sanciones menores, el capitán elegirá un jugador de campo, que no esté sancionado, para cumplir la expulsión. Un portero sancionado con una expulsión mayor, o una sanción personal sí que la cumplirá él mismo. Si un portero recibe una sanción menor cuando está cumpliendo una sanción mayor o en conexión con una de tipo personal, la cumplirá él mismo.

Si el portero recibe una sanción y no hay otro en el banquillo, el equipo infractor dispondrá de un máximo de 3 minutos para equipar a un jugador de campo, pero ese tiempo no se usará para calentamiento. El nuevo portero será inscrito en el Acta así como el tiempo del cambio.

Cuando la sanción se cumpla, el portero no podrá entrar en el campo hasta que el juego se pare. Por ello el capitán elegirá a otro jugador de campo que acompañará al portero para volver al campo al cumplirse el tiempo de la sanción de banquillo.

Solo se anotará en el Acta al jugador penalizado . Los árbitros y la mesa de control ayudarán al portero expulsado durante el juego a dejar el banquillo de expulsados tan pronto se pare el juego.

4) El tiempo de sanción se sincroniza con el tiempo de juego.

602 Expulsión (sanción) retardada (807)

1) Todas las sanciones, pueden ser retardadas. Se aplica cuando el equipo no infractor controla la bola después de una falta que deriva en una expulsión. Solo puede haber una sanción retardada excepto cuando exista ocasión de gol.

2) Una sanción retardada implica dar al equipo no infractor la posibilidad de continuar el ataque hasta que el equipo ofensor recupere o controle la bola o el juego sea interrumpido.

La sanción se seguirá cumpliendo aún en el caso de que acabe el periodo o el partido. Si la sanción retardada acaba porque el equipo infractor recupera la bola, el juego se reanuda con un saque de falta .

Una sanción retardada se usará por el equipo no infractor para realizar juego de ataque. Si los árbitros consideran que este está perdiendo tiempo deben comunicarlo a los jugadores. Si el equipo sigue sin atacar, el juego debe interrumpirse, la sanción se cumplirá y el juego se reanudará con un saque neutral (face-off).

Si la sanción retardada se interrumpe por otra razón, se reiniciará el juego de acuerdo con la causa de la interrupción.

Si el equipo no infractor marca de forma correcta durante una sanción retardada, el gol será válido y la última sanción retardada impuesta será cancelada, pero esto no afectará a otro tipo de sanciones.

continúa ...

...
continuación

Si es el equipo infractor el que marca, el gol no vale y el juego se reanuda con un saque neutral, pero si el equipo no infractor marcara en propia meta, el gol sí sería válido.

603 Expulsión (sanción) de banquillo

- 1) **La duración de una sanción de banquillo es de 2 minutos.**
- 2) **Una sanción de banquillo debe afectar al equipo por lo que el jugador expulsado no será reemplazado por otro jugador en el campo de juego mientras dure el tiempo de sanción.**
- 3) **No se medirán más de una sanción por jugador, y dos por equipo de forma simultánea.**

Las sanciones se cumplirán y medirán en el orden en que fueron impuestas. Un jugador, cuya sanción no se pueda comenzar a medir, estará en el banquillo de expulsados desde el momento en que se pitó la falta.

Si se produce más de una sanción simultáneamente en un mismo equipo los árbitros decidirán cuál de las nuevas sanciones se cumple primero. En este caso, las sanciones de menor duración serán siempre medidas antes que las más largas.

- 4) **Un equipo que tenga más de dos jugadores expulsados con una sanción de banquillo, tendrá derecho a seguir jugando con cuatro jugadores en la pista.**

El equipo jugará con 4 jugadores hasta que hasta que sólo quede un jugador sancionado sentado en el banquillo de expulsados. Un jugador cuya sanción termine antes de esto permanecerá en el banquillo de expulsados hasta que el juego se interrumpa. Todos los jugadores sancionados de un mismo equipo abandonarán el banquillo de expulsados en el mismo orden en que vayan cumpliéndose sus sanciones.

Los árbitros, junto con la mesa de control, informarán al jugador de la finalización de su sanción mientras el juego esté interrumpido.

5) Si un jugador, que ha incurrido en una sanción de banquillo, comete más faltas, todas ellas serán cumplidas consecutivamente.

Esto es, sin tener en cuenta si la primera sanción ha comenzado o no. Si ha comenzado una sanción de banquillo y el mismo jugador comete otra falta, el tiempo de la primera sanción no debe ser afectado, sino que continúa.

Consecutivamente implica que tan pronto como la primera sanción finalice comenzarán las siguientes, a no ser que el equipo tenga otras sanciones de banquillo impuestas que no han empezado a cumplirse entre las sanciones del primer jugador.

A un mismo jugador se le pueden imponer un número ilimitado de sanciones de banquillo. Si un jugador comete una falta personal, todas sus sanciones de banquillo deben terminar antes de que comience a cumplir la sanción personal

Si un jugador, cumpliendo una sanción personal, incurre en una sanción de banquillo, se le pospondrá lo que le queda por cumplir de la falta personal hasta que termine la sanción de banquillo, y el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para que acompañe al otro jugador en la sanción de banquillo para entrar en la pista cuando la sanción termine. Si un jugador penalizado comete una infracción que conlleve una sanción de partido, se aplicarán las normas relativas a sanciones de partido

- 6) Si el equipo contrario marca durante una sanción de dos minutos, dicha sanción finalizará, a menos que el equipo se encuentre con mayor o igual número de jugadores en el campo.

La sanción no termina si el gol es marcado durante una sanción retardada o mediante un lanzamiento de penalti.

- 7) Si un equipo tiene más de una sanción de banquillo, estas terminarán en el mismo orden en que fueron impuestas

- 8) La infracción que conlleve un lanzamiento de penalti, no derivará en una sanción de banquillo a no ser que esta corresponda con una sanción mayor o personal.

Todas las demás infracciones se sancionarán de acuerdo a reglamento y esto no afectará a las mismas.

604 Expulsión (sanción) menor de banquillo (808)

- 1) Una expulsión menor consistirá en una sanción de banquillo a cumplir por el jugador que cometió la infracción.

605 Situaciones que conllevan una expulsión (sanción) menor de banquillo

- 1) Cuando un jugador golpea, bloquea, eleva o da una patada al palo del oponente, con objeto de conseguir ventaja, o sin posibilidad de jugar la bola (901, 902, 903, 912)
- 2) Cuando un jugador sujeta al contrario o su stick con objeto de conseguir ventaja, o sin posibilidad de jugar la bola (910)
- 3) Cuando un jugador de campo juega la bola por encima del nivel de la cadera con cualquier parte de su palo o su pierna (904, 913)

El nivel de la cadera será el del jugador en posición de pie.

- 4) Cuando un jugador comete juego peligroso (descuidado) con el stick (904) (909)**
 Esto incluye no controlar el palo en el movimiento de golpeo hacia delante o hacia atrás o elevándolo por encima de la cabeza del oponente, siempre que este movimiento sea peligroso o molesto para el oponente.
- 5) Cuando un jugador presiona o empuja al oponente contra las bandas o la portería. (907)**
- 6) Cuando un jugador comete juego físico peligroso - descuidado - (909)** Esto incluye cuando un jugador derriba, hace tropezar u obstruye un adversario de manera descuidada.
- 7) Cuando el capitán de un equipo pide que se mida la pala o la homologación de pala-stick y dicho control es correcto.**
 Será el capitán quien cumpla la sanción.
- 8) Cuando un jugador de campo participa en el juego sin el palo.**
 Esto incluye cuando un jugador que ha perdido su stick en el campo se retira al banco de sustitución sin recogerlo.
- No incluye al portero.
- 9) Cuando un jugador de campo recoge un palo de un lugar diferente al de su propia zona de cambio.**
- 10) Cuando un jugador, de forma intencionada, se mueve para obstaculizar a un oponente, el cual no está con control de la bola. (911)**
 Si un jugador el cual está intentando moverse a una posición mejor empuja a un oponente, o evita que el otro se mueva en esa dirección, solo se señalará falta.
- 11) Cuando un jugador de campo obstruye activamente el saque del portero contrario. (915)**
 Esto sólo se considera falta si está en el área o más cerca de los 3 m. reglamentarios contados a partir del punto en el que el

... continuación

el portero ha cogido la bola. Activamente se considera el seguir el movimiento del portero o intentando alcanzar la bola con el stick.

12) Cuando un jugador viola la ley de los 3 m. en un saque de banda o una falta. (915)

Si el saque de banda o la falta se lleva a cabo cuando el jugador defensor está colocándose en la posición correcta, no se considerará infracción. Si el equipo defensor forma una barrera a menor distancia de la mencionada, sólo se sancionará a un jugador.

13) Cuando un jugador, tumbado o sentado, para o juega la bola o realiza una acción que afecta al juego. (919)

Esto incluye estando con ambas rodillas o con una mano en el suelo, excluyendo la mano que sujeta el stick.

14) Cuando un jugador de campo para o juega la bola con su mano o su brazo. (920)

15) Cuando se realiza una sustitución incorrecta. (922)

El jugador que sale del campo debe estar pasando sobre el rink antes de que entre otro jugador. En caso de duda, se sancionará solo si la acción afecta al juego. También se considera incorrecto si el cambio se realiza fuera de la zona de sustitución de cada equipo cuando se interrumpe el juego. Se sanciona al jugador que entra al terreno de juego.

16) Cuando un equipo tiene a más jugadores de los permitidos en el campo. (922)

Sólo se sancionará a un jugador.

17) Cuando un jugador sancionado:

- Sin entrar al rink, deja la zona del banquillo de expulsión antes de que finalice el tiempo de su sanción.
- Rehúsa a dejar el banquillo de expulsados cuando ha cumplido ya su tiempo.
- Entra en el rink durante una interrupción del juego, antes de que termine su tiempo de sanción. (925)

La mesa de control notificará estos hechos a los árbitros tan pronto sucedan. Un jugador, cuya sanción se ha cumplido, no dejará el banquillo de expulsados si el número de sanciones de su equipo impiden ese hecho o su sanción es de tipo personal.

Un portero, cuya sanción se ha cumplido, no abandonará el banquillo de expulsados hasta la siguiente interrupción en el juego.

Si un jugador sancionado entra en el rink durante el juego se considerará sabotaje.

18) Cuando sistemáticamente un equipo afecta negativamente el juego cometiendo repetidas acciones que derivan en faltas. (923)

Incluye también cuando un equipo comete un número de faltas menores en un período corto de tiempo. El jugador que cometió la última falta será el que cumpla la sanción. Durante un penalti retardado cada infracción cometida por el equipo defensor y que se sancione con falta se penalizará como “faltas repetidas”. Las infracciones que impliquen expulsión se señalarán como tales. Todas ellas las cumplirán los jugadores que las han cometido.

19) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico retrasa el juego. (924)

Esto incluye cuando el jugador o miembro del equipo técnico, golpea la bola después de que el tiempo ha sido parado, la bloquea contra la banda o la portería, la lanza intencionadamente fuera de la banda o la daña intencionadamente. O un jugador del equipo defensor mueve intencionadamente la portería.

20) Cuando intencionadamente un equipo pierde tiempo. (924)

Los árbitros, si es posible, avisarán al capitán del equipo antes de pitar la sanción, y, será éste el que elegirá a un jugador de campo que no esté sancionado para cumplir la sanción. Esto también se aplica cuando un equipo llega tarde tras un descanso. Al final de cada descanso los equipos deberán contar con al menos 4 jugadores listos para empezary sus jugadores sancionados en el banquillo de expulsados.

21) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico protesta contra la decisión arbitral o cuando el entrenador da órdenes de forma incorrecta . (925)

Esto incluye cuando el capitán, constantemente y sin razón, cuestiona las decisiones arbitrales. Protestar contra la decisión arbitral, dar órdenes incorrectamente por parte del entrenador,

continúa ...

... *continuación*

se considera una ofensa espontánea y menor comparada con un comportamiento antideportivo.

Esto también se tiene en cuenta cuando un técnico de un equipo entra al campo sin el permiso del árbitro. Este advertirá al equipo antes de pitar la sanción.

22) Cuando un portero no coloca la portería en la posición correcta, a pesar de ser advertido por los árbitros. (925)

Es obligación del portero recolocar la portería en su posición tan pronto sea posible.

23) Cuando un jugador hace caso omiso a las indicaciones de los árbitros de colocarse correctamente su material.

Esto incluye cuando la autoridad administrativa ha impuesto el uso de gafas como obligatorio y el jugador se niega a hacerlo. También cuando un jugador se niega a recoger su material perdido.

58

24) Cuando un jugador hace caso omiso a las indicaciones de los árbitros, y no recoge los restos de su stick roto del campo.

El jugador al que se le rompe el stick deberá recogerlo en la siguiente interrupción del juego.

De todas maneras, cualquiera podrá recogerlo de una manera adecuada durante el juego.

25) Cuando un jugador viste con ropa incorrecta

Todas las faltas cometidas en relación con la vestimenta no se sancionarán más que una sola vez por equipo y partido. La falta de dorsales en el pecho deben solo ser comunicadas a las autoridades administrativas. El árbitro tratará de comunicar estas deficiencias al jugador antes de tomar ninguna acción.

26) Cuando el portero participa en el juego sin el material apropiado.

Si el portero pierde sin querer el casco, el juego se interrumpe y se reanuda con un saque neutral (face-off).

606 Expulsión (sanción) mayor de banquillo (808)

- 1) **Una sanción mayor de banquillo consiste en dos sanciones de banquillo consecutivas a cumplir por el mismo jugador que comete la infracciones.**

Si se impusiera una expulsión mayor durante un lanzamiento de penalti o una sanción retardada, se aplicarán las reglas concernientes a los lanzamientos de penalti.

607 Situaciones que conllevan una expulsión (sanción) mayor de banquillo

- 1) **Cuando un jugador comete juego físico peligroso - imprudente - con el stick . (901)**
- 2) **Cuando un jugador usa su palo para enganchar a un oponente. (906)**
- 3) **Cuando un jugador lanza su palo u otra parte del material para golpear o intentar golpear la bola. (909)**
- 4) **Cuando un jugador comete juego físico peligroso - temerario -. (909)** Incluye cuando un jugador placa, empuja o zancadillea al contrario contra la valla o la portería o actúa físicamente de forma imprudente..

59

608 Expulsión (sanción) personal

- 1) **Sólo se pitará en conexión con una sanción de banquillo y no se cumplirá hasta que dicha sanción haya terminado . Se puede pitarse un número ilimitado de sanciones personales simultáneamente**

El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para que acompañe al sancionado en el banquillo con el objetivo de entrar de nuevo al campo cuando termine su expulsión. En el acta solamente se anotará al jugador o técnico sancionado.

continúa ...

... *continuación*

Si un jugador sancionado con una sanción personal comete una falta sancionada con una expulsión temporal, terminará de cumplir la sanción personal después de que finalice la de banquillo.

2) La sanción personal afecta sólo al jugador, por lo que éste será reemplazado en la pista mientras dure su sanción.

Cuando la sanción personal termina, el jugador no entrará hasta que el juego se interrumpa. Los árbitros, junto con la mesa de control, avisarán al jugador expulsado cuando haya terminado su sanción y le dejará entrar de nuevo al juego cuando haya una interrupción. Si un miembro del cuerpo técnico comete una falta que dé origen a una sanción personal, será enviado a las gradas hasta que termine el encuentro y el capitán elegirá a un jugador para que cumpla la sanción de banquillo.

3) Un jugador o miembro del equipo técnico que incurra en una sanción técnica o expulsión del partido, abandonará el campo y se dirigirá a los vestuarios no pudiendo volver en lo que reste de partido.

El organizador es el responsable de controlar que el sancionado se dirija a los vestuarios y no vuelva a la pista ni se sienta en las gradas en lo que queda de juego, incluido el tiempo extra y lanzamientos de penalti. Todas se anotarán en el acta y se emitirá informe en caso de expulsión del partido.

Las posibles sanciones personales que conciernan a un jugador que comete una sanción técnica o expulsión del partido se darán por terminadas. Si un jugador que ya ha recibido una sanción técnica o expulsión del partido cometiera otra se anotará aquella de mayor gravedad.

Un jugador o miembro del staff del equipo incurrirá solo en una sanción de partido por encuentro disputado con la excepción de que suceda alguna de carácter técnico que no esté anotada en el acta del partido. Consecuentemente las infracciones que impliquen sanción técnica o expulsión del

partido se reportarán, pero no se impondrán sanciones de banquillo por las mismas con excepción de que las cometan jugadores o técnicos no inscritos en el acta.

Las infracciones cometidas antes o después del partido, que normalmente conllevan a una sanción técnica o expulsión del partido serán reportadas, pero no implicarán sanciones de banquillo. Con la excepción de equipamiento incorrecto, el cual debe de ser corregido por el jugador en cuestión, para así poder comenzar el encuentro. Las infracciones que se cometan antes del partido (sanción técnica o expulsión del partido) implicarán la no participación del jugador o técnico en el mismo incluyendo posible prórroga y penaltis.

609 Expulsión (sanción) personal de 10-minutos (808)

- 1) **Una sanción de 10 minutos solo se impondrá en unión a una sanción menor de banquillo.**
- 2) **Si el equipo no infractor marca gol durante una sanción de 10 minutos, esta no terminará.**

610 Situaciones que conllevan a una expulsión (sanción) personal de 10-minutos

- 1) **Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se comporta de manera antideportiva. (925)**

Comportamiento antideportivo implica:

Actitud insultante o poco limpia hacia árbitros, jugadores, técnicos, oficiales o espectadores, o cualquier acción enfocada a engañar a los árbitros. Patear, descolocar o golpear el rink o la portería intencionadamente. Tirar el palo o cualquier parte del material incluso durante una interrupción del juego o en la zona de sustitución.

2) Cuando un jugador intenta engañar con su acción o actitud a los árbitros.

Esto incluye cuando un jugador está exagerando o simulando una caída, un golpe o cualquier otra acción. Simular haber recibido una falta o fingiendo una lesión. Un jugador que comete una infracción todavía podría ser penalizado incluso si un jugador es culpable de simular en la misma situación.

Independientemente de la acción tomada en el partido por los árbitros esta situación puede implicar una posterior sanción impuesta por la autoridad administrativa.

611 Expulsión (sanción) técnica de partido (809)

- 1) Una sanción técnica sólo se impondrá en unión a una expulsión mayor de banquillo.
- 2) Una expulsión técnica implica el abandono del campo por el resto del partido, pero no supondrá sanción posterior ni para el jugador ni para el miembro del equipo técnico al que se le imponga.

612 Situaciones que conllevan una expulsión (sanción) técnica de partido

- 1) Cuando un jugador usa un stick no homologado o con un stick con una pala demasiado curvada o un stick y pala de diferentes marcas. Cuando un portero usa una máscara incorrecta .
Un stick sin la señal de homologación es siempre considerado como no homologado.
- 2) Cuando un jugador que no está inscrito en el Acta participa en el juego

613 Expulsión (sanción) de partido (809)

- 1) **Una expulsión del partido sólo se impondrá en unión a una sanción mayor de banquillo.**
- 2) **Implica la exclusión del jugador para el resto del partido además de la no participación en el siguiente partido de la misma competición, así como posibles sanciones posteriores a decidir por la autoridad administrativa.**

614 Situaciones que conllevan una expulsión (sanción) de partido

- 1) **Cuando un jugador realiza actos continuados o repetidos de comportamiento antideportivo . (925)**
La sanción de partido sustituye a la segunda sanción de 2 + 10 min Pero implicará otra sanción mayor de banquillo. Continuidas significa en la misma situación o repetida por segunda vez en el mismo partido.
- 2) **Cuando un jugador, rompa su palo o cualquier otra parte de su material de forma imprudente o violenta . (925)**
- 3) **Cuando un jugador comete juego físico peligroso - violento. (909)**
Cuando un jugador, en situación de juego, se lanza contra un oponente, ataca o placa violentamente a este, le lanza o empuja contra las vallas o la portería .
- 4) **Cuando un jugador o miembro del equipo técnico participa en una pelea. (909)**
Implica cualquier ligera pelea, sin puños o patadas, que requiera separarles por parte de los demás y estos lo aceptan.
- 5) **Cuando un jugador , por segunda vez en el mismo partido , comete una sanción mayor de banquillo.**
La sanción de juego reemplaza a la segunda sanción mayor de este jugador, pero aún así otro jugador se debe cumplir esta sanción mayor de banquillo.

3) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se comporta de forma antideportiva de forma continuada. (925)

La sanción de juego sustituye a la segunda expulsión temporal de 2+10, pero tendrá que cumplirse también una sanción mayor de banquillo.

7) Cuando un jugador, cuyo material está a punto de ser controlado, intenta corregirlo o cambiarlo antes de que se produzca dicho control. (925)

8) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico comete una falta con la intención de sabotear el juego.

Se refiere a :

Cuando un jugador sancionado entra intencionadamente en la cancha antes de que termine su sanción. Si el jugador entra en el campo de juego durante una interrupción, antes de acabar una sanción, se le impondrá una sanción menor de banquillo. Si la mesa es la responsable de que el jugador entre antes de tiempo y se avisa antes de que acabe el tiempo de sanción, el jugador volverá al banquillo de expulsados para terminar su sanción por el tiempo que reste. Si se notifica el error cuando el tiempo de sanción ha terminado, no se llevará ninguna acción a cabo.

Cuando un jugador lesionado, que ha sido sustituido del banco de expulsados, participa en el juego antes de que su sanción termine. Si un jugador con sanción personal, habiendo acabado el tiempo de sanción, entra en el campo antes de la primera interrupción de juego se puede considerar, dependiendo del caso como "demasiados jugadores en el campo".

Infracciones cometidas desde la zona de sustitución o banco de expulsión por parte de cualquier equipo, durante el lanzamiento de un penalti.

Lanzamiento de material al campo desde la zona de sustitución durante el juego.

Cuando juega o intenta jugar desde la zona de sustitución un jugador que no está en proceso de ser cambiado. Esto incluye cuando un jugador o miembro del equipo técnico, intencionadamente golpea el rink afectando por ello al juego.

Cuando un jugador juega como jugador de campo después de haberlo hecho como portero en el mismo partido.

Cuando un equipo intencionadamente tiene a demasiados jugadores en el campo.

- 9) Cuando un jugador continúa usando un stick defectuoso o uno reforzado o con el mango ampliado .**
- 10) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico abandona la zona de sustitución o el banco de expulsados para participar en un altercado.**
Participar implica que el jugador o miembro del equipo técnico física o verbalmente se dirige a un oponente o a los árbitros provocando un altercado.
- 11) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se ve envuelto en una lucha. (909)**
Una lucha implica el uso de puñetazos y patadas.
- 12) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico comete una infracción brutal . (909)**
Incluye, cuando lanza su palo o su material al oponente.
- 13) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico se comporta de forma grosera. (925)**
Comportarse de forma grosera implica decir groserías o insultar a los árbitros, jugadores, cuerpo técnico o espectadores.
- 14) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico es culpable de conducta amenazante.**
Conducta amenazante implica un confrontamiento deliberado contra la integridad física, sin necesidad de lesión. También incluye amenazas verbales, escupir y enfrentarse abiertamente a árbitros, jugadores, técnicos o espectadores.



7 GOLES

701 Gol

1) Un gol se considerará válido cuando haya sido marcado correctamente y confirmado con un saque neutral desde el punto central.

Todos los goles concedidos deberán ser anotados en el Acta del partido con el tiempo, dorsal del jugador que marca y del asistente ; este será un jugador de su mismo equipo directamente implicado en la acción del gol. Solo se anotará una asistencia por cada gol. Un gol marcado durante el tiempo extra o en un lanzamiento de penalti después de que un periodo o el partido haya concluido no debería confirmarse con un saque neutral, pero debería considerarse válido si ambos árbitros apuntan al punto central y el gol es anotado en el Acta.

2) Un gol concedido, no será anulado después del saque de face-off.

Si los árbitros están seguros de que el gol ha sido marcado de forma incorrecta, ésto deberá ser reportado.

67

702 Gol marcado correctamente

1) Cuando la bola traspasa completamente la línea de portería por su parte anterior después de haber sido jugada de forma correcta por el stick de un jugador de campo, y no ha habido infracción que pueda conducir a un saque de falta o expulsión por parte del equipo atacante en la ejecución del gol o inmediatamente antes.

Esto incluye cuando se desplaza la portería de su posición y la bola pasa la línea de gol por la parte anterior entre las marcas de los postes y por debajo de la posición imaginaria del larguero.

Cuando se marca un gol en propia meta. Un gol en propia meta es así anotado cuando la bola es golpeada por el defensor de forma activa con el stick o el cuerpo.

continúa...

... *continuación*

Si durante una sanción retardada, el equipo no infractor marca un gol en propia puerta, el gol es válido.

Un gol marcado en propia meta será asignado en el Acta como P.P. ("O.G")..

- 2) **Cuando la bola traspasa completamente la línea de gol por la parte anterior después de que un jugador defensor dirigiese la bola con su stick o su cuerpo, o un jugador atacante dirigiese la bola sin intención con su cuerpo, y el equipo atacante no ha cometido ninguna infracción que pudiera conducir a un saque de falta o a una expulsión, en la ejecución del gol o inmediatamente antes.**

Si un jugador marca un gol con un stick incorrecto y el esto es observado después de que la bola atravesase la línea de gol, se concederá el gol.

- 3) **Cuando un jugador no inscrito en el acta, participa en el gol.**
"Participar" significa marcar o dar la asistencia.

703 Gol marcado incorrectamente

- 1) **Cuando un jugador atacante comete una infracción que conduce a un saque de falta o a una expulsión en conexión con el gol o inmediatamente antes.**

Esto incluye cuando un equipo marca con un número excesivo de jugadores o un jugador sancionado sobre el terreno de juego, y cuando un jugador atacante desplaza la portería fuera de su posición de forma intencionada.

- 2) **Cuando un jugador atacante golpea con el pie intencionadamente o dirige con cualquier parte de su cuerpo la bola hacia el interior de la portería, y la bola traspasa la línea de gol incluso después de tocarla un oponente, un elemento del mismo o un jugador atacante.**

Ya que esto no es considerado como una infracción, el juego se reanuda con un saque neutral (face-off).

- 3) Cuando la bola traspasa la línea de gol durante o después de una señal arbitral o de tiempo.**
- 4) Cuando la bola llega al interior de la portería sin haber cruzado la línea de gol desde la parte anterior.**
- 5) Cuando el portero lanza, despeja la bola con el pie, y la bola entra en la portería contraria incluso si la bola toca en un contrario, su material o a un jugador atacante.**
Ya que esta acción no se considera infracción, el juego se reanuda con un saque neutral (face-off).
- 6) Cuando el equipo infractor marca durante una sanción retardada.**
Se debe llevar a cabo la expulsión y se reanuda el juego con un saque neutral (face-off).



8 SEÑALES ARBITRALES

801 Detención del tiempo de juego/tiempo muerto

Las yemas de los dedos sostienen en una línea perpendicular la palma de la mano



71

802 Saque neutral (face-off)

Los antebrazos se mantienen paralelos, uno encima del otro, en horizontal, las palmas dirigidas hacia abajo



803 Saque de banda

El brazo se mantiene (horizontalmente) en la dirección del saque, la palma de la mano hacia abajo.



804 Saque de falta

El brazo se mantiene horizontalmente en la dirección del saque, la palma de la mano hacia abajo



805 Ventaja

El brazo se mantiene en la dirección de la ventaja, la palma de la mano hacia arriba



73

806 Lanzamiento de Penalti

Los brazos se cruzan algo flexionados por encima de la cabeza. Puños cerrados



**807 Sanción retardada/
lanzamiento de penalti
retardado**

El brazo se mantiene verticalmente,
la palma de la mano hacia delante



**808 Sanción de banquillo /expulsión
personal**

El brazo se mantiene
verticalmente, indicando con dos
dedos las sanciones menores, y
con 5 las mayores. Las personales
de 10 minutos con la mano
cerrada.





809 Expulsión de partido

El brazo se mantiene verticalmente, mostrando la tarjeta roja con la mano

810 Gol

El brazo se orienta primero en la dirección de la portería y después hacia el punto central.



811 Continuar jugando/ gol marcado incorrectamente

Ambos brazos se mantienen horizontalmente con las palmas de las manos hacia abajo





9. SEÑALES DE SANCIÓN

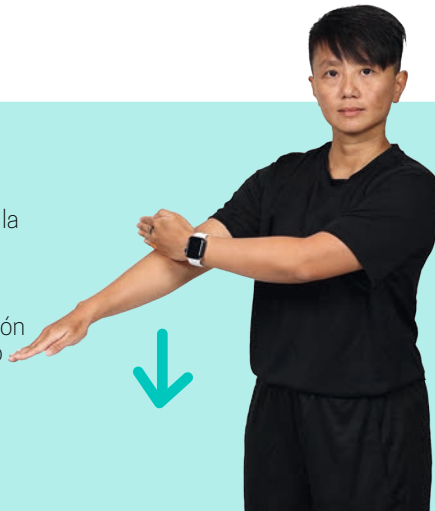
901 Golpeo incorrecto (stick)

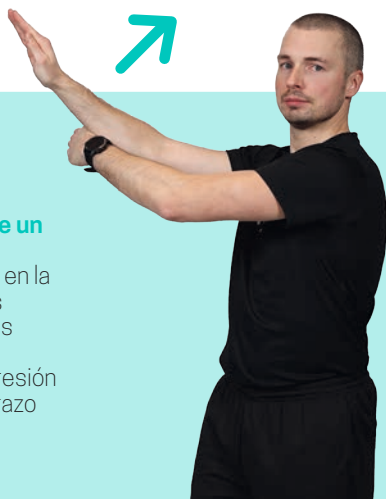
Golpear con el canto de una mano en el antebrazo del otro brazo, que se encuentra horizontal y dirigiendo la palma hacia abajo



902 Bloquear el stick del contrario

Cruzar los brazos en la horizontal con las palmas orientadas hacia abajo.
Movimiento de presión hacia abajo del brazo superior





903 Elevar el stick de un contrario

Cruzar los brazos en la horizontal con las palmas orientadas hacia abajo. Movimiento de presión hacia arriba del brazo inferior



904 Stick elevado

Imitación de sostener un stick

905 Colocar el stick, pie o pierna entre las piernas del contrario

Elevar ligeramente una rodilla y pasar por debajo un brazo con la palma dirigida hacia arriba



79

906 Enganchar a un jugador con el stick

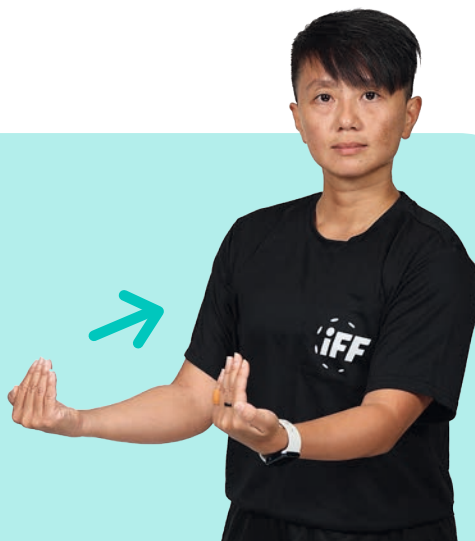
Colocar los antebrazos en la horizontal simulando la sujeción del stick y tirando del mismo.





907 Empujar

Se puede simular el empuje con una o ambas manos

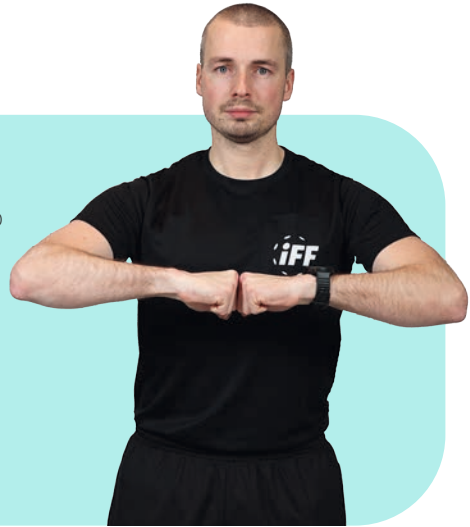


908 Desplazarse hacia atrás empujando u obstruyendo a un contrario

Las manos en forma de cuenco, las palmas hacia arriba, los antebrazos tiran hacia atrás

909 Juego violento

Brazos flexionados, enfrentando los puños a la altura del pecho con el dorso de la mano hacia arriba



910 Sujetar

Coger con una mano la muñeca del otro brazo, que se mantiene en la horizontal



911 Obstrucción

Cruzar los brazos a la altura del pecho con el dorso de las manos hacia delante



912 Patada incorrecta

El pie girado hacia fuera sobre el nivel del tobillo simulando una patada



913 Patada alta

El pie girado hacia fuera sobre el nivel de la rodilla



914 Invadir el área del portero

Tocarse ambas manos por encima de la cabeza con los brazos ligeramente flexionados



915 Distancia incorrecta

Los antebrazos se mantienen en la vertical a ambos lados del cuerpo con las palmas hacia el interior



916 Salto incorrecto

Dejando ambos brazos semiflexionados por delante del cuerpo y casi en la horizontal, movimiento de elevación de los brazos con las palmas hacia arriba



917 Lanzamiento incorrecto

Los antebrazos horizontales, codos flexionados con las palmas enfrentadas

**918 Saque de banda o falta incorrecto**

El brazo se mueve de desde la horizontal hasta la vertical con la palma indicando la dirección del saque original



919 Jugar la bola desde el suelo

La palma de la mano
hacia abajo y
moviendo a derecha
e izquierda



920 Mano

La palma de la mano
se muestra con un
movimiento hacia
delante



921 Golpeo con la cabeza

La palma de la mano
toca la frente



922 Sustitución incorrecta

Rotación de los
antebrazos uno
alrededor del otro
delante del pecho



923 Faltas repetidas

Un brazo se mantiene horizontal con la palma hacia abajo en la dirección de la ventaja y con la palma de la mano del otro brazo se dan tres golpes en el antebrazo extendido



924 Pérdida de tiempo

Movimientos circulares con el índice de una mano, el brazo extendido arriba



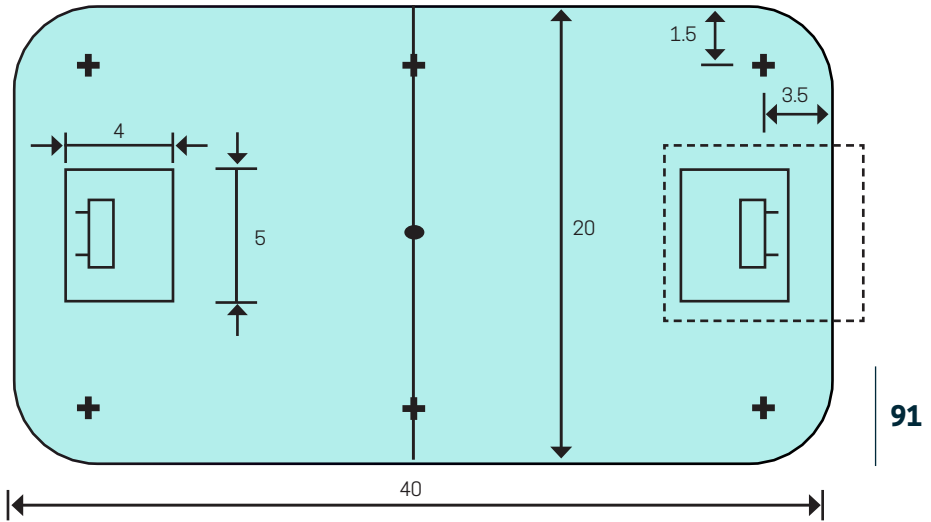
925 Conducta antideportiva

Los brazos en jarra, manos a la altura de la cintura

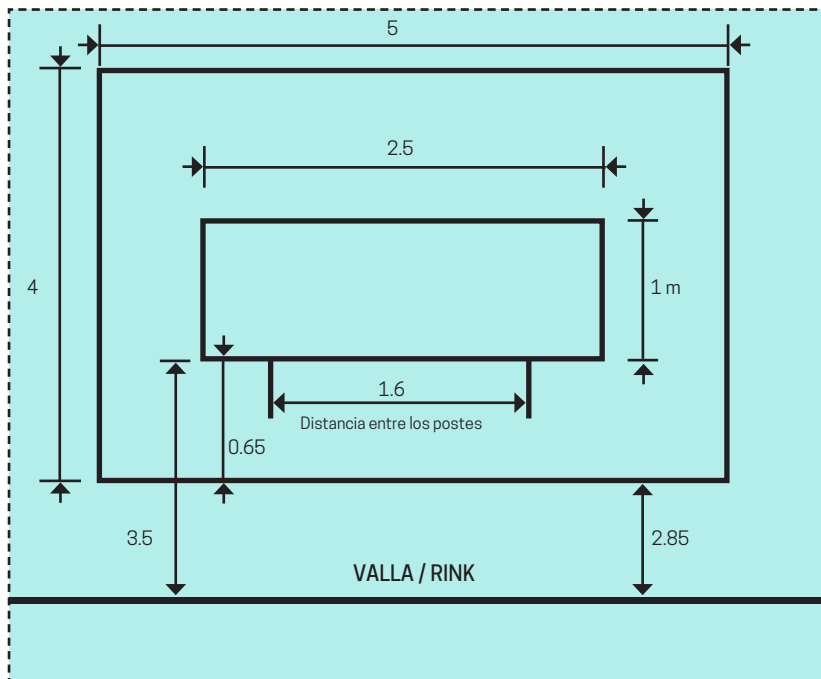




10 ILUSTRACIÓN DEL RINK



ÁREA DE PORTERÍA



92

Medidas desde el borde interno



Medidas desde el borde externo



IFF SPONSORS

DYNAMIC

OFFICIAL IFF MATCH BALL BY @UNIHOOC

SWERINK

WORLDCHAMPION FLOORBALLRINK

 **UNIHOOC**

Gerflor[®]

