



RINK HOCKEY

CLINIC - MEETING

INTERNATIONAL REFEREES



ESPAÑOL

ARTÍCULO 15

ZONA DEFENSIVA - TIEMPOS DE POSESIÓN DE BOLA

**ZONA ATACANTE - TIEMPO DE POSESIÓN DE BOLA Y CONTROL
CORRESPONDIENTE**

ZONA DEFENSIVA - TIEMPOS DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE

1.1.1 y 1.1.2 Igual como estaba

1.1.3. En cualquiera de las situaciones mencionadas en los dos puntos anteriores, los **ÁRBITROS PRINCIPALES**, únicamente deben considerar la infracción si la bola la mantiene el equipo que agotó el tiempo establecido para su posesión en la zona defensiva.

1.1.4. El equipo infractor será sancionado con un libre indirecto - que se sacará en conformidad con el punto 3.2 de este Artículo - siempre que:

- a) sea excedido - según lo dispuesto en los puntos 1.1.1 y 1.1.2 de este Artículo - el tiempo de posesión de la bola en su zona defensiva; o
- b) El jugador que tiene la posesión de la bola opta por colocarla en la parte superior de una de las porterías o de inmovilizarla en cualquiera de las redes exteriores que la delimitan

ZONA ATACANTE - TIEMPOS DE POSESIÓN DE LA BOLA Y CONTROL CORRESPONDIENTE

1.2.1 Igual como estaba

1.2.2 El control del tiempo total de la posesión de la bola por parte de cada equipo, **será realizado con el adecuado equipamiento electrónico** o - cuando no existe -, por los **ÁRBITROS PRINCIPALES**, teniendo en cuenta los criterios de control definidos en los dos puntos siguientes.

1.2.3 La contabilización del tiempo de posesión de la bola, será interrumpido cuando:

- a) El equipo que tenía su posesión, se beneficia de un libre directo o de un penalti.
- b) La bola tocó en uno de los postes de la portería adversario o fue tocada por el portero;
- c) **La bola es recuperada por el equipo adversario, volviendo después al equipo que inicialmente la poseía.**
- d) **El partido es reiniciado por los árbitros con la marcación de un “booling”**

1.2.4. La contabilización del tiempo de posesión de la bola NO es interrumpida, cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones y/o circunstancias:

- a) Un equipo tiene la bola en la zona atacante y la retrocede a su zona defensiva
- b) La posesión de la bola vuelve al equipo que la tenía, después de que haya un disparo a la portería adversaria, sin que la bola haya tocado a los postes o en el portero adversario
- c) La bola es tocada por un jugador adversario sin recuperarla, volviendo casi de inmediato al equipo que antes la poseía
- d) Una falta técnica es señalada y sancionada con un libre indirecto a favor del equipo que estaba con la posesión de la bola

1.2.5. Además de lo establecido en el punto anterior, la contabilización del tiempo de posesión de la bola, tampoco es interrumpido cuando:

a) La bola es interceptada o tocada por un adversario y sale fuera de la pista.

b) La bola es interceptada o tocada por un adversario y sube a una altura superior a 1,50 mtr.

En cualquiera de ambas situaciones, los **ÁRBITROS PRINCIPALES**, reiniciarán el partido con la ejecución de un libre indirecto favorable al equipo que, antes de la interceptación, tenía la posesión de la bola sin interrumpir el contaje del tiempo correspondiente

2. DEFINICIÓN DEL JUEGO PASIVO

Todo sigue igual excepto...

2.3 Además de lo establecido en los puntos 1.1 y 1.2 de este Artículo, los **ÁRBITROS PRINCIPALES** no pueden admitir, en ningún caso, cualquier excepción a la sanción del juego pasivo, incluso cuando **ES PRACTICADO** por un equipo que juega en **INFERIORIDAD**

TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUTS")

ARTÍCULO 16

TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUTS")

TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUTS")

1. En cada una de las medias partes de un partido con una duración normal, cada equipo puede solicitar:

1.1 Un (1) "tiempo muerto" (o "*time-out*") con la duración de un (1) minuto.

1.2 Un (1) "tiempo muerto" (o "*time-out*") con la duración de treinta (30) segundos, el cual únicamente, puede ser concedido, después de haber solicitado el tiempo muerto referido anteriormente

1.3 Cuando un equipo no solicita uno o los dos "tiempos muertos" en la primera parte del partido, no podrá añadirlos a los "tiempos muertos" autorizados para la segunda parte del partido.

1.4 En la prórroga de un partido no se pueden conceder tiempos muertos a ninguno de los equipos, incluso cuando éstos no hayan sido solicitados durante el tiempo normal de juego.

TIEMPOS MUERTOS ("TIME-OUTS")

2. Sin perjuicio de lo establecido en el punto 4 de este Artículo, cada “tiempo muerto” tiene que ser siempre solicitado al ÁRBITRO AUXILIAR, que dirige la MESA OFICIAL DE JUEGO, sea por parte de uno de los delegados del equipo demandante, sea por parte de Entrenador Principal.

ART 20

ENTRADAS Y SALIDAS DE LA PISTA

5. NORMAS ESPECÍFICAS A CONSIDERAR EN LA SUSTITUCIÓN DE UN PORTERO

5.2 Como una opción técnica, el portero de cada equipo podrá ser sustituido por un jugador de pista del mismo equipo, en conformidad con las siguientes restricciones:

5.2.1 Esta sustitución solamente es permitida durante los siguientes períodos temporales:

- a) En los últimos cinco (5) minutos del segundo período del tiempo normal de juego;
- b) En el último minuto del segundo período de la prórroga

ART 22

JUGANDO LA BOLA

1. JUGAR O CHUTAR LA BOLA CON EL STICK – PROCEDIMIENTOS ARBITRALES

1.1 La Bola sólo puede ser jugada con el stick, teniendo en cuenta que – *si un Jugador no está en el área de portería de cualquier de los equipos* – la bola puede ser parada con los patines o con el cuerpo, excepto con la(s) mano(s).

1.2 Exceptuando los porteros y las situaciones de disparos o remates de los jugadores a la portería del adversario, dentro del área de este equipo, la bola sólo se puede mover con las partes planas del “stick”, estando prohibido “cortar” la bola, o sea, que ésta no puede ser movida con el ángulo agudo del “stick”.

JUGAR O CHUTAR LA BOLA CON EL STICK – PROCEDIMIENTOS ARBITRALES

1.3 Cuando un Jugador eleva su stick por encima del nivel de su propio hombro, los Árbitros Principales tendrán de considerar las siguientes situaciones:

1.3.1 Sancionar con una Falta Técnica, siempre que la elevación del stick se **considere peligrosa** para los Árbitros y/o cualquier jugador en pista *(adversarios o de su propio equipo)*

1.3.2 Considerar válida la acción cuando un jugador - *después de haber elevado su stick sin poner en peligro los Árbitros y/o los demás jugadores en pista* – controla la bola y decide impactarla en dirección a un compañero de equipo o en dirección a la portería adversaria, intentando marcar un gol.

ART 23^o

OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL

2. GOLES NO VÁLIDOS

2.1. UN GOL NO SERÁ VÁLIDO SI ES EL RESULTADO DE:

2.1.1 Un rebote – *accidental o no* – con cualquier parte del cuerpo o de los patines de un Jugador del equipo que lo obtiene.

2.1.2 La ejecución de un libre indirecto, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.

2.1.3 La ejecución de un saque inicial, entrando la bola directamente en la portería del equipo adversario, sin haber sido tocada o jugada por cualquier otro Jugador.

2.1.4 La intervención de un elemento extraño al juego, que haya entrado indebidamente en la pista

2.1.5 La ejecución de un jugador que – *teniendo la posesión de la bola por detrás de la portería adversaria* – decidió levantarla por encima de la portería

ART 30^o

AMONESTACIONES VERBALES

1. Cualquier Amonestación Verbal - sea de Jugadores, de Porteros o de otros Representantes de un equipo - tendrá que ser realizada por los ÁRBITROS PRINCIPALES de una forma pública y transparente, junto al infractor – *obligando a éste, si es el caso, a incorporarse* - y utilizando señales gestuales que indiquen que, *siendo la primera (1º) infracción, esta no podrá volver a repetirse.*

1.1 Los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de anotar todas las amonestaciones verbales que sean efectuadas durante un partido, las cuales tendrán también de ser registradas por el ÁRBITRO AUXILIAR, para su inclusión en el ACTA OFICIAL DEL PARTIDO

1.2 El ÁRBITRO AUXILIAR tendrá de comprobar que queden registradas en el ACTA OFICIAL DEL PARTIDO todas las amonestaciones verbales que sean efectuadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES.

2. INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN VERBAL – SITUACIONES ESPECÍFICAS

Se consideran como **AMONESTACIONES VERBALES ESPECÍFICAS** solamente las que ocurran durante la ejecución de los **PENALTIS** o de los **LIBRES INDIRECTOS**, amonestaciones éstas que tendrán de ser efectuadas por los ÁRBITROS PRINCIPALES cuando ocurra una de las siguientes infracciones:

2.1 Jugador que – *en el momento de la ejecución de un **penalti** o de un **libre directo** y estando colocado en el área de portería del equipo que se beneficia de la falta – se mueve en dirección a la bola, antes de que el Jugador ejecutante la haya impactado, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos*

2.2 Portero que – *en el momento de defender un **Penalti** o un **libre Directo** – se mueve antes de que el Jugador ejecutante haya impactado la bola, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos*

2.3 Jugador que inicia la ejecución de un **Penalti** o de un **libre Directo** sin que haya recibido la señal de autorización del ARBITRO PRINCIPAL que es el responsable de controlar dicha ejecución, determinando por parte de los ÁRBITROS PRINCIPALES los procedimientos establecidos

3. INFRACCIONES SANCIONABLES CON AMONESTACIÓN VERBAL – SITUACIONES GENERALES En las situaciones generales, las amonestaciones verbales tendrán de ser efectuadas por los **ÁRBITROS PRINCIPALES** cuando ocurra una de las siguientes infracciones:

3.1.1 Jugador o portero que simula una lesión o que simula haber sufrido falta por parte de un adversario

3.1.2 Jugador o portero que, sin previa autorización de los **ÁRBITROS PRINCIPALES**, entra o sale de la pista saltando la valla de la pista, sea con el partido activo o sea con el partido parado.

3.1.3 Médico y/o Masajista que entra(n) en pista para asistir a un jugador o a un portero, sin la previa autorización de los **ÁRBITROS PRINCIPALES**.

3.1.4 Portero que – *sin la debida y previa autorización de los **ÁRBITROS PRINCIPALES*** – se dirige al banquillo de los suplentes, sea para limpiar la visera, sea por cualquier otro motivo.

3.1.5 Jugador que estaba preparado para ejecutar un penalti o un libre directo y que – *sin la debida y previa autorización de los ÁRBITROS PRINCIPALES* – se dirige al banquillo de los suplentes y/o a cualquier otro lugar de la pista.

3.1.6 Jugador o Portero que tiene intervención activa en el partido cuando su equipación no cumple con las condiciones reglamentarias.

3.1.7 Jugador o Portero procura beneficiarse de una falta de forma ilegítima, en conformidad con los ejemplos presentados en en punto 5 del Artículo 25 de estas Reglas.

3.1.8 Entrenador, Jugador u otro Representante de uno equipo que, sin utilizar palabrotas y/o insultos, manifiesta discordancia con una decisión arbitral.

3.2 Cuando el mismo infractor reincide en una de las infracciones punibles con amonestación verbal– sea en el mismo momento del partido o sea en otro momento posterior- los ÁRBITROS PRINCIPALES tienen que mostrarle de inmediato:

3.2.1 Una Tarjeta Azul, cuando el infractor es un JUGADOR, o un PORTERO, o el ENTRENADOR PRINCIPAL del equipo, implicando – *para el infractor y para su equipo*.

3.2.2 Una Tarjeta Roja, cuando el infractor es OTRO REPRESENTANTE DEL EQUIPO

ART 33^o

FALTAS MUY GRAVES (TARJETA ROJA)

FALTAS MUY GRAVES (TARJETA ROJA)

1. Las “Faltas Muy Graves” – *que obligan a los ÁRBITROS PRINCIPALES a mostrar una **tarjeta roja al infractor*** – engloban los actos muy graves de indisciplina, de los que puedan resultar violencia o daños graves, así como las acciones violentas que puedan hacer peligrar la integridad física de terceros, como, por ejemplo:

1.1 Asumir, en relación a cualquiera de los agentes del juego – *público, ÁRBITROS PRINCIPALES, miembros de la MESA OFICIAL DE JUEGO, Jugadores y demás representantes del equipo adversario o del propio equipo* – los siguientes comportamientos:

FALTAS MUY GRAVES (TARJETA ROJA)

1.1.1 Proferir amenazas, insultos, palabras injuriosas o efectuar gestos obscenos.

1.1.2 Agredir o intentar agredir.

1.1.3 Responder o intentar responder a una agresión, utilizando una actitud agresiva y/o violenta

1.1.4 Práctica de cualquier otro acto de violencia o de brutalidad.

1.1.5 Jugador o portero de un equipo, que está cumpliendo una suspensión temporal y tiene un comportamiento incorrecto, protestando y/o demostrando desacuerdo público hacia cualquiera de los ÁRBITROS PRINCIPALES y/o los miembros de la MESA OFICIAL DE JUEGO.

1.2 Amenazar, empujar o intentar agredir a un adversario, con el juego parado.

1.3 Entrar con los dos patines sobre un adversario, derribándolo.

...

1.6 Lanzar a la pista de juego el stick, el casco, las espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los ÁRBITROS PRINCIPALES, adversarios o compañeros de equipo.

1.7 Provocar al público, con gestos o expresiones de carácter ofensivo (*o considerado como tal*).

1.8 Incurrir en nueva infracción grave o muy grave, cuando se encontraba suspendido temporalmente del partido y este ya había sido reiniciado

1.9 Una interferencia directa en cualquier acción del partido – *por un elemento del "banquillo de suplentes" de un equipo (Jugador, Entrenador, Delegado u otro representante)* – que interfiera directamente en una acción de juego, impidiendo el normal desarrollo de una jugada del partido, sea del equipo adversario, sea de su propio equipo.

DESCANSO/BREAK

ARTÍCULO 18

SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS

JUGAR EN “INFERIORIDAD”

1.1 “PERIODO EN INFERIORIDAD” es la sanción disciplinaria que penaliza a los equipos cuyos integrantes cometan faltas disciplinarias graves y/o muy graves, estando obligados – **aunque temporalmente** – a jugar en Inferioridad Numérica frente al equipo adversario

1.2 Cualquier equipo que sea sancionado en términos disciplinarios deberá tener, durante cualquier "período de inferioridad", un total de cuatro (4) Jugadores en la pista, incluido un (1) Portero

Cuando un representante de un equipo – en un momento del juego, estando éste Activo o Interrumpido - realiza una falta grave o muy grave, el equipo del infractor será sancionado con un “Inferioridad”, lo cual teniendo en cuenta la gravedad de la infracción en cuestión – tendrá uno de los siguientes límites máximos de duración:

- **DOS MINUTOS – Tarjeta Azul**
- **CUATRO MINUTOS – Tarjeta Roja.**

El inicio del recuento de los tiempos de “inferioridad” en cuestión, corresponderá al momento (tiempo de juego,) en que el partido sea reiniciado por los Árbitros, después de la sanción del infractor.

El final del recuento de los tiempos del “inferioridad” en cuestión corresponderá al momento (tiempo de juego) en que:

- a) El Equipo sancionado reciba un gol; o
- b) *QUEDA agotado el tiempo máximo del “inferioridad” en cuestión.*

EJEMPLOS DE ALGUNAS SITUACIONES DE JUEGO Y DE LOS CORRESPONDIENTES PROCEDIMIENTOS ARBITRALES

PRINCIPIO SUBYACENTE A TODOS LOS EJEMPLOS PRESENTADOS SEGUIDAMENTE

ACCIÓN TÉCNICA EN EL REINICIO DEL PARTIDO

Con respecto a los ejemplos que presentamos a continuación, los Árbitros siempre deben ordenar el reinicio del partido, en función a la situación que había originado su interrupción, disponiendo que sea ejecutada la acción técnica estipulada en las Reglas de Juego para cada caso en concreto, independientemente de los hechos ocurridos posteriormente a la interrupción del partido.

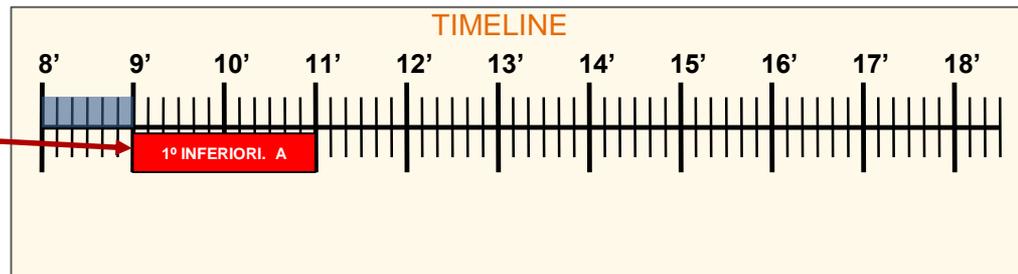
EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN JUGADOR QUE SE ENCONTRABA EN LA PISTA.

El Jugador infractor es sancionado con una suspensión durante el partido de 2 minutos, que cumplirá íntegramente en la silla colocada junto a la Mesa Oficial de Juego. Finalizado este tiempo de suspensión, el Jugador infractor retornará a su banquillo de suplentes, quedando disponible para su entrada en el partido.

El equipo del infractor es sancionado con una inferioridad numérica - jugando con un jugador menos en la pista – que tendrá una duración máxima de 2 minutos, pudiendo terminar antes de este tiempo, si el equipo sancionado encaja un gol.

EJEMPLO: SI DURANTE EL ENCUENTRO, UN (1) JUGADOR ES SANCIONADO CON UNA INFRACCIÓN GRAVE O MUY GRAVE

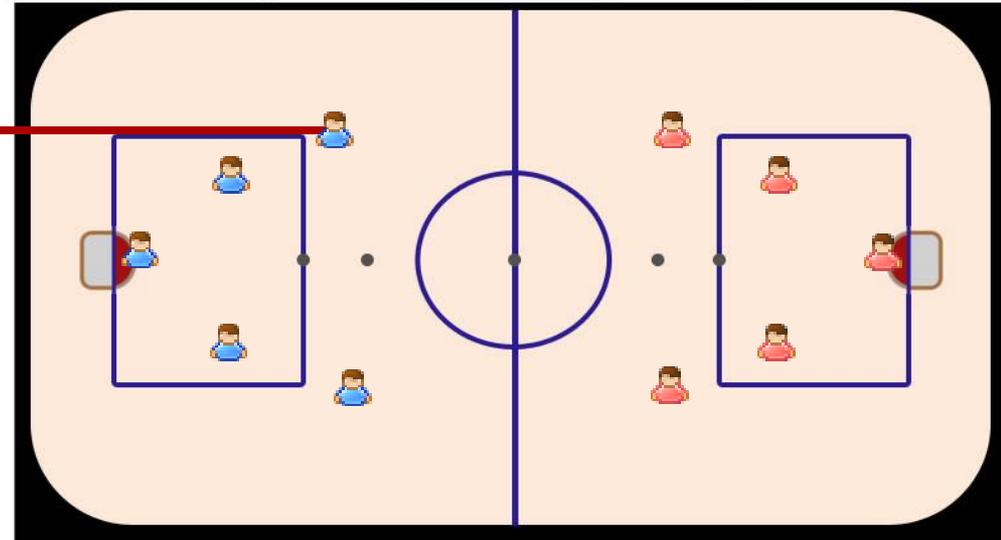
SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
<u>1º INFERIORIDAD</u>	INFERIORI. 2 MIN	
<u>2º INFERIORIDAD</u>		



EL JUEGO COMIENZA

LIBRE DIRECTO

TARJETA AZUL

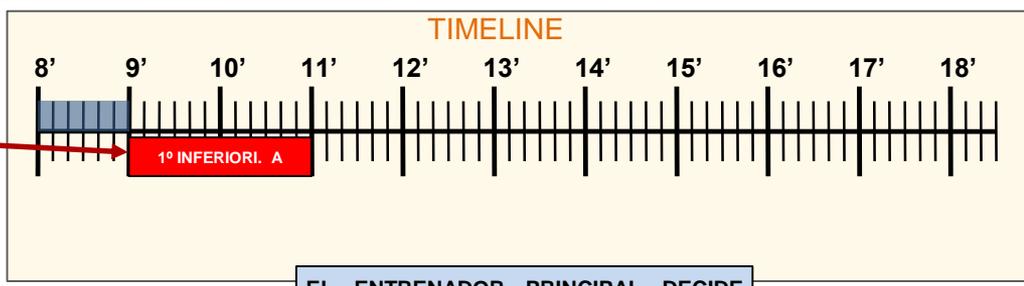


EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN (1) JUGADOR EN EL BANQUILLO DE SUPLENTES Y QUE YA HABÍA ACUMULADO DOS (2) TARJETAS AZULES

Después de la exhibición de la **tarjeta azul** en cuestión – y en función de la acumulación durante el partido de **3 Tarjetas Azules** – tendrá que ser exhibida una **tarjeta roja** al Jugador infractor, que es sancionado con su exclusión definitiva del partido, abandonando de inmediato el banquillo de suplentes y retornando a su vestuario.

EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN JUGADOR EN EL BANQUILLO DE SUPLENTES Y QUE YA HABÍA ACUMULADO DOS (2) TARJETAS AZULES

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
<u>1º INFERIORIDAD</u>	INFERIORI. 2 MIN	
<u>2º INFERIORIDAD</u>		



EL ENTRENADOR PRINCIPAL DECIDE CUÁL ES EL JUGADOR QUE TENDRÁ DE SALIR DE LA PISTA.

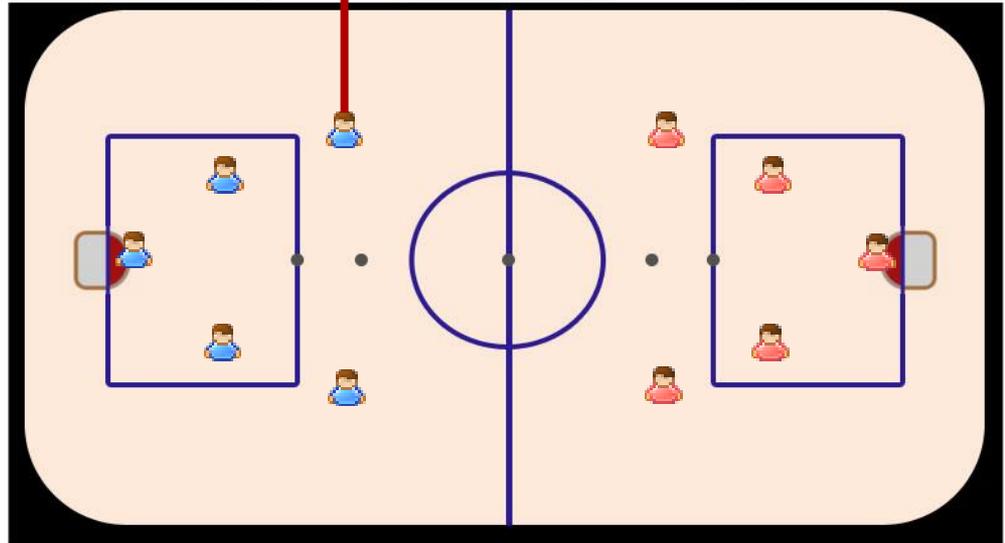
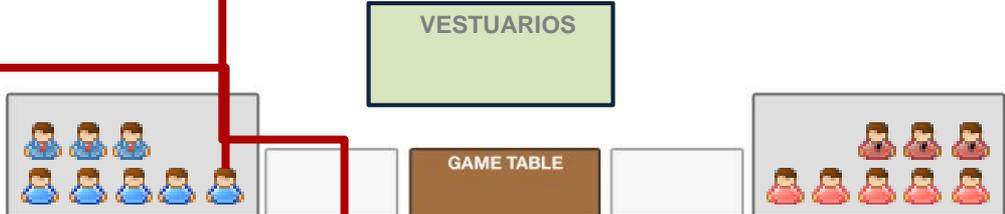
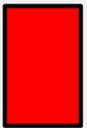
PREVIAMENTE sancionado con 2 TARJETAS AZUIS



TARJETA AZUL

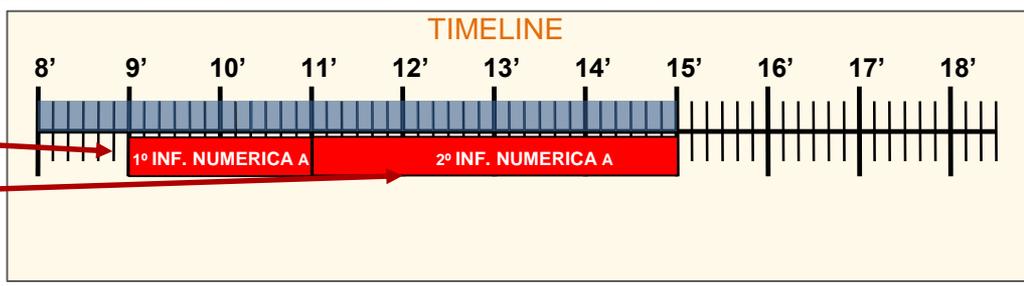


TARJETA ROJA



EJEMPLO: SI DURANTE EL ENCUENTRO, UN (1) JUGADOR ES SANCIONADO CON UNA INFRACCIÓN GRAVE O MUY GRAVE

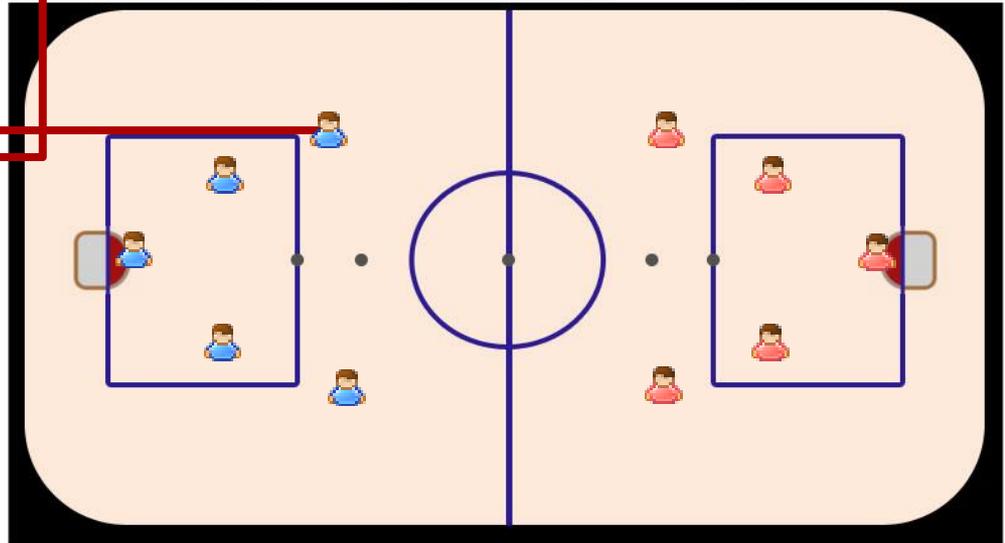
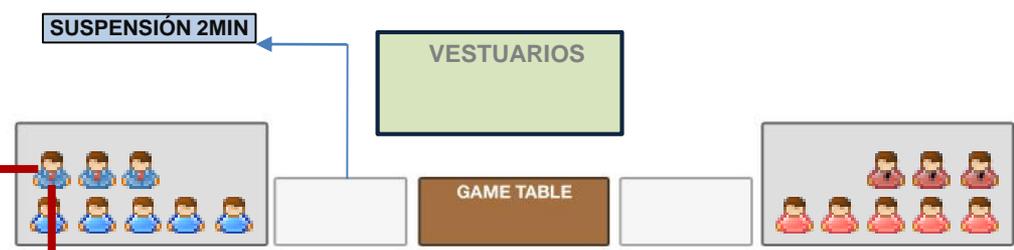
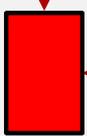
SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INF. NUMERICA	INF. NUMERICA 2 MIN	
2º INF. NUMERICA	INF. NUMERICA 4 MIN	



EL JUEGO COMIENZA

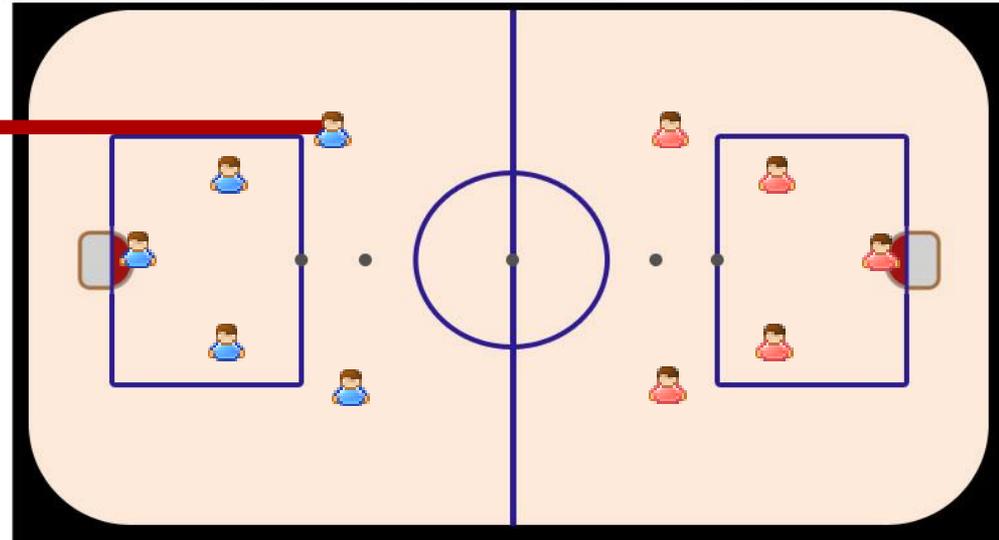
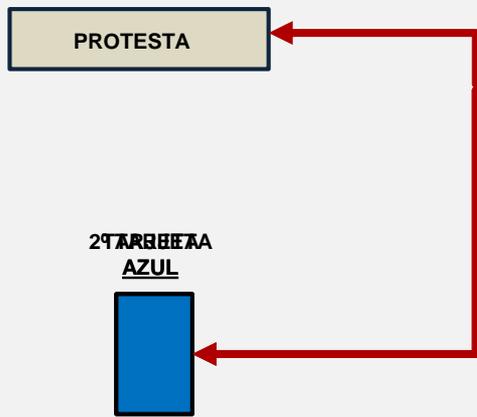
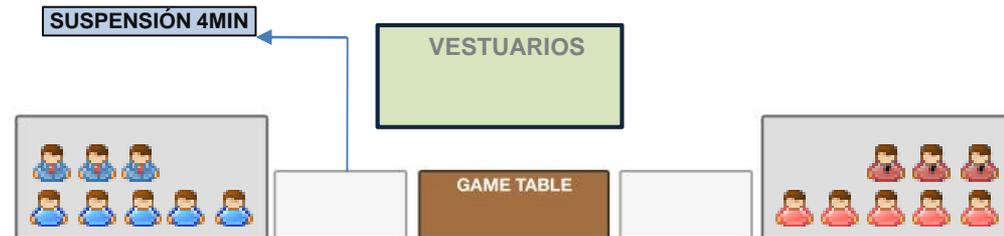
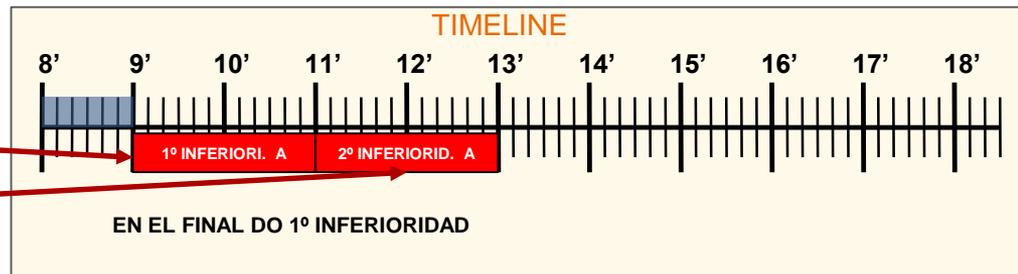
NO GOL

TARJETA
ROJA



EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN (1) JUGADOR EN LA PISTA. EN UNA SECUENCIA DE PROTESTAS, CON EL PARTIDO AUN INTERRUPTIDO, ES EXHIBIDA UNA NUEVA TARJETA AZUL AL MISMO

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
<u>1º INFERIORIDAD</u>	INF. NUMERICA 2 MIN	
<u>2º INFERIORIDAD</u>	INF. NUMERICA 2 MIN	



Cuando - con el partido interrumpido por la sanción disciplinaria de representante(s) de uno o de los dos equipos - la sanción del equipo de lo(s) infractor(es) es de 2 (dos) **“Inferioridades” distintas.**

LA PRIMERA “INFERIORIDAD- corresponderá a la primera infracción señalada por los Árbitros.

LA SEGUNDA “INFERIORIDAD”- corresponderá a la segunda infracción señalada por los Árbitros :

Su inicio será coincidente con el momento (tiempo de juego) en que ha ocurrido el Final de la Primera “Inferioridad”.

Su final ocurrirá cuando:

- El equipo sancionado reciba un gol
- Se agote el tiempo máximo del “Inferioridad” en cuestión.

DOS (2) "INFERIORIDADES" DISTINTAS POR ACUMULACIÓN DE INFRACCIONES

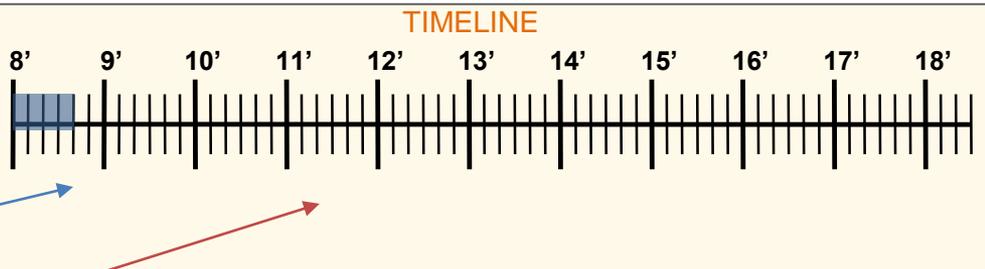
2 INFERIORIDADES

+

1º INFERIODIDAD

2º INFERIODIDAD

Cualquier equipo sancionado en términos disciplinarios deberá tener, durante los "períodos de inferioridad", un total de cuatro (4) jugadores en la pista, incluido un portero

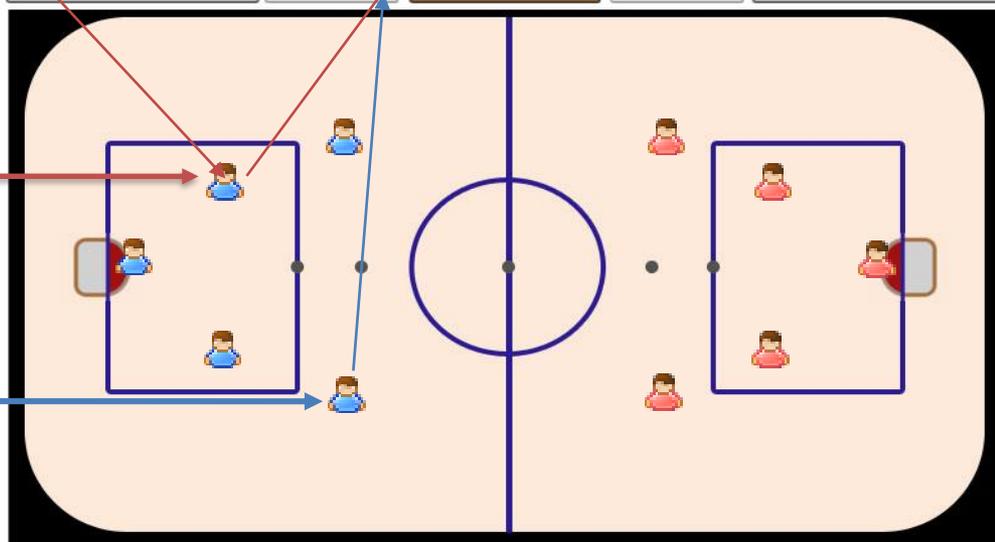


EL ENTRENADOR PRINCIPAL DECIDE CUAL ES EL JUGADOR QUE TENDRÁ DE ENTRAR EN LA PISTA

VESTUARIOS

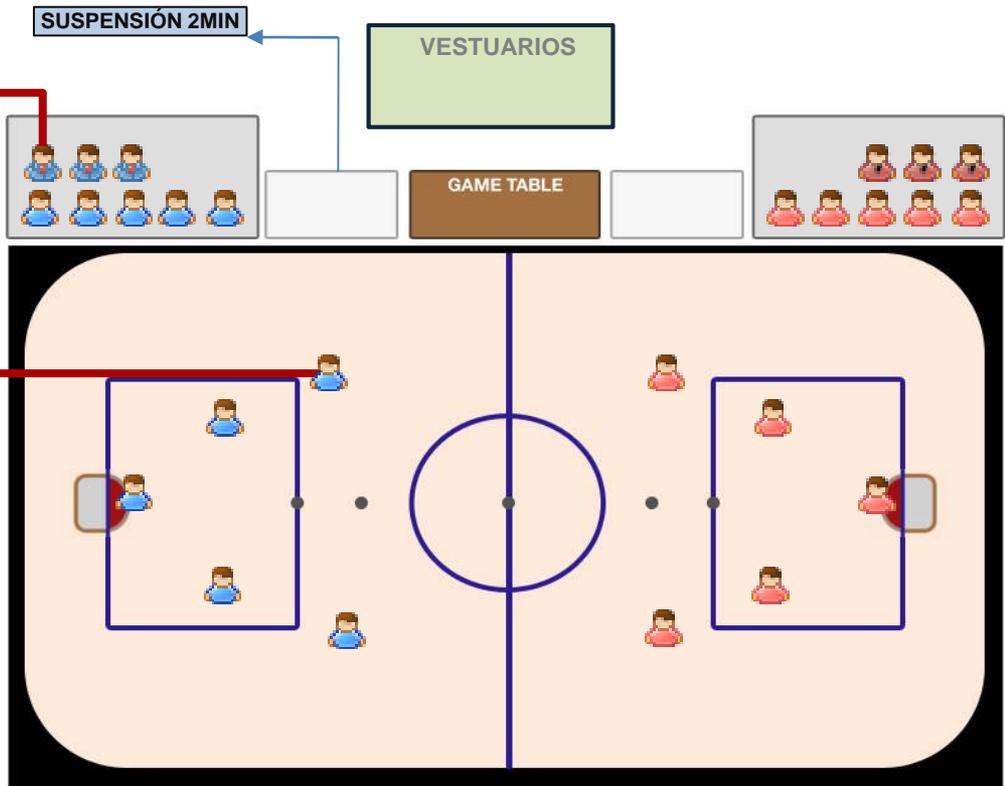
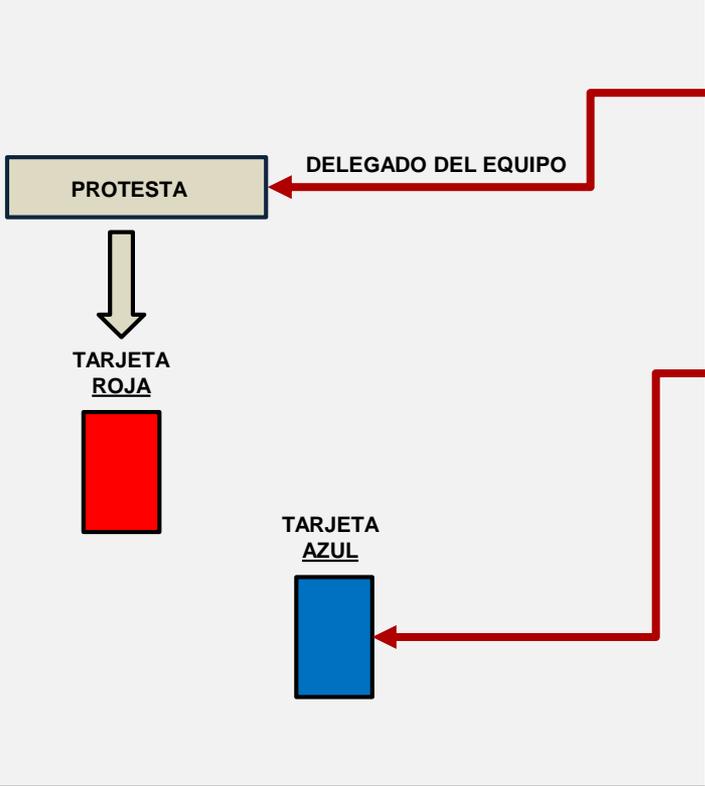
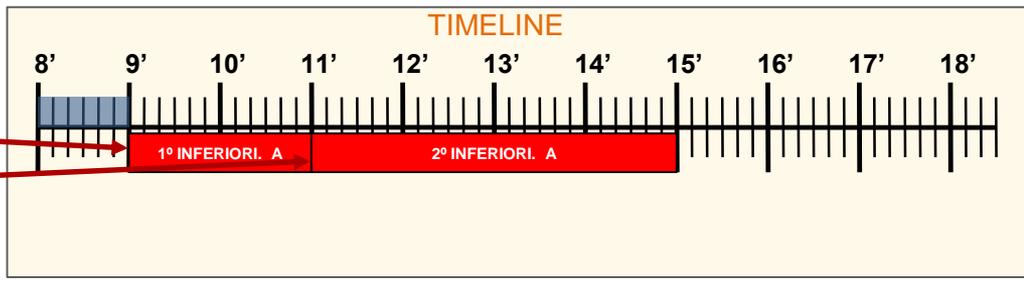


GAME TABLE



EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN JUGADOR EN PISTA. EN UNA SECUENCIA DE PROTESTAS, CON EL PARTIDO AÚN INTERRUMPIDO, ES EXHIBIDA TARJETA ROJA AL DELEGADO DEL EQUIPO DEL INFRACTOR.

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIORI. 2 MIN	
2º INFERIORIDAD	INFERIORI. 4 MIN	



EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN JUGADOR EN LA PISTA. EN UNA SECUENCIA DE PROTESTAS, CON EL PARTIDO AUN INTERRUMPIDO, ES EXHIBIDA UNA TARJETA AZUL A OTRO JUGADOR DEL MISMO EQUIPO Y QUE SE ENCONTRABA TAMBIÉN EN LA PISTA

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIORID. 2 MIN	
2º INFERIORIDAD	INFERIORID. 2 MIN	



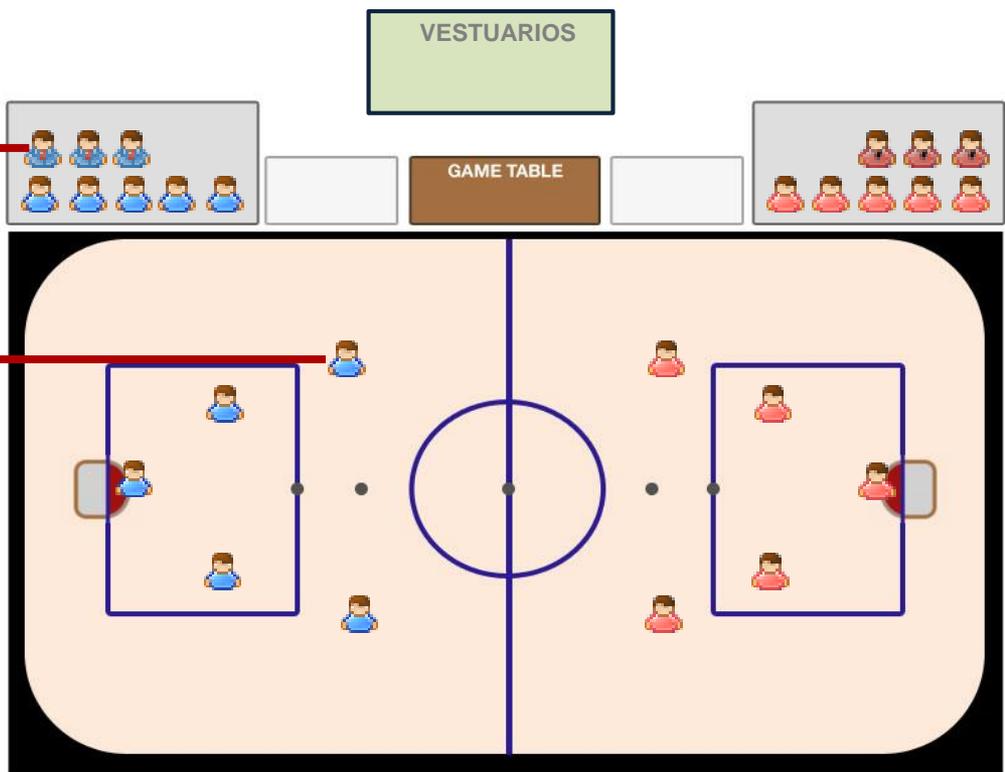
2º TARJETA AZUL

EJEMPLO: TARJETA ROJA EXHIBIDA A UN JUGADOR EN LA PISTA. EN UNA SECUENCIA DE PROTESTAS, CON EL PARTIDO AÚN INTERRUPTIDO, ES EXHIBIDA UNA TARJETA ROJA AL MECÁNICO DEL EQUIPO INFRACTOR.

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIORID. 4 MIN	
2º INFERIORIDAD	INFERIORID. 4 MIN	



MECÁNICO PROTESTA



CUMPLIMIENTO DE TRES (3) O MÁS SANCIONES DISCIPLINARIAS POR PARTE DE UNO DE LOS EQUIPOS

Cuando, *en momentos distintos o durante el mismo momento del partido* – el mismo equipo sufre una (1) Tercera o más sanciones disciplinarias, antes de cumplidos los dos (2) “períodos en inferioridad” anteriores, los ÁRBITROS PRINCIPALES tendrán de asegurar

Independientemente de la sanción (Tarjeta Azul o Tarjeta Roja) que haya sido exhibida en *esta 3ª sanción*, el “período en inferioridad” para la misma, tendrá una duración de cinco (5) minutos.

Cada uno de los “períodos de inferioridad” adicionales del equipo sancionado, se iniciará en el mismo momento (*tiempo de juego*) en que ocurra el final del “período de inferioridad” que le es inmediatamente anterior.

Su final ocurrirá en:

- *El equipo sancionado reciba un gol*
- *Se agote el tiempo máximo del “Inferioridad” en cuestión*

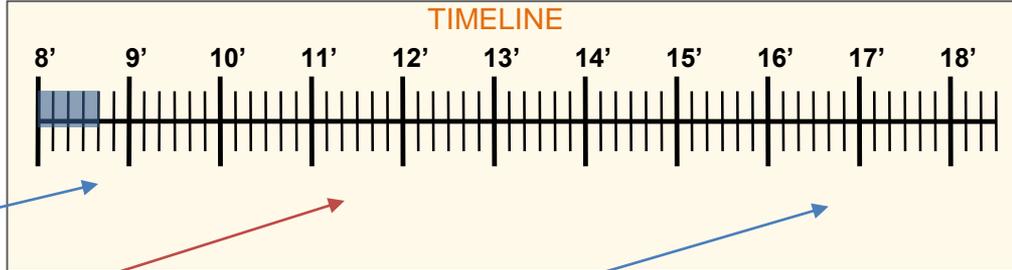
TRES (3) "INFERIORIDADES" DISTINTAS POR ACUMULACIÓN DE INFRACCIONES

3 INFERIORIDADES

1º INFERIODIDAD

2º INFERIODIDAD

3º INFERIODIDAD 5 Min

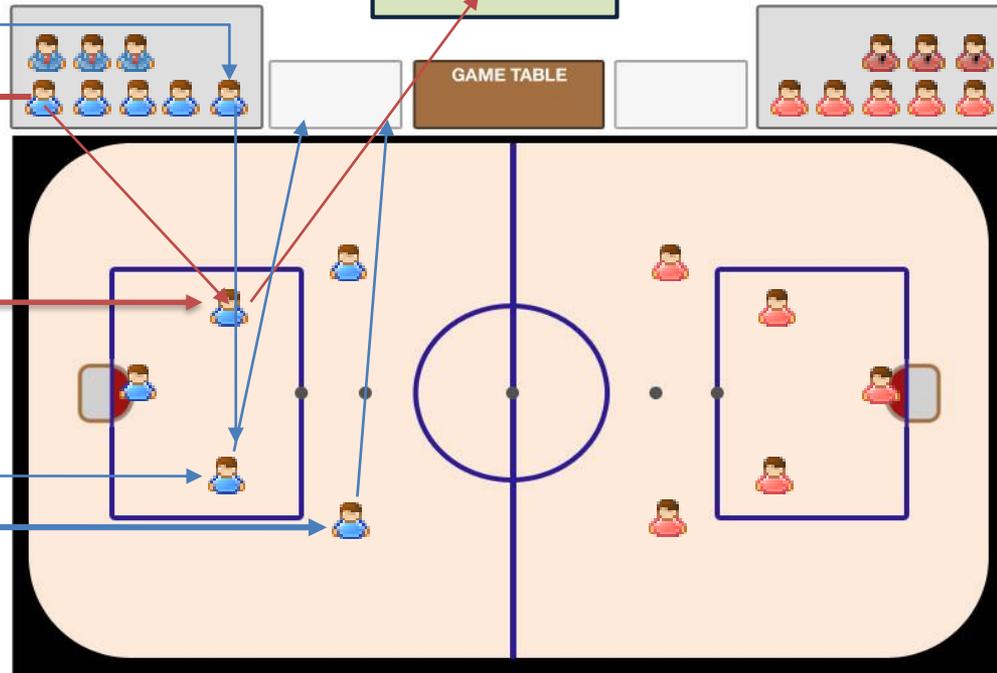


EL ENTRENADOR PRINCIPAL DECIDE CUAL ES EL JUGADOR QUE TENDRÁ DE ENTRAR EN LA PISTA

VESTUARIOS

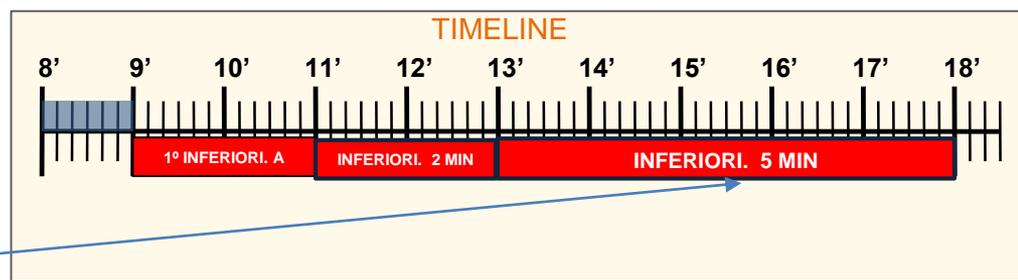
GAME TABLE

Si en el transcurso de un partido y como consecuencia de lesiones o sanciones, un equipo se queda en pista con sólo tres (3) Jugadores - un (1) portero y dos (2) jugadores de pista - los Árbitros Principales deben suspender el partido de inmediato y darlo por finalizado



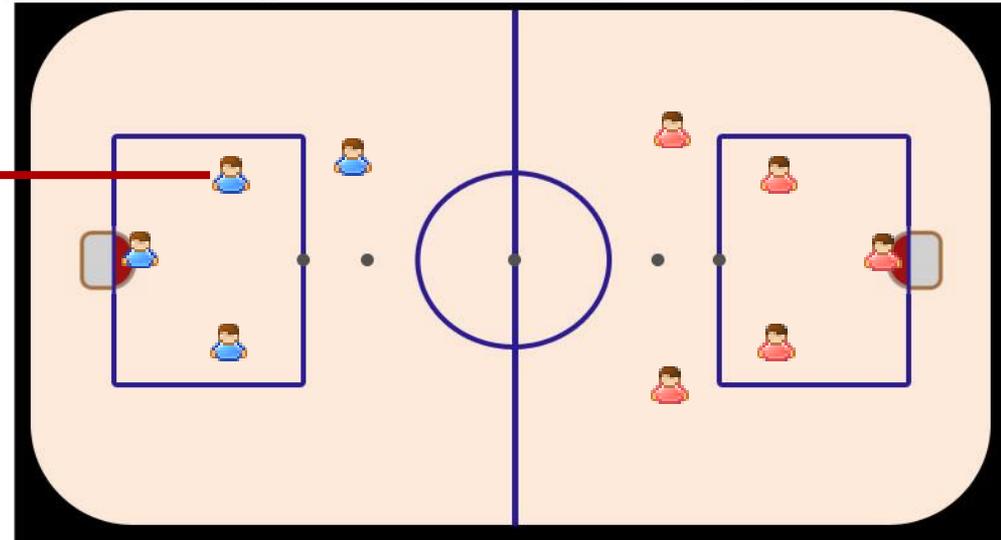
EJEMPLO: TARJETA AZUL EXHIBIDA A UN JUGADOR EN LA PISTA, CUANDO SU EQUIPO SE ENCONTRABA SOLAMENTE CON 4 JUGADORES EN LA PISTA, Y YA ESTABA CUMPLIENDO DOS INFERIORIDADES NUMÉRICAS DISTINTAS.

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIORI. 2 MIN	
2º INFERIORIDAD	INFERIORI. 2 MIN	
3º INFERIORIDAD	INFERIORI. 2 MIN	



No hay un sustituto disponible, el partido tendrá que ser dado por finalizado por los Árbitros

TARJETA AZUL

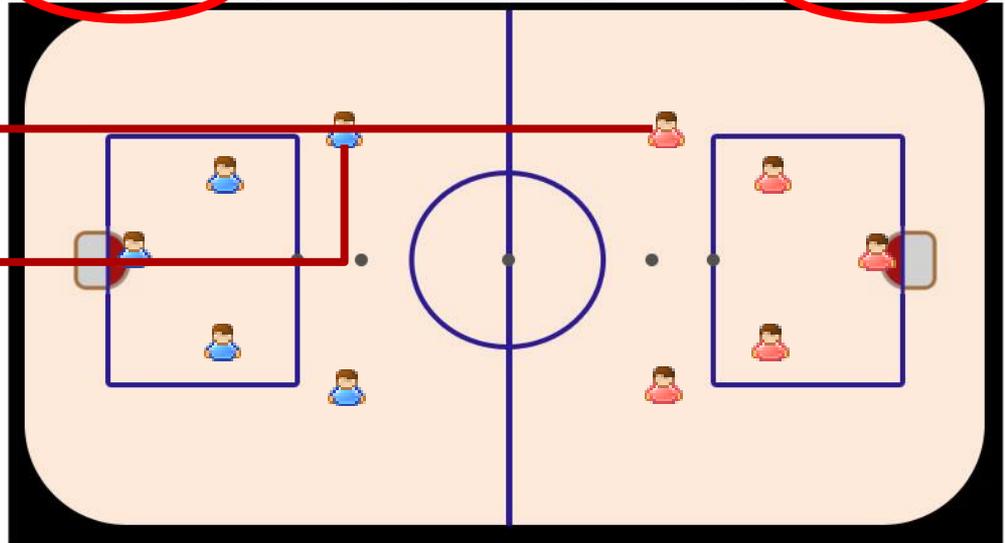
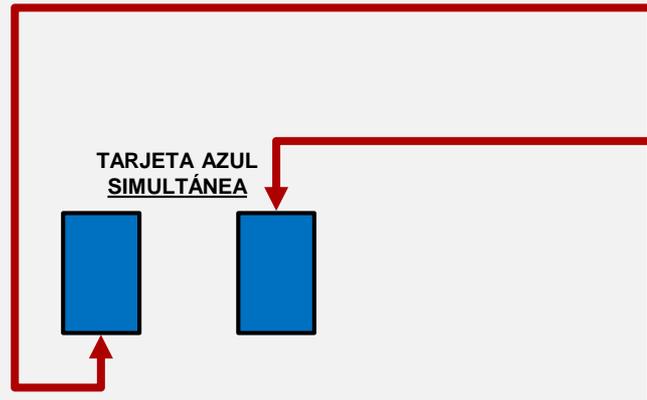
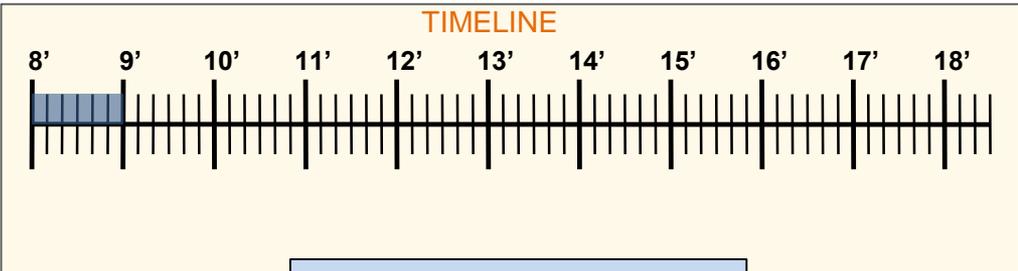


SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

Cuando – **simultáneamente o en el mismo momento de juego** – ocurre la **Suspensión** o la **Expulsión definitiva** del mismo número de representantes (Jugadores y/u Otros) de cada equipo, la sanción de “INFERIORIDAD” no se produce, por lo que:

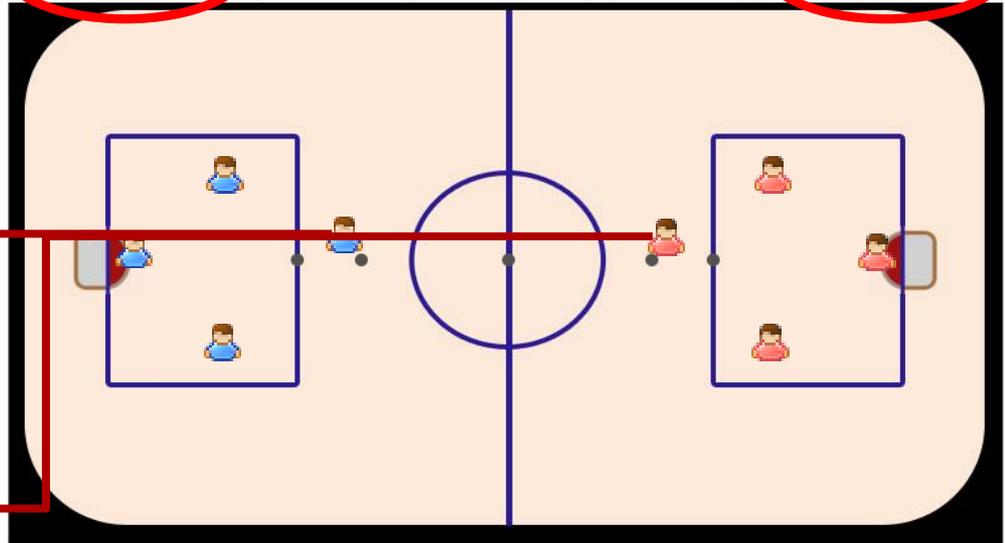
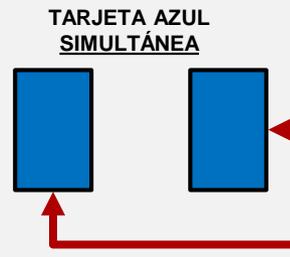
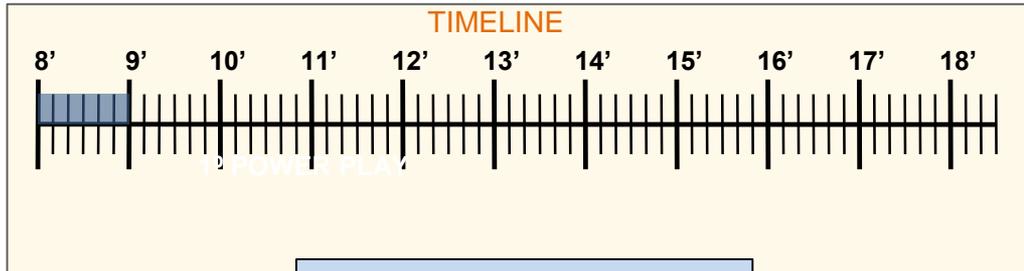
SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTE	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	Si	Si
<u>INFERIORIDAD NUMERICA</u>	NO INFERIORIDAD	
	No	No
	5	5



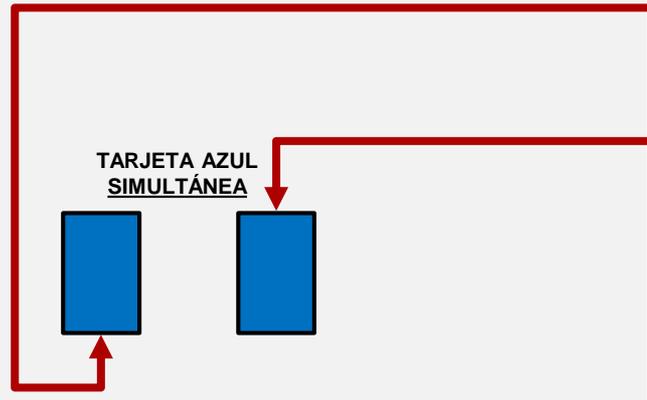
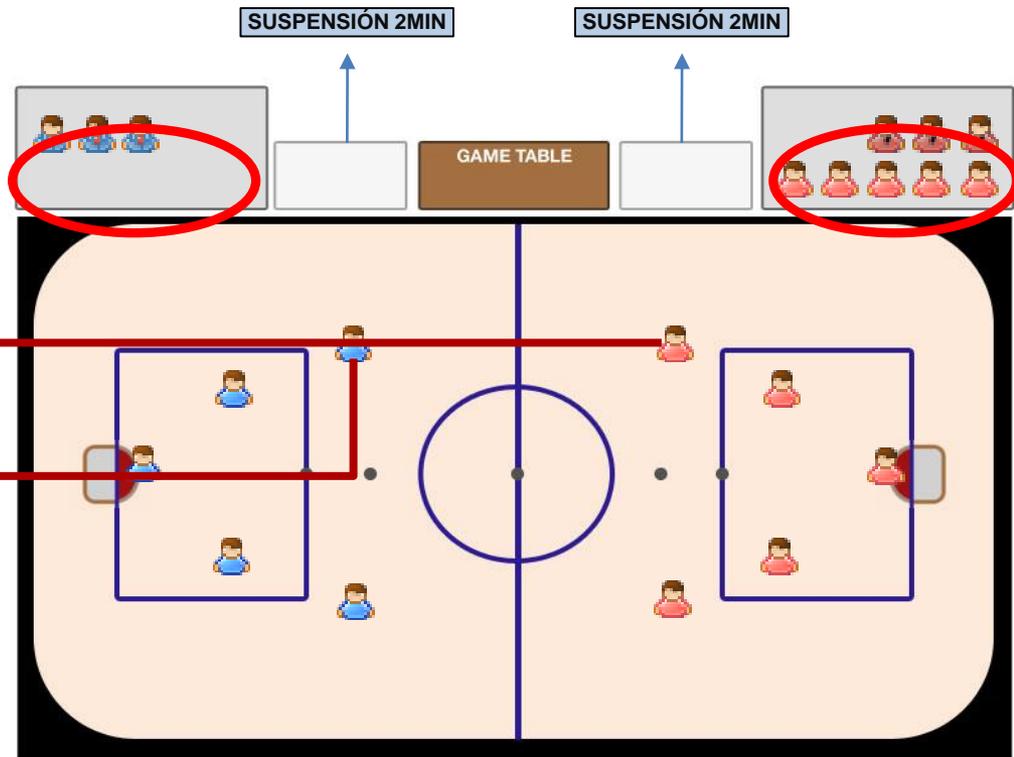
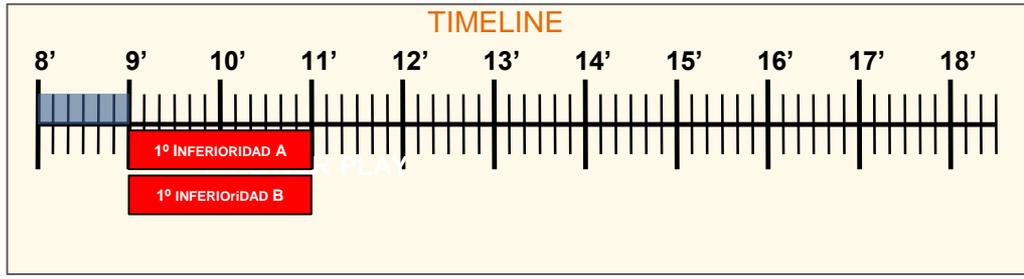
SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTE	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	Si	Si
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	NO INFERIORIDAD	
	No	No
	4	4



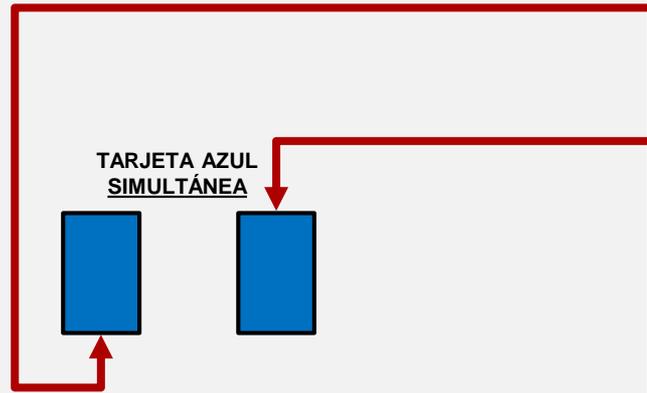
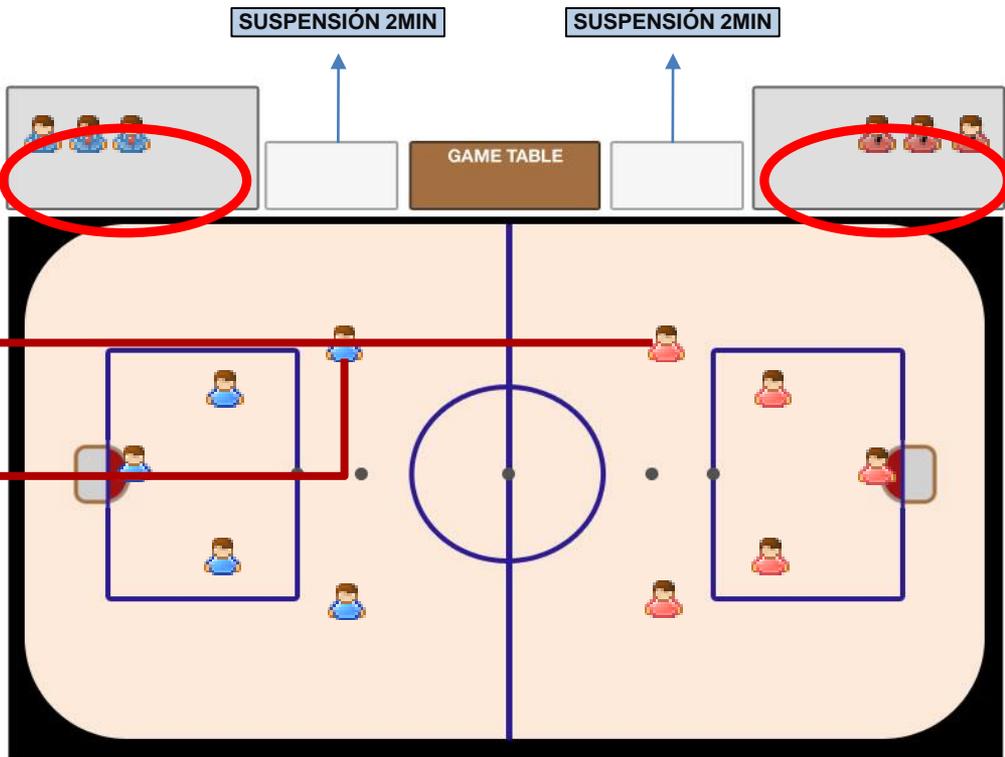
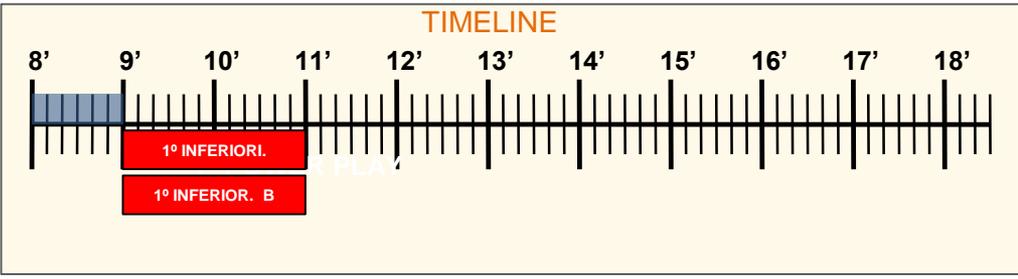
SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTE	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	No	Si
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	INFERIORIDAD 2 MIN	INFERIORIDAD 2 MIN
	Si	Si
	4	4



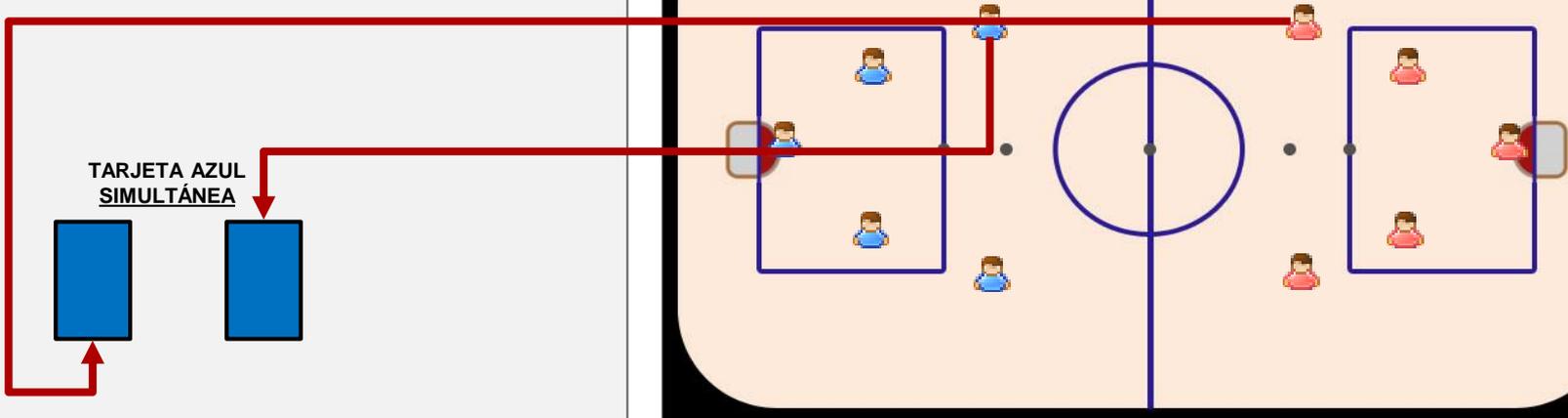
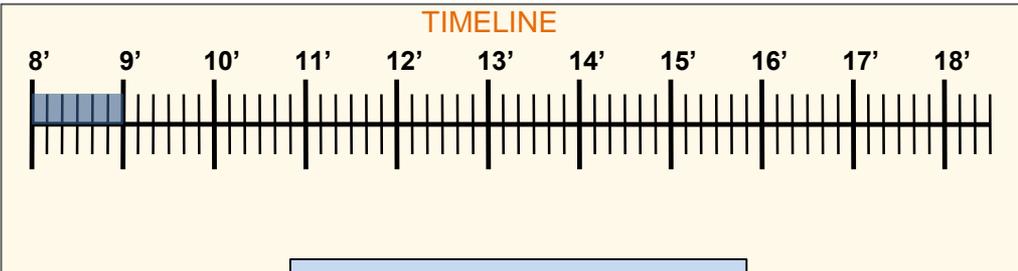
SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTE	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	No	No
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	INFERIORIDAD 2 MIN	INFERIORIDAD 2 MIN
	Si	Si
	4	4



SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

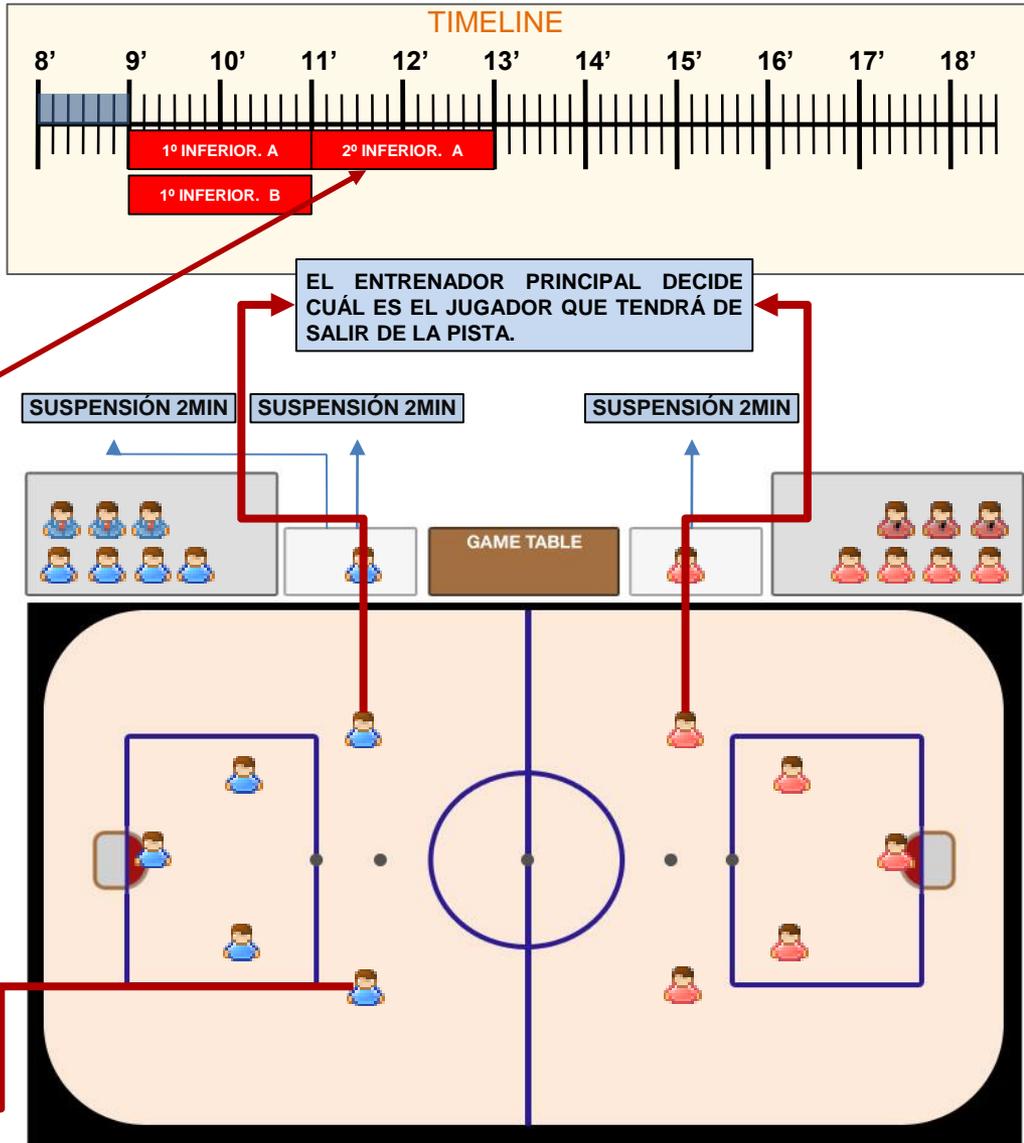
SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTE	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	Si	Si
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	NO INFERIORIDAD	
	No	No
	5	5



SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS, CUANDO OCURREN INFRACCIONES SIMULTÁNEAS

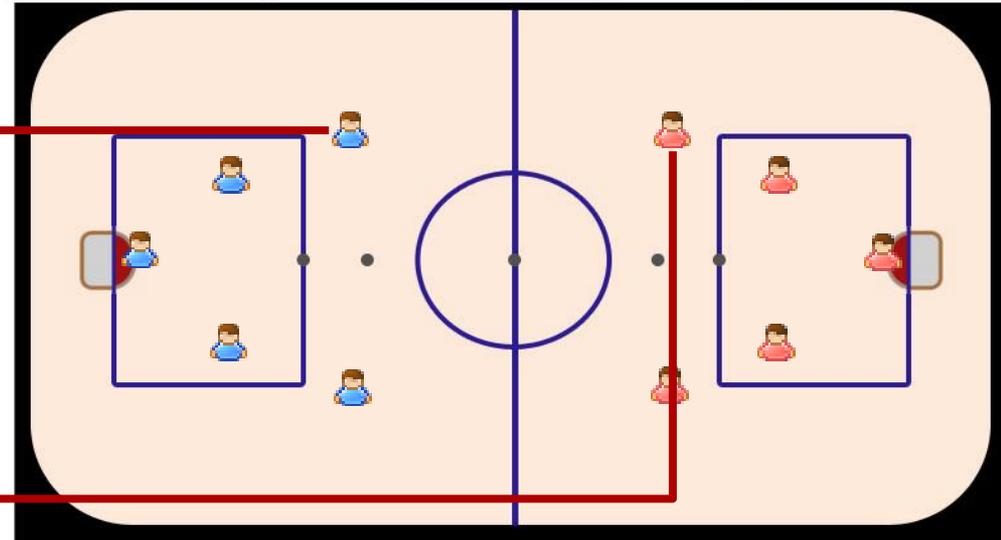
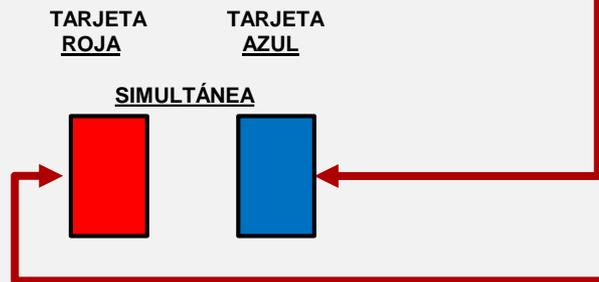
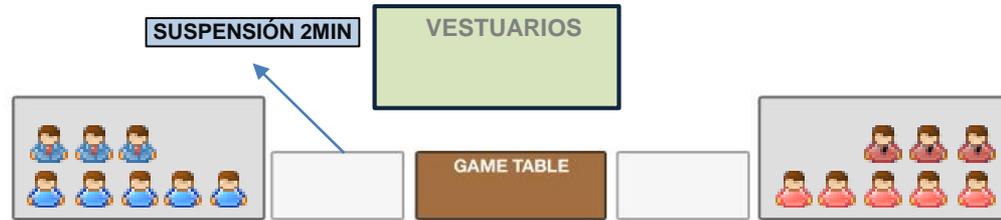
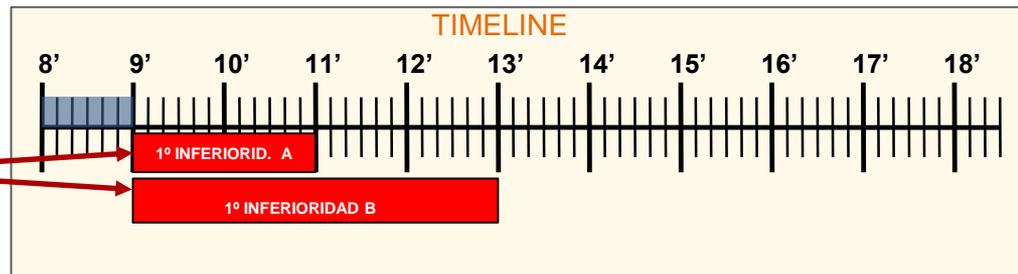
SANCIÓN DISCIPLINARIA	BANCO DE SUPLENTES	
	Equipo A	Equipo B
1 jugador de cada equipo	Si	Si
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	INFERIORIDAD 2 MIN	INFERIORIDAD 2 MIN
	No	No
	5	5
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	NUEVA SANCIÓN DISCIPLINARIA	
	INFERIORIDAD 2 MIN	
	Si	Si
	4	4

TARJETA AZUL



SANCIÓN DISCIPLINARIA DE LOS EQUIPOS CUANDO OCURREN INFRACCIONES DIFERENTES SIMULTÁNEAS

SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
<u>INFERIORIDAD NUMÉRICA</u>	INFERIORIDAD 2 MIN	INFERIORIDAD 4 MIN



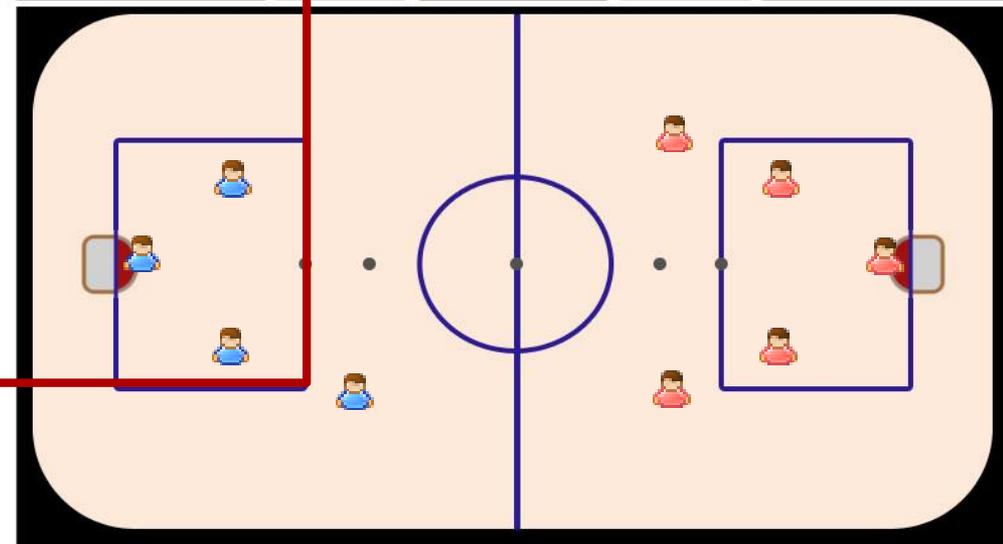
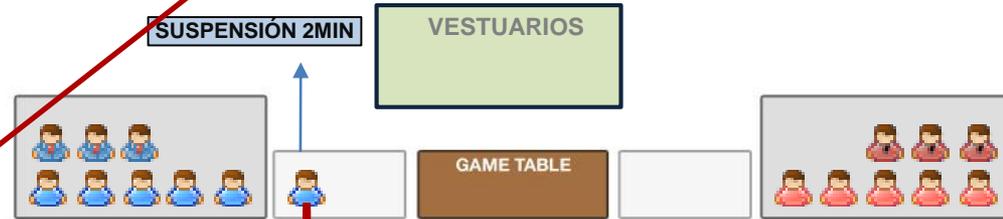
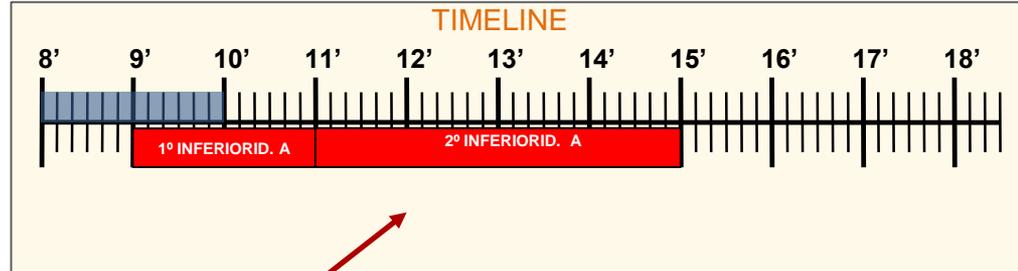
FALTAS ADICIONALES PRACTICADAS DESPUES DE REINICIADO UN PARTIDO POR UN (1) INFRACTOR QUE CUMPLÍA SUSPENSIÓN TEMPORAL

Si, después de reiniciado el partido, un Jugador o Portero – **que cumplía una suspensión temporal junto a la Mesa Oficial de Juego** – incurre en **nueva infracción grave o muy grave**, los Árbitros Principales tendrán que aplicar los siguientes procedimientos:

- Interrumpir el partido de inmediato y sancionar al infractor con una tarjeta roja directa, determinando su expulsión definitiva del partido y su retirada del banquillo de suplentes.
- Sancionar el equipo del infractor con un "INFERIORIDAD" – 4 Minutos
- Reiniciar el partido con la ejecución de un **libre directo** contra el equipo del infractor.

FALTAS ADICIONALES PRACTICADAS DESPUES DE REINICIADO UN PARTIDO POR UN (1) INFRACTOR QUE CUMPLÍA SUSPENSIÓN TEMPORAL

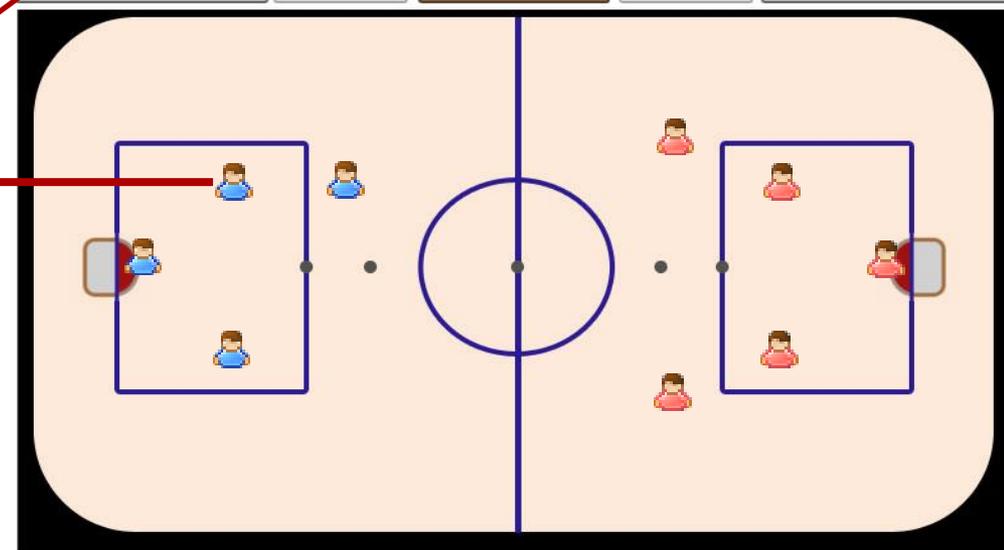
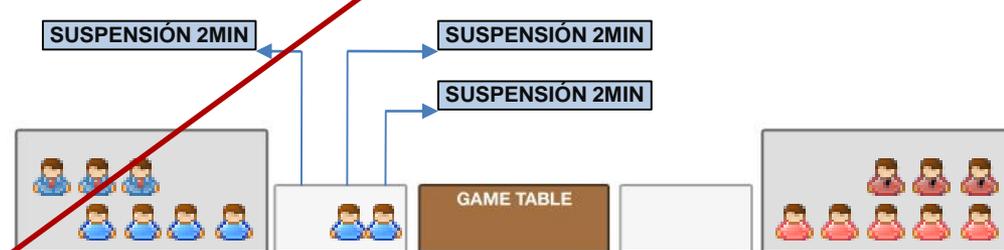
REINICIAR EL JUEGO CON LA MARCA DE UN LIBRE DIRECTO



SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
<u>1º INFERIORIDAD</u>	INFERIORID. 2 MIN	
<u>2º INFERIORIDAD</u>	INFERIORID. 4 MIN	

SANCIONES DISCIPLINARIAS APLICADAS A UN EQUIPO QUE TENIA EN PISTA ÚNICAMENTE CUATRO (4) JUGADORES

Cuando un equipo – como consecuencia de lesiones y/o sanciones – está jugando con sólo 4 (CUATRO) jugadores, Portero incluido – y sufre una nueva sanción por falta grave o muy grave de uno o más de sus representantes , serán adoptados los siguientes procedimientos:



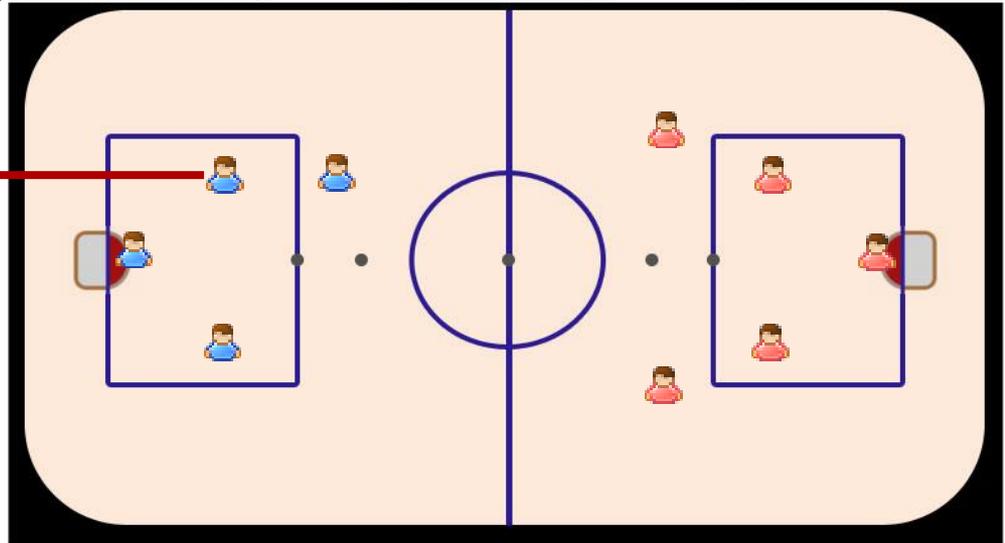
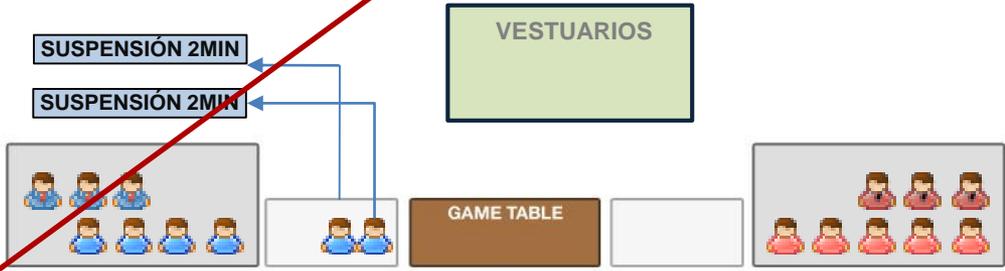
SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIOR. 2 MIN	
2º INFERIORIDAD	INFERIODIDAD 2 MIN	
3º INFERIORIDAD	INFERRIODAD 2 MIN	



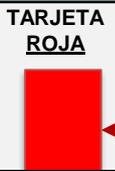
Si no hay un sustituto disponible, el partido tendrá que ser dado por finalizado por los Árbitros

SANCIONES DISCIPLINARIAS APLICADAS A UN EQUIPO QUE TENIA EN PISTA ÚNICAMENTE CUATRO (4) JUGADORES

Cuando un equipo – como consecuencia de lesiones y/o sanciones – está jugando con sólo 4 (CUATRO) jugadores, Portero incluido y sufre una nueva sanción por falta grave o muy grave de uno o más de sus representantes, serán adoptados los siguientes procedimientos:



SANCIÓN DISCIPLINARIA	Equipo A	Equipo B
1º INFERIORIDAD	INFERIOR. 2 MIN	
2º INFERIODIDAD	INFERIODIDAD 2 MIN	
3º INFERIORIDAD	INFERRIODAD 4 MIN	



Si no hay un sustituto disponible, el partido tendrá que ser dado por finalizado por los Árbitros

FINAL

GRACIAS