



Reglas del juego e interpretaciones

Reglas del juego 2026

Federación Internacional de Floorball

IFF – floorball.sport

Válido a partir del 1 de julio de 2026

Comité de Reglas de la Federación Internacional de Floorball



FLOORBALL ESPAÑA

PREFACIO

CONDICIONES DEL JUEGO

GLOSARIO

1 PISTA / RINK

101 Dimensiones de la pista

102 Marcas en la pista

103 Porterías

104 Zonas de sustitución

105 Secretaría del partido y banquillos de expulsados

106 Inspección de la pista

107 Bolas

2 TIEMPO DE JUEGO

201 Tiempo de juego regular

202 Tiempo muerto

203 Tiempo extra - prórroga

204 Lanzamientos de penalti después de la prórroga

3 PARTICIPANTES

301 Jugadores

302 Sustitución de jugadores

303 Normativa específica para porteros

304 Normativa específica para los capitanes de equipo

305 Personal del equipo – staff técnico

306 Árbitros

307 Secretaría del partido

4 EQUIPOS

401 La ropa de los jugadores

402 La ropa de los árbitros

403 Equipamiento específico para porteros

404 específico del capitán del equipo

405 Equipo personal

406 Palo

407 El equipo del árbitro

408 El equipamiento de la secretaría del partido

409 Control de equipos

5 SITUACIONES FIJAS

501 Reglamento general para situaciones fijas

502 Face-off o saque neutral

503 Eventos que dan lugar a un saque de face-off

504 Hit-in o saque de banda

505 Eventos que dan lugar a un saque de banda

506 Saque de falta

507 Infracciones que dan lugar a un saque de falta

508 Lanzamiento de penalti

509 Tiro de penalti retardado

510 Infracciones que dan lugar a la señalización de un penalti

6 EXPULSIONES

601 Reglamento general sobre expulsiones

602 Expulsión retardada

603 Sanción o expulsión de banquillo

604 Sanción o expulsión menor

605 Infracciones que dan lugar a una sanción menor

606 Sanción o expulsión mayor

607 Infracciones que dan lugar a una sanción mayor



- 601 Sanción o expulsión personal
- 602 Sanción o expulsión personal de 10 minutos
- 603 Infracciones que dan lugar a una sanción o expulsión personal de 10 minutos
- 604 Sanción o expulsión técnica del partido
- 605 Infracciones que dan lugar a una sanción o expulsión técnica del partido
- 606 Sanción o expulsión de partido
- 607 Infracciones que dan lugar a una sanción o expulsión de partido

7 GOLES

- 701 Goles permitidos
- 702 Goles anotados correctamente
- 703 Goles marcados incorrectamente

8 SEÑALES DE CONSECUENCIA (801-810)

9 SEÑALES DE INFRACCIÓN (901-923)

10 SEÑALES Y MARCAS EN LA PISTA





PREFACIO

Las Reglas del Juego 2026 entrarán en vigor el 1 de julio de 2026. Esta nueva edición refleja la continua evolución del floorball como deporte moderno, dinámico e inclusivo.

Las Reglas del Juego están diseñadas para promover un juego positivo e intenso, aumentar la seguridad de todos los participantes, minimizar las interrupciones y ofrecer una mayor claridad y coherencia en su aplicación. Fomentan el respeto mutuo entre jugadores, entrenadores y árbitros, que es la base de nuestro deporte.

Esta edición incluye normas actualizadas sobre el marcado del equipamiento, así como el compromiso de la IFF con recomendaciones claras sobre el equipamiento aprobado y el uso de gafas de protección.

Para más información sobre el equipamiento y las regulaciones de competición, consulte el Reglamento de Equipamiento y el Reglamento de Competiciones en **floorball.sport**.

Si tiene sugerencias para mejorar las Reglas del Juego, utilice el canal oficial para sugerencias y excepciones disponible en **floorball.sport**.

Gracias a todos los que contribuyen a hacer del floorball un deporte justo, pasional y en constante crecimiento.

Comité de Reglas de la IFF

Mattias Linell, Presidente



CONDICIONES DEL JUEGO

**El floorball se juega en formato de partido entre dos equipos.
El objetivo es marcar más goles que el equipo contrario, respetando siempre las reglas.**

Preferiblemente, el floorball deberá practicarse en interiores, sobre una superficie dura y uniforme, en un recinto que haya sido aprobado por la autoridad administrativa.



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 rector del deporte que se practica, por ejemplo la Federación Internacional de Floorball o la Asociación Española de Unihockey y Floorball (AEUF - Floorball España).

Atacking team - Equipo atacante:

El equipo que está en control de la bola.

Bench penalty - expulsión de banquillo

Una penalización que afecta al número de jugadores en la pista.

Board - valla (rink)

Un muro bajo, construido en secciones con esquinas redondeadas, que delimita la pista de juego. Generalmente está hecho de 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 temeraria.

Central line - línea central

Una línea marcada en el suelo que divide la pista en dos mitades de igual tamaño.

Centre spot - punto central

Un punto marcado en el suelo que se utiliza como punto de saque inicial al comienzo de un partido o un periodo, y después de que se marque un gol.

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 concede un tiro penalti pero el juego continúa ya que el equipo que no cometió la infracción todavía controla la bola y la situación de gol aún está en curso.

Defensive team - Equipo defensor

El equipo que no tiene el control de la bola.

Face-off - saque neutral

Una situación fija en la que dos jugadores rivales intentan hacerse con el control de la bola que se encuentra entre ellos.

Face-off dot - punto de saque neutral

Un punto marcado en la cancha donde se realizarán los saques iniciales. También se utiliza para los saques de centro y los tiros libres en algunos casos. Hay seis puntos de saque inicial en total.

Field player - jugador de campo

Un miembro del equipo que no es portero y juega con un palo/stick.



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

Una situación fija en la que el equipo que no ha cometido la infracción reanuda el juego después de que se haya cometido una falta.

Goal cage - portería

Estructura compuesta por un travesaño y dos postes con red. La función de la portería es facilitar a los árbitros la tarea de determinar si la bola pasó por debajo de la altura del travesaño al cruzar la línea de gol.

Goal crease - área de portería

La mayor de las dos áreas rectangulares situadas frente a la portería.

Goalkeeper - portero

El jugador cuya función especial es impedir que la bola entre en la portería.

Goalkeeper area - área del portero

La menor de las dos áreas rectangulares situadas frente a la portería.

Goal line - línea de gol

Una línea marcada en el suelo que la bola debe sobrepasar para que se marque un gol.

Hit-in - saque de fuera (banda)

Una situación fija en la que el equipo que no cometió la infracción reanuda el juego después de que la bola haya salido de la pista.

Intentional - intencionado

Un acto que se realiza a propósito.

International Floorball Federation (IFF) - Federación Internacional de Floorball (IFF)

El organismo rector mundial del deporte del floorball.

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

Una línea recta que no está marcada en el suelo que se extiende desde la línea de gol a través de los puntos de saque inicial en las esquinas hasta el rink.

Laying play - juego tumbado

Una acción en la que un jugador está tocando el suelo con más que sus pies, una rodilla con la parte inferior de la pierna y la mano que sostiene el palo.

Major bench penalty - expulsión de banquillo mayor

Una sanción impuesta por delitos más graves.

Match penalty - expulsión de partido

Una sanción en la que el jugador o miembro del cuerpo técnico infractor queda suspendido del resto del partido y puede enfrentarse a un castigo adicional dependiendo de la infracción cometida.

Match record - acta del partido

Documento oficial del equipo que incluye la lista de jugadores, personal técnico y eventos del partido.

Match secretariat - Secretaría del partido

Oficiales neutrales que asisten a los árbitros y son responsables del registro del partido, el control del tiempo, estadísticas, banquillos de expulsados y las tareas de sonido.



Minor bench penalty - expulsión de banquillo menor

Una sanción impuesta por delitos menos graves.

National Association - Asociación nacional

Órgano rector nacional del deporte del floorball. AEUF - Floorball España

Non-offending team - equipo no infractor

El equipo contrario al equipo que comete la infracción.

Offence - infracción

Una acción que infringe/viola las Reglas del Juego.

Offending team - equipo infractor

El equipo que comete una infracción.

Official - oficial

Una persona neutral que tiene responsabilidades durante el partido, por ejemplo, en la secretaría del encuentro. También pueden ser en funciones de gestión de la competición y coaching arbitral.

Extra time - prórroga

Método para intentar decidir el resultado de un partido continuando el juego hasta que un equipo marque un gol o termine la prórroga.

Penalize - sancionar

Para castigar al jugador o miembro del cuerpo técnico que haya cometido una infracción.

Penalty bench - banquillo de expulsados

Donde el jugador sancionado está obligado a permanecer sentado (si es un jugador de campo, con su stick, y sin poder dirigirse a sus compañeros ni intervenir, ni interferir en el juego) durante la duración de la expulsión.

Penalty shot - lanzamiento de penalti

Una situación fija en la que al equipo que no ha cometido la infracción se le concede una oportunidad. marcar un gol sin oposición de ningún jugador del equipo infractor, excepto el portero.

Play - jugada

Cualquier acción realizada por un jugador con el palo o el cuerpo durante un partido.

Personal penalty - sanción personal

Una penalización que afecta únicamente al jugador infractor y no al número de jugadores en la pista.

Reckless - temeraria

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 encargada de supervisar el juego y asegurarse de que se cumplan las reglas.

Rink - rink - Pista

El área delimitada por el rink donde se desarrolla el juego.

Stick - palo

Implemento que consta de un mango y una pala curva que se utiliza para jugar a la bola. El mango suele estar hecho de fibra de carbono y la pala de plástico. Ambos (y su combinación) deben de respetar las normas de homologación de IFF.



Substitution - sustitución

Sustituir a un jugador en la pista por uno de la zona de sustitución.

Substitution zone - zona de sustitución

El área donde se ubican los banquillos de los jugadores y el área donde se deben realizar las sustituciones de jugadores.

Team captain - capitán

Un título que se otorga a un jugador de cada equipo. El capitán del equipo tiene derechos especiales, pero también obligaciones.

Team staff - equipo técnico

Miembros del equipo que no juegan, como los entrenadores.

Time out - tiempo muerto

Una interrupción temporal del partido para que los equipos puedan discutir tácticas.

Unintentional - no intencionado

Un acto 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 PISTA / RINK

101 Dimensiones de la pista

1) La pista deberá tener 40 m x 20 m y estar delimitada por una valla con esquinas redondeadas, aprobada por la IFF y marcada en consecuencia.

La pista deberá ser rectangular, con las medidas indicadas como largo x ancho. La pista mínima permitida es de 36 m x 18 m.

102 Marcas en la pista

1) Todas las marcas deberán realizarse con líneas de 4-5 cm de ancho, de un color claramente visible.

2) Se marcará una línea central y un punto central.

La línea central deberá ser paralela a los lados cortos de la pista y dividirla en dos mitades de igual tamaño.

3) Las áreas de portería que midan 4 m x 5 m deberán estar marcadas a 2,85 m de los lados cortos de la pista.

Las áreas de gol serán rectangulares, y las medidas indican largo x ancho incluyendo las líneas. Dichas áreas estarán centradas con respecto a los lados largos de la pista.

4) Las áreas de portero que miden 1 m x 2,5 m deberán estar marcadas 0,65 m delante de los límites traseros de las áreas de portería.

Las áreas de los porteros serán rectangulares, y las medidas indican largo x ancho incluyendo las líneas. Dichas áreas estarán centradas con respecto a los lados largos de la pista.

5) Las líneas traseras de las áreas de porteros también servirán como líneas de gol. Las marcas para los postes de la portería se realizarán sobre las líneas traseras de las áreas de porteros, de manera que la distancia entre las marcas sea de 1,6 m.

Las líneas de gol deberán estar centradas con respecto a los lados largos de la pista. Las marcas para los postes de la portería se realizarán con huecos en las líneas traseras del área del portero o con líneas cortas, perpendiculares a las líneas traseras del área del portero.

6) Los puntos de saque inicial se marcarán en la línea central y en las extensiones imaginarias de las líneas de gol, a 1,5 m de los lados largos de la pista, sin exceder los 30 cm de diámetro.

Los puntos de inicio del enfrentamiento pueden estar marcados con cruces. Los puntos en la línea central pueden ser imaginarios.

103 Porterías

1) Las porterías, homologadas por la IFF y marcadas como tal, se colocarán con los postes en las marcas prescritas.

Las aberturas de las porterías deberán estar orientadas hacia el centro.

104 Zonas de sustitución

1) Las zonas de sustitución incluirán los banquillos de los jugadores y estarán marcadas a lo largo de uno de los lados largos de la pista, comenzando a 5 m de la línea central y terminando en la línea de gol extendida imaginaria.

Las zonas de sustitución deberán estar marcadas a ambos lados del rink. El ancho de las zonas de sustitución no deberá exceder los 3 metros, medidos desde el rink. Los banquillos de los jugadores deberán estar ubicados a una distancia adecuada del rink y tener capacidad para diecinueve personas cada uno. La zona de sustitución también puede marcarse en la parte superior de la pista, utilizando un color diferente.

105 Secretaría de partido y banquillos de expulsados

1) Se colocará una secretaría de partido con banquillos de expulsados frente a las zonas de sustitución, junto a la línea central.

La secretaría del partido y los banquillos de expulsados deberán estar situados a una distancia adecuada del rink.

Habrán banquillos de expulsados separados para cada equipo, ubicados a cada lado de la secretaría del partido. Cada banquillo deberá tener capacidad para al menos dos personas. Las zonas de los banquillos, con una longitud de 2 m y situadas a una distancia mínima de 1 m de la línea central, deberán estar marcadas y ser visibles a ambos lados del rink.



La autoridad administrativa podrá eximir de esta disposición la secretaría del partido y los banquillos de expulsados. En tal caso, deberá quedar un espacio mínimo de 2 m entre la zona de los banquillos de penaltis y la zona de sustituciones.

106 Inspección de la pista

1) Los árbitros deberán, con suficiente antelación al partido, inspeccionar la pista y asegurarse de que se corrijan los defectos.

Se deberán notificar todos los defectos que no puedan corregirse. El organizador es responsable de corregir los defectos y de mantener el rink en buen estado durante el partido. Se deberán retirar o proteger todos los objetos peligrosos.

107 Bolas

1) Las bolas deberán estar homologado por la IFF y marcadas en consecuencia. La superficie de la bola deberá ser de un solo color, no fluorescente. El interior de la bola tampoco podrá ser fluorescente.



2 TIEMPO DE JUEGO

201 Tiempo de juego regular

1) El tiempo reglamentario del partido será de 3 x 20 minutos con dos intermedios de 10 minutos, durante los cuales los equipos cambiarán de lado.

La autoridad administrativa podrá conceder una exención para un tiempo de juego más corto, siempre que no sea inferior a 2 x 15 minutos, y/o para intervalos más cortos o más largos. El reloj del partido, siempre que sea posible, contará desde las 00:00 en adelante. Al cambiar de lado, los equipos también cambiarán de zona de sustitución. El equipo local elegirá su lado con suficiente antelación al partido. Cada nuevo periodo comenzará con un saque inicial en el centro del campo.

Al final de cada período, la secretaría del partido es responsable de proporcionar una sirena u otro dispositivo sonoro adecuado, a menos que este sea automático.

Un periodo o un partido termina en cuanto empieza a sonar la señal final.

El descanso comenzará inmediatamente después de finalizar el periodo. Los equipos son responsables de regresar a la pista a tiempo para reanudar el juego tras el descanso.

Si los árbitros consideran que un extremo de la pista es mejor, los equipos cambiarán de extremo después de la mitad del tercer periodo, pero esta decisión debe tomarse antes del inicio del tercer periodo. Si se produce dicho cambio de extremo, el juego se reanudará con un saque inicial en el centro de la pista.

2) El tiempo de juego será efectivo.

El tiempo efectivo de juego implica que el tiempo se detendrá siempre que el juego sea interrumpido por el silbato de los árbitros y se reanudará cuando se juegue la bola.

En caso de interrupciones antinaturales del juego, se utilizará una triple señal. Los árbitros decidirán qué se considerará una interrupción antinatural, pero esto siempre incluye: una bola dañada, el desprendimiento del rink, lesiones, la medición del equipo, personas u objetos no autorizados en la pista, el apagado total o parcial de las luces y que la señal final suene por error. Si el rink se desprendiera, el juego no se interrumpiría hasta que la bola estuviera cerca del lugar en cuestión. En caso de lesiones, el juego solo se interrumpirá si se sospecha una lesión grave o si el jugador lesionado afecta directamente al juego.

La autoridad administrativa podrá conceder una exención para el uso de tiempo no efectivo, en cuyo caso el tiempo de juego solo se detendrá en caso de gol, penalti, lanzamiento de penalti, tiempo muerto o ante la triple señal del árbitro por una interrupción no natural. Los últimos 3 minutos del tiempo reglamentario siempre serán efectivos.

El tiempo de juego se detendrá durante un lanzamiento de penalti.

202 Tiempo muerto

1) Durante el partido, cada equipo tendrá derecho a solicitar un tiempo muerto, que se llevará a cabo y se marcará con una señal triple, tan pronto como se interrumpa el juego.

Se puede solicitar un tiempo muerto en cualquier momento, incluso en relación con goles y penaltis (excepto los penaltis tras la prórroga), pero solo por el capitán del equipo o un miembro del cuerpo técnico. El tiempo muerto solicitado durante una interrupción se ejecutará de inmediato, pero si los árbitros consideran que esto perjudica al equipo contrario, se ejecutará en la siguiente interrupción. Siempre se concederá un tiempo muerto solicitado, excepto después de un gol o cuando se imponga un penalti, en cuyo caso el equipo podrá retirar la solicitud o cuando la siguiente interrupción sea el final del periodo, lo que anula automáticamente el tiempo muerto. Esto también se aplica al posible cambio de campo durante el periodo. Un tiempo muerto comienza con la señal adicional de los árbitros cuando los equipos se encuentran en sus zonas de sustitución y los árbitros en la secretaría del partido. Otra señal adicional después de 30 segundos marca el final del tiempo muerto.

Tras un tiempo muerto, el juego se reanudará según la causa de la interrupción. Un jugador sancionado no podrá participar en un tiempo muerto.

203 Tiempo extras - prórroga

1) Si un partido que debe decidirse termina en empate, se jugarán 10 minutos de prórroga hasta que un equipo anote. Antes de la prórroga, los equipos tienen derecho a un descanso de 2 minutos, pero no se permite el cambio de lado. Durante la prórroga, se aplican las mismas reglas de inicio y finalización de tiempo que durante el tiempo reglamentario. La prórroga no se divide en periodos. El tiempo de penalización restante después del tiempo reglamentario continuará durante la prórroga. Si el marcador después de la prórroga sigue empatado, el partido se decidirá por penaltis.



204 lanzamientos de penalti después de la prórroga

1) Cinco jugadores de campo diferentes de cada equipo realizarán un lanzamiento de penalti cada uno. Si el marcador sigue empatado, los equipos realizarán un lanzamiento de penalti cada uno hasta que se alcance un resultado decisivo.

Los lanzamientos de penalti se realizarán de forma alternada.

Los árbitros deciden qué portería utilizar y realizan un sorteo entre los capitanes de los equipos. El ganador decide qué equipo comenzará a lanzar los penaltis. Los penaltis adicionales pueden ser ejecutados por cualquier jugador de campo, y un jugador puede realizar varios penaltis. Durante la tanda de penaltis regular, se alcanza un resultado decisivo cuando un equipo tiene una ventaja de goles mayor que los penaltis restantes del equipo contrario. Durante la tanda de penaltis, se alcanza un resultado decisivo cuando un equipo ha marcado un gol más que el equipo contrario y ambos equipos han realizado el mismo número de penaltis. Tan pronto como se alcanza un resultado decisivo durante la tanda de penaltis, el partido termina y se considera que el equipo ganador ha ganado por un gol adicional.

Si un jugador de campo incurre en alguna penalización durante los lanzamientos de penalti, no podrá realizar más tiros de penalización.

Si un portero comete una falta durante la tanda de penaltis, será sustituido por el portero suplente. Si no hay un portero suplente disponible, el equipo dispone de un máximo de 3 minutos para equipar a un jugador de campo que no esté registrado, pero este tiempo no podrá utilizarse para calentar. El nuevo portero quedará registrado en el acta del partido, así como la hora del cambio.

Un equipo que no pueda utilizar a cinco jugadores de campo diferentes solo podrá realizar tantos lanzamientos de penalti como jugadores tenga registrados.



3 PARTICIPANTES

301 jugadores

1) Cada equipo podrá utilizar un máximo de 20 jugadores. Estos deberán constar en el acta del partido.

Los jugadores pueden ser jugadores de campo o porteros. Ningún otro jugador que no esté registrado en el acta del partido podrá participar en el partido ni estar en su propia zona de sustitución.

Los jugadores en la zona de sustitución deberán sentarse en el banquillo, excepto en relación con una sustitución o cuando es evidente que es necesario por otras razones, por ejemplo, para obtener un nuevo stick, usar el baño o recibiendo tratamiento por una lesión.

2) Durante el juego, seis jugadores de cada equipo, como máximo, incluyendo solo un portero o seis jugadores de campo, pueden estar en la pista simultáneamente.

Para que los árbitros den comienzo a un partido, cada equipo deberá tener al menos cinco jugadores de campo y un portero debidamente equipado, o el resultado final deberá ser de 5-0 a favor del equipo que no haya cometido la infracción.

Durante el juego, cada equipo debe poder jugar con al menos cuatro jugadores, o el partido se detendrá y el marcador final será de 5-0 a favor del equipo que no haya cometido la infracción, o el resultado obtenido si esto es más ventajoso para el equipo que no haya cometido la infracción.

302 Sustitución de jugadores

1) La sustitución de jugadores puede realizarse en cualquier momento y un número ilimitado de veces durante un partido.

Todos los cambios se realizarán en la zona de sustitución del propio equipo. Un jugador que abandone la pista deberá cruzar el rink antes de que un sustituto pueda entrar. Un jugador que abandone la pista fuera de su zona de sustitución no podrá ser sustituido hasta que se interrumpa el juego. Un jugador con una hemorragia no podrá participar en el partido hasta que esta esté controlada.

303 Normativa particular para los porteros

1) Todos los porteros deberán ser marcados en el acta del partido.

La marca se realizará con una "G" en el margen. Un jugador marcado como portero no puede participar como jugador de campo, con un palo, durante el mismo partido. Si un equipo, debido a una lesión o penalización, tiene que sustituir al portero por un jugador de campo, tiene un máximo de 3 minutos para equipar adecuadamente al suplente, pero este tiempo no se utilizará para calentar. El nuevo portero quedará registrado en el acta del partido, y se anotará la hora del cambio.

2) Si un portero abandona completamente el área de la portería durante el juego, será considerado, hasta que regrese, un jugador de campo, pero sin palo.

Esto no aplica en el caso de un saque de portería. Se considera que un portero ha salido completamente del área de portería cuando ninguna parte de su cuerpo toca el suelo dentro de dicha área. Sin embargo, el portero puede saltar dentro de su propia área de portería. Las líneas pertenecen al área de portería.

304 Normativa particular para los capitanes de equipo

1) Cada equipo tendrá un capitán, cuyo nombre figurará en el acta del partido.

Dicha figura se marcará con una "C" en el margen. El cambio de capitán solo se permitirá en caso de lesión, enfermedad o penalización, y deberá registrarse con la hora correspondiente en el acta del partido. El capitán sustituido no podrá volver a ejercer como capitán durante el mismo encuentro.

2) Únicamente el capitán del equipo tiene derecho a hablar con los árbitros y también está obligado a prestarles asistencia.

Cuando el capitán del equipo hable con los árbitros, deberá hacerlo siguiendo las condiciones establecidas. Un capitán sancionado pierde el derecho a hablar con los árbitros, a menos que estos se dirijan a él, y, salvo que el cuerpo técnico solicite un tiempo muerto, el equipo no tiene posibilidad de comunicarse con los árbitros. Si los árbitros lo consideran necesario, las conversaciones se llevarán a cabo en los pasillos, no en la pista y nunca dentro del vestuario de los árbitros.

305 Personal del equipo – staff técnico

1) Cada equipo deberá anotar, como máximo, a cinco miembros del personal del equipo en el acta del partido.

Ninguna persona que no figure en el acta del partido podrá estar en la zona de sustituciones del equipo. Salvo en caso de tiempo muerto, ningún miembro del cuerpo técnico podrá entrar en la pista sin el



permiso de los árbitros. Todas las instrucciones del entrenador se impartirán desde la zona de sustituciones del equipo, donde el cuerpo técnico deberá ubicarse durante el partido.

Los miembros del cuerpo técnico deben permanecer detrás del banquillo de los jugadores, salvo que sea estrictamente necesario por otros motivos. Solo un miembro del cuerpo técnico puede acercarse al banquillo para dar instrucciones tácticas a los jugadores en la pista. Los demás miembros del cuerpo técnico solo pueden acercarse al banquillo para dar instrucciones tácticas a los jugadores que se encuentren allí.

Los árbitros podrán hacer excepciones si no hay suficiente espacio detrás del banquillo de los jugadores; sin embargo, el personal del equipo deberá mantenerse alejado del rink. El personal del equipo no podrá subirse a posiciones elevadas, como una silla o un banco.

Antes del partido, un miembro del cuerpo técnico debe revisar el acta del encuentro y asegurarse de que la lista de jugadores sea correcta.

Una vez iniciado el partido, no se permitirán modificaciones, salvo correcciones de numeración incorrecta. Si un miembro del cuerpo técnico figura también como jugador, se le considerará jugador en caso de infracciones cometidas en su zona de sustitución.

306 árbitros

1) Un partido será dirigido por dos árbitros igualmente autorizados que harán cumplir las Reglas del Juego y controlarán el partido en cooperación con los demás oficiales del partido.

2) Los árbitros tienen autoridad para tomar medidas disciplinarias antes, durante y después del partido. Los árbitros tendrán derecho a suspender un partido si existe un riesgo evidente de que no pueda continuar de acuerdo con las reglas.

307 Secretaría del partido

1) Deberá haber una secretaría de partido.

La secretaría del partido será neutral y responsable del registro del encuentro, el control del tiempo y las posibles tareas relacionadas con los ponentes.



4 EQUIPOS

401 La ropa de los jugadores

1) Todos los jugadores de campo deberán usar uniformes que consistan en camisetas, pantalones cortos y medias hasta la rodilla.

Todos los jugadores de campo de un equipo deberán usar el mismo uniforme. El uniforme de un equipo puede tener cualquier combinación de colores. Si los árbitros consideran que los equipos no se pueden distinguir por sus uniformes, el equipo visitante está obligado a cambiarse. Todos los medias deberán ser del mismo color y, si así lo decide la autoridad administrativa, deberán ser distinguibles entre los equipos. Un jugador con sangre visible en cualquier equipamiento no podrá participar en el partido hasta que el equipamiento haya sido limpiado o cambiado.

2) Todos los porteros deberán ir vestidos con camisetas y pantalones largos.

3) Todas las camisetas deberán estar numeradas.

Las camisetas de los equipos deberán estar numeradas con números enteros diferentes en cifras arábigos claramente visibles. Los números deberán estar ubicados en el centro de la espalda y en la parte superior del pecho. Los números de la espalda deberán tener al menos 200 mm de altura y los del pecho al menos 70 mm. Los números deberán tener un color que contraste claramente con el de la camiseta. Las camisetas pueden llevar cualquier número entre el 1 y el 99, excepto el 1, que no está permitido para los jugadores de campo.

Si un jugador con un número incorrecto participa en el partido, se corregirá el acta del encuentro y se informará de la infracción a la autoridad administrativa. Si un jugador se ve obligado a cambiar de camiseta durante el partido, se anotará el nuevo número en el acta.

4) Todos los jugadores deberán usar zapatillas.

El calzado debe ser de tipo deportivo para interiores. No se permite llevar los calcetines por fuera del calzado. Si un jugador pierde una o ambas zapatillas durante el juego, podrá seguir jugando hasta la siguiente interrupción.

402 La vestimenta de los árbitros

1) Los árbitros deberán usar camisetas, pantalones cortos negros y calcetines negros hasta la rodilla. Los árbitros deberán llevar la misma combinación de colores en su uniforme.

403 Equipamiento específico para porteros

1) El portero no tiene permitido usar un palo.

2) El portero deberá usar un casco que cumpla con el Reglamento de Material de la IFF y esté debidamente homologada.

Esto aplica únicamente dentro de la pista durante el juego. Se prohíbe cualquier manipulación del casco, excepto pintarla.

3) El portero podrá utilizar cualquier tipo de equipo de protección que cumpla con el Reglamento de Materiales de la IFF, pero esto no incluirá partes destinadas a cubrir la portería.

Se permite el uso de casco y guantes finos. El equipo de protección del portero debe ajustarse al cuerpo y no cubrirlo por completo, no permitiéndose el uso de prendas cuyo objeto sea el ampliar de forma clara el espacio de ocupación natural del cuerpo del portero. Esto incluye el uso de ropa demasiado grande, hombreras que aumenten la línea de los hombros en cualquier dirección, el uso de doble protección, etc. En los pantalones, las cremalleras, bolsillos, correas, velcros, etc., deben estar cerrados y ajustados. Se prohíben todos los tipos de adhesivos o sustancias antifricción, como el lubricante de silicona. No se permite colocar objetos sobre o dentro de la portería.

404 Equipamiento específico del capitán del equipo

1) El capitán del equipo deberá llevar un brazalete.

El brazalete deberá llevarse en la parte superior del brazo y ser claramente visible. No se permite el uso de cinta adhesiva como brazalete.

405 Equipos personales y de protección

1) Ningún jugador deberá usar equipo personal que pueda causar lesiones.

El equipo personal incluye equipo de protección y médico, gafas protectoras, etc. Los árbitros decidirán qué se considera peligroso. Todo el equipo de protección deberá usarse, de ser posible, debajo de la



ropa. No se permite el uso de joyas como collares, anillos, pulseras, pendientes, cintas de cuero, gomas elásticas, etc., y deben retirarse. No está permitido cubrir las joyas con cinta adhesiva. Por la seguridad de los jugadores, se solicita a los árbitros que los inspeccionen y actúen en consecuencia.

Salvo que se especifique lo contrario en el reglamento de uniformes de la Asociación Nacional, las partes visibles de las camisetas interiores, los pantalones cortos interiores, las mallas y la ropa de compresión deberán ser del mismo color que el color principal de la camiseta o los pantalones cortos del uniforme de partido. Para las prendas de piernas también se permite el color negro. Con excepción de las cintas elásticas para la cabeza sin nudos, no se permite el uso de ningún tipo de prenda para la cabeza. Se prohíben las mallas largas de cualquier tipo para los jugadores de campo. Solo la autoridad administrativa concederá excepciones previa solicitud por escrito.

2) Si un jugador lleva gafas protectoras, estas deberán cumplir con el Reglamento de Materiales de la IFF y estar marcadas como tal.

Queda prohibido manipular las gafas. Si un jugador pierde las gafas durante el juego, podrá seguir jugando hasta la siguiente interrupción.

406 Stick

1) El palo / stick deberá cumplir con el Reglamento de Materiales de la IFF, estar aprobado por la IFF y estar debidamente marcado.

Se prohíbe cualquier manipulación del mango, excepto acortarlo. El mango puede sujetarse con una correa por encima de la marca de agarre, pero no se pueden cubrir las marcas oficiales.

2) La pala deberá estar de acuerdo con el Reglamento de Materiales IFF, aprobado por el IFF y marcado como tal. La pala no debe estar afilada y su curvatura no debe exceder los 30 mm.

Se prohíbe cualquier manipulación de la pala, excepto doblarla longitudinalmente. La manipulación incluye el lijado, la fusión o cualquier otra modificación de la estructura de la pala o su concavidad. El gancho se medirá como la distancia entre el punto más alto del lado interior de la pala y una superficie plana sobre la que se apoya el stick. Se permite cambiar la pala si está aprobada para el mango y es de la misma marca, pero la nueva pala no debe estar debilitada. Se permite sellar con cinta adhesiva la unión entre la hoja y el mango, pero no se deben cubrir más de 10 mm de la parte visible de la pala.

407 El equipamiento de los árbitros

1) Los árbitros deberán estar equipados con silbatos de plástico de tamaño mediano, material de medición y tarjetas rojas.

La autoridad administrativa podrá conceder exenciones para otros tipos de silbatos.

408 El equipamiento de la secretaría del partido

1) El partido La secretaría deberá contar con todo el equipo necesario para el desempeño de sus funciones.

409 Control de equipos

1) Los árbitros decidirán sobre el control de todo el equipamiento. Se realizará una inspección antes y durante el partido.

El jugador afectado deberá corregir cualquier equipamiento incorrecto que se detecte antes o durante el partido, tras lo cual podrá comenzar o continuar el encuentro. Las situaciones que involucren equipamiento incorrecto o palos defectuosos, específicamente contempladas en el reglamento, se gestionarán de acuerdo con las normas. Las infracciones relacionadas con los uniformes de los jugadores no conllevarán más de una penalización por equipo y partido; sin embargo, se deberá informar sobre cualquier equipamiento incorrecto.

Durante la revisión del equipo, ningún otro jugador, salvo los capitanes de equipo y el jugador que tenga el equipo que se esté revisando, podrá estar en la secretaría del partido. Tras la revisión, el juego se reanudará según la causa de la interrupción.

2) El capitán del equipo puede solicitar el control de un gancho, una marca de aprobación en un palo o rejilla de máscara facial, combinación de mango/pala o cualquier manipulación del palo o la pala. El capitán del equipo también tiene derecho a señalar a los árbitros cualquier otra irregularidad en el equipamiento de los oponentes, pero en este caso los árbitros deciden si toman medidas o no. Se puede solicitar en cualquier momento el control de un gancho, una marca de homologación en un



palo o rejilla de casco, combinación de mango/pala o cualquier manipulación del palo o la pala, pero no se llevará a cabo hasta que se interrumpa el juego. Si se solicita el control durante una interrupción, se llevará a cabo de inmediato, incluso en relación con goles y tiros de penalti, a menos que, en opinión de los árbitros, afecte negativamente la situación del equipo contrario. En este caso, el control se llevará a cabo en la siguiente interrupción.

Los árbitros están obligados a revisar una pala (curvatura), una marca de homologación en un palo o rejilla de casco, la combinación de mango/pala o cualquier manipulación del palo o la pala a petición del capitán del equipo, pero solo se permitirá un control por equipo por interrupción. Ningún otro jugador, aparte de los capitanes de equipo y el jugador con el equipo que se está revisando, podrá estar en la secretaría del partido durante la revisión del equipo. Tras la revisión del equipo, el juego se reanudará según la causa de la interrupción.



5 SITUACIONES FIJAS

501 Reglamento general para situaciones fijas

1) Cuando el juego se interrumpa, se reanudará con una situación fija, según la causa de la interrupción. Las situaciones fijas son saques iniciales, saques de centro y face-off, tiros libres y penaltis.

2) Los árbitros usarán una señal, mostrarán las señales prescritas y marcarán el lugar para la situación fija. La bola podrá jugarse después de la señal si no se mueve y está en la posición correcta.

Los árbitros mostrarán primero la señal de consecuencia y luego la de posible infracción. La señal de infracción solo se usará si se considera necesario, pero siempre en relación con penaltis y tiros de penalti. Si, a juicio de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente quieta ni en el lugar exacto en un saque de portería o un saque de falta.

3) Una situación fija no deberá demorarse injustificadamente.

Los árbitros deciden qué se considera una demora injustificada. Si una situación fija se retrasa, los árbitros deberán, de ser posible, notificar al jugador antes de tomar cualquier medida.

502 Face-off o saque neutral (802)

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

Un gol no se confirmará mediante un saque neutral si se anota de penalti después de finalizado el periodo o durante la prórroga. Esto también se aplica cuando se anota un gol correctamente, cuando queda poco tiempo del periodo, pero ya ha sonado la señal final.

2) Cuando el juego se interrumpa y a ninguno de los equipos se le pueda conceder un saque de centro, un saque de falta o un tiro de penalti, el juego se reanudará con un saque neutral.

3) El saque se realizará en el punto de face-off más cercano, según dónde estuviera la bola en el momento de la interrupción.

4) Todos los jugadores, excepto los que realicen el face-off, deberán inmediatamente, sin necesidad de aviso de los árbitros, tomar una posición a una distancia mínima de 3 m de la bola, palos incluidos. Antes del face-off, es responsabilidad de los árbitros comprobar que los equipos estén preparados y que todos los jugadores hayan tomado posición. Cuando el saque inicial se realice en el centro del campo, cada equipo deberá estar en su respectivo lado de la línea central.

5) La bola se jugará con el palo y será tomado por un jugador de campo de cada equipo. Los jugadores deberán estar de cara al lado corto del equipo contrario y no deberán tener contacto físico antes del saque. Los pies deberán estar perpendiculares a la línea central. Cada jugador deberá tener ambos pies a la misma distancia de la línea central. Los palos se sujetarán con un agarre normal y con ambas manos por encima de la marca de agarre. Las palas se colocarán perpendiculares a la línea central a ambos lados de la bola, pero sin tocarlo.

El agarre normal se refiere a la forma en que el jugador sujeta el palo durante el juego. El jugador del equipo defensor elige en qué lado de la bola colocar el palo. Si el saque se realiza en la línea central, el jugador del equipo visitante elige. Una vez que se ha elegido a un jugador para realizar el saque, no se permite cambiarlo. La bola debe estar en el centro de las palas. En caso de disputa relacionada con una sustitución antes de que se realice el saque, el equipo visitante está obligado a realizar su sustitución primero.

6) Un saque neutral puede ir directamente a portería.

503 Eventos que dan lugar a un saque de face-off

1) Cuando la bola se daña involuntariamente.

2) Cuando la bola no se puede jugar correctamente.

Antes de interrumpir el juego, los árbitros deberán dar a los jugadores una oportunidad razonable para jugar la bola.

3) Cuando partes del rink se han separado y la bola se acerca al lugar en cuestión.



4) Cuando la portería se mueve involuntariamente y no se puede volver a colocar en su sitio en un tiempo razonable.

Es responsabilidad del portero volver a colocar 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 qué se considera una lesión grave, pero en cuanto se sospecha de ello, el partido se interrumpe inmediatamente.

6) Cuando se produce una situación antinatural durante el juego.

Los árbitros deciden qué se considerará una situación antinatural, pero esto siempre incluye, entre otras cosas, personas u objetos no autorizados en la pista, que las luces se apaguen total o parcialmente, que la señal final suene por error, cuando un palo roto cause una situación peligrosa o afecte directamente al juego, o cuando un árbitro sea golpeado por la bola y esto tenga un efecto significativo en el juego.

7) Cuando se anula un gol a pesar de que no se ha cometido ninguna infracción que dé lugar a un saque de falta.

Esto incluye cuando la bola entra en la portería sin cruzar la línea de gol desde el frente.

8) Cuando un tiro de penalti no resulta en gol.

Esto incluye los casos en que un tiro penalti se ejecuta incorrectamente.

9) Cuando los árbitros no pueden decidir la dirección de un saque de banda o un saque de falta.

Esto incluye los casos en que jugadores de ambos equipos cometen infracciones simultáneamente.

10) Cuando los árbitros consideran que su decisión es incorrecta.

11) Cuando el equipo que no ha cometido la infracción durante un penalti retardado, en opinión de los árbitros, está intentando perder tiempo.

Si es posible, se debería informar al equipo de esto antes de que se tome cualquier medida.

504 Hit-in – saque de banda (803)

1) Cuando la bola pase el rink o golpee el techo o cualquier otro objeto por encima de la pista, se otorgará el saque al equipo que no haya cometido la infracción.

Se considera equipo infractor al equipo cuyo jugador, o su equipamiento, tocó la bola por última vez antes de que saliera de la pista. Esto también incluye cuando un jugador, al retirar la bola de la portería, golpea la red sin tocarla.

2) El saque inicial se realizará desde donde la bola pase el rink, a 1,5 m del rink, pero nunca detrás de las extensiones imaginarias de las líneas de gol.

Si, a juicio de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente quieta ni en la posición exacta. Si un equipo obtiene ventaja al realizar un saque de meta a menos de 1,5 m del rink, se permitirá. Un saque de meta detrás de la extensión imaginaria de la línea de gol se realizará desde el punto de saque más cercano. Cuando la bola toque el techo u objetos por encima de la pista, el saque de meta se realizará a 1,5 m del rink, a la misma distancia de la línea central.

3) Los oponentes deberán inmediatamente, sin necesidad de aviso de los árbitros, colocarse a una distancia mínima de 3 metros de la bola, incluyendo los palos.

El jugador que realiza el saque no tiene que esperar a que los oponentes se coloquen, pero si la bola se juega mientras los oponentes intentan colocarse correctamente, no se tomará ninguna medida.

4) La bola se jugará con el palo. Se golpeará, no se arrastrará, ni se empujará con el palo ni se levantará.

5) El jugador que realiza el saque no deberá volver a tocar la bola antes de que esta haya tocado a otro jugador o al equipo de otro jugador.

6) Un saque puede ir directamente a la portería.



505 Eventos que dan lugar a un saque de banda

- 1) Cuando la bola pasa el rink o golpea el techo o cualquier otro objeto que esté encima de la pista.
- 2) Cuando se ejecuta una expulsión retardada porque el equipo infractor toma el control de la bola o la juega de forma controlada.
- 3) Cuando, por razones de juego limpio, un equipo renuncia a su derecho a reanudar el juego participando en un saque inicial.

506 Saque de falta (803)

- 1) Cuando se comete una infracción que conlleva un saque de falta, se concederá el mismo al equipo que no cometió la infracción.

En los casos de infracciones que den lugar a un saque de falta, se aplicará la regla de la ventaja siempre que sea posible.

La regla de la ventaja implica que si el equipo que no cometió la infracción aún controla la bola, tendrá la oportunidad de seguir jugando si esto le otorga una ventaja mayor que un saque de falta. Si se está aplicando la regla de la ventaja y el juego se interrumpe porque el equipo que no cometió la infracción pierde el control de la bola, el saque de falta resultante se ejecutará en el lugar donde ocurrió la última infracción.

- 2) El saque de falta se realizará en el lugar donde se cometió la infracción, pero nunca detrás de las extensiones imaginarias de las líneas de gol, ni más cerca de las áreas del portero que 3,5 m.

Si, a juicio de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene por qué estar completamente quieta ni en el lugar exacto.

Un saque de falta que se encuentre a menos de 1,5 m del rink puede ser movido a esa distancia.

El saque de falta detrás de la extensión imaginaria de la línea de gol se realizará desde el punto de saque neutral más cercano.

Un saque de falta a menos de 3,5 m del área del portero se trasladará a una distancia de 3,5 m desde la línea exterior del área del portero a lo largo de una línea imaginaria que parta del centro de la línea de gol y pase por el lugar donde se cometió la infracción, dejando 0,5 m para la barrera y luego 3 metros de espacio libre hasta el punto de saque de falta. En este caso, el equipo defensor siempre tendrá derecho a formar una línea defensiva inmediatamente fuera de su área del portero. Si el equipo atacante lo impide u obstruye, se concederá un saque de falta al equipo defensor. El equipo atacante no está obligado a esperar a que el equipo defensor forme la barrera defensiva y tiene derecho a colocar a sus jugadores delante de la misma.

- 3) Los oponentes deberán inmediatamente, sin necesidad de aviso de los árbitros, colocarse a una distancia mínima de 3 metros de la bola, incluyendo los palos.

El jugador que ejecuta el saque de falta no tiene que esperar a que los oponentes se coloquen, pero si la bola se juega mientras los oponentes intentan colocarse correctamente, no se tomará ninguna medida.

- 4) La bola se jugará con el palo. Se golpeará, no se arrastrará, ni se empujará con el palo ni se levantará.

- 5) El jugador que realiza el saque de falta no deberá volver a tocar la bola antes de que esta haya tocado a otro jugador o al equipo de otro jugador.

- 6) Un saque de falta puede ir directamente a la portería.

507 infracciones que dan lugar a un saque de falta.

- 1) Cuando un jugador golpea, bloquea, levanta, pateo el palo de un oponente o golpea el cuerpo del oponente habiendo la posibilidad de alcanzar la bola. (901, 910)

Si los árbitros consideran que el jugador golpeó la bola de forma correcta antes de golpear el palo o el cuerpo del oponente, no se tomará ninguna medida.

- 2) Cuando un jugador sujeta a un oponente o el palo del oponente. (908)

Esto implica cuando un jugador usa su brazo o mano para sujetar, tirar, empujar, agarrar o restringir físicamente a un oponente para que no se mueva libremente y cuando un jugador usa su brazo o



mano para desviar el palo del oponente sin agarrarlo.

3) Cuando un jugador de campo levanta la pala del palo por encima del nivel de la cintura en el movimiento hacia atrás antes de golpear la bola, o en el movimiento hacia adelante después de golpear la bola. (902)

Esto incluye los amagos de tiros. Se permite un swing alto si no hay otros jugadores cerca y no existe riesgo de ser golpeado. La altura de la cintura se considera la altura de la misma cuando se está de pie.

4) Cuando un jugador de campo usa cualquier parte del palo, pie o pierna para jugar o intentar jugar la bola por encima del nivel de la rodilla. (902, 911)

Detener la bola con el muslo no se considera jugar la bola por encima del nivel de la rodilla. El nivel de la rodilla se considera el nivel de las rodillas cuando se está de pie.

5) Cuando un jugador de campo coloca su palo, pie o pierna entre las piernas o pies de un oponente. (903)

6) Cuando un jugador, controlando la bola o intentando alcanzarla, fuerza o empuja a un oponente de cualquier forma que no sea hombro con hombro. (905)

7) Cuando un jugador, controlando la bola, intentando alcanzarla o mejorar su posición, retrocede hacia un oponente o le impide moverse en la dirección prevista. (906, 909)

Esto incluye cuando el equipo atacante impide u obstruye la formación de una línea defensiva en un saque de falta sancionado dentro del radio de 3.5 m del área del portero, o cuando un jugador del equipo atacante sigue activa y repetidamente los movimientos del portero con la única intención de ocultarlo.

8) Cuando un jugador de campo está en el área del portero o pasa por ella, o en el área donde normalmente se encuentra la portería. (912)

Si un saque de falta del equipo contrario va directo a portería y un jugador de campo del equipo defensor se encuentra en el área del portero, en la portería o, si la portería se ha movido, en el área donde normalmente se encuentra, siempre se concederá un penalti.

Un jugador de campo se considera dentro del área de portería si cualquier parte de su cuerpo toca el suelo dentro de dicha área. Un jugador de campo que solo tenga el palo dentro del área de portería no se considera dentro de ella. Las líneas pertenecen al área de portería.

9) Cuando un jugador de campo mueve intencionalmente la portería del equipo contrario. (912)

10) Cuando un jugador de campo obstruye pasivamente el saque de banda del portero. (913)

Esto se considerará una infracción únicamente si el jugador de campo se encuentra dentro del área de gol o a menos de 3 metros del portero, medidos desde donde este toma el control de la bola.

Pasivamente implica moverse de forma involuntaria o por omisión.

11) Cuando un jugador de campo salta y detiene la bola. (914)

Se considera salto cuando ambos pies se separan completamente del suelo. Correr no se considera salto. Un jugador puede saltar por encima de la bola, así como jugarla, tocarla y detenerla por debajo del nivel de las rodillas. El nivel de las rodillas se considera el nivel de las rodillas cuando se está de pie.

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

Estar fuera de la pista implica tener uno o ambos pies fuera de ella. Si un jugador golpea la bola desde fuera de la pista durante una sustitución, se considerará que hay demasiados jugadores en la pista. Si un jugador, que no está en proceso de cambio, golpea la bola desde la zona de sustitución, se considerará sabotaje al juego.

Está permitido que el jugador salga de la pista, pero no jugar desde allí.

13) Cuando un portero abandona completamente el área de la portería durante un saque de portería. (915)



En este caso, el portero no se considera jugador de campo. Se considera que el portero ha salido completamente del área de portería cuando ninguna parte de su cuerpo toca el suelo dentro de dicha área. Esta regla también se aplica si el portero recoge la bola dentro del área de portería y luego se desliza fuera de ella.

El saque se completa cuando el portero suelta la bola, y si esta sale del área de portería después de esto, no se tomará ninguna medida. Las líneas pertenecen al área de portería.

14) Cuando un portero lanza o pateo la bola por encima de la línea central. (915)

Esto se considerará una infracción únicamente si la bola no toca el suelo, el rink, a otro jugador o al equipamiento de otro jugador antes de cruzar la línea central. La bola debe cruzar la línea central por completo.

15) Cuando un saque inicial, un saque de banda o un saque de falta se realiza incorrectamente o se retrasa intencionalmente. (916)

Esto incluye cuando el equipo que no ha cometido la infracción se lleva la bola cuando se interrumpe la jugada, cuando la bola es la bola es arrastrada, elevada o levantada con el palo y cuando cualquier jugador retrasa un saque inicial.

Si un saque de banda o de falta se ejecuta desde un lugar incorrecto o cuando la bola no está completamente quieta, se puede repetir. Sin embargo, si se ejecuta desde un lugar claramente erróneo para obtener una ventaja considerable, se considera una ejecución incorrecta. Si, a juicio de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente quieta ni en el lugar exacto. Si un saque neutral, un saque de centro o de falta se realiza incorrectamente o se retrasa intencionalmente, no se aplicará la regla de la ventaja.

16) Cuando un portero tiene la bola retenida durante más de 3 segundos. (922)

Si el portero deja caer la bola y la vuelve a recoger, se considerará que mantiene el control de la misma en todo momento.

17) Cuando un portero recibe un pase, o toma la bola, de un jugador de campo del mismo equipo. (922)

Esto se considerará una infracción únicamente si, a juicio de los árbitros, la bola se juega intencionadamente. Se entiende por recepción que el portero toca la bola con las manos o los brazos, incluso después de que el portero posiblemente haya tocado o detenido la bola con cualquier otra parte del cuerpo. Un portero puede recibir un pase de un jugador de su mismo equipo si el portero se encuentra completamente fuera del área de portería (zona de gol) al recibir el pase y, por lo tanto, es considerado como un jugador de campo. Si el portero sale por completo del área de portería, detiene la bola, regresa al área de portería y la recoge, esto no se considerará un pase al portero.

Un pase al portero no se considera una situación de gol y no puede resultar en un lanzamiento de penalti.

18) Cuando se impone una sanción durante el juego (señal de infracción prescrita)

El saque de falta se ejecutará en el lugar donde se cometió la infracción. Si los árbitros no logran determinar dónde ocurrió la infracción, el saque se ejecutará en el punto de saque neutral más cercano, según la posición de la bola en el momento de la interrupción.

19) Cuando un jugador comete juego pasivo. (922)

Esto incluye cuando un jugador de campo, con el fin de perder tiempo, se coloca contra el rink (rink) o la portería de tal manera que el adversario no puede llegar a la bola de forma reglamentaria. Esto también incluye cuando el portero bloquea la bola a través de la red de la portería. Se debe advertir al jugador de esto, si es posible, antes de tomar cualquier medida.

20) Cuando un equipo comete sistemáticamente pasividad. (922)

Esto incluye cuando un equipo, con el fin de perder tiempo, juega de forma continua o repetida por detrás de la prolongación imaginaria de su propia línea de gol.

Se debe advertir al equipo de esto, si es posible, antes de tomar cualquier medida.

21) Cuando un jugador de campo golpea la bola con la cabeza. (919)



22) Cuando un jugador de campo con la bola bajo control o tratando de jugarla correctamente toca el suelo con ambas rodillas o una mano en el suelo, excluyendo la mano que sostiene el palo. (917) Esto incluye cuando un jugador del equipo defensor juega la bola correctamente, pero de una manera que inevitablemente termina con el jugador tendido en el suelo.

508 Lanzamiento de penalti (805)

- 1) Cuando se comete una infracción que conlleva un penalti, se concederá un penalti al equipo que no ha cometido la infracción.
- 2) El tiro penalti se iniciará con el golpeo del palo a la bola y se realizará desde un punto imaginario a 5 m de la línea central centrada entre los lados largos.
El lanzamiento de penalti comienza con el silbato del árbitro y termina con el siguiente silbato. Si el jugador inicia el lanzamiento de penalti con el pie, el penalti deberá repetirse.
- 3) Todos los jugadores, excepto el que ejecuta el penalti y el portero defensor, deberán permanecer en su zona de sustitución durante todo el lanzamiento. El portero deberá estar en el área de portería al inicio del lanzamiento.

En caso de disputa, el portero entrará primero a la pista. El portero no podrá ser sustituido por un jugador de campo. Si el portero comete una falta durante el lanzamiento de penalti, se concederá un nuevo lanzamiento y se aplicará la sanción correspondiente. Si otro jugador o miembro del cuerpo técnico del equipo infractor comete una falta durante el lanzamiento de penalti, se concederá un nuevo lanzamiento.

Si un jugador, con excepción del jugador que ejecuta el penalti, o un miembro del cuerpo técnico del equipo que no cometió la infracción, comete una falta durante el lanzamiento del penalti, este se considera ejecutado incorrectamente.

- 4) El jugador que ejecuta el penalti puede tocar la bola un número ilimitado de veces y deberá seguir un movimiento continuo hacia la portería.

El término «continuo» implica que el jugador y la bola no pueden detenerse por completo ni cambiar de dirección alejándose de la portería simultáneamente. No se permite un movimiento tipo «zorro», en el que la bola permanece inmóvil sobre la pala y cambia de dirección en el aire más de una vez durante el lanzamiento.

En cuanto el portero toque la bola o esta toque la parte frontal de la portería, el jugador no deberá volver a tocarla durante el lanzamiento de penalti.

Si la bola golpea la parte frontal de la portería y, sin sobrepasar la línea de gol imaginaria extendida, cruza la línea de gol por delante, el gol será válido. Si la bola cruza la línea de gol imaginaria extendida, el penalti se dará pro terminado.

El tiempo de juego se detendrá durante todo el lanzamiento del penalti.

- 5) Un jugador que haya incurrido en una sanción mayor deberá estar en el banquillo de expulsados durante el lanzamiento del penalti.

Si un jugador incurre en una sanción de partido, el capitán del equipo deberá elegir a un jugador de campo, que no esté ya sancionado, para que cumpla la sanción en el banquillo.

509 Lanzamiento de penalti retardado (806)

- 1) Se aplicará un lanzamiento de penalti retardado cuando el equipo que no cometió la infracción aún controle la bola después de una infracción que merecedora de ser castigada con lanzamiento de penalti, y la situación de gol aún esté en curso.

Un lanzamiento de penalti retardado puede ser causado por una infracción que conlleve una penalización (expulsión), incluso si ya hay una retardada en curso.

Durante una señalización de penalti retardado, cada infracción cometida por el equipo infractor que conlleve un golpe franco será sancionada como infracciones repetidas. Las infracciones que conlleven penalizaciones (expulsiones), serán sancionadas de acuerdo con la infracción cometida. Todas las penalizaciones (expulsiones), deberán ser cumplidas por los jugadores que las hayan cometido.

- 2) Un penalti retardado implica que el equipo que no ha cometido la infracción tiene la posibilidad de continuar el ataque hasta que se resuelva la situación inmediata de gol.

Un penalti retardado se ejecutará incluso después de que finalice un período o un partido.



Si el equipo que no ha cometido la infracción anota correctamente durante un penalti retardado, el gol será válido y el penalti anulado.

510 Infracciones que dan lugar a la señalización de un penalti

1) Cuando una situación de gol se interrumpe o se impide que se produzca porque el equipo defensor ha cometido una infracción que conlleva un saque de falta o un penalti. (señal de infracción prescrita) Los árbitros deciden qué se considera una situación de gol. Las infracciones dentro del área de gol no conllevan automáticamente un penalti.

Siempre se concederá un lanzamiento de penalti cuando el equipo defensor, durante una situación de gol, mueva intencionalmente la portería o juegue intencionalmente con demasiados jugadores en la pista.

Si, cuando un saque de falta del equipo contrario que va directo a portería, un jugador de campo del equipo defensor se encuentra en el área del portero, en la portería o, si la portería se ha movido, en el área donde normalmente se encuentra, siempre se concederá un penalti.



6 EXPULSIONES

601 Reglamento general sobre expulsiones

1) Cuando se cometa una infracción que conlleve una penalización, el infractor será sancionado. Si los árbitros no pueden identificar al infractor, o si la infracción la comete un miembro del cuerpo técnico, el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no haya sido sancionado previamente para que cumpla la penalización. Si el capitán se niega a hacerlo, o si es sancionado, los árbitros elegirán al jugador.

Todas las sanciones impuestas se anotarán en el acta del partido, indicando el tiempo, el número del jugador, el tipo de sanción y la causa de la misma. Si la sanción se debe a una infracción cometida durante una interrupción, el juego se reanudará según la causa de dicha interrupción.

El capitán de un equipo, si es sancionado, pierde el derecho a hablar con los árbitros, a menos que ellos se dirijan a él.

2) El jugador sancionado deberá permanecer en el banquillo de expulsados durante toda la duración de la misma.

Un jugador que sea penalizado durante los lanzamientos de penalti después de la prórroga no se irá al banquillo de expulsados.

Las sanciones que no hayan expirado al finalizar el tiempo reglamentario continuarán durante la prórroga. Tras la prórroga, todas las sanciones, excepto las de partido, se considerarán finalizadas.

Un jugador sancionado deberá estar del mismo lado de la línea central que su propio equipo*

Durante el tiempo reglamentario, un jugador sancionado puede abandonar el banquillo de expulsados durante el descanso. Un jugador sancionado no podrá abandonar el banquillo de expulsados durante el descanso entre el tiempo reglamentario y la prórroga. Un jugador sancionado no podrá participar en un tiempo muerto. Un jugador cuya sanción haya expirado deberá abandonar inmediatamente el banquillo de expulsados, a menos que el número de sanciones acumuladas en su equipo lo impida o que la sanción que expira sea personal. Un portero cuya sanción haya expirado no podrá abandonar el banquillo de expulsados hasta la siguiente interrupción del juego.

Un jugador sancionado que se lesione podrá ser sustituido en el banquillo de expulsados por un jugador de campo que no esté sancionado. Ambos jugadores quedarán registrados en el acta del partido, con el número del jugador que esté cumpliendo la penalización entre paréntesis. Si el jugador lesionado entra en la pista antes de que finalice la penalización, se le impondrá una sanción de partido.

Si la mesa de anotación es responsable de que un jugador acceda a la pista antes de tiempo y el error se detecta durante el tiempo reglamentario de la penalización, el jugador deberá regresar a su posición en el banquillo de expulsados. No se aplicará ningún tiempo de penalización adicional y el jugador volverá a la pista cuando expire el tiempo reglamentario de su penalización.

3) Si un portero recibe una o varias sanciones menores de banquillo, el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no esté ya penalizado para que cumpla la sanción.

Si un portero recibe una sanción mayor de banquillo o una sanción personal, deberá cumplirla él mismo.

Si un portero recibe una o varias sanciones menores de banquillo al cumplir una penalización o en relación con una sanción mayor de banquillo o una sanción personal, deberá cumplirlas él mismo.

Si un portero debe cumplir penalizaciones y no se dispone de un portero de reserva, el equipo dispondrá de un máximo de 3 minutos para equipar correctamente a un jugador de campo, pero nada de este tiempo podrá ser utilizado para calentar. El nuevo portero deberá ser registrado en el acta del partido y se anotará el momento del cambio.

Cuando la penalización expire, el portero no podrá entrar a la pista hasta que el juego sea interrumpido.

Debido a esto, el capitán del equipo deberá elegir a un jugador de campo, que no esté ya penalizado, para que acompañe al portero en el banquillo de expulsados con el fin de entrar a la pista cuando la penalización de expulsión expire. Solo el jugador sancionado será registrado en el acta del partido. Los árbitros, junto con la mesa de anotación, ayudarán al portero cuya sanción haya expirado durante el juego a abandonar el banquillo de expulsados tan pronto como se interrumpa el juego.

4) El tiempo de penalización deberá sincronizarse con el tiempo de juego.

602 Expulsión retardada (806)

1) Todas las sanciones pueden ser retardadas. Una sanción retardada se aplicará cuando el equipo que no cometió la infracción aún controle la bola tras la misma. Solo se puede diferir una sanción a la vez, excepto en situaciones de gol en curso.

2) Una sanción retardada implica que al equipo que no cometió la infracción se le da la posibilidad de



continuar el ataque hasta que el equipo infractor tome el control de la bola, lo juegue de forma controlada o se interrumpa el juego.

Se ejecutará una sanción retardada incluso después de finalizar un periodo o un partido. Si la sanción se ejecuta porque el equipo infractor toma el control de la bola, lo juega de forma controlada o cuando el juego se interrumpe debido a un evento que da lugar a un saque de banda, el juego se reanuda con un saque de banda a favor del equipo que no cometió la infracción. El saque de banda se realizará en el punto de saque neutral más cercano, según la posición de la bola en el momento de la interrupción.

El equipo no infractor deberá utilizar la penalización retardada para realizar un juego de ataque constructivo. Si los árbitros consideran que el equipo solo está intentando perder tiempo, se lo notificarán a los jugadores. Si el equipo sigue sin intentar atacar, el juego se interrumpirá, se aplicará la sanción retardada y el juego se reanuda con un saque neutral (face-off).

Si la penalización retardada se aplica debido a cualquier otra interrupción, el juego se reanuda de acuerdo con lo que haya causado dicha interrupción.

Si el equipo no infractor marca un gol de forma reglamentaria durante una sanción retardada, el gol será válido y la última sanción menor de banquillo retardada que se le impuso al equipo infractor no se aplicará. Ninguna otra penalización se verá afectada. Si el equipo infractor marca un gol durante una sanción retardada, el gol será anulado y el juego se reanuda con un saque neutral (face-off). Si el equipo no infractor marca un gol en propia puerta, el gol será válido.

603 Sanción o expulsión de banquillo

1) La duración de una sanción de banquillo es de 2 minutos.

2) Una sanción de banquillo afectará al equipo, y por ello el jugador penalizado no podrá ser sustituido en la pista durante la duración de la misma.

3) No se medirá más de una penalización de banquillo por jugador y dos penalizaciones de banquillo por equipo simultáneamente.

Todos las sanciones o expulsiones de banquillo se medirán en el orden en que se impongan. El jugador cuya sanción no pueda medirse permanecerá en el banquillo desde el momento en que se señale la misma.

Si se imponen varias sanciones simultáneamente a un equipo, los árbitros deciden cuál de las nuevas sanciones se medirá primero. En este caso, las sanciones más cortas, siempre se medirán antes que las más largas.

4) Un equipo que tenga más de dos jugadores con sanciones o expulsiones de banquillo, aún tendrá derecho a jugar con cuatro jugadores en la pista.

El equipo jugará con cuatro jugadores en la pista hasta que solo les quede un jugador con una penalización en el banquillo. Un jugador cuya penalización en el banquillo expire antes de que esto ocurra, permanecerá en el banquillo de expulsados hasta que los árbitros lo admitan, o, si esto ocurre antes, las demás sanciones de banquillo caducan, de modo que al equipo solo se le contabiliza una sanción de banquillo. Los árbitros deberán permitir la entrada de los jugadores en la primera situación posterior a la expiración de la expulsión, siempre que, en su opinión, la interrupción necesaria para la entrada no tenga un impacto negativo en el desarrollo del juego.

Todos los jugadores sancionados de un equipo deberán abandonar el banquillo de expulsados en el mismo orden en que expiren sus sanciones, pero se deberán respetar en todo momento las normas relativas al número de jugadores permitidos en la pista.

Los árbitros, junto con la secretaría del partido, ayudarán al jugador cuya sanción haya expirado durante el juego a abandonar el banquillo de expulsados tan pronto como los árbitros se lo permitan.

5) Si un jugador, que ha recibido una sanción o expulsión de banquillo, comete nuevas infracciones que conllevan una sanción, todas sus sanciones se cumplirán consecutivamente.

Esto se aplica independientemente de si la primera sanción ha comenzado o no. Si una sanción desde el banquillo ya ha comenzado y el mismo jugador recibe otra, la medición de la primera no se verá afectada, sino que continuará desde donde se encontraba cuando se ejecutó la nueva sanción.

Consecutivamente implica que tan pronto como expire o termine la primera penalización de banquillo del jugador, se comenzará a medir la siguiente, a menos que el equipo tenga otras penalizaciones de banquillo, aún no medidas, que se hayan impuesto entre las primeras penalizaciones de banquillo del jugador.



Se puede imponer un número ilimitado de sanciones de banquillo a un mismo jugador. Si un jugador ha recibido una sanción personal, todas estas sanciones de banquillo deben expirar o finalizar antes de que se pueda empezar a contabilizar la sanción personal.

Si un jugador está cumpliendo una sanción personal y posteriormente incurre en una penalización de banquillo, la medición de la penalización personal restante se pospondrá hasta que esta expire o finalice, una vez que pueda medirse la sanción de banquillo. El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no esté sancionado para que acompañe al jugador en el banquillo de expulsados y pueda entrar a la pista cuando esta expire. Si un jugador penalizado comete una infracción que conlleva una sanción de partido, se aplicarán también las reglas relativas a las sanciones de partido.

6) Si el equipo contrario anota durante una sanción o expulsión de banquillo que se está midiendo, la penalización terminará, a menos que el equipo contrario esté en desventaja numérica en la pista o los equipos jueguen con igual número de jugadores.

La sanción no finalizará si el gol se marca durante una sanción retardada, un lanzamiento de penalti retardado o un lanzamiento de penalti.

7) Si un equipo tiene más de una sanción o expulsión de banquillo, estas terminarán en el orden del tiempo restante, comenzando por la de menor tiempo.

Las penalizaciones mayores de banquillo se consideran como una sola penalización, si bien solo una de sus penalizaciones de banquillo puede finalizar de forma anticipada.

8) La infracción que dé lugar a un penalti no conllevará una penalización de banquillo a menos que se trate de una penalización de banquillo mayor o una penalización de partido.

Todos los demás delitos cometidos serán sancionados de acuerdo con la naturaleza del delito y no se verán afectadas otras sanciones.

9) Las sanciones o expulsiones de banquillo coincidentes entre los equipos, impuestas durante la misma interrupción del juego, no afectarán al número de jugadores en la pista y se tratarán como sanciones personales.

Las sanciones se aplicarán en el orden en que se impongan, pero las sanciones mayores de se aplicarán antes que las menores. En la medida de lo posible, se aplicarán todas las penalizaciones de banquillo de manera que solo la diferencia neta de sanciones de banquillo entre los dos equipos afecte al número de jugadores en la pista. Las sanciones coincidentes por jugadores de ambos equipos seguirán anotándose como tales en el informe del partido. Estas no se verán afectadas por la marca de ningún gol.

604 Sanción o expulsión menor (807)

1) Una sanción menor de banquillo consiste en una expulsión de banquillo cumplida por el jugador que cometió la infracción.

605 infracciones que conllevan una sanción menor.

1) Cuando un jugador golpea, bloquea, levanta o patea el palo de un oponente; o golpea el cuerpo del oponente para obtener una ventaja considerable, o sin posibilidad de alcanzar la bola. (901, 910)

2) Cuando un jugador sujeta a un oponente o su palo para obtener una ventaja considerable, o sin posibilidad de poder alcanzar la bola. (908)

Esto implica cuando un jugador usa su brazo o mano para sujetar, tirar, agarrar o restringir físicamente a un oponente para que no se mueva libremente y obtenga una ventaja considerable, o sin posibilidad de alcanzar la bola. Esto también incluye cuando un jugador agarra el palo del oponente.

3) Cuando un jugador de campo golpea la bola por encima del nivel de la cintura con cualquier parte de su palo, pie o pierna. (902, 911)

La altura de la cintura se considera la altura de la cintura del jugador cuando está de pie.

4) Cuando un jugador es culpable de juego descuidado con el palo. (901, 902, 907)

Esto incluye balancear el palo hacia adelante o hacia atrás sin control, así como levantarlo por encima de la cabeza del oponente si se considera peligroso o molesto para este.

5) Cuando un jugador fuerza o empuja a un oponente contra el rink o la portería. (905)



6) Cuando un jugador es culpable de juego físico descuidado. (907)

Esto incluye cuando un jugador placa, zancadillea u obstruye a un oponente de manera descuidada. Esto también incluye cuando un jugador atacante omite hacer un esfuerzo razonable para evitar el contacto físico con un portero dentro del área de gol, a menos que el contacto físico sea insignificante.

7) Cuando un capitán de un equipo solicita el control de un gancho de la pala, marca de aprobación en un palo o rejilla de casco de portero, combinación de mango/pala o cualquier manipulación del palo o la pala y el equipo controlado es correcto. (señal de no infracción)

El capitán del equipo cumplirá la penalización.

8) Cuando un jugador de campo participa en el juego sin palo. (señal de no infracción)

Esto incluye los casos en que un jugador que dejó caer su palo en la pista entra como sustituto sin recogerlo, o cuando un jugador deja caer intencionalmente el palo o parte de él.

Esto no incluye al portero, considerado temporalmente jugador de campo.

9) Cuando un jugador de campo en la pista toma un palo de un lugar que no sea la zona de sustitución de su propio equipo. (señal de no infracción)

10) Cuando un jugador se mueve intencionalmente para obstruir a un oponente que no tiene el control de la bola. (909)

Si un jugador que intenta moverse a una mejor posición regresa hacia un oponente o impide que un oponente se mueva en la dirección prevista, solo se otorgará un saque de falta.

11) Cuando un jugador de campo obstruye activamente el saque del portero. (913)

Esto se considerará una infracción únicamente si el jugador de campo se encuentra dentro del área de gol o a menos de 3 metros del portero, medidos desde donde este toma el control de la bola. Se considera acción seguir al portero lateralmente o intentar alcanzar la bola con el palo.

12) Cuando un jugador viola la regla de 3 m en un saque de banda o de falta. (913)

Si el saque se realiza mientras los oponentes intentan tomar posición de manera correcta, no se tomará ninguna medida.

Si un equipo forma una línea defensiva (barrera) que no mantiene la distancia adecuada, solo se penalizará a un jugador.

13) Cuando un jugador de campo juega la bola tumbado y obtiene una ventaja considerable. (917)

Esto incluye cuando un jugador afecta una situación sin necesariamente jugar la bola.

Esto también incluye detener o jugar la bola con ambas rodillas o una mano en el suelo, excluyendo la mano que sujeta el palo.

14) Cuando un jugador de campo detiene o juega la bola con la mano, el brazo o la camiseta estirada. (918)

15) Cuando se produce una sustitución incorrecta. (920)

El jugador que abandona la pista debe cruzar el rink antes de que un nuevo jugador pueda entrar. En caso de duda, solo se tomarán medidas si el juego se ve afectado. También se considera sustitución incorrecta cuando un jugador cambia fuera de la zona de sustitución de su propio equipo al interrumpirse el juego. El jugador que entra en la pista es el que debe ser penalizado.

16) Cuando un equipo juega con demasiados jugadores en la pista. (920)

Esto incluye cuando un jugador en la zona de sustitución o en la zona del banquillo de penalización coloca un pie sobre el rink o de cualquier otra forma cruza el plano vertical del rink con cualquier parte del cuerpo el equipo, independientemente de si afecta al juego. Solo se penalizará a un jugador a la vez.

17) Cuando un jugador sancionado:

- Sin entrar en la pista, abandona el banquillo de penalización antes de que expire o finalice su penalización.



- Se niega a abandonar el banquillo de expulsión cuando expira su sanción.
- Entra a la pista durante una interrupción del juego, antes de que expire o finalice su penalización. (923)

La secretaría del partido deberá notificarlo a los árbitros lo antes posible.

Un jugador cuya sanción haya expirado no podrá abandonar el banquillo de expulsados si el número de sanciones de su propio equipo lo hace imposible o si la sanción que expira es personal. Un portero cuya sanción expira no podrá abandonar el banquillo de expulsados hasta la siguiente interrupción. Si un jugador sancionado entra intencionadamente en la pista durante el juego, esto se considera sabotaje del partido.

18) Cuando un equipo interrumpe sistemáticamente el juego cometiendo faltas repetidas que dan lugar a un saque de falta. (921)

Esto también incluye cuando un equipo comete varias infracciones menores durante un corto período de tiempo. El jugador que cometa la última infracción cumplirá la penalización. Durante un tiro penalti retardado, cada infracción cometida por el equipo infractor y que dé lugar a un saque de falta serán sancionados como infracciones reiteradas. Las infracciones que den lugar a sanciones serán impuestas según la gravedad de la infracción. Todas las sanciones serán cumplidas por los jugadores que las hayan cometido.

19) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico retrasa intencionalmente el juego. (922)

Esto incluye cuando un jugador o un miembro del personal del equipo infractor golpea o quita la bola cuando el juego se interrumpe, bloqueando intencionalmente la bola contra el rink o una portería o daña intencionadamente la bola o que un jugador del equipo defensor mueva intencionadamente la portería.

20) Cuando un equipo retrasa intencionalmente el juego. (922)

Si los árbitros consideran que un equipo está cerca de ser penalizado por demorar el juego, se deberá notificar al capitán del equipo, si es posible, antes de tomar cualquier medida. El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no haya sido penalizado previamente para que cumpla la sanción. Esto también se aplica cuando un equipo llega tarde después del descanso. Al finalizar el descanso, los equipos deberán tener al menos cuatro jugadores listos para reanudar el juego y los jugadores sancionados deberán estar en el banquillo de expulsados.

21) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico protesta contra las decisiones de los árbitros, o cuando el juego se realiza de manera perturbadora o incorrecta. (923)

Esto incluye cuando el capitán del equipo cuestiona constantemente y sin razón las decisiones de los árbitros. Protestar contra las decisiones y el trabajo de los árbitros de manera perturbadora se consideran espontáneos y una infracción menor en comparación con el comportamiento antideportivo. Esto también se aplica si un miembro del personal del equipo entra en la pista sin el permiso de los árbitros. El árbitro deberá, si es posible, notificar al personal del equipo antes de tomar cualquier medida.

Esto incluye cuando un miembro del personal del equipo en la zona de sustitución coloca un pie sobre la pista o de cualquier otra forma cruza el plano vertical de la pista con cualquier parte del cuerpo o equipo independientemente de si el juego se ve afectado, cuando un miembro del personal del equipo, a pesar de la llamada de los árbitros, omite colocarse detrás del banquillo del jugador, o cuando un miembro del personal del equipo se coloca en una posición elevada. Solo un miembro del personal del equipo a la vez será penalizado.

Esto también incluye cuando un jugador omite sentarse en el banquillo, excepto en relación con una sustitución o cuando sea claramente necesario por otras razones, por ejemplo, recoger un nuevo palo, usar el baño o recibir tratamiento por una lesión. Los árbitros, si es posible, notificarán al equipo antes de tomar cualquier medida. Solo un miembro del personal del equipo a la vez será penalizado.

22) Cuando un portero, a pesar de la llamada de los árbitros, omite volver a colocar la portería en su posición. (923)

Es responsabilidad del portero volver a colocar la portería en su sitio tan pronto como esto se considere posible.



23) Cuando un jugador, a pesar de las advertencias de los árbitros, omite corregir su equipamiento personal. (señal de no infracción)

Esto incluye los casos en que la autoridad administrativa ha decidido que las gafas protectoras son obligatorias y un jugador, a pesar de la advertencia de los árbitros, no las usa correctamente. También incluye los casos en que un jugador no recoge su equipo personal extraviado durante la siguiente interrupción. En caso de que se imponga una penalización de banquillo, el equipo personal deberá corregirse antes de cumplirla.

24) Cuando un jugador, a pesar de la llamada del árbitro, omite recoger su palo roto de la pista. (señal de no infracción)

El jugador que rompió su palo es responsable de recogerlo en la siguiente interrupción.

Sin embargo, cualquier persona que participe en el juego tiene permitido retirarlo de la pista de manera segura y controlada, incluso durante el juego.

25) Cuando un jugador usa ropa incorrecta (sin señal de infracción).

Las infracciones relacionadas con la ropa no conllevarán más de una penalización por equipo por partido. Sin embargo, la falta de numeración en el pecho solo se comunicará a la autoridad administrativa. El árbitro, si es posible, notificará al jugador antes de tomar cualquier medida.

26) Cuando un portero participa en el juego con el equipamiento inadecuado. (señal de no infracción)

Si el portero pierde involuntariamente su casco, el juego se interrumpirá y se reanudará con un saque neutral. En caso de que se imponga una penalización de banquillo, el equipo personal deberá corregirse antes de cumplirla.

27) Cuando un jugador actúa como instigador de una pelea (907)

La sanción solo puede imponerse a un jugador en relación con una pelea.

Los árbitros deciden qué se considera una pelea. Una pelea no necesita necesariamente tener un instigador ni requiere la imposición de otras sanciones.

Si la acción que inicia la pelea conlleva alguna sanción, se impondrá adicionalmente la sanción menor por instigación.

606 Penalización mayor de banquillo (807)

1) Una penalización mayor de banquillo consiste en dos penalizaciones de banquillo cumplidas consecutivamente por el jugador que comete la infracción.

Si se impone una penalización mayor de banquillo en relación con un lanzamiento de penalti o un penalti retardado, también se aplicarán las reglas relativas a las penalizaciones relacionadas con los lanzamientos de penalti.

607 infracciones que dan lugar a una sanción mayor.

1) Cuando un jugador de campo es culpable de juego imprudente con el palo. (901)

2) Cuando un jugador de campo usa su palo para enganchar el cuerpo de un oponente. (904)

3) Cuando un jugador lanza su palo u otro equipo a la pista para golpear o intentar golpear la bola. (907)

4) Cuando un jugador es culpable de juego físico imprudente. (907)

Esto incluye cuando un jugador placa, lanza, empuja, carga o hace tropezar a un oponente contra el rink o la portería, o golpea a un oponente de manera imprudente.

608 Sanción personal

1) Una sanción personal solo podrá imponerse en relación con una sanción o expulsión de banquillo y no se medirá hasta que esta última expire o finalice. Se podrá medir simultáneamente un número ilimitado de sanciones personales.

El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no esté sancionado para cumplir la sanción o expulsión de banquillo y cualquier otra penalización de banquillo relacionada con el jugador o miembro del cuerpo técnico que haya incurrido en la sanción personal. Solo el jugador o miembro del cuerpo técnico sancionado quedará registrado en el acta del partido. Si un jugador que ya está cumpliendo una sanción personal incurre en una penalización de banquillo, la medición de la



penalización personal restante se pospondrá, una vez que se pueda medir la sanción de banquillo, hasta que esta expire o finalice.

2) Una sanción personal solo afectará al jugador, quien podrá ser sustituido en la pista durante su cumplimiento.

Una vez cumplida la sanción, el jugador no podrá entrar en la pista hasta que los árbitros lo autoricen. Los árbitros, junto con la secretaría del partido, ayudarán al jugador cuya sanción personal haya expirado durante el juego a abandonar el banquillo de expulsados en la primera situación posterior a la expiración de la sanción, siempre que, a su juicio, su entrada no afecte negativamente al desarrollo del partido. El miembro del cuerpo técnico que reciba una sanción personal deberá dirigirse inmediatamente al vestuario y no podrá participar en el resto del partido. El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo que no esté sancionado para que cumpla la sanción en el banquillo.

3) Un jugador o un miembro del cuerpo técnico del equipo que reciba una sanción técnica o una penalización de partido deberá dirigirse inmediatamente al vestuario y no deberá participar en el resto del partido.

El organizador es responsable de garantizar que el infractor se dirija al vestuario y no regrese a la tribuna ni a la pista durante el resto del partido, incluyendo posibles prórrogas y penaltis. Todas las sanciones se registrarán en el acta del partido y se notificarán.

Las posibles sanciones personales relacionadas con una penalización técnica o una penalización de partido quedarán anuladas. Si un jugador que ha recibido una penalización técnica o una penalización de partido comete una infracción posterior que conlleva una penalización de partido, esta infracción más severa quedará registrada en el acta del partido.

Un jugador o miembro del cuerpo técnico solo recibirá una sanción técnica o una penalización por partido, salvo que esta última quede registrada en el acta del encuentro. Las infracciones posteriores que den lugar a una sanción técnica o una penalización por partido deberán ser notificadas, pero no se impondrá ninguna otra sanción, salvo que se trate de una sanción técnica recibida por un jugador o miembro del cuerpo técnico que no quede registrada en el acta del encuentro.

Las infracciones que conlleven una penalización técnica o una penalización de partido cometidas antes del encuentro deberán ser reportadas, pero no se impondrá ninguna penalización de banquillo. Excepto en caso de equipamiento incorrecto (que deberá ser corregido por el jugador en cuestión, quien podrá entonces comenzar el encuentro), las infracciones que conlleven una penalización técnica o una penalización de partido cometidas antes del encuentro también conllevarán la no participación del infractor en el encuentro, incluyendo la posible prórroga y los lanzamientos de penalti. Las infracciones que conlleven una penalización de partido cometidas después del encuentro, cuando los árbitros, jugadores o personal del equipo aún se encuentren en la pista, resultarán en una penalización de partido. El jugador recibirá la tarjeta roja y la penalización de partido se anotará en el acta del encuentro. La penalización de partido conllevará la suspensión del siguiente encuentro en la misma competición y una posible sanción adicional según las condiciones y procedimientos establecidos por la autoridad administrativa.

609 Sanción personal de 10 minutos (807)

1) Una sanción personal de 10 minutos solo puede imponerse en conexión con una penalización menor en el banquillo.

2) Si el equipo contrario anota durante una penalización personal de 10 minutos, la penalización no finalizará.

610 infracciones que dan lugar a una sanción personal de 10 minutos.

1) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico del equipo es culpable de conducta antideportiva. (923)

El comportamiento antideportivo implica: comportarse de manera insultante o injusta con los árbitros, jugadores, personal del equipo, oficiales, espectadores, etc. Celebrar de manera provocativa, burlona o incendiaria. Patear, volcar o golpear intencionalmente el rink o la portería. Romper intencionalmente un palo u otro equipo de manera controlada. Lanzar el palo o cualquier otro equipo, incluso durante una interrupción o en la zona de sustitución.

2) Cuando un jugador es culpable de simular con la intención de engañar a los árbitros.



Esto incluye cuando un jugador exagera o adorna una caída, un golpe o cualquier otro ataque. Simular haber sido víctima de una infracción o fingir una lesión. Un jugador que comete una infracción podría ser sancionado incluso si simula una lesión en la misma situación.

La autoridad administrativa podrá decidir imponer sanciones adicionales por simulación posteriormente, independientemente de las medidas adoptadas por los árbitros durante el partido.

611 Sanción técnica de partido (808)

- 1) Una penalización técnica de partido solo puede imponerse en relación con una penalización mayor de banquillo.
- 2) La sanción técnica del partido conllevará la suspensión por el resto del partido y no dará lugar a ningún otro castigo para el jugador o miembro del cuerpo técnico del equipo.

612 Infracciones que dan lugar a una sanción técnica.

- 1) Cuando un jugador de campo utiliza un palo no aprobado, un palo que consta de una pala y un mango de dos marcas diferentes o un palo con un gancho demasiado ancho.

Cuando un portero usa un casco incorrecto. (señal de no ofender)

Un palo sin marca de aprobación siempre se considera no aprobado.

- 2) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico, no registrado en el acta del partido, participa en el mismo. (sin señal de infracción)

613 Sanción de partido (809)

- 1) Solo se puede imponer una sanción de partido en relación con una expulsión mayor de banquillo.
- 2) La penalización por incumplimiento de las normas del partido conllevará la suspensión del tiempo del partido restante y del siguiente partido de la misma competición, así como posibles sanciones adicionales de acuerdo con las condiciones y rutinas establecidas por la autoridad administrativa.

614 Infracciones que dan lugar a una sanción de partido.

- 1) Cuando un jugador comete una falta que conlleva una sanción mayor de banquillo, por segunda vez en el mismo partido (sin señal de falta),

la sanción de partido sustituye a la segunda sanción mayor de banquillo, pero seguirá yendo seguida de una sanción mayor de banquillo.

- 2) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico es culpable de conducta antideportiva continuada o reiterada. (923)

La sanción de partido sustituye a la segunda sanción personal de 10 minutos, así como a la sanción menor de banquillo impuesta en relación con ella, pero seguirá seguida de una sanción mayor de banquillo. Continuada implica en la misma secuencia y repetida por segunda vez en el mismo partido.

- 3) Cuando un jugador o un miembro del personal del equipo es culpable de una falta grave. (923)

La falta grave implica actuar de una manera que viola seriamente las reglas, la ética o el espíritu del deporte, como insultar a los árbitros, jugadores, personal del equipo, oficiales o espectadores.

- 4) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico incurre en conducta amenazante.

La conducta amenazante implica un impacto deliberado en la integridad física de una persona sin necesidad de contacto físico ni de causar lesiones. Esto incluye amenazas verbales, escupir a un jugador, agredir físicamente a un árbitro o a un oficial, etc.

- 5) Cuando un jugador es culpable de juego violento. (901, 907)

Esto incluye cuando un jugador placa, lanza, empuja o hace tropezar violentamente a un oponente contra el rink o la portería, o ataca a un oponente de cualquier otra manera violenta. Esto también incluye cuando un jugador usa su palo de manera violenta.

- 6) Cuando un jugador o un miembro del personal del equipo comete o intenta cometer una falta brutal. (907)

Esto también incluye lanzar un palo u otro equipo a un oponente.



7) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico participa en una riña o pelea. (907)

Una riña implica una forma más leve de pelea, sin puñetazos ni patadas, donde los jugadores involucrados respetan los intentos de separarlos.

Un jugador está involucrado en una pelea cuando da puñetazos o patadas.

8) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico abandona el banquillo de sustituciones o el banquillo de expulsados para participar en una pelea.

Participar implica que un jugador o un miembro del cuerpo técnico se involucre física o verbalmente en una pelea con un oponente o se acerque a los árbitros durante la pelea.

9) Cuando un jugador rompe un palo u otro equipo de forma imprudente. (923)

10) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico comete una infracción con la clara intención de sabotear el juego. Esto incluye los siguientes casos:

- Un jugador penalizado entra intencionadamente a la pista durante el juego antes de que expire o finalice su penalización. Si entra a la pista durante una interrupción del juego, se le impondrá una penalización menor en el banquillo. Si la secretaría del partido es responsable de que un jugador haya entrado a la pista demasiado pronto, y el error se detecta durante el tiempo de penalización reglamentario, el jugador volverá a su posición en el banquillo de penalización. No habrá tiempo de penalización adicional, y el jugador volverá a la pista cuando expire su tiempo de penalización reglamentario. Si el error se detecta después de que haya expirado el tiempo de penalización reglamentario, no se tomará ninguna medida.
- Un jugador lesionado, que ha sido sustituido en el banquillo de expulsados, participa en el juego antes de que finalice su penalización. Si un jugador, cuya penalización ha expirado, entra en la pista a pesar de la situación numérica, puede considerarse, según la causa, que juega con exceso de jugadores.
- Las infracciones son cometidas por cualquiera de los dos equipos desde la zona de sustitución o desde el banquillo de expulsados durante un lanzamiento de penalti.
- Durante el juego, se lanzan objetos desde la zona de sustitución.
- Un jugador, que no está en proceso de cambio, participa o intenta participar en el juego desde la zona de sustitución. Esto incluye también si un jugador o miembro del cuerpo técnico patea intencionadamente el rink fuera de la pista, afectando así al juego.
- Un jugador participa como jugador de campo después de haber participado como portero en el mismo partido.
- Un equipo tiene intencionadamente demasiados jugadores en la pista.

11) Cuando un jugador de campo continúa usando un palo defectuoso o usa un mango reforzado o alargado. (señal de no infracción)

12) Cuando un jugador, cuyo equipo está a punto de ser controlado, intenta corregir o cambiar el equipo antes de que se realice el control del mismo. (923)



7 GOLES

701 Goles permitidos

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

Todos los goles permitidos se anotarán en el acta del partido, indicando la hora y los números de los jugadores que marcaron y dieron las asistencias. Se considera asistente a todo jugador del mismo equipo que participe directamente en la anotación. Solo se registrará una asistencia por gol. Un gol marcado durante la prórroga o de penalti tras finalizar un periodo o un partido no se confirmará con un saque neutral, sino que se considerará válido cuando ambos árbitros hayan señalado el punto central y el gol se haya registrado en el acta del partido.

2) Un gol válido no debe ser anulado después de que se haya realizado el saque inicial.

Si los árbitros están seguros de que un gol validado es incorrecto, deberán informarlo.

3) Se concederá un gol cuando el portero del equipo defensor haya sido sustituido por un jugador de campo y un jugador del equipo defensor cometa una falta que dé lugar a un penalti.

El gol sustituye al penalti. El gol se le atribuirá al jugador del equipo contrario que haya tocado la bola por última vez.

702 goles anotados correctamente

1) Cuando la bola completa cruza la línea de gol desde el frente, habiendo sido jugada de manera correcta con el palo de un jugador de campo, o lanzado por el portero, y no se ha cometido ninguna infracción que dé lugar a un saque de falta o un penalti por parte del equipo atacante en relación con, o inmediatamente antes del gol.

Esto incluye:

Cuando la portería está fuera de posición y la bola pasa la línea de gol desde el frente entre las marcas de los postes y por debajo de la posición imaginaria del travesaño.

Cuando se anota un gol en propia puerta. Se considera gol en propia puerta cuando un jugador, con el palo o el cuerpo, dirige la bola hacia la portería contraria, alejándola claramente de la línea de gol. Si el equipo que no cometió la infracción anota un gol en propia puerta durante una penalización diferida, el gol será válido.

Un autogol se anotará como OG.

2) Cuando la bola completa cruza la línea de gol desde el frente después de que un jugador del equipo defensor haya dirigido la bola con su palo o cuerpo, o un jugador del equipo atacante haya dirigido involuntariamente la bola con su cuerpo, y el equipo atacante no haya cometido ninguna infracción que dé lugar a un saque de falta o un penalti en relación con el gol o inmediatamente antes del mismo.

Si un jugador ha marcado un gol con un palo incorrecto y el error se detecta solo después de que la bola haya cruzado la línea de gol, el gol será válido.

3) Cuando un jugador que no figura en el acta del partido participa en la anotación de un gol.

Participar implica marcar o dar una asistencia.

703 goles marcados incorrectamente

1) Cuando un jugador del equipo atacante comete una falta que conlleva un saque de falta o un penalti relacionado con el gol o inmediatamente antes del mismo. (Señal de falta prescrita)
Esto incluye los casos en que un equipo anota con demasiados jugadores o con un jugador penalizado en la pista, y cuando un jugador del equipo atacante mueve intencionalmente la portería fuera de su posición.

2) Cuando un jugador del equipo atacante pateo o dirige intencionalmente la bola con cualquier parte de su cuerpo y la bola entra en la portería incluso después de haber tocado a un oponente, el equipo de un oponente o un jugador del equipo atacante.

Dado que esto no se considera una infracción, el juego se reanudará con un saque neutral.

3) Cuando la bola cruza la línea de gol durante o después de una señal.

4) Cuando la bola entra en la portería sin cruzar la línea de gol desde el frente.

5) Cuando el equipo infractor anota durante un penalti retardado.

Se ejecutará el penalti y se reanudará el juego con un saque neutral.



8 SEÑALES DE CONSECUENCIA

801 Interrupción del juego/Tiempo muerto

Las yemas de los dedos se mantienen perpendiculares a la palma de la mano.

802 Face off

Los antebrazos se mantienen en posición horizontal, con las palmas de las manos hacia abajo.

803 Hit-in / Free hit

El brazo se mantiene horizontal en la dirección de la ventaja, con la palma de la mano hacia abajo.

804 Ventaja

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

805 Penalti

Los brazos se mantienen por encima de la cabeza y se cruzan a la altura de las muñecas, con los puños cerrados.

806 Penalti retardado/Tiro de penalti retardado

El brazo se mantiene en posición vertical, con la palma de la mano hacia adelante.

807 Sanción de banquillo/Sanción personal

El brazo extendido verticalmente, penalización menor mostrada con dos dedos y penalización mayor con cinco, 10 minutos con la mano cerrada.

808 Sanción de partido

El brazo sostenido verticalmente con la tarjeta roja mostrada

809 Goles

El brazo apuntando hacia la línea de gol.

810 Continuar el juego/Gol anotado incorrectamente

Los brazos se mantienen en posición horizontal, con las palmas de las manos hacia abajo.



9 SEÑALES DE INFRACCIÓN

901 Golpes con el palo

Un brazo se mantiene horizontalmente en la dirección de ventaja con la palma hacia abajo, mientras que el otro brazo realiza un único golpe con la mano al antebrazo extendido.

902 Palo alto

Imitando el acto de sostener un palo

903 Colocar un palo, pie o pierna entre la pierna de un oponente.

Una pierna ligeramente levantada y un brazo indicando un movimiento debajo de la pierna levantada.

904 Enganche

Los antebrazos se mantienen en posición horizontal, imitando la forma de sujetar un palo y el movimiento de tirar de él.

905 Empujón o carga incorrecto

También se puede realizar con una sola mano.

906 Retroceder contra un oponente

Las manos ahuecadas, las palmas hacia arriba, los antebrazos hacia atrás.

907 Lucha

Las manos se juntaron formando dos puños a la altura del pecho, con el dorso de las manos hacia arriba.

908 Holding

Un brazo sostenido horizontalmente en la dirección de ventaja.
con la palma hacia abajo, con el otro brazo sujetando la muñeca del brazo extendido.

909 Obstrucción

Ambos brazos cruzados delante del pecho con las palmas hacia el cuerpo.

910 Patada incorrecta

El pie giró hacia afuera a la altura del tobillo y con un movimiento de patada.

911 Patada alta

El pie giraba hacia afuera a la altura de la rodilla.

912 Entrada al área del portero

Ambos brazos extendidos por encima de la cabeza con las puntas de los dedos juntas formando un triángulo.

913 Distancia incorrecta

Los antebrazos se mantienen verticales separados a la anchura de los hombros.

914 Salto incorrecto

Las palmas de las manos extendidas hacia arriba con un movimiento ascendente.

915 Saque de banda incorrecto

Los antebrazos se mantienen en posición horizontal, con las palmas de las manos enfrentadas.

916 Hit-in incorrecto/Free-hit incorrecto

La palma de la mano hacia arriba, en la dirección del saque de falta original, luego se movió como se muestra.

917 Jugar la bola tumbado

La palma de la mano hacia abajo con un movimiento de izquierda a derecha.

918 Manos

La palma de la mano mirando hacia adelante

919 Golpeo con la cabeza

La palma de la mano contra la frente

920 Sustitución incorrecta

Los antebrazos giran en un movimiento de rodadura.

921 Faltas reiteradas

Un brazo se mantiene horizontalmente en la dirección de ventaja con la palma hacia abajo, mientras que el otro brazo realiza tres golpes con la mano al antebrazo extendido.

922 Juego pasivo/Juego retardado

Un brazo extendido por encima de la cabeza con un solo dedo
apuntando hacia arriba y el antebrazo moviéndose en un movimiento circular

923 Conducta incorrecta

Ambas manos colocadas en las caderas

