



HOCKEY PATINES

**MANUAL DE
ARBITRAJE**

ANEXO



Comité Internationale de Rink-Hockey

CIA - Commission International de Arbitres

Este anexo fue elaborado en Mayo de 2009 por la Comisión Técnica del CERH, en colaboración con La CIA y el CIRH, habiendo sido aprobada por ésta en Junio de 2009

NOTA PREVIA

Como se explicó oportunamente en Comunicado oficial, el CERH analizó anticipar para el inicio de la temporada 2009/2010 la entrada en vigor de las nuevas Reglas y Normativas del hockey sobre patines, teniendo en cuenta la voluntad asumida por la gran mayoría de las Federaciones de los países europeos.

En este sentido hay varias Federaciones que ya están realizando cursos y acciones de formación específica para Árbitros y representantes de los Clubes. Hasta este momento han llegado a la Comisión Técnica del CERH varias preguntas para clarificar conceptos, respecto a la aplicación práctica de las nuevas Reglas, habiendo recibido algunas sugerencias interesantes, para la corrección de algunas de las disposiciones aprobadas.

Después del análisis y apreciación de dichas propuestas, la Comisión Técnica, concluyó que debía introducir los siguientes cambios o correcciones y su posterior divulgación a todos los países y federaciones, de las Reglas de Juego, aprobadas el 8 de Octubre de 2008, en la Asamblea General del CIRH realizada en Japón.

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 1

Sumario/Índice

ARTÍCULO 1º	EL JUEGO DE HOCKEY SOBRE PATINES	Página 3
(...)		
ARTÍCULO 24º	FALTAS LEVES Y FALTAS DE EQUIPO – DEFINICIÓN, MARCO Y SANCIÓN	Página 25 y 26
(...)		

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 2

Artículo 2º - Tiempo normal de juego

(...)

3. En las pruebas y competiciones de clubes realizadas tanto a nivel internacional como a nivel nacional, la entidad organizadora - *Confederación Continental o Federación Nacional* - podrá considerar que los partidos se disputen con tiempos de juego distintos de los definidos en los puntos anteriores de este artículo, pero con la condición de no ser ultrapasado el límite máximo de 50 (*cincuenta*) minutos de tiempo útil de juego, repartido en dos periodos de 25 (*veinticinco*) minutos cada uno.
4. En todas las categorías (...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 3

Artículo 5º - Desempate del partido – Procedimientos a considerar

(...)

1.4 La prórroga del partido terminará en el momento en que uno de los equipos consiga marcar un gol, siendo automáticamente declarado vencedor, el- los Árbitro-s deberán pitar para confirmar la validación del gol e, inmediatamente darán el partido por finalizado, no siendo necesario la ejecución del saque de centro correspondiente.

(...)

2.4.1 PRIMERA SERIE DE CINCO PENALTYS

En esta serie, cada equipo ejecuta alternativamente - *por medio de diferentes jugadores, pero atendiendo a lo dispuesto en el punto siguiente* - cada uno de los penaltys, pudiendo mantener siempre el mismo Portero cuando todavía le pertenece la defensa de la portería.

2.4.2 Si cualquiera de los equipos tiene menos de 5 (*cinco*) jugadores disponibles para la ejecución de los penaltys, la serie de penaltys será realizada, de forma rotativa, por los jugadores disponibles para el efecto.

2.4.3 Cuando se constate (...)

2.4.4 Si a finales de esta primera serie (...)

2.4.5 SERIES SUCESIVAS DE UN PENALTY

Cada equipo (...)

2.4.6 En estas series, cada equipo (...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 4

Artículo 8º - Zonas de juego - Definición de Anti-juego o juego pasivo

(...)

5. ANTI-JUEGO

5.1. La práctica de anti-juego constituye una clara violación de los principios de la ética deportiva, ocurriendo cuando el equipo en posesión de la bola no demuestra intención de atacar la portería adversaria para marcar un gol, al mismo tiempo que el otro equipo asume una actitud de pasividad, sin demostrar ninguna intención de ganar la posesión de la bola, renunciando así, a cualquier tentativa de marcar un gol.

(...)

6. JUEGO PASIVO

6.1 Salvaguardando lo dispuesto en el punto 6.5 de este Artículo, se considera que un equipo atacante incurre en juego pasivo cuando – *manteniendo la bola en su posesión y después de transcurrido un periodo razonable del tiempo de juego (cerca de 45 segundos)* - no tiene intención de ir a la portería contraria, y su único objetivo es el de conservar la posesión de la bola el máximo tiempo posible.

6.2 Se considerará también juego pasivo, el hecho de que el equipo atacante “abuse” de devolver la bola hacia su zona defensiva, hasta un límite de 5 (*cinco*) veces consecutivas, sea por pases realizados hacia sus compañeros, o conduciendo la bola, renunciando al ataque de la portería adversaria.

(...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 5

Artículo 9º - “Power play” – Definición y marco normativo

(...)

2.1 La entrada en pista del jugador referido puede ocurrir aunque - *en la ejecución del libre directo o del penalty que haya sido señalado por la infracción que originó el “power-play”* – el gol recibido haya sido inmediato a la expulsión, por lo que el equipo en cuestión no ha hecho efectiva la sanción de equipo.

2.2 Si hay un gol válido en favor del equipo que está cumpliendo el “power-play”, no se altera la sanción en curso, por lo que el referido equipo tendrá que seguir jugando con el mismo número de jugadores.

3. Los “límites máximos” de tiempo de “power-play” a cumplir por los equipos son establecidos teniendo en cuenta el tipo de sanción disciplinar relativa a las infracciones cometidas por sus representantes en el juego, de acuerdo con lo que indicamos a continuación:

3.1 **DOS MINUTOS**, en el caso de las referidas infracciones que hayan sido sancionadas con una tarjeta azul.

3.2 **CUATRO MINUTOS**, en el caso de las referidas infracciones que hayan sido sancionadas con una tarjeta roja.

4. El inicio de para empezar a contar el tiempo de “power-play” es a partir de:

4.1. El inicio del “power-play” corresponde al momento (*tiempo de juego*) en que ocurre la falta o infracción que determinó la sanción del equipo, exceptuando lo dispuesto al punto 5 de este artículo.

4.2 El término “power-play” corresponde al momento (*tiempo de juego*) en que es validado un gol o en que se agotó el tiempo máximo de la sanción.

4.3 Una vez finalizado el tiempo de “power-play”, el Delegado del equipo en cuestión tiene que ser inmediatamente informado de este hecho por el Árbitro auxiliar que controla la Mesa Oficial de Juego.

5. Si un equipo queda reducido a 1 (uno) portero y 2 (dos) jugadores de pista y uno de ellos - *u otro representante del mismo equipo* – cometa una falta disciplinar grave o muy grave, tendrán que ser adoptados los siguientes procedimientos:

(...)

7. Un jugador tendrá que ser retirado de la pista - *por indicación de su Entrenador* – para que su equipo dé cumplimiento a la sanción de “power-play” que sea motivada por infracción cometida por otro representante de dicho equipo.

7.1 En este caso específico, el jugador retirado de la pista no fue sancionado por motivos disciplinarios, por lo que ocupará el banco de suplentes de su equipo, pudiendo reentrar en el juego para sustituir un su compañero cuando su Entrenador así lo crea conveniente.

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 6

Artículo 10º - Equipos de Hockey sobre Patines – Composición y marco normativo

Eliminar el punto 5 del Artículo 10º de las Reglas de Juego

(cuestión des encuadrada del contexto del Artículo y que está también contemplada al punto 8.2.2 del Artículo 16º)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 7

Artículo 11º - Banco de Suplentes – Representantes de los equipos en el partido

(...)

- 7.1 Si la entrada en pista del médico y o/del masajista ocurrieran sin la previa autorización de los Árbitros, éstos deben amonestar verbalmente a los infractores, después de que hayan prestado asistencia al jugador lesionado.
- 7.2 Si hay reincidencia en la infracción referida en el punto anterior, los Árbitros deberán mostrar la tarjeta roja a los infractores, expulsándolos del banco de suplentes, después de que hayan prestado asistencia al jugador lesionado.

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 8

Artículo 13º - Inicio y reinicio del partido – Saque inicial

(...)

- 2.2 Después que se dé por válido un gol, por el equipo que lo encajó, **exceptuando lo dispuesto en el punto 1.4 del Artículo 5º de estas Reglas.**

(...)

- 5.1 El reinicio del juego se efectuará con la señalización de un booling, que se ejecutará en el punto central del centro de la pista.

(...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 9

Artículo 14º - tiempo muerto o "time-out"

(...)

2. Los tiempos muertos deben ser solicitados por los Delegados de los equipos en la Mesa Oficial del Partido, **siendo competencia de ésta - durante la primera interrupción del juego y atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo** – asegurar la realización de los siguientes procedimientos:
 - 2.1 Informar a los Árbitros, equipos y público en general, que se ha pedido un tiempo muerto, poniendo una bandera - u otra señalización específica - en el rincón superior de la Mesa de Juego, que esté más próxima al banco de suplentes del equipo en cuestión.
 - 2.2 Avisar a los Árbitros – a través de una señal sonora o pito, en la primera interrupción del juego y de acuerdo a lo dispuesto en el punto 3 de este artículo – sobre la petición de tiempo muerto, señalando con la bandera que está en la Mesa de Juego, al equipo que lo solicitó.
 - 2.3 Controlar la duración del tiempo muerto concedido por los Árbitros, emitiendo de nuevo una señal sonora o pito en el momento de su término.
 - 2.4 Registrar en el acta los tiempos muertos concedidos cada equipo.

(...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 10

Artículo 15º - Entradas y salidas de la pista – Sustitución de jugadores

(...)

3.3 En caso de avería, pérdida o rotura del material del portero en pista - *con excepción de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 12º de estas Reglas* – o en el caso de una lesión del mismo - *con excepción de lo dispuesto en el punto 5.2 del Artículo 19º de estas Reglas* – los Árbitros deben interrumpir el juego y asegurar la sustitución del portero en pista por el portero suplente, **excepto si no hay un sustituto disponible.**

3.3.1 No es obligatoria la sustitución del portero cuando, aprovechando una interrupción del partido, éste solicite a los Árbitros que lo autoricen a desplazarse momentáneamente a su banco de suplentes para limpiar la visera del casco o para ajustar la fijación de las guardas o de otra pieza de su equipamiento de protección.

3.3.2 Si el portero no pide la debida autorización a los Árbitros del partido y toma la iniciativa de dirigirse a su banco de suplentes para limpiar la visera o por cualquiera otro motivo, los Árbitros **tienen que amonestarlo verbalmente** y obligar su sustitución por el portero suplente.

3.3.3 Si, a pesar de todo, el portero reincide en la misma infracción, los Árbitros le enseñarán una tarjeta azul, suspendiéndole del partido por 2 (*dos*) minutos y sancionando a su equipo con “el power-play” correspondiente.

3.3.4 La limpieza de la visera o el ajuste del equipamiento del portero durante un descuento de tiempo (“time-out”) no necesita de la autorización previa de los Árbitros y no obliga a su sustitución.

(...)

4. SUSTITUCIÓN IRREGULAR Y SANCIÓN DE LOS INFRACTORES

4.1 Se produce una sustitución irregular siempre **que se produzca la entrada en pista de cualquier portero o jugador sustitutos, antes de la salida de la pista del jugador o jugadores que van a ser sustituidos.**

4.2 Cuando se constate alguna sustitución irregular, los Árbitros tienen que interrumpir el juego de inmediato, mostrando

4.2.1 Una tarjeta azul al portero o al jugador sustituto – y sólo a éste, con excepción de lo dispuesto en el punto siguiente – aplicando después las sanciones establecidas en el punto 2 del artículo 25º de estas Reglas.

4.2.2 Cuando ocurra una sustitución durante la ejecución de un libre directo o de un penalty – *independientemente de que dicha sustitución sea o no efectuada de forma irregular* – una tarjeta azul a los dos porteros o jugadores envueltos (*sustituto y sustituido*), atendiendo a lo dispuesto en el punto 2.2. de este Artículo.

(...)

5. ENTRAR O SALIR DE LA PISTA SALTANDO LA VALLA

5.1 Si un jugador, llevado por la acción del partido, cae fuera de la pista, los Árbitros deberán autorizarle para que salte la valla y se reincorpore al partido.

5.2 Ningún jugador podrá saltar por encima de la valla sin autorización previa y específica de los Árbitros, pero cuando ocurra este tipo de infracción, el partido no será interrumpido inmediatamente, **sino - en la siguiente interrupción del juego - amonestando verbalmente al jugador infractor.**

5.3 En caso de reincidencia del mismo jugador en este tipo de infracción, los Árbitros le mostrarán una tarjeta azul, suspendiéndolo del juego por 2 (*dos*) minutos y penalizando su equipo con el “power-play” correspondiente.

5.4 Si un jugador salta la valla para entrar en la pista, incurrirá en una situación de "sustitución irregular", y será considerada falta grave y, como tal, los Árbitros tendrán que seguir los procedimientos indicados en el punto 4.2 de este Artículo.

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 11

Artículo 16º - Otras situaciones específicas del juego

(...)

5. BOLA DEFECTUOSA

Cuando una bola está defectuosa, los Árbitros interrumpirán el juego, procediendo después a su sustitución por una nueva bola, que escogerá él mismo, reiniciando el partido con la señalización de un **libre indirecto a favor del equipo que tenía la posesión de la bola en el momento en que la interrupción fue efectuada.**

(...)

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 12

Artículo 17º - Marcación y validación de un gol

(...)

1.4 Si cualquier jugador del equipo que defiende tira el stick, máscara o guante, en una tentativa para impedir que la bola entre en su portería, pero sin conseguirlo, los Árbitros deben validar el gol y proceder disciplinariamente contra el jugador en cuestión, **de acuerdo a lo dispuesto en el punto 7.2. del Artículo 21º de estas Reglas.**

(...)

2.2 En cualquiera de estos casos, el juego se reiniciará con la marcación de un "booling", **el cual será ejecutado en cualquiera de los rincones inferiores del área de la portería en que ocurrió el gol no válido.**

(...)

4. **GOL LEGAL OBTENIDO EN LA PRÓRROGA DEL PARTIDO**

Si un **gol legal es obtenido en la prórroga del partido ("gol de oro")**, los Árbitros deben seguir los procedimientos consignados en el punto 1.4. del Artículo 5º de estas Reglas, pitando de inmediato dando el partido por finalizado, confirmando de esa forma la validación del gol, no siendo necesaria la ejecución del saque de centro correspondiente.

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 13

Artículo 19º - Otras situaciones específicas del juego

(...)

1.1 Si el desplazamiento de la portería ocurrió por acción voluntaria e intencional **de un portero o jugador** de cualquier de los dos equipos, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato y exhiben la tarjeta azul **al infractor**, asegurando el cumplimiento de las sanciones correspondientes, atento el dispuesto al **punto 2. del Artículo 25º de estas Reglas y teniendo aún en cuenta el siguiente:**

1.1.1 Si la infracción que sea cometida por un jugador que "atacaba" la portería desplazada, tiene que ser señalado un libre directo contra el equipo del jugador infractor.

1.1.2 Si la infracción que sea cometida por el portero o jugador que "defendía" la portería desplazada, tiene que ser señalado un penalty contra el equipo del jugador infractor.

(...)

5.1.2 Si no hay sustitutos disponibles, cualquier portero o jugador que tenga que ser asistido en la pista tiene que ser, obligatoriamente, sustituido, aunque, sin embargo, ya se encuentre en buenas condiciones físicas para proseguir en juego.

5.1.3 Para reinicio del juego los Árbitros promoverán - en función del local del balón en el momento de la interrupción del juego - la ejecución de:

a) Un libre indirecto, a favor del equipo que detenía la posesión del balón mientras la interrupción; o

b) Un golpe-doble, si hay dudas sobre cual de los equipos detenía entonces la posesión del balón.

5.1.4 La reentrada en pista de cualquier portero o jugador que haya sido asistido en pista sólo podrá ocurrir después del juego haber sido reiniciado por los Árbitros.

(...)

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 14

Artículo 20º - Tipos de faltas y de infracciones – Ley de la ventaja

(...)

3. **INFRACCIONES Y LEY DE LA VENTAJA**

3.1 Exceptuando las situaciones en que los Árbitros deben aplicar la ley "de la ventaja" – **dejando proseguir el juego para que el equipo del jugador infractor no pueda resultar beneficiado** - todas las infracciones cometidas durante el partido deben ser señaladas y penalizadas, de acuerdo a lo establecido en las Reglas de Juego y en la Normativa Técnica del Hockey sobre Patines.

3.2 La ley "de la ventaja" sólo puede ser aplicada por los Árbitros cuando – **a pesar de una falta leve o de una falta técnica cometida por un adversario** - el atacante consigue mantener la posesión de la bola y prosigue la acción ofensiva, los Árbitros no deberán interrumpir el juego, **sin perjuicio de que hayan sido respetadas las excepciones referidas al punto 3.4 de este Artículo.**

REGLAS DE JUEGO Y NORMATIVAS – CAMBIOS Y ACLARACIONES

Analizadas en Mayo de 2009 por la Comisión Técnica del CERH, en colaboración con La CIA/CIRH

- 3.3** Los Árbitros sólo deben interrumpir el juego para la señalización de una falta cuando las Reglas hayan sido violadas de tal forma que impidan al equipo adversario jugar, exigiéndoles la interrupción inmediata del juego.
- 3.4** La ley “de la ventaja” no será aplicada por los *Árbitros - debiendo interrumpir el juego para señalar de inmediato la infracción realizada* - cuando ocurra cualquiera de las circunstancias que seguidamente se especifica:
- 3.4.1** Que se sea cometida una infracción grave o muy grave, lo que obligará a los Árbitros a aplicar los siguientes procedimientos adicionales:
- a) Ejecutar la acción disciplinar correspondiente a la infracción o falta practicada (*mostrar la tarjeta azul o tarjeta roja que corresponda*), tanto sobre el infractor como sobre su equipo (*power-play*).
- b) Aplicar la sanción técnica del equipo del infractor, con la marcación de un libre directo o de un penalty, en función del lugar donde la infracción haya sido cometida.
- 3.4.2** Si es cometida una falta de equipo que determine – *atendiendo a lo dispuesto en el punto 3.5 del Artículo 24º* - la sanción técnica del equipo del infractor con un libre directo.

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 15*Artículo 21º - Sanción de las faltas – Normas generales*

(...)

7. FALTAS O INFRACCIONES REALIZADAS A DISTANCIA SOBRE UN ADVERSARIOS EN LA PISTA

- 7.1** En el caso de las faltas realizadas a distancia - *lanzamiento de stick, guantes, máscara, etc y mientras la bola esté en juego* - los Árbitros tienen que aplicar la siguiente acción disciplinar:
- 7.1.1** Tratándose de un infractor debidamente identificado por los Árbitros, debe mostrársele una tarjeta roja, expulsándolo definitivamente del partido.
- 7.1.2** Tratándose de un infractor no identificado por los Árbitros, serán seguidos los procedimientos previstos en el punto 2.2. del Artículo 22º de estas Reglas.
- 7.1.3** En cualquier caso, el equipo del infractor siempre será sancionado con “power-play” de acuerdo con la tarjeta que fuera exhibido por los Árbitros, atendiendo a lo dispuesto en el Artículo 9º de estas Reglas.
- 7.2** El equipo del infractor, además tendrá que ser sancionado técnicamente con la marcación de un libre directo o de un penalty, teniendo en cuenta:
- 7.2.1** El lugar donde se encontraba el jugador que fue alcanzado con el objeto, cuando la falta fue “intentada y realizada”
- 7.2.2** El lugar donde se encontraba la bola en el momento de la interrupción, cuando la falta fue “intentada pero no realizada”, acabando el jugador adversario por no ser alcanzado por el objeto.
- 7.3** En este tipo de faltas, corresponde siempre la marcación de un libre directo o de un penalty, la ley “de la ventaja” no debe ser concedida por los Árbitros, los cuales interrumpirán el juego de inmediato y asegurarán los procedimientos referidos en los punto 7.1 y 7.2 de este Artículo.
- 7.4** Tratándose de una situación de gol eminente y si éste ocurre, los Árbitros tendrán que indicarlo, asegurando después – *y atendiendo a lo dispuesto en el punto 7.1 de este Artículo* – la sanción disciplinar de los infractores y de su equipo, reiniciándose el juego con el saque de centro correspondiente al gol obtenido.

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 16*Artículo 23º - Faltas Técnicas – Definición, contexto y castigo*

(...)

- 1.3** Elevar la bola por encima de la altura permitida, *exceptuando el caso del portero* - cuando situado en el interior de su área de penalty - *independientemente de que tal acción sea el resultado de una rechace que hubiese efectuado*.

(...)

- 1.16** Cortar o jugar la bola con “el stick” de forma irregular - *principalmente, cortar o jugar el balón con el filo del stick* - *exceptuando el caso del portero* - cuando situado en el interior de su área de penalty - *independientemente de que tal acción sea resultado de un rechace que hubiese efectuado*.

(...)

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 17

Artículo 24º - Faltas Leves y Faltas de Equipo – Definición, contexto y castigo

1. Las faltas leves como las faltas de equipo son infracciones de menor gravedad, que no implican la sanción disciplinar de los infractores, sin embargo, son objeto de procedimientos diferenciados, conforme se explica en los puntos siguientes.

2. FALTAS LEVES

- 2.1 Las **FALTAS LEVES** son las realizadas con el juego parado, englobando sólo pequeñas incorrecciones de comportamiento, que son ejemplo los siguientes tipos de infracciones:

- 2.1.1 Saltar la valla de la pista sin autorización de los Árbitros

- 2.1.2 Ejecutar un libre indirecto antes del pito de los Árbitros, después de que un jugador del equipo que lo ejecuta hubiese solicitado la distancia reglamentaria de la barrera defensiva.

- 2.1.3 No respetar la distancia reglamentaria en la barrera defensiva, ante una falta contra su equipo

- 2.1.4 Desplazar o retener intencionadamente la bola, retardando la ejecución de una falta contra su equipo

- 2.1.5 Simular una lesión o simulación de haber sufrido una falta.

- 2.1.6 Cuando el portero se dirija al banco de suplentes para limpiar la visera, o por cualquiera otro motivo, sin que haya sido autorizado por los Árbitros.

- 2.1.7 Los porteros que en la defensa de su portería – *antes de la ejecución de un libre directo o de un penalty* – se mueve antes que el jugador ejecutante haya tocado la bola.

- 2.1.8 El jugador retrasado que – *antes de la ejecución de un libre directo o de un penalty y estando colocado en el área de penalty del equipo que se beneficia de la falta* – patina en dirección a la bola, antes del jugador ejecutante haya tocado la bola.

- 2.1.9 El Médico y o/ Masajista que entran en la pista para asistir a un jugador, sin la previa autorización de los Árbitros.

- 2.2 Cuando, con el juego parado, un jugador comete una de las infracciones referidas en el punto anterior, los procedimientos a continuación por los Árbitros serán los siguientes:

- 2.2.1 Si es la primera vez que este jugador comete la falta en cuestión, será amonestado verbalmente sin otras consecuencias para su equipo.

- 2.2.2 Si un jugador reincide en el mismo tipo de infracción, le será mostrada una tarjeta azul, con las sanciones subsiguientes que están definidas en el punto 2 del Artículo 25º de estas Reglas.

- 2.2.3 Si mientras se ejecuta el mismo libre directo o penalty – ocurre una nueva infracción del tipo indicado en el punto 2.1.8 de este Artículo, que sea cometida por algún jugador del mismo equipo, le será mostrada una tarjeta azul, con las penalizaciones subsiguientes que están definidas al punto 2 del Artículo 25º de estas Reglas.

3. FALTAS DE EQUIPO

- 3.1 Las faltas de equipo son aquellas que se sancionan con el partido desarrollándose, englobando sólo las infracciones leves, como por ejemplo:

- 3.1.1 Faltas de contacto sin usar la violencia y sin consecuencias físicas graves, como agarrar o empujar un adversario y golpear el stick o la zona de las espinilleras.

- 3.1.2 La intervención activa en el juego de un jugador que tiene su equipamiento en condiciones irregulares, en atención a lo dispuesto en el punto 8 del Artículo 16º de estas Reglas.

- 3.1.3 La realización del bloqueo ilegal o de una obstrucción intencionada de un adversario, atendiendo a lo dispuesto en los puntos 3 y 4 del Artículo 18º de estas Reglas.

- 3.2 Las faltas de equipo son castigadas técnicamente con la señalización de un libre indirecto – si la ley “de la ventaja” no fuera aplicada y exceptuando lo dispuesto en los puntos 3.4 y 3.5 de este Artículo - no siendo los infractores objeto de sanción disciplinar.

REGLAS DE JUEGO Y NORMATIVAS – CAMBIOS Y ACLARACIONES

Analizadas en Mayo de 2009 por la Comisión Técnica del CERH, en colaboración con La CIA/CIRH

- 3.2.1** Los Árbitros siempre tienen que indicar a la Mesa Oficial del partido - *a través de las señales específicas definidas en el punto 7 del Artículo 14º de la Normativa Técnica* - la sanción de una falta de equipo.
- 3.2.2** Cuando los Árbitros concedieran la ley “de la ventaja” - *no pitando la sanción de una falta de equipo* - deben, sin embargo, indicar con la señalética precisa la falta a la Mesa Oficial del Partido, para su anotación como falta de equipo.
- 3.2.3** Los Árbitros deben comprobar siempre si la Mesa Oficial de Partido anotó debidamente la referida falta de equipo sea en el momento de su señalización, o en la siguiente interrupción del juego.
- 3.3** Compete a la Mesa Oficial del Partido contabilizar y señalar el número de faltas acumulativas de cada **uno de los equipos**, cuyo registro será constantemente actualizado, acumulándose de la primera a la segunda parte del partido y también - *cuando fuese necesario* - al final del tiempo normal de partido o para la prórroga, en caso de que tenga que ser efectuado para desempatar el partido.
- 3.4** Cuando los Árbitros indican un libre directo o un penalty contra el equipo del infractor, como resultado directo de una falta cometida, ésta no será considerada como “falta de equipo”, por lo que no se indicará en la Mesa Oficial de Juego.
- 3.5** Cuando cualquiera de los dos equipos acumula un total de 10 (diez) faltas de equipo tiene que ser técnicamente sancionada con un libre directo, sanción esa que será igualmente aplicada de cada vez que el mismo equipo acumule 5 (cinco) faltas de equipo adicionales.
- 3.5.1** Inmediatamente que un equipo acumule 9 (nueve) faltas de equipo en el primer ciclo del juego o 4 (cuatro) faltas de equipo en los ciclos subsiguientes, el Árbitro auxiliar presente en la Mesa de Juego exhibirá una cartel indicativo al efecto, para que tanto los Árbitros, como los equipos y el público en general conozcan este hecho.
- 3.5.2** De esa modo, cuando un jugador del equipo sancionado cometa una nueva falta de equipo, los Árbitros no otorgarán “la ley de la ventaja”, sino que señalarán de inmediato el correspondiente libre directo.
- 3.5.3** Además, siempre que un equipo alcance el número máximo de faltas de equipo que obliguen a la marcación de un libre indirecto, el Árbitro auxiliar presente en la Mesa de Juego efectuará el aviso correspondiente de ese hecho, a través de señal sonora o del silbato.

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 18

Artículo 25º - Faltas Graves / Faltas de Tarjeta Azul – Definición, contexto y castigo

(...)

- 2.1.4** Cuando se trate de la tercera tarjeta azul que, - por acumulación -, es mostrada a un jugador o al Entrenador principal del equipo, los Árbitros tendrán que mostrar al infractor una tarjeta roja, siendo éste expulsado definitivamente del partido - *y obligado a abandonar el banco de suplentes* – aunque su equipo sea sancionado en conformidad con el establecido al punto 2.2 de este artículo.

(...)

REGLAS DE JUEGO – MODIFICACIÓN 19

Artículo 26º - Faltas Muy Graves / Faltas de Tarjeta Roja – Definición, contexto y castigo

(...)

- 1.1.3** Responder o intentar responder a la agresión, *a través de actitud agresiva y o/violenta*.

(...)

REGLAS DE JUEGO - MODIFICACIÓN 20

Artículo 28º - Libre Directo y Penalty – Definición y contexto

(...)

1.2 Sancionar técnicamente con un penalty todas las faltas que - *con el juego transcurriendo y exceptuando lo dispuesto en el punto 1.2.2 de este artículo* - sean cometidas “dentro” del área de penalty del jugador infractor, *incluyendo las respectivas líneas que delimitan el área, atendiendo a lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 3º de la Normativa Técnica.*

(...)

2.2.5 Siempre que *sea cometida una falta técnica en la ejecución del libre directo o del penalty o siempre que sean* excedidos los 5 (*cinco*) segundos concedidos para *el efecto*, los Árbitros interrumpirán el juego de inmediato señalando un libre indirecto contra el equipo del jugador ejecutante, *el cual* será indicado en el lugar donde el libre directo o el penalty *debió ser* ejecutado.

(...)

2.4 El jugador encargado de la **ejecución del penalty** tiene que hacerlo siempre en un disparo directo, efectuado sin amagos y en la dirección a la portería adversaria.

2.4.1 *Hay amago de disparo cuando el jugador ejecutante del penalty hace pasar el stick por encima o al lado de la bola, pero sin tocarla, para, después dispararla directamente en dirección a la portería adversaria.*

2.5 Será válido cualquier gol obtenido como resultado de la ejecución del libre directo o del penalty, desde que:

2.5.1 *Su ejecución sea efectuada sin que sea cometida cualquier falta o infracción técnica.*

2.5.2 *No se excedan los 5 (*cinco*) segundos que se conceden para el inicio de su ejecución.*

(...)

(continúa)

NORMATIVA TÉCNICA - MODIFICACIÓN 1

Artículo 3º - Marcaciones de la pista de juego

(...)

3. ÁREA DE PENALTY O ÁREA DE PORTERÍA

El área será de forma rectangular y estará en cada media pista, el área de penalty o área de portería está delimitada por **cuatro líneas – de la que forman parte integrante – y que se encuentran dispuestas de la forma siguiente:**

- a) dos líneas paralelas a la valla de fondo, con una longitud de 9 (*nueve*) metros
- b) dos líneas paralelas a las vallas laterales, con una longitud de 5,40 (*cinco con cuarenta*) metros.

(...)

3.2 ZONA DE PROTECCIÓN DE LOS PORTEROS: Tiene la forma de semicírculo - *siendo marcado a partir de su centro, que está situado en medio de la línea de gol de su portería* – y va de poste a poste

(Nota: Se elimina el texto restante del punto anterior 3.2)

(...)

NORMATIVA TÉCNICA - MODIFICACIÓN 2

Artículo 10º - Arbitraje del partido de Hockey sobre Patines

(...)

2.1. Los Árbitros ejercerán su acción disciplinar sobre los jugadores u otros representantes de cualquiera de los equipos, **antes del inicio del partido o en el transcurso del mismo, durante el medio tiempo y también después del partido**, actuando con el rigor necesario para que se practique un juego correcto y exento de suciedad y malos modos.

(...)

NORMATIVA TÉCNICA - MODIFICACIÓN 3

Artículo 17º - Equipamiento Obligatorio de protección de los porteros

(...)

2. Además de lo dispuesto en el punto 1.3 del Artículo 12º de las Reglas de Juego, es obligatoria la utilización - *para protección de la cabeza y cara de los porteros* - de una de las siguientes protecciones:

- a) Una máscara de protección integral
- b) Un casco y visera.

Estas protecciones están constituidas por una o dos piezas fijadas entre sí, por correas envolventes, fabricados en plástico rígido u otros materiales, los cuales, - si tuvieran piezas fabricadas en metal -, tienen que ser debidamente revestidos (*en plástico, cuero o goma*), en modo de que no corra peligro la integridad física del portero o los jugadores restantes.

(...)

NORMATIVA TÉCNICA - MODIFICACIÓN 4

Artículo 18º - Equipamiento opcional de protección de los jugadores

(...)

2.6 Casco ligero de protección de la cabeza.

3. Siempre que los Árbitros comprueben que cualquier jugador – *y en particular los porteros* - usan equipamiento o protecciones indebidas, obligarán inmediatamente a este jugador a salir de la pista, y sólo podrá volver a entrar, después de cumplir con lo que está determinado en este reglamento.

3.1 El portero o jugador excluido del partido, - por lo dispuesto en el apartado anterior -, tendrá que sacar o cambiar los elementos irregulares detectados, siendo competencia del Árbitro auxiliar comprobar que todo esté correcto de acuerdo.

3.2 Una vez el Árbitro auxiliar apruebe el equipamiento y/o las protecciones del portero o jugador en cuestión, éste será autorizado a volver a su banco de suplentes y sólo después podrá volver a entrar en la pista de juego, cuando su entrenador lo crea necesario.

(continúa)

REGLAS DE JUEGO Y NORMATIVAS – CAMBIOS Y ACLARACIONES

Analizadas en Mayo de 2009 por la Comisión Técnica del CERH, en colaboración con La CIA/CIRH

ACLARACIÓN 1

Artículo 9º - "Power play" – Definición y contexto normativo

1. Cuando un equipo es sancionado con "power-play", no está impedido para solicitar un tiempo muerto ("time-out").
2. El tiempo máximo de power "play" que un equipo cumplirá estará siempre determinado en función del color de la tarjeta mostrada al representante de ese equipo que haya sido sancionado.
 - 2.1 Cuando se muestre la 3ª tarjeta azul a un jugador o al Entrenador principal de un equipo, será expulsado del partido - por acumulación de tarjetas azules – mostrándole seguidamente una tarjeta roja. Sin embargo, el tiempo máximo de "power-play" de penalización de su equipo será de sólo 2 minutos, que es el tiempo correspondiente a la tarjeta azul, con el que fue castigado el infractor.
 - 2.2 Aunque se considere que sería más justo que el tipo de falta cometida (*grave o muy grave*) fuese el que determinase el tiempo máximo de "power-play", eso traería consecuencias en términos del arbitraje del partido y de la claridad de los criterios utilizados.

Nota: A continuación, ver algunas situaciones que ilustran los principios a considerar en la cuenta de tiempos.

SITUACIÓN 1	El Equipo "A" está jugando con el equipo completo, cuando, a los 3 minutos de la 2ª parte del partido, su Jugador nº 2 comete una falta grave. Los Árbitros interrumpen el juego y le exhiben una tarjeta azul, señalando un penalty contra su equipo. Sin embargo, el Delegado de este equipo protesta la decisión con vehemencia, por lo que los Árbitros le exhiben la tarjeta roja, expulsándolo del banco de suplentes.									
	Consecuencias: Jugador nº 2 se sienta junto a la Mesa de juego, donde cumple 2 minutos de suspensión (a los 5 min. de juego puede regresar al banco de suplentes). El equipo "A" pasa a jugar en "power-play" con sólo 3 jugadores, ya que - además del jugador nº 2 y por designación del Entrenador - saldrá de la pista el Jugador nº 9, el cual se queda sentado en el banco de suplentes, pues podrá reentrar en la pista para substituir un compañero, si su Entrenador así el entender.									
TIEMPOS MÁXIMOS DE POWER-PLAY DE PENALIZACIÓN DEL EQUIPO "A"										
Jugador nº 2	3,00'	3,00'	4,00'	4,30'	5,00'					
Entrenador Adjunto	3,00'	3,00'	4,00'	4,30'	5,00'	5,30'	6,00'	6,30'	7,00'	

SITUACIÓN 2	Siguiendo la secuencia de la situación anterior, el penalty no fue gol. A los 4 minutos de juego, el jugador nº 5 del equipo "A" hace una falta grave. Los Árbitros interrumpen el juego y le exhiben una tarjeta azul, - la 3ª mostrada en este partido al mismo jugador - . Los Árbitros le muestran pues, la tarjeta roja (por acumulación), expulsándolo del juego y señalan después un penalty contra su equipo.									
	Consecuencias: El equipo "A" sólo tenía 3 jugadores en pista, por lo que un jugador suplente sustituye al jugador expulsado. Sin embargo, el tiempo máximo de power-play - 2 min., correspondientes al 1º tarjeta exhibida al Jugador nº 5 – se añade al tiempo de "power-play" que el equipo ya estaba cumpliendo, en relación a la última de las infracciones que habían sido anteriormente registradas al equipo "A" (expulsión del Delegado del equipo "A", por protestas dirigidas a los Árbitros)									
TIEMPOS MÁXIMOS DE POWER-PLAY DE PENALIZACIÓN DEL EQUIPO "A"										
Jugador nº 2			4,00'	4,30'	5,00'					
Entrenador Adjunto			4,00'	4,30'	5,00'	5,30'	6,00'	6,30'	7,00'	
Jugador nº 3									7,30'	8,00'

SITUACIÓN 3	En la secuencia de la situación anterior, el penalty no fue gol. Sin embargo, a los 4,15 min. de juego, el equipo "A" sufre un gol, lo que le permite anular el primer "power-play", pasando a jugar con 4 jugadores.									
	Consecuencias: Equipo "A" puede hacer entrar al partido a un jugador suplente (pero no el jugador nº 2, a quién aún falta cumplir 30 segundos de suspensión)									
TIEMPOS MÁXIMOS DE POWER-PLAY DE PENALIZACIÓN DEL EQUIPO "A"										
Entrenador Adjunto			4,15'	4,30'	5,00'	5,30'	6,00'	6,30'	7,00'	
Jugador nº 3									7,30'	8,00'

SITUACIÓN 4	En la secuencia de la situación anterior, el juego prosigue y a los 4,30 min. de juego el equipo "A" marca un gol, y sigue jugando con 4 jugadores, ya que la situación de "power-play" no se alteró. A los 5 min. de juego el Jugador nº 2 del equipo "A" termina la suspensión y, por indicación de su Entrenador, entra de nuevo en el juego en sustitución de un compañero. A los 6 min. de juego, el equipo "A" sufre un nuevo gol.									
	Consecuencias: Equipo "A" deja de jugar en "power-play", entrando en el partido un jugador suplente y pasando a jugar con 5 jugadores.									