REGLAS DEL JUEGO

EDICIÓN 2014
Válido desde 1 de Julio de 2014

Federación Internacional de Floorball (Comité de Reglamento y Competición)

REGLAS DE JUEGO

Reglas e Interpretación

(Válido desde 1 de Julio de 2014)

Federación Internacional de Floorball (IFF) www.floorball.org
Comité de Reglas y Competición
IFF Rules and Competition Committee (RACC)

Copyright Federación Internacional de Floorball 2010
Todos los derechos reservados

Ilustraciones: Anna Eriksson
Traducción de la Asociación Española de Unihockey y Floorball: Carlos López
www.floorball.es
info@unihockey.es

INDICE

PRÓLOGO 4

CONDICIONES DEL JUEGO 5

1 *TERRENO DE JUEGO (RINK) 6*

101 Dimensiones del rink 6
102 Marcas en el rink 6
103 Porterías 6
104 Zonas de sustitución 7
105 Mesa de control y expulsados 7
106 Inspección del rink 7

2 DURACIÓN DEL JUEGO 7

201 Tiempo regular de juego 7
202 Tiempo muerto 8
203 Prórroga 8
204 Lanzamiento de penaltis 8

3 *PARTICIPANTES 9*

301 Jugadores 9
302 Sustitución de jugadores 9
303 Reglas especiales para porteros 10
304 Regals especiales para capitanes 10
305 Equipo técnico 10
306 Arbitros 10
307 Mesa de control 11

4 EQUIPAMIENTO (MATERIAL) 10

401 De los jugadores 10
402 De los árbitros 11
403 De los porteros 11
404 Del capitán 11
405 Equipamiento personal 11
406 Bola 12
407 Stick 12
408 Equipamiento de los árbitros 12
409 Equipamiento de la mesa de control 13
410 Control del material 13

5 SITUACIONES FIJAS 13

501 Reglas generales para situaciones fijas 13
502 Face-off 13
503 Situaciones que llevan a un face-off 14
504 Saque de banda 15
505 Situaciones que llevan a un saque de banda ... 16
506 Saque de falta – golpe franco 16
507 Acciones que llevan a un saque de falta 16
508 Penalti 18
509 Penalti retardado 19
510 Acciones que llevan a un penalti 19

6 EXPULSIONES 19

601 Reglas generales para expulsiones 19
602 Banco de expulsión 20
603 Expulsión de 2 minutos 21
604 Sanción retardada 21
605 Acciones que llevan a una expulsión de 2´ 22
606 Expulsión de 5 minutos ..... ´´24
607 Acciones que llevan a un expulsión de 5´ 24
608 Expulsión personal 24
609 Expulsión personal de 10 minutos 25
610 Acciones que llevan a una expulsión de 2` + 10 minutos de expulsión personal 25
611 Sanción de partido (tarjeta roja) 25
612 Sanción de partido 1 25
613 Acciones que llevan a una sanción 1 25
614 Sanción de partido 2 26
615 Acciones que llevan a una sanción 2 26
616 Sanción de partido 3 27
617 Acciones que llevan a una sanción 3 27
618 Sanciones en conexión con penalti 27

7 GOL 27

701 Concesión de un gol 27
702 Goles correctamente marcados 28
703 Goles incorrectamente marcados 28

8 SEÑALES ARBITRALES (801-811) **30**

9 SEÑALES DE SANCIÓN (901-925) **34**

10 ILUSTRACION DEL RINK (MEDIDAS) 43

PROLOGO

Esta edición 2014 de las Reglas de Juego fue aprobada en septiembre de 2013.
Aunque consideremos que hemos alcanzado un nuevo hito en nuestro trabajo con las reglas del floorball, somos conscientes de que probablemente haya algunos errores o faltas que tienen que ser corregidos antes de conseguir el perfecto libro que todos esperamos realizar algún día.

Todo el mundo que está relacionado con el juego, está invitado a leer cuidadosamente el reglamento. Es importante que el juego sea divertido, seguro, limpio y fácil de entender para jugadores, entrenadores, árbitros, espectadores y medios de comunicación.

Por lo tanto, estamos muy agradecidos de todas las sugerencias, ideas y críticas constructivas que podamos obtener por nuestro continuo trabajo, ya que somos conscientes de que las reglas deben desarrollarse tan rápido como lo hace el juego.

También nos gustaría comentar que el uso del pronombre masculino en este texto sobre el reglamento se debe sólo al hecho de utilizar un lenguaje tan simple como sea posible.

Tal y como refleja el reglamento, todo el equipamiento deberá estar "marcado adecuadamente". El marcado de las vallas del rink, porterías, sticks y bolas es sencillo de identificar ya que debe de aparecer el logotipo de IFF en dicha marc.

En lo referente a material de portección como cascos de portero y gafas protectorasesta marca será la correspondiente a: "CE-aprobado" y no necesariamente el logotipo IFF.

Allí dónde los Clubes, equipos o jugadores individualmente escojan el uso de gafas protectoras; IFF recomienda el uso de aquellas aporbadas para uso en Floorball que presentarán ambos sellos: CE-aprobado y 'Recommended by IFF').

IFF no especifica que el uso de gafas protectoras se obligatorio, pero si lo recomienda para jugadores de edad inferior a los 16 años.

Las sugerencias orientadas a modificar y mejorar el juego (versión en inglés) deberán dirigirse a:
International Floorball Federation
Competition
Alakiventie 2 - FIN-00920 Helsinki, Finland

Fax: +358-9 454 214 50 - E-mail: competition@floorball.org

Junio 2014

IFF Rules and Competition Committee (RACC) –

Martin Wolhmed - Chairman

CONDICIONES DEL JUEGO

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

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

1. EL TERRENO DE JUEGO

101. Dimensiones del terreno

1) El terreno deberá ser de 40m x 20m, cerrado por una banda (rink) de 50cm de altura, con las esquinas redondeadas.
   La banda (rink) deberá estar homologada por la IFF y estar correctamente marcada.
   El terreno deberá ser rectangular de las medidas indicadas en longitud x anchura. Las dimensiones más reducidas permitidas son de 36m x 18m.

102. Marcas sobre el terreno

1) Todas las marcas serán líneas de 4-5 cm de ancho, en un color claramente visible.
2) Deberán estar marcadas la línea central y el punto central.
   La línea central deberá ser paralela a las líneas de fondo del terreno de juego y deberá dividir el terreno en dos mitades de igual tamaño.
3) El área de portería mide 4m x 5m y deberá estar marcado a 2,85m desde la línea de fondo del terreno.
   El área de portería deberá ser rectangular y las medidas en largo x ancho incluyen las líneas que la definen.
   Las áreas de portería deberán estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego.
4) El área del portero mide 1m x 2,5m y debe estar marcado a 0,65m de la línea posterior del área de portería.
   El área del portero deberá ser rectangular, las líneas están incluidas en las medidas de largo x ancho. Las áreas del portero deberán estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego.
5) La línea posterior del área del portero será también la línea de gol. Por consiguiente, las marcas para los postes de la portería se harán sobre la línea posterior del área del portero, con una distancia entre ambas marcas de 1,6m.
   Las líneas de gol deben estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego. Las marcas para los postes de la portería pueden hacerse con una interrupción sobre la línea posterior del área del portero o dibujando unas pequeñas líneas perpendiculares a la línea posterior del área del portero.
6) Los puntos de saque neutral deberán marcarse sobre la línea central y sobre la línea imaginaria que se prolonga desde la línea de portería, a una distancia de 1,5m de las líneas de banda del terreno de juego. Sin sobrepasar los 30 cm de diámetro.
   Los puntos de saque neutral se podrán marcar con cruces. Los puntos en la línea central pueden ser imaginarios.

103. Porterías

1) Las porterías deben ser homologadas y marcadas por la IFF. Deberán estar situadas en las respectivas marcas indicadas para los postes.
   La apertura de la portería mira hacia el punto del centro del campo.

104. Zonas de sustitución

1) La zona de sustitución tiene una dimensión de 10m de longitud, a lo largo de una de las líneas de banda del terreno, se marca a 5m de la línea central, e incluye los banquillos de los jugadores.
Las zonas de sustitución tendrán que estar marcadas a ambos lados de la banda. La profundidad de las zonas de sustitución no debe exceder 3m desde la banda. Los banquillos deberán guardar una distancia adecuada respecto a la banda y tendrán capacidad suficiente para 19 personas cada uno.
La marca de la zona de sustitución también se podrá marcar con una banda de otro color en la zona superior del rink.

105. Mesa de control y banquillo para expulsados

1) La mesa de control y el banquillo para expulsados se situará en el lado opuesto a las zonas de sustitución, a la altura de la línea central y a una distancia apropiada de la banda.
Deberá haber distintos bancos de penalización para cada equipo, colocados a cada uno de los lados de la mesa. Cada banco deberá tener una capacidad por lo menos para dos personas. La autoridad administrativa podrá permitir otra ubicación para la mesa de control y los banquillos de expulsión.
En ese caso se dejará un mínimo de 2 metros entre la zona de expulsión y los banquillos de los equipos.

106. Inspección del terreno de juego

1) Los árbitros deberán llegar con suficiente antelación a la instalación para inspeccionar el terreno de juego y ver que cualquier defecto pueda ser corregido.
Todos los defectos que puedan ser corregidos deberán ser registrados en el Acta. El organizador es responsable de corregir los defectos y mantener el terreno en las mejores condiciones durante el partido. Todos los objetos peligrosos deberán ser retirados o protegidos.

2. DURACIÓN DEL JUEGO

201. Tiempo regular de juego

1) La duración del juego deberá ser de 3 tiempos de 20 minutos cada uno, con 2 periodos de descanso de 10 minutos en los que los equipos cambian de campo.
La autoridad administrativa puede permitir, como excepción, partidos de menor o mayor duración que no podrán ser de menos de 2 x 15 minutos. Al cambiar de campo los equipos deberán también cambiar su zona de sustitución. El equipo que organiza deberá elegir con antelación campo. En cada nuevo período el juego se reanuda con un saque neutral desde el punto central. Al final de cada período la mesa de control es responsable de activar la sirena u otro mecanismo acústico, a no ser que éste sea automático. El tiempo de descanso deberá comenzar inmediatamente al finalizar el período de juego. Los equipos son los responsables de estar en el campo a tiempo para reanudar el juego tras el período de descanso. Si los árbitros consideran que uno de los lados es mejor, los equipos deberán de cambiar de campo en la mitad del tercer período, pero esto debe ser decidido antes del comienzo del tercer periodo. Si esto sucede y los equipos cambian de lado, el juego se reanudará con un saque neutral desde el punto central.

2) El juego es a tiempo efectivo. Esto implica que, cada vez que el árbitro toque el silbato, el tiempo se detendrá y se reanudará en cuanto la bola se ponga de nuevo en juego.
En caso de que la interrupción del juego sea por causa irregular, se deberá avisar con tres toques de silbato.
Los árbitros deciden cuales son las interrupciones irregulares, aunque éstas siempre incluyen el deterioro de la bola, la separación de los módulos de la banda, lesiones, la vestimenta, personas no autorizadas u objetos sobre el terreno de juego, se va total o parcialmente la luz, o cuando la sirena suena por error. Si se han separado módulos de la banda, el juego deberá seguir hasta que la bola llegue cerca de dicha zona. Si tiene lugar una lesión, el juego deberá ser interrumpido sólo si los árbitros consideran que se trata de una lesión importante o si el jugador lesionado influye directamente en el juego.
La autoridad administrativa puede decidir no jugar a tiempo efectivo, en cuyo caso, el tiempo de juego sólo se detendrá cuando se produzca un gol, penalti, falta, tiempo muerto o una situación irregular indicada por los árbitros con un triple toque de silbato.
Los tres últimos minutos de juego regular deberán ser efectivos.
El tiempo de juego se para siempre que hay un lanzamiento de penalti.

202. Tiempo muerto

1) Durante el partido, cada equipo tiene derecho a solicitar un tiempo muerto, que será concedido tan pronto el juego sea interrumpido y se indicará con un triple toque de silbato.
El tiempo muerto puede ser solicitado en cualquier momento, incluso en situación de gol o de lanzamiento de penalti (excepto en los lanzamientos de penalti una vez finalizado el tiempo de juego), pero sólo por el capitán del equipo o un miembro del cuerpo técnico. El tiempo muerto solicitado durante una interrupción deberá ser concedido inmediatamente, pero si los árbitros consideran que éste influye desfavorablemente en el equipo contrario, el tiempo muerto se concederá en la siguiente interrupción. Un tiempo muerto solicitado deberá ser siempre concedido, excepto después de un gol, cuando el equipo puede anular la solicitud. El tiempo muerto comienza con una señal adicional de los árbitros y con los equipos situados en su zona de sustitución y los árbitros en la mesa de control.
Otra señal adicional después de 30 segundos marca el final del tiempo muerto. Después del tiempo muerto, el juego deberá reanudarse de acuerdo a la causa que provocó la interrupción. Un jugador sancionado no está autorizado para tomar parte en el tiempo muerto.

203. Prórroga

1) Si un partido, el cual tiene que ser decisivo, finaliza con un empate, se jugarán 10 minutos de tiempo extra (prórroga) hasta que uno de los dos equipos marque *gol*

Antes del tiempo extra, los equipos tienen derecho a disfrutar de un período de descanso de 2 minutos, pero no cambiarán de campo. El tiempo extra no está dividido en períodos. Durante el tiempo extra, las reglas que se refieren a la detención y reanudación del tiempo se mantienen como en el periodo regular de juego. El tiempo de sanción iniciado durante el período de juego regular continuará en el tiempo extra. Si al finalizar dicho tiempo continúa el empate, el partido se decidirá con lanzamientos de penaltis.

204. Lanzamiento de penaltis (después del tiempo extra)

1) Cinco jugadores de campo de cada equipo deberán lanzar un penalti cada uno. Si después de los lanzamientos el resultado permanece igualado, los mismos jugadores deberán lanzar de nuevo hasta conseguir un resultado definitivo.

El lanzamiento de penaltis debe ser alternativo. Los árbitros deciden la portería a utilizar y lanzan la moneda entre los capitanes de ambos equipos para que el ganador decida qué equipo comenzará a lanzar los penaltis. El capitán del equipo o un miembro del cuerpo técnico informarán, por escrito a los árbitros y la mesa de los números de los jugadores que lanzarán los penaltis y el orden en que lo realizarán. Los árbitros son los encargados de que se cumpla este orden de lanzamiento.
En el momento en que se consiga un resultado decisivo con los lanzamientos de penaltis, el partido finaliza y el equipo que gana será considerado el vencedor y sumará un gol más al resultado del partido. En la tanda de penaltis se considera que se ha alcanzado un resultado decisivo cuando un equipo consigue una diferencia de lanzamientos mayor de la que el contrario puede convertir. En los lanzamientos de penaltis extra, se considera un resultado decisivo cuando un equipo marca un gol más que el contrario, habiendo lanzado cada equipo el mismo número de penaltis. Los penaltis extra no tienen por que ser lanzados en el mismo orden que en la tanda regular, pero un jugador no podrá efectuar su tercer lanzamiento hasta que todos los jugadores anotados hayan lanzado el segundo. Si un jugador de los anotados incurre en una sanción durante el lanzamiento de penaltis, el capitán del equipo deberá elegir a un jugador de campo que no estuviera anotado para sustituir al jugador sancionado. Si es el portero el que incurre en esta sanción, deberá ser reemplazado por el portero reserva. Si no disponen de portero reserva, el equipo tiene un máximo de 3 minutos para equipar a un jugador de campo, que no estuviera anotado, pero este tiempo no puede ser utilizado como calentamiento. El nuevo portero deberá ser registrado en el acta, anotando el momento del cambio. Un equipo que no haya podido anotar a los cinco jugadores de campo, sólo podrá lanzar tantos penaltis como jugadores registrados tenga. Esto también es válido para los lanzamientos de penalti extra.

3. PARTICIPANTES

301. Jugadores

1) Cada equipo debe registrar un máximo de 20 jugadores en el Acta del partido.
Los jugadores incluyen a los jugadores de campo y a los porteros. Ningún otro jugador que no esté registrado en el Acta del partido podrá tomar parte en el encuentro o permanecer en las zonas de sustitución.
2) Durante el juego, un máximo de seis jugadores incluyendo el portero, o seis jugadores de campo pueden participar simultáneamente sobre el terreno de juego.
Para que los árbitros puedan iniciar el partido es preciso que cada equipo tenga por lo menos 5 jugadores de campo y un portero correctamente equipado, o el partido se dará por concluido con un resultado de 5-0, a favor del equipo contrario al infractor. Una vez iniciado el juego, cada equipo tendrá que poder jugar con un mínimo de 4 jugadores o el partido se dará por finalizado con el resultado de 5-0 para el equipo contrario al infractor o si éste tiene una mayor ventaja, se considera el resultado alcanzado en el juego.

302. Sustitución de jugadores

1) La sustitución de jugadores puede realizarse en cualquier momento y con un número ilimitado de veces durante el partido.
Toda sustitución deberá realizarse en la zona de sustitución propia. El jugador que abandona el terreno de juego tiene que estar traspasando la banda antes de que su sustituto pueda entrar al terreno de juego. Un jugador lesionado que se ve en la obligación de abandonar el terreno de juego por fuera de la zona de sustitución, no podrá ser sustituido hasta que el juego se

interrumpa. Un jugador sangrando no tendrá permitido participar en el juego hasta que la hemorragia esté bajo control.

303. Reglas especiales para los porteros

1) Todos los porteros deben estar registrados en el Acta del encuentro.
   Se marcará con una ("P") o ("G") en el margen. Un jugador que ha sido registrado como portero no está autorizado a jugar como jugador de campo con stick en el mismo partido. Si un equipo a consecuencia de una lesión o sanción tiene que reemplazar al portero por un jugador de campo, dispone de un máximo de 3 minutos para equipar correctamente al sustituto pero nada de este tiempo podrá usarse como calentamiento. El nuevo portero deberá ser registrado en el Acta, así como el momento de la sustitución.
2) Si el portero abandona totalmente su área de portería durante el juego, deberá ser considerado como jugador de campo, incluso sin stick, hasta que vuelva a su zona.
   Esto no incluye el despeje. Se considera que un portero ha abandonado totalmente el área de portería cuando ninguna parte de su cuerpo toca el suelo en el interior del área de portería. Al portero, sin embargo, se le permite saltar en su propia área de portería. Las líneas son parte integrante del área de portería.

304. Reglas especiales para los capitanes

1) Cada equipo deberá tener un capitán, que estará registrado en el Acta del encuentro.
   Se marcará con una ("C") en el margen. El cambio de capitán sólo deberá tener lugar en caso de lesión, enfermedad o sanción de partido (expulsión) y tiene que ser anotada en el Acta con el tiempo en que se produce. El capitán que ha sido reemplazado no puede volver a ejercer las funciones de capitán en ese mismo partido.
2) Sólo el capitán del equipo tiene derecho a dirigirse y hablar con los árbitros y está obligado a colaborar con ellos.
   Cuando el capitán habla con los árbitros, lo hará según las condiciones establecidas. El capitán sancionado pierde los derechos a hablar con los árbitros, a menos que ellos se dirijan a él. Y excepto cuando el cuerpo técnico pide tiempo muerto, el equipo no tiene ninguna posibilidad de comunicarse con los árbitros durante el tiempo de sanción.
   Si los árbitros lo consideran oportuno las discusiones se harán en los pasillos y no dentro del rink y nunca en el vestuario de los árbitros.

305. El equipo técnico (staff)

1) Cada equipo anotará como máximo 5 miembros del equipo técnico (staff) en el Acta del encuentro.
   Ninguna otra persona que no esté anotada en el Acta puede permanecer en la zona de sustitución. Con la excepción del tiempo muerto, los miembros del cuerpo técnico no entrarán en el terreno de juego sin permiso del árbitro. La dirección técnica del equipo se realizará desde la zona de sustitución propia, donde todo el equipo técnico se situará durante el partido. Antes del partido, un miembro del cuerpo técnico deberá rellenar el acta del partido, después del comienzo del partido no se le permitirá variarla excepto posibles correcciones sobre numeraciones incorrectas. Si el delegado del equipo es también jugador, se le considerará jugador ante cualquier situación de sanción en la zona de sustitución. El cuerpo técnico de un equipo no podrá entrar en la zona de sustitución del equipo contrario.

306. Árbitros

1) Un partido deberá ser dirigido y controlado por dos árbitros con idéntica autoridad.
   Los árbitros tendrán el derecho a detener el juego siempre que haya una situación de riesgo evidente que pueda alejar al juego del cumplimiento de las reglas.

307. Mesa de control

1) Un secretario deberá estar en este lugar.
   La mesa de control deberá ser neutral y responsable del Acta del partido, del control del tiempo y de las tareas de megafonía.

4. EQUIPAMIENTO (MATERIAL)

401. De los jugadores

1) Todos los jugadores de campo deberán llevar uniformes compuestos de camiseta, pantalones cortos y medias. Las mujeres podrán llevar falda o vestido corto (vestido como una pieza falda-jersey) en lugar de pantalones cortos.
   Todos los jugadores de campo de un equipo deberán estar equipados con idéntico uniforme. El uniforme del equipo puede tener cualquier combinación de color, siempre que la camiseta no sea de color gris. Si los árbitros consideran que no pueden distinguirse ambos equipos por sus uniformes, el equipo visitante se verá obligado a cambiar de color. Las medias deberán llegar hasta la rodilla, también uniformes y, si lo decide la autoridad administrativa, que se diferencien las de ambos equipos.
2) Todos los porteros deberán llevar jersey y pantalones largos.
3) Todas las camisetas deberán estar numeradas.
   La camiseta debe estar numerada con diferentes números de figuras arábigas, claras y visibles, en la espalda y en el pecho. Los números de la espalda tendrán como mínimo 200 mm de alto y en el pecho por lo menos de 70mm. La camiseta puede llevar cualquier número del 1 hasta el 99, excepto el 1 que no estará permitido para los jugadores de campo.
   Si un jugador participa con la numeración incorrecta se deberá corregir en el Acta y se enviará en el informe arbitral a la autoridad administrativa.
4) Todos los jugadores deberán llevar zapatillas.
   Las zapatillas deberán ser las utilizadas para deportes de interior. No se permitirá llevar las medias por fuera de las zapatillas. Si un jugador pierde una o las dos zapatillas durante el juego, puede continuar jugando hasta la siguiente interrupción.

402. De los árbitros

1) Los árbitros deberán llevar camiseta del mismo color, pantalones cortos negros y medias negras.
   La autoridad administrativa puede permitir otra combinación de colores.

403. Del portero

1) El portero no está autorizado a usar stick.
2) El portero llevará un casco o careta para proteger la cara, de acuerdo a las normas de homologación de material de la IFF y marcado por ésta.
   Esto sólo incluye cuando se encuentra sobre el terreno durante el juego. La careta no puede llevar ninguna incrustación, salvo la pintura de los colores del uniforme del equipo o del portero.
3) El portero puede utilizar cualquier tipo de equipo protector, pero éste no incluirá partes con la intención de cubrir la portería.

Está permitido el uso de casco y guantes finos. Todo tipo de adhesivos y sustancias antideslizantes está prohibido. Deberá vigilarse que no haya objeto alguno sobre o dentro de la portería. (No podrá dejarse ningún tipo de objeto ni dentro ni encima de la portería).
El portero no podrá usar ningún tipo de equipo protector que cubra mas del propio cuerpo del jugador, por ejemplo protectores de hombros.

404. Del capitán

1) El capitán del equipo deberá llevar un brazalete.
El brazalete se llevará en el brazo izquierdo y permanecerá claramente visible. La cinta aislante no está permitida como brazalete.

405. Equipamiento personal

1) Los jugadores no llevarán en su vestimenta ningún objeto que pueda provocar lesión.
El equipo personal se refiere a material protector o médico, gafas protectoras, relojes, pendientes o similar. Los árbitros deciden lo que se podría considerar peligroso. Todo material protector se llevará, si es posible, por debajo de la ropa. Con la excepción de las cintas elástica sin nudos, no pueden llevarse nada en la cabeza. Debajo de los pantalones pueden llevarse mallas cortas del mismo color que aquéllos, pero los leotardos o pantalones largos están prohibidos para los jugadores de campo. Excepciones a esta regla solo se podrán hacer previa petición por escrito a la autoridad administrativa.

406. La bola

1) La bola deberá ser homologada y marcada por la IFF.
La superficie de la bola será de un solo color no fluorescente. Incluso el interior de la bola no podrá ser fluorescente.

407. El stick

1) El stick deberá ser homologado y marcado por la IFF.
2) Cualquier manipulación del palo, excepto su acortamiento, esta prohibida. El palo podrá estar recubierto con cinta (grip) por encima de la marca de agarre pero no debe cubrir ninguna marca oficial.
3) La pala no debe estar afilada y su curvatura no puede exceder 30mm.
Toda manipulación, excepto la curvatura, está prohibida. La curvatura debe medirse desde el punto más bajo hasta la zona más elevada de la pala cuando el stick descansa sobre una superficie lisa. El cambio de la pala está permitido, siempre que la nueva pala no quede suelta, que está esté homologada para ese stick y sea de la misma marca que el propio stick. La colocación de una cinta en la unión entre el mango y la pala está permitido, siempre que no se cubra más de 10mm de ancho de la parte visible de la pala.

408. Equipamiento de los árbitros

1) Los árbitros deberán estar equipados con un silbato de plástico de tamaño mediano, material de medida y tarjetas rojas.
La autoridad administrativa puede permitir el uso de otro tipo de silbatos.

409. Equipamiento de la mesa de control

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

410. Control del material

1) Los árbitros decidirán sobre el control y dimensiones de todo el material.
   La inspección tendrá lugar antes y durante el partido. Un material inapropiado, incluyendo sticks defectuosos (aquí está excluida la medida de la curvatura de la pala), detectados antes de comenzar o durante el partido deberán ser reemplazados por el jugador y después de esto podrá comenzar o continuar el partido. Las infracciones relativas a la uniformidad del equipo no deberán conducir a más de una sanción por equipo y partido. Sin embargo, se incluirá en el Acta (informe) cualquier irregularidad en el equipamiento. Ningún otro jugador que no sea el capitán y el jugador cuyo material está siendo inspeccionado puede estar en la mesa de control durante la comprobación. Después de la comprobación, el juego se reanudará de acuerdo a la causa que motivó la interrupción.
2) El control de la curvatura o el control de la homologación de pala-stick debe de ser solicitado por el capitán del equipo.
   El capitán también tiene el derecho de comentar a los árbitros otras irregularidades en el material del equipo contrario, pero en este caso los árbitros deciden actuar o no. La medida de la curvatura o el control de la homologación de pala-stick puede ser solicitado en cualquier momento pero no se llevará a cabo hasta que el juego se haya interrumpido. Si el control es solicitado durante una interrupción, se llevará a cabo inmediatamente, incluso en casos de gol o lanzamiento de penalti, a no ser que, en opinión de los árbitros, influya desfavorablemente en el juego para el equipo contrario, en cuyo caso se realizará el control en la siguiente interrupción. Los árbitros están obligados a controlar la curvatura o la homologación de pala-stick que el capitán solicitó, pero sólo se permitirá un único control por equipo e interrupción del juego. Ningún otro jugador a excepción de los capitanes y el jugador cuyo material está siendo comprobado puede permanecer en la mesa de anotación durante el control. Después del control, el juego deberá reanudarse de acuerdo a la causa que motivó la interrupción.

5. SITUACIONES FIJAS.

501. Reglas generales para las situaciones fijas

1) Cuando el juego ha sido interrumpido, será reanudado con una situación fija, acorde con la causa de la interrupción. Las situaciones fijas son saque neutral, saque de banda, golpe franco (saque de falta) y lanzamientos de penalti.

2) Los árbitros deben pitar, realizar la señal preescrita y marcar el punto donde se debe ejecutar la situación fija. Después de la señal, la bola puede ser jugada si ésta está inmóvil y en el lugar correcto.
   Los árbitros, después de pitar, harán primero la señal arbitral de dirección y luego señalarán la posible falta con la señal de infracción; esta solo se hará si se considera necesario, y siempre en caso de sanciones o lanzamientos de penalti. Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente parada o en el sitio exacto donde se produjo la falta para su consiguiente saque

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

502. Saque neutral (face-off) (802)

1) Al comienzo de un nuevo período y para confirmar un gol marcado correctamente, se realizará un saque neutral desde el punto central.
Un gol marcado durante el tiempo extra o en un lanzamiento de penalti (que decide el resultado del partido), después de un período no tiene que ser confirmado con un saque neutral. Cuando se va a proceder al saque neutral desde el punto central, cada equipo estará en su lado de la línea central.
2) Cuando el juego es interrumpido y a ninguno de los dos equipos se le puede otorgar un saque de banda, un golpe franco o un lanzamiento de penalti, el juego se reanudará con un saque neutral.
3) El saque neutral será sacado desde el punto más cercano de face-off, de acuerdo con el lugar donde se encontraba la bola en el momento de la interrupción del juego.
4) Todos los jugadores, excepto aquellos que realizan el saque neutral, se situarán inmediatamente, sin citación de los árbitros, a una distancia de, al menos, 3 m. de la bola, palos incluidos.
Es responsabilidad de los árbitros comprobar que los equipos están preparados y que todos los jugadores están en sus posiciones antes de que se proceda a realizar el saque neutral.
5) El saque neutral será sacado por un jugador de campo de cada equipo. Los jugadores estarán enfrentados al equipo contrario y no tendrán contacto físico antes del saque neutral. Los pies estarán situados perpendicularmente a la línea central y a la misma distancia de la misma. Los palos serán sujetos con una empuñadura normal y con las dos manos por encima de la marca de agarre. Las palas estarán colocadas perpendicularmente a la línea central a cada lado de la bola, pero sin tocarla.
La empuñadura normal implica el agarre que los jugadores usan durante el juego. El jugador del equipo defensor elige en qué lado de la bola sitúa su palo. Si el saque neutral es en la línea central, será el jugador del equipo visitante el que elija. La bola estará en el centro de las palas. Si un jugador, en el saque neutral, no obedece las instrucciones de los árbitros, otro jugador que esté en la pista lo sacará por él. En caso de que reproduzca esta sustitución previa al saque neutral, será el equipo visitante el que esté obligado a realizarla en primer lugar.
6) Un saque neutral puede ir directamente a gol.

503. Situaciones que llevan a un saque neutral o face-off

1) Cuando la bola es dañada sin intención.
2) Cuando la bola no esta en condiciones de uso. Los árbitros, antes de interrumpir el juego, darán a los jugadores una oportunidad razonable para seguir jugando la bola.
3) Cuando las piezas que componen las bandas han sido separadas y la bola va cerca del sitio en cuestión.
4) Cuando la portería es movida sin intención y no puede ser puesta de nuevo en su sitio dentro de un tiempo razonable.
Es responsabilidad del portero poner la portería en su sitio tan pronto como sea posible.
5) Cuando se produce una lesión grave o un jugador lesionado afecta directamente al juego.
Los árbitros deciden cuál será considerada lesión grave, pero, tan pronto como ésta se produce, el juego será inmediatamente interrumpido.
6) Cuando se produce una situación no natural durante el juego.
Los árbitros deciden cuál será considerada como situación anormal, pero éstas siempre incluyen, entre otras, una persona no autorizada o un objeto en la pista, cuando la luz se va parcial o

totalmente y si la sirena suena por error. También cuando la bola golpea en el árbitro y esto tiene un efecto significativo en el juego.

7) Cuando un gol no es concedido.
Esto incluye cuando la bola entra en la portería sin pasar por la línea de gol desde el frente.

8) Cuando un lanzamiento de penalti no termina en gol.
Esto también incluye cuando un lanzamiento de penalti no es correctamente ejecutado.

9) Cuando se pita una sanción retardada porque el equipo ofensor recupera y controla la bola.
Esto también incluye cuando el equipo no ofensor, en opinión de los árbitros, está demorando el juego.

10) Cuando se penaliza por cometer una falta durante el juego pero no en conexión con él.
Esto también incluye cuando un jugador sancionado entra en la pista antes de que su sanción expire o termine. En conexión con el juego implica controlar o tratar de alcanzar la bola.

11) Cuando los árbitros no son capaces de decidirse a favor de un equipo en un saque o en un golpe franco.
Esto también incluye cuando los jugadores de ambos equipos cometen simultáneamente una falta.

12) Cuando los árbitros consideren que su decisión es incorrecta.

504. El saque de banda

1) Cuando la bola sale de la pista, el saque será otorgado al equipo no ofensor.
El equipo ofensor es aquel cuyo jugador o su material fue el último que tocó la bola antes de salir. Esto incluye cuando un jugador, en su intento de sacar la bola de la red de portería, golpea la red sin dar a la bola.

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

3) Los oponentes, sin citación por parte de los árbitros, se colocarán a 3 metros de la bola, palos incluidos.
El jugador que saca no tiene que esperar a que los oponentes se coloquen; pero si la bola es jugada mientras éstos ocupan sus posiciones correctas, ninguna acción será pitada con relación a la distancia incorrecta.

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

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

6) El saque puede ir directamente a gol.

505. Acontecimientos que llevan a un saque de banda

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

506. Golpe franco o saque de falta

1) Cuando se comete una acción que conlleva un golpe franco, dicho saque será otorgado al equipo no ofensor. Con acciones que provocan golpe franco, se aplicará la ley de la ventaja cuando sea posible. La ley de la ventaja implica que si el equipo no ofensor después de una falta controla todavía la bola, tendrá la oportunidad de seguir jugando si esto le otorga más ventaja que un golpe franco. Si se concede ventaja y la jugada es interrumpida porque el equipo no infractor pierde la bola; el golpe franco se señalará donde se produjo.

2) Un golpe franco será sacado desde donde se produzca la falta, pero nunca detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol o más cerca que 3,5 m. del área del portero.
Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene que estar completamente quieta o exactamente en el sitio correcto. Un golpe franco más cerca de la banda que 1,5 m. debe modificar su distancia. Un golpe franco detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol será sacado desde el punto más cercado de saque neutral. Un golpe franco más cerca del área del portero que 3,5 m. será movido hasta 3,5 metros de la línea exterior del área del portero a lo largo de una línea imaginaria desde el centro de la línea de gol hasta el sitio donde se cometió la falta, dejando 0,5 metros para la barrera defensiva y los 3 de separación al punto de saque. En este caso, el equipo defensor tendrá derecho a formar una barrera defensiva inmediatamente fuera del área del portero. Si el equipo atacante impide u obstruye esto, se otorgará un golpe franco por obstrucción al equipo defensor. De todos modos, el equipo atacante no está obligado a esperar a que el equipo defensor forme la barrera. El equipo atacante también tiene el derecho a, de forma correcta, situar sus jugadores delante de la barrera defensiva.

3) Los oponentes, sin aviso de los árbitros, se colocarán inmediatamente a una distancia de, al menos, 3 m. de la bola, palos incluidos.
El jugador que saca el golpe franco no tiene que esperar a que los oponentes ocupen su posición, pero si la bola es jugada mientras éstos se sitúan en posiciones correctas, no será pitada ninguna acción.

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

5) El jugador que saca el golpe franco no tocará la bola de nuevo antes de que ésta toque a otro jugador o material de jugador.

6) El golpe franco puede ir directamente a gol.

507. Acciones que provocan un saque de falta o golpe franco

1) Cuando un jugador golpea, bloquea, eleva o da una patada al palo del oponente (901, 902, 903, 910, 912)
Si los árbitros consideran que el jugador ha jugado la bola antes de golpear el palo del contrario, no se pitará ninguna acción.

2) Cuando un jugador sujeta a un contrario o su stick.

3) Cuando un jugador de campo eleva la pala de su palo por encima de la cadera en el movimiento anterior o posterior al golpeo de la bola. (904)
Esto también incluye las fintas. Se permite un movimiento elevado del palo si no hay ningún jugador cerca, por el que no existiría riesgo de golpearle. La altura de la cadera se mide desde la situación de pie.

4) Cuando un jugador de campo usa cualquier parte de su palo o su pie para jugar o tratar de jugar la bola por encima de la altura de la rodilla. (904, 913)
Parar la bola con el muslo no es considerado como juego por encima de la rodilla, a menos que se considere peligroso. La altura de la rodilla se mide desde la posición de pie.

5) Cuando un jugador de campo coloca su palo, su pie o su pierna entre las piernas o los pies del oponente. (905)
6) Cuando un jugador con control de la bola, o intentando recuperarla, fuerza o empuja a un oponente de alguna otra forma que no sea hombro contra hombro. (907)
7) Cuando un jugador con control de la bola, tratando de recuperarla o tratando de conseguir una posición mejor, corre, anda o se dirige hacia un oponente hacia atrás o impide que un oponente se mueva en la dirección deseada. (908, 911)
Incluye cuando el equipo atacante impide la formación de la línea de defensa en un saque de falta a 3,5 metros del área del portero.
8) Cuando un jugador de campo da dos patadas a la bola, a menos que ésta toque el palo del jugador entre medias, a otro jugador, o el material de otro jugador. (912)
Esto será considerado como falta sólo si el jugador, en opinión de los árbitros, golpea la bola con el pie intencionadamente en ambos casos.
9) Cuando un jugador de campo está en el área del portero. (914)
Un jugador de campo está autorizado a atravesar el área del portero si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado y las acciones del portero no son impedidas u obstruidas. Si, durante un saque de falta, la bola va directa hacia la portería, un jugador del equipo que defiende está en el área del portero, dentro de la portería o ésta ha sido movida durante el saque de un golpe franco del equipo contrario, siempre se otorgará un lanzamiento de penalti al equipo no ofensor. Se considera que un jugador está dentro del área del portero si alguna parte de su cuerpo toca el suelo que está dentro de dicha área. Un jugador con sólo su palo dentro del área no se considera que esté cometiendo falta. Las líneas pertenecen al área.
10) Cuando un jugador de campo mueve intencionadamente la portería contraria. (914)
11) Cuando un jugador de campo obstruye pasivamente el saque del portero. (915)
Esto será considerado como falta sólo si el jugador está más cerca del portero que los 3 metros reglamentados, medida tomada desde donde el portero toma control de la bola. Pasivamente implica inintencionadamente o sin movimiento intencionado.
12) Cuando un jugador salta y para la bola. (916)
Se considera salto cuando ambos pies se separan completamente del suelo. No se considera a la carrera como salto. Se permite saltar al jugador por encima de la bola si éste no la toca.
13) Cuando un jugador de campo juega la bola desde fuera de la pista, es decir teniendo uno o ambos pies fuera.
Si durante una sustitución el jugador juega la bola desde fuera de la pista se considerará exceso de jugadores en el campo. Si un jugador, que no está en situación de ser cambiado, juega la bola desde la zona de sustitución se considerará sabotaje. Está permitido salir del campo, pero no se jugará desde allí.
14) Cuando un portero sale completamente del área de portería durante un saque de portería, es decir, cuando ninguna parte de su cuerpo toca en el área de portería.*(917)*
En este caso no se considera al portero como jugador de campo. Se considera que el saque ha sido realizado cuando el portero suelta la bola y si después de dicho saque abandona el área de portería, no se pitará ninguna acción. Esta regla también se aplica si el portero coge la bola dentro del área y todo su cuerpo se desliza fuera de ella. Las líneas pertenecen al área.
15) Cuando un portero lanza la bola más allá de la línea central. (917)
Sólo se considerará como falta si la bola no toca el suelo, la banda, un jugador o el material de otro jugador antes de que pase dicha línea. Para que sea falta la bola tiene que pasar completamente la línea.
16) Cuando un saque de banda o un golpe franco es ejecutado incorrectamente o retardado intencionadamente. (918)

Es decir, cuando el saque es irracionalmente retardado o cuando la bola es elevada de otra forma que no sea mediante un golpeo. Si un saque de banda o golpe franco son sacados desde un lugar incorrecto, o si la bola no está totalmente parada, se sacará la falta de nuevo. Si, en opinión de los árbitros, el juego no se ve afectado, la bola no tiene por qué pararse completamente o estar exactamente en el lugar donde se produjo la falta.

17) Cuando un portero tiene el control de la bola durante más de tres segundos. (924)
Si el portero deja la bola en el suelo y la recoge de nuevo, se considerará como control de la bola durante todo el tiempo.

18) Cuando un portero recibe un pase, o coge la bola de un jugador de campo del mismo equipo. (924)
Sólo se considerará como falta si, en opinión de los árbitros, es intencionado. Recibir un pase implica que el portero toca la bola con cualquiera de sus manos o brazos, incluso también si previamente ha tocado o parado la bola con cualquier parte de su cuerpo. Si un portero recibe un pase de un jugador de su equipo, se encuentra completamente fuera del área y, después de recibir y parar la bola regresa al área de portería y la recoge, no se considerará como pase al portero. Un pase al portero no es considerado situación de gol y no puede resultar un penalti.

19) Cuando una expulsión es impuesta por una falta cometida en relación con el juego.*(señal de falta prescrita)*

20) Cuando un jugador retrasa el juego. (924)
Esto incluye cuando un jugador de campo, para ganar tiempo, se coloca contra la banda limitadora del campo o la portería, de forma que el oponente no puede alcanzar la bola de forma correcta. Aquí se incluye cunado el portero bloquea la bola en la red. El jugador, si es posible, debe ser avisado antes de que se tome ninguna acción.

508. Lanzamiento de penalti

1) Cuando se comete una falta que derive en un penalti, éste será adjudicado al equipo no ofensor. Si el lanzamiento de penalti es adjudicado durante una sanción retardada o causado por una falta que conlleve una expulsión, serán aplicadas las reglas concernientes a las sanciones en conexión con un lanzamiento de penalti.
2) El lanzamiento del penalti se hará desde el punto central.
3) Todos los jugadores, excepto el que lanza el penalti y el portero del equipo defensor, estarán en sus zonas de sustitución mientras dure el penalti.
En caso de disputa sobre quien entra primero, deberá hacerlo el portero. El portero estará en la línea de gol al inicio del penalti y no podrá ser sustituido por un jugador de campo. Si el portero comete alguna falta durante el lanzamiento del penalti, se otorgará uno nuevo aplicando la expulsión en el caso de que existiera motivo para ella. Si otro jugador del equipo ofensor comete una falta, un nuevo penalti será adjudicado y la falta será considerada como sabotaje.
4) El jugador que lanza el penalti puede jugar la bola un número ilimitado de veces, pero la bola tiene que estar en movimiento hacia delante durante todo el penalti. Tan pronto como el portero toca la bola, el jugador que lanzó no puede tocarla de nuevo.
El tiempo del juego se detiene durante el lanzamiento del penalti. Los movimientos de bola hacia delante implican que se realicen alejándose de la línea central. Si la bola golpea el travesaño o uno de los dos postes y luego al portero y entra en la portería desde el frente, el gol será válido. Si la bola, justo al inicio del penalti es impulsada hacia atrás, se interrumpirá el penalti y se volverá a repetir.
5) Una expulsión de 2 minutos impuesta en relación con la falta que da lugar a un lanzamiento de penalti, será anotada en el Acta sólo si el penalti no termina en gol.

El jugador penalizado debe permanecer en el banquillo de expulsados durante el lanzamiento del penalti.

509 El penalti retardado

1) Se aplicará cuando después de una falta el equipo no ofensor controla la bola y la situación de gol todavía continúa. Si un penalti retrasado es concedido durante una sanción retrasada o causado por una falta que derive en expulsión, se aplicarán las reglas acerca de las expulsiones en relación con los lanzamientos de penaltis. Un penalti retrasado puede ser causado por una falta que derive en una expulsión, aunque un penalti retrasado todavía esté en progreso.
2) El penalti retrasado implica que el equipo no ofensor tiene la posibilidad de continuar el ataque hasta que la situación inmediata de gol termine.
El penalti retrasado se ejecutará al final de un período o del partido. Si el equipo no ofensor marca de forma correcta durante penalti retrasado, el gol será válido y el lanzamiento del penalti cancelado.

510 Acciones que provocan un penalti

1) Cuando el equipo defensor comete una falta para impedir el gol dando lugar a un golpe franco o sanción. (señal preescrita) Los árbitros deciden qué situación será considerada como de gol. Las faltas en el área de portería no derivarán automáticamente en un lanzamiento de penalti.
El penalti también será adjudicado si durante la situación de gol el equipo defensor mueve intencionadamente la portería o juega intencionadamente con muchos jugadores en la pista.
También si cuando, en un golpe franco lanzado directamente a portería, un jugador del equipo defensor está en el área de portero, en la portería o si se mueve la portería, se pitará siempre penalti

6. EXPULSIONES

601. Reglas generales de las expulsiones

1) Cuando se comete una acción que conlleve expulsión, el ofensor debe ser sancionado.
Si los árbitros son incapaces de señalar el ofensor, o si la falta es cometida por un miembro del cuerpo técnico, el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté ya sancionado, para cumplir la expulsión. Si el capitán se niega a hacer esto, o ya se encuentra sancionado, serán los árbitros los que escojan al jugador. Todas las expulsiones serán anotadas en el Acta del partido con tiempo, número del jugador, tipo y causa de la sanción. Si ésta es causada por una falta relacionada con el juego, el equipo no ofensor será beneficiado con un golpe franco. Si no es por causa de una falta relacionada con el juego, el juego se reanudará con un saque neutral. Si la falta se comete durante el tiempo de interrupción, el juego se reanudará de acuerdo con la causa de la interrupción. Un capitán sancionado pierde su derecho a hablar con los árbitros, a menos que ellos se dirijan a él.
2) Un jugador sancionado estará en el banquillo de expulsados mientras dure su sanción. *Una sanción que no ha terminado cuando finaliza el tiempo regular de juego, continuará durante el tiempo extra. Después del tiempo extra todas las sanciones, excepto las de partido, se considerarán terminadas . Un jugador sancionado estará en el mismo lado, respecto de la línea*

central, que su equipo, con la excepción de cuando la mesa y los banquillos de expulsados son situados en el mismo lado de la pista que las zonas de sustitución. El jugador sancionado puede abandonar el banquillo de expulsados durante el descanso, continuando su sanción al inicio del siguiente periodo. Si el descanso es entre el tiempo de juego normal y la prórroga, entonces el sancionado no podrá abandonar el banquillo de expulsados. Este jugador no está autorizado a participar en los tiempos muertos de su equipo. Un jugador cuya sanción termina abandonará inmediatamente el banquillo de expulsados, a menos que el número de sanciones de su equipo lo impida o la sanción que termina sea de tipo personal. El portero cuya sanción finalice no abandonará el banquillo de expulsados hasta la próxima interrupción en el juego.

Un jugador penalizado que esté lesionado, será sustituido en el banquillo de expulsados por otro jugador que no esté ya sancionado. Ambos jugadores serán anotados en el Acta pero el número del que hace la sustitución por lesión se pondrá entre paréntesis. En el caso de que el jugador lesionado entre al terreno de juego antes de que termine su sanción, se le penalizará con una sanción de partido 1.

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

3) Si un portero recibe una o varias sanciones de 2 minutos de expulsión, el capitán elegirá un jugador de campo, que no esté sancionado, para cumplir la expulsión. Un portero sancionado con una expulsión de 5 minutos o una sanción personal si que la cumplirá el mismo. Si un portero recibe una sanción de 2 minutos cuando está cumpliendo una sanción o en conexión con una de 5 minutos o una de tipo personal, las cumplirá el mismo.

   Si el portero recibe una sanción y no hay otro en el banquillo, el equipo infractor dispondrá de un máximo de 3 minutos para equipar a un jugador de campo, pero ese tiempo no se usará para calentamiento. El nuevo portero será inscrito en el Acta así como el tiempo del cambio. Cuando la sanción se cumpla, el portero no podrá entrar en el campo hasta que el juego se pare. Por ello el capitán elegirá a otro jugador de campo que acompañará al portero para volver al campo al cumplirse el tiempo de la sanción de banquillo. Solo se anotará en el Acta al jugador penalizado. Los árbitros y la mesa de control ayudarán al portero expulsado durante el juego a dejar el banquillo de expulsados tan pronto se pare el juego.

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

602 Banco de expulsión

1) Una sanción de banquillo debe afectar al equipo por lo que el jugador expulsado no será reemplazado por otro jugador en el campo de juego mientras dure el tiempo de sanción.
2) No se medirán más de una sanción de banquillo por jugador o dos por equipo al mismo tiempo.

   En el caso de que existan más de una sanción por jugador o más de dos por equipo, las sanciones se cumplirán en el orden en que fueron impuestas. Un jugador cuya sanción no se pueda cumplir por esta razón, estará en el banquillo de expulsados desde el momento en que se pitó la falta. Si se produce más de una sanción simultáneamente en un mismo equipo que ya tiene a un jugador sentado en el banquillo de expulsados, el capitán de dicho equipo decide cuál de las nuevas sanciones se cumple primero. En este caso, las sanciones de menor duración serán siempre medidas antes que las más largas.

   Un equipo que tenga más de dos jugadores expulsados con una sanción de banquillo, tendrá derecho a seguir jugando con cuatro jugadores en la pista, hasta que sólo quede un jugador sancionado sentado en el banquillo de expulsados.

Un jugador cuya sanción termine antes de esto permanecerá en el banquillo de expulsados hasta que el juego se interrumpa. Todos los jugadores sancionados de un mismo equipo abandonarán el banquillo de expulsados en el mismo orden en que vayan cumpliéndose sus sanciones. Los árbitros, junto con la mesa de control, informarán al jugador de la finalización de su sanción mientras el juego esté interrumpido.

3) Si un jugador, que ha incurrido en una sanción de banquillo, comete más faltas, todas ellas serán cumplidas consecutivamente, sin tener en cuenta si la primera sanción ha comenzado o no. Si ha comenzado una sanción de banquillo y el mismo jugador comete otra falta, el tiempo de la primera sanción no debe ser afectado, sino que continúa.
Tan pronto como la primera sanción finalice comenzarán las siguientes, a no ser que el equipo tenga otras sanciones de banquillo impuestas que no han empezado a cumplirse entre las sanciones del primer jugador.
Para un mismo jugador se puede imponer un número ilimitado de sanciones de banquillo. Si un jugador comete una falta personal, todas sus sanciones de banquillo deben terminar antes de que comience a cumplir la sanción personal. Si un jugador, cumpliendo una falta personal, incurre en una sanción de banquillo, se le pospondrá lo que le queda por cumplir de la falta personal hasta que termine la sanción de banquillo, y el capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para que acompañe al otro jugador en la sanción de banquillo para entrar en la pista cuando la sanción termine.
Si un jugador penalizado comete una falta que conlleve una sanción de partido, se aplicarán las normas relativas a sanciones de partido.

603. Expulsión de dos minutos (2´)

1) Si el equipo contrario marca durante una sanción de dos minutos, dicha sanción finalizará, a menos que el equipo se encuentre con mayor o igual número de jugadores en el campo.
La sanción no termina si el gol es marcado durante una sanción retardada o mediante un lanzamiento de penalti, o que implique una sanción.

604. Sanción retardada

1) Todas las sanciones, pueden ser retardadas. Se aplica cuando el equipo no ofensor controla la bola después de una falta que deriva en una expulsión.
Solo puede haber una sanción retardada excepto cuando exista ocasión de gol en cuyo caso puede haber una segunda sanción retardada. Si una o varias sanciones retardadas son impuestas en conexión con el lanzamiento de penalti o un penalti retardado, las reglas concernientes a sanciones en conexión con lanzamientos de penaltis serán aplicadas.

2) Una sanción retardada implica dar al equipo no ofensor la posibilidad de continuar el ataque hasta que el equipo ofensor recupere o controle la bola o el juego sea interrumpido.
La sanción se seguirá cumpliendo aún en el caso de que acabe el periodo o el partido. Si la sanción retardada acaba porque el equipo ofensor recupera la bola, el juego se reanuda con un saque neutral.
Una sanción retardada se usará por el equipo no ofensor para realizar juego de ataque. Si los árbitros consideran que el equipo no ofensor está perdiendo tiempo deben comunicarlo a los jugadores. Si el equipo sigue sin atacar, el juego debe interrumpirse, la sanción se cumplirá y el juego se reanudará con un saque neutral. Si la sanción retardada se interrumpe por otra razón, se reiniciará el juego de acuerdo con la causa de la interrupción Si el equipo no ofensor marca de forma correcta durante una sanción retardada, el gol será válido y la última sanción retardada impuesta será cancelada, pero esto no afecta a otro tipo de sanciones. Si es el equipo ofensor el que marca, el gol no vale y el juego se reanuda con un saque neutral, pero si el equipo no ofensor marca en propia meta, el gol sí será válido.

605. Acciones que llevan a una expulsión de dos minutos (2´)

1) Cuando un jugador golpea, bloquea, eleva o da una patada al palo del oponente, con objeto de conseguir ventaja, o sin posibilidad de jugar la bola. (901, 902, 903, ~~910~~, 912)

2) Cuando un jugador sujeta al contrario o su stick con objeto de conseguir ventaja, o sin posibilidad de jugar la bola. (910)

3) Cuando un jugador de campo juega la bola por encima del nivel de la cadera con cualquier parte de su palo o su pie. (904, 913)
El nivel de la cadera será el del jugador en posición de pie.

4) Cuando un jugador comete juego peligroso con el stick (904).
Esto incluye no controlar el palo en el movimiento de golpeo hacia delante o hacia atrás o elevándolo por encima de la cabeza del oponente, si este movimiento es peligroso o molesto para el oponente.

5) Cuando un jugador presiona o empuja al oponente contra las bandas o la portería. (907)

6) Cuando un jugador placa o hace tropezar al oponente, al intentar recuperar la bola. (909)

7) Cuando el capitán de un equipo pide que se mida la pala o la homologación de pala-stick y dicho control es correcto. (no hay señal arbitral)
Será el capitán el que cumpla la sanción.

8) Cuando un jugador de campo juega sin el palo. (no hay señal arbitral)
Esto no incluye al portero.

9) Cuando un jugador recoge un palo de un lugar diferente al de su propia zona de cambio. (no hay señal arbitral).

10) Cuando un jugador de campo no recoge su stick roto o caído del campo y lo lleva a la zona de sustitución (no hay señal arbitral).
Sólo se retirarán las partes del stick claramente visibles.

11) Cuando un jugador, de forma intencionada, se mueve para obstaculizar a un oponente, el cual no está con control de la bola. (911)
Si un jugador el cual está intentando moverse a una posición mejor empuja a un oponente, o evitar que el otro se mueva en esa dirección, solo se señalará golpe franco.

12) Cuando un jugador de campo obstruye activamente el saque del portero contrario, (915).
Esto sólo se considera falta si está en el área o más cerca de los 3 m. reglamentarios contados a partir del punto en el que el portero ha cogido a bola. Activamente se considera el seguir el movimiento del portero o intentando alcanzar la bola con el stick.

13) Cuando un jugador viola la ley de los 3 m. en un saque de banda o un golpe franco. (915)
Si el saque de banda o el golpe franco se lleva a cabo cuando el jugador defensor está colocándose en la posición correcta, no se considerará falta. Si el equipo defensor forma una barrera a menor distancia de la mencionada, sólo se sancionará a un jugador.

14) Cuando un jugador para o juega la bola desde sentado o tumbado. (919)
Esto incluye estando con ambas rodillas o con una mano en el suelo, excluyendo la mano que sujeta el stick.

15) Cuando un jugador de campo para o juega la bola con su mano, su brazo o su cabeza. (920, 921)

16) Cuando se produce una sustitución incorrecta. (922)
El jugador que sale del campo debe estar pasando sobre el rink antes de que entre otro jugador. En caso de duda, se sancionará solo si la acción afecta al juego. También se considera incorrecto si el cambio se realiza fuera de la zona de sustitución de cada equipo cunado se interrumpe el juego. Se sanciona al jugador que entra al terreno de juego.

17) Cuando un equipo tiene a más jugadores de los permitidos en el terreno de juego. (922)

Sólo se sancionará a un jugador.

18) Cuando un jugador sancionado:
Sin entrar al rink, deja la zona del banquillo de expulsión antes de que finalice el tiempo de su sanción.
Rehúsa a dejar el banquillo de expulsados cuando ha cumplido ya su tiempo.
Entra en el rink durante una interrupción del juego, antes de que termine su tiempo de sanción. (925)
La mesa de control notificará estos hechos a los árbitros tan pronto sucedan. Un jugador, cuya sanción se ha cumplido, no dejará el banquillo de expulsados si el número de sanciones de su equipo impiden ese hecho o su sanción es de tipo personal. Un portero, cuya sanción se ha cumplido, no abandonará el banquillo de expulsados hasta la siguiente interrupción en el juego.
Si un jugador sancionado entra en el rink durante el juego se considerará sabotaje.

19) Cuando sistemáticamente un equipo afecta negativamente el juego cometiendo repetidas faltas que derivan en golpe franco. (señal prescrita 923)
Incluye también cuando un equipo comete un número de faltas menores en un período corto de tiempo. El jugador que cometió la última falta será el que cumpla la sanción, y se le penalizará acorde con esa acción.

20) Cuando un jugador retrasa el juego. (924)
Esto incluye cuando el jugador golpea la bola después de que el tiempo ha sido parado, la bloquea contra la banda o la portería, la lanza intencionadamente fuera de la banda o la daña intencionadamente. O un jugador del equipo defensor mueve intencionadamente la portería.

21) Cuando intencionadamente un equipo pierde tiempo. (924)
Los árbitros, si es posible, avisarán al capitán del equipo antes de pitar la sanción, y, será éste el que elegirá a un jugador de campo que no esté sancionado para cumplir la sanción. Esto también se aplica cuando un equipo llega tarde tras un descanso. De esta sanción se elevará informe a la autoridad administrativa.

22) Cuando un jugador o un miembro del cuerpo técnico protesta contra la decisión arbitral o cuando el entrenador da órdenes de forma incorrecta. (925)
Esto incluye cuando el capitán, constantemente y sin razón, cuestiona las decisiones arbitrales. Protestar contra la decisión arbitral, dar órdenes incorrectamente por parte del entrenador, se considera una ofensa espontánea y menor comparada con un comportamiento antideportivo. Esto también se tiene en cuenta cuando un técnico de un equipo entra al campo sin el permiso del árbitro. Éste advertirá al equipo antes de pitar la sanción.

23) Cuando un portero no coloca la portería en la posición correcta, (925) a pesar de ser advertido por los árbitros.
Es obligación del portero recolocar la portería en su posición tan pronto sea posible.

24) Cuando un jugador hace caso omiso a las indicaciones de los árbitros de colocarse correctamente su material. (no hay señal arbitral)

25) Cuando un jugador viste con ropa incorrecta. (no hay señal arbitral)
Todas las faltas cometidas en relación con la vestimenta no se sancionarán mas que una sola vez por equipo y partido. La falta de dorsales en el pecho deben solo ser comunicadas a las autoridades administrativas. El árbitro tratará de comunicar estas deficiencias al jugador antes de tomar ninguna acción.

26) Cuando el portero participa en el juego sin el material apropiado. (no hay señal arbitral)
Si el portero pierde sin querer la protección de la cara, el juego se interrumpe y se reanuda con un saque neutral.

27) Cuando un jugador evita un gol o una situación clara de gol cometiendo una falta que es merecedora de tiro libre. (no hay señal arbitral)

606. Expulsión de cinco minutos (5´)

1) Si el equipo contrario marca durante una expulsión de 5', la sanción no termina.
Si se impone una expulsión de 5' en el banquillo durante un lanzamiento de penalti o una sanción retrasada, se aplicarán las reglas concernientes a los lanzamientos de penalti.

607. Acciones que llevan a una expulsión de cinco minutos (5´)

1) Cuando un jugador de campo realiza golpes violentos o peligrosos con su palo. (901)
Esto incluye cuando eleva el palo por encima de la cabeza del oponente y le golpea.
2) Cuando un jugador usa su palo para enganchar a un oponente. (906)
3) Cuando un jugador lanza su palo u otra parte del material para golpear o intentar golpear la bola. (909)
4) Cuando un jugador se lanza sobre el oponente o le ataca de forma violenta. (909)
5) Cuando un jugador placa, empuja o golpea al oponente contra las bandas o la portería. (909)

608. Expulsión personal

1) Sólo se pitará en conexión con una sanción de banquillo y no se cumplirá hasta que dicha sanción haya terminado. Se puede pitar un número ilimitado de sanciones personales simultáneamente.
Si un jugador sancionado con una sanción personal comete una falta sancionada con una expulsión temporal, terminará de cumplir la sanción personal después de que finalice la de banquillo. El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para que acompañe al sancionado en el banquillo con el objetivo de entrar de nuevo al campo cuando termine su expulsión.
2) La sanción personal afecta sólo al jugador, por lo que éste será reemplazado en la pista mientras dure su sanción.
El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para que acompañe al sancionado en el banquillo con el objetivo de entrar de nuevo al campo cuando termine su expulsión. Solo se anotará en el Acta al jugador penalizado. Cuando la sanción personal termina, el jugador no entrará hasta que el juego se interrumpa. Los árbitros, junto con la mesa de control, avisarán al jugador expulsado cuando haya terminado su sanción y le dejará entrar de nuevo al juego con haya una interrupción.
Si un miembro del cuerpo técnico comete una falta que dé origen a una sanción personal, será enviado a las gradas hasta que termine el encuentro y el capitán elegirá a un jugador para que cumpla la sanción de banquillo.

609. Expulsión personal de diez minutos (10`)

1) Si el equipo contrario marca durante una sanción personal de 10', dicha sanción no termina.

610. Acciones que llevan a una expulsión de 2' y 10' de expulsión personal

1) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se comporta de manera antideportiva. (925)
Comportamiento antideportivo implica:
Actitud insultante o poco limpia hacia árbitros, jugadores, técnicos, oficiales o espectadores. Estar demasiados técnicos en el banquillo, o cualquier acción enfocada a engañar a los árbitros.

Patear, descolocar o golpear el rink o la portería intencionadamente. Tirar el palo o cualquier parte del material durante una interrupción del juego o en la zona de sustitución.

611. Sanción de partido (tarjeta roja)

1) Un jugador o miembro del cuerpo técnico que son castigados con una sanción de partido tendrá que irse inmediatamente al vestuario y no podrán participar más en el juego.
El organizador es el responsable de controlar que el sancionado se dirija a los vestuarios y no vuelva a la pista ni se siente en las gradas en lo que queda de juego, incluido el tiempo extra y lanzamientos de penalti. Todas las tarjetas rojas se anotarán en el acta y se emitirá informe de las sanciones de partido 3.
Un jugador o miembro del staff del equipo incurrirá solo en una sanción de partido por encuentro disputado con la excepción de que suceda alguna que no esté anotada en el acta del partido. Todas las sanciones de partido se incluirán en el informe arbitral que se envía a la autoridad administrativa. Las ofensas cometidas antes o después de un partido que impliquen una sanción de partido, se anotarán en Acta pero no se impondrá sanción de banquillo (se anotará en el informe arbitral). Con la excepción de "material incorrecto" (la cual debe ser corregida por el jugador en cuestión) el jugador que cometa una falta que implique una sanción de partido antes de su comienzo, no podrá participar en el partido incluyendo prorrogas y lanzamientos de penaltis.

2) Una sanción de partido implica también una de expulsión de 5'.
El capitán del equipo elegirá a un jugador de campo, que no esté sancionado, para cumplir esta sanción y las posibles faltas de banquillo que pudiese tener el jugador o miembro del staff técnico que cumple la sanción de juego. Solo se anotará en el Acta al jugador penalizado. Las sanciones personales relacionadas con el jugador con sanción de partido, quedan anuladas. Si un jugador, habiendo recibido una sanción de partido produjera otra acción que implicará también sanción de partido, esta nueva acción se anotará en el Acta y el informe posterior.

612. Sanción de juego 1

1) Implica la exclusión del jugador para el resto del partido sin implicar sanciones posteriores.

613. Acciones que lleva a una sanción de juego 1

1) Cuando un jugador usa un stick no homologado o con un stick con una pala demasiado curvada o un stick y pala de diferentes marcas. Cuando un portero usa una máscara incorrecta (no hay señal arbitral)
Un stick sin la señal de homologación es siempre considerado como no homologado.
2) Cuando un jugador que no está inscrito en el Acta participa en el juego (no hay señal arbitral).
3) Cuando un jugador sustituido en el banquillo de expulsados por lesión vuelve a participar en el juego cuando su sanción aún no ha terminado (no hay señal arbitral).
4) Cuando un jugador realiza actos continuados o repetidos de comportamiento antideportivo (925).
La sanción de partido sustituye a la segunda sanción de 2 + 10 min. Pero implicará otra de 5 minutos. Continuadas significa en la misma situación o repetida por segunda vez en el mismo partido.
5) Cuando un jugador, enfadado, rompe su palo o cualquier otra parte de su material (925).
6) Cuando un jugador es culpable de juego físicamente peligroso (909).

Esto incluye actos peligrosos, violentos o no deportivos deliberados.

614. Sanción de juego 2

1) Implica la exclusión del jugador para el resto del partido además de la no participación en el siguiente partido de la misma competición.

615. Acciones que llevan a una sanción de juego 2

1) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico participa en una pelea (909).
Implica cualquier ligera pelea, sin puños o patadas, que requiera separarles.

2) Cuando un jugador, por segunda vez en el mismo partido, comete una falta sancionada con 5' de banquillo
La sanción de juego reemplaza a la segunda sanción de 5' de este jugador, pero aún así otro jugador se debe cumplir una sanción de banquillo de 5'.

3) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se comporta de forma antideportiva de forma continua (925)
La sanción de juego sustituye a la segunda expulsión temporal de 2' en el banquillo más 10' sanción personal, pero tendrá que cumplirse también una sanción de 5 minutos en el banquillo.

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

5) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico comete una falta con la intención de sabotear el juego (sabotaje) (925).
Se refiere a :
Cuando un jugador sancionado entra intencionadamente en la cancha antes de que termine su sanción. Si el jugador entra en el campo de juego durante una interrupción, antes de acabar una sanción, se le impondrá una sanción de 2'. Si la mesa es la responsable de que el jugador entre antes de tiempo y se avisa antes de que acabe el tiempo de sanción, el jugador volverá al banquillo de expulsados para terminar su sanción por el tiempo que reste. Si se notifica el error cuando el tiempo de sanción ha terminado, no se llevará ninguna acción a cabo. Si un jugador con sanción personal, habiendo acabado el tiempo de sanción, entra en el campo antes de la primera interrupción de juego se puede considerar, dependiendo del caso como "demasiados jugadores en el campo".
.- Faltas realizadas desde la zona de sustitución por parte de cualquier equipo, durante el lanzamiento de un penalti.
.- Lanzamiento de material al campo desde la zona de sustitución durante el juego.
.- Cuando juega o intenta jugar desde la zona de sustitución un jugador que no está en proceso de ser cambiado.
.- Cuando un jugador juega como jugador de campo después de haberlo hecho como portero en el mismo partido.
.- Cuando un equipo intencionadamente tiene a demasiados jugadores en el campo.

6) Cuando un jugador de campo después de haber sido avisado por los árbitros, sigue utilizando un palo defectuoso que pueda hacer daño (no hay señal arbitral).
Los árbitros deciden cuándo es peligroso el palo.

616. Sanción de juego 3

1) Implica la exclusión del jugador para el resto del partido así como para el siguiente partido de la misma competición además de la sanción que pueda aplicar la autoridad administrativa.

617. Acciones que llevan a una sanción de juego 3

1) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se ve envuelto en una lucha (909). *(Cuando usa puñetazos o patadas).*

2) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico comete una falta brutal (909*).*
Incluye, cuando lanza su palo o su material al oponente.

3) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico se comporta de forma grosera. (925)
Comportarse de forma grosera implica decir groserías o insultar a los árbitros, jugadores, cuerpo técnico o espectadores.

4) Cuando un jugador o miembro del equipo técnico es culpable de conducta violenta.
Conducta violenta implica deliberado contacto físico hacia otra persona sin causar lesión. Aquí se incluye el escupir a un contrario, etc.

618. Sanciones en conexión con un lanzamiento de penalti

1) Si un lanzamiento de penalti termina en gol, sólo se verá afectada la sanción causante de este lanzamiento de penalti. Si se corresponde con una expulsión de dos minutos, esta habrá terminado.
Esto también incluye un penalti retardado.
Si durante un penalti retardado, el equipo ofensor comete una falta que implica penalti retardado pero no una expulsión, será esta última la causante del lanzamiento de penalti. Por tanto si el penalti acaba en gol, el jugador expulsado no verá anulada su sanción. Si el lanzamiento de penalti es interrumpido por una acción del portero, esto implicará un nuevo lanzamiento de penalti. Si se impone una sanción de 5 minutos en conexión con un lanzamiento de penalti o un penalti retardado y ya existía una sanción de 2 minutos esta terminará si el lanzamiento acaba en gol.

7. GOL

701. Concesión de un gol

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

2) Un gol concedido, no será anulado después del saque de face-off.
Si los árbitros están seguros de que el gol ha sido marcado de forma incorrecta, éste deberá ser escrito en el Acta.

702. Goles marcados correctamente

1) Cuando la bola traspasa completamente la línea de portería por su parte anterior después de haber sido jugada de forma correcta por el stick de un jugador de campo, y no ha habido infracción que pueda conducir a golpe franco o expulsión por parte del equipo atacante en la ejecución del gol o inmediatamente antes.
Esto incluye cuando un jugador del equipo defensor desplaza la portería de su posición y la bola pasa la línea de gol por la parte anterior entre las marcas de los postes y por debajo de la posición

imaginaria del larguero. Cuando se marca un gol en propia meta. Un gol en propia meta es así anotado cuando la bola es golpeada por el defensor de forma activa con el stick o el cuerpo. Si durante una sanción retardada, el equipo no ofensor marca un gol en propia puerta, el gol es válido Un gol marcado en propia meta será asignado en el Acta como P.P. ("O.G").

2) Cuando la bola traspasa completamente la línea de gol por la parte anterior después de que un jugador defensor dirigiese la bola con su stick o su cuerpo, o un jugador atacante dirigiese la bola sin intención con su cuerpo, y el equipo atacante no ha cometido ninguna infracción que pudiera conducir a un golpe franco o a una expulsión, en la ejecución del gol o inmediatamente antes.
El gol debería ser considerado, sin embargo, como marcado irregularmente si un jugador atacante golpea intencionadamente la bola con su pie para dirigirla al interior de la portería.

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

3) Cuando un jugador no inscrito en el acta o numerado incorrectamente, participa en el gol.

"Participar" significa marcar o dar la asistencia.

703. Goles incorrectamente marcados

1) Cuando un jugador atacante comete una infracción que conduce a un golpe franco o a una expulsión en conexión con el gol o inmediatamente antes (señal de sanción).
Esto incluye cuando un equipo marca con un número excesivo de jugadores o un jugador sancionado sobre el terreno de juego, y cuando un jugador atacante desplaza la portería fuera de su posición de forma intencionada.

2) Cuando un jugador atacante dirige intencionadamente con cualquier parte de su cuerpo la bola hacia el interior de la portería.
Ya que esto no es considerado como una infracción, el juego se reanudaría con un saque neutral.

3) Cuando la bola traspasa la línea de gol durante o después de una señal arbitral o de tiempo.
Un período o el partido finaliza en el momento en que comienza a sonar la sirena.

4) Cuando la bola llega al interior de la portería sin haber cruzado la línea de gol desde la parte anterior.

5) Cuando el portero lanza, despeja la bola con el pie, o de cualquier manera correcta y la bola entra en la portería contraria.
Ya que esta acción no se considera infracción, el juego se reanudaría con un saque neutral.
La bola debe tocar a otro jugador o el material del jugador antes de que entre en la portería.

6) Cuando un jugador atacante golpea intencionadamente con el pie la bola y ésta va al interior de la portería después de haber tocado otro jugador o el material de otro jugador.
Como no es considerada infracción, el juego se reanudaría con un saque neutral.

Un pase intencionado (a un compañero) dirigido a la portería si será permitido.

7) Cuando el equipo infractor marca durante una sanción retardada.
Se debe llevar a cabo la expulsión y se reanuda el juego con un saque neutral

8) Cuando la bola rebota en uno de los árbitros y va directamente a gol.

8. SEÑALES ARBITRALES

801. Detención del tiempo de juego/tiempo muerto

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

802. Saque neutral

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

803. Saque de banda

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

804. Golpe franco

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

805. Ventaja

El brazo (diagonal abajo) se mantiene en la dirección de la ventaja, la palma de la mano hacia arriba..

806. Lanzamiento de Penalti

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

807. Sanción retardada/ lanzamiento de penalti retardado

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

808. Banquillo de expulsados/falta personal

El brazo se mantiene verticalmente, indicando con los dedos el número de minutos, (10 minutos con una mano cerrada).

809. Expulsión de partido

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

810. Gol

El brazo se orienta primero en la dirección de la portería y después hacia el punto central, con la palma de la mano orientada hacia abajo.

811. Continuar jugando/ gol marcado incorrectamente

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

9. SEÑALES DE SANCIONES

901. Golpeo incorrecto

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

902. Bloquear el stick del oponente

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

903. Elevar el stick de un oponente

Igual que el anterior, pero el brazo inferior presiona hacia arriba sobre el superior.

904. Elevación del stick

Marcar con una mano a la altura de la cabeza la sujeción del stick

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

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

906. Enganchar a un jugador con el stick

Colocar los antebrazos en la horizontal simulando la sujeción del stick (una mano hacia arriba, la otra hacia abajo)

907. Empujar

Se puede simular el empuje con una o ambas manos.

908. Desplazarse hacia atrás empujando un oponente

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

909. Juego violento

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

910. Sujetar

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

911. Obstrucción

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

912. Patada incorrecta

El pie girado hacia fuera sobre el nivel del tobillo

913. Patada alta

El pie girado hacia fuera sobre el nivel de la rodilla

914. Entrar en el área del portero

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

915. Distancia incorrecta

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

916. Salto incorrecto

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

917. Lanzamiento incorrecto

Los antebrazos horizontales, codos flexionados con las palmas enfrentadas.

918. Incorrecto saque de banda o golpe franco

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

919. Jugar la bola desde el suelo

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

920. Manos

La palma de la mano se dirige hacia arriba en un corto movimiento

921. Golpeo con la cabeza

La palma de la mano toca la frente

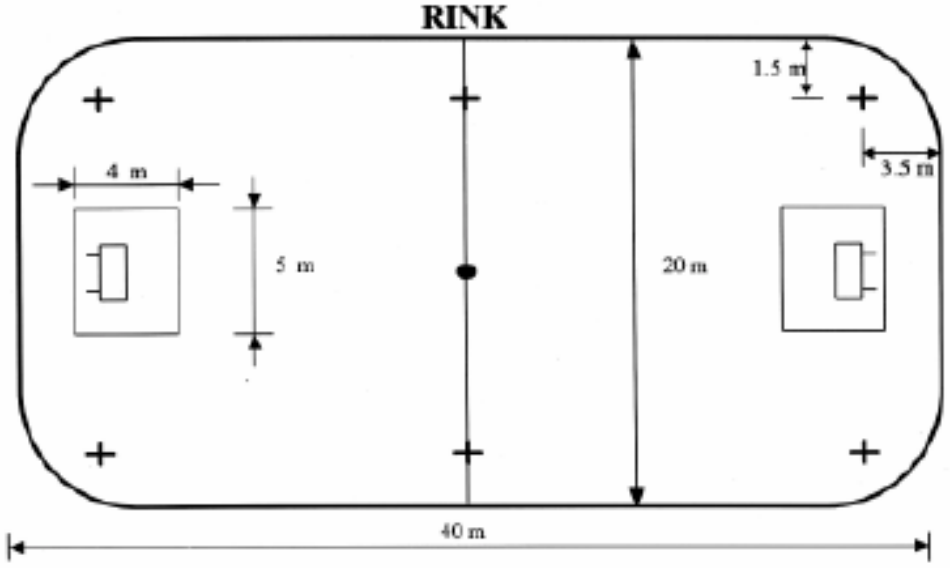
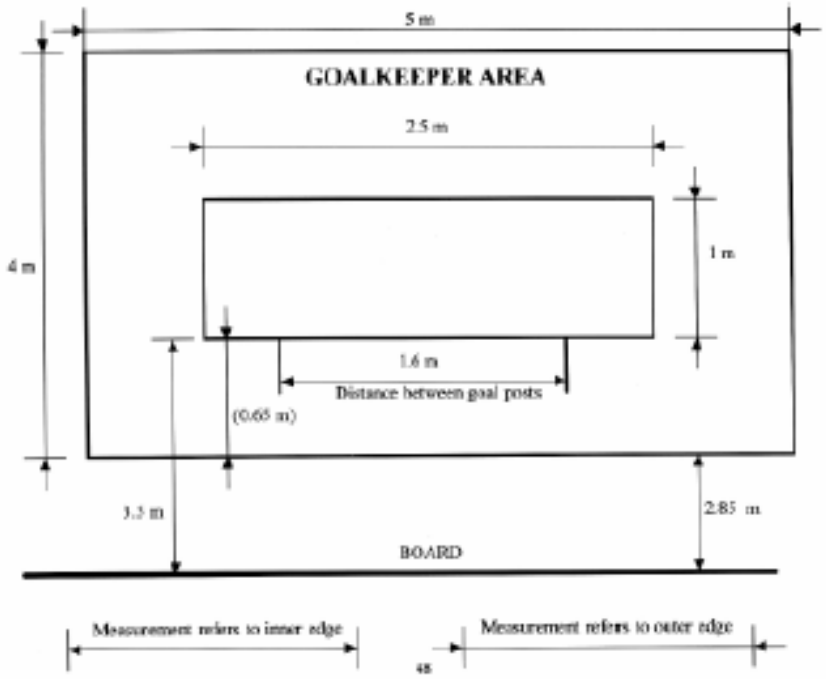
922. Sustitución incorrecta

Rotación de los antebrazos uno alrededor del otro delante del pecho

924. Pérdida de tiempo

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

925. Conducta antideportiva

El árbitro muestra un gesto de enfado manteniendo los brazos en jarra, manos a la cintura

ILUSTRACIONES DEL TERRENO DEL JUEGO (MEDIDAS Y DIMENSIONES)