



RESUMEN MODIFICACIONES REGLAS DEL JUEGO HOCKEY SOBRE PATINES 2020/21

Recientemente se han modificado y reestructurado las Reglas de Juego de Hockey sobre Patines, las cuales ya están en vigor para la temporada 2020/21.

En adelante, se detallan dichas modificaciones con respecto a las anteriores Reglas del Juego que se venían aplicando hasta ahora:

ARTICULO 2º (Estructura de los equipos)

3. Un partido de hockey sobre patines solamente puede iniciarse cuando cada uno de los equipos está representado como mínimo por:

- a. Dos (2) porteros, uno titular y uno sustituto.
- b. Tres (3) jugadores de pista.
- c. Un (1) delegado oficial del equipo.
- d. Un (1) entrenador principal.
- e. **Si falta un entrenador principal o un delegado, el partido podrá iniciarse igualmente**, si bien los Árbitros Principales, deberán indicar esta circunstancia en las observaciones del acta oficial del partido.

9. Solo pueden permanecer de pie **dos (2) de los representantes** que integran el banquillo de suplentes de cada equipo, incluyendo el entrenador principal. El resto de miembros permanecen sentados. El Delegado de Pista no forma parte de la composición de ninguno de los equipos.

ARTICULO 3º (Tiempo de juego)

1. En la categoría SUB-15 el tiempo útil de

juego es de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.

2. En la categoría SUB-17 el tiempo útil de juego es de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos. En las competiciones bajo la jurisdicción de un Área Continental, o de una Federación afiliada, puede establecerse para la categoría SUB-17 FEMENINO un tiempo útil de juego de treinta (30) minutos, repartido en dos periodos de quince (15) minutos.

3. En la categoría SUB-19, SUB-23 y SÉNIOR el tiempo útil de juego es de cincuenta (50) minutos, repartido en dos periodos de veinticinco (25) minutos. En las competiciones bajo la jurisdicción de un área Continental, o de una Federación afiliada, puede establecerse para la categoría SUB-19 MASCULINO un tiempo útil de juego de cuarenta (40) minutos, repartido en dos periodos de veinte (20) minutos.

4. En todas las categorías, se tiene que conceder un periodo de descanso de diez (10) minutos, entre el final del primero periodo y el inicio del segundo periodo de juego.



ARTICULO 4º (Zonas de juego)

2. Zona defensiva. Tiempo de posesión de bola y control correspondiente.
 - a. Cuando un equipo asume la posesión de la bola en su zona defensiva, dispone de diez (10) segundos para hacerla llegar a su zona de ataque. **La cuenta de este tiempo comienza cuando el jugador controla o tiene la posibilidad de controlar la bola.**

3. Zona atacante. Tiempo de posesión de bola y control correspondiente.
 - a. Los equipos disponen de un tiempo máximo de cuarenta y cinco (45) segundos de juego para finalizar sus ataques, con el objetivo de marcar un gol. Este tiempo será controlado mediante marcadores electrónicos; para el caso de que no existiera, serán los Árbitros Principales quienes asumen dicho control.
 - b. La contabilización del tiempo de posesión de bola solo se interrumpe cuando:
 - 1) El equipo que la tenía en su posesión se beneficia de un libre directo o de un penalti.
 - 2) Si la bola toca en uno de los postes o larguero de la portería adversaria o es tocada por el portero.
 - 3) **Si la bola es recuperada, y no simplemente tocada, por un jugador del equipo adversario, retomando la posesión de esta al equipo que la tenía inicialmente.**
 - 4) Después de ejecutarse un saque neutral.

ARTICULO 5º (Inicio y reanudación)

8. Si el jugador encargado de la ejecución del saque inicial decide, tras el pitido del Árbitro, rematar directamente a la portería adversaria y consigue marcar gol sin que la bola haya sido tocada o jugada por ningún otro jugador, no será válido, **reanudándose el partido con la señalización de un libre indirecto que se ejecuta en el ángulo inferior del área de portería más próxima por donde ha entrado la bola.**

ARTICULO 6º (Jugar la bola)

1. La bola sólo se puede jugar con las partes planas del stick.

2. Se podrá parar la bola con el patín o con el cuerpo, excepto con las manos, y exceptuándose los siguientes supuestos:
 - a. Jugador atacante cuando se encuentre dentro del área de portería rival.
 - b. **Jugador defensor que estando dentro de su área de portería corta deliberadamente un pase o, un chut de una ocasión manifiesta de gol. Para el caso de cometer esta infracción se sanciona con penalti.**

8. La bola está fuera de juego cuando se produce una de las siguientes situaciones:
 - a. Sale de la pista o queda retenida entre la valla y la red de protección. En esta situación, el partido se interrumpe por los Árbitros Principales, ordenando después, utilizando siempre su silbato, la reanudación del partido de conformidad con las alternativas siguientes:



- 1) Ejecutar un libre indirecto contra el equipo del infractor, cuando los Árbitros no tienen dudas sobre el jugador que sacó la bola fuera de la pista.
 - 2) Ejecutar un saque neutral, cuando los Árbitros tienen dudas sobre el jugador que envió la bola fuera de la pista.
- b. Queda retenida en las espinilleras del portero o en cualquier parte exterior de la portería. En estas situaciones los Árbitros Principales interrumpirán el partido, reanudándolo después con un saque neutral, que se ejecuta en una de las esquinas inferiores del área de la portería en cuestión.
- c. Toca el techo del pabellón (cubierta, red, luces, vigas, canastas, etc.) En el momento en que se produzca el impacto, los Árbitros Principales detendrán el partido reanudando el mismo con un saque neutral en el centro de la pista.

ARTICULO 7º (Obtención y validación de un gol)

3. No se considera válido aquel gol que es resultado de:
- a. Un rebote voluntario o no, en los patines o cualquier parte del cuerpo de un jugador del equipo que lo obtiene.
 - b. De la ejecución de un libre indirecto o de un saque inicial, cuando la bola entra directamente en la portería del equipo adversario, sin haberla tocada o jugada por otro jugador.
 - c. De la ejecución de un jugador que, estando en posesión de la bola por detrás de la portería adversaria, decide levantarla por encima de la portería.
 - d. En cualquiera de las situaciones descrita en los puntos anteriores, el juego se reanuda con la ejecución de un libre indirecto en contra del equipo infractor desde cualquiera de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.**
 - e. Como consecuencia de la intervención de un elemento extraño al juego que entra indebidamente en la pista. En este caso el juego se reinicia con un saque neutral que se ejecuta desde cualquiera de los ángulos inferiores del área de la portería en cuestión.

ARTICULO 8º (Sustituciones)

7. Sustitución irregular. Se produce con el partido activo siempre que:
- a. Un jugador suplente entre antes de que el jugador de pista salga de la misma.
 - b. Un jugador salte la valla para entrar en la pista de juego.
 - c. Un jugador de pista sustituya al portero fuera de los tiempos permitidos para realizar dicho cambio.
 - d. Cuando un jugador o portero que fue temporal o permanentemente excluido del partido o, que no está previamente inscrito en el acta del partido, entre en la pista.
 - e. En estos casos, el partido se reiniciará con el lanzamiento de un libre directo contra el equipo del jugador infractor.
8. Un equipo no puede tener nunca **seis (6) o más** jugadores en pista, exceptuándose los tiempos muertos, y **no pudiendo entrar ninguno de los representantes técnicos.**



ARTICULO 9º (Tiempo muerto)

1. Los equipos en cada parte del partido pueden solicitar **dos tiempos muertos de duración de un minuto, no pudiendo reanudarse el juego hasta su completo cumplimiento.**
2. El tiempo muerto se podrá solicitar con el partido activo concediéndose el mismo en la siguiente interrupción del juego. También se **podrá solicitar con el partido parado, siempre que el reinicio del juego deba hacerse mediante el pitido de los Árbitros Principales**, concediéndose en ese instante.
9. Cuando resten 15 segundos para finalizar el tiempo muerto el Árbitro Auxiliar realizará un aviso sonoro. Lo mismo hará cuando haya finalizado el tiempo muerto.
11. Si un equipo se retrasa a la hora de volver a la pista demorando el reinicio del partido una vez que ha sonado el aviso de la finalización del tiempo muerto, los Árbitros Principales anotaran una amonestación verbal al entrenador del equipo en cuestión, y si éste ha sido expulsado definitivamente, al segundo entrenador, delegado, o capitán.

ARTÍCULO 10º (Juego pasivo y anti juego)

1. Un equipo practica juego pasivo cuando, después de iniciar una acción de ataque, ocurre una de las siguientes situaciones:
 - a. **Uno o más jugadores tienen una clara situación de gol y evitan concretarla.**
 - b. Un equipo mantiene la posesión de la bola, después de pasados los 45 segundos que tiene para finalizar su ataque.
2. Cuando un equipo incurre en juego pasivo, los Árbitros Principales deben sancionar tal situación de inmediato.

ARTICULO 12º (Colocación e intervención de los porteros)

2. En defensa de su portería, en el intento de defender un remate o evitar un gol, puede arrodillarse, sentarse, echarse o arrastrarse, pudiendo detener la bola con cualquier parte de su cuerpo, incluso en contacto temporal con la pista, pero estando siempre en posesión del stick.

ARTICULO 13º (Saque neutral)

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



ARTICULO 15° (Faltas técnicas)

1. Las faltas técnicas engloban todas las infracciones que se cometen en la pista de juego y que están relacionadas con el incumplimiento de normas, procedimientos o gestos técnicos de las Reglas de Juego, como son:

- j. Defensor que estando dentro de su área de portería corta un pase o un chut de una ocasión manifiesta de gol con su patín o cualquier parte de su cuerpo.
- v. Portero que estando dentro de su área de portería, y no estando sobre sus patines, juega la bola que está fuera del área de portería de forma irregular con su stick.

ARTICULO 16° (Amonestaciones verbales)

3. Amonestaciones verbales generales.

- k. Entrenador que, deliberadamente, retrasa el retorno de sus jugadores a pista tras un tiempo muerto.

ARTICULO 18° (Faltas graves)

1. Son las infracciones que obligan a los Árbitros Principales a mostrar, a su infractor, una tarjeta azul, tales como:

- g. Poner el stick, pie o pierna propia delante del pie o pierna o, entre ambos pies o ambas piernas del adversario para que tropiece y caiga.
- k. Evitar un gol sin conseguirlo, por parte del portero en defensa de su portería, lanzando el stick, máscara o guante.

ARTICULO 19° (Faltas muy graves)

1. Son las infracciones que obligan a los Árbitros Principales a mostrar, a su infractor, una tarjeta roja, tales como:

- l. Jugador o portero suspendido temporalmente, **o que no está inscrito en el acta del partido**, que entra indebidamente en la pista. Cuando se comete esta infracción también hay que mostrarle una tarjeta roja al entrenador, en su falta al entrenador adjunto, si no hay al delegado, y a falta de éste, al capitán.

ARTICULO 21° (Faltas técnicas)

2. Cuando la falta se comete, por parte de un defensor, en el interior de su área de portería, se sanciona con la ejecución de un penalti. Excepto:

- a. Cuando la bola se eleva de 1,50 metros de altura como consecuencia de un movimiento del stick de un defensor, independientemente de si es intencionado o no. Esta infracción se sanciona con un libre indirecto que se ejecuta desde cualquier esquina superior del área de portería.



b. Cuando la bola es detenida o desviada por un rebote involuntario en el cuerpo o patines de un jugador defensor. Esta acción no es sancionada por los Árbitros Principales, **siempre y cuando no impida la consecución de un gol.**

ARTICULO 22° (Advertencias verbales)

1. La sanción de las amonestaciones verbales generales depende únicamente del lugar de la pista en que se comenten.
3. En las amonestaciones verbales específicas, la reincidencia solo puede darse en el mismo lanzamiento. En caso de reincidencia se le muestra una tarjeta azul al reincidente, o una tarjeta roja si esa reincidencia se comete en la ejecución de un penalti o libre directo de la tanda de desempate del partido.

ARTICULO 26° (Ley de la ventaja)

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

ARTICULO 27° (Libre indirecto)



2. Ejecución del libre indirecto.

- a. El libre indirecto se ejecuta con la bola parada, poniéndose en movimiento mediante un único toque y sin que los Árbitros Principales tengan que hacer sonar su silbato.
- b. Todos los jugadores del equipo sancionado se colocan a una distancia, de como mínimo tres (3) metros, del punto en que la falta se ejecuta.
- c. Los Árbitros Principales harán sonar su silbato cuando:
 - 1) El jugador ejecutante se retrasa en la ejecución del libre indirecto.
 - 2) El Jugador ejecutante solicita a los Árbitros Principales que los jugadores adversarios se coloquen a la distancia reglamentaria de tres (3) metros, situación en la que el libre indirecto solo se puede ejecutar después del pitido de los Árbitros Principales.
 - 3) **Cuando la bola sale de la pista de juego.**
 - 4) En la reanudación del partido tras un tiempo muerto.

ARTICULO 29° (Penalti)

1. Es la ejecución que corresponde a las faltas que sufre un adversario, estando en posesión o no de la bola, situado dentro del área de portería del infractor estando el partido activo, y teniendo en cuenta que las líneas que delimitan el área de portería se incluyen en la misma. **E incluso aquellas que un portero o un jugador, en defensa de su portería, comete voluntariamente o no e impiden la consecución de un gol.**

3. No se sanciona con penalti:

- a. La elevación de la bola a más de un metro y cincuenta centímetros (1,50 m) de altura a consecuencia de un movimiento del stick de un jugador que se encuentra en su área de portería.
- b. Cuando se para o desvía la bola por una acción involuntaria de un rebote en el cuerpo y/o patines, de un jugador que se encuentra en el interior de su área de portería, y siempre que no impida un gol. Esta acción no debe ser sancionada por los Árbitros Principales ordenando continuar el juego.

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

6. Cuando el portero o cualquiera de los jugadores que se encuentran en el área de portería se adelanten antes de que el lanzador toque la bola los Árbitros Principales no deben interrumpir el juego. Deben esperar a finalizar el lanzamiento y después adoptarán las medidas disciplinarias correspondientes.

12. En la ejecución del libre directo o del penalti el portero no puede moverse antes de que el jugador toque la bola. Cuando ocurre esto se deben aplicar los siguientes procedimientos:

- a. En su primera infracción el portero es amonestado verbalmente por los Árbitros Principales, obligándolo a colocarse de pie y efectuando un aviso público de que no puede reincidir en la misma infracción. **Si este primer lanzamiento acaba en gol, no es necesario realizar la amonestación.**



b. Si el mismo portero comete una segunda infracción en la ejecución de este libre directo o penalti se le muestra una tarjeta azul. O una tarjeta roja si esta segunda infracción se comete en la ejecución de penalti o libre directo de la tanda de desempate del partido. **Si este segundo lanzamiento acaba en gol hay que mostrar igualmente la tarjeta.**

14. Los jugadores que no intervienen directamente en la ejecución de un penalti o libre directo se sitúan en el interior del área del equipo que se beneficia de la falta, y solamente pueden moverse después de que el jugador ejecutante del penalti o del libre directo toque la bola.

a. Si quien se mueve antes de que el ejecutante toque la bola es un jugador de su equipo, y el lanzamiento no acaba en gol, se sanciona esta acción con el lanzamiento de un libre indirecto a favor del equipo contrario, ejecutándose el mismo en una de las esquinas superiores del área de portería del jugador infractor.

b. Si quien se mueve antes de que el ejecutante toque la bola es un jugador del equipo defensor o de ambos equipos, y el lanzamiento no acaba en gol, éste se repetirá después de indicar las amonestaciones verbales correspondientes.

ARTICULO 31° (Jugar en inferioridad)

12. No se dará cumplimiento a la sustitución inmediata de los jugadores cuando las expulsiones se deban a faltas de diferente gravedad (a un integrante de un equipo se le muestra una tarjeta azul y a otro integrante del otro equipo una tarjeta roja). En este caso, los dos equipos estarán en pista con el mismo número de jugadores.

ARTICULO 34° (Protestos)

1. Protestos administrativos.

a. Los protestos administrativos tienen como fundamento supuestas irregularidades o/y violaciones de las Reglas o Reglamentos Técnicos de la disciplina, tales como la elegibilidad de los equipos y/o de los jugadores, las malas condiciones de la pista de juego, uso de ropa y/o equipo irregular, etc.