

# ***REGLAS DEL JUEGO CATEGORIAS INFANTILES***



***EDICIÓN 2010  
Válido desde 1 de Noviembre de 2010***

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE UNIHOCKEY-FLOORBALL  
REGLAS DEL JUEGO CATEGORIA INFANTIL (EDICION 2010)

AEUF

[www.unihockey.es](http://www.unihockey.es) - [info@unihockey.es](mailto:info@unihockey.es)

## 1. EL TERRENO DE JUEGO

### 101. Dimensiones del terreno

1) El terreno deberá ser de **28m x 15m**, 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 **20m x 10m**.

### 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 del portero mide 1m x 2,5m y debe estar marcado a 2m de la línea de fondo.** 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. 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.
- 4) Las líneas de gol deben estar centradas en relación con las líneas de banda del terreno de juego.
- 5) 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 1m de las líneas de banda del terreno de juego. Sin sobrepasar los 30 cm de diámetro.

### 103. Porterías

Las porterías deben ser homologadas y marcadas por la IFF y medir **entre 105x140 mm y 115x160 mm.**

## 2. DURACIÓN DEL JUEGO

### 201. Tiempo regular de juego

1) La duración del juego deberá ser de **3 tiempos de 14 minutos** cada uno, con 2 periodos de descanso de **7 minutos** en los que los equipos cambian de campo.

La autoridad administrativa puede permitir, como excepción, partidos de menor duración que no podrán ser de menos de **2 x 10 minutos**. 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 corrido. Esto implica que el tiempo se detendrá solo cuando el árbitro lo indique así como en los goles y se reanudará en cuanto la bola se ponga de nuevo en juego.

**Los tres últimos minutos de juego regular deberán ser efectivos.**

El tiempo de juego se para siempre que hay un lanzamiento de penalti.

## 3. PARTICIPANTES

### 301. Jugadores

1) Cada equipo debe registrar un máximo de **12 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 cuatro jugadores incluyendo el portero, o cuatro 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 3 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 3 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

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE UNIHOCKEY-FLOORBALL  
REGLAS DEL JUEGO CATEGORIA INFANTIL (EDICION 2010)

AEUF

[www.unihockey.es](http://www.unihockey.es) - [info@unihockey.es](mailto:info@unihockey.es)

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.

### **303. Reglas especiales para los porteros**

1) Todos los porteros deben estar registrados en el Acta del encuentro.

Se marcará con una ("P") en el margen. **Un jugador que ha sido registrado como portero puede jugar como jugador de campo con stick en distinto periodo el cambio debe quedar registrado en el acta.** 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.

### **305. El equipo técnico (staff)**

1) Cada equipo anotará como máximo **2 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. Todos los entrenadores deberán situarse en la zona de sustitución propia. 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. El cuerpo técnico de un equipo no podrá entrar en la zona de sustitución del equipo contrario.

**Sólo la persona que figura como entrenador del equipo tiene derecho a dirigirse y hablar con los árbitros y está obligado a colaborar con ellos.**

### 306. Arbitros

- 1) Un partido deberá ser dirigido y controlado por **un árbitro**

### 307. Mesa de control

- 1) **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.

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** con diferentes números de figuras arábigas, claras y visibles, **en la espalda**. 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 de un color distinto a los equipos, pantalones cortos negros y medias negras.**

#### **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 más del propio cuerpo del jugador, por ejemplo protectores de hombros.

#### **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, 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, está 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.

#### **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.
- 2) El control de la curvatura o el control de la homologación de pala-stick debe de ser solicitado por el entrenador del equipo. Los árbitros están obligados a controlar la curvatura o la homologación de pala-stick que el entrenador solicitó, pero sólo se permitirá un único control por equipo e interrupción del juego.

### **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.

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, **2 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, el árbitro le corregirá y explicará la forma correcta de realizar el face off.**

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 se puede jugar por estar en disputada entre varios jugadores. 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.

7) Cuando un gol no es concedido.

8) Cuando un lanzamiento de penalti no termina en gol.

Esto también incluye cuando un lanzamiento de penalti no es correctamente ejecutado, en este caso se explicará previamente al jugador que lanzó el penalti por que no es correcta su ejecución.

9) 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.

#### **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 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 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 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 2 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 correctamente, 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 inicialmente 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 **2,5 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 m.** debe modificar su distancia. Un golpe franco detrás de la prolongación imaginaria de la línea de gol será sacado desde el punto más cercano de saque neutral. Un golpe franco más cerca del área del portero que **2,5 m. será movido hasta 2,5 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 2 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, **2 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, sujeta al contrario o su stick. (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 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 lo que no existiría riesgo de lesión. La altura de la cadera se mide desde la situación de pie.

3) 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.

4) Cuando un jugador de campo coloca su palo, su pie o su pierna entre las piernas o los pies del oponente. (905)

5) 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)

6) 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 2,5 metros del área del portero.

7) 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.

8) Cuando un jugador recibe un pase dado con el pie por un jugador de campo del mismo equipo. (912)

Esto será considerado falta sólo si el pase, en opinión de los árbitros, es intencionado. Recibir un pase dado con el pie por un jugador del mismo equipo sólo es permitido si un oponente no coge la bola a pesar de tener la posibilidad de

hacerlo. Un pase con el pie hecho al portero no es considerado una situación de gol y no puede resultar penalti.

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 2 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 por segunda vez un portero recibe un pase 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 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. 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.

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.

## **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.

2) Un jugador sancionado **estará en el banquillo de su equipo** mientras dure su sanción.

Un jugador cuya sanción termina puede volver a participar en el juego **cuando su entrenador lo decida**.

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.

Cuando una sanción al portero se cumpla, este no podrá entrar en el campo hasta que el juego se pare.

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



## 602 Banco de expulsión

1) Una sanción de banquillo debe afectar al jugador expulsado que será reemplazado por otro jugador en el campo de juego mientras dure el tiempo de sanción.

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

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

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

3) 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.

4) 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 2 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.

5) Cuando un jugador viola la ley de los 2 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.

6) 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.

7) Cuando un jugador de campo para o juega la bola con su mano, su brazo o su cabeza.

(920, 921)

8) Cuando sistemáticamente un equipo afecta negativamente el juego cometiendo repetidas faltas que derivan en golpe franco. (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.

9) 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. Si un jugador se ha lesionado, sí se podrá echar la bola fuera.

10) Cuando sistemáticamente 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 defensor mueve intencionadamente la portería.

11) 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.

13) Cuando un jugador usa su palo para enganchar a un oponente. (906)

14) Cuando un jugador lanza su palo u otra parte del material para golpear o intentar golpear la bola. (909)

#### **611. Sanción de partido (tarjeta roja)**

1) Cuando un jugador realiza actos continuados o repetidos de comportamiento antideportivo (925).

2) Cuando un jugador, enfadado, rompe su palo o cualquier otra parte de su material (925).

3) Lanzamiento de material al campo desde la zona de sustitución durante el juego.

4) Cuando un jugador o miembro del cuerpo técnico se ve envuelto en una lucha (909).

## **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.

2) Un gol concedido, no será anulado después del saque de face-off.

## **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 válido cuando la bola es golpeada o rebota en el stick o el cuerpo del defensor.

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.

## **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 reanuda 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 reanuda 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 sido tocada por otro jugador o el material de otro jugador.

Como no es considerada infracción, el juego se reanuda con un saque neutral.

## **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

### **808. Banquillo de expulsados/falta personal**

El brazo se mantiene verticalmente, indicando con los dedos el número de minutos,

### **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.

## **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

**923. Infracciones repetidas.**

Tres golpes con la mano en el otro antebrazo, que se encuentra en la horizontal

**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)**