

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HOCKEY SOBRE HIELO
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE HIELO

REGLAMENTO OFICIAL IIHF/RFEDH

2023/24



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION



BIENVENIDA

No importa dónde se juegue al hockey sobre hielo, el objetivo del partido es el mismo: meter el puck en la portería del contrario. Más allá de eso, el hockey sobre hielo en todo el mundo está sujeto a ciertas variaciones. Esto hace que las reglas del juego sean extremadamente importantes. Estas reglas deben seguirse en todo momento, en todos los países, en todas las categorías de edad, para que todos disfruten del deporte.

La velocidad del hockey es una de las cualidades que lo hace tan emocionante. Pero esta habilidad y entusiasmo deben equilibrarse con el juego limpio y el respeto.

Por tanto, es importante hacer una clara separación entre el propósito de todos los elementos del juego y utilizarlos con respeto. Estas distinciones se pueden enseñar a una edad temprana o cuando uno comienza a mostrar interés en el deporte. Y esta es la razón por la que el desarrollo del hockey comienza con los padres y entrenadores, las personas más influyentes para guiar a una persona, joven o adulta, a practicar el deporte correctamente y dentro de las reglas.

La programación de Campeonatos de la IIHF abarca 81 Federaciones Nacionales Miembro, cinco categorías de edad y género en más de 30 torneos internacionales de hockey sobre hielo, incluidos los Juegos Olímpicos de Invierno.

Esta amplitud de programación se contempla en el Reglamento. El objetivo es proporcionar a todos un conjunto de reglas con las que trabajar. Esto presenta un nivel de juego justo y nivelado. Es un medio de mantener el mismo "idioma" del deporte, independientemente de dónde se juegue.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HOCKEY SOBRE HIELO

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE HIELO



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

INFORMACIÓN GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Reservados todos los derechos. El uso de cualquier parte de esta publicación reproducida, transmitida en cualquier forma o por cualquier medio - electrónico, mecánico, fotocopiado, grabación o de otro tipo - o almacenada en un sistema de recuperación, sin el consentimiento previo por escrito de la Federación Internacional de Hockey sobre Hielo es una infracción de la ley de derechos de autor. El escaneo, carga y distribución de esta publicación a través de Internet o cualquier otro medio es ilegal.

IDIOMA OFICIAL

La IIHF publica el Reglamento en inglés. Las traducciones a diferentes idiomas suelen ser organizadas por las Federaciones Nacionales miembros individuales. Si hay alguna discrepancia en la redacción, el texto en inglés es el válido.

OTROS IDIOMAS

Se invita a las Federaciones Nacionales Miembro (MNA) que realicen una versión traducida del Reglamento de la IIHF utilizando este formato a enviar una copia a la IIHF (indicando claramente en la portada que es la traducción oficial de la MNA) para que pueda publicarse en la web de la IIHF para uso de terceros.

MANUAL DE CASOS

Para obtener más aclaraciones y ejemplos de implementación del Reglamento de la IIHF, consulte en la web el Manual de Casos oficial de la IIHF.

NAVEGACION POR EL REGLAMENTO

- Vínculos Internos en el Reglamento
- Referencias a Documentos Externos al Reglamento

¿PREGUNTAS U OBSERVACIONES?

¿Tiene alguna pregunta, sugerencia o comentario sobre este Reglamento? Por favor comuníquese con nosotros en: rulebook@iihfoffice.com o hockey@fedhielo.com



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

Reglamento Oficial IIHF / RFEDH 2023/24 – Versión 1.0, Mayo 2023

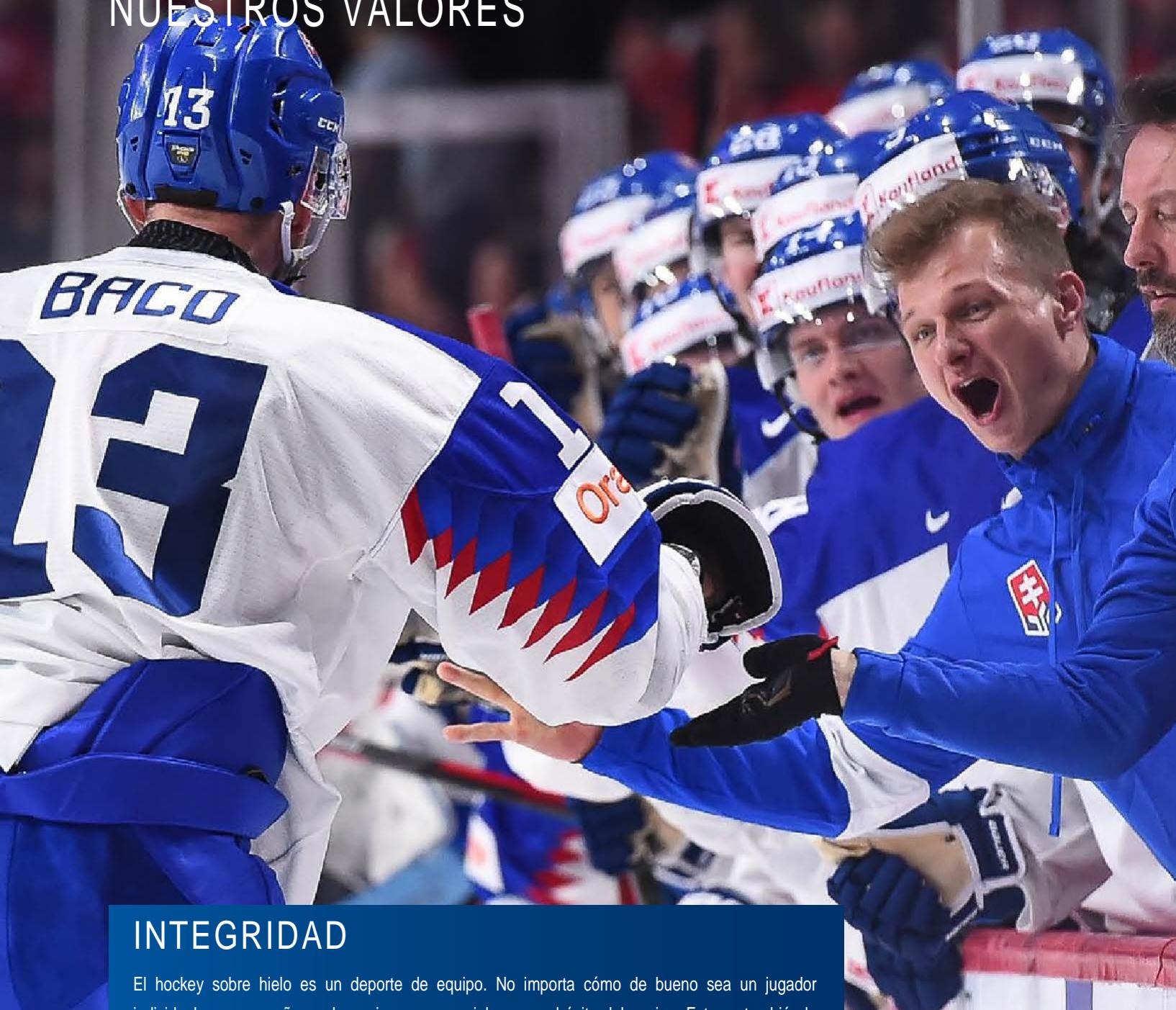
Traducción al español realizada por D. Fernando Pablo Calvo Garnica
Jefe de Árbitros de Hockey de la Real Federación Española de Deportes de Hielo

NUESTROS VALORES

SOLIDARIDAD

Las reglas son la base para comprender el juego y la herramienta clave para que un jugador, entrenador o Federación explique y desarrolle sus habilidades. El Reglamento puede entenderse como un lenguaje común, que podemos usar para comunicarnos de manera estándar, haciendo que el deporte sea lo más justo posible.

NUESTROS VALORES



INTEGRIDAD

El hockey sobre hielo es un deporte de equipo. No importa cómo de bueno sea un jugador individual, sus compañeros de equipo son esenciales para el éxito del equipo. Esto es también lo que hace que el hockey sobre hielo sea tan especial. Además de las habilidades físicas necesarias, enseña valores como el altruismo, el juego en equipo, el carácter, el corazón, la dedicación, el liderazgo y el respeto.

Las reglas del hockey sobre hielo comienzan por respetar el deporte en sí. Esto significa cumplir con todas las reglas relacionadas con el dopaje y el amaño de partidos. También significa respetar a los entrenadores y árbitros, y jugar dentro de los límites del código de conducta sobre el hielo.

NUESTROS VALORES



HABILIDADES

El hockey sobre hielo es el más rápido y emocionante de todos los deportes de equipo porque es una combinación de dos deportes: el patinaje y el hockey. Patinar es una habilidad compleja pero también muy divertida, mientras que las habilidades necesarias para jugar al hockey requieren dedicación y práctica para dominarlas.

Patinar requiere fuerza, equilibrio y resistencia. Una vez que un jugador domina la habilidad de patinar hacia atrás y hacia adelante, girar y detenerse rápidamente, rodear a un jugador o evitar una carga, el disfrute del juego crece realmente .

El hockey sobre hielo consta de tres habilidades básicas: manejo del stick, pase y tiro. El manejo de stick requiere una excelente coordinación mano-ojo, la capacidad de acunar un puck y fintar a un contrario en el momento adecuado. Pasar requiere visión, tiempo y anticipación. Disparar requiere práctica, fuerza y técnica.

Lo que hace que el hockey sobre hielo sea tan especial y desafiante es que un jugador debe aprender a combinar esas tres habilidades esenciales del hockey con la habilidad completamente diferente del patinaje. Son dos deportes, no uno, pero cuando se combinan, se transforma en una experiencia increíblemente agradable.

NUESTROS VALORES



PASIÓN

La pasión por el hockey sobre hielo existe en todas partes, desde los jugadores hasta los entrenadores, desde los padres hasta los delegados, los aficionados y los voluntarios. El hockey no puede existir sin esta pasión. Es una chispa que puede encenderse en el momento en que se levanta un stick y golpea el hielo por primera vez. Siempre que ese momento suceda , ya seas un niño o un adulto, seguirá siendo parte de ti de por vida.

NUESTROS VALORES

DISCIPLINA & RESPETO

Todo el mundo quiere ganar, pero ganar a toda costa puede mostrar una falta de respeto por el deporte. El respeto no tiene nada que ver con el puck ni con la portería rival. Se trata de humanidad. Se trata de garantizar que todas las personas puedan jugar en un entorno seguro y agradable, independientemente de su nivel de habilidad, tamaño, forma, raza, género, orientación sexual o creencias.

Se trata de alentar a personas de todos los colores y religiones, de todos los países y de todos los orígenes. Se trata de incluir, no excluir, de celebrar, no de denigrar. El hockey es una celebración del trabajo en equipo y la oportunidad de afrontar un desafío juntos. Esa es la obligación de todos los que juegan: ¡mantener el deporte seguro y justo!!

NUESTROS VALORES

PRINCIPIOS DEL JUEGO

No se puede jugar un partido adecuadamente sin los Oficiales del Partido (Árbitros y Linieros), y estos deben inspirar el respeto de todos los jugadores, entrenadores, padres y asociaciones involucradas en todos los niveles de competición.

Amar el hockey sobre hielo y querer jugar al hockey sobre hielo comienzan mostrando respeto por los Árbitros que supervisan el partido. Han estado años desarrollando sus habilidades, que incluyen ser tan buen patinador como los jugadores. Además, han tenido que perfeccionar su propio subconjunto de habilidades: movimientos rápidos para mantenerse fuera del progreso del juego, comprender e interpretar el juego mientras se mueven a la máxima velocidad en una variedad de direcciones, aplicando el Reglamento adecuadamente bajo presión y en un momento de aviso.

Y aunque la responsabilidad principal de este respeto por el deporte recae en los jugadores, es vital para la seguridad y el éxito del partido que incluya a los entrenadores, padres, federaciones, asociaciones y ligas bajo cuya supervisión se juega el partido.

Al final, el resultado final es el factor decisivo para determinar quién gana y quién pierde el partido. Pero el espíritu del juego limpio es aún más importante porque permite que el deporte sea un éxito, crezca y se desarrolle, tanto en los países donde el hockey sobre hielo es una parte arrraigada de su cultura como en los que es un deporte emergente con raíces cada vez más firmes.

NUESTROS VALORES



POR EL BIEN DEL DEPORTE

Amar el deporte es valorarlo, y valorarlo es respetarlo. El hockey sobre hielo es un deporte que se basa en la velocidad y la habilidad, elementos que lo hacen atractivo para personas de todo el mundo, pero que inherentemente crean un peligro si no se juegan correctamente.

El éxito del deporte depende de que se juegue de manera justa en todos los niveles. Eso significa adherirse a las reglas del juego, escuchar a los entrenadores y respetar la función de los árbitros y de los linieros, ¡por el bien del deporte!!

PREÁMBULO

PARTICIPACIÓN POR GÉNEROS

Para las Competiciones de la IIHF las condiciones de elegibilidad para los Jugadores Transgénero se definen en la Política de Transgéneros de la IIHF. Ningún jugador masculino puede participar en una competición femenina y ninguna jugadora puede participar en una competición masculina.

ELEGIBILIDAD / EDAD DEL JUGADOR

Para todas las Competiciones de la IIHF, existe un requisito de edad mínima para elegir a un jugador.

Para las competiciones de edades específicas, especialmente U18 y U20, existe tanto un requisito de edad mínima como máxima para la elegibilidad del Jugador. Solo los jugadores que cumplen con los requisitos de edad mínima y / o máxima para una Competición IIHF son elegibles para participar en esa competición.

→ Para más información consultar los Estatutos y Reglamentos de la IIHF.

AUTORIDAD COMPETENTE Y DISCIPLINA

"Autoridad Competente" se refiere específicamente al organismo disciplinario de la IIHF que tiene jurisdicción para aplicar estas reglas de juego a la materia en cuestión, según lo establecido y de acuerdo con los Estatutos y Reglamentos de la IIHF, el Código de Disciplina de la IIHF y otras reglas y regulaciones relevantes. Las Autoridades Competentes revisarán todas las acciones sancionadas con Incorrección de Partido.

Además, las Autoridades Competentes tienen la autoridad para revisar todas las acciones de los Jugadores, Entrenadores y Personal del Equipo que no juega, que puedan suponer una violación de estas reglas de juego.

→ Para más información consultar el Código de Disciplina de la IIHF.

ANTI-DOPAJE

Ser miembro de la IIHF incluye la aceptación del Código Mundial Antidopaje y requiere que las políticas, las reglas y los programas de las Federaciones Miembro cumplan con las Regulaciones de Control de Dopaje, el Código de Disciplina de la IIHF y el Código Mundial Antidopaje.

→ Para más información consultar las Regulaciones de Control de Dopaje y el Código de Disciplina de la IIHF.

© Federación Internacional de Hockey sobre Hielo



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

ÍNDICE

BIENVENIDA	2
INFORMACIÓN GENERAL	3
Derechos de Autor	3
Idioma Oficial	3
Otros Idiomas	3
Manual de Casos	3
Navegación por el Reglamento.....	3
¿Preguntas u Observaciones?	3
Solidaridad	4
Integridad.....	5
Habilidades	6
Pasión.....	7
Disciplina & Respeto	8
Principios del Juego	9
Por el Bien del Deporte.	10
PREÁMBULO	11
Participación por Géneros.....	11
Elegibilidad / Edad del Jugador.....	11
Autoridad Competente y Disciplina	11
Anti-Dopaje.....	11
SECCIÓN 01. SUPERFICIE DE JUEGO	16
REGLA 1 Pista de Hielo	17
REGLA 2 Postes y Redes de la Portería	21
REGLA 3 Banquillos	22
REGLA 4 Dispositivos de Sonido y Tiempo	23
SECCIÓN 02. EQUIPOS	24
REGLA 5 Equipo	25
REGLA 6 Capitán y Asistentes	27
REGLA 7 Línea de Inicio	27
REGLA 8 Jugadores Lesionados	28
SECCIÓN 03. EQUIPACIÓN	30
REGLA 9 Uniformes	31
REGLA 10 Sticks	35
REGLA 11 Equipación de Porteros	38
REGLA 12 Equipación Ilegal	41
REGLA 13 Puck.....	41

ÍNDICE

REGLA 14	Ajuste de Vestimenta o Equipación	42
SECCIÓN 04. TIPOS DE SANCIONES		43
REGLA 15	Señalar Sanciones	44
REGLA 16	Faltas Leves.....	45
REGLA 17	Faltas Leves de Banquillo	46
REGLA 18	Doble Falta Leve	46
REGLA 19	Sanciones Coincidentes	47
REGLA 20	Faltas Graves	48
REGLA 21	Acciones Peligrosas.....	50
REGLA 22	Incorrecciones	50
REGLA 23	Incorrecciones de Partido	51
REGLA 24	Lanzamiento de Penalti	52
REGLA 25	Conceder Goles	55
REGLA 26	Sanciones Diferidas.....	56
REGLA 27	Sanciones al Portero	56
REGLA 28	Disciplina Adicional	58
REGLA 29	Señales Arbitrales	58
SECCIÓN 05. ÁRBITROS		59
REGLA 30	Designación de Árbitros.....	60
REGLA 31	Árbitros.....	60
REGLA 32	Linieros.....	62
REGLA 33	Anotador Oficial	64
REGLA 34	Cronometrador	65
REGLA 35	Cronometrador de Sanciones	66
REGLA 36	Personal de Estadísticas.....	68
REGLA 37	Revisión de Video	68
REGLA 38	Reclamación de Entrenadores.....	72
REGLA 39	Abuso de Oficiales	76
REGLA 40	Abuso Físico de Oficiales.....	78
SECCIÓN 06. FALTAS FÍSICAS		80
REGLA 41	Embestir Contra la Valla	81
REGLA 42	Embestir	81
REGLA 43	Cargar por la Espalda	82
REGLA 44	Cargar por Debajo de las Rodillas	83
REGLA 45	Codazo	84
REGLA 46	Pelea.....	84
REGLA 47	Cabezazo	87

ÍNDICE

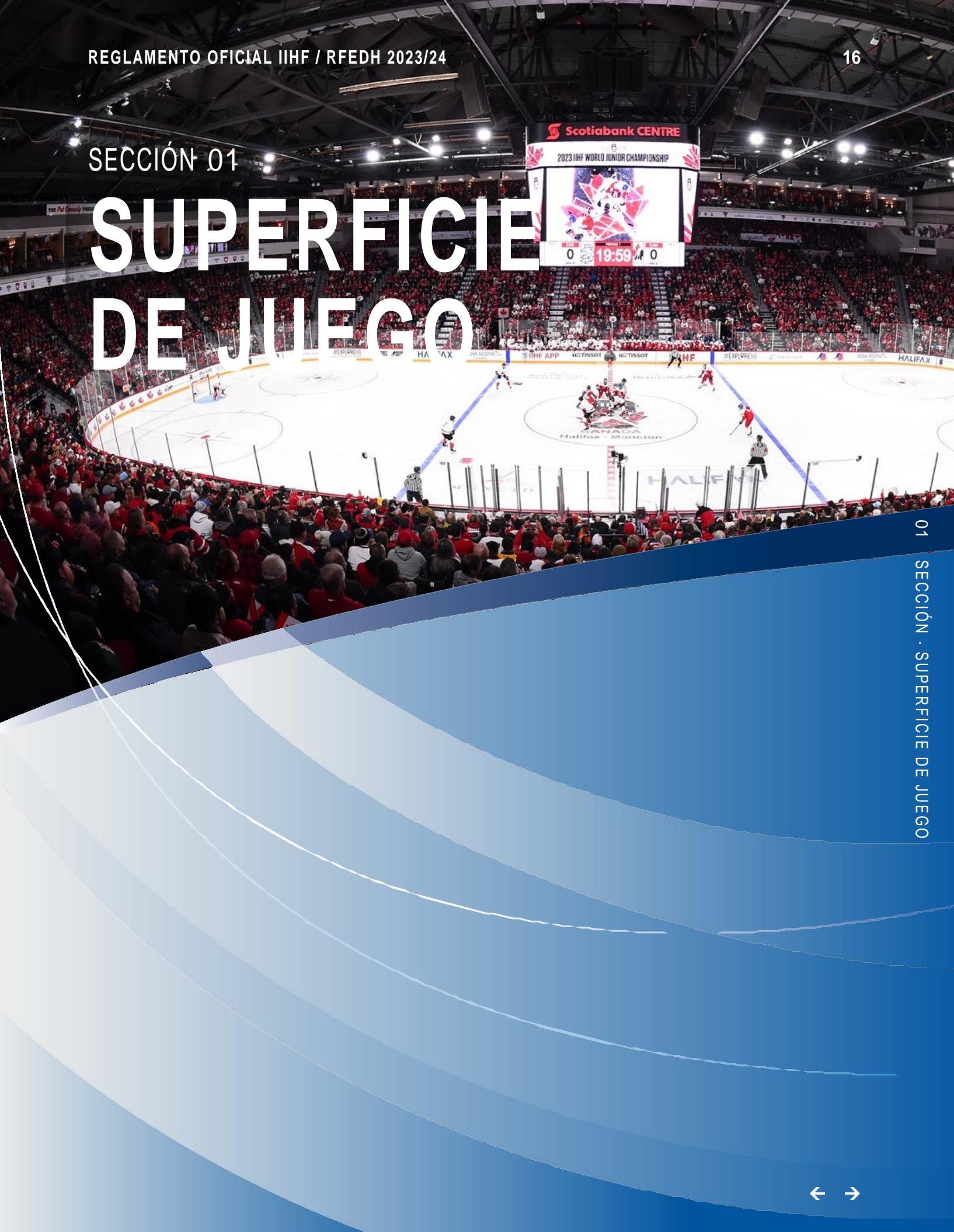
REGLA 48	Carga Ilegal a la Cabeza o Cuello	87
REGLA 49	Patada.....	88
REGLA 50	Rodillazo.....	89
REGLA 51	Dureza Innecesaria.....	90
REGLA 52	Derribar con los Pies	90
REGLA 53	Lanzamiento de Equipación	91
SECCIÓN 07. FALTAS RESTRICTIVAS		93
REGLA 54	Agarrar	94
REGLA 55	Enganchar.....	94
REGLA 56	Obstrucción	95
REGLA 57	Zancadilla.....	98
SECCIÓN 08. FALTAS CON STICK		99
REGLA 58	Golpear con el Taco del Stick.....	100
REGLA 59	Cargar con el Stick	100
REGLA 60	Stick Alto	101
REGLA 61	Golpear con el Stick	101
REGLA 62	Pinchar	102
SECCIÓN 09. OTRAS FALTAS		103
REGLA 63	Demorar el Partido	104
REGLA 64	Simular / Embellecer una Falta	106
REGLA 65	Equipación	107
REGLA 66	Pérdida del Partido.....	107
REGLA 67	Jugar el Puck con la Mano	108
REGLA 68	Sustitución Ilegal	109
REGLA 69	Obstrucción al Portero.....	110
REGLA 70	Abandonar el Banquillo de Jugadores o de Sancionados	113
REGLA 71	Sustitución Prematura.....	115
REGLA 72	Renunciar a Jugar el Puck.....	116
REGLA 73	Negarse a Comenzar a Jugar.....	117
REGLA 74	Demasiados Jugadores en Hielo	118
REGLA 75	Conducta Antideportiva	119
SECCIÓN 10. DESARROLLO DEL JUEGO		122
REGLA 76	Saques Neutrales.....	123
REGLA 77	Tiempos de Juego y Descanso	127
REGLA 78	Goles.....	128
REGLA 79	Pase con la Mano	130

ÍNDICE

REGLA 80	Jugar el Puck con el Stick Alto	130
REGLA 81	Despeje Prohibido	131
REGLA 82	Cambio de Líneas	133
REGLA 83	Fuera de Juego	135
REGLA 84	Desarrollo de las Prórrogas	137
REGLA 85	Puck Fuera de Límites	140
REGLA 86	Inicio del Partido y Periodos	141
REGLA 87	Tiempos Muertos	143
SECCIÓN 11. HOCKEY SOBRE HIELO FEMENINO		145
REGLA 100	Hockey Femenino - Categorías de Edad	146
REGLA 101	Hockey Femenino - Reglas de Juego Específicas	146
REGLA 102	Hockey Femenino - Reglas de Equipación Específicas	147
SECCIÓN 12. HOCKEY SOBRE HIELO JUNIOR MASCULINO		149
REGLA 200	Hockey Junior Masculino - Categorías de Edad	150
REGLA 201	Hockey Junior Masculino - Reglas de Juego Específicas	150
REGLA 202	Hockey Junior Masculino - Reglas de Equipación Específicas	150
APÉNDICE I	SEÑALES ARBITRALES	153
APÉNDICE II	DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS	161
APÉNDICE III	EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO	166
APÉNDICE IV	TABLAS RESUMEN	176
APÉNDICE V	REQUISITOS TÉCNICOS	207
APÉNDICE VI	INFOGRAFÍA EN UN VISTAZO	211

SECCIÓN 01

SUPERFICIE DE JUEGO



SUPERFICIE DE JUEGO

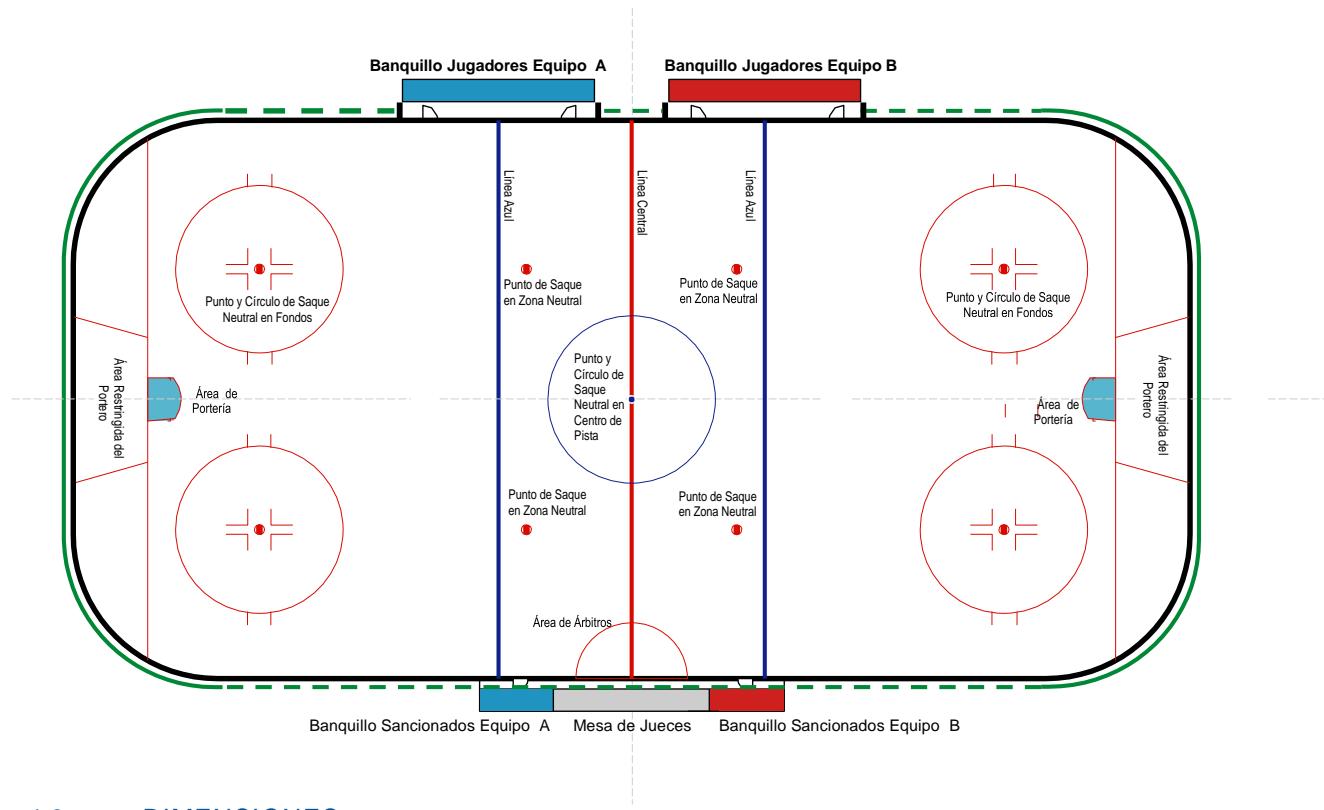
REGLA 1 PISTA DE HIELO

1.1. PISTA DE HIELO

Los partidos bajo la jurisdicción de la IIHF se jugarán en una superficie de hielo conocida como "Pista" y deben cumplir con las dimensiones y especificaciones prescritas por la IIHF y estas reglas.

No se permitirán marcas en el hielo, excepto las previstas en estas reglas, a menos que se haya obtenido un permiso expreso por escrito de la IIHF. Los logotipos sobre el hielo no deben interferir con las marcas oficiales marcadas sobre el hielo para el correcto desarrollo del juego.

En el intervalo entre períodos, la superficie del hielo se acondicionará a menos que de mutuo acuerdo se acuerde lo contrario.



01

SECCIÓN . SUPERFICIE DE JUEGO

1.2. DIMENSIONES

El tamaño oficial de la pista será de 60 m de largo y de 26 m a 30 m de ancho. Las esquinas se redondearán en el arco de un círculo con un radio de 7,0 m a 8,50 m. Cualquier variación de estas dimensiones para cualquier competición de la IIHF requiere la aprobación de la IIHF.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

1.3. VALLAS Y CRISTAL PROTECTOR

La pista estará rodeada por un muro conocido como "Valla". La altura ideal de la valla por encima de la superficie del hielo será de 1,07 m. Excepto por las marcas oficiales previstas en estas reglas, toda la superficie de juego y las Vallas serán de color blanco, excepto el "Zócalo" en la parte inferior de las Vallas, que será de color amarillo claro. Cualquier variación de las dimensiones anteriores requerirá autorización oficial de la IIHF.

Las Vallas se construirán de tal manera que la superficie de cara al hielo sea lisa y esté libre de cualquier obstrucción o cualquier objeto que pueda causar lesiones a los Jugadores. Fijado a las vallas y extendiéndose verticalmente, habrá una construcción aprobada de "Cristal Protector". La altura por encima de las vallas detrás de las Porterías debe ser de 2,4 m y debe extenderse al menos

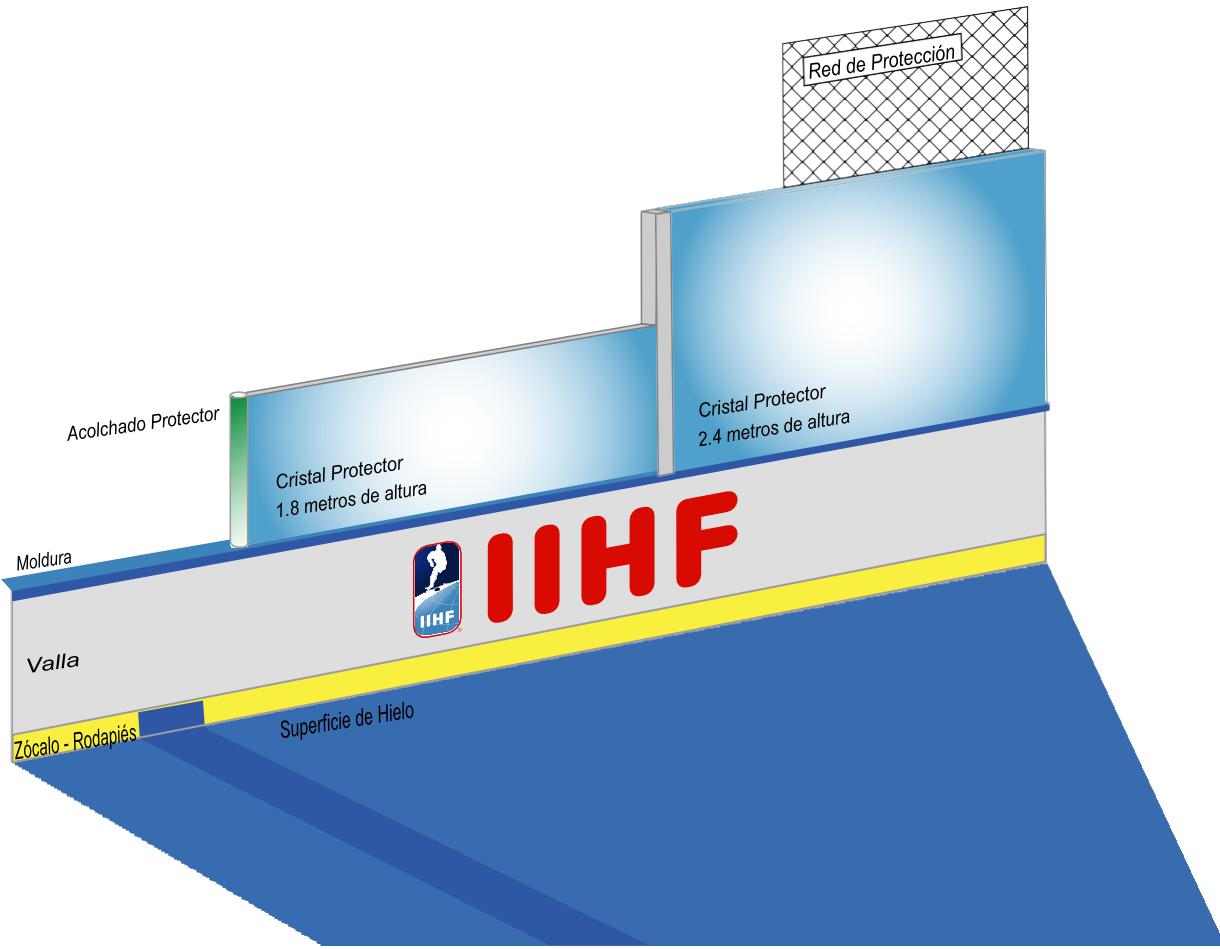
SUPERFICIE DE JUEGO

4,0 m desde la "Línea de gol" hacia la Línea azul. La altura por encima de las vallas a lo largo de los lados debe ser de 1,8 m, excepto delante de los Banquillos de Jugadores. Se requerirá Cristal Protector delante del Banquillo de Sancionados.

El Cristal Protector y las fijaciones deberán estar debidamente acolchados o protegidos y montados en las Vallas en el lado por fuera de la superficie de juego, incluida la "Red Protectora" descrita en:

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

→ Para más información consultar la Guía de Pistas de la IIHF.



1.4. RED DE PROTECCIÓN

Se colgarán Redes Protectoras en los extremos de la Pista, de una altura, tipo y manera aprobada por la IIHF.

La Red Protectora debe estar suspendida por encima del Vidrio Protector de los "Fondos" detrás de ambas porterías y debe extenderse alrededor de la pista al menos hasta donde la línea de gol se une con la valla.

La Red Protectora debe instalarse de tal manera que proteja la visión desde la fila superior del graderío. Por lo tanto, la altura de la Red Protectora está determinada por la altura de la instalación y la configuración de la fila superior de las gradas.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

→ Para más información consultar Guía de Pistas de la IIHF.

SUPERFICIE DE JUEGO

1.5. LÍNEAS

Líneas de Gol:

Se trazará una línea roja de 5 cm de ancho a lo ancho de la superficie del hielo, a 4,0 m de cada extremo de la pista y continuará verticalmente por el lateral de las Vallas. Esta línea se denominará "Línea de gol". Los postes y las redes de las Porterías se colocarán de tal manera que permanezcan estáticos durante el desarrollo del partido.

Área de Portería:

Delante de cada portería se marcará un área con una línea roja de 5 cm de ancho denominada "Área de Portería".

Líneas Azules:

La superficie de hielo entre las Porterías se dividirá en tres (3) zonas por líneas de 30 cm de ancho de color azul, se extenderán a través del hielo paralelas a las líneas de gol y verticalmente en los laterales de las Vallas, denominadas "Líneas Azules". Si se permite publicidad en Vallas, las líneas estarán marcadas al menos en el Zócalo.

Línea Central:

Otra línea, de 30 cm de ancho y de color rojo, se trazará a través de la pista en el centro del hielo, paralela a las líneas de gol y continuará verticalmente por el lateral de la Valla, denominada "Línea Central". En caso de que se permita publicidad en las Vallas, las líneas deben estar marcadas al menos en el Zócalo.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

1.6. DIVISIÓN DE LA SUPERFICIE DE HIELO

Zona de Defensa:

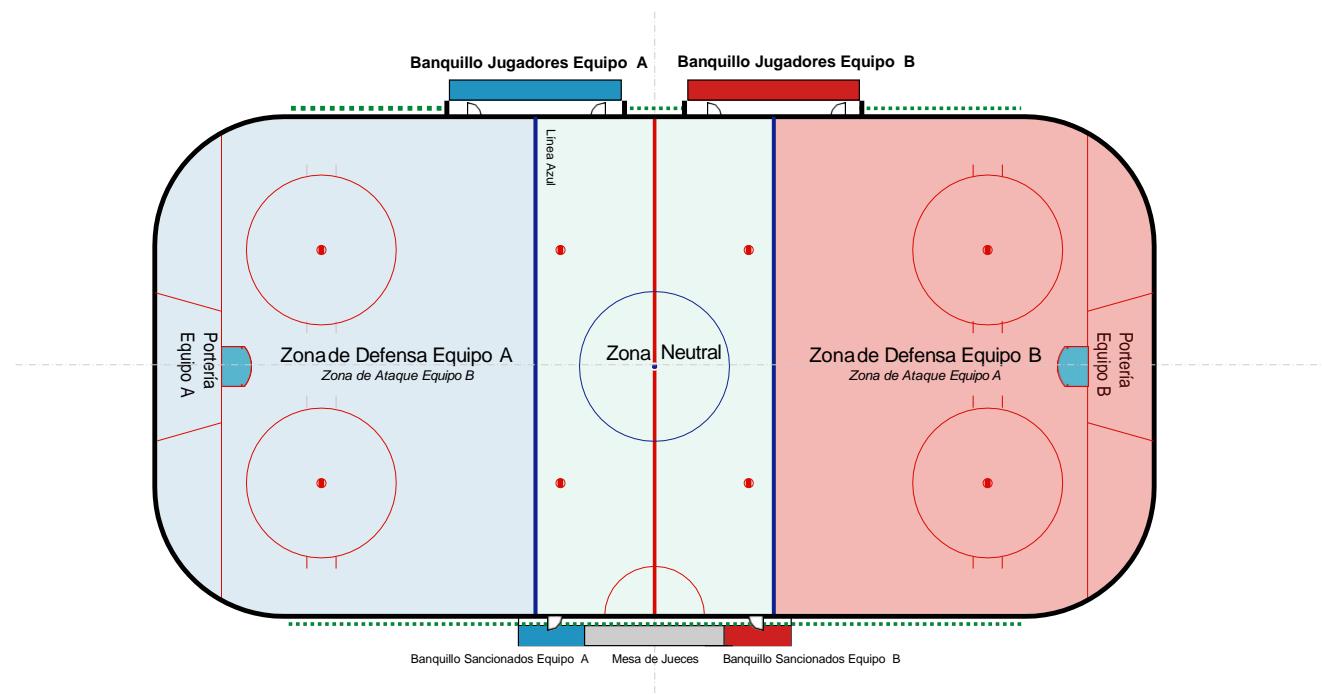
La parte de la superficie de hielo en la que se sitúa la portería que defiende un Equipo se denominará "Zona de Defensa".

Zona Neutral:

La parte central se denominará "Zona Neutral".

Zona de Ataque:

La parte más alejada de la portería defendida será la "Zona de Ataque".



SUPERFICIE DE JUEGO

1.7. AREA DE PORTERÍA / ÁREA DE ÁRBITROS

Área de Portería (marcas en la superficie del hielo):

Delante de cada portería se delimitará con una línea roja un área de portería. El ancho de la línea marcada pertenece al Área de Portería.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

Área de Portería / Volumen:

El “Área de Portería” incluye todo el espacio delimitado por las líneas del área y se extiende verticalmente hasta la parte superior del larguero.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

Área de Árbitros:

Delante de la Mesa de Jueces, un área semicircular está marcada en la superficie del hielo, llamada "Área de Árbitros". Una línea roja de 5 cm de ancho con un radio de 3,0 m delimita este área.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

1.8. ÁREA RESTRINGIDA DEL PORTERO

Detrás de cada portería, se marca una zona trapezoidal en el hielo, denominada "Área Restringida del Portero". Las dos líneas rojas de 5 cm de ancho delimitan el área entre la Línea de Gol y la valla detrás de la portería. La dimensión exterior de las marcas a lo largo de la Línea de Gol es de 6,80 m y a lo largo de las vallas es de 8,60 m, las líneas continúan verticalmente en el Zócalo.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

1.9. PUNTOS Y CÍRCULOS DE SAQUE NEUTRAL

Punto y Círculo de Saque Neutral en el Centro del Hielo:

Se marcará un punto circular azul de 30 cm de diámetro exactamente en el centro de la pista. Este lugar se denominará “Punto de Saque Neutral del Centro del Hielo”. Con este punto como centro, se marcará un círculo de 4,50 m de radio con una línea azul de 5 cm de ancho.

Puntos de Saque Neutral en la Zona Neutral:

Se marcarán dos (2) puntos rojos de 60 cm de diámetro en el hielo en la Zona Neutral a 1,50 m de cada Línea Azul. Estos cuatro (4) puntos se denominarán “Puntos de Saque Neutral de la Zona Neutral”.

Dentro del punto de Saque Neutral se dibujan dos líneas paralelas a 8 cm de la parte superior e inferior del punto. El área dentro de las dos líneas se pintará de rojo, el resto se pintará de blanco. Los puntos deben estar separados 14,0 m y cada uno debe estar a una distancia uniforme de la Valla adyacente.

Puntos y Círculos de Saque Neutral en los Fondos (Zonas de Ataque y Defensa):

En ambos Fondos y a ambos lados de cada portería, se marcarán puntos y círculos de Saque Neutral rojos en el hielo.

Los puntos de Saque Neutral deben tener 60 cm de diámetro. Estos cuatro (4) puntos se denominarán “Puntos de Saque Neutral en los Fondos”. Dentro del punto de Saque Neutral se dibujan dos líneas paralelas a 8 cm de la parte superior e inferior del punto. El área dentro de las dos líneas se pintará de rojo, el resto se pintará de blanco.

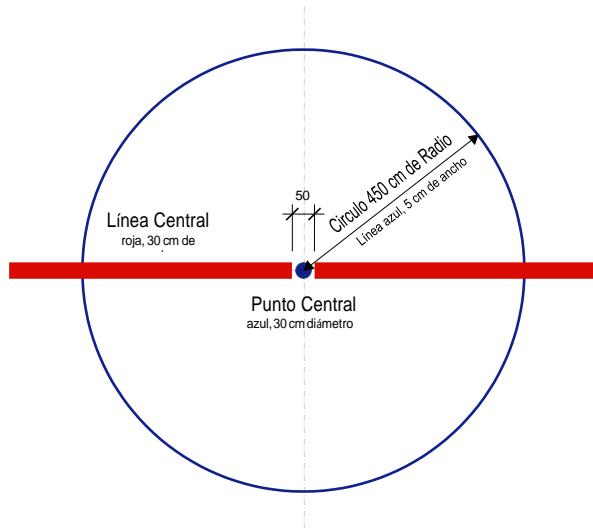
SUPERFICIE DE JUEGO

Los círculos se marcarán con una línea roja de 5 cm de ancho con un radio de 4,50 m desde el centro de los Puntos de Saque Neutral.

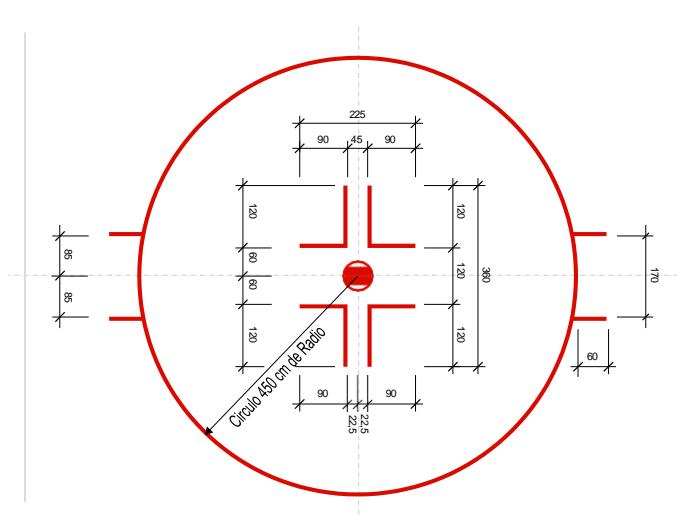
En el borde exterior de ambos lados de cada Círculo de Saque Neutral y paralelas a la "Línea de Gol", se marcarán dos líneas rojas de 5 cm de ancho y 60 cm de largo y separadas 1,70 m.

A 30 cm del borde exterior del Punto de Saque Neutral, se trazarán dos líneas rojas de 5 cm de ancho paralelas a la Valla lateral que tendrán 1,20 m de largo y separadas 45 cm. Paralela a la Valla de los fondos, comenzando en el extremo de la línea más cercano al Punto de Saque Neutral se marcará una línea roja de 5 cm de ancho y 90 cm de largo.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía



PUNTO Y CÍRCULO DE SAQUE NEUTRAL CENTRAL



PUNTOS Y CÍRCULOS DE SAQUE NEUTRAL ZONAS DEFENSA

1.10. PASE DE MÁQUINA – LIMPIEZA DEL HIELO

Aparte del acondicionamiento normal del hielo que se realiza durante los intermedios entre cada período de partido.

Si es necesario, se realizarán actividades adicionales de quitar nieve.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

REGLA 2 POSTES Y REDES DE LA PORTERÍA

2.1. POSTES DE LA PORTERÍA

Cada pista debe tener dos (2) "Porterías", una en cada extremo de la pista. La "Portería" se compone de un marco de la Portería y una red. El extremo abierto de la portería debe mirar hacia el centro del hielo.

Cada Portería estará ubicada en el centro de la Línea de Gol en cada extremo y se instalará de tal manera que permanezca inmóvil durante el partido. Los postes de la portería se mantendrán en su posición por medio de clavijas flexibles fijadas en el hielo o en el piso, pero es obligatorio que la portería se desplace de sus amarres en caso de un contacto significativo.

Los agujeros para las clavijas de la portería deben estar ubicados exactamente en la Línea de Gol.

Los postes de la portería serán de diseño y material aprobados, extendiéndose verticalmente 1,22 m por encima de la superficie del hielo y separados 1,83 m entre sí, medido desde el interior de los postes. Un larguero del mismo material que los postes se extenderá desde la parte superior de un poste hasta la parte superior del otro. Los postes y el larguero de la Portería se pintarán en color rojo y todas las demás superficies exteriores se pintarán en color blanco.

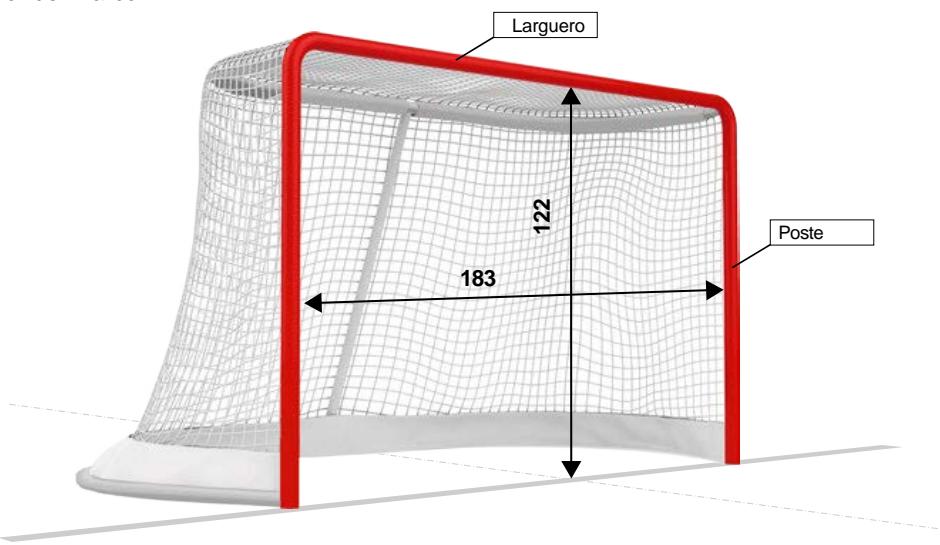
SUPERFICIE DE JUEGO

2.2. REDES DE LA PORTERÍA

Se colocará una red de un diseño aprobado en cada marco de la portería. Estará hecha de cordón de nailon blanco y cubrirá el marco de tal manera que se evite que el puck se detenga en la parte exterior, pero que esté colgado de una manera que mantenga el puck en la portería. Un faldón de tela de nailon blanco pesado o lona blanca pesada se atará alrededor de la placa base del marco de la portería de tal manera que proteja la red de la portería contra cortes o roturas.

Este acolchado protector debe colocarse de manera que no impida que el puck cruce por completo la Línea de Gol.

Este acolchado debe retirarse 15 cm desde el interior del poste de la portería. Este faldón no debe sobresalir más de 2,5 cm por encima de la placa base. El marco de la portería se cubrirá con una red de malla de nailon para encerrar completamente la parte posterior del marco.



REGLA 3 BANQUILLOS

3.1. BANQUILLOS DE JUGADORES

Cada Pista deberá contar con asientos o bancos para uso de los Jugadores de ambos Equipos. Las únicas personas permitidas en los Banquillos de Jugadores son los Jugadores vestidos y no más de ocho (8) personas, incluido el Entrenador y el Personal de Equipo que no juega. Los Equipos deben usar el mismo Banquito durante todo el partido. Los espacios proporcionados, incluidos los bancos y las puertas, deben ser iguales para ambos Equipos.

Los Banquillos de Jugadores se colocarán a lo largo del hielo lo más cerca posible del centro de la Pista. Dos (2) puertas para cada Banquito deben ser iguales en ubicación y tamaño y lo más convenientemente posible cerca de los vestuarios.

Cada Banquito de Jugadores debe tener 10 m de largo y 1,50 m de ancho y, cuando esté situado en el área de espectadores, deberá estar separado de los espectadores por un vidrio protector para brindar la protección necesaria a los jugadores y Personal de Equipo.

Los Banquillos de Jugadores estarán en el mismo lado de la superficie de juego opuestos al Banquito de Sancionados y deberán estar separados por una distancia sustancial, si es posible.

Nota: El designado como Equipo Local tiene derecho a elegir el Banquito si no se define de otra manera. En los Campeonatos de la IIHF, los respectivos Banquillos de Jugadores serán asignados a los respectivos Equipos.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

SUPERFICIE DE JUEGO

3.2. BANQUILLO DE SANCIONADOS

Cada pista debe contar con bancos o asientos que se denominarán "Banquillo de Sancionados".

Se proporcionarán Banquillos de Sancionados separados para cada Equipo y estarán situados en el lado opuesto, en frente de los Banquillos de Jugadores a través del hielo. Los Equipos deben usar el "Banquillo de Sancionados" frente a su Banquillo de Jugadores y deben usar el mismo "Banquillo de Sancionados" durante todo el partido.

Cada "Banquillo de Sancionados" debe tener al menos 4.0 m de largo y 1.50 m de ancho y debe estar separado de los espectadores por un Cristal Protector para brindar la protección necesaria a los Jugadores.

Cada Banquillo de Sancionados debe ser del mismo tamaño y calidad, no ofrecer ninguna ventaja a ningún Equipo de ninguna manera, debe tener una sola puerta tanto para la entrada como para la salida y debe ser operado únicamente por el "Asistente del Banquillo de Sancionados".

Únicamente el Asistente del Banquillo de Sancionados, los Jugadores sancionados y los Árbitros tienen permitido el acceso a los Banquillos de Sancionados.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía

REGLA 4 DISPOSITIVOS DE SONIDO Y TIEMPO

4.1. DISPOSITIVOS DE SONIDO

Cada pista debe contar con un dispositivo de sonido adecuado que sonará automáticamente al final de cada período de juego. En caso de que el dispositivo de sonido no suene automáticamente cuando expire el tiempo, el factor determinante acerca de si el período ha finalizado será el Reloj de Juego.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

4.2. DISPOSITIVOS DE TIEMPO

Cada pista contará con algún tipo de marcador electrónico con el fin de mantener a los espectadores, jugadores, personal de los equipos y árbitros informados con precisión sobre todos los elementos de tiempo en todas las etapas del partido, incluido el tiempo restante por jugar en cualquier período y el tiempo restante por cumplir por los Jugadores sancionados en cada Equipo.

El reloj de partido se activará al lanzarse el saque neutral por parte de un árbitro y será detenido por el silbato de un oficial fuera del hielo. El registro de tiempo tanto para el tiempo de juego como para el tiempo de las sanciones mostrará el tiempo restante por jugar o cumplir.

El reloj de tiempo de juego medirá el tiempo restante en décimas (1/10) de segundo durante el último minuto de cada período.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

SECCIÓN 02

EQUIPOS

02

SECCIÓN · EQUIPOS

EQUIPOS

REGLA 5 EQUIPO

5.1. JUGADORES ELEGIBLES

Un Partido se disputa entre dos (2) Equipos que juegan bajo la dirección de Árbitros en el hielo y Oficiales fuera del hielo.

Un Equipo estará compuesto por veintidós (22) Jugadores. No se permitirán más de veinte (20) Jugadores y dos (2) Porteros. A los efectos de estas reglas de juego, cualquier referencia a "Jugador" se referirá tanto a Patinadores como a Porteros. Cualquier referencia a "Portero" significará que la sección de la regla es específica del Portero.

Antes del comienzo de cada partido, el Delegado o el Entrenador de cada Equipo darán en una "alineación / relación" los Jugadores que son elegibles para jugar en el partido. Para que un Equipo pueda jugar un partido, debe poder poner en el hielo al menos cinco (5) Jugadores y un (1) Portero al comienzo del partido.

Solo los Jugadores elegibles pueden aparecer en la alineación y jugar en un Partido. Los jugadores que están registrados para un torneo o evento pero que no figuran en el Acta Oficial del Partido pueden participar en el calentamiento previo al partido - para la definición de jugadores elegibles, consulte los Estatutos y Reglamentos de la IIHF.

El entrenador debe enviar la "Alineación" al Anotador Oficial al menos sesenta (60) minutos antes del comienzo del partido. El Acta Oficial con los nombres y números de todos los Jugadores elegibles debe entregarse a los Árbitros antes del Partido, y no se permitirá ningún cambio en el Acta Oficial después del comienzo del Partido.

Antes del Partido, si un Oficial (en hielo o fuera de hielo) advierte que un Jugador está vestido para jugar, pero no ha sido incluido en el Acta Oficial, el Árbitro deberá informar al Equipo infractor para que se pueda hacer la corrección necesaria en el Acta sin que se imponga ninguna sanción.

En los Campeonatos de la IIHF, un representante de cada Equipo debe confirmar la "Alineación" como mínimo dos (2) minutos antes del inicio del Partido, y se pueden agregar o eliminar jugadores hasta el "Saque Neutral Inicial".

Las Reglas del Juego no permitirán que un Equipo tenga más de seis (6) Jugadores (un (1) Portero y cinco (5) Jugadores) en el hielo en ningún momento durante el partido cuando el Equipo no está sancionado.

[→ Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo.](#)

Un Equipo debe poner al menos cuatro (4) Jugadores (un (1) Portero y tres (3) Jugadores) en el hielo, si dos (2) o más Jugadores están sancionados. Un Equipo debe poner el número requerido de jugadores en el hielo para reanudar el juego.

[→ Regla 66 – Pérdida del Partido.](#)

[→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH y Estatutos y Reglamentos de la IIHF.](#)

5.2. JUGADOR INELEGIBLE

Solo los jugadores de la Alineación enviada al Anotador Oficial antes del partido pueden participar en el Partido. El factor determinante al considerar si un Jugador es elegible es que el nombre del Jugador, y no necesariamente el número del Jugador, debe estar correctamente indicado por el Delegado o el Entrenador de ese Equipo.

Siempre que el Árbitro identifique a un Jugador inelegible, el Jugador inelegible será retirado del Partido y el Equipo no podrá sustituir a otro Jugador de su Lista.

No se impondrán sanciones adicionales, pero se debe presentar un informe del incidente a las Autoridades Competentes. Para un portero inelegible ver Regla 5.3 - Portero.

Si se marca un gol cuando un jugador no elegible está en el hielo (ya sea que esté involucrado en la anotación o no), el gol será anulado. Esto solo se aplica al gol marcado en la parada de juego en la que se consideró que el jugador no era elegible. Todos los demás Goles anotados previamente por el Equipo del Jugador inelegible (con él en el hielo o no) serán válidos.

EQUIPOS

Si un Jugador recibe una sanción, y durante la sanción se determina que es un Jugador inelegible, será retirado del juego y otro Jugador de su Equipo, designado por el Entrenador, deberá cumplir el resto de la sanción.

No se impondrán sanciones adicionales, pero se debe presentar un informe del incidente a las Autoridades Competentes.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH y Estatutos y Reglamentos de la IIHF.

5.3. PORTERO

A cada Equipo se le permitirá un (1) portero en el hielo a la vez. El Portero puede ser retirado y sustituido por otro Jugador. A dicho jugador sustituto no se le concederán los privilegios del portero.

Cada Equipo tendrá en su Banquillo de Jugadores, o en una silla inmediatamente al lado del Banquillo de Jugadores (o cerca), un Portero suplente que estará siempre completamente equipado y listo para jugar.

Cada equipo tendrá dos (2) Porteros anotados en el Acta Oficial del Partido. Se permiten excepciones a esta regla en Campeonatos específicos de la IIHF en los que se permite un (1) único portero o un tercer (3er) portero en la alineación. Para obtener información adicional, consultar el Reglamento Deportivo de la IIHF.

Si los Porteros alineados (1 o 2) están incapacitados, el Equipo tendrá derecho a vestir y jugar con cualquier Portero elegible. En el caso de que los dos (2) Porteros habituales se lesionen o incapaciten sucesivamente, se le proporcionará al tercer (3er) Portero un tiempo razonable para vestirse, además de dos (2) minutos de calentamiento (excepto cuando entra al partido para defender un “Lanzamiento de Penalti”).

Sin embargo, si el tercer (3er) portero está vestido y en el banquillo de jugadores cuando el segundo (2º) portero queda incapacitado, el tercer (3er) portero entrará inmediatamente al juego y no se le permitirá el calentamiento.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

5.4. ENTRENADORES Y PERSONAL DEL EQUIPO

Solo los Jugadores en uniforme y el Personal Oficial del Equipo que no juega, debidamente registrados en la Alineación, podrán ocupar los Banquillos de Jugadores.

Cada Equipo debe tener al menos un miembro del personal detrás del Equipo en el Banquillo de Jugadores para actuar como entrenador y al menos un (1) entrenador capacitado o experto médico para tratar a los jugadores en caso de lesión.

5.5. OFICIALES DE EQUIPO Y TECNOLOGÍA

El personal de Equipo que no esté jugando y que se encuentre en el Banquillo de Jugadores o cerca del mismo durante el partido puede utilizar tecnología de radio para ponerse en contacto con otro personal de Equipo en un área designada por la IIHF.

Se permiten otras formas de tecnología solo con fines de entrenamiento (p.ej., Estadísticas, notas) y no se pueden utilizar para intentar influir en las decisiones de los Árbitros de ninguna manera. Si la tecnología se usa incorrectamente se impondrá una sanción por:

→ Regla 39 – Abuso de Oficiales.

5.6. CALENTAMIENTO PRE-PARTIDO EN EL HIELO

Durante el calentamiento en el hielo debe usarse correctamente toda la equipación de protección. Los jugadores registrados para un Campeonato de la IIHF y no incluidos en la "Alineación" pueden participar en un "calentamiento previo al partido" en el hielo. Ningún jugador puede calentar en el hielo al final de un período o en cualquier interrupción del juego.

EQUIPOS

No se impondrán sanciones, pero se deberá presentar un informe del incidente a las Autoridades Competentes.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

REGLA 6 CAPITÁN Y ASISTENTES

6.1. CAPITÁN

Cada Equipo designará un (1) Capitán y sólo el tendrá el privilegio de comentar con los Árbitros cualquier cuestión relacionada con la interpretación de reglas que pueda surgir durante el desarrollo de un Partido.

El Capitán usará la letra "C", de aproximadamente 8 cm de altura y en un color que resalte, en una posición visible en la parte delantera de su camiseta. No se permiten "Co-Capitanes". Se permiten un (1) Capitán y no más de dos (2) Asistentes de Capitán - ver Regla 6.2 - Capitanes Asistentes.

Cualquier Capitán, Asistente o cualquier Jugador que salga del Banquillo de Jugadores y haga cualquier protesta o intervención con los Árbitros por cualquier motivo será sancionado con una Falta Leve por "Conducta Antideportiva".

→ Regla 39 – Abuso de Oficiales.

De continuar esta protesta, se les podrá sancionar con una Incorrección y, si continúa, se sancionará con una Incorrección de Partido.

Una protesta sobre una sanción no es una "cuestión relacionada con la interpretación de las Reglas" y se impondrá una Falta Leve contra cualquier Capitán, Asistente o cualquier otro Jugador que realice dicha protesta.

Antes del inicio de cada partido se informará al Árbitro y al Anotador Oficial del nombre del Capitán y los Asistentes de ambos Equipos.

Un Equipo no puede cambiar su Capitán o Asistentes durante un partido. Si un Capitán es expulsado de un partido o no puede jugar todo el partido debido a una lesión, uno de los Asistentes debe asumir sus funciones.

Si están en el hielo tanto el Capitán como el Asistente, sólo el Capitán puede hablar con el Árbitro sobre una interpretación. Si el Capitán o el Asistente salen del Banquillo de Jugadores, sin ser invitados por el Árbitro, serán sancionados en consecuencia.

Ningún Entrenador-Jugador o Delegado de Equipo-Jugador o Portero podrá actuar como Capitán o Asistente.

→ Regla 39 – Abuso de Oficiales.

6.2. CAPITÁN ASISTENTE

Si el Capitán no está en el hielo, se otorgarán los privilegios del Capitán a un Asistente en el hielo.

Los Asistentes llevarán la letra "A" de aproximadamente 8 cm (3 pulgadas) de altura y en un color que resalte, en una posición visible en la parte delantera de sus camisetas.

REGLA 7 LÍNEA DE INICIO

Esta regla no se aplica en Campeonatos de la IIHF.

EQUIPOS

REGLA 8 JUGADORES LESIONADOS

8.1. JUGADOR LESIONADO

Cuando un Jugador se lesionó o se ve obligado a abandonar el hielo durante un Partido, puede retirarse del Partido y ser reemplazado por un sustituto, pero el juego debe continuar sin que los Equipos abandonen el hielo.

Si un Jugador lesionado desea retirarse del hielo durante el juego y ser reemplazado por un sustituto, debe hacerlo por el Banquillo de Jugadores y no a través de ninguna otra salida de la Pista. Este no es un Cambio de Jugador legal y por lo tanto, cuando se produce una infracción, se impondrá una Falta Leve de Banquillo.

Si un Jugador Sancionado ha resultado lesionado, podrá ir al Vestuario sin sentarse en el Banquillo de Sancionados. El Equipo sancionado colocará inmediatamente un Jugador suplente en el Banquillo de Sancionados, quien cumplirá la sanción hasta que el Jugador lesionado pueda regresar al partido. El lesionado reemplazaría a su compañero en el Banquillo de Sancionados en la siguiente parada de juego.

Por una infracción de esta regla, se impondrá una Falta Leve de Banquillo.

Si el Jugador Sancionado lesionado que ha sido reemplazado en el Banquillo de Sancionados regresa a su Banquillo de Jugadores antes de que expire su sanción, no podrá jugar hasta que su sanción haya finalizado. Esto incluye sanciones coincidentes cuando su suplente todavía se encuentra en el Banquillo de Sancionados esperando una parada de juego.

El Jugador lesionado debe esperar hasta que su sustituto sea liberado del Banquillo de Sancionados antes de ser elegible para jugar. Sin embargo, si hay una parada de juego antes del final de su sanción, entonces debe reemplazar a su compañero en el Banquillo de Sancionados y luego es elegible para regresar una vez que su sanción haya finalizado.

Cuando un Jugador se lesionó y no puede continuar jugando o ir al Banquillo de Jugadores, el juego no se detendrá hasta que el Equipo del Jugador lesionado haya conseguido el control del puck. Si el Equipo del jugador está en "control del puck" en el momento de la lesión, el juego se detendrá inmediatamente a menos que su Equipo esté en posición de anotar un gol.

En el caso de que sea obvio que un Jugador ha sufrido una lesión grave, el Árbitro y / o el Linier pueden detener el juego inmediatamente. Cuando se haya producido una lesión a un jugador y haya una parada del juego, un médico de Equipo (u otro personal sanitario) puede entrar al hielo para atender al Jugador lesionado sin esperar la autorización del Árbitro.

Cuando el Árbitro o Linier paran el juego debido a un Jugador lesionado, o cuando un Jugador lesionado sea atendido en el hielo por el entrenador o el personal médico, dicho jugador debe ser sustituido de inmediato. Este Jugador lesionado no puede regresar al hielo hasta que el juego se haya reanudado.

Cuando se detiene el juego por un Jugador lesionado, el "Saque Neutral" resultante se lanzará en el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana a la ubicación del puck cuando se detuvo el juego.

Cuando el Equipo del Jugador lesionado tiene el control del puck en la Zona de Ataque, el "Saque Neutral" se llevará a cabo en el Punto de Saque Neutral más cercano en la Zona Neutral.

Cuando el Jugador lesionado se encuentre en su Zona de Defensa y el Equipo atacante esté en "Posesión del Puck" en la Zona de Ataque, el "Saque Neutral" se llevará a cabo en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona del Equipo defensor.

Un jugador que se tire al hielo fingiendo una lesión o negándose a levantarse del hielo recibirá una Falta Leve.

EQUIPOS

8.2. PORTERO LESIONADO

Si un Portero sufre una lesión o se enferma, debe estar listo para reanudar el juego inmediatamente o ser reemplazado por un Portero sustituto y no se concederá tiempo adicional con el fin de permitir que el Portero lesionado o enfermo vuelva a su posición. No se permitirá ningún calentamiento para un Portero sustituto en ningún partido.

El Portero sustituto estará sujeto a las reglas que rigen para los Porteros y tendrá derecho a los mismos privilegios.

Cuando se ha realizado una sustitución de un Portero lesionado, dicho Portero lesionado no puede volver a ocupar su posición hasta la próxima interrupción del juego. Por una infracción de la regla, se sancionará con Falta Leve por “Demorar el Partido”.

Cuando el Árbitro o Linier detienen el juego debido a un portero lesionado, dicho portero sólo debe ser sustituido si tiene que dirigirse al Banquillo de Jugadores para recibir atención médica.

Cuando se haya producido una lesión a un Portero y haya una parada del juego, un Médico de Equipo (u otro personal sanitario) puede entrar al hielo para atender al Jugador lesionado sin esperar la autorización del Árbitro.

Si el médico o personal sanitario ha entrado a la pista para atender al portero y no hay demoras indebidas, el portero puede permanecer en el partido. Sin embargo, el Árbitro no permitirá ningún tiempo adicional con el fin de permitir que el Portero lesionado vuelva a su posición (es decir, sin calentamiento).

8.3. SANGRE

Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre visible en su equipo o cuerpo deberá retirarse del hielo en la siguiente parada de juego. A dicho jugador no se le permitirá volver a jugar hasta que se haya detenido el sangrado y se haya cubierto el corte o la abrasión (si es necesario). Es necesario que cualquier equipación y/o uniforme afectado sea debidamente desinfectado o cambiado.

SECCIÓN 03

EQUIPACIÓN

EQUIPACIÓN

REGLA 9 UNIFORMES

9.1. UNIFORME DE EQUIPO

Todos los Jugadores de cada Equipo deberán vestir de manera uniforme con un diseño y color aprobados de sus cascos, camisetas, pantalones y medias.

Todas las camisetas de un Equipo deben ser del mismo diseño, incluido el logotipo en la parte delantera, los números en las mangas y la espalda y el nombre de identificación en la parte posterior. El color dominante del uniforme debe cubrir aproximadamente el 80% de la camiseta y las medias, excluyendo nombres y números. Si, en opinión del Árbitro, los colores del uniforme de los Equipos competidores son demasiado similares y existe la posibilidad de que los Jugadores se identifiquen erróneamente, es responsabilidad del Equipo local cambiar sus camisetas.

Todos los jugadores de un Equipo deben usar los mismos uniformes y números de camiseta en el calentamiento sobre hielo que durante el juego. No se permitirán uniformes alterados de ningún tipo, es decir, inserciones de velcro, camisetas de gran tamaño, cuellos alterados, etc. Cualquier Jugador o Portero que no cumpla con esta regla no podrá participar en el partido – Ver Regla 9.5. –Equipación de Protección.

Los jugadores no pueden cambiar o intercambiar números de camiseta una vez que ha comenzado el partido. Deben usar el mismo número durante todo el partido y durante toda la competición.

Como excepción a esta regla, cuando la camiseta de un jugador se mancha de sangre o se rasga mucho durante un partido, un árbitro puede exigirle que abandone el hielo y se cambie con una camiseta asignada con otro número y sin nombre de identificación.

Cada Equipo diseñará y usará uniformes distintivos y diferenciados para sus partidos de local y visitante, ninguna parte de los cuales será intercambiable excepto los pantalones. Cualquier discrepancia relacionada con el uniforme de un jugador (incluido el portero) será informada por el árbitro a las autoridades competentes. Todos los pantalones de jugador deben ser usados de manera uniforme por todos los jugadores. Los pantalones deben ser de un color uniforme alrededor y en toda la pierna del pantalón. Las perneras de los pantalones no deben rasgarse, cortarse ni romperse en el área de la pierna / muslo.

Los diseños, patrones, decoraciones, dibujos o lemas de tipo graffiti que sean abusivos u obscenos y se refieran a la cultura, la raza o la religión no están permitidos en ninguna parte del uniforme.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

9.2. NUMEROS Y NOMBRES DE IDENTIFICACIÓN

Cada jugador incluido en la alineación de cada Equipo deberá llevar un número de identificación individual de 25 a 30 cm de alto en la parte posterior de la camiseta y de 10 cm de alto en ambas mangas. Los números están limitados a números enteros del 1 al 99. No se permiten números de Camiseta como 00, ½ (fracciones), .05 (decimales), 101 (tres dígitos).

Además, cada Jugador deberá usar su apellido completo, en letras mayúsculas de 10 cm de alto, en la parte posterior de su camiseta a la altura de los hombros, en alfabeto romano, mayúsculas y en una fuente aprobada por la IIHF antes del partido o competición.

Un jugador cuyo cabello sea lo suficientemente largo como para ocultar el nombre de identificación o el número en la parte posterior de la camiseta debe recogerlo en una cola de caballo o meter el cabello debajo del casco.

EQUIPACIÓN

9.3. CAMISETA DE JUGADOR

Los jugadores que no cumplan estas reglas no pueden participar en el partido. Camiseta de portero: consultar la Regla 9.4. Las camisetas no deben extenderse de largo más allá del final de los pantalones y las mangas no deben extenderse más allá de los dedos del guante. No se deben agregar inserciones o adiciones a la camiseta estándar de los jugadores tal como la produce el fabricante. (No se permiten modificaciones al fabricante a menos que sean aprobadas previamente por la IIHF). El color dominante del uniforme debe cubrir el 80% de la camiseta y las medias aprox., excluyendo nombres y números.

Las camisetas deben usarse completamente por fuera de los pantalones y deben estar debidamente sujetas a los pantalones en todo momento con cintas de amarrar. Si algún Jugador de un Equipo no cumple, después de un aviso, será sancionado con una Falta Leve.

→ [Regla 63 – Demorar el Partido.](#)

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

9.4. CAMISETA DE PORTERO

Los porteros que no cumplan estas Reglas no pueden participar en el partido. Las camisetas no deben ser demasiado grandes. No se deben agregar inserciones o adiciones a la camiseta estándar de portero tal como la produce el fabricante. No se permiten modificaciones por parte del fabricante a menos que la IIHF las apruebe previamente. No se permite "atar" la camiseta en las muñecas si crea una tensión en la camiseta que permita un "efecto de correa" que no está permitido. No se permiten otros amarres que crean un "efecto de correa". La longitud de una camiseta es ilegal si cubre cualquier área entre las piernas del portero.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

9.5. EQUIPACIÓN DE PROTECCIÓN

La equipación debe cumplir con los estándares de seguridad y debe usarse solo para proteger a los Jugadores, no para mejorar o aumentar las habilidades de juego o para causar lesiones a un contrario.

Se recomienda encarecidamente a todos los jugadores que usen equipaciones de material resistente a los cortes para su seguridad.

Para todos los jugadores de categoría senior, se recomienda encarecidamente llevar un protector de laceración en el cuello de forma adecuada y que no esté modificado ni dañado.

Toda la equipación de protección, excepto guantes, cascos, protectores bucales, protectores de cuello / garganta y guardas de los porteros deben usarse debajo del uniforme. Se debe usar la equipación de protección completa durante el partido y durante el "calentamiento previo al partido". Si se informa al Árbitro que un Jugador está usando, por ejemplo, una codera que no está cubierta por su camiseta, deberá indicarle al Jugador que se cubra la codera. Una segunda infracción del mismo jugador se sancionará con falta leve.

Siempre que el Árbitro considere que un Jugador está usando cualquier equipación que no cumpla con las regulaciones de la IIHF, le indicará al Jugador que cambie o retire la pieza de equipación. El Árbitro advertirá al Jugador correspondiente y a su Equipo para ajustar la equipación adecuadamente. Después de la advertencia, todos los Jugadores de ese Equipo que lleven dicha equipación serán sancionados de acuerdo con la [Regla 12 – Equipación Ilegal](#).

Si el Jugador se niega, será sancionado con Falta Leve por "Demorar el Partido" y si regresa al hielo sin realizar el cambio, será sancionado con una Incorrección. En caso de que esto suceda por tercera vez, será sancionado con una Incorrección de Partido.

9.6. CASCOS

Todos los Jugadores (incluidos porteros) llevarán un casco de diseño, material y construcción aprobados para el hockey sobre hielo, con una correa para la barbilla siempre debidamente abrochada, incluso durante el "calentamiento previo al partido", participando en el partido, ya sea en la superficie de juego, en el Banquillo de Jugadores o en el Banquillo de Sancionados.

EQUIPACIÓN

El casco debe estar sujeto de tal manera que no se caiga. Si se cae y no ha sido quitado por un contrario es que no se ha colocado correctamente.

Un jugador en el hielo cuyo casco se desprenda durante el juego debe salir de la superficie de juego inmediatamente.

Un jugador en el hielo al que se le quita el casco durante el juego no puede recuperar y volver a ponerse el casco en la cabeza; para ello, debe dirigirse al Banquillo de Jugadores y salir de la superficie de juego.

Si un Jugador no cumple esta Regla, se le sancionará con una Falta Leve sin un aviso previo

→ [Regla 12 – Equipación Ilegal.](#)

Si el jugador regresa a su Banquillo de Jugadores para ser sustituido, sólo podrá regresar al hielo durante el juego con un casco (con la correa de la barbilla debidamente abrochada).

Ningún Jugador puede salir del Banquillo de Sancionados durante el juego sin un casco (con la correa de la barbilla debidamente abrochada). Si lo hiciera, el juego se detendrá una vez que su Equipo haya obtenido el control del puck y se sancionará con una Falta Leve al Jugador infractor.

Si la correa de la barbilla de un jugador se desabrocha durante una acción del juego, pero el casco permanece en su cabeza, puede continuar jugando hasta la próxima parada o hasta que abandone el hielo. Un jugador que intencionadamente quite el casco a un contrario durante el juego será sancionado con un Falta Leve por "Dureza Innecesaria".

→ [Regla 51 – Dureza Innecesaria.](#)

Cuando un portero recibe un golpe fuerte con el puck en la máscara y el Árbitro cree que el Portero está o puede estar aturdido por el impacto, el Árbitro puede detener el juego por razones de seguridad, si no hay una oportunidad inmediata de gol para el Equipo atacante.

Cuando un portero ha perdido su casco y / o máscara y su Equipo tiene el control del puck, el juego se detendrá inmediatamente para que el portero tenga la oportunidad de recuperar su casco y / o máscara.

Cuando el Equipo contrario tiene el control del puck, el juego sólo se detendrá si no hay una oportunidad de gol inmediata e inminente. Esta parada de juego debe ser realizada por el Árbitro. Cuando el juego se detiene porque el portero ha perdido su casco y/o máscara facial, el "Saque Neutral" siguiente se llevará a cabo en uno de los puntos de Saque Neutral de la Zona de Defensa del Equipo defensor.

Cuando un portero se quita deliberadamente el casco y / o la máscara para asegurar una parada de juego, el árbitro detendrá el juego como se describe anteriormente y sancionará al portero con una Falta Leve por "Demorar el Partido".

→ [Regla 63 – Demorar el Partido.](#)

Si el Portero se quita deliberadamente el casco y/o la máscara cuando el Equipo contrario está en una escapada (cuando se cumplen los criterios para un lanzamiento de penalti excepto por una falta por detrás) o durante un "Lanzamiento de Penalti" o tiro de tanda de penaltis, el Árbitro concederá un gol al Equipo no infractor

9.7. PROTECCIÓN FACIAL

Hay tres (3) tipos permitidos de protección facial que se pueden colocar en la parte delantera del casco de un jugador: un visor o pantalla, una reja o un visor de protección de pantalla completa.

Todos los Jugadores nacidos después del 31 de diciembre de 1974 deben usar, como mínimo, un visor como protección facial. La protección facial de visor debe estar debidamente fijada al casco y debe extenderse hacia abajo de tal manera que asegure una protección ocular adecuada, para cubrir los ojos y la nariz en su totalidad. Debe fijarse al casco a lo largo de los lados para que no se pueda voltear. Un jugador cuyo visor se agriete o se rompa durante la acción del juego debe abandonar el hielo inmediatamente.

EQUIPACIÓN

Los jugadores no pueden usar un visor coloreado o tintado.

Los Equipos que participen en una competición de la IIHF deben asegurarse de que sus Jugadores estén equipados con un casco homologado específicamente para hockey sobre hielo y que, según corresponda, un visor o una protección integral para la cara esté debidamente sujetada.

Reglas y normas específicas para la protección adecuada de la cabeza, la cara, el cuello, la garganta y la boca para las categorías de Hockey Femenino y Junior Masculino "U20" y "U18":

→ Regla 102 – Equipación Específica Hockey Femenino y → Regla 202 – Equipación Específica Hockey Junior Masculino.

9.8. EQUIPACIÓN PELIGROSA

La equipación que no cumpla con los estándares de la IIHF y la equipación que se considere inaceptable para el juego se clasificará como "Equipación Peligrosa". Un jugador que use "Equipación Peligrosa" será enviado fuera del hielo por el Árbitro y su Equipo recibirá una advertencia del Árbitro.

Después que el Equipo haya sido advertido, todos los Jugadores del Equipo que lleven dicho equipamiento serán sancionados.

→ Regla 12 – Equipación Ilegal.

Equipación peligrosa incluye usar un visor que pueda causar lesiones a un contrario, usar equipo no aprobado, usar patines o sticks peligrosos o ilegales, no llevar la equipación debajo del uniforme (excepto guantes, casco y guardas de portero), y cortar la palma de uno o ambos guantes.

Está prohibido usar almohadillas o protectores de metal o de cualquier otro material que pueda causar lesiones a un contrario.

Los árbitros tienen la autoridad para prohibir cualquier equipo que consideren que pueda causar lesiones a cualquier participante en el partido. El incumplimiento de las instrucciones de los Árbitros resultará en una Falta Leve por "Demorar el Partido". Un jugador que haya sufrido una lesión facial puede usar una máscara o protector de un diseño aprobado por la IIHF.

En primera instancia, el Jugador lesionado tendrá derecho a llevar cualquier dispositivo de protección prescrito por el Médico de Equipo. Si algún Equipo tiene alguna objeción sobre el dispositivo, podrá reclamar ante la IIHF.

En los casos en que un stick pueda haber sido modificado y es evidente que los bordes no han sido biselados, el Árbitro considerará que el stick es una equipación peligrosa y se retirará del juego hasta que los bordes se puedan biselar lo suficiente.

No se sancionará a menos que el jugador regrese al hielo con el stick sin modificar, en cuyo caso será sancionado con una Falta Leve.

→ Regla 63 – Demorar el Partido.

9.9. ESPINILLERAS

Las espinilleras de los jugadores deben ser de un tamaño que les permita caber dentro de las medias estándar de los jugadores. No se permiten protuberancias o adiciones a las espinilleras homologadas.

9.10. PATINES

Los patines deben constar de solo cuatro partes: bota, cuchilla, portacuchillas y cordones. La bota debe ajustarse al pie y no ser excesivamente ancha o larga ni tener añadidos. La cuchilla debe ser lisa de adelante hacia atrás y asegurada en el soporte de la cuchilla en todo momento. No puede tener un pico a la manera de los patines de patinaje artístico.

Las partes delantera y trasera de la cuchilla deben estar adecuadamente cubiertas por el soporte de la cuchilla de modo que ninguna parte de ninguno de los extremos sobresalga. La cuchilla no debe extenderse por delante de la puntera o detrás del talón de la bota como en los patines de velocidad.

No se permiten accesorios mecánicos u otros dispositivos que ayuden a la velocidad o la capacidad de patinar de un Jugador.

EQUIPACIÓN

Los cordones pueden ser de cualquier color no fluorescente y estar atados de cualquier manera, pero no deben ser tan largos que toquen el hielo.

9.11. PATINES – PORTERO

Los patines de un portero deben tener una cubierta protectora no fluorescente en la parte delantera de cada bota. La cuchilla del patín debe ser plana y no puede ser más larga que la bota. No se permiten cuchillas, proyecciones o "arreglos" que se agreguen a la bota para darle al portero un contacto adicional con la superficie del hielo.

9.12. PROTECTOR DE LACERACIÓN DEL CUELLO

Se recomienda a todos los jugadores que usen correctamente una protección contra laceraciones en el cuello. Se recomienda este dispositivo de protección para cubrir el área más amplia posible del cuello del jugador.

Un portero puede añadir un protector de garganta a la barbillita de su máscara. Debe estar hecho de un material que no cause lesiones.

Los jugadores que jueguen en categoría senior pero que tengan la edad de las categorías "U20" y "U18" deben usar la equipación de protección apropiado de estas categorías U20 y U18 de acuerdo con las reglas específicas.

→ Regla 102 – Equipación Específica Hockey Femenino y → Regla 202 – Equipación Específica Hockey Junior Masculino.

9.13. PROTECTOR BUCAL

La IIHF recomienda que todos los jugadores usen un protector bucal, preferiblemente hecho a medida.

El protector bucal está diseñado para proteger los dientes y las mandíbulas del impacto y también puede servir para reducir el riesgo de conmociones cerebrales.

Se recomienda encarecidamente que los jugadores utilicen un protector bucal hecho a medida.

Se recomienda usar este protector bucal de manera adecuada en todo momento cuando estén en el hielo.

Los jugadores que jueguen en categoría senior pero que tengan la edad de las categorías "U20" y "U18" deben usar la equipación de protección apropiada de estas categorías U20 y U18 de acuerdo con las reglas específicas.

Reglas y normas específicas para la protección adecuada de la cabeza, la cara, el cuello, la garganta y la boca para las categorías de Hockey Femenino y Junior Masculino "U20" y "U18".

→ Regla 102 – Equipación Específica Hockey Femenino y → Regla 202 – Equipación Específica Hockey Junior Masculino.

REGLA 10 STICKS

10.1. STICK DE JUGADOR

Los sticks serán de madera u otro material aprobado por la IIHF y no deben tener salientes. Se puede enrollar cinta adhesiva de cualquier color alrededor del stick en cualquier lugar con el propósito de reforzar o mejorar el control del puck.

La caña del stick desde el extremo superior hacia abajo hasta el inicio de la pala debe ser recta. Ningún stick debe exceder 1,63 m de largo desde el talón hasta el extremo de la caña, ni más de 32,0 cm desde el talón hasta el extremo de la pala.

Las solicitudes de una excepción a la longitud de la caña (sólo) pueden enviarse por escrito y deben ser aprobadas por la IIHF antes de que se utilice ese stick. Sólo los jugadores de 2,0 m de altura o más serán considerados como excepción. La longitud máxima de un stick autorizado como excepción bajo esta Regla es de 1,65 m.

El extremo final del stick debe estar cubierto por algún tipo de protección. Si la tapa de la parte superior de un stick prefabricado (ej. de metal o carbón) se ha quitado o se cae, el stick se considerará equipación peligrosa.

EQUIPACIÓN

La pala del stick no debe tener más de 7,6 cm de ancho en cualquier punto entre el talón y 1,5 cm ($\frac{3}{4}$ pulgadas) desde el punto medio de la punta de la pala, ni menos de 5,0 cm. Todos los bordes de la pala deben estar biselados.

→ Regla 9.8 – Equipación Peligrosa.

La curva de la pala del stick está limitada de tal manera que la distancia de una línea perpendicular medida desde una línea recta trazada en cualquier punto desde el talón hasta el extremo de la pala hasta el punto de máxima curvatura no exceda de 1,9 cm.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo.

10.2. STICK DE PORTERO

Los sticks serán de madera u otro material aprobado por la IIHF y no deben tener salientes. Se puede enrollar cinta adhesiva de cualquier color alrededor del stick en cualquier lugar con el propósito de reforzar o mejorar el control del puck.

En el caso de un stick de portero, deberá haber una perilla de cinta blanca u otro material protector aprobado por la IIHF. Esta perilla no debe tener menos de 1,3 cm de espesor en la parte superior de la caña.

El incumplimiento de esta disposición de la regla dará lugar a que el stick del portero se considere inadecuado para jugar. El stick del portero debe cambiarse sin imponer una Falta Leve.

La caña del stick, desde el extremo superior hasta el comienzo de la pala, debe ser recta.

La pala del stick del portero no debe exceder los 9,0 cm de ancho en ningún punto excepto en el talón, donde no debe exceder 11,5 cm de ancho; ni el stick del portero excederá los 39,5 cm de largo desde el talón hasta el final de la pala. La curva de la pala del stick se limitará de tal manera que la distancia de una línea perpendicular medida desde una línea recta trazada desde cualquier punto del talón hasta el extremo de la pala hasta el punto de máxima curvatura no exceda de 1,5 cm. La parte ensanchada del stick del portero que se extiende hasta la caña desde la pala no debe medir más de 71 cm desde el talón y no debe exceder los 9,0 cm de ancho.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo.

10.3. STICK ROTO – JUGADOR

Un "stick roto" es aquel que, en opinión del Árbitro, no es apto para el juego normal.

Un Jugador sin stick puede participar en el juego. Un Jugador cuyo stick está "roto" puede participar en el juego siempre que deje caer el "stick roto". Se impondrá una Falta Leve por infracción a esta regla.

Un jugador que ha "perdido" o ha "roto su stick" puede recibir un stick de reemplazo si se le entrega uno desde su propio Banquillo de Jugadores, si un compañero le entrega uno en el hielo o si recoge su stick intacto o el de un compañero del hielo.

Un Jugador será sancionado si lanza, tira, desliza o dispara un stick a un compañero (Jugador) en el hielo, o si recoge y juega con el stick de un contrario.

Un Jugador no puede participar en el juego con un stick de portero. Se impondrá una Falta Leve por infracción de esta regla.

Un Jugador que utilice un stick tirado al hielo desde el Banquillo de Jugadores o Banquillo de Sancionados no recibirá sanción. Sin embargo, el Equipo infractor responsable de lanzar el stick recibirá una Falta Leve de Banquillo.

EQUIPACIÓN

10.4. STICK ROTO / STICK ABANDONADO – PORTERO

Un portero puede continuar jugando con un "stick roto" hasta que se detenga el juego o hasta que un compañero de Equipo le entregue uno legalmente.

Retorno de un "stick abandonado e intacto":

Un stick abandonado e intacto que el portero deje caer accidentalmente puede pasarse de mano a mano al portero, o un compañero de Equipo cerca del portero lo puede mover, empujar o deslizar hacia el portero en el hielo, siempre que el stick movido no interfiera con el juego o pueda causar una distracción al juego o a los Jugadores contrarios. Si un Jugador causa una obstrucción del juego o distracción a un Jugador contrario moviendo un stick perdido, se impondrá una Falta Leve o un "Lanzamiento de Penalti".

→ Regla 53 – Lanzamiento de Equipación.

Reemplazo de un "stick roto":

No se puede lanzar un stick por la superficie del hielo para reemplazar un "stick roto" a un portero. El stick debe ser entregado de mano a mano al Portero por un compañero en el hielo. Por una infracción de esta regla, el Jugador infractor recibirá una Falta Leve por "lanzar el stick".

→ Regla 53 – Lanzamiento de Equipación.

El portero no será sancionado por recibir el stick.

Un portero cuyo stick está "roto o ilegal" no puede ir al Banquillo de Jugadores para cambiarlo, pero debe recibir su stick de un compañero como se describe anteriormente.

Un Portero puede participar en la jugada usando un stick de Jugador hasta el momento en que se le proporcione legalmente un stick de Portero de reemplazo.

Por una infracción a esta regla, se impondrá una Falta Leve al Portero.

10.5. MEDICIÓN DE STICK

No hay límite para el número de solicitudes de medición de stick que un Equipo puede realizar en un partido, pero una solicitud de medición de stick se limitará a una solicitud por Equipo durante el transcurso de cualquier parada de juego.

Cuando el Capitán o Asistente de un Equipo presenta una queja formal contra las dimensiones del stick de un contrario, ese contrario debe estar en el hielo en el momento en que se hace la solicitud al Árbitro. Debe especificarse qué parte del stick se debe medir.

Una vez realizada la solicitud, y siempre que los Árbitros mantengan contacto visual con el stick, se puede medir. Esto significa que si el jugador cuyo stick está a punto de ser medido sale del hielo al Banquillo de Jugadores, su stick aún puede medirse siempre y cuando la solicitud se haya recibido antes de que abandone la superficie del hielo y el stick permanezca a la vista de al menos uno de los Árbitros.

El Árbitro llevará el stick al Banquillo de Sancionados donde se realizará inmediatamente la medición necesaria. Los Jugadores de ambos Equipos se retirarán a sus respectivos Banquillos. Para medir la curvatura de la pala, el Árbitro debe trazar una línea imaginaria a lo largo del exterior del eje hasta la parte inferior de la pala y luego a lo largo de la parte inferior de la pala; esto determinará la ubicación del talón. Usando un calibre de medición aprobado por la IIHF, el Árbitro asegurará el calibre en el talón del stick y medirá la curvatura de la pala desde el talón hasta cualquier punto a lo largo de la punta de la pala. Para medir cualquier otra dimensión del stick, el Árbitro utilizará una cinta métrica.

EQUIPACIÓN

El resultado será comunicado al Cronometrador de Sanciones, quien lo registrará en el formulario de Registro de sanciones. El Árbitro transmitirá el resultado de la medición al Capitán o Asistente del Equipo cuyo stick fue medido.

Un jugador cuyo stick ha sido medido y se encuentra que no se ajusta a la regla será sancionado con una Falta Leve y el stick será devuelto al Banquillo de Jugadores por el árbitro. Si no prospera la reclamación, se impondrá una Falta Leve de Banquillo al Equipo denunciante.

Un jugador que participa en la jugada (es decir, controla o evita el movimiento de un contrario o juega el puck) mientras lleva dos sticks (incluso mientras lleva un stick de reemplazo a su portero) recibirá una Falta Leve según esta regla.

Se permite una solicitud de medición del stick en el tiempo de juego regular, incluso después de marcar un gol. Sin embargo, no se puede anular un gol como resultado de la medición.

No se permite la solicitud de una medición del stick después de un gol en la Prórroga (incluido uno marcado en un "Lanzamiento de Penalti" en Prórroga). Se permiten las mediciones del stick antes o durante la tanda de Penaltis, sujeto a las pautas descritas en

→ Regla 10.7. – Medición de Stick – Antes de una Tanda de Penaltis.

Cualquier Jugador que deliberadamente rompa su stick o que se niegue a entregar su stick para medirlo cuando el Árbitro se lo solicite será sancionado con una Falta Leve más diez minutos (10) de Incorrección.

10.6. MEDICIÓN DE STICK – ANTES DE UN “LANZAMIENTO DE PENALTI”

Se puede realizar una solicitud de medición de stick antes de un "Lanzamiento de Penalti" siguiendo estas pautas:

Si el stick es "legal", el Equipo reclamante es sancionado con Falta Leve de Banquillo, y un Jugador es colocado en el Banquillo de Sancionados inmediatamente. Independientemente del resultado del "Lanzamiento de Penalti", la Falta Leve de Banquillo es sancionada y cumplida.

Si el stick es "ilegal", el Jugador será sancionado con Falta Leve y deberá dirigirse al Banquillo de Sancionados inmediatamente para cumplir su sanción. Otro jugador debe realizar el "Lanzamiento de Penalti". Si el Jugador se niega a entregar su stick para medirlo, no se permitirá el "Lanzamiento de Penalti" y el Jugador será sancionado con una Incorrección.

10.7. MEDICIÓN DE STICK – ANTES DE UNA TANDA DE PENALTIS

Esta regla no se aplica en Campeonatos de la IIHF.

REGLA 11 EQUIPACIÓN DEL PORTERO

11.1. EQUIPACIÓN DEL PORTERO

Con la excepción de los patines y el stick, toda la equipación del Portero debe estar fabricada únicamente con el propósito de protección, y no debe llevar ninguna prenda o utilizar ningún dispositivo que le brinde una ayuda indebida para defender la portería.

La IIHF está específicamente autorizada a realizar un control de la equipación de cada Equipo para asegurar el cumplimiento de la regla (incluidos los sticks de los porteros). Deberán informar de sus hallazgos a las Autoridades Competentes para que se tomen las medidas disciplinarias correspondientes.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo

11.2. GUARDAS

No se permite un trozo de cualquier material que cubra el espacio entre el hielo y la parte inferior de las guardas del portero por delante de los patines. No se permiten diseños, patrones, rótulos, dibujos o lemas tipo grafiti que sean abusivos u obscenos y se refieran a la cultura, la raza o la religión. Las guardas pueden ser de cualquier color no fluorescente.

EQUIPACIÓN

No se permiten accesorios como láminas de plástico en ninguna parte de las guardas. Las guardas usadas por los porteros no excederán los 28 cm de ancho extremo cuando estén en la pierna del portero.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo

11.3. PROTECCIONES DE PECHO Y BRAZOS

El protector de pecho y brazos usado por cada portero debe ser proporcional anatómicamente y de tamaño específico en función de las características físicas individuales de ese portero.

No se permiten aristas elevadas en los bordes frontales o en los lados del protector para el pecho, en el interior o exterior de los brazos o en los hombros. Se permite colocar capas en el borde lateral del torso para agregar protección de las costillas, sin embargo, dicho grosor no debe exceder el grosor de los bloques en la parte delantera del pecho y, además, la protección del lateral debe envolver el contorno del torso del jugador. Si, cuando el portero asume la posición normal agachada, la protección del hombro o de la hombrera sobresale por encima del contorno del hombro, el protector del pecho se considerará ilegal.

Cualquier protector de pecho y brazo que se considere demasiado grande para un portero según las mediciones tomadas por representantes de la IIHF se considerará equipación ilegal para ese portero, estuviera o no dentro de los máximos de equipaciones anteriores.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo

11.4. PANTALONES

Los pantalones usados por cada portero deben ser proporcionales anatómicamente y de tamaño específico según las características físicas individuales de ese portero.

No se permite ningún acolchado interno o externo en la pierna o la cintura del pantalón para brindar protección (es decir, sin aristas, por dentro o por fuera).

Si el Portero está usando los protectores de sus pantalones sueltos, lo que les permite cerrar el espacio abierto entre las piernas por encima de las almohadillas cuando están agachados, se considerarán ilegales. Los protectores de muslos dentro de los pantalones deben seguir el contorno de la pierna. No se permiten protectores planos de muslos.

Cualquier pantalón que los representantes de la IIHF consideren que no cumple con esta regla será considerado equipo ilegal para ese Portero, independientemente de si estuviera o no dentro de los máximos de equipaciones anteriores.

Cualquier solicitud de modificación debe hacerse a la IIHF antes de que se realicen modificaciones o añadidos.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo

11.5. RODILLERAS

La rodillera debe estar sujetada con correas y debe caber debajo de la almohadilla del muslo de los pantalones. No se permiten solapas adheridas al interior de las guardas del portero por encima de la rodilla que no se usen debajo del protector del muslo de los pantalones. La rodillera es la protección que separa el interior de la rodilla del hielo.

La rodillera debe usarse con la correa ajustada para que no cubra ninguna parte del área entre las piernas o el "quinto hueco". El acolchado entre la almohadilla de la correa para la rodilla y el canal interior de la rodilla no se ve afectado por este estándar de medición. No se permiten rollos mediales (bordes de costura elevados).

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo.

EQUIPACIÓN

11.6. CAZA

Se permite un perímetro máximo de 114,5 cm. El perímetro de la caza es la distancia alrededor de la caza. La muñequera debe tener 10,5 cm de ancho. Se considera que el puño del guante es la parte del guante que protege la muñeca desde el punto donde la articulación del pulgar se encuentra con la muñeca. Cualquier protección que une / realza el puño al guante se considerará parte de la caza en lugar del puño. La muñequera debe tener un máximo de 20,5 cm de largo (esto incluye las ataduras). Todas las medidas siguen el contorno del puño. La distancia desde el talón del guante a lo largo del bolsillo y siguiendo el contorno del interior de la caza del guante hasta la parte superior de la trampa en "T" no debe exceder los 46 cm. Se considera que el talón es el punto en el que la línea recta vertical del puño se encuentra con el guante.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo.

11.7. ESCUDO

El Escudo debe ser rectangular. La solapa que protege el pulgar y la muñeca debe sujetarse al escudo y seguir el contorno del pulgar y la muñeca. No se permiten aristas elevadas en ninguna parte del escudo.

El protector adherido a la parte posterior o que forma parte del escudo del portero no debe exceder los 20,5 cm de ancho ni más de 38,5 cm de largo en ningún punto (esto incluye las ataduras). Todas las medidas siguen el contorno de la parte posterior del escudo. La protección para el pulgar no debe exceder los 18 cm de longitud cuando se mide desde la parte superior de la superficie del escudo.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo

11.8. MÁSCARA FACIAL

Los porteros deben usar su máscara facial en todo momento durante el juego. Los porteros deben usar máscaras protectoras de diseño aprobado por la IIHF. Una máscara que se considere que se usa solo para aumentar el área de parada se considerará ilegal.

La máscara debe estar construida de tal manera que un puck no pueda penetrar por las aberturas. Los porteros pueden usar una máscara de un color y diseño diferente al de sus compañeros de Equipo. El portero suplente no está obligado a usar su casco y máscara cuando cruza el hielo para regresar al Banquillo de Jugadores después del descanso.

Reglas y pautas específicas para la protección adecuada de la cabeza y la cara para las categorías de hockey femenino y junior masculino "U20" y "U18".

→ Regla 102 – Equipación Específica Hockey Femenino y → Regla 202 – Equipación Específica Hockey Junior Masculino.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación Hockey Hielo

11.9. INSPECCIONES DE IIHF / RFEDH

Los porteros no pueden participar en el partido con equipaciones que no cumplen con las reglas. Las inspecciones de la IIHF pueden tener lugar en cualquier momento, antes, durante o después de cualquier partido.

Los representantes de la IIHF pueden tomar la equipación de cualquiera o de todos los Porteros participantes. Este equipo puede llevarse a un lugar seguro para medirlo.

Las medidas se registrarán y los porteros y los delegados de equipo de Equipo correspondientes firmarán un compromiso de juego limpio. La equipación ilegal y con deficiencias debe corregirse antes de participar en un partido o de seguir utilizándolo.

Si se observan más irregularidades en verificaciones de seguimiento, el incidente se informará a las Autoridades Competentes.

Negarse a enviar la equipación para la medición IIHF conllevará las mismas sanciones que las impuestas a un Portero con equipación ilegal.

EQUIPACIÓN

REGLA 12 EQUIPACIÓN ILEGAL

12.1. EQUIPACIÓN ILEGAL

Toda la equipación de protección, excepto guantes, cascos, protectores bucales, protectores de cuello / garganta y guardas de los porteros deben usarse debajo del uniforme. Por infringir esta regla, después de un aviso del Árbitro, se impondrá una Falta Leve.

Los jugadores que no cumplan esta regla no podrán participar en el partido hasta que dicha equipación haya sido corregida o eliminada.

Si el Jugador se niega, recibirá una Falta Leve por “Equipación Ilegal” y si regresa al hielo sin realizar el cambio, recibirá una Incorrección.

En caso de que esto suceda por tercera vez, se sancionará al Jugador con una Incorrección de Partido.

12.2. GUANTES

Un guante al que se le haya quitado o cortado toda o parte de la palma para permitir el uso de la mano desnuda se considerará equipo ilegal y si algún Jugador usa tal guante en el partido, será sancionado con una Falta Leve.

Cuando se presente una denuncia al amparo de esta regla, y dicha denuncia no prospere, se impondrá un Falta Leve de Banquillo contra el Equipo denunciante por Demorar el Partido.

12.3. CODERAS

Todas las coderas que no tengan una cubierta exterior protectora suave de goma esponjosa o material similar de al menos 1,5 cm de espesor se considerarán equipación peligrosa.

12.4. JUEGO LIMPIO

Estas normas de equipación (Sección 3) están escritas con el espíritu del “Juego Limpio”. Si en cualquier momento la IIHF valora que se está abusando de este espíritu, la equipación que no cumpla se considerará inelegible para jugar hasta que una audiencia resuelva sobre su elegibilidad.

12.5. INSPECCIONES DE IIHF / RFEDH

Las inspecciones de la IIHF pueden tener lugar en cualquier momento, antes, durante o después de cualquier partido.

Los representantes de la IIHF pueden obtener equipación de cualquier Jugador de los Equipos participantes. La equipación incorrecta e ilegal debe corregirse antes de participar en un partido. Si se observan más irregularidades en las verificaciones de seguimiento, el incidente se informará a las Autoridades Competentes.

Negarse a enviar la equipación para la medición IIHF conllevará las mismas sanciones que las impuestas a un Jugador con equipación ilegal.

REGLA 13 PUCK

13.1. DIMENSIONES

El puck debe estar hecho de caucho vulcanizado u otro material aprobado, de 2,5 cm de espesor y 7,6 cm de diámetro y pesará entre 156 g y 170 g. Todos los pucks utilizados en competición deben estar homologados por la IIHF.

El logotipo, la marca comercial y la publicidad impresos en el puck no deben exceder los 4,5 cm de diámetro del área de cada lado de un puck o el 35% del área de cada lado del puck. Puede haber impresión en ambos lados del puck.

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo.

EQUIPACIÓN



03

SECCIÓN . EQUIPACIÓN

13.2. SUMINISTRO

El Comité Organizador o el Equipo Local será responsable de proporcionar un suministro adecuado de pucks oficiales que se mantendrán congelados. Este suministro de pucks se mantendrá en el Banquillo de Sancionados bajo el control de uno de los Oficiales Fueras de Hielo o un asistente especial. Regulaciones de pucks congelados:

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

13.3. PUCK ILEGAL

Si en cualquier momento mientras el juego está en progreso aparece en la superficie de juego un puck diferente al que está legalmente en juego, el partido no se detendrá, sino que continuará con el puck legal hasta que se complete la jugada en progreso mediante un cambio de posesión.

REGLA 14 AJUSTE DE VESTIMENTA O EQUIPACIÓN

14.1. AJUSTE DE VESTIMENTA O EQUIPACIÓN

El juego no se detendrá ni se retrasará por motivos de ajustes en la vestimenta, la equipación, los patines o los sticks. La responsabilidad de mantener la ropa y la equipación en condiciones adecuadas será del jugador.

Si se requieren ajustes, el jugador abandonará el hielo y el juego continuará con un sustituto. No se permitirá ninguna demora para la reparación o ajuste de la equipación del portero.

Si se requieren ajustes, el portero abandonará el hielo y el portero suplente ocupará su lugar inmediatamente.

SECCIÓN 04

TIPOS DE SANCIONES

TIPOS DE SANCIONES

REGLA 15 SEÑALAR SANCIONES

15.1. SEÑALAR SANCIONES

Cuando una infracción de las reglas que va a ser sancionada con Falta Leve, Leve de Banquillo, Grave, Incorrección o Incorrección de Partido, sea cometida por un Jugador o Personal del Equipo que tenga el control del puck, el Árbitro pitará inmediatamente y sancionará al Jugador o Equipo infractor.

En caso de que un jugador o personal del equipo que no tenga el control del puck cometa una infracción de las reglas que va a ser sancionada con Falta Leve, Leve de Banquillo, Grave, Incorrección o Incorrección de Partido, el árbitro levantará el brazo para señalar la sanción diferida. Cuando el Equipo que será sancionado obtenga el control del puck, los Árbitros harán sonar su silbato para detener el juego e imponer la sanción al Jugador o Equipo infractor.

Cuando un jugador, delegado, entrenador o personal del equipo que no juega es expulsado del partido por una violación de las reglas de juego, esa persona debe abandonar el área del banquillo de jugadores y no puede, de ninguna manera, seguir participando en el partido. Esto incluye dirigir al equipo desde el área de espectadores o mediante comunicaciones por radio. Cualquier infracción será informada a las Autoridades Competentes.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 1.

15.2. SEÑALAR UNA FALTA LEVE – GOL ANOTADO

Si la sanción a imponer es una Falta Leve y en la jugada es marcado un gol por el equipo no infractor, la Falta Leve no se impondrá, pero las Faltas Graves se impondrán de manera normal independientemente de si se marca gol o no.

Si se imponen dos (2) o más Faltas Leves y el equipo no infractor marca un gol en la jugada, el Capitán del Equipo infractor indicará al Árbitro qué Faltas Leves se cumplirán y cuál es la Falta Leve que será eliminada como consecuencia de la anotación del gol.

15.3. SEÑALAR UNA DOBLE FALTA LEVE – GOL ANOTADO

Cuando la sanción a imponer se aplica bajo regla 47 "Cabezazo", regla 58 "Golpear con el Taco", regla 60 "Stick alto" o regla 62 "Pinchar", y se marca un gol, dos (2) minutos de la sanción correspondiente serán impuestos al Jugador infractor.

Se anunciará como doble falta leve por la falta correspondiente y el jugador solo cumplirá dos (2) minutos.

15.4. IMPONER UNA SANCIÓN – EQUIPO EN INFERIORIDAD – GOL ANOTADO

Cuando un equipo está en "Inferioridad Numérica" debido a una o más Faltas Leves o Leves de Banquillo y el árbitro señala una falta leve adicional contra el equipo en "inferioridad" y el equipo no infractor marca un gol antes de que suene el silbato, se concederá el gol.

La sanción o sanciones señaladas se impondrán y la primera de las Faltas Leves que ya se estén cumpliendo terminará automáticamente en virtud de la Regla 16 - Faltas Leves. Las Faltas Graves se impondrán de la manera normal independientemente de si se marca o no un gol.

En caso de que se señale una Falta Leve o Leve de Banquillo contra un Equipo que ya está en "Inferioridad" por una Falta Grave, pero antes de parar el juego para imponer la Falta Leve o Leve de Banquillo el equipo no infractor anota un gol, la Falta Leve o Leve de Banquillo señalada no se impondrá por la anotación del gol.

En caso de que se señale una sanción contra un Equipo que ya está en "Inferioridad" por una o más Faltas Leves o Leves de Banquillo, y la sanción señalada sería un "Lanzamiento de Penalti", pero antes de que el Árbitro pueda parar el juego para otorgar el "Lanzamiento de Penalti", el Equipo no infractor marca un gol, entonces la infracción señalada (que habría resultado en un "Lanzamiento de Penalti")

TIPOS DE SANCIONES

se sancionará como una Falta Leve (Doble Falta Leve, Falta Grave o Expulsión de Partido) y la primera de las Faltas que ya se esté cumpliendo terminará automáticamente:

→ Regla 16 – Faltas Leves.

15.5. UBICACIÓN DE LOS SAQUES NEUTRALES

Cuando son sancionados Jugadores en una parada de juego de modo que se impongan una o más sanciones en el marcador a un Equipo, el "Saque Neutral" siguiente se lanzará en uno de los dos puntos de saque neutral en la zona defensiva del equipo infractor. Solo hay tres (3) excepciones para esta norma:

- (I) cuando se impone una sanción después de marcar un gol, el "saque neutral" se lanzará en el centro del hielo;
- (II) cuando se impone una sanción al final (o comienzo) de un período, el "saque neutral" se lanzará en el centro del hielo;
- (III) cuando el equipo defensor es sancionado y los jugadores atacantes entran a la zona de ataque más allá del borde exterior del círculo de saque neutral de la zona de ataque, el "saque neutral" se lanzará en la zona neutral.

El Equipo en Superioridad Numérica tendrá la opción de elegir en qué punto de saque de la zona de ataque quiere disputar el siguiente saque neutral.

Cuando los Jugadores de ambos Equipos han cometido una infracción de una regla que implica una parada de juego, el siguiente "saque neutral" se lanzará en el punto de saque más cercano en esa zona.

→ Regla 76 – Ubicación del Saque Neutral.

REGLA 16 FALTAS LEVES

16.1. FALTA LEVE

Por una Falta Leve, cualquier jugador, que no sea un portero, será retirado fuera del hielo durante dos (2) minutos, durante los cuales no se permitirá ningún sustituto.

16.2. INFERIORIDAD NUMÉRICA

"Inferioridad Numérica" significa que el equipo está por debajo de la fuerza numérica de su contrario en el hielo en el momento en el que se marca el gol. La Falta Leve o Leve de Banquillo que finaliza automáticamente es la que tiene menos tiempo pendiente en el marcador. No obstante, las Faltas Leves Coincidentes a ambos Equipos no causan que ninguno de los equipos esté en "Inferioridad Numérica" - ver Regla 19 - Sanciones Coincidentes.

Si mientras un Equipo está en "Inferioridad Numérica" por una o más Faltas Leves o Leves de Banquillo, el Equipo contrario marca un gol, la primera de dichas sanciones terminará automáticamente.

Esta regla también se aplicará cuando se conceda un gol. Esta regla no se aplica cuando se marca un gol en un "Lanzamiento de Penalti" (es decir, los jugadores sancionados del Equipo infractor no son liberados al marcarse un gol en un "Lanzamiento de Penalti").

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- (I) ¿El equipo que recibe el gol está en "Inferioridad Numérica"?
- (II) ¿El equipo que recibe el gol está cumpliendo una Falta Leve en el marcador?

Si se cumplen ambos criterios, La Falta Leve con menor cantidad de tiempo pendiente en el marcador terminará, excepto cuando se estén cumpliendo "Sanciones Coincidentes".

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 14.

TIPOS DE SANCIONES

Cuando las Faltas Leves de dos Jugadores del mismo Equipo terminen al mismo tiempo, el Capitán de ese Equipo indicará al Árbitro cuál de dichos Jugadores regresará primero al hielo y el Árbitro instruirá al cronometrador de sanciones adecuadamente.

16.3. INFRACCIONES

Una lista de las infracciones que pueden ser sancionadas con una Falta Leve, se encuentra en la Tabla 2.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 2.

REGLA 17 FALTA LEVE DE BANQUILLO

17.1. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo implica que un jugador del equipo que recibe la sanción será retirado fuera del hielo durante dos (2) minutos.

Cualquier Jugador del Equipo, excepto un Portero, puede ser designado para cumplir la sanción por el Entrenador a través del Capitán y dicho Jugador ocupará su lugar en el Banquillo de Sancionados de inmediato y cumplirá la sanción como si fuera una Falta Leve impuesta a él mismo.

17.2. INFERIORIDAD NUMÉRICA

Explicación de “Inferioridad Numérica”:

→ Regla 16.2 – Inferioridad Numérica.

17.3. INFRACCIONES

Una lista de las infracciones que pueden ser sancionadas con una Falta Leve de Banquillo se encuentra en la Tabla 3.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 3.

REGLA 18 DOBLE FALTA LEVE

18.1. DOBLE FALTA LEVE

Por una Doble Falta Leve, cualquier jugador, que no sea un portero, será retirado fuera del hielo durante cuatro (4) minutos, durante los cuales no se permitirá ningún sustituto.

18.2. INFERIORIDAD NUMÉRICA

Cuando se señala una Doble Falta Leve diferida por el Árbitro y el Equipo no infractor anota antes de pitar, se cancelará una (1) de las Faltas Leves y el Jugador sancionado cumplirá los dos (2) minutos restantes de la Doble Falta Leve. La sanción se anunciará como una doble falta leve, pero solo se mostrarán dos (2) minutos en el marcador.

Explicación de “Inferioridad Numérica”:

→ Regla 16.2 – Inferioridad Numérica.

18.3. INFRACCIONES

Una lista de las infracciones que pueden ser sancionadas con una Doble Falta Leve se encuentra en la Tabla 4.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 4.

18.4. REVISIÓN DE VIDEO EN HIELO DE DOBLE FALTA LEVE POR STICK ALTO

Los árbitros tienen la opción de revisar todas las jugadas que sean sancionadas con Doble Falta Leve por "Stick Alto" con el fin de 1. Confirmar su decisión inicial en el hielo. o 2. Anular su decisión. Estas revisiones se realizarán exclusivamente por el (los) árbitro(s) en el hielo en consulta con otros oficiales en hielo, según corresponda, utilizando medios tecnológicos específicos (por ejemplo, una Tablet, un televisor o un monitor

TIPOS DE SANCIONES

De ordenador) y proporcionados para tal uso.

→ Regla 38.5 – Proceso de Revisión.

La comunicación entre la Operación de Revisión de Vídeo y los Árbitros se limitará al contacto entre el Consultor de Revisión de Vídeo y el Árbitro para asegurar que el Árbitro esté recibiendo todos y cada uno de los videos que pueda solicitar, así como los ángulos de repetición apropiados que pueda necesitar para revisar la sanción.

No habrá ningún contacto o consulta excepto entre el (los) Árbitro(s) y la Operación de Revisión de Vídeo.

El Árbitro solo tendrá las siguientes opciones después de la Revisión de Vídeo sobre su propia decisión:

- (I) Confirmar la decisión inicial en el hielo, o
- (II) Anular su decisión en el hielo.

Nota: Esta regla sólo se aplica en algunos Campeonatos de IIHF.

→ Para más información consultar Apéndice V – Requisitos Técnicos.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

REGLA 19 SANCIÓN COINCIDENTES

19.1. FALTAS LEVES COINCIDENTES

Cuando se imponen "Faltas Leves Coincidentes" o "Faltas Leves Coincidentes de Igual Duración" a Jugadores de ambos Equipos, los Jugadores Sancionados ocuparán todos su posición en el Banquillo de Sancionados y estos Jugadores Sancionados no pueden abandonar el Banquillo de Sancionados hasta la primera parada de juego después de que hayan finalizado sus respectivas sanciones. Cuando está implicado el Portero

→ Regla 27.1 – Sanciones al Portero.

Se realizará una sustitución inmediata por un "Número igual de Faltas Leves" o "Faltas Leves coincidentes de igual duración" a cada Equipo sancionado y las sanciones de los Jugadores por los que se hayan realizado sustituciones no se tendrán en cuenta para la regla de "Sanción Diferida" → Regla 26 – Sanciones Diferidas.

Cuando se imponen múltiples sanciones a ambos Equipos, se eliminarán "Igual número de Faltas Graves y Leves" utilizando la regla de "Sanción Coincidente" y cualquier diferencia en el tiempo de sanción se cumplirá de manera normal y se mostrará en el marcador de sanciones adecuadamente - ver Regla 19.5 - Aplicación de la Regla de Sanción Coincidente.

Si no hay diferencia en los tiempos de sanción, todos los Jugadores cumplirán su tiempo de sanción asignado, pero no serán liberados hasta la primera parada de juego después de finalizar sus respectivas sanciones. Para "Sanciones Coincidentes" que pasan a o se imponen durante la Prórroga → Regla 84 – Desarrollo de las Prórrogas.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 17 y 18.

19.2. FALTAS GRAVES COINCIDENTES

Cuando se impongan "Faltas Graves Coincidentes" o "Sanciones Coincidentes de Igual Duración", incluyendo una Grave, contra Jugadores de ambos Equipos, los Jugadores Sancionados ocuparán sus lugares en el Banquillo de Sancionados y dichos Jugadores Sancionados no abandonarán el Banquillo de Sancionados hasta la primera parada de juego tras finalizar sus respectivas sanciones.

TIPOS DE SANCIONES

Se realizarán sustituciones inmediatas por un "Número Igual de Faltas Graves" o "Sanciones Coincidentes de Igual Duración" incluyendo una Falta Grave a cada Equipo sancionado, y las sanciones de los Jugadores por los que se han realizado sustituciones no se tendrán en cuenta a los efectos de Sanción Diferida.

→ Regla 26 – Sanciones Diferidas.

En estas Situaciones, si uno o ambos Jugadores han recibido una Incorrección de Partido además de sus Faltas Graves, no se requieren suplentes para ocupar sus lugares en el Banquillo de Sancionados.

19.3. ÚLTIMOS CINCO MINUTOS Y LA PRÓRROGA

Durante los últimos cinco (5) minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento de la Prórroga, cuando un Jugador del Equipo A es sancionado con una Falta Leve (o Doble Falta Leve), y en la misma parada de juego un Jugador del Equipo B es sancionado con una Falta Grave, la diferencia de tres (3) minutos (o un (1) minuto) se cumplirá inmediatamente como una Falta Grave.

Esto también es de aplicación cuando no se aplican "Sanciones Coincidentes", quedando los Ejemplos antes mencionados. El Equipo debe colocar al Jugador Sancionado o Jugador Sustituto en el Banquillo de Sancionados inmediatamente.

La diferencia se registrará en el marcador de sanciones como una penalización de tres (3) minutos o un (1) minuto (según corresponda) y se cumplirá de la misma manera que una Falta Grave. Esta regla se aplicará independientemente de la fuerza numérica de los dos Equipos en el momento en que se impongan las sanciones descritas anteriormente.

19.4. APLICACIÓN DE LA REGLA DE SANCIÓN COINCIDENTE

Cuando se imponen múltiples sanciones a ambos Equipos en la misma parada de juego, los Árbitros deben utilizar las siguientes reglas para determinar la fuerza numérica en el hielo de ambos Equipos:

- (I) Cancelar tantas Faltas Graves como sea posible;
- (II) Cancelar tantas Faltas Leves, Leves de Banquillo y/o Dobles Faltas Leves como sea posible.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 15.

REGLA 20 FALTAS GRAVES

20.1. FALTA GRAVE

Una Falta Grave se impondrá a cualquier Jugador que cometa una falta física y que ponga en peligro imprudentemente al Jugador objeto de la falta de una manera que, a criterio del Árbitro, dicho Jugador no sería sancionado suficientemente al imponerle una Falta Leve o Leve Doble. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

Por la primera (1^a) Falta grave en cualquier partido, el infractor, excepto el portero, deberá estar fuera del hielo durante cinco (5) minutos, durante los cuales no se permitirá ningún sustituto.

Cuando un Jugador recibe una Falta Grave y una Falta Leve al mismo tiempo, la Falta Grave se cumplirá primero por el Jugador Sancionado (o sustituto del Portero), excepto cuando → Regla 19.2 - Faltas Graves Coincidentes es de aplicación, en cuyo caso la Falta Leve se registrará y se cumplirá primero.

TIPOS DE SANCIONES

20.2. INFERIORIDAD NUMÉRICA

Aunque una Falta Grave cause que un Equipo esté en Inferioridad Numérica, el Jugador Sancionado que sirve la Falta Grave no abandonará el Banquillo de Sancionados cuando el Equipo contrario marca un gol. El Jugador debe esperar a cumplir la totalidad de la sanción antes de tener permitido salir del Banquillo de Sancionados.

20.3. SUSTITUCIÓN

Cuando un Jugador ha sido sancionado con Falta Grave y ha sido retirado del partido o está lesionado, el Equipo infractor debe colocar un sustituto en el Banquillo de Sancionados inmediatamente. Pueden salir legalmente del Banquillo de Sancionados cuando la Falta Grave haya finalizado.

20.4. INCORRECCIÓN DE PARTIDO AUTOMÁTICA

Una “Incorrección de Partido Automática” se aplicará a cualquier jugador que haya sido sancionado con una segunda Falta Grave o una segunda Incorrección en el mismo partido. Una “Incorrección de Partido Automática” también será aplicable siempre que un Jugador sea sancionado con una Falta Grave por alguna de las Infracciones enumeradas en las Tablas de Referencia.

Cuando se sanciona una Falta Grave y una “Incorrección de Partido Automática”, el Jugador queda suspendido por el resto del partido, pero se permitirá reemplazar al Jugador suspendido una vez que hayan transcurrido cinco (5) minutos.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 6.

20.5. INFRACCIONES

Una lista de las infracciones que pueden ser sancionadas con una Falta Grave se encuentra en las Tablas 5, 6 y 7.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tablas 5, 6 y 7

20.6. REVISIÓN DE VIDEO EN HIELO DE FALTAS GRAVES

Los árbitros revisarán todas las jugadas sancionadas con cualquier Falta Grave con el propósito de confirmar (o modificar) su decisión original en el hielo. La excepción a esta regla es que las situaciones bajo la regla 46 – Pelea solo pueden revisarse si caen bajo la regla 46.5 – Golpeador peligroso – “Encaja Golpes”. No se pueden revisar otras situaciones bajo la regla 46 – Pelea..

Dichas revisiones serán realizadas exclusivamente por el árbitro en consulta con otros Árbitros, utilizando la tecnología según corresponda, (p.ej., Tablet portátil, televisor o un monitor de ordenador) especificada en y proporcionada de conformidad con:

→ Regla 38.5 – Proceso de Revisión.

La comunicación entre la Operación de Revisión de Vídeo y los Árbitros se limitará al contacto entre el Consultor de Revisión de Vídeo y el Árbitro para asegurar que el Árbitro esté recibiendo todos y cada uno de los videos que puedan solicitar, así como los ángulos de reproducción apropiados que pueda necesitar para revisar la sanción.

No habrá ningún contacto o consulta excepto entre el (los) Árbitro (s) y la Operación de Revisión de Vídeo.

El Árbitro solo tendrá las siguientes opciones después de la Revisión de Vídeo de su propia decisión:

- (I) Confirmar su decisión inicial de Falta Grave; o
- (II) Reducir su decisión inicial de Falta Grave a una sanción inferior por la misma infracción.
- (III) Anular por completo la decisión de Falta Grave.

Nota: Esta regla sólo se aplica en algunos Campeonatos de la IIHF.

→ Para más información consultar Apéndice V – Requisitos Técnicos.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

TIPOS DE SANCIONES

20.7. INFORMES

El Árbitro debe informar de todas las Faltas Graves y las circunstancias alrededor de ellas a las Autoridades Competentes inmediatamente después del partido en el que ocurren.

REGLA 21 ACCIONES PELIGROSAS

21.1. FALTA GRAVE E INCORRECCIÓN DE PARTIDO

Se sancionará con una Falta Grave más Incorrección de Partido Automática a cualquier Jugador que realice una acción no contemplada en las reglas de juego y que, a criterio del Árbitro, pone en peligro a cualquier persona involucrada en el juego.

21.2. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera apropiado, las Autoridades competentes pueden aplicar Disciplina Adicional a su discreción.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 22 INCORRECIONES

22.1. INCORRECCIÓN

En el caso de sanciones por Incorrección a cualquier Jugador, excepto el portero, los jugadores estarán fuera del hielo por un período de diez (10) minutos cada uno. Un Jugador sustituto puede reemplazar inmediatamente a un Jugador que está cumpliendo una Incorrección. Un Jugador cuya Incorrección haya finalizado permanecerá en el Banquillo de Sancionados hasta la próxima parada de juego. Se aplicará una “Incorrección de Partido Automática” a cualquier Jugador que haya sido sancionado con una segunda (2^a) Incorrección en el mismo partido.

22.2. INCORRECCIÓN – PORTERO

Cuando un Portero en el hielo reciba una Incorrección, esta sanción será cumplida por otro miembro de su Equipo que se encontraba en el hielo cuando se cometió la infracción. Este Jugador será designado por el Entrenador del Equipo infractor a través del Capitán.

22.3. INFERIORIDAD NUMÉRICA

Un Jugador que recibe una Incorrección no hace que su Equipo juegue en “Inferioridad Numérica” a menos que también reciba una Falta Leve o Grave además de la Incorrección.

Cuando un Jugador recibe una Falta Leve y una Incorrección al mismo tiempo, el Equipo sancionado colocará inmediatamente un Jugador sustituto en el Banquillo de Sancionados y cumplirá la Falta Leve sin cambiar.

Si el Equipo contrario anota durante el tiempo en que se cumple la Falta Leve, la Falta Leve terminará (a menos que → Regla 15.4 – Inferioridad Numérica – Gol Anotado sea aplicable) y la Incorrección al Jugador original Sancionado debe comenzar inmediatamente.

22.4. INFORMES

Todas las sanciones de Incorrección por “Abuso de Oficiales” deben informarse en detalle a las Autoridades Competentes.

22.5. INFRACCIONES

Una lista de las Infracciones sancionables con Incorrección se encuentra en la Tabla 9.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 9.

TIPOS DE SANCIONES

REGLA 23 SANCIÓN DE INCORRECCIÓN DE PARTIDO

23.1. INCORRECCIÓN DE PARTIDO

Una Incorrección de Partido implica la suspensión de un Jugador para el resto del partido, pero se permite un sustituto para reemplazar al Jugador. Se anotarán veinte (20) minutos en los registros al jugador sancionado con una Incorrección de Partido.

23.2. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Se informará a las Autoridades Competentes de un Jugador, Entrenador u otro Personal de Equipo no jugador que reciba una Incorrección de Partido, las cuales tendrán plenas facultades para imponer Medidas Disciplinarias adicionales a la persona sancionada.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF

23.3. MEDIDAS DISCIPLINARIAS – CATEGORÍA GENERAL

El procedimiento correspondiente se describe en el Código de Disciplina de la IIHF.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

23.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS – CATEGORÍA ABUSO DE OFICIALES

El procedimiento correspondiente se describe en el Código de Disciplina de la IIHF.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF

23.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS – CATEGORÍA INFRACCIONES CON STICK

El procedimiento correspondiente se describe en el Código de Disciplina de la IIHF.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF

23.6. MEDIDAS DISCIPLINARIAS – CATEGORÍA FALTAS FÍSICAS

El procedimiento correspondiente se describe en el Código de Disciplina de la IIHF.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF

23.7. INCORRECCIÓN DE PARTIDO AUTOMÁTICA

→ Regla 20.4 – Incorrección de Partido Automática.

23.8. OTRAS INFRACCIONES – QUE PUEDEN SER UNA INCORRECCIÓN DE PARTIDO

Una lista de las Infracciones sancionables con Incorrección de Partido se encuentra en la Tabla 10. Además, las siguientes Infracciones también son sancionables con Incorrección de Partido:

- (I) Interferir con o golpear a un espectador.
- (II) burlas o insultos / manifestaciones raciales o sexuales
- (III) escupir, lanzar sangre sobre o hacia un contrario o espectador
- (IV) morder a un contrario o espectador

Cualquier Jugador o Personal de Equipo no jugador que interfiera físicamente con los espectadores, se vea involucrado en un altercado con un espectador, o arroje cualquier objeto a un espectador, automáticamente incurrirá en una Incorrección de Partido y

TIPOS DE SANCIONES

el Árbitro deberá informar todas esas Infracciones a las Autoridades Competentes que tendrán plenos poderes para imponer las sanciones adicionales que consideren apropiadas.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 10.

REGLA 24 LANZAMIENTO DE PENALTI

24.1. LANZAMIENTO DE PENALTI

Un "Lanzamiento de Penalti" está diseñado para restaurar una oportunidad de gol que se perdió como resultado de una falta cometida por el Equipo infractor, en base a los parámetros establecidos en estas reglas.

24.2. PROCEDIMIENTO

El Árbitro anunciará el motivo del "Lanzamiento de Penalti" sancionado y tendrá el Jugador seleccionado por el Equipo para el "Lanzamiento de Penalti" anunciado a través del Sistema de megafonía.

El Árbitro colocará el puck en el Punto de Saque Neutral Central y el Jugador que realiza el "Lanzamiento de Penalti", siguiendo las instrucciones del Árbitro, al hacer sonar su silbato, jugará el puck desde allí e intentará marcar gol al Portero.

El puck debe mantenerse en movimiento hacia la línea de gol contraria y una vez que se lanza, la jugada se considerará completa.

No se puede marcar ningún gol en un rebote de ningún tipo (una excepción es el puck rebotado del poste o el larguero de la portería, luego en el portero y luego directamente hacia la portería), y en el momento en que el puck cruza la línea de gol o se detiene por completo, el "Lanzamiento de Penalti" se considerará finalizado.

Se permitirá el "movimiento estilo Lacrosse" mediante el cual se levanta el puck con la pala del stick y se "lanza" contra la portería, siempre que el puck no se eleve por encima de la altura de los hombros en ningún momento y cuando se suelte, no se lleve más alto que el larguero.

→ Regla 80.1 – Jugar el Puck con el Stick Alto.

No se permitirá el "movimiento tipo spin-o-rama" en el que el jugador completa un giro de 360 ° cuando se acerca a la Portería. Si un Jugador realiza tal movimiento durante el "Lanzamiento de Penalti", el árbitro detendrá el tiro y no habrá gol. Solo un Jugador designado como Portero o Portero suplente puede defender un "Lanzamiento de Penalti".

El Portero debe permanecer en su área hasta que el Jugador que realiza un "Lanzamiento de Penalti" haya tocado el puck.

Si en el momento de otorgar un "Lanzamiento de Penalti", el Portero del Equipo sancionado ha sido retirado del hielo para sustituir a otro Jugador, el Portero podrá regresar al hielo antes de que se ejecute el "Lanzamiento de Penalti".

El Equipo contra el que se ha sancionado el "Lanzamiento de Penalti" puede reemplazar a su Portero para defender el tiro, sin embargo, el Portero sustituto debe permanecer en el juego hasta la próxima parada de juego.

Mientras se realiza el Lanzamiento de Penalti, los Jugadores de ambos lados deberán retirarse a los lados de la Pista y frente a su propio Banquillo de Jugadores.

24.3. JUGADOR DESIGNADO

En todos los casos en que se haya otorgado un "Lanzamiento de Penalti", el "Lanzamiento de Penalti" lo lanzará un Jugador designado por el Entrenador o Capitán del Equipo no infractor de cualquier Jugador no Sancionado de su Equipo. Dicha elección se informará al Árbitro y no se puede cambiar.

TIPOS DE SANCIONES

24.4. INFRACCIONES DURANTE UN “LANZAMIENTO DE PENALTI”

Si el Portero abandona su área antes de que el jugador que realiza el "Lanzamiento de Penalti" toque el puck o comete alguna falta, el Árbitro permitirá que se ejecute el "Lanzamiento de Penalti".

Si falla el "Lanzamiento de Penalti", el Árbitro permitirá que se repita el "Lanzamiento de Penalti". Cuando el Portero comete una infracción sancionable con Falta Leve durante el "Lanzamiento de Penalti" que provoque su fallo, no se impondrá sanción, pero el Árbitro permitirá que se repita el "Lanzamiento de Penalti".

Si un Portero comete una segunda (2^a) infracción y se falla el "Lanzamiento de Penalti", se le sancionará con una In corrección y el Árbitro permitirá que se repita el "Lanzamiento de Penalti".

Una tercera (3^a) infracción de este tipo dará lugar a que el Portero sea sancionado con una In corrección de Partido y se concederá un gol.

Cuando el Portero comete una Falta Grave que haga fallar el tiro, el Árbitro permitirá que se reanude el Lanzamiento de Penalti y se impondrán al Portero las sanciones correspondientes.

El Portero podrá intentar detener el "Lanzamiento de Penalti" de cualquier manera excepto lanzando su stick o cualquier objeto, quitándose la máscara o el casco intencionadamente o desplazando la portería intencionadamente, en cuyo caso se concederá un gol.

Durante el "Lanzamiento de Penalti", si el Portero, en un intento de realizar una parada, desplaza la portería accidentalmente, el Árbitro tomará una de las siguientes decisiones:

- (I) Conceder un gol si consideran que el jugador habría marcado gol en el área normalmente ocupada por la portería si no hubiera sido desplazada.
- (II) Permitir que se repita el "Lanzamiento de Penalti" si no se marca gol o no se pudo determinar si el puck hubiera entrado en el área normalmente ocupada por la portería.
- (III) Si la portería se desplaza después de que el puck ha cruzado la línea de gol finalizando así el "Lanzamiento de Penalti", las determinaciones anteriores no se aplican, el "Lanzamiento de Penalti" está completo.

Si, mientras se está ejecutando un "Lanzamiento de Penalti", cualquier Jugador, Entrenador o Personal de Equipo que no juega del Equipo contrario interfiere o distrae al Jugador que realiza el "Lanzamiento de Penalti" y, debido a dicha acción, el "Lanzamiento de Penalti" se falla, se permitirá un segundo (2^o) intento.

El Árbitro impondrá una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor, y si un Jugador en el Banquillo es responsable, sancionará con una In corrección al Jugador responsable. Cuando un Entrenador o Personal de Equipo que no juega sea culpable de tal acto, se sancionará con una In corrección de Partido a la persona responsable y se informará a las Autoridades Competentes para una posible acción disciplinaria adicional.

Si, mientras se ejecuta el "Lanzamiento de Penalti", cualquier Jugador, Portero, Entrenador o Personal del Equipo que no juega del Equipo que realiza el "Lanzamiento de Penalti" interfiere o distrae al Portero que defiende el "Lanzamiento de Penalti" y, debido a tal acción, el tiro es gol, el Árbitro anulará el gol e impondrá una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor.

Si durante el lanzamiento del "Lanzamiento de Penalti" un espectador arroja al hielo algún objeto que, a juicio del Árbitro, interfiera con el Jugador que realiza el "Lanzamiento de Penalti" o el Portero que defiende el "Lanzamiento de Penalti", deberá permitir que se repita el Lanzamiento de Penalti. Para los incidentes relacionados con la medición de sticks, consulte:

→ Regla 10.5 Medición de Sticks y → Regla 10.6 – Medición de Sticks – Antes de un Lanzamiento de Penalti.

TIPOS DE SANCIONES

24.5. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Si se marca un gol en un "Lanzamiento de Penalti", el puck se lanzará en el centro de hielo. Si no se marca un gol, el puck se lanzará en cualquiera de los puntos finales de Saque Neutral en la zona en la que se realizó el "Lanzamiento de Penalti", excepto cuando otra Regla indique que el "Saque Neutral" debe ser en una ubicación alternativa, como cuando los "delanteros" entran en la zona más allá del borde exterior del Círculo de Saque Neutral o cuando el Equipo atacante haya sido sancionado en la misma jugada.

→ Regla 76.2 – Ubicación del Saque Neutral.

24.6. RESULTADOS

En caso de que se marque un gol en un "Lanzamiento de Penalti", no se aplicará una sanción adicional al Jugador o al Portero infractor, a menos que la infracción por la que se sancionó el "Lanzamiento de Penalti" sea una Falta Grave, Expulsión de Partido o Incorrección, en cuyo caso se impondrá la sanción correspondiente.

Si la infracción por la que se concedió el "Lanzamiento de Penalti" normalmente sería una Falta Leve, entonces, independientemente del resultado del "Lanzamiento de Penalti", no se cumplirá ninguna Falta Leve.

Si la infracción por la que se concedió el "Lanzamiento de Penalti" sería una Doble Falta Leve, o el Equipo infractor va a ser sancionado con una Falta Leve adicional en la misma jugada, la primera Falta Leve no se aplica ya que el "Lanzamiento de Penalti" fue concedido para devolver la oportunidad de gol perdida.

La segunda Falta Leve se impondrá y cumplirá independientemente de si el "Lanzamiento de Penalti" resulta en gol o no. Se anunciará como Doble Falta Leve por la infracción correspondiente y el jugador solo cumplirá dos (2) minutos.

Ninguna sanción finalizará cuando se marque un gol contra un Equipo en un "Lanzamiento de Penalti".

Si se conceden dos (2) "Lanzamientos de Penalti" al mismo Equipo en la misma parada de juego (dos (2) faltas diferentes a dos (2) Jugadores diferentes), solo se puede marcar o conceder un (1) gol en una única parada juego.

Si el primer "Lanzamiento de Penalti" resultara en gol, el segundo "Lanzamiento de Penalti" no se ejecutará, pero se impondrá y cumplirá la sanción correspondiente por la infracción cometida.

24.7. CONTROL DE TIEMPO

Si la falta que provoca el "Lanzamiento de Penalti" ocurre durante el tiempo de juego real, el "Lanzamiento de Penalti" se otorgará y se lanzará inmediatamente de la manera habitual, a pesar de cualquier demora ocasionada por un silbido retardado del Árbitro para permitir que el juego se continúe hasta que el equipo atacante haya perdido la Posesión del Puck frente al equipo defensor, y como resultado haya finalizado el tiempo regular de juego en cualquier período.

El tiempo necesario para el "Lanzamiento de Penalti" no estará incluido en el tiempo de juego regular o Prórroga.

24.8. INFRACCIONES

Cuando un Jugador, en la Zona Neutral o de Ataque, en "control" del puck (o que podría haber obtenido "posesión y control" del puck) que no tiene más oponente a superar que el portero, recibe una falta por detrás que le impide una oportunidad razonable de anotar, se concederá un "lanzamiento de penalti" al equipo no infractor.

Sin embargo, el Árbitro no detendrá el juego hasta que el Equipo atacante haya "perdido la posesión" del puck en el Equipo defensor.

La intención de esta regla es restaurar una "oportunidad razonable de anotar" que se ha perdido. Sin embargo, si el jugador que recibió la falta puede recuperar una "oportunidad razonable de anotar" (o un compañero de equipo puede obtener una oportunidad razonable de anotar), no se debe conceder un lanzamiento de penalti, pero se debe señalar y aplicar la sanción correspondiente si no se marca un gol en la jugada.

"Control del puck" significa el acto de impulsar el puck con el stick, la mano o los pies.

TIPOS DE SANCIONES

Para conceder un “Lanzamiento de Penalti” a un Jugador que recibe una falta por detrás deben cumplirse los cuatro (4) criterios siguientes:

- (I) La infracción debe haberse cometido en la Zona Neutral o de Ataque (más allá de la Línea Azul propia del portador del puck);
- (II) La infracción debe haber sido “cometida desde atrás” (excepto una falta cometida de frente por el Portero en una situación de “escapada”);
- (III) Al Jugador en “posesión y control” (o, a juicio del Árbitro, “claramente habría obtenido la posesión y el control” del puck) se le debe haber “privado de una oportunidad razonable de anotar”. El hecho de que el jugador haya disparado no elimina automáticamente esta jugada del criterio de consideración del Lanzamiento de Penalti. Si la falta fue “cometida desde atrás” y se le “privó de una oportunidad de gol más razonable” debido a la falta, entonces se debe conceder el “Lanzamiento de Penalti”;
- (IV) El Jugador en “posesión y control” (o, a juicio del Árbitro, claramente habría “obtenido la posesión y el control” del puck), no debe haber tenido ningún Jugador contrario entre él y el Portero.

Si, en opinión del Árbitro, un Jugador primero hace contacto con el puck y luego hace tropezar al oponente al hacerlo, no se otorgará un “tiro de penalti”, pero se impondrá una Falta Leve por “zancadilla”.

Hay que indicar que, si el jugador atacante logra sortear al portero y no tiene ningún jugador defensor entre él y la “portería vacía”, y recibe una falta por detrás, del portero u otro jugador defensor, no se puede conceder ningún gol ya que el portero sigue en el hielo. Se otorgaría un “lanzamiento de penalti”.

→ Para una lista de infracciones sancionables con un lanzamiento de penalti consultar el Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 11.

REGLA 25 CONCEDER GOLES

25.1. CONCEDER UN GOL

Se concederá un gol al Equipo atacante cuando el Equipo contrario haya sacado a su Portero del hielo y un Jugador atacante tenga “posesión y control del puck” (o “hubiera ganado posesión y control”) en la Zona Neutral o de Ataque, sin un jugador defensor entre él y la portería contraria, y se le “impida marcar” como resultado de una infracción cometida por el Equipo defensor - cuando el portero está fuera del hielo.

→ Regla 25.3 – Infracciones cuando el Portero está Fuera del Hielo.

25.2. INFRACCIONES – CUANDO EL PORTERO ESTÁ EN EL HIELO

Se concederá un gol cuando un jugador atacante con “una oportunidad de gol inminente”, “no pueda marcar” como resultado de que un jugador defensor o portero desplaza el poste de la portería, ya sea “deliberada o accidentalmente” y se debe determinar que el puck habría entrado en la portería entre los postes de la portería en su posición normal.

→ Regla 63.7 – Conceder un Gol.

25.3. INFRACCIONES – CUANDO EL PORTERO ESTÁ FUERA DEL HIELO

Una lista de infracciones por las que se puede conceder un gol cuando el portero ha sido reemplazado por un jugador extra se encuentra en la Tabla 12.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 12.

25.4. INFRACCIONES – DURANTE UN “LANZAMIENTO DE PENALTI”

Se concederá un gol cuando un Portero intente detener un “Lanzamiento de Penalti” lanzando su stick o cualquier otro objeto al

TIPOS DE SANCIONES

Jugador que realiza el “Lanzamiento de Penalti” o desplazando la portería (ya sea deliberada o accidentalmente) o quitándose el casco para forzar una parada del juego.

→ Regla 63.7 – Conceder un Gol.

REGLA 26 SANCIONES DIFERIDAS

26.1. SANCIÓN DIFERIDA

Si un tercer (3er) Jugador de cualquier Equipo es penalizado mientras dos (2) Jugadores del mismo Equipo están cumpliendo sanciones, el tiempo de sanción del tercer (3er) Jugador no comenzará hasta que el tiempo de sanción de uno (1) de los dos (2) Jugadores ya sancionados haya finalizado. El tercer (3er) Jugador Sancionado debe dirigirse de inmediato al Banquillo de Sancionados. Pueden ser sustituidos en el hielo para mantener la “fuerza en el hielo” del Equipo en no menos de tres (3) Jugadores.

Cuando las sanciones de dos (2) Jugadores de un mismo Equipo finalicen al mismo tiempo, el Capitán de ese Equipo indicará al Árbitro qué Jugador regresará primero al hielo y el Árbitro instruirá al Cronometrador de Sanciones en consecuencia (esto se hace para agilizar la salida de un jugador del Banquillo de Sancionados cuando el Equipo contrario marca en “Superioridad Numérica”).

26.2. FINALIZACIÓN DE SANCIÓN

Cuando cualquier Equipo tiene tres (3) Jugadores cumpliendo sanciones al mismo tiempo y debido a la regla de Sanción Diferida, un sustituto del tercer (3er) infractor está en el hielo, ninguno de los tres (3) Jugadores Sancionados en el Banquillo de Sancionados puede volver al hielo hasta que se detenga el juego.

Cuando el juego se ha parado, el jugador cuya sanción ha finalizado por completo puede regresar al hielo. Durante el juego, el Cronometrador de Sanciones permitirá a los Sancionados regresar al hielo, en el orden que finalicen sus sanciones, pero solo cuando el Equipo sancionado pueda tener más de cuatro (4) Jugadores en el hielo. De lo contrario, estos Jugadores deben esperar hasta la primera parada de juego después de finalizar sus sanciones para ser liberados del Banquillo de Sancionados.

26.3. FALTA GRAVE Y FALTA LEVE

Cuando se impongan a la vez una Falta Grave y una Falta Leve a diferentes Jugadores de un mismo Equipo, el Cronometrador de Sanciones anotará la Falta Leve como si fuera la primera sanción.

REGLA 27 SANCIONES A LOS PORTEROS

27.1. FALTA LEVE AL PORTERO

No se enviará un Portero al Banquillo de Sancionados por una infracción sancionada como Falta Leve, sino que la Falta Leve será cumplida por otro miembro de su Equipo que estaba en el hielo cuando se cometió la infracción. Este Jugador será designado por el Entrenador del Equipo infractor a través del Capitán en hielo y dicho sustituto no podrá ser cambiado.

Un Jugador Sancionado no puede cumplir una sanción de un Portero.

Si el Portero está involucrado en aplicación de Sanciones Coincidentes y como resultado su Equipo debe jugar en “Inferioridad Numérica” por sanciones adicionales impuestas al Portero, el Jugador designado para cumplir las sanciones adicionales impuestas al Portero puede ser cualquier Jugador designado por el Entrenador del Equipo infractor a través del Capitán.

27.2. FALTA GRAVE AL PORTERO

No se enviará un Portero al Banquillo de Sancionados por una infracción sancionada como Falta Grave, sino que la Falta Grave será

TIPOS DE SANCIONES

cumplida inmediatamente por otro miembro de su Equipo que se encontraba en el hielo cuando se cometió la infracción. Este Jugador será designado por el Entrenador del Equipo infractor a través del Capitán y dicho sustituto no podrá ser cambiado.

Cuando un Portero recibe una Falta Grave más una Incorrección de Partido, coincidente con una Falta Grave al Equipo contrario, ningún Jugador está obligado a cumplir las sanciones del Portero en el Banquillo de Sancionados, ya que ha sido retirado del partido.

En el caso de que un Portero incurra en dos (2) Faltas Graves en un partido (implica una Incorrección de Partido automática), será retirado del hielo por el resto del partido y su lugar lo ocupará un miembro de su propio Equipo, o un portero suplente que esté disponible. A dicho jugador se le permitirá la equipación completa de portero.

27.3. INCORRECCIÓN AL PORTERO

En el caso de que un Portero en el hielo reciba una Incorrección, esta sanción será cumplida por otro miembro de su Equipo que se encontrara en el hielo cuando se cometió la infracción.

Este Jugador será designado por el Entrenador del Equipo infractor a través del Capitán y dicho sustituto no podrá ser cambiado.

27.4. INCORRECCIÓN DE PARTIDO AL PORTERO

En el caso de que un Portero reciba una Incorrección de Partido, su lugar será ocupado por un miembro de su propio Equipo, o por un Portero suplente que esté disponible, y dicho Jugador podrá disponer de la equipación completa de Portero.

27.5. ABANDONAR EL ÁREA DE PORTERÍA

Un Portero que abandona la proximidad de su Área de Portería durante un altercado será sancionado con una Falta Leve.

Sin embargo, si el altercado ocurre cerca de o en el Área de Portería, el Árbitro dirigirá al Portero a un lugar neutral y no impondrá una sanción por abandonar las inmediaciones del Área de Portería. Del mismo modo, si el portero se encuentra legítimamente fuera de las inmediaciones del Área de Portería con el fin de dirigirse al Banquillo de Jugadores para ser sustituido por un atacante extra y, posteriormente se ve involucrado en un altercado, no será sancionado con falta leve por abandonar su área.

Además, durante las paradas de juego en el partido, no deben dirigirse a su Banquillo de Jugadores con el propósito de recibir un stick o equipación de reemplazo o repararlos, o debido a una lesión, o para recibir instrucciones, sin antes obtener del Árbitro permiso para hacerlo. De lo contrario, deben ser reemplazados por el portero suplente inmediatamente (sin demora) o ser sancionados con una Falta Leve de Banquillo.

→ Regla 63 – Demorar el Partido.

27.6. PARTICIPAR EN EL JUEGO MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA ROJA CENTRAL

Si un Portero participa en la jugada de cualquier manera (intencionalmente juega el puck o carga a un contrario) cuando está más allá de la línea roja central, recibirá una Falta Leve. La posición del puck es el factor determinante para la aplicación de esta regla.

27.7. ÁREA RESTRINGIDA AL PORTERO

Un portero no podrá jugar el puck fuera del área designada detrás de la portería.

Si el Portero juega el puck fuera del área designada por detrás de la Línea de Gol, se impondrá un Falta Leve por “Demorar el Partido”. El factor determinante será la posición del puck.

TIPOS DE SANCIONES

La Falta Leve no se sancionará cuando un portero juegue el puck mientras mantiene el contacto del patín con su área de portería. El área trapezoidal designada está marcada con líneas detrás de cada portería. Las líneas van en diagonal desde la línea de gol hasta la valla de detrás de la portería. La dimensión exterior en la línea de meta es de 6,80 m. y en la valla de 8,60 m.

→ Para más información consultar Apéndice VI – Infografía.

27.8. INFRACCIONES – ÚNICAMENTE A LOS PORTEROS

Una lista de infracciones que pueden implicar una sanción al Portero se encuentra en la Tabla 13.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 13.

REGLA 28 DISCIPLINA ADICIONAL

28.1. DISCIPLINA ADICIONAL

Las Autoridades Competentes pueden, a su criterio, investigar cualquier incidente que ocurra en conexión con cualquier partido jugado bajo la jurisdicción de la IIHF / RFEDH, incluyendo cualquier campeonato, pre-campeonato, partidos de entrenamiento o exhibición y partidos de liga.

Las Autoridades Competentes podrán imponer Medidas Disciplinarias adicionales por cualquier infracción cometida durante el transcurso de un partido o cualquier consecuencia de la misma por parte de un Jugador, Portero, Entrenador o Personal del Equipo no jugador o Directivo del Equipo, haya sido sancionada o no dicha infracción por el (los) Árbitro(s).

28.2. DISCIPLINA ADICIONAL – PRE-CAMPEONATOS – Y PARTIDOS DE EXHIBICIÓN

Para más información sobre Disciplina Adicional en partidos pre-campeonato, partidos de exhibición, consultar el Código de Disciplina de la IIHF y de la RFEDH.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF y RFEDH.

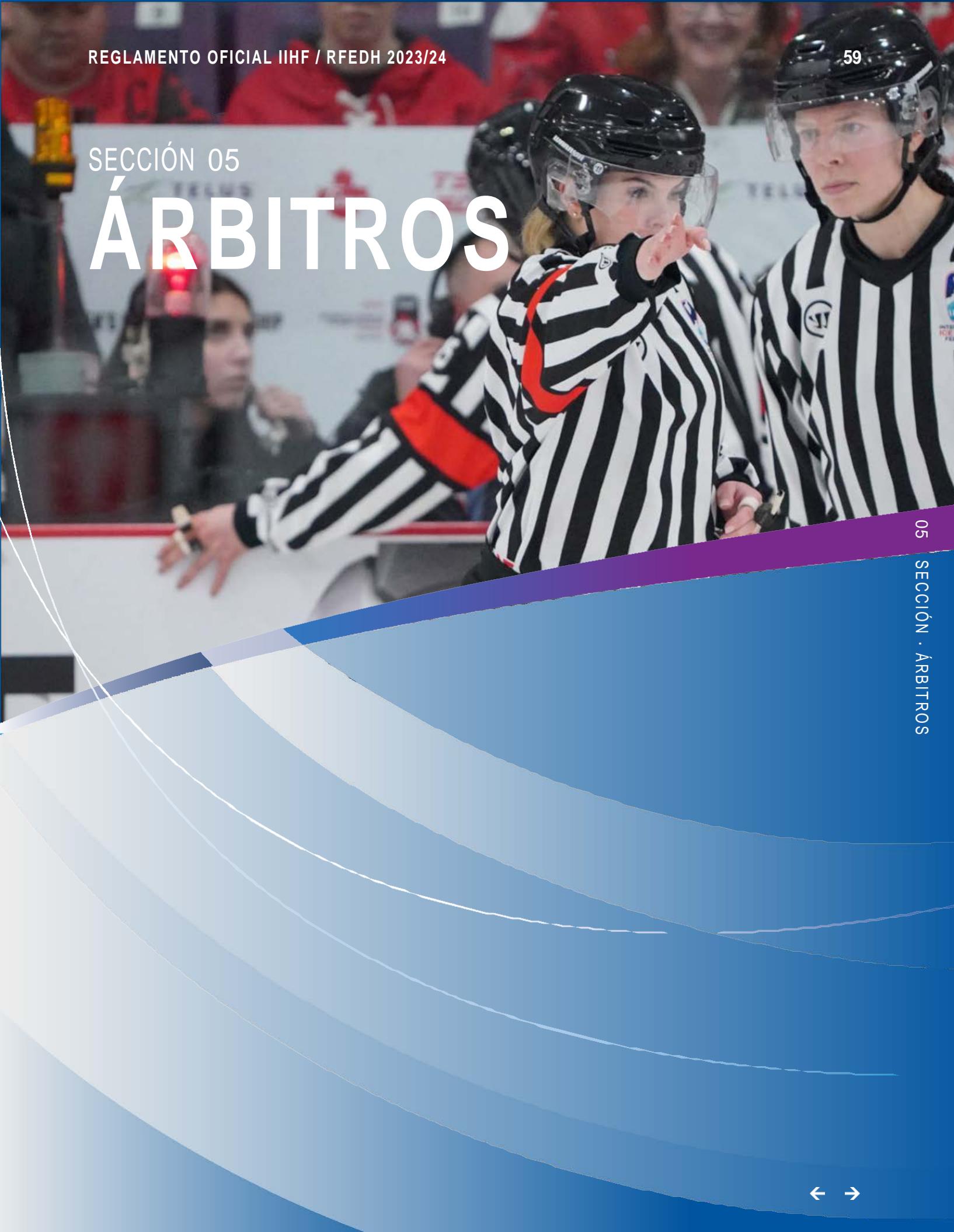
REGLA 29 SEÑALES ARBITRALES

El Resumen y Explicación de las Señales Arbitrales se encuentra en el Apéndice I.

→ Para más información consultar Apéndice I – Señales Arbitrales.

SECCIÓN 05

ÁRBITROS

A photograph of three ice hockey referees in black and white striped uniforms and helmets. One referee in the foreground has a red 'C' on their sleeve, indicating they are the captain. They are pointing towards the right side of the frame. Another referee is partially visible behind them. In the background, a player in a red jersey is visible. The scene is set on an ice rink with spectators in the stands.

05

SECCIÓN · ÁRBITROS

ÁRBITROS

REGLA 30 DESIGNACIÓN DE ÁRBITROS

30.1. DESIGNACIÓN DE ÁRBITROS

La IIHF designará a los Oficiales sobre hielo (Árbitros, Linieres, En espera) y los Oficiales fuera del hielo (Entrenadores de árbitros, Operaciones de Revisión de Vídeo, Anotador oficial, Cronometrador, etc.) para cada Partido.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH y Estatutos y Reglamentos de la IIHF

REGLA 31 ÁRBITROS

31.1. VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN

Todos los árbitros deberán vestirse con pantalones negros, camisetas oficiales de la IIHF, un casco negro con visera homologado por la IIHF y silbatos homologados.

31.2. CONFLICTOS

Los Árbitros tendrán la supervisión general del partido y tendrán el control total de todos los Oficiales y Jugadores durante el partido, incluidas las paradas; y en caso de cualquier disputa, su decisión será definitiva.

Como hay un factor humano involucrado en hacer sonar el silbato para detener el juego, el árbitro puede considerar que el juego se detuvo un poco antes de que realmente suene el silbato. El hecho de que el puck pueda quedar libre o cruzar la línea de gol antes de que suene el silbato no tiene importancia si el árbitro ha interpretado que el juego ya se había detenido antes de que esto sucediera.

Ante cualquier disputa respecto al tiempo o la finalización de las sanciones, el asunto se remitirá al Árbitro para que lo ajuste y su decisión será inapelable. Pueden utilizar las Operaciones de Revisión de Vídeo para ayudar a tomar la decisión final.

→ Regla 37 – Revisión de Video y → Regla 38 – Reclamación de Entrenador.

31.3. SAQUES NEUTRALES

Uno de los Árbitros lanzará el puck en el "Saque Neutral" para comenzar cada período. Los Linieres son responsables de todos los demás "Saques Neutrales".

31.4. OBLIGACIONES GENERALES

Será deber de los Árbitros imponer las sanciones indicadas para Infracciones de las reglas y darán la "decisión final en el hielo" en temas y Goles en discusión.

Los Árbitros pueden consultar con los Linieres antes de tomar su decisión.

Los Árbitros no detendrán el juego por infracciones relativas a la Regla 83 - Fuera de juego, o cualquier violación de la Regla 81- Despeje Prohibido. La determinación de las Infracciones de estas reglas es deber de los Linieres a menos que, en virtud de algún asunto imprevisto, el Linier no pueda hacerlo, en cuyo caso las funciones del Linier serán asumidas por un Árbitro hasta que se pare el juego.

→ Para más información consultar Manual de Árbitros y Directrices de la IIHF y el Manual de Procedimientos de Arbitraje (OPM).

31.5. GOLES

Los Árbitros deberán anunciar a través del Sistema de megafonía información sobre la legalidad de un posible gol.

Si corresponde, el anotador oficial, con la ayuda del Juez de Video Gol, confirmará el "anotador del gol" y los jugadores que merezcan una "asistencia".

→ Regla 78 – Goles.

ÁRBITROS

Los Árbitros deberán haber anunciado a través del sistema de megafonía la razón para no conceder un gol cada vez que se encienda la luz de la señal de gol en el transcurso del partido.

Esto se hará en la primera parada de juego independientemente de cualquier señal estándar dada por los Árbitros cuando la luz de la señal de gol se encendió por error (si la luz de gol roja es obligatoria y está en su lugar).

Los Árbitros informarán el nombre o número del "anotador del gol" y también informarán sobre cualquier Jugador que merezca una "asistencia" por ese gol.

Si procede, los Árbitros informarán únicamente sobre el "anotador del gol" y el Anotador Oficial, con la ayuda del personal de Estadística, confirmará al "anotador del gol" y cualquier Jugador que merezca una "asistencia".

El nombre del "anotador del gol" y cualquier jugador con derecho a una "asistencia" se anunciarán a través de megafonía.

En caso de que el Árbitro anule un gol por cualquier infracción de las reglas, informará el motivo de la anulación al Anotador Oficial, quien hará que la decisión del Árbitro se anuncie correctamente a través del Sistema de megafonía.

31.6. OFICIALES FUERA DE HIELO

Antes de comenzar el partido los Árbitros deberán comprobar que los Oficiales Fuera de Hielo designados estén en sus respectivos lugares y asegurarse de que el equipo de cronometraje y el de señalización estén en orden.

31.7. SANCIONES

La infracción de las reglas por la que se ha impuesto cada sanción será anunciada correctamente, según lo informado por el Árbitro, a través del Sistema de Megafonía. Cuando los Jugadores de ambos Equipos sean sancionados en la misma jugada, la sanción al Jugador visitante se anunciará primero.

31.8. UNIFORME DE JUGADORES

Será deber de los Árbitros asegurarse de que todos los Jugadores estén vestidos adecuadamente y de que esté en uso en todo momento durante el juego la equipación reglamentaria aprobada (incluido el programa de exposición de marcas en el hielo).

31.9. INFORMES

El Árbitro informará a las Autoridades Competentes con prontitud y en detalle las circunstancias acerca de lo siguiente:

- (I) Las sanciones de Incorrección por Abuso de Oficiales;
- (II) Las sanciones de Incorrección de Partido;
- (III) Cada vez que un jugador, portero o personal del Equipo se ve involucrado en un altercado con un espectador;
- (IV) Cualquier suceso inusual que tenga lugar dentro o fuera del hielo, antes, durante o después del partido.

31.10. INICIO Y FINAL DEL PARTIDO Y PERIODOS

Los Árbitros o el Cronometrador Oficial ordenarán a los Equipos en el hielo a la hora señalada para el comienzo de un partido y al comienzo de cada período.

Si por alguna razón, hay un retraso de más de quince (15) minutos en el comienzo del partido o cualquier retraso indebido en la reanudación del juego después del descanso aprobado por la IIHF entre períodos (consulte el Reglamento Deportivo de la IIHF), los Árbitros indicarán en su informe a las Autoridades Competentes la causa de la demora y los Equipos causantes.

Los Árbitros permanecerán en el hielo al final de cada período hasta que todos los Jugadores se hayan ido a sus vestuarios.

ÁRBITROS

La Entrada y Salida de los Equipos al Hielo se detalla en las Regulaciones Deportivas de la IIHF.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

31.11. INCAPAZ DE CONTINUAR

En caso de que un Árbitro abandone accidentalmente el hielo o sufra una lesión que lo incapacite para cumplir con sus funciones mientras el juego está en progreso, el juego se detendrá automáticamente

En los Campeonatos de la IIHF, se asignan Árbitros "en reserva" ("stand by") para cada partido.

En el caso de una lesión de un Árbitro, se utilizará al Árbitro designado "en reserva".

→ Para más información consultar el Manual y Directrices para Árbitros IIHF y el Manual de Procedimientos de Arbitraje (OPM).

REGLA 32 LINIERES

32.1. VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN

Todos los Linieres estarán vestidos con pantalones negros, camisetas de árbitros de la IIHF, un casco negro aprobado por la IIHF con visera, equipación de protección y silbatos homologados.

32.2. SAQUES NEUTRALES

El Linier debe lanzar el puck siempre en todos los "Saques Neutrales" excepto al comienzo de cada periodo.

32.3. OBLIGACIONES GENERALES

Los Linieres son responsables generalmente de pitar las infracciones de "Fuera de Juego" ("Off-side") y "Despeje Prohibido" ("Icing").

→ Regla 81 – Despeje Prohibido y → Regla 83 – Fuera de Juego.

Pueden detener el juego por una variedad de otras Situaciones como se indica a continuación en las reglas 32.4 y 32.5.

→ Para más información consultar el Manual de Procedimientos de Arbitraje – IIHF OPM.

32.4. INFORMAR AL ÁRBITRO PRINCIPAL

El Linier dará a los Árbitros su interpretación de cualquier incidente que pueda haber tenido lugar durante el partido. El Linier puede parar el juego e informar a los árbitros de lo que presenció cuando:

- (I) Hay "Demasiados Jugadores en Hielo" → Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo.
- (II) Se lanzan Objetos desde el Banquillo de Jugadores o de Sancionados → Regla 75 – Conducta Antideportiva.
- (III) Cuando el Personal de Equipo interfiere con un Árbitro → Regla 39 – Abuso de Oficiales.
- (IV) Cuando un Jugador que ha perdido o roto su stick recibe uno ilegalmente → Regla 10 – Sticks.
- (V) Cuando cualquier Jugador identificable en el Banquillo de Jugadores o de Sancionados, mediante su stick o su cuerpo, obstaculiza los movimientos del puck o de un oponente → Regla 56 – Obstrucción.

El Linier informará al terminar la jugada, sobre cualquier circunstancia relacionada con:

- (I) Faltas Graves → Regla 20 – Faltas Graves.
- (II) Incorrección → Regla 22 – Incorrección.
- (III) Incorrección de Partido → Regla 23 – Incorrección de Partido.
- (IV) Abuso de Oficiales → Regla 39 – Abuso de Oficiales.

ÁRBITROS

- (V) Abuso Físico de Oficiales → Regla 40 – Abuso Físico de Oficiales.
- (VI) Conducta Antideportiva → Regla 75 – Conducta Antideportiva.
- (VII) Acciones Peligrosas → Regla 21 – Acciones Peligrosas.

Si un Linier presencia una falta (de las indicadas arriba) cometida por un Jugador atacante antes de que su Equipo marque un gol (no observada por los Árbitros), el Linier informará a los Árbitros de lo que ha visto, el gol será anulado y la sanción correspondiente impuesta.

El Linier detendrá el juego inmediatamente e informará a los árbitros cuando:

- (I) Cuando sea evidente que hay una lesión como resultado de un "stick alto" que no ha sido observado por los Árbitros y debe ser sancionado con una Doble Falta Leve.
- Regla 60 – Stick Alto.

32.5. DETENER EL JUEGO

El Linier debe detener el juego:

- (I) Cuando se ha realizado una Sustitución Prematura del Portero → Regla 71 – Sustitución Prematura.
- (II) Cuando considere que un Jugador ha sufrido una lesión grave y no ha sido observado por ninguno de los Árbitros → Regla 8 – Jugadores Lesionados.
- (III) Por invasión del área de "Saque Neutral" → Regla 76 – Saques Neutrales.
- (IV) Cuando el puck ha sido dirigido con una mano a un compañero en cualquier zona que no sea la Zona de Defensa y esto no ha sido observado por ninguno de los Árbitros → Regla 79 – Pase con la Mano.
- (V) Cuando el puck ha sido bateado con la mano por cualquier centro en un intento de ganar el "Saque Neutral" en cualquier zona → Regla 76 – Saques Neutrales.
- (VI) Cuando el puck es golpeado por un stick por encima de la altura normal de los hombros y ninguno de los árbitros lo ha observado → Regla 80 – Jugar el Puck con el Stick Alto.
- (VII) Cuando cualquiera de los equipos haga un Despeje Prohibido Regla 81 – Despeje Prohibido.
- (VIII) Cuando ha habido Interferencia por / con espectadores → Regla 24 – Lanzamiento de Penalti.
- (IX) Por cualquier infracción de las reglas relativa al "Fuera de Juego" en la Línea Azul → Regla 83 – Fuera de Juego.
- (X) Cuando el puck está "fuera de límites" o Injugable → Regla 85 – Puck Fuera de Límites.
- (XI) Cuando se ha marcado un gol que no ha sido observado por los Árbitros → Regla 78 – Goles.
- (XII) Cuando un jugador / persona no elegible interfiere con el puck → Regla 5 – Equipo, → Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo, → Regla 78 – Goles, Regla 84 – Desarrollo de las Prórrogas.
- (XIII) Sancionar con un "Lanzamiento de Penalti" bajo la → Regla 53 – Lanzamiento de Equipación.

32.6. INCAPAZ DE CONTINUAR

Si un Linier abandona accidentalmente el hielo o sufre una lesión que lo incapacite para cumplir con sus deberes mientras el partido está en progreso, el juego se detendrá automáticamente.

En los Campeonatos de la IIHF, se asignan Árbitros "en reserva" ("stand by") para cada partido. En el caso de una lesión de un Árbitro, se utilizará al Árbitro designado "en reserva".

→ Para más información consultar el Manual y Directrices para Árbitros IIHF y el Manual de Procedimientos de Arbitraje (OPM).

ÁRBITROS

REGLA 33 ANOTADOR OFICIAL

33.1. OBLIGACIONES GENERALES

Antes del inicio del partido, el Anotador Oficial obtendrá del delegado o Entrenador de ambos Equipos una lista de todos los Jugadores elegibles de cada Equipo, información que será comunicada al Entrenador contrario antes del inicio del partido. El entrenador debe enviar la "alineación / lista" al Anotador Oficial al menos sesenta (60) minutos antes del inicio del partido.

El Anotador Oficial deberá obtener los nombres del Capitán y Asistentes del Delegado de Equipo o Entrenador en el momento en que se recojan las alineaciones e indicará los designados colocando la letra "C" o "A" frente a sus nombres en el Acta Oficial.

El Anotador Oficial llevará un registro de los Goles anotados, los "anotadores de goles" y los Jugadores a los que se han acreditado las "asistencias" e indicará aquellos Jugadores alineados que realmente han participado en el partido. Las estadísticas detalladas y las Observaciones se completarán de acuerdo con los Códigos y Regulaciones de Gestión de Resultados de la IIHF.

Al finalizar el partido, el Anotador Oficial completará y firmará el Acta Oficial y lo enviará a la oficina de la IIHF. El Anotador Oficial preparará el Acta Oficial para la firma de los Árbitros y la enviará a la oficina de la IIHF.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF

33.2. GOLES Y ASISTENCIAS

Los Árbitros informarán del nombre o número del "anotador del gol" y también informarán sobre cualquier Jugador que merezca una "asistencia" por ese gol.

En los campeonatos designados de la IIHF, los árbitros informarán sobre el "anotador del gol" únicamente y el anotador oficial, con la ayuda del personal de Estadística, confirmará el "anotador del gol" y cualquier jugador que merezca una "asistencia".

No se aceptarán solicitudes de cambios en la concesión de puntos a menos que sean realizadas en o antes de la conclusión del partido por parte del Capitán del Equipo, o inmediatamente después del partido por un representante del Equipo.

Al finalizar el partido, el Anotador Oficial completará y firmará el Acta Oficial y la preparará para la firma de los Árbitros. El Acta Oficial se considera completa y se enviará a la Oficina de la IIHF.

En el caso de que las Operaciones de Revisión de Vídeo revisen una jugada y se otorgue un gol aunque el juego se prolongó durante cualquier período de tiempo, el Anotador Oficial registra el gol y las asistencias en el momento en que se anotó el gol.

Si no está seguro, debe consultar con las Operaciones de Revisión de Vídeo. El cronometrador también debe ser informado para ajustar el marcador y las sanciones en consecuencia.

Se concede un gol al último jugador del Equipo anotador que toque el puck antes de que el puck entre en la portería.

→ Regla 78 – Goles.

Se otorga una "asistencia" al jugador o jugadores (máximo dos) que toque el puck antes que el "anotador del gol", siempre que ningún defensor juegue o "posea el puck" entre medio.

Se pueden dar asistencias a Jugadores que lo merezcan en un gol que haya sido otorgado por el Árbitro si el Árbitro o el Anotador Oficial considera que de todos modos se habrían dado asistencias al final.

Cuando se marcan goles en el último minuto de un período en el que se muestran décimas de segundo en el reloj, el tiempo del gol se redondeará al segundo más cercano para los registros oficiales.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

ÁRBITROS

33.3. ALINEACIONES

Es política de la IIHF que el Entrenador de ambos Equipos proporcione al Anotador Oficial una lista de Jugadores elegibles y el Capitán y Asistentes designados, dentro de los cinco (5) minutos posteriores a la finalización del calentamiento (veinte (20) minutos antes) del "Saque Neutral".

Estos veinte (20) minutos le dan tiempo al Anotador Oficial para obtener la alineación completa, devolverla a ambos Entrenadores del Equipo y entregar una copia de ambas alineaciones a los Árbitros.

El Anotador Oficial tendrá una persona en el equipo de oficiales fuera del hielo que lo ayude para ahorrar tiempo y completar estas tareas.

El Anotador Oficial informará a las autoridades competentes si alguno de los entrenadores no coopera con estas pautas recomendadas.

33.4. UBICACIÓN

El Anotador Oficial se colocará en la Mesa de Jueces frente a los Banquillos de Jugadores y debe tener una buena visibilidad de la superficie del hielo desde esta posición.

El Anotador Oficial tiene acceso a un monitor de televisión y dispondrá de un dispositivo de comunicación para comunicarse con las Operaciones de Revisión de Vídeo.

33.5. SANCIONES

El Anotador Oficial debe ayudar al Cronometrador de Sanciones con los números de los Jugadores en el hielo, en caso de que un Portero sea sancionado con una penalización o un Jugador sea expulsado de un partido.

También deben vigilar los Banquillos de Jugadores durante un altercado y registrar los números de los Jugadores que abandonan sus respectivos Banquillo de Jugadores o de Sancionados y en el orden en que lo hacen.

REGLA 34 CRONOMETRADOR

34.1. OBLIGACIONES GENERALES

El Cronometrador registrará el tiempo de inicio y finalización de cada período de juego.

Durante el partido, el Cronometrador pondrá en marcha el cronómetro con la caída del puck y lo detendrá al escuchar el silbato de los Árbitros o la anotación de un gol.

El Cronometrador hará que se anuncie por megafonía:

- (I) en el 1er y 2º Periodo cuando queda un (1) minuto de juego en el periodo;
- (II) en el 3er periodo cuando quedan dos (2) minutos de juego en el periodo.

Se dispondrá de cronómetros manuales para determinar el tiempo correcto en caso de que falle el sistema de cronometraje.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

34.2. DESCANSOS

Con el fin de mantener informados a los espectadores sobre el tiempo restante durante los intermedios, el Cronometrador utilizará el reloj electrónico para registrar la duración de los intermedios. El reloj comenzará para el intermedio inmediatamente al finalizar el período. Los descansos tienen una duración de 15 minutos, a menos que se defina lo contrario.

Si hay retrasos inusuales por cualquier motivo (p. Ej., Altercados, instalaciones de la pista, hielo o problemas de pase de máquina), es importante actuar con discreción al iniciar el cronómetro.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF

ÁRBITROS

34.3. DESARROLLO DE LA PRÓRROGA

En el caso de Prórroga, el Cronometrador reiniciará el reloj a cinco (5) minutos en preparación para el período de Prórroga. El período de Prórroga comenzará inmediatamente después de la limpieza de toda la superficie del hielo.

→ [Regla 84 – Desarrollo de las Prórrogas.](#)

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

34.4. DISPOSITIVOS DE SEÑALES

Si la pista no está equipada con un dispositivo de señalización automática o, si dicho dispositivo no funciona, el Cronometrador señalará el final de cada período haciendo sonar un silbato.

34.5. INICIO DE PERIODOS

El Cronometrador señalará a los Árbitros y a los Equipos que compiten el inicio del partido y cada período siguiente y los Árbitros comenzarán el juego con prontitud.

→ [Regla 77 – Tiempos de Juego y Descanso.](#)

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

34.6. TELEVISION Y EMISORAS LOCALES (CORTE DE ENERGÍA)

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

34.7. VERIFICACIÓN DEL TIEMPO

Cualquier pérdida de tiempo en el partido o marcador de sanciones debida a un falso "Saque Neutral" debe corregirse según corresponda. Se pueden consultar las operaciones de revisión de video para asegurarse que el tiempo se reemplaza con precisión. En caso de cualquier disputa con respecto al tiempo, el asunto se remitirá a los Árbitros para su adjudicación y su decisión será inapelable. Pueden usar las Operaciones de revisión de video para ayudar a tomar su decisión final.

→ [Regla 37.6 – Revisión de Video.](#)

El cronometrador ayudará a verificar el tiempo de juego utilizando un dispositivo de cronometraje adicional (cronómetro aprobado por la IIHF). Si el reloj no funciona cuando se reanude el juego, los Oficiales en el hielo pueden optar por detener el juego siempre que no haya una oportunidad inminente de marcar o esperar hasta la próxima interrupción normal del partido. En cooperación con el Cronometrador y la Revisión de Video, el reloj debe ser reajustado al tiempo apropiado.

Si una revisión de video muestra que se anotó un gol antes de que se detuviera el juego, los operadores de revisión de video informarán al cronometrador y al anotador oficial del tiempo del gol y el tiempo de juego restante para reajustar el marcador.

REGLA 35 CRONOMETRADOR DE SANCIONES

35.1. OBLIGACIONES GENERALES

El Cronometrador de Sanciones mantendrá un registro correcto de todas las sanciones impuestas por los Árbitros, incluyendo los nombres de los Jugadores sancionados, las sanciones impuestas, la duración de cada sanción y el momento en que cada sanción se impuso. Esta información también será registrada por el Anotador Oficial en el Acta Oficial de Juego.

El Cronometrador de Sanciones informará al Jugador Sancionado y a los Auxiliares del Banquillo de Sanciones el minuto correcto de fin de todas las sanciones. En el caso de un mal funcionamiento del reloj de sanción, se utilizará el reloj de juego para

ÁRBITROS

determinar el tiempo de fin de cada sanción. De lo contrario, los relojes de tiempo de sanción serán el dispositivo de cronometraje oficial para todas las sanciones que requieran que un Equipo juegue con menos de cinco (5) Jugadores.

Los jugadores solo podrán ser liberados del Banquillo de Sancionados cuando lo indique el Reloj de tiempo de sanción o según se indique en las reglas de juego. La infracción de las reglas por la que se ha impuesto cada penalización será anunciada a través del Sistema de megafonía según lo informado por el Árbitro. Cuando los Jugadores de ambos Equipos sean sancionados al mismo tiempo, se anunciará primero la sanción al Jugador visitante.

En Situaciones donde se han aplicado múltiples sanciones de In corrección de Partido a cualquier (1) Jugador en la misma parada de juego, sólo se debe anunciar una (1) In corrección de Partido.

Las In correcciones y las Faltas Graves coincidentes no deben registrarse en el dispositivo de cronometraje (Reloj de Tiempo de Sanciones), pero dichos Jugadores Sancionados debe ser alertados y liberados en la primera parada de juego después de la finalización de sus sanciones.

Cuando a un Jugador se le sanciona con una In corrección además de otras sanciones, la In corrección solo comenzará después de que todas las demás sanciones hayan sido cumplidas (o eliminadas por la anotación de un gol).

Si un Jugador sale del Banquillo de Sancionados antes de que finalice el tiempo, el Cronometrador de Sanciones debe anotar la hora y notificar a los Árbitros en su primera oportunidad.

Es responsabilidad del Cronometrador de Sanciones asegurar que los Jugadores Sancionados regresan al Banquillo de Sancionados antes de que se lance el puck para el inicio de un nuevo período.

En caso de que un Jugador Sancionado no esté en el Banquillo de Sancionados, el Cronometrador de Sanciones debe notificarlo a los Árbitros y evitar que el juego se reanude hasta que el Jugador esté allí.

35.2. EQUIPACIÓN

Se dispondrá de cronómetros manuales para determinar los tiempos de sanción correctos en caso de que falle el marcador.

35.3. SANCIONES AL PORTERO

En caso de que un portero sea sancionado, la sanción será cumplida por otro miembro de su Equipo que estaba en el hielo cuando se cometió la infracción. La comunicación con el Anotador Oficial y / o el personal de Estadística es importante en este momento, ya que pueden informar al Cronometrador de Sanciones quien estaba realmente en el hielo para garantizar que sólo los Jugadores adecuados puedan cumplir la sanción.

35.4. LANZAMIENTO DE PENALTI

El cronometrador de sanciones informará en el formulario de registro de penaltis de cada "Lanzamiento de Penalti" señalado, el nombre del jugador que realiza el tiro y el resultado del lanzamiento.

35.5. RELOJ DE TIEMPO DE SANCIONES

El Cronometrador de Sanciones será responsable de la correcta anotación de las sanciones en el marcador en todo momento y llamará la atención de los Árbitros sin demora cualquier discrepancia entre el tiempo registrado en el marcador y el tiempo oficial correcto y serán responsables de hacer cualquier ajuste ordenado por los árbitros.

En el caso de que dos (2) Jugadores de un (1) Equipo y un (1) Jugador del Equipo contrario sean sancionados al mismo tiempo, el Cronometrador de Sanciones solicitará a través del Árbitro o del Capitán del Equipo infractor, qué penalización prefiere tener en el marcador.

ÁRBITROS

35.6. INFORMES

Si un Jugador es sancionado con una sanción que resulta en una “expulsión automática del partido”, esto debe ser comunicado al Árbitro en el momento en que se aplica la sanción para asegurar que se impone una Incorrección de Partido. Cuando las sanciones se imponen en el último minuto de un período en el que se muestran décimas de segundo en el reloj, el tiempo de la sanción se redondeará al segundo más cercano en el Acta Oficial.

35.7. MEDICIÓN DE STICKS

El Cronometrador de Sanciones deberá tener un “medidor de sticks” oficial de la IIHF y una cinta métrica disponibles para los árbitros durante el partido. También registrarán en el Acta Oficial del Partido los detalles y el resultado de cualquier medición de stick realizada por los Árbitros durante el partido.

35.8. VERIFICACIÓN DEL TIEMPO

En el caso de que tras la Revisión de Vídeo se conceda un gol aunque el juego haya continuado, el Cronometrador de Sanciones deberá ajustar las sanciones existentes, conforme a la situación. El reloj debe volver a la hora original en que se marcó el gol. Si una sanción estaba en proceso de ser impuesta, también volverá a ese momento.

REGLA 36 PERSONAL DE ESTADÍSTICA

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

REGLA 37 REVISIÓN DE VIDEO

37.1. OPERACIONES DE REVISIÓN DE VIDEO

La IIHF contará con árbitros experimentados en una Sala de Operaciones de Revisión de Vídeo fuera del hielo para ver todos los partidos y trabajar junto con los árbitros y Oficiales fuera de hielo en cada estadio para revisar todos los Goles y jugadas disputadas y controvertidas y tomar decisiones conforme a los parámetros específicos establecidos en este documento.

La IIHF designará a un Oficial Fuera de Hielo para desempeñar el papel de Consultor de Revisión de Vídeo en cada pista para cada partido. El Consultor de Revisión de Vídeo estará ubicado en un área aislada en el nivel superior del edificio con una vista despejada de ambas Porterías.

La ubicación debe ser lo suficientemente grande para acomodar a cuatro (4) personas (Consultor de Revisión de Vídeo, Técnico de Revisión de Vídeo, Entrenador de Árbitros y Representante de Arbitraje de la IIHF) y debe tener espacio para los monitores necesarios, equipos de reproducción y grabación.

El Consultor de Revisión de Vídeo y el Entrenador de Árbitros tendrán acceso a todas las repeticiones que puedan estar disponibles en todas las transmisiones disponibles del partido.

El Consultor de Revisión de Vídeo y el Entrenador de Árbitros también estarán equipados con sistemas de comunicación de última generación que permitirán el acceso directo e inmediato a los Oficiales Fuera de Hielo en el Banquillo de Sancionados y a los Árbitro(s).

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

37.2. PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN DE GOLES

Cada gol será revisado por las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF. Si hay una necesidad de retrasar la reanudación del partido después de un posible gol, el Oficial Fuera del Hielo en la mesa de jueces será alertado para indicar a uno de los Árbitros que retarde el “Saque Neutral” del Centro del Hielo un momento. Una vez que las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF hayan revisado el video y hayan confirmado que el gol es válido, el Oficial Fuera de Hielo de la mesa de jueces debe indicarle al Árbitro que reanude el juego.

ÁRBITROS

Si se requiere una revisión más amplia sobre cualquier posible gol, las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF indicarán que se haga sonar la bocina en la instalación y el Anunciador Oficial comunicará que "la jugada está en revisión". Una vez que la jugada ha sido revisada y considerada gol, el gol se anunciará de la manera normal.

Si la revisión revela que el gol debe ser anulado, el Árbitro anunciará el motivo del gol anulado.

Cuando el Centro de Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF observe un incidente que involucre un gol potencial que no fue detectado por el Árbitro en el hielo, el Oficial fuera del hielo se comunicará con el Árbitro en la primera parada de juego y les informará que se está revisando la jugada.

Cuando se inicia una revisión de video, el Anunciador Oficial comunicará que "la jugada está en revisión"

Si las operaciones de revisión de video pueden determinar que se ha marcado un gol mediante el uso de la repetición de video y, no obstante, el juego en el hielo ha continuado, las operaciones de revisión de video ordenarán que se haga sonar la bocina en la pista para detener el juego inmediatamente y el gol será concedido.

Si la primera interrupción del juego después de un posible gol coincide con el final de un período, los Árbitros indicarán a ambos Equipos que permanezcan en sus respectivos Banquillos de Jugadores hasta que se pueda completar la Revisión de Video de la jugada.

Si la revisión revela que el gol debe contarse, el marcador (incluidos los relojes de tiempo de sanción, si corresponde) se reiniciará al tiempo en que se marcó el gol.

Si la revisión revela que no se anotó ningún gol, no se realizará ningún ajuste en el reloj (es) de tiempo. En cualquier interrupción del juego sólo se puede conceder un gol.

Si un posible gol fue marcado por el Equipo A y posteriormente es confirmado como gol por las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF, cualquier gol marcado por el Equipo B durante el período de tiempo entre el posible gol del Equipo A y la interrupción del juego (gol del Equipo B), no se concederá el gol del Equipo B.

Si se considera que el posible gol del Equipo A ha entrado ilegalmente en la portería (por ejemplo, un "movimiento de patada aparente"), el gol será anulado por las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF; Tampoco se concederá gol al Equipo B en esta circunstancia, ya que el juego debería haberse detenido en el momento del posible gol. El marcador (incluidos los relojes de tiempo de sanción, si corresponde) se reajustará al tiempo del posible gol del Equipo A, ya sea concedido o anulado.

Cualquier sanción señalada durante el período de tiempo entre el posible gol y la siguiente interrupción del juego se sancionará de la manera normal, excepto cuando una Falta Leve deba ser impuesta al Equipo que recibe el gol y que, por lo tanto, se anulará al marcar el gol - Consultar → Regla 16.2. – Faltas Leves, → Regla 18.2. – Doble Falta Leve.

Si una infracción ocurre después de la primera parada de juego después de un posible gol (infracción después del silbato) por cualquier Equipo, se sancionará y se cumplirá de la manera normal independientemente de la decisión de Revisión de Vídeo.

Cuando el Árbitro indique que hay una Revisión de Vídeo en curso, todos los Jugadores (a excepción de los Porteros) deben dirigirse a sus respectivos Banquillos de Jugadores inmediatamente, y el no hacerlo puede acarrear una Incorrección de Partido al Jugador (es) infractor (es) y será comunicado a las Autoridades Competentes.

Cualquier posible gol que requiera Revisión de Vídeo será revisado antes y/o durante la próxima parada de juego. No se concederá (o anulará) ningún gol como resultado de una Revisión de Vídeo una vez que se ha lanzado el puck y se ha reanudado el juego.

ÁRBITROS

Las Operaciones de Revisión de Vídeo de IIHF se conectarán directamente con el(s) Árbitro(s) en el hielo para ayudar con la revisión de cualquier jugada confusa o gol en disputa. La decisión de los Árbitros en hielo (Árbitros o Linieres) será definitiva.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

37.3. SITUACIONES DE GOL SUJETAS A REVISIÓN DE VIDEO

Las siguientes Situaciones están sujetas a revisión por parte de Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF:

- (I) Puck que cruza la Línea de Gol
- (II) Puck entra en la Portería antes de que la Portería sea desplazada o si se cumplen los criterios para conceder un gol después de que se desplace la portería.
- (III) Puck entra en la Portería antes (o después) de finalizar el tiempo al finalizar un periodo
- (IV) Usando el pie/patín, una acción “distinta de patear el puck” sea evidente
- (V) Puck deliberadamente dirigido, bateado o arrojado a la portería por un Jugador atacante por cualquier medio (y con cualquier parte de su cuerpo) que no sea con su stick - excl. pie / patín - ver (iv) arriba.
- (VI) Puck rebotado en un Árbitro directamente dentro de la portería
- (VII) Puck golpeado o desviado hacia la red con un stick alto, por encima de la altura del larguero.
- (VIII) El puck entra en la portería de manera correcta a través de la boca de la portería (asegurándose de que el puck no entre en la portería de manera incorrecta a través de la malla de la red o por debajo del marco de la portería, etc.)
- (IX) El puck entra en la portería como culminación de una jugada continua donde el resultado de la jugada no está afectado por ningún silbato hecho por el Árbitro al perder de vista el puck; y
- (X) La legitimidad de todos los Goles potenciales en el "Lanzamiento de Penalti" o "Tanda de Lanzamientos de Penalti" para garantizar el cumplimiento de las reglas aplicables (p. Ej., El portero abandona el área antes de tocar el puck en el centro del hielo, el portero lanza el stick, el portero sale de la portería, el tirador acuna el puck por encima de la altura normal de los hombros, el tirador realiza un movimiento ilegal de "spin-o-rama", el avance continuo del puck hacia adelante del jugador, "doble toque" / "rebote", etc.)

Reclamación de Entrenador en base la Regla 38 – La Reclamación de entrenador solo se utilizará en determinados Campeonatos de la IIHF. Revisión de Video Adicional tras una Reclamación de Entrenador no se aplica:

- (XI) Los Árbitros pueden revisar, a su criterio, jugadas de gol con una posible “Obstrucción al Portero”.

→ Regla 69 – Obstrucción al Portero.

→ Para más información consultar Apéndice V – Requisitos Técnicos y Configuración.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

37.4. MOVIMIENTO DE PATADA EVIDENTE

Las jugadas en las que un puck entra en la portería como resultado directo de un “movimiento de patada evidente” serán declaradas “No gol”. Un “Movimiento de Patada Evidente”, para fines de Revisión de Vídeo, es aquel en el que el video deja en claro que un Jugador atacante ha impulsado deliberadamente el puck con una patada o un patín y el puck entra posteriormente en la portería. No se puede marcar un gol en una jugada en la que un jugador atacante impulsa el puck con su patín hacia la portería (incluso mediante un desvío posterior en otro jugador, excepto en el stick de un jugador) usando un “movimiento de patada evidente”.

Tampoco se puede anotar un gol en una jugada en la que un jugador atacante patea cualquier equipación (stick, guante, casco, etc.) contra el puck, incluido patear la pala de su propio stick, haciendo que el puck cruce la Línea de Gol.

ÁRBITROS

Un puck que se desvía hacia la red del patín de un jugador atacante que no utiliza un "movimiento de patada evidente" se considerará un "gol válido".

Un puck que es dirigido hacia la red por el patín de un jugador atacante también será considerado como un "gol válido", siempre que no sea aprecie claramente un "movimiento de patada evidente".

→ Regla 49.2. – Patada / Goles.

37.5. JUGAR EL PUCK CON UN STICK ALTO

El factor determinante para la Revisión de Vídeo por stick alto es dónde hace contacto el puck con el stick en relación con el larguero.

Si el puck hace contacto con una parte del stick que está al nivel del larguero o por debajo del mismo (a pesar de que alguna otra parte del stick esté por encima del larguero) y entra en la portería, el gol será válido.

→ Regla 80.3. – Jugar el Puck con el Stick Alto.

37.6. REVISIÓN DE VÍDEO PARA VERIFICAR EL TIEMPO EN EL MARCADOR

Las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF pueden utilizar Revisión de Vídeo para establecer la hora correcta en el marcador.

La "sobreimpresión" del tiempo de juego es obligatoria para las dos transmisiones de video con objetivos aéreos y la emisora anfitriona debe ponerlo a disposición en tantas transmisiones adicionales como sea posible.

Cualquier error en el tiempo del partido o tiempo de sanciones debido a un falso "Saque Neutral", una violación de "Saque Neutral" o un puck fuera del área de juego debe ser corregido. La Revisión de Vídeo de IIHF podrá ser consultada o podrán intervenir directamente con los Árbitros y jueces de mesa, según corresponda, para asegurar que cualquier pérdida de tiempo en el partido o sanciones debido a estas situaciones sea debidamente corregida.

→ Regla 76.8 – Saque Neutral / Verificación de Tiempo, → Regla 85.7 – Puck Fuera de Límites / Verificación de Tiempo.

Ante cualquier disputa de tiempo, el asunto se remitirá a Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF para su adecuación, y su decisión será inapelable. El Cronometrador ayudará a verificar el tiempo de juego a través de un dispositivo de cronometraje adicional (cronómetro aprobado por la IIHF). En el caso de que una Revisión de Vídeo muestre que se marcó un gol antes de que se detuviera el juego, las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF informarán al Cronometrador y al Anotador Oficial del tiempo del gol y del tiempo de juego que deben corregir en el reloj de partido y los relojes de sanciones (si corresponde).

→ Regla 34.7 – Cronometrador / Verificación de Tiempo.

37.7. JUEZ DE GOL DETRÁS DE LA PORTERÍA – NO REVISIÓN DE VÍDEO POSIBLE

En Campeonatos IIHF donde no se usa Revisión de Vídeo, se usarán Jueces de Gol detrás de ambas porterías.

Habrá un Juez de Gol detrás de cada portería (o un área designada y aprobada por la IIHF), en áreas debidamente protegidas, si es posible, para evitar interferencias con sus actividades. No cambiarán de Portería durante el Partido.

El Juez de Gol señalará, normalmente con luz roja, una decisión sobre si el puck pasó entre los postes de la portería y sobrepasó por completo la Línea de Gol.

La única decisión que debe tomar el Juez de Gol es si el puck realmente entró en la portería, no cómo o cuándo entró.

La luz debe estar encendida por un período de cinco (5) segundos cada vez que el puck entra en la portería, independientemente de las circunstancias. Depende del Árbitro tomar la decisión final.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

ÁRBITROS

REGLA 38 RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

38.1. GENERAL

El mecanismo de Revisión de Vídeo desencadenado por una Reclamación de Entrenador sólo se puede utilizar en situaciones de “gol válido / no gol” y se pretende que tenga un alcance extremadamente estrecho.

En toda Reclamación de Entrenadores, la decisión original sobre el hielo sólo será anulada si, y sólo si, se puede hacer una determinación concluyente e irrefutable sobre la base de la evidencia en video de que la decisión original sobre el hielo claramente no fue correcta.

Si una revisión no es concluyente y / o existe alguna duda sobre si la decisión en el hielo fue correcta, se confirmará la decisión original en el hielo.

→ Para más información consultar Códigos y Regulaciones de Tecnología de la IIHF.

38.2. SITUACIONES SUJETAS A UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

Un Equipo sólo podrá solicitar una Reclamación de Entrenador para revisar los siguientes escenarios:

(I) **“Fuera de Juego”- Jugada que termina en Gol**

Una jugada que termina en “gol” en la que el Equipo defensor alega que la jugada debería haber sido detenida por una infracción de “Fuera de juego” por parte del Equipo atacante.

→ Regla 83 – Fuerza de Juego.

(II) **Acción no pitada de parar el juego en la zona de ataque que termina en Gol**

Una jugada que termina en “gol” en la que el Equipo defensor alega que la jugada debería haber sido detenida debido a cualquier jugada ocurrida en la Zona de Ataque que debería haber resultado en una parada de juego causada por el Equipo atacante pero que no se hizo;

(III) **Jugadas de Gol en las que existe una posible “Obstrucción al Portero”**

Cualquier:

(1) jugada que en el hielo termina en una decisión de “gol” en la que el Equipo defensor alega que el gol debería haber sido anulado por una “Obstrucción al Portero” → Regla 69 – Obstrucción al Portero; o

(2) Una jugada que se traduce en una decisión de “no gol” en el hielo a pesar de que el puck ha entrado en la red, en la que los Árbitros determinan que el Equipo atacante fue culpable de “Obstrucción al Portero” pero el Equipo atacante reclama:

- No hubo contacto real de ningún tipo con el portero iniciado por un jugador atacante;
- El jugador atacante fue empujado, impulsado o recibió una falta por un jugador defensor, lo que provocó que el jugador atacante entrara en contacto con el portero; o
- El posicionamiento del jugador atacante dentro del área de portería no afectó la capacidad del portero para defender su portería y, de hecho, no tuvo un impacto perceptible en la jugada.

38.3. RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR INICIADA POR REVISIÓN DE VIDEO DE LA IIHF

En el último minuto de juego del 3er Periodo y en cualquier momento de la Prórroga, las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF iniciarán la revisión de cualquier escenario que de otro modo estaría sujeto a una Reclamación de Entrenadores.

Las Operaciones de Revisión de Vídeo serán responsables de la revisión de todos los Goles sujetos a Revisión de Vídeo.

→ Regla 37 – Revisión de Video.

ÁRBITROS

Cuando pueda haber una Reclamación de Entrenador en una jugada de gol en la que pueda haber "Fuera de Juego", una "acción no pitada de parar el juego en la zona ofensiva" u "Obstrucción al Portero", las Operaciones de Revisión de Vídeo de IIHF, iniciaran y determinaran de oficio si el puck entró legalmente en la portería antes de que la jugada sea objeto de una nueva revisión por una Reclamación de Entrenador (o, en el último minuto de juego o en Prórroga, una revisión iniciada por Operaciones de Revisión de Vídeo IIHF).

38.4. PROCEDIMIENTO PARA INICIAR UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

Toda Reclamación de Entrenador debe iniciarse mediante notificación comunicada verbalmente a un Árbitro previo al "Saque Neutral" en el Centro del hielo después de un "gol" o, en el caso de una decisión de "no gol" por motivo de "Obstrucción al Portero", previa a la reanudación del juego.

Los equipos no pueden retrasar indebidamente la reanudación del juego mientras valoran si iniciar o no una Reclamación de Entrenador. Cualquier demora o táctica de demora puede resultar en la denegación de un derecho de impugnación y, a criterio del Árbitro, también puede resultar en una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido".

→ Regla 63 – Demorar el Partido.

Para agilizar el proceso de revisión, los Entrenadores que inicien una Reclamación deben proporcionar al Árbitro, con una especificidad razonable, tanto el motivo de su Reclamación de Entrenador (es decir, la infracción real que se reclama) como la hora en el reloj cuando ocurrió la supuesta infracción. El no proporcionar esta información con una exactitud razonable puede resultar en la denegación de un derecho a una Reclamación de Entrenador.

Solo se permitirá una Reclamación de Entrenador por Equipo y por parada.

38.5. PROCEDIMIENTO DE REVISIÓN EN UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

El Departamento de Tecnología de IIHF, en cooperación con el Organizador, tendrá disponible en todas las pistas tecnología adecuada (por ejemplo, una Tablet o un televisor o monitor de ordenador) que permitirá a los Árbitros, junto con las Operaciones de Revisión de Vídeo de IIHF, revisar las repeticiones en video de la jugada que dio lugar a la Reclamación (o, en el último minuto de juego o en Prórroga, la jugada que provocó que las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF iniciaran la revisión).

En la medida de lo práctico y posible, las repeticiones que se pongan a disposición de los Árbitros serán las mismas repeticiones que están siendo utilizadas por las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF.

Una vez iniciada una Reclamación de Entrenadores (o, en el último minuto de juego o en Prórroga, una revisión por parte de Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF), las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF se pondrán inmediatamente en contacto con el Árbitro(s) responsable de la decisión en el hielo a través de los auriculares y preguntarán y discutirán con el (los) Árbitro(s), antes de que el Árbitro revise cualquier video, lo siguiente:

- (I) la "decisión final sobre el hielo" del Árbitro; y
- (II) lo que el (los) Árbitro(s) observaron en la jugada.

El Consultor de Revisión de Vídeo participará tanto en la comunicación con los Árbitros a través de los auriculares como en el suministro de información a los Árbitros (Árbitros y Linieros). Los Árbitros son responsables de tomar la decisión "final".

La "decisión en el hielo" se revisará a la vez por el Árbitro(s) correspondiente(s) en el hielo y por el Consultor de Revisión de Vídeo, como parte de las Operaciones de Revisión de Vídeo, utilizando todas y cada una de las repeticiones a su disposición.

Después de su revisión y consulta conjunta, los Oficiales (Árbitros o Linieros) tomarán la decisión de mantener o anular la "decisión en el hielo" original.

ÁRBITROS

Una vez que se tome una decisión, el Árbitro informará al Cronometrador de Sanciones / Locutor de megafonía y hará el anuncio en el hielo.

38.6. DERECHO A INICIAR UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

Los equipos pueden iniciar una Reclamación de Entrenador en jugadas apropiadas en cualquier momento durante el partido, excepto durante el último minuto de juego del tiempo reglamentario o en cualquier momento durante la Prórroga, momento en el que el derecho exclusivo a iniciar una revisión de cualquier escenario que de otro modo estaría sujeto a una Reclamación de Entrenador se traslada a las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF.

38.7. RESULTADO DE UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR FAVORABLE

En los casos en que se haya iniciado una Reclamación por un "Fuera de Juego que termina en gol" o una "Acción perdida de parar la jugada en la zona ofensiva que conduce a un gol" (ya sea por un Equipo o por las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF), y se determina que la decisión de GOL en el hielo debe anularse, el gol se anulará y el reloj se reiniciará en el tiempo en el que la jugada debería haberse detenido por la infracción no pitada.

En tales casos, se producirá un "Saque Neutral" en la ubicación del hielo donde de otro modo habría ocurrido si la infracción sobre hielo se hubiera señalado correctamente. Si se sancionan una o más sanciones (Leves o Graves) entre el momento de la infracción fallida y la Revisión de Vídeo que anula el posible gol, el Equipo(s) infractor(es) (y el Jugador(es) responsable(s) aún deberán cumplir la(s) sanción(es) identificadas y sancionadas, y el tiempo de la (s) sanción (es) se registrarán como la hora en la que la jugada debería haberse detenido por la infracción no pitada.

En los casos en que se haya iniciado una Reclamación por una decisión de "gol" en el hielo en la que el Equipo defensor alega que el gol debería haber sido anulado debido a la "Obstrucción al Portero", como se describe en la [Regla 69 – Obstrucción al Portero](#), y se determina que la "decisión en el hielo" debe anularse, el gol será anulado y se lanzará un "Saque Neutral" en la Zona Neutral más cercana al punto de Saque Neutral fuera de la Zona de Ataque.

El proceso de Revisión de Vídeo sobre estas jugadas (ya sea iniciado por vía de una Reclamación de Entrenador o por las Operaciones de Revisión de Vídeo del IIHF en el último minuto de juego o en Prórroga) se utilizará exclusivamente a efectos de anular una decisión de "gol" en el hielo - no se utilizará para ningún otro propósito, incluido, específicamente, para evaluar Faltas Leves o Faltas Graves por obstrucción del portero.

En los casos en los que se ha iniciado una Reclamación por una decisión de "no gol" en el hielo a pesar de que el puck ha entrado en la portería, donde los Árbitros han determinado que el Equipo atacante fue culpable de "Obstrucción al Portero", y se determina que la "decisión en el hielo" se anule, se concederá el gol y se lanzará un "Saque Neutral" en el Centro del hielo.

→ [Regla 69 – Obstrucción al Portero](#)

Si se indicó una sanción por "Obstrucción al portero" y basados en la Revisión de Vídeo, el Jugador atacante no cometió tal acción, no se impondrá ninguna sanción por dicha infracción.

Todas las demás sanciones que no estén relacionadas con la "Obstrucción al portero" deben ser evaluadas y cumplidas de manera normal. Por otro lado, las sanciones no indicadas no se pueden imponer debido a la Revisión de Vídeo.

38.8. RESULTADO DE UNA RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR DESFAVORABLE

Si un Equipo inicia una Reclamación de Entrenador por cualquiera de los escenarios enumerados en la Regla 38.2 anterior y dicha Reclamación no da como resultado la anulación de la "decisión original en el hielo", el Equipo que realiza dicha Reclamación será sancionado con una Falta Leve de Banquillo (2 minutos) por Demorar el Partido.

ÁRBITROS

Si un Equipo que ya ha iniciado una o más Reclamaciones de Entrenador que no tuvieron éxito, inicia una Reclamación de Entrenador para cualquiera de los escenarios enumerados en la Regla 38.2 anterior y dicha reclamación no da como resultado que la decisión original en el hielo sea revocada, el Equipo que ejerce dicha Reclamación de Entrenador será sancionado con una Doble Falta Leve de Banquillo (4 minutos) por Demorar el Partido.

Nota: Si los Árbitros no pueden revisar una situación debido a un error técnico (por ejemplo, una "pantalla negra"), se mantendrá la "decisión final en el hielo". En este caso, la Reclamación de Entrenador se considerará "fracasada" pero no se impondrá una Falta Leve de Banquillo al Equipo que inició la Reclamación

38.9. ESTÁNDAR A APLICAR EN UNA REVISIÓN POR "FUERA DE JUEGO"

El estándar para anular la decisión en el caso de una decisión de "gol" en el hielo es que los Linieres, después de revisar todas y cada una de las repeticiones disponibles y consultar con las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF, determinen que uno o más Jugadores del Equipo atacante precedieron al puck en la Zona de Ataque antes de que se marcará el gol y que, como resultado, el juego debería haberse detenido por una infracción de "Fuera de juego"; donde se cumpla este estándar, el gol no se concederá.

Los Goles solo estarán sujetos a revisión por una posible infracción de "fuera de juego" si el puck no sale de la zona de ataque nuevamente entre el momento de la infracción de "fuera de juego" y el momento en que se marca el gol.

38.10. ESTÁNDAR A APLICAR EN RECLAMACIÓN "ACCIÓN NO PITADA DE PARAR EL JUEGO EN ZONA DE ATAQUE"

El estándar para anular la decisión en el caso de un "gol" en el hielo es que los Árbitros, después de revisar todas y cada una de las repeticiones disponibles y consultar con las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF, determinen que la jugada debe haber sido detenida pero no se detuvo en algún momento después de que el puck entrara en la Zona de Ataque, pero antes de que se marcará el gol; donde se cumpla este estándar, el gol no se concederá.

Posibles Infracciones que requerirían una parada de juego en la Zona de Ataque incluyen, pero no se limitan a: → [Regla 79 – Pase con la Mano](#); → [Regla 80 – Jugar el Puck con el Stick Alto](#); and → [Regla 85 – Puck Fuera de Límites](#). Tales Infracciones solo servirán como base para anular una decisión de "gol" en el hielo si la Revisión de Vídeo puede establecer de manera concluyente que una acción de parar el juego ocurrió en la Zona de Ataque y fue omitida por los Árbitros.

Cuando la infracción en cuestión sea una sanción no impuesta sujeta al juicio o criterio del(s) Árbitro(s), dicha infracción no resultará en la anulación de la decisión de "gol", incluso si después de la revisión, los Árbitros habrían tomado una decisión diferente. Los goles solo serán revisados por una posible "Acción no pitada de Parar el juego en zona de ataque" si el puck no sale de la Zona de ataque nuevamente entre el momento de la "Acción no pitada de Parar el juego en la zona de ataque" y el momento en que se marca el gol.

38.11. ESTÁNDAR A APLICAR EN RECLAMACIÓN POR POSIBLE "OBSTRUCCIÓN AL PORTERO"

El estándar para anular la decisión en el caso de un "gol" es que los Árbitros, después de revisar todas y cada una de las repeticiones y consultar con las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF, determinen que el gol debería haber sido rechazado debido a una "Obstrucción al Portero," descrita en → [Regla 69 – Obstrucción al Portero](#); donde se cumpla este estándar, el gol no se concederá.

El estándar para anular la decisión en caso de una decisión de "no gol" en el hielo es que los Árbitros, después de revisar todas y cada una de las repeticiones y consultar con las Operaciones de Revisión de Vídeo de la IIHF, determinen que el gol en el hielo debería haber sido concedido porque o bien:

ÁRBITROS

- (I) No hubo contacto real de ningún tipo iniciado por el jugador atacante con el portero; o
- (II) El jugador atacante fue empujado, impulsado o recibió una falta por un jugador defensor, lo que provocó que el jugador atacante entrara en contacto con el portero; o
- (III) El posicionamiento del jugador atacante dentro del área de portería no afectó la capacidad del portero para defender su portería y, de hecho, no tuvo un impacto perceptible en la jugada; donde se cumpla este estándar, se concederá el gol.

REGLA 39 ABUSO DE OFICIALES

39.1. DESCRIPCIÓN GENERAL

Un Jugador, Portero, Entrenador o Personal del Equipo que no esté jugando no cuestionará ni disputará las decisiones de un Árbitro antes, durante o después de un partido, dentro o fuera del hielo y en cualquier lugar mientras se encuentre en la pista y sus instalaciones anexas.

Un Jugador, Portero, Entrenador o Personal del Equipo que no esté jugando no deberá mostrar "Conducta Antideportiva" incluyendo, pero no limitado a, lenguaje o gestos obscenos, profanos o abusivos, comentarios de naturaleza personal destinados a degradar a un Oficial o persistir en disputar una decisión después de que se le haya dicho que se detenga o después de ser sancionado por tal comportamiento. Nota: Cuando dicha conducta esté dirigida a cualquier persona que no sea un Árbitro, se aplicará la → Regla 75 – Conducta Antideportiva.

39.2. FALTA LEVE

Una Falta Leve por "Conducta Antideportiva – Abuso de Oficiales" se sancionará bajo esta Regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Cualquier jugador que reclame o proteste la decisión de un árbitro.
Cualquier Jugador identificable que use lenguaje o gestos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier oficial dentro o fuera del hielo. Nota: Una Incorrección de Partido adicional por el uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales
→ Regla 39.5 – Incorrección de Partido.
- (II) Cualquier jugador(es) que golpeen las vallas o el vidrio con sus sticks u otros objetos en cualquier momento, o que, de alguna manera, muestren falta de respeto por la decisión de un Árbitro.
- (III) Si esto se hace para llamar la atención de los Árbitros por una razón legítima (es decir, lesión grave, enfermedad, etc.), el Árbitro aplicará su criterio.
- (IV) Cuando un Capitán, Asistente o cualquier otro Jugador sale del Banquillo de Jugadores para cuestionar o protestar una decisión de un Árbitro.
- (V) Si un jugador golpea las vallas o el vidrio en protesta por la decisión de un Árbitro. Si persiste, entonces se sancionará con una Incorrección.
- (VI) Si a un Jugador Sancionado es sancionado con una sanción adicional de "Conducta Antideportiva" antes o después de que comience a cumplir su(s) sanción(es) inicial(es), la Falta Leve adicional se añade a su tiempo restante y se cumple consecutivamente.
- (VII) Si un Sancionado no va directamente al Banquillo de Sancionados o al Vestuario según las indicaciones de un Árbitro.

39.3. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo por "Conducta Antideportiva – Abuso de Oficiales" será sancionada bajo esta Regla por las siguientes Infracciones:

ÁRBITROS

- (I) Cualquier Entrenador o Personal del Equipo que no juega que golpee la Valla o el vidrio con un stick u otro objeto en cualquier momento, mostrando falta de respeto por la decisión de un Árbitro. Si se hace para llamar la atención de los Árbitros por una razón legítima (lesión grave, enfermedad, etc.), los Árbitros aplicarán su criterio.
- (II) Cualquier Jugador, Entrenador o Personal del Equipo que no juega interfiere de cualquier manera con un Oficial, incluidos Árbitros, Linieros, Cronometrador o Jueces de Gol en el desempeño de sus funciones.
- (III) Cualquier jugador, entrenador o persona que no juega hace un mal uso de la tecnología (Tablet,...) para reclamar a un Árbitro.

39.4. INCORRECIÓN

Una Incorrección por "Conducta Antideportiva - Abuso de Oficiales" será sancionada por esta Regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Cualquier Jugador que persista en el uso de lenguaje obsceno, profano o abusivo hacia cualquier Oficial por el cual ya ha sido sancionado con Falta Leve o Leve de Banquillo. Nota: Una Incorrección de Partido por el uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales → [Regla 39.5 – Incorrección de Partido](#).
- (II) Cualquier jugador que intencionadamente golpee o dispare el puck fuera del alcance de un Árbitro que lo está recuperando.
- (III) Cualquier Jugador que, después de recibir una Falta Leve por "Conducta Antideportiva", persista en protestar o discutir la decisión de un Árbitro.
- (IV) Cualquier Jugador(es) que golpeen las Vallas o el vidrio con sus sticks u otros objetos en cualquier momento, mostrando falta de respeto por la decisión de un Árbitro, por lo cual ya han sido sancionados con una Falta Leve o Leve de Banquillo por "Conducta Antideportiva".
- (V) Cualquier Jugador o Jugadores que, excepto con el propósito de ocupar sus posiciones en el Banquillo de Sancionados, ingresen o permanezcan en el Área de Árbitros mientras informan o consultan con cualquier Árbitro, incluido el otro Árbitro, los Linieros, Cronometradores, Anotador Oficial o locutor del sistema de megafonía.
- (VI) Una Incorrección (o Incorrección de Partido a criterio del Árbitro) se impondrá a cualquier jugador que arroje deliberadamente cualquier equipación fuera del área de juego. Cuando esto se haga en protesta por la decisión de un Árbitro, se sancionará con Falta Leve más Incorrección de Partido → [Regla 39.5 – Incorrección de Partido](#).
- (VII) Cualquier Jugador que, después de haber sido sancionado previamente con una Falta Leve por "Conducta Antideportiva" por golpear las Vallas o el vidrio en protesta por la decisión de un Árbitro.
- (VIII) En general, a los participantes que muestran este tipo de comportamiento se les sanciona con una Falta Leve, luego una Incorrección y luego una Incorrección de Partido si persisten.

39.5. INCORRECIÓN DE PARTIDO

Una Incorrección de Partido por "Conducta Antideportiva - Abuso de Oficiales" será sancionada por esta Regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Cualquier Jugador que, tras recibir una Incorrección, persista en protestar o discutir la decisión de un Árbitro.
- (II) Cuando un Entrenador o Personal del Equipo que no juega usa lenguaje o gesto obsceno, profano o abusivo dirigido a cualquier Árbitro o Juez de Mesa o usa el nombre de cualquier Oficial junto con cualquier insulto, después de haber sido sancionado con Falta Leve de Banquillo (Regla 39.3 (ii)), este Entrenador o Personal de Equipo que no juega debe ser sancionado con Incorrección de Partido y la Situación informada a las Autoridades Competentes para decisiones posteriores.

ÁRBITROS

Cuando este tipo de conducta ocurra por parte de cualquier jugador, entrenador o personal no jugador del equipo después de acabar el partido, dentro o fuera del hielo, se sancionará con Incorrección de Partido sin necesidad de haber sido sancionado con una Conducta Antideportiva previamente en el partido.

- (III) Un Jugador que intencionadamente aplique fuerza física de cualquier modo contra un Árbitro, de manera, que tales acciones pudieran causar daño a un Árbitro, degrada físicamente o aplica deliberadamente fuerza física contra un Árbitro con el único propósito de liberarse de dicho Árbitro durante o inmediatamente después de un altercado recibirá una Incorrección de Partido y las pautas establecidas en → [Regla 40 – Abuso Físico de Oficiales](#) deben aplicarse.
- (IV) Cualquier Jugador que, estando en el Banquillo de Sancionados, salga del Banquillo de Sancionados antes del final de su sanción con el propósito de protestar la decisión de un Árbitro, será sancionado. Esta Regla no sustituye a ninguna otra sanción más severa que pueda imponerse por salir del Banquillo de Sancionados con el propósito de iniciar o participar en un altercado.
→ [Regla 70 – Abandonar el Banquillo de Jugadores o de Sancionado](#).
- (V) Una Falta Leve por “Conducta Antideportiva” más una Incorrección de Partido se impondrá a un Jugador que lance su stick o cualquier parte del mismo, o cualquier otro equipamiento u objeto fuera del área de juego en protesta por la decisión de un Árbitro.
- (VI) Cualquier Jugador, Entrenador o Personal del Equipo que no juega que lance o tire cualquier equipamiento u otro objeto en dirección hacia un Árbitro pero que no llegue a contactar. Esto puede ocurrir dentro o fuera del hielo.
- (VII) En general, a los participantes que muestran este tipo de comportamiento se les sanciona con una Falta Leve, luego una Incorrección y luego una Incorrección de Partido si persisten.
- (VIII) Cualquier Jugador, Entrenador o Personal de Equipo que no juega escupe, mancha sangre o usa lenguaje obsceno, profano o abusivo, gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales a un árbitro, durante o después de un partido, dentro o fuera del hielo y cualquier lugar mientras se encuentre en la pista y sus instalaciones anexas.

39.6. INFORMES

Es responsabilidad de todos los Árbitros enviar un informe a las Autoridades Competentes con los detalles completos sobre el uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o lenguaje o manifestaciones sexuales por parte de cualquier Jugador, Entrenador o Personal del Equipo que no juega.

Si se considera apropiado, las Autoridades Competentes pueden aplicar Disciplina Adicional a su criterio.

→ [Regla 28 – Disciplina Adicional](#).

REGLA 40 ABUSO FÍSICO DE OFICIALES

40.1. INCORRECIÓN DE PARTIDO

Cualquier jugador que aplique deliberadamente fuerza física de cualquier manera contra un Árbitro, donde tales acciones puedan causar daño a este último, degrada físicamente o aplique deliberadamente fuerza física a un Árbitro únicamente con el propósito de liberarse de dicho Oficial durante o inmediatamente después de un altercado recibirá una Incorrección de Partido.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.2. DISCIPLINA ADICIONAL – SUSPENSIÓN – CATEGORÍA I

Cualquier Jugador que golpee deliberadamente a un Árbitro y pueda causar una lesión o que aplique deliberadamente fuerza física de cualquier manera contra un Árbitro con la intención de hacer daño, o que de cualquier manera intente dañar a un Árbitro. A los efectos de la Regla,

ÁRBITROS

"podría causar una lesión" significará cualquier fuerza física que un jugador supiera o debiera haber sabido que se puede esperar razonablemente que cause una lesión.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.3. DISCIPLINA ADICIONAL – SUSPENSIÓN – CATEGORÍA II

Cualquier jugador que aplique deliberadamente fuerza física sobre un Árbitro de cualquier manera (salvo acciones establecidas en la Categoría I), cuya fuerza física se aplique sin intención de lesionar, o que escupe a un Árbitro.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.4. DISCIPLINA ADICIONAL – SUSPENSIÓN – CATEGORÍA III

Cualquier Jugador que, con sus acciones, degrada o amenaza físicamente a un árbitro lanzando (entre otros) un stick o cualquier otra parte de equipación u objeto a o en la dirección de un árbitro, disparando el puck a o en la dirección de un árbitro, escupir, untar sangre en o en la dirección de un árbitro, o que deliberadamente aplica fuerza física a un árbitro únicamente con el propósito de liberarse de dicho árbitro durante o inmediatamente después de un altercado.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.5. DISCIPLINA ADICIONAL – PROCEDIMIENTO DE SUSPENSIÓN

Inmediatamente después del partido en el que se imponga dicha In corrección de Partido, los Árbitros, en consulta con los Linieros, decidirán la categoría de la infracción. Deberán realizar un informe verbal y / o escrito a las Autoridades Competentes inmediatamente después del partido respectivo. El jugador y el equipo en cuestión serán notificados por Disciplina de la IIHF y se iniciará en consecuencia el procedimiento respectivo.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.6. DISCIPLINA ADICIONAL

En el caso de que el jugador haya cometido más de una infracción bajo esta Regla, además de las sanciones impuestas por esta infracción, su caso será remitido a las Autoridades Competentes para consideración de Disciplina Adicional.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.7. ENTRENADOR O PERSONAL DE EQUIPO

Cualquier Entrenador o Personal del Equipo que no esté jugando que agarre o golpee a un Árbitro o cometa cualquier otra infracción establecida en 40.1 será automáticamente suspendido del juego, enviado al Vestuario y el asunto será reportado a las Autoridades Competentes para mayor acción disciplinaria.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

40.8. PROTECCIÓN Y SEGURIDAD

Todos los organizadores de campeonatos proporcionarán protección policial u otra protección adecuada para todos los jugadores, porteros y oficiales en todo momento. El Árbitro(s) deberá informar a las Autoridades Competentes cualquier fallo de esta protección observada por el mismo o del que ha sido informado con los detalles de dicho fallo.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

SECCIÓN 06

FALTAS FÍSICAS

06

SECCIÓN · FALTAS FÍSICAS

FALTAS FÍSICAS

REGLA 41 EMBESTIR CONTRA LA VALLA

41.1. EMBESTIR CONTRA LA VALLA

Una sanción por “Embestir Contra la Valla” se impondrá a cualquier Jugador que frene o empuje a un contrario indefenso de tal manera que cause que el contrario se golpee o impacte con la Valla de manera violenta o peligrosa.

La severidad de la sanción, basada en el impacto contra la Valla, quedará a criterio del Árbitro. Hay una cantidad considerable de criterios involucrados en la aplicación de esta regla por parte de los Árbitros. La obligación recae en el jugador que carga para asegurarse de que su contrario no esté en una posición indefensa y, si es así, debe evitar o minimizar el contacto. Sin embargo, para determinar si dicho contacto podría haberse evitado, se pueden considerar las circunstancias de la carga, incluyendo si el contrario se colocó en una posición vulnerable inmediatamente antes o simultáneamente con el impacto o si la carga fue inevitable. Este equilibrio debe ser considerado por los Árbitros al aplicar esta regla.

Cualquier contacto innecesario con un Jugador que está jugando el puck en una jugada obvia de “Despeje Prohibido” o “Fuera de Juego” que resulte en que ese Jugador golpee o impacte con la Valla es “Embestir Contra la Valla” y debe ser penalizado como tal. En otros casos donde no hay contacto con las Vallas, debe tratarse como “Embestir”

41.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Leve, según el grado de fuerza y violencia del impacto con la Valla, a un Jugador culpable de “Embestir Contra la Valla” a un contrario.

41.3. FALTA GRAVE

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave a un Jugador culpable de “Embestir Contra La Valla” a un contrario, y que ponga en peligro imprudentemente al Jugador objeto de la falta de una manera que, a discreción del Árbitro, dicho Jugador no sería suficientemente sancionado mediante la imposición de una Falta Leve.

41.4. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por “Embestir Contra La Valla” y el Jugador no sería suficientemente sancionado mediante la imposición de una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

41.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 42 EMBESTIR

42.1. EMBESTIR

Se impondrá una sanción a un jugador que patine, salte hacia un contrario o embista a un contrario de cualquier manera.

Por Embestir se entenderán las acciones de un jugador que salta para detener a un contrario, aumenta la velocidad dando múltiples zancadas inmediatamente antes de hacer contacto y/o recorre una distancia excesiva con el único propósito de dar ese golpe y/o de

FALTAS FÍSICAS

forma violenta carga a un contrario de cualquier manera. Una “carga” puede ser el resultado de un contacto en la Valla, en el marco de la portería o en hielo abierto.

Cualquier contacto innecesario con un jugador que esté jugando el puck en una jugada obvia de “despeje prohibido” o “fuera de juego” que resulte en que ese jugador golpee o impacte las vallas es “embestir contra la valla” y debe ser sancionado como tal. En otros casos donde no hay contacto con las Vallas, se debe tratar como “embestir”.

Esta regla se reemplaza por todas las acciones similares relativas a “Carga ilegal en la Cabeza”, excepto las relacionadas con “Pelea”. Se sancionará a un jugador que cargue a un Portero mientras el portero está dentro de su Área de Portería.

Un portero no es una “presa fácil” solo porque esté fuera del Área de Portería. La sanción apropiada debe ser aplicada en todos los casos en los que un jugador contrario hace un contacto innecesario con un Portero. Sin embargo, se permitirá el contacto incidental, a discreción del Árbitro, cuando el Portero esté en el acto de jugar el puck fuera de su área de portería, siempre que el jugador atacante haya hecho un esfuerzo razonable para evitar dicho contacto.

42.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Leve, en base al grado de fuerza y violencia del impacto, a un Jugador culpable de “Embestir” a un contrario.

42.3. FALTA GRAVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Grave a un Jugador culpable de “Embestir” a un contrario que ponga en peligro imprudentemente al contrario de modo que, a criterio del Árbitro, dicho Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve.

42.4. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por “Embestir” y el Jugador no sería suficientemente sancionado mediante la imposición de una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

42.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 43 CARGAR POR LA ESPALDA

43.1. CARGAR POR LA ESPALDA

Una carga por la espalda es una carga dada a un Jugador vulnerable que no es consciente del golpe inminente, por lo tanto, no puede protegerse o defenderse de tal golpe y el contacto se hace en la parte posterior del cuerpo.

Un jugador que golpee a un contrario por detrás hacia la Valla, la Portería o sobre hielo abierto de cualquier manera (ej. Stick Alto, carga con stick, etc.) será sancionado de acuerdo con esta regla.

Cuando un jugador recibe una carga, e intencionalmente gira la espalda a un contrario y se coloca en una posición vulnerable inmediatamente antes de una carga, para crear una Situación de “Cargar por la Espalda”, no se sancionará por “Cargar por la Espalda”. Sin embargo, se pueden imponer otras sanciones.

FALTAS FÍSICAS

43.2. FALTA LEVE

Esta falta se considera grave y peligrosa, por lo que no existe la opción de sancionar con una Falta Leve por "Cargar por la Espalda".

43.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, sancionará con Falta Grave y una Incorrección de Partido Automática a un Jugador culpable de "Cargar por la Espalda" a un contrario y que ponga en peligro imprudentemente al Jugador que recibe la carga.

43.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional,

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

43.5. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 24.8 – Infracciones

REGLA 44 CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS

44.1. CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS

Cargar o dar un "golpe bajo" por debajo de las rodillas es el acto de lanzar el cuerpo a través o debajo de las rodillas de un contrario desde cualquier dirección. Un jugador no puede cargar de modo que sea "Cargar por Debajo de las Rodillas", ni bajar su propia Posición del Cuerpo para dar una carga en o por debajo de las rodillas de un contrario.

Un "golpe bajo" ilegal es una carga que realiza un jugador que puede tener o no ambos patines en el hielo, con la única intención de impactar al contrario en el área de sus rodillas. Un jugador no puede bajar su Posición del Cuerpo para dar una carga en las rodillas de un contrario. Un jugador no puede agacharse cerca de las Vallas para evitar recibir una carga en el cuerpo y, como resultado, hacer que un contrario caiga sobre la valla.

44.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Leve, en base al grado de violencia a un Jugador culpable de "Cargar por Debajo de las Rodillas" a un contrario.

44.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por "Cargar por Debajo de las Rodillas" y el Jugador no sería suficientemente sancionado mediante la imposición de una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

44.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional,

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

FALTAS FÍSICAS

REGLA 45 CODAZO

45.1. CODAZO

Dar un Codazo significa el uso de un codo extendido para golpear/controlar a un contrario de manera que pueda causar o no lesiones.

45.2. FALTA LEVE

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Leve a un Jugador culpable de dar un "Codazo" a un contrario según el grado de fuerza y violencia.

45.3. FALTA GRAVE

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave a un Jugador culpable de dar un "Codazo" a un contrario, y que imprudentemente pone en peligro al Jugador afectado de una manera que, a criterio del Árbitro, dicho Jugador no sería sancionado suficientemente con la imposición de una Falta Leve.

45.4. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por dar un "Codazo" y el Jugador no sería suficientemente sancionado mediante la imposición de una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

45.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 46 PELEA

46.1. PELEA / PELEADOR – DISPUESTO A PELEAR Y CONTINUAR PELEANDO

Las "Peleas" no forman parte del ADN del hockey sobre hielo internacional.

Los jugadores que voluntariamente participen en una "bronca/pelea", los llamados "combatientes dispuestos", serán sancionados en consecuencia por el árbitro(s) y pueden ser expulsados del partido. Además, podrá imponerse Disciplina Adicional.

Se considerará que ha ocurrido una "pelea" cuando al menos un (1) Jugador golpea o intenta golpear a un contrario repetidamente o cuando dos (2) Jugadores luchan de tal manera que dificultan que los Linieres intervengan separan a los combatientes.

Cualquier Jugador que persista en continuar o intentar continuar una "pelea o altercado" después de que el Árbitro le haya ordenado que se detenga, o que se resista a un Linier en el desempeño de sus funciones, a criterio del Árbitro, incurirá al menos en una Falta Grave ("Pelea") más una Incorrección de Partido automática (5'+IP) además de las sanciones adicionales impuestas.

Se proporciona a los Árbitros un amplio margen en las sanciones que pueden imponer en virtud de esta Regla. Esto se hace intencionadamente para permitirles diferenciar entre los grados obvios de responsabilidad de los participantes, ya sea por iniciar la "pelea o persistir en continuar la pelea". El criterio a aplicar debe ejercerse de manera racional.

Jugadores, entrenadores o personal del Equipo que abandonan los Banquillos de Jugadores o el Banquillo de Sancionados, ver → Regla 70 – Abandonar el Banquillo de Jugadores o de Sancionados

FALTAS FÍSICAS

46.2. ALTERCADO

Un "altercado" es una situación que involucra mínimo a dos (2) Jugadores en la que al menos un Jugador (1) va a ser sancionado.

46.3. INSTIGADOR / INICIADOR

Un "Instigador / Iniciador" de un "altercado" será un Jugador que por sus acciones o comportamiento demuestre alguno(s) de los siguientes criterios: distancia recorrida; primero en quitarse los guantes; primer golpe lanzado; actitud o postura amenazante; instigación o amenazas verbales; conducta en represalia a un incidente de juego anterior; reacción obvia por un incidente anterior en el juego.

Un jugador que se considera el "instigador / iniciador" de un "altercado" será sancionado con una Falta Leve (instigador / iniciador) más una Falta Grave ("Pelea") y una Incorrección de Partido automática (2'+5'+IP).

Un jugador que se considera tanto el "instigador / iniciador" como el "agresor" de un "altercado" será sancionado con una Falta Leve ("instigador / iniciador") más una Falta Leve ("Agresor") más una Falta Grave ("Pelea") más una Incorrección de Partido automática (2'+2'+5'+IP).

46.4. AGRESOR

El "agresor" en un altercado será el jugador que continúa lanzando puñetazos en un intento de infligir un castigo a su contrario que se encuentra en una posición indefensa o que es un "combatiente no dispuesto".

Un jugador debe ser considerado el "Agresor" cuando claramente ha ganado la "pelea", pero continúa lanzando y aterrizando golpes en un nuevo intento de infligir un castigo y / o lesión a su contrario que ya no está en posición de defenderse.

Un jugador que se considere el "agresor" de un altercado será sancionado con una Falta Leve ("Agresor") más una Falta Grave ("Pelea") y una Incorrección de Partido automática (2'+5'+IP).

Un jugador que se considere el "Agresor en un altercado" tendrá esto anotado como un "Agresor" de un altercado a efectos de suspensión – consultar la Regla 28 Disciplina Adicional.

Un Jugador que se considere tanto el "Agresor" como el "Instigador / Iniciador" de un altercado será sancionado con una Falta Leve ("Agresor") más una Falta Leve ("Instigador / Iniciador") más una Falta Grave ("Pelea") y una Incorrección de Partido automática (2'+2'+5'+IP).

46.5. PEGADOR PELIGROSO- "ENCAJA GOLPES"

Cualquier Jugador que lleve cinta adhesiva o cualquier otro material en sus manos (debajo de la muñeca) que corte o hiera a un contrario durante un altercado recibirá una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática (5+IP) además de cualquier otra sanción impuesta, incluso por "Pelea" bajo esta Regla.

Se sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática (5+IP) a un jugador que golpea a un "combatiente / contrario desprevenido o no dispuesto" (es decir, "Encaja Golpes") y podría causar una lesión.

46.6. DEFENSOR – NO DESEA PELEA

Un Jugador que se "defiende" a sí mismo con "unos pocos golpes" contra un Agresor, un Instigador / Iniciador o un luchador será considerado como un "combatiente involuntario". Este jugador no quiere continuar o prolongar una "pelea" o "dejar que una pelea se salga de control" - está claro para los Árbitros que este jugador no quiere "pelear" de manera irregular.

FALTAS FÍSICAS

Un jugador que toma represalias por recibir un puñetazo será sancionado como mínimo con una Falta Leve ("Dureza Innecesaria") o Falta Grave ("Pelea", sin Incorrección de Partido), si no se cumple el criterio para "defenderse" con unos pocos golpes".

46.7. TERCER JUGADOR EN

Una Incorrección de Partido, a criterio del Árbitro, se impondrá a cualquier Jugador que sea el primero en intervenir ("tercer Jugador en") en un altercado ya en curso, excepto cuando se imponga una Incorrección de Partido en el altercado original. Esta sanción se suma a cualquier otra sanción incurrida en el mismo incidente.

Esta regla también se aplica a los Jugadores posteriores que elijan intervenir en el mismo u otros "altercados" durante la misma parada de juego. Generalmente, esta regla se aplica cuando ocurre una "pelea".

46.8. DESPEJAR EL ÁREA DE UNA PELEA

Cuando hay una "pelea", todos los Jugadores no involucrados deberán ir inmediatamente al área de su Banquillo de Jugadores y en caso de que el altercado tenga lugar en un Banquillo, los Jugadores en hielo de ese Equipo deberán ir a su Zona de Defensa.

Los porteros permanecerán en su área de portería, excepto en el caso de que el altercado tenga lugar cerca del área de portería, situación en la que, deberán obedecer las instrucciones del Árbitro.

El incumplimiento puede resultar en sanciones incurridas por su participación en y alrededor del área y en Medidas Disciplinarias.

46.9. PELEA AL MARGEN DE LOS PERIODOS DEL JUEGO

Cualquier Equipo cuyos Jugadores se vean involucrados en un altercado, que no sea durante los períodos de juego, será investigado por las autoridades correspondientes y se podrá aplicar disciplina adicional además de cualquier sanción se podrán imponer otras a los Jugadores participantes por Disciplina Adicional o de otra manera.

Los jugadores involucrados en una "Pelea" fuera de los períodos de juego serán sancionados con Falta Grave ("Pelea") y una Incorrección de Partido automática (5'+IP). Un "Agresor" y/o un "Instigador/Iniciador" serán sancionados de acuerdo con las respectivas reglas 46.3 y/o Regla 46.4.

En el caso de altercados que tengan lugar después de un período o del partido, se informará a las autoridades competentes para una valoración de Disciplina Adicional.

Si los jugadores entran al hielo desde sus Banquillos de Jugadores tras finalizar el período y antes del inicio de un altercado, no serán sancionados si permanecen en las proximidades de su banquillo siempre que no se involucren en ningún altercado.

46.10. PELEA ANTES DE LANZAR EL PUCK

A menos que esto ocurra antes del inicio del partido o de cualquier período, una "pelea" que ocurra antes de lanzar el puck durante el curso normal del "Saque Neutral", el altercado será sancionado como si ocurrió durante el tiempo de juego regular. Consultar Regla 46.9 - Pelea.

Cuando, en opinión del Árbitro, uno o ambos Equipos hayan realizado cambios específicos de personal al final de un partido y se produzca un altercado, se sancionará adecuadamente y se informará del incidente a las Autoridades Competentes inmediatamente después del partido para revisión de posible Disciplina Adicional.

46.11. PELEA FUERA DE LA SUPERFICIE DE JUEGO

Una Incorrección de Partido se impondrá a cualquier Jugador involucrado en una "Pelea Fuera de la Superficie de Juego" o con otro Jugador que esté "Fuera de la Superficie de Juego". Estas sanciones se suman a cualquier otra sanción impuesta, incluida la Falta Grave ("Pelea").

FALTAS FÍSICAS

Siempre que un Entrenador u otro Personal del Equipo que no juega se vea involucrado en un altercado con un Jugador contrario, Entrenador u otro Personal del Equipo que no juega dentro o fuera de la pista, será sancionado con una Incorrección de Partido y automáticamente suspendido del juego, enviado al Vestuario y el asunto será informado a las Autoridades Competentes para Disciplina Adicional.

46.12. CASCOS

Ningún jugador puede quitarse el casco antes de participar en una pelea. Si lo hiciera, será sancionado con una Falta Leve por “Conducta Antideportiva”. Los cascos que se caigan en el transcurso del altercado y como resultado del mismo no implicarán una sanción para ninguno de los jugadores.

46.13. CAMISETAS

Un jugador que deliberadamente se quita la camiseta antes de participar en un altercado o que claramente lleva una camiseta que ha sido modificada y no se ajusta a la → Regla 9 – Uniformes, será sancionado con una Falta Leve por “Conducta Antideportiva” y una Incorrección de Partido automática (2'+IP). Esto se suma a otras sanciones que se impondrán a los participantes en un altercado. Si el “altercado” nunca se materializa, el Jugador recibirá una Falta Leve por “Conducta Antideportiva” y una Incorrección de diez minutos (10') por quitarse deliberadamente la camiseta.

REGLA 47 CABEZAZO

47.1. CABEZAZO

La acción de dar un cabezazo implica que un jugador haga contacto deliberado, o intente hacer contacto, con un contrario dirigiendo su cabeza y/o casco, ya sea haciendo contacto o no.

47.2. DOBLE FALTA LEVE

El Árbitro podrá, a su criterio, sancionar con una Doble Falta Leve a cualquier Jugador que intenta dar un cabezazo.

47.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática de Partido si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por un “Cabezazo”. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y el grado de desaprobación general creado.

47.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 48 CARGA ILEGAL A LA CABEZA O EL CUELLO

48.1. CARGA ILEGAL A LA CABEZA O EL CUELLO

No existe una carga limpia en la cabeza o el cuello.

El jugador que carga debe evitar golpear la cabeza o el cuello del contrario.

No se permite un golpe que resulte en contacto con la cabeza de un contrario en que la cabeza sea el punto principal de contacto y tal contacto con la cabeza sea evitable. Esta regla reemplaza todas las acciones similares relativas a golpes en cabeza y cuello.

FALTAS FÍSICAS

Cuando un jugador está patinando con la cabeza en alto, ya sea que esté en Posesión del Puck y pueda estar esperando en consecuencia un contacto inminente, un contrario no tiene derecho a golpearlo en la cabeza o el cuello.

Un Jugador que da una carga a un contrario que está patinando con el puck con la cabeza hacia abajo en la dirección del Jugador y no usa un movimiento hacia arriba o empuja su cuerpo hacia el contrario, no será sancionado por una "carga ilegal a la cabeza".

Se sancionará por "Carga ilegal a la cabeza o cuello" si ocurre una de las siguientes situaciones cuando un jugador carga a un contrario:

- (I) Un Jugador que dirige un golpe de cualquier tipo, con cualquier parte de su cuerpo o equipación, a la cabeza o el cuello de un contrario o empuja o fuerza la cabeza de un Jugador contrario contra el vidrio o las vallas protectoras usando cualquier parte de la parte superior de su cuerpo.
- (II) Un jugador que extiende y dirige cualquier parte de la parte superior de su cuerpo para impactar en la cabeza o el cuello de un contrario.
- (III) Un jugador que extiende su cuerpo hacia arriba o hacia afuera para alcanzar a su contrario o usa cualquier parte de la parte superior del cuerpo para impactar en la cabeza o el cuello de un contrario.
- (IV) Un jugador que salta (separa sus patines del hielo) para asestar un golpe en la cabeza o el cuello de un contrario.

Para determinar si el contacto con la cabeza de un contrario fue evitable, se considerarán las circunstancias del golpe, incluidas las siguientes:

- (V) Si el jugador intentó golpear directamente al cuerpo del contrario y la cabeza no fue "golpeada" como resultado de un error de cálculo, un ángulo de aproximación deficiente o una extensión innecesaria del cuerpo hacia arriba o hacia afuera. Si la fuerza principal de un golpe es inicialmente en el área del cuerpo y luego el contacto se desliza hacia la cabeza o el cuello.
- (VI) Si el contrario se puso en una posición vulnerable al adoptar una postura que hizo inevitable el contacto con la cabeza en una carga al cuerpo.
- (VII) Si el contrario cambió materialmente la posición de su cuerpo o cabeza inmediatamente antes o simultáneamente con el golpe de una manera que contribuyó significativamente al contacto con la cabeza.

48.2. FALTA LEVE

El Árbitro podrá, a su criterio, sancionar con una Falta Leve a un Jugador que da una "Carga ilegal a la Cabeza o el Cuello" de un contrario.

48.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por una "Carga ilegal a la Cabeza o el Cuello". Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y el grado de desaprobación general creado.

48.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 49 PATADA

49.1. PATADA

La acción de un jugador que usa deliberadamente su(s) patín(es) con un movimiento de patada para impulsar el puck o para hacer contacto con un contrario.

FALTAS FÍSICAS

49.2. GOLES

Se permitirá jugar el puck con el patín en todas las zonas. Un jugador atacante no puede marcar un gol si utiliza un "evidente movimiento de patada" para impulsar el puck hacia la portería con su patín / pie.

Un atacante no puede marcar un gol si "patea" un puck y se desvía hacia la portería en cualquier jugador, portero o Árbitro. Un puck que se desvía hacia la portería desde el patín de un jugador atacante que no usa un "evidente movimiento de patada" es un gol legal.

Un puck que es "dirigido" a la portería por el patín de un jugador atacante será un gol legal siempre que "no haya un movimiento claro de patada".

Lo siguiente debe aclarar las desviaciones posteriores a un "puck pateado" que entra en la portería:

- (I) Un "puck pateado" que "se desvía" en el cuerpo de cualquier jugador de cualquiera de los equipos (incluido el portero) será "NO gol".
- (II) Un "puck pateado" que se "desvía" del stick de cualquier jugador (excluyendo el stick del portero) será un "gol válido".
- (III) Será válido un gol cuando un jugador atacante "patea" el puck y el puck se "desvía" en su propio stick y luego entra en la portería.
- (IV) Un gol será válido cuando un puck entre en la Portería después de "desviarse" en el patín de un jugador atacante o "desviarse" en su patín mientras está en el "proceso de frenar".

Un jugador atacante no puede marcar un gol si "patea" cualquier equipación (stick, guante, casco, etc.) sobre el puck, incluyendo "patear" la pala de su propio stick, haciendo que el puck cruce la Línea de Gol.

49.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio un Jugador da o intenta dar una patada a un contrario.

49.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 50 RODILLAZO

50.1. RODILLAZO

Rodillazo es la acción de un jugador que impacta con su rodilla y, en algunos casos, extiende la pierna hacia afuera para hacer contacto con un contrario.

50.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con Falta Leve, según la gravedad de la infracción, a un Jugador culpable de dar un "Rodillazo" a un contrario.

50.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, puede imponer una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un Jugador que pone en peligro imprudentemente a su contrario con un "Rodillazo" de modo que, a criterio del Árbitro, dicho Jugador no sería suficientemente sancionado imponiendo una Falta Leve.

FALTAS FÍSICAS

Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general generada.

50.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 51 DUREZA INNECESARIA

51.1. DUREZA INNECESARIA

Dureza Innecesaria es un movimiento de puñetazo o golpe con o sin el guante en la mano, normalmente dirigido a la cabeza o la cara de un contrario, o si un Jugador quita intencionadamente el casco de un contrario durante el juego. Dureza Innecesaria es un altercado menor que no es merecedor de una Falta Grave para ninguno de los participantes.

51.2. FALTA LEVE

El Árbitro podrá, a su criterio, sancionar con una Falta Leve a un Jugador que golpea a un contrario con la mano o el puño, o si un jugador le quita intencionadamente el casco a un contrario durante el juego de conformidad con la

→ Regla 9.6 – Cascos.

Un jugador que persiste en continuar involucrado en acciones de dureza innecesaria estará sujeto a las reglas por "Pelea"

→ Regla 46 – Pelea.

51.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un Portero que use la caza para golpear a un contrario y es probable que la acción pueda lesionar al contrario.

51.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 52 DERIBAR CON LOS PIES

52.1. DERIBAR CON LOS PIES

"Derribar con los Pies" es la acción de un Jugador que usa su pierna o pie para golpear o patear los pies de un contrario desde debajo de ellos o empuja la parte superior del cuerpo de un contrario hacia atrás con un brazo o codo y al mismo tiempo con un movimiento hacia adelante de su pierna, golpea o patea los pies del contrario debajo de ellos, provocando que caiga violentamente al hielo.

52.2. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro podrá, a su criterio, sancionar con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un jugador si es culpable de "Derribar con los Pies" a un contrario.

FALTAS FÍSICAS

52.3. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

REGLA 53 LANZAMIENTO DE EQUIPACIÓN

53.1. LANZAMIENTO DE EQUIPACIÓN

Un jugador no lanzará un stick ni ningún otro objeto en ninguna zona. Un jugador que ha perdido o roto su stick solo puede recibir un stick en su propio banquillo de jugadores o recibir uno de un compañero en el hielo.

→ Regla 10 – Sticks.

53.2. FALTA LEVE

Un Falta Leve será sancionada:

- (I) Por lanzar un stick sobre cualquier Jugador en el Hielo, que arroje su stick o cualquier parte del mismo o cualquier otro objeto en la dirección del puck o de un contrario en cualquier zona, excepto cuando esta acción haya sido sancionada con la concesión de un "Lanzamiento de Penalti" (Regla 53.7) o la concesión de un gol (Regla 53.8);
- (II) Por lanzar un stick cuando un jugador defensor dispara o lanza un stick o cualquier otro objeto en la Zona de Defensa pero no al puck o al portador del puck;
- (III) Por "Obstrucción" cuando un jugador mueve un stick que no está roto e interfiere con un jugador contrario (excepto cuando se aplica un "Lanzamiento de Penalti" Regla 53.7, o la concesión de un gol Regla 53.8) o cuando como resultado se impide que el Jugador que lo perdió lo recupere;
No se aplicará ninguna penalización si se mueve el stick no roto si no interfiere con el juego o si el jugador contrario no está intentando recuperarlo.
Cuando un Jugador descarta la parte rota de un stick u otro objeto arrojándolo o tirándolo al costado del hielo (y no sobre las Vallas) de tal manera que no interfiera con el juego o con los jugadores contrarios, no se impondrá ninguna sanción por hacerlo.
- (IV) Por "Conducta Antideportiva", cuando un Jugador lanza su stick o parte del mismo u otro objeto o equipación fuera del Área de Juego en protesta por la decisión de un Árbitro. Para una Incorrección de Partido adicional ver la Regla 53.5 - Incorrección de Partido.

53.3. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Si algún Jugador, Entrenador o Personal del Equipo que no juega en el Banquillo de Jugadores o en el Banquillo de Sancionados arroja algo al hielo durante el progreso del juego o durante una parada de juego, se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Conducta Antideportiva".

→ Regla 75 – Conducta Antideportiva.

53.4. INCORRECCIÓN

Una Incorrección se impondrá a un jugador que "involuntariamente" o "accidentalmente" arroje su stick o cualquier parte del mismo o cualquier otro objeto o equipación fuera del Área de Juego.

FALTAS FÍSICAS

53.5. INCORRECCIÓN DE PARTIDO

Un Jugador que intencionadamente lanza su stick o una parte de él o cualquier objeto o parte de su equipación fuera del Área de Juego será sancionado con una Incorrección de Partido.

Si la infracción se comete en protesta por la decisión de un árbitro, se impondrá al jugador infractor una Falta Leve por "Conducta Antideportiva" (Regla 53.2, iv) más una Incorrección de Partido.

53.6. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si la acción de un jugador de "arrojar un stick o cualquier otro objeto" o parte de la equipación a un jugador, entrenador o personal del equipo contrario podría causar lesiones al contrario.

Nota: Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción y la desaprobación general creada.

53.7. LANZAMIENTO DE PENALTI

Cuando cualquier miembro del Equipo defensor, incluido el Entrenador o cualquier personal del equipo, lanza o tira cualquier parte de un palo o cualquier otro objeto o parte de equipación al puck o al portador del puck en su Zona de Defensa, el Árbitro o Linier dejará terminar la jugada y si no se marca un gol, el Árbitro concederá un "Lanzamiento de Penalti" al Equipo no infractor.

Este lanzamiento lo realizará cualquier jugador del equipo no infractor.

Si un jugador en una escapada en la zona neutral o de ataque es interferido por un palo o cualquier otro objeto o pieza de equipo lanzado por cualquier miembro del equipo defensor, incluido el entrenador o cualquier miembro del personal del equipo, el árbitro concederá una "Lanzamiento de Penalti" al equipo no infractor.

→ Regla 24.8 – Infracciones

Si un Jugador en una "escapada" en la Zona Neutral o de Ataque es interferido por un objeto lanzado al hielo por un espectador que le hace perder la posesión del disco o caer, el Árbitro otorgará un "Lanzamiento de Penalti" al equipo no infractor.

53.8. CONCEDER UN GOL

Si, cuando el Portero contrario ha sido retirado del hielo, un miembro del Equipo defensor, incluido el Entrenador o cualquier Personal del Equipo que no esté jugando, lanza o dispara cualquier parte de un stick o cualquier otro objeto o pieza de equipo al portador del puck o puck. en la Zona Neutral o en su propia Zona de Defensa, evitando así que el portador del puck tenga un "tiro limpio" a "portería vacía", se concederá un gol al equipo atacante.

A efectos de esta regla, una "puerta vacía" es aquella de la que se ha retirado un Portero por un Jugador atacante adicional. El portero se considera fuera del hielo una vez que el jugador sustituto ha entrado en la Superficie de Juego.

53.9. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

Regla 28 – Disciplina Adicional.

SECCIÓN 07

FALTAS RESTRICTIVAS

07

SECCIÓN · FALTAS RESTRICTIVAS

FALTAS RESTRICTIVAS

REGLA 54 AGARRAR

54.1. AGARRAR

Cualquier acción de un Jugador que frene o impida el progreso de un Jugador contrario, esté o no en Posesión del Puck.

54.2. FALTA LEVE

Una Falta Leve se impondrá a un jugador que sujete a un contrario usando sus manos, brazos o piernas.

Se permite que un jugador use su brazo en un movimiento de fuerza, bloqueando a su contrario, siempre que tenga "Posición del Cuerpo" y no esté usando sus manos en forma de agarrar, al hacerlo.

Un jugador no puede agarrar el stick de un contrario. Una Falta Leve se impondrá a un jugador que agarre el stick de un contrario (sancionado y anunciado como "Agarrar el Stick"). Se permite que un jugador se proteja a sí mismo defendiéndose contra el stick de un contrario. Deben soltar inmediatamente el stick y permitir que el jugador reanude la jugada normalmente.

54.3. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 24.8 – Infracciones

54.4. CONCEDER UN GOL

Esta regla se describe en la

→ Regla 25 – Conceder un Gol

REGLA 55 ENGANCHAR

55.1. ENGANCHAR

Enganchar es la acción de usar el stick de una manera que le permite a un jugador contener a un contrario. Si el stick va contra las manos del contrario / o cerca de las manos del contrario, será penalizado como "Enganchar". Cuando un jugador carga a otro de tal manera que solo hay contacto de stick a stick, tal acción no debe ser sancionada como "Enganchar".

55.2. FALTA LEVE

Se impondrá una Falta Leve a un Jugador que impida el avance de un contrario mediante "Enganchar" con su stick.

Una Falta Leve por "Enganchar" se impondrá a cualquier jugador que use la caña del stick por encima de la mano superior para sujetar o enganchar a un contrario.

55.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un Jugador culpable de "Enganchar" a un contrario, y que ponga en peligro imprudentemente al Jugador afectado de modo que, a criterio del Árbitro, tal Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve.

55.4. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

Regla 24.8 – Infracciones

FALTAS RESTRICTIVAS

55.5. CONCEDER UN GOL

Esta regla se describe en la

→ Regla 25 – Conceder un Gol

55.6. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 56 OBSTRUCCIÓN

56.1. OBSTRUCCIÓN

Un Jugador que obstruye o impide que un contrario "sin posesión del puck" patine, reciba un pase o se mueva libremente por el hielo se considera como "Obstrucción".

Un "Impacto Tardío" constituye un peligro imprudente para un Jugador que "ya no tiene el Control ni la Posesión del Puck".

Cualquier Jugador que esté en proceso de "abandonar" o "perder el Control o la Posesión del Puck" puede recibir una carga siempre que el agresor se encuentre en las inmediaciones del Jugador con el puck.

Se debe aplicar un estándar estricto sobre acciones de obstrucción en todas las zonas de la Pista.

Posición del Cuerpo "Ganar la Posición del Cuerpo" se determinará como el Jugador que patina frente o al lado de su contrario, desplazándose en la misma dirección. Un jugador que está detrás de un contrario, que no tiene el puck, no puede usar su stick, cuerpo o mano libre para frenar a su contrario, sino que deben patinar para ganar o restablecer su "posición correcta" para poder hacer una carga.

Un jugador tiene permitido el hielo sobre el que está parado (Ganada la Posición) y no está obligado a moverse para permitir que un contrario continúe. Un jugador puede "bloquear el camino" de un contrario siempre que esté frente a su contrario y se mueva en la misma dirección. Moverse lateralmente y sin "tener Ganada la Posición del Cuerpo", luego hacer contacto con el no portador del puck no está permitido y será sancionado como "obstrucción". Un jugador siempre tiene derecho a usar su "Posición del Cuerpo" para alargar el camino de un contrario hacia el puck, siempre que no utilice su stick (para hacerse "más grande" y, por lo tanto, alargar considerablemente la distancia que su contrario debe recorrer para llegar a donde está yendo); su "mano libre" no se utiliza, y no se aprovecha de su "Posición del Cuerpo" para dar una carga que de otro modo sería ilegal.

Posesión del Puck: El último jugador que toque el puck, que no sea el portero, será considerado el jugador en "posesión". El Jugador que se considere en "posesión" del puck puede ser cargado legalmente, siempre que la carga se realice inmediatamente después de que él "pierda la posesión" y su contrario aún se encuentre dentro de una "ventana de oportunidad objetivamente razonable" para dar la carga regla 56.4 - Obstrucción.

Restricción: Las acciones de un jugador que no tiene "Ganada la Posición", pero en su lugar utiliza medios ilegales (por ejemplo, "enganchar" con stick; "agarrar" con las manos, "trabar" con el stick o de cualquier manera) para impedir a un contrario que no está en "posesión" del puck. Los medios ilegales son actos que permiten a un jugador o portero "establecer, mantener o recuperar la "Posición del Cuerpo" sin patinar.

FALTAS RESTRICTIVAS

- Bloqueo:** Un "bloqueo" es la acción de un jugador que carga a un contrario que no está en "posesión" del puck y no se da cuenta de la carga / golpe inminente.
- Un jugador que es consciente de un golpe inminente, no considerado como una "batalla por el puck" legal, no puede ser obstruido por un jugador o un portero por un "bloqueo".
- Un jugador que hace un "bloqueo" es aquel que se mueve en el camino de un contrario sin tener inicialmente "Ganada la Posición", lo que lo saca "de la jugada". Cuando ocurra, se impondrá una sanción por "Obstrucción".
- Mano Libre:** Cuando una "Mano Libre" se utiliza para sujetar, tirar, estirar, agarrar o restringir físicamente a un contrario para que no se mueva "libremente", esto debe ser sancionado como "Agarrar". La "Mano Libre" puede ser utilizada por un jugador para "defenderse" de un contrario o su stick, pero no puede usarse para agarrar el stick o el cuerpo de un contrario.
- Stick:** Un jugador que no tiene "Ganada la Posición" sobre su contrario, que usa su stick (ya sea la pala o la caña, incluido el extremo de la caña) para impedir o evitar que su contrario se mueva "libremente" sobre el hielo será sancionado por "enganchar".
- Regla 55 – Enganchar.

56.2. FALTA LEVE

Una Falta Leve por "Obstrucción" será sancionada:

- (I) A un jugador que interfiere o impide el progreso de un contrario que no está en "posesión" del puck;
 - (II) A un jugador que restringe a un contrario que está intentando "presionar";
 - (III) A cualquier jugador que cargue deliberadamente a un contrario, incluido el portero, que "no se considera o ya no está en posesión" del puck ("impacto tardío");
 - (IV) A un Jugador que haga que un contrario que no esté en "posesión" del puck sea forzado a un fuera de juego, causando una detención en el juego. Si esta acción causa un fuera de juego diferido (y no necesariamente una parada de juego), entonces la aplicación de una sanción por "obstrucción" está sujeta a la decisión del Árbitro;
 - (V) A un jugador que deliberadamente "golpea" el stick de la mano de un contrario o evita que un jugador que ha dejado caer su stick o cualquier otra pieza de la equipación recupere la "posesión" del mismo,
 - (VI) A un jugador que "golpea o tira" cualquier stick roto o abandonado o puck ilegal u otros restos hacia un contrario portador del puck de una manera que podría distraerlo;
- Regla 53 – Lanzamiento de Equipación.;
- (VII) Cualquier Jugador identificable en el Banquillo de Jugadores o de Sancionados que, mediante su stick o su cuerpo, interfiera con los movimientos del puck o de cualquier contrario en el hielo durante el desarrollo de la jugada;
 - (VIII) Cualquier jugador que esté a punto de entrar en el hielo y que juegue con el puck mientras uno o ambos patines todavía están en el Banquillo de Jugadores o en el Banquillo de Sancionados.

La sanción correspondiente según las Reglas de juego se sancionará cuando un Jugador en el Banquillo de Jugadores o de Sancionados se involucre con un contrario en el hielo durante una parada de juego. Los jugadores involucrados pueden estar sujetos a sanciones adicionales según corresponda.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

FALTAS RESTRICTIVAS

56.3. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo se impondrá cuando un Jugador no identificable en el Banquillo de Jugadores o Banquillo de Sancionados o cualquier Entrenador o Personal del Equipo que no juega que, por medio de su stick o su cuerpo, interfiera con los movimientos del puck o de cualquier contrario en el hielo durante el progreso del juego.

56.4. FALTA GRAVE

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave a un Jugador culpable de “Obstrucción” a un contrario, y que ponga en peligro imprudentemente al Jugador de modo que según el criterio del Árbitro dicho Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve.

56.5. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por una “Obstrucción o un impacto tardío” y el Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

56.6. LANZAMIENTO DE PENALTI

Cuando un Jugador que tiene el control del puck en la Zona Neutral o de Ataque y no tiene otro contrario para pasar que el Portero es obstruido por un stick o cualquier parte del mismo o cualquier otro objeto o pieza de equipo lanzado o disparado por cualquier miembro del Equipo defensor, incluido el Entrenador o el Personal del Equipo que no juega, se concederá un Lanzamiento de Penalti al Equipo que no infractor.

Cuando un Entrenador o Personal de Equipo que no juega sea culpable de tal acto, será sancionado con una Incorrección de partido, enviado al Vestuario y el incidente comunicado a las Autoridades Competentes por una posible Disciplina Adicional.

56.7. CONCEDER UN GOL

Si, cuando el Portero ha sido retirado del hielo, cualquier miembro de su Equipo que no esté legalmente en el hielo (incluido el Portero), el Entrenador o el Personal del Equipo que no juega, interfiere con su cuerpo, stick o cualquier otro objeto o pieza de equipación con los movimientos del puck o de un jugador contrario en la zona neutral o de ataque, el Árbitro concederá inmediatamente un Gol al Equipo no infractor.

Cuando un Entrenador o Personal del Equipo que no juega sea culpable de tal acto, serán automáticamente suspendidos del partido, enviados al Vestuario y el incidente comunicado a las Autoridades Competentes por una posible Disciplina Adicional.

56.8. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

56.9. INTERFERENCIA POR ESPECTADORES

Cualquier suceso de Interferencia de Espectadores debe ser comunicado por los Árbitros a las Autoridades Competentes.

- (I) En el caso de que los espectadores arrojen objetos al hielo y la acción del juego se vea comprometida, los Árbitros detendrán el juego y el siguiente "Saque Neutral" tendrá lugar en el punto de Saque Neutral más cercano al lugar donde se detuvo el juego;

FALTAS RESTRICTIVAS

- (II) En el caso de que un jugador sea retenido u obstruido por un espectador, el juego se detendrá. Si el Equipo del Jugador obstruido está en "Posesión del Puck", la jugada continuará hasta que se produzca un "cambio de posesión".

REGLA 57 ZANCADILLA

57.1. ZANCADILLA

Un jugador no puede colocar el stick o cualquier parte de su cuerpo de tal manera que haga que su contrario tropiece o caiga. Las zancadillas accidentales que ocurran simultáneamente con una jugada completada no serán sancionadas.

Las zancadillas accidentales que ocurran simultáneamente con o después de una parada de juego no serán sancionadas.

57.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Leve, en función de la gravedad de la infracción, a cualquier Jugador que coloque su stick o cualquier parte de su cuerpo de tal manera que haga que su contrario tropiece y caiga.

57.3. FALTA GRAVE

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave a un jugador culpable de "Zancadilla", y que pone en peligro imprudentemente al Jugador de manera que a criterio del Árbitro el Jugador infractor no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve.

57.4. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio, el Jugador pone en peligro imprudentemente al contrario por una "Zancadilla" y el Jugador infractor no sería suficientemente sancionado con una Falta Grave. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

57.5. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 24.8 – Infracciones

57.6. CONCEDER UN GOL

Esta regla se describe en la

→ Regla 25 – Conceder un Gol

57.7. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

SECCIÓN 08

FALTAS CON STICK

08

SECCIÓN · FALTAS CON STICK

FALTAS CON STICK

REGLA 58 GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK

58.1. GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK

La acción por la cual un jugador usa el extremo del stick, por encima de la mano superior, para controlar a un jugador contrario de cualquier manera o golpea o intenta golpear a un jugador contrario con esta parte del stick, ya sea que haya contacto o no.

58.2. DOBLE FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con Doble Falta Leve a cualquier Jugador que intente "Golpear con el Taco" a un contrario.

58.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un Jugador que "Golpea con el Taco del Stick" a un contrario.

58.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 59 CARGAR CON EL STICK

59.1. CARGAR CON EL STICK

La acción de usar la caña del stick entre las dos manos para cargar con fuerza a un contrario.

59.2. FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Leve, basado en el grado de fuerza y violencia, a un Jugador culpable de "Cargar con el Stick" a un contrario.

59.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio a un pone en peligro imprudentemente al contrario por "Cargar con el Stick" y el Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

59.4. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 24.8 – Infracciones

59.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

FALTAS CON STICK

REGLA 60 STICK ALTO

60.1. STICK ALTO

Un "stick alto" es aquel que se lleva por encima de la altura de los hombros del contrario. Los jugadores deben tener el control y ser responsables de su stick. Sin embargo, a un jugador se le permite un "contacto accidental" con un contrario si la acción se comete al terminar o continuar un "movimiento de disparo" normal o un "contacto accidental" con el centro contrario que está inclinado durante un "Saque Neutral". Un golpe brusco a un puck que rebota no se consideraría una "terminación o seguimiento" normal y cualquier contacto con un contrario por encima de la altura de los hombros se sancionará en consecuencia. Para situaciones que impliquen "Jugar el puck con stick alto":

→ Regla 80 – Jugar el Puck con el Stick Alto.

60.2. FALTA LEVE

Se prohíbe cualquier contacto sobre un contrario con un stick por encima de los hombros. Se sancionará con Falta Leve.

60.3. DOBLE FALTA LEVE

Cuando un jugador lleva o sostiene cualquier parte de su stick por encima de los hombros y hace contacto con el cuello, cara o cabeza de su contrario de modo que "se produce una lesión", en forma de sangrar o de otra manera, el Árbitro sancionará con una Doble Falta Leve.

Los árbitros que tomen esta decisión tendrán la opción (pero no la obligación) de revisar el video de la jugada con el fin de confirmar (o no) su decisión inicial en el hielo y, en particular, si el stick que causó la aparente lesión fue en realidad el stick del jugador que está siendo sancionado. Revisión de Vídeo en Hielo de Doble Falta Leve por Stick Alto.

→ Regla 18.4 – Revisión de Video en hielo de Doble Falta Leve por Stick Alto.

60.4. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio, el jugador pone en peligro imprudentemente a su contrario por "Stick Alto". Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

60.5. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 61 GOLPEAR CON EL STICK

61.1. GOLPEAR CON EL STICK

Golpear con el Stick es la acción en la que un jugador golpea con su stick a un contrario, ya sea que se haga contacto o no. El contacto "no agresivo" del stick con el pantalón o la parte delantera de las espinilleras no debe sancionarse como un golpear con stick.

Cualquier golpe contundente o fuerte con el stick sobre el cuerpo de un contrario, el stick del contrario o sobre o cerca de las manos del contrario que, a juicio del Árbitro, no sea un intento de jugar el puck, será sancionado como golpear con el stick.

61.2. FALTA LEVE

El Árbitro deberá, a su criterio, sancionar con una Falta Leve, basado en el grado de fuerza y violencia, a un Jugador culpable de "golpear con el stick" a un contrario.

FALTAS CON STICK

61.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, según su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática si, a su juicio a un pone en peligro imprudentemente al contrario por “Golpear con el Stick” y el Jugador no sería suficientemente sancionado con una Falta Leve. Dicha evaluación de peligro imprudente se basará en la gravedad de la infracción, la gravedad del contacto, el grado de violencia y la desaprobación general creada.

61.4. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 24.8 – Infracciones

61.5. CONCEDER UN GOL

Esta regla se describe en la

→ Regla 25 – Conceder un Gol

61.6. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 62 PINCHAR

62.1. PINCHAR

Pinchar significa apuñalar a un contrario con la punta / punta de la pala del stick, ya sea que se haga contacto o no.

62.2. DOBLE FALTA LEVE

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Doble Falta Leve a cualquier Jugador que intenta “Pinchar” a un contrario.

62.3. FALTA GRAVE MÁS INCORRECCIÓN DE PARTIDO

El Árbitro, a su criterio, sancionará con una Falta Grave y una Incorrección de Partido automática a un Jugador culpable de “Pinchar” a un contrario.

62.4. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

SECCIÓN 09

OTRAS FALTAS

OTRAS FALTAS

REGLA 63 DEMORAR EL PARTIDO

63.1. DEMORAR EL PARTIDO

Un Jugador o Equipo podrá ser sancionado cuando, a juicio del Árbitro, están Demorando el Partido de cualquier forma.

63.2. FALTA LEVE

Se sancionará con una Falta Leve por “Demorar el Partido”:

(I) A cualquier Jugador, incluido el Portero, que sostenga, “congele” o juegue el puck con su stick, patines o cuerpo de tal manera que provoque deliberadamente una parada de juego. En lo que respecta a un portero, esta Regla se aplica fuera de su área de portería.

(II) Cualquier jugador que deliberadamente dispara o batea (usando su mano o stick) el puck fuera del área de juego (desde cualquier lugar de la superficie del hielo) durante una jugada o después de una parada de juego;

(III) A cualquier jugador que dispara o batea (usando su mano o stick) el puck directamente (no desviado) fuera de la superficie de juego desde su Zona de Defensa, excepto donde no hay Cristal Protector.

El factor determinante será la posición del puck cuando fue disparado o bateado por el Jugador infractor. Si el contacto con el puck ocurre mientras el puck está dentro de la Zona de Defensa y posteriormente sale del juego, se sancionará Falta Leve. Cuando el puck se dispara sobre el cristal protector que rodea el Banquillo de Jugadores, se sancionará. Nota: cuando el puck se lanza dentro del Banquillo de Jugadores, no se aplicará la sanción. Cuando el puck sale del área de juego directamente de un "Saque Neutral", no se impondrá ninguna sanción;

(IV) A cualquier jugador que retrase el juego desplazando deliberadamente un poste de la portería de su posición normal. El Árbitro detendrá el juego inmediatamente cuando el Equipo infractor obtenga el "control" del puck.

Nota: Si un jugador desplaza deliberadamente un poste de su posición normal cuando un oponente tiene una oportunidad inminente de gol a puerta vacía, el árbitro puede conceder un gol → [Regla 63.7 – Conceder un Gol](#),

(V) A un jugador que no sea el portero que deliberadamente cae o esconde el puck en su cuerpo; Nota: Un jugador que se arrodille para bloquear un tiro no será sancionado si el puck se dispara debajo de él o queda alojado en su ropa o equipación, pero cualquier uso de las manos para hacer injugable el puck debe ser sancionado de inmediato.

(VI) A un Portero que "sale patinando" de su área de portería hacia el puck en un intento de ganar al jugador atacante y en lugar de jugar el puck salta sobre el puck provocando una parada de juego; Nota: Si un portero sale de su área de portería para "reducir el ángulo" en un tiro y después de hacer la parada cubre el puck, esto será legal.

(VII) A un portero que, cuando se encuentra en su propia área de portería, deliberadamente cae o retiene el puck en su cuerpo o que sostiene o coloca el puck contra cualquier parte de la portería de tal manera que cause una interrupción del juego a menos que en realidad esté siendo presionado por un oponente.

(VIII) A un portero que juega el puck fuera del Área Designada detrás de la portería. El factor determinante será la posición del puck. Nota: No se sancionará una Falta Leve cuando un portero juegue el puck mientras mantiene el contacto del patín con el Área de Portería.

(IX) Por ajustes de ropa, equipación, patines o sticks. Nota: No se debe imponer ninguna sanción cuando se entrega una botella de agua a un Portero, sin embargo, debe realizarse durante los tiempos muertos y si, en opinión del árbitro, se hace para retrasar intencionadamente el juego, se puede sancionar con una Falta Leve.

OTRAS FALTAS

- (X) No se permitirá ninguna demora para la reparación o ajuste de la equipación del portero. Si se requieren ajustes, el portero abandonará el hielo y el portero sustituto ocupará su lugar inmediatamente. Por una infracción de esta Regla por parte de un Portero, se sancionará con una Falta Leve.

63.3. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Se sancionará con una Falta Leve de Banquillo a cualquier Equipo que, después de advertir el Árbitro a su Capitán o Asistente de que coloque el número correcto de Jugadores en el hielo y comience el juego, no cumpla con las instrucciones del Árbitro y cause demoras al hacer sustituciones adicionales (incluyendo, pero no limitado a, la sustitución continua de Porteros para detener o Demorar el Partido), persistir en que sus Jugadores estén fuera de sitio, o de cualquier otra manera.

63.4. PARADA DE JUEGO DIFERIDA

Cuando la portería es desplazada accidentalmente por un jugador atacante, y el defensor tiene el control del puck y se mueve fuera de su zona, se permitirá que el juego continúe hasta el momento en que el Equipo no infractor pierda el control del puck.

El "Saque Neutral" resultante se lanzará en un Punto de Saque Neutral en la zona más cercana al lugar donde se detuvo el juego, a menos que sea en la Zona de Defensa del Equipo no infractor, entonces el "Saque Neutral" resultante será fuera de la Línea Azul en uno de los Puntos de Saque Neutral en la Zona Neutral.

Es posible marcar un gol en un extremo de la pista, mientras que la portería en el otro extremo se ha desplazado, siempre que el Equipo que recibe el gol sea el Equipo responsable de desplazar la portería en el otro extremo de la pista.

63.5. LANZAMIENTO DE OBJETOS AL HIELO

No se aplica a los campeonatos de la IIHF. En el caso de que se arrojen objetos sobre el hielo que interfieran con el desarrollo del partido, el Árbitro hará sonar el silbato y detendrá el juego y el puck se lanzará en un punto de Saque Neutral en la zona más cercana al lugar donde el juego se detiene.

63.6. LANZAMIENTO DE PENALTI

Si por falta de tiempo en el tiempo de juego regular o por razón de sanciones ya impuestas, la Falta Leve sancionada a un Jugador por desplazar deliberadamente el Poste de su Portería no puede cumplirse en su totalidad dentro del tiempo de juego regular o en cualquier momento en la Prórroga, se concederá un "Lanzamiento de Penalti" contra el Equipo infractor.

A ningún jugador defensor, excepto al portero, se le permitirá caer sobre el puck, sujetar el puck, levantar el puck o esconder el puck en el cuerpo o las manos cuando el puck esté dentro del área de la portería.

Por infracción a esta Regla, el juego se detendrá inmediatamente y se concederá un "Lanzamiento de Penalti" contra el Equipo infractor, pero no se sancionará con ninguna otra sanción. La Regla se interpretará de manera que se otorgue un "Lanzamiento de Penalti" solo cuando el puck esté en el área de portería en el momento en que ocurra la infracción.

Sin embargo, en los casos en que el puck esté fuera del área de la portería, la Regla 63 aún puede aplicarse y se puede imponer una Falta Leve, aunque no se conceda un "Lanzamiento de Penalti". El factor importante para determinar si se justifica o no un "Lanzamiento de Penalti" es la ubicación del puck en el momento en que se sostuvo, agarró o escondió en el cuerpo.

Si el puck está en el área de portería, se concederá un "Lanzamiento de Penalti". Si el puck está fuera del Área de Portería y está escondido en el cuerpo de un Jugador (que no sea el portero) que se encuentre dentro del Área de Portería, se sancionará una Falta Leve.

OTRAS FALTAS

63.7. CONCEDER UN GOL

En el caso de que el Poste de la Portería sea desplazado, ya sea "deliberadamente" o "accidentalmente", por un jugador defensor, antes de que el puck cruce la Línea de Gol entre la posición normal de los postes, el árbitro puede otorgar un gol.

Para otorgar un gol en esta Situación, el Poste de la Portería debe haber sido desplazado por la acción de un Jugador defensor, el Jugador atacante debe tener "una oportunidad inminente de marcar gol" antes de que el Poste de la Portería sea desplazado, y se debe determinar que el puck habría entrado en la portería entre la posición normal de los Postes de la Portería.

Si el Poste de la Portería es desplazado deliberadamente por un Portero durante el transcurso de una "escapada", se concederá un gol al equipo no infractor.

Cuando el Poste haya sido desplazado deliberadamente por el equipo defensor, cuando su portero haya sido retirado por un atacante adicional, evitando así un gol inminente por parte del equipo atacante, el árbitro otorgará un gol al equipo atacante.

El marco de la portería está desplazado si una o ambas clavijas de la portería ya no están en sus respectivos agujeros en el hielo, o la portería se ha salido completamente de una o ambas clavijas, antes de o cuando el puck entra en la portería.

63.8. NO CAMBIO DE LÍNEA

En el caso de que el Poste de la Portería sea desplazado accidentalmente por un jugador defensor causando una parada de juego, el "Saque Neutral" resultante se lanzará en uno de los puntos de Saque Neutral de la zona de defensa. El Equipo infractor no podrá realizar sustituciones de Jugadores antes del "Saque Neutral". Sin embargo, un Equipo podrá realizar una sustitución de Jugador para reemplazar a un Portero que había sido sustituido por un atacante adicional, para reemplazar a un Jugador lesionado o cuando se haya impuesto una sanción que afecte a la "fuerza numérica sobre el hielo" de cualquiera de los Equipos.

En el caso de que el equipo atacante dispare el puck hacia la zona contraria desde su propio lado de la línea central, y el portero contrario congele el puck y detenga el juego, el siguiente "Saque Neutral" se llevará a cabo en uno de los puntos de Saque Neutral de la zona de defensa del portero. El Equipo defensor no podrá realizar sustituciones de jugadores antes del "Saque Neutral". Sin embargo, a un Equipo se le permitirá hacer una sustitución de Jugador para reemplazar a un Jugador lesionado, o cuando se haya impuesto una sanción que afecte a la "fuerza numérica sobre el hielo" de cualquiera de los Equipos.

Además, para las dos Situaciones descritas en esta Sección, en el siguiente "Saque Neutral" en la Zona de Defensa, el Equipo atacante tendrá la opción de elegir en qué Punto de Saque Neutral de los fondos tendrá lugar el "Saque Neutral".

REGLA 64 SIMULAR / EMBELLECER UNA FALTA

64.1. SIMULAR / EMBELLECER UNA FALTA

Cualquier Jugador que "se tira a la piscina descaradamente", que "embellece" una caída o una reacción, o que "finge una lesión" será sancionado con una Falta Leve bajo esta Regla.

Un Portero que deliberadamente inicia contacto con un Jugador atacante que no sea para establecer una posición en el área, o que actúa para crear la apariencia de un "contacto no incidental" con un Jugador atacante, está sujeto a sanción de Falta Leve por "Simular una Falta".

Nota: "Piscinazo" es la acción de un jugador que intenta obtener una sanción contra un oponente mientras que "embellecer" significa que la víctima da la impresión de que una falta parezca "más grave" de lo que realmente es, aunque se haya cometido una Falta.

OTRAS FALTAS

64.2. FALTA LEVE

Se sancionará con una Falta Leve a un Jugador que intenta aparentar una Falta con sus acciones (“Simular / Embellecer una Falta”).

64.3. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 65 EQUIPACIÓN

65.1. EQUIPACIÓN

Es responsabilidad del Jugador mantener su equipación y uniforme en condiciones de juego como se establece en estas Reglas. La equipación del jugador consta de sticks, patines, equipación de protección y uniformes.

La equipación al completo, incluidos los cascos, también debe usarse correctamente durante el calentamiento previo al partido. Un árbitro puede solicitar a un jugador que se quite cualquier accesorio personal que se considere peligroso.

65.2. FALTA LEVE

Toda la equipación de protección, excepto guantes, cascos y guardas de los porteros, debe llevarse debajo del uniforme. Por una infracción de esta regla, después de una advertencia del Árbitro, se impondrá una Falta Leve.

La equipación debe cumplir con los estándares de seguridad y debe usarse solo para proteger a los Jugadores, no para mejorar o mejorar la capacidad de juego o para causar lesiones a un oponente.

Los jugadores que violen esta Regla no podrán participar en el partido hasta que dicho equipo haya sido corregido o eliminado.

El juego no se detendrá, ni se retrasará el partido por motivos de ajustes en la ropa, la equipación, los patines o los sticks. Una infracción a esta regla se sancionará con Falta Leve.

No se permitirá ninguna demora para la reparación o ajuste de la equipación del portero. Si se requieren ajustes, el portero abandonará el hielo y el portero sustituto ocupará su lugar inmediatamente. Por una infracción de esta Regla por parte de un Portero, se impondrá una Falta Leve.

La equipación ilegal, la equipación que no cumple con los estándares de la IIHF y la equipación que se considera inaceptable para jugar se clasifican como equipo peligroso y los jugadores que usan dicho equipo están sujetos a sanciones.

REGLA 66 PÉRDIDA DEL PARTIDO

66.1. PÉRDIDA DEL PARTIDO

En el caso de que un Equipo no cumpla con una disposición de las reglas o regulaciones a aplicar que afecten a la disputa de un partido, el Árbitro, si así lo indica la IIHF o su designado, no permitirá que continúe el partido hasta que el Equipo infractor cumpla con dicha disposición.

Un Equipo perderá el partido en favor de su contrario si, durante el transcurso de un partido, no puede colocar en el hielo el número requerido de Jugadores debido a sanciones y lesiones.

Si el Equipo infractor persiste en su negativa a cumplir, el Árbitro, con la aprobación previa de la IIHF o su designado, declarará el partido perdido y ganador al Equipo no infractor. Si el Árbitro declara el partido perdido porque ambos Equipos se han negado a cumplir con dicha disposición, ambos Equipos serán declarados perdedores.

OTRAS FALTAS

Si el partido se declara perdido antes de que haya comenzado, la puntuación se registrará como 1-0 y no se acreditarán estadísticas personales a ningún jugador.

Si el partido estaba en juego en ese momento y se declara perdido, la puntuación se registrará como cero para el perdedor y 1, o el mayor número de Goles que haya marcado, para el ganador; sin embargo, a los jugadores de ambos clubes se les acreditarán todas las estadísticas personales obtenidas hasta el momento en que se declaró perdido.

Si el partido se declara perdido, ya sea antes de que haya comenzado o cuando estaba en progreso, debido al incumplimiento de ambos Equipos, la puntuación se registrará como 0-0, pero ningún Equipo recibirá puntos ni se acreditará a ningún Jugador con ninguna estadística personal.

Las Autoridades Competentes pueden, a su discreción, investigar cualquier partido declarado como perdido y revisar la decisión del Árbitro y la puntuación. Además, las Autoridades Competentes pueden tomar Medidas Disciplinarias adicionales sobre cualquier Equipo o miembros del Equipo en relación con el partido perdido.

→ Para más información consultar Código de Disciplina de la IIHF.

REGLA 67 JUGAR EL PUCK CON LA MANO

67.1. JUGAR EL PUCK CON LA MANO

Esta regla describe las faltas que se pueden sancionar cuando un jugador o portero usa ilegalmente sus manos sobre el puck.

→ Regla 79 – Pase con la Mano para todas las referencias relativas a pasar el puck con la mano.

67.2. FALTA LEVE – JUGADOR

Un jugador puede atrapar el puck en el aire, pero debe colocarlo inmediatamente en el hielo o hacerlo caer al hielo.

Un jugador será sancionado con una Falta Leve por "cerrar la mano sobre el puck":

- (I) Si lo atrapa y patina con él, ya sea para evitar una carga o para ganar una "ventaja territorial" sobre su contrario.
- (II) Si coloca su mano sobre el puck mientras el puck está en el hielo para ocultarlo o evitar que un contrario juegue el puck.
- (III) Si esto se hace en el Área de Portería de su Equipo, se sancionará con un "Lanzamiento de Penalti" →REGLA 67.4 – Lanzamiento de Penalti, o →REGLA 67.5 – Conceder un Gol.
- (IV) Si levanta el puck del hielo con la mano mientras el juego está en progreso.

Será sancionado con Falta Leve "Demorar el Partido" - Violación del Saque Neutral un Jugador que disputa el "Saque Neutral" que:

- (I) Intenta ganar el "Saque Neutral" golpeando el puck con la mano.

Note: Los dos (2) Jugadores involucrados en el "Saque Neutral" real (los centros) no pueden jugar el puck con su mano sin incurrir en una sanción bajo esta Regla hasta el momento en que un tercer Jugador (de cualquier Equipo) haya al menos tocado el puck. Una vez que el "Saque Neutral" se considere completo (y sea claro un ganador del "Saque Neutral") se aplicará Pase con la Mano

→ Regla 79 – Pase con la Mano.

OTRAS FALTAS

67.3. FALTA LEVE – PORTERO

El objeto de toda esta regla es mantener el puck en juego de forma continua y cualquier acción realizada por el Portero que provoque una parada innecesaria debe ser sancionada sin previo aviso.

Se sancionará por "Demorar el Partido" a un Portero que:

- (I) Sostiene el puck con las manos durante más de tres (3) segundos, a menos que un oponente lo "vigile / presione".
- (II) Sujeta deliberadamente el puck de cualquier manera que, en opinión del Árbitro, cause una parada del juego innecesaria.
- (III) Lanza el puck hacia la portería del oponente.

Nota: En el caso de que el puck lanzado hacia adelante por el Portero sea tomado por un oponente, el Árbitro permitirá que se complete la jugada resultante y si el Equipo no infractor marca un gol, se concederá y no se sancionará; pero si no se marca un gol, el juego se detendrá y se impondrá una Falta Leve al Portero.

- (IV) Deja caer el puck en sus almohadillas o en la red de la portería;
- (V) Apila nieve u obstáculos deliberadamente en o cerca de su portería que, en opinión del Árbitro, tenderían a evitar que se marque un gol.

67.4. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 63.6 – Lanzamiento de Penalti

67.5. CONCEDER UN GOL

Cuando un Portero, antes de dirigirse a su Banquillo de Jugadores para ser reemplazado por un atacante adicional, intencionalmente deja su stick u otra parte de la equipación, amontona nieve u otros obstáculos en o cerca de su portería que, en opinión del Árbitro, tienden a evitar que el puck entre en la portería, se podrá conceder un gol.

Para conceder un gol en esta Situación, el Portero debe haber sido reemplazado por un atacante extra, de lo contrario se sancionará con una Falta Leve.

Si un jugador, cuando el portero ha sido reemplazado por un atacante adicional, cae sobre el puck, sujetó el puck, levanta el puck del hielo o esconde el puck en su cuerpo o manos en el área de portería, la jugada deberá ser detenida inmediatamente, y se concederá un gol al Equipo no infractor.

67.6. ANULAR UN GOL

Un jugador atacante no puede marcar un gol si "batea o dirige" el puck con la mano hacia la portería. Un jugador atacante no puede marcar un gol si "batea o dirige" el puck y es "desviado" hacia la portería en cualquier jugador, portero o Árbitro.

Cuando el puck entra en la portería con una "clara desviación" en un guante, el gol será válido.

REGLA 68 SUSTITUCIÓN ILEGAL

68.1. SUSTITUCIÓN ILEGAL

Se considerará que ha ocurrido una "sustitución ilegal" cuando un jugador entre ilegalmente al partido desde el Banquillo de Jugadores (Compañero no dentro del límite de 1,50 m) → Regla 74 – Demasiados Jugadores en hielo, , desde el Banquillo de Sancionados (sanción aún no ha finalizado), cuando se está cumpliendo una Falta Grave y el Jugador de reemplazo no regresa al hielo desde el Banquillo de Sancionados Regla 68.2 – Falta Leve de Banquillo, o cuando un jugador ingresa

OTRAS FALTAS

ilegalmente al juego con el único propósito de evitar que un jugador oponente anote en una "escapada" → Regla 68.3 – Lanzamiento de Penalti, o → Regla 68.4 – Conceder un Gol.

Cuando un Jugador lesionado es sancionado y abandona el partido, si regresa antes de que expire su sanción, no es elegible para jugar. Esto incluye Sanciones Coincidentes cuando su sustituto aún se encuentra en el Banquillo de Sancionados esperando una parada de juego. El jugador lesionado debe esperar hasta que su sustituto sea liberado del Banquillo de Sancionados antes de ser elegible para jugar. → Regla 8.1 – Jugadores Lesionados.

68.2. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Cuando un Jugador recibe una Falta Grave y una In corrección o In corrección de Partido al mismo tiempo, o cuando un Jugador lesionado recibe una Falta Grave y no puede cumplir la pena por sí mismo, el Equipo sancionado colocará un Jugador sustituto en el Banquillo de Sancionados Inmediatamente y ningún reemplazo del Jugador Sancionado podrá ingresar al juego excepto desde el Banquillo de Sancionados. Cualquier infracción de Regla será tratada como una sustitución ilegal sancionando con una Falta Leve de Banquillo.

68.3. LANZAMIENTO DE PENALTI

Esta regla se describe en la

→ Regla 70.7 – Lanzamiento de Penalti

68.4. CONCEDER UN GOL

Esta regla se describe en la:

→ Regla 70.8 Conceder un Gol.

68.5. ANULAR UN GOL

Esta regla se describe en la:

→ Regla 70.9 Anular un Gol.

68.6. SUSTITUCIÓN ILEGAL INTENCIONADA

Demasiados Jugadores en Hielo.

→ Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo.

REGLA 69 OBSTRUCCIÓN AL PORTERO

69.1. OBSTRUCCIÓN AL PORTERO

Esta Regla se basa en la premisa de que la posición de un jugador atacante ya sea dentro o fuera del área de portería no debe, por sí misma, determinar si un gol debe ser válido o no. En otras palabras, los goles anotados mientras jugadores que atacan están en el área de portería pueden, en circunstancias apropiadas, ser válidos. Los goles deben anularse sólo si:

- (I) un jugador atacante, ya sea por su posición o por un "contacto relevante", perjudica la capacidad del portero para moverse libremente dentro de su área de portería o defender su portería; o
- (II) un jugador atacante inicia contacto intencionado o deliberado con un portero, dentro o fuera de su área de portería.

Se permitirá el "contacto incidental" con un portero, y se permitirán los goles resultantes, cuando dicho contacto se inicie fuera del área de la portería, siempre que el jugador atacante haya hecho un esfuerzo razonable para evitar dicho contacto.

OTRAS FALTAS

La regla se aplicará exclusivamente de acuerdo con el juicio sobre el hielo del (los) Árbitro(s), pero puede estar sujeta a una Revisión de Vídeo: → [Regla 37 - Revisión de Video](#), si es aplicable o a Reclamación de Entrenador → [Regla 38 – Reclamación de Entrenador](#).

Para los propósitos de esta regla, "contacto / contacto relevante", ya sea "incidental o de otro tipo", significará cualquier contacto que se haga entre un portero y un jugador atacante, ya sea por medio de un stick o cualquier parte del cuerpo. La razón fundamental de esta Regla es que un portero debe tener la capacidad de moverse libremente dentro de su área de portería sin verse obstaculizado por las acciones de un jugador atacante.

Si un jugador atacante entra en el área de portería y, por sus acciones, afecta la capacidad del portero para defender su portería y se marca un gol, el gol no será válido.

Si un atacante está en el área de portería y no se va inmediatamente, el Árbitro puede detener el juego y el siguiente "Saque Neutral" se lanzará en el Punto de Saque de la Zona Neutral más cercano fuera de la Zona de Ataque del equipo infractor.

Si un Jugador atacante ha sido empujado, desplazado o recibe una falta por un Jugador defensor para hacer que entre en contacto con el Portero, dicho contacto no se considerará contacto iniciado por el Jugador atacante para los propósitos de esta Regla, siempre que el jugador atacante haya hecho un esfuerzo razonable para evitar tal contacto.

Si un Jugador defensor ha sido empujado, desplazado o recibe una falta por un Jugador atacante de modo que el Jugador defensor entre en contacto con su propio Portero, dicho contacto se considerará contacto iniciado por el Jugador atacante para los propósitos de esta Regla y, si es necesario, se aplicará una sanción al jugador atacante y si se marca un gol, se anulará.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tabla 16 – Obstrucción al Portero, Situaciones.

69.2. SANCIÓN

En todos los casos en los que un jugador atacante inicia un contacto "intencional o deliberado" con un portero, ya sea que el portero se encuentre dentro o fuera del área de portería, y se marque o no un gol, el jugador atacante recibirá una sanción (Leve o Grave, a criterio del Árbitro). Siempre que se imponga una sanción al Jugador atacante por obstaculizar la capacidad del Portero para moverse libremente en su área de portería, la sanción será por "Obstrucción al Portero".

Al ejercer su juicio, el Árbitro debe prestar más atención al grado y la naturaleza del contacto relevante con el Portero que a la ubicación exacta del Portero en el momento del contacto.

69.3. CONTACTO DENTRO DEL ÁREA DE PORTERÍA

Si un jugador atacante inicia "un contacto relevante" con un portero, incidental o no, mientras el portero está en su área de portería, y se marca un gol, el gol NO será válido.

Si un portero, en el "acto de establecer su posición" dentro de su área de portería, inicia el contacto con un jugador atacante que está en el área de portería, y como consecuencia se reduce la capacidad del portero para defender su portería, y se marca un gol, el gol NO será válido.

Si, después de cualquier contacto de un portero que está intentando establecer una posición en su área de portería, el jugador atacante no abandona inmediatamente su posición actual en el área de portería (es decir, cede terreno al portero) y se marca un gol, el gol no será válido. En todos estos casos, se marque o no un gol, el jugador atacante recibirá la sanción correspondiente por "Obstrucción al portero".

Si un jugador atacante establece una "posición significativa" dentro del área de portería, de modo que obstruya la visión del portero y perjudique su capacidad para defender su portería, y se marca un gol, el gol será anulado.

OTRAS FALTAS

Es decir, un Jugador "establece una posición significativa dentro del área" cuando, a juicio del Árbitro, su cuerpo, o una parte sustancial del mismo, está dentro del área de la portería por más de un breve período de tiempo (un instante).

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tabla 16 – Obstrucción al Portero, Situaciones.

69.4. CONTACTO FUERA DEL ÁREA DE PORTERÍA

Si un jugador atacante inicia cualquier "contacto relevante" con un portero, que no sea un "contacto incidental", mientras el portero está fuera de su área de portería, y se marca un gol, el gol NO será válido.

Un portero no es una "presa fácil" solo porque está fuera del área de la portería. La sanción apropiada debe ser aplicada en todos los casos en los que un jugador atacante hace un "contacto innecesario" con el portero.

Sin embargo, se permitirá un "contacto incidental" cuando el portero esté jugando el puck fuera de su área de portería, siempre que el jugador atacante haya hecho un "esfuerzo razonable" para evitar tal contacto innecesario.

Cuando un portero ha jugado el puck fuera de su área de portería y luego se le impide regresar a su área de portería debido a las acciones deliberadas de un jugador atacante, dicho jugador puede ser sancionado por "Obstrucción al portero".

De manera similar, el portero puede ser sancionado si sus acciones fuera de su área de portería interfieren deliberadamente con un jugador atacante que está intentando jugar el puck o un oponente.

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tabla 16 – Obstrucción al Portero, Situaciones.

69.5. RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

→ Regla 38 – Reclamación de Entrenador

69.6. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Siempre que el Árbitro detenga el juego para anular un gol como resultado de un "contacto relevante" con el Portero (incidental o de otro tipo), el "Saque Neutral" resultante tendrá lugar en el Punto de Saque Neutral de la Zona Neutral más cercana fuera de la Zona de Ataque del Equipo infractor.

69.7. REBOTES Y PUCKS PERDIDOS

En una Situación de rebote, o cuando un portero y un jugador atacante intentan simultáneamente jugar un puck suelto, ya sea dentro o fuera del área de portería, se permitirá el "contacto incidental" con el portero y cualquier gol que se marque como resultado del mismo será válido.

En el caso de que un jugador atacante empuje a un portero dentro de la portería junto con el puck después de hacer una parada, el gol será anulado. Si corresponde, se impondrán las sanciones correspondientes.

Sin embargo, si en opinión del Árbitro, el Jugador atacante fue empujado o cometido una falta por un Jugador defensor provocando que el Portero sea empujado dentro de la portería junto con el puck, se puede conceder el gol.

Si el puck está debajo de un jugador en o alrededor del área de portería (intencionadamente o no), no se puede marcar un gol empujando a este jugador junto con el puck dentro de la portería. Si corresponde, se aplicarán las sanciones correspondientes, incluido un "Lanzamiento de Penalti" si se considera que se ha cubierto el puck en el Área de Portería intencionadamente,

→ Regla 63 – Demorar el Partido.

OTRAS FALTAS

69.8. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 70 ABANDONAR EL BANQUILLO DE JUGADORES O EL BANQUILLO DE SANCIONADOS

70.1. ABANDONAR EL BANQUILLO DE JUGADORES O EL BANQUILLO DE SANCIONADOS

Ningún Jugador podrá abandonar el Banquillo de Jugadores o Banquillo de Sancionados en ningún momento durante un altercado o con el propósito de iniciar un altercado.

70.2. CAMBIO DE LÍNEA LEGAL

Un Jugador que haya entrado al partido con el juego en progreso desde su propio Banquillo de Jugadores o legalmente desde el Banquillo de Sancionados (el tiempo de sanción ha expirado) e inicie un altercado puede estar sujeto a medidas disciplinarias conforme a la regla 28 – Disciplina Adicional.

Un Jugador o Jugadores que hayan entrado al hielo en un cambio de línea legal durante una parada de juego, que se preparen para el siguiente "Saque Neutral" y que participen en un altercado serán penalizados bajo la Regla apropiada y estarán sujetos a Disciplina Adicional (una Incorrección de Partido no es automática en esta Situación a menos que se disponga como resultado de sus acciones en el altercado).

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

70.1. ABANDONAR EL BANQUILLO DE JUGADORES

No se permitirá que los jugadores entren en el hielo durante una parada de juego o al final del primer y segundo período con el propósito de calentar. El Árbitro reportará cualquier violación de esta regla a las Autoridades Competentes para acción disciplinaria.

Excepto al final de cada período o para ingresar al juego legalmente, ningún Jugador puede, en ningún momento, abandonar el Banquillo de Jugadores.

Si es necesario pasar al Vestuario durante el transcurso del juego (y cuando sea necesario pasar por la pista de hielo para acceder al vestuario), el jugador debe esperar a que se detenga el juego y asegurarse de que no haya altercados en curso antes de continuar. El Jugador que fue el primer o segundo Jugador en abandonar el Banquillo de Jugadores (o Banquillo de Sancionados) durante un altercado o con el propósito de iniciar un altercado, de uno o ambos Equipos, será sancionado con Incorrección de Partido.

70.3. ABANDONAR EL BANQUILLO DE SANCIONADOS

Salvo al final de cada período o al final de su sanción, ningún Jugador podrá, en ningún momento, abandonar el Banquillo de Sancionados. Un jugador que cumple una sanción en el Banquillo de Sancionados, que debe ser cambiado después de que se haya cumplido la sanción, debe avanzar de inmediato por el hielo y estar en su propio Banquillo de Jugadores antes de que se pueda realizar cualquier cambio.

Por cualquier infracción a esta Regla, se impondrá una Falta Leve de Banquillo por "demasiados jugadores en el hielo".

→ Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo.

OTRAS FALTAS

Un Jugador Sancionado que abandone el Banquillo de Sancionados antes de que acabe su sanción, con el juego en curso o no, incurrirá en una Falta Leve adicional después de cumplir su sanción vigente.

Cualquier Jugador que, estando en el Banquillo de Sancionados, salga del Banquillo de Sancionados antes del final de su sanción con el propósito de protestar la decisión de un Árbitro, será sancionado con Incorrección de Partido. Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

Esta Regla no reemplaza ninguna otra sanción más severa que se pueda imponer por salir del Banquillo de Sancionados con el propósito de iniciar o participar en un altercado como se describe en esta regla.

Todo Jugador Sancionado que abandone el Banquillo de Sancionados durante una parada de juego y durante un altercado incurrirá en Falta Leve más Incorrección de Partido. La Falta Leve más el tiempo restante de su sanción original debe ser cumplida por un Jugador sustituto colocado en el Banquillo de Sancionados por el Entrenador del Equipo infractor.

Si un Jugador abandona el Banquillo de Sancionados antes de cumplir su sanción por completo, el Cronometrador anotará la hora y avisará a los Árbitros que detendrán el juego cuando el Equipo del Jugador infractor obtenga el "control del puck".

Este Jugador debe cumplir una Falta Leve adicional además del tiempo restante de su sanción original (este tiempo restante se calcula a partir del momento en que abandona ilegalmente el Banquillo de Sancionados).

En el caso de que un Jugador regrese al hielo antes de que expire su tiempo debido a un error del Cronometrador de Sanciones, no deberá cumplir una sanción adicional, sino que deberá cumplir su tiempo restante. Este tiempo se calculará desde el momento en que abandona el Banquillo de Sancionados por error del Cronometrador de Sanciones.

En caso de interrupción del juego posterior al final de sus sanciones, si un Jugador o Jugadores salidos del Banquillo de Sancionados se involucran en un altercado, los provenientes del Banquillo de Sancionados serán sancionados con las penalidades que incurran en el altercado.

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

Si un Jugador que viene del Banquillo de Sancionados en una parada de juego, se involucra con un oponente y se considera que el oponente es el instigador del altercado, entonces el Jugador que viene del Banquillo de Sancionados no estaría sujeto a la Incorrección de Partido. Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

70.4. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo se impondrá a un Equipo cuyos jugadores abandonen el Banquillo de Jugadores por cualquier motivo que no sea un cambio de jugadores y cuando no haya ningún altercado en curso.

Si un Entrenador o Personal del Equipo que no juega salen al hielo, sin que se lo indique el Árbitro o el Personal médico, para atender a un Jugador lesionado después del inicio y antes de que finalice un período, el Árbitro deberá imponer una Falta Leve de Banquillo contra el Equipo y denunciar el hecho a las Autoridades Competentes para una sanción disciplinaria.

Cuando se produce una lesión a un jugador y se detiene el juego, un médico de Equipo (u otro personal médico) puede salir al hielo para atender al jugador lesionado sin esperar el consentimiento del árbitro.

OTRAS FALTAS

70.5. INCORRECIÓN DE PARTIDO

Una Incorrección de Partido se impondrá al Jugador que fue el primer o segundo Jugador en abandonar el Banquillo de Jugadores o el de Sancionados durante un altercado o con el propósito de iniciar un altercado, de uno o ambos Equipos.

Todo Jugador Sancionado que abandone el Banquillo de Sancionados durante una parada de juego y durante un altercado recibirá una Falta Leve más Incorrección de Partido. La Falta Leve más el tiempo restante de su sanción original debe ser cumplida por un Jugador sustituto colocado en el Banquillo de Sancionados por el Entrenador del Equipo infractor.

Cualquier jugador que haya recibido la orden de ir al vestuario por parte de los Árbitros y regrese al Banquillo de Jugadores o al hielo por cualquier motivo antes del tiempo apropiado será sancionado con Incorrección de Partido. Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

Una vez que un Jugador entra al Banquillo de Sancionados, no debe salir hasta que expire su sanción y su Equipo tenga derecho a un Jugador adicional en el hielo, o, al final de un período para ir a su Vestuario, o, cuando sea autorizado por un Árbitro. En cualquier otro momento, será sancionado con Incorrección de Partido conforme a esta regla.

70.6. LANZAMIENTO DE PENALTI

Si un Jugador atacante en Posesión del Puck se encuentra en una posición tal que no haya oposición entre él y el Portero contrario, y mientras está en dicha posición es interferido por un Jugador del Equipo contrario que ha entrado ilegalmente al juego, el Árbitro impondrá un Lanzamiento de Penalti contra el Equipo al que pertenezca el Jugador infractor.

70.7. CONCEDER UN GOL

Si, cuando el portero contrario ha sido retirado del hielo, un jugador que ataca hacia la portería sin portero es interferido en la zona neutral o de ataque por un jugador que ha entrado ilegalmente en el juego, el árbitro concederá inmediatamente un gol al Equipo no infractor.

70.8. ANULAR UN GOL

Si un Jugador Sancionado regresa al hielo procedente del Banquillo de Sancionados antes de acabar su sanción por error propio o del Cronometrador, se anulará cualquier gol que marque su propio Equipo mientras se encuentre en el hielo ilegalmente, pero todas las sanciones impuestas a cualquiera de los equipos se servirán como sanciones regulares.

Si un Jugador ingresa ilegalmente al juego desde su propio Banquillo de Jugadores o desde el Banquillo de Sancionados, se anulará cualquier gol marcado por su propio Equipo mientras se encuentre ilegalmente en el hielo, pero todas las sanciones impuestas a cualquiera de los Equipos se cumplirán.

70.9. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

REGLA 71 SUSTITUCIÓN PREMATURA

71.1. SUSTITUCIÓN PREMATURA

Cuando un portero abandona su área de portería y se dirige a su banquillo de jugadores para sustituir a otro jugador, el Jugador no puede entrar en la superficie de juego antes de que el portero esté a 1,50 m de su Banquillo.

OTRAS FALTAS

Si la sustitución se realiza antes de tiempo, el Árbitro detendrá el juego inmediatamente a menos que el Equipo no infractor tenga "Posesión del Puck", en cuyo caso la parada se retrasará hasta que el puck "cambie de posesión".

No habrá sanción de tiempo para el Equipo que realice la sustitución prematura, pero el "Saque Neutral" resultante tendrá lugar en el Punto Neutral del Saque del Centro de hielo cuando el juego se detenga más allá de la línea roja del Centro. Cuando el juego se detiene antes de la línea roja central, el "Saque Neutral" resultante se llevará a cabo en el punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego.

En todas las demás Situaciones no cubiertas en lo anterior, puede aplicarse una Falta Leve por "demasiados jugadores en el hielo".

→ Regla 74 – Demasiados Jugadores en Hielo.

71.2. ANUNCIO

El Árbitro solicitará que el Locutor de megafonía haga el siguiente anuncio: "El juego se ha detenido debido a una sustitución prematura del portero".

REGLA 72 RENUNCIAR A JUGAR EL PUCK

09

72.1. RENUNCIAR O ABSTENERSE DE JUGAR EL PUCK

El propósito de esta sección es para reforzar el juego continuo y tanto los Árbitros como los Linieres deben interpretar y aplicar la regla para producir este resultado.

72.2. PASE CON LA MANO

Cuando un jugador ha iniciado un "Pase con la Mano" a un compañero y el compañero elige no tocar el puck para evitar la parada de juego, y el Equipo contrario también se abstiene de tocar el puck (quizás para dar tiempo a acabar una sanción), el Árbitro detendrá la jugada y ordenará el "Saque Neutral" resultante en la ubicación de "Saque Neutral" más cercana a donde se detuvo la jugada por esta infracción.

72.3. STICK ALTO

Cuando un jugador hace contacto con el puck con su stick por encima de la "altura normal de los hombros" y un compañero elige no tocar el puck para evitar la parada de juego, y el Equipo contrario también se abstiene de tocar el puck (tal vez para dar tiempo a acabar una sanción), el Árbitro detendrá el juego y ordenará el "Saque Neutral" resultante en el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana a donde se detuvo el juego por esta violación.

→ Regla 76.2 – Ubicación de los Saques Neutrales.

SECCIÓN . OTRAS FALTAS

72.4. ICING- DESPEJE PROHIBIDO

Si, en opinión del Árbitro, en un Despeje Prohibido, el defensor "intencionadamente" se abstiene de perseguir inmediatamente el puck más allá de los Puntos de Saque Neutral cuando está en condiciones de hacerlo, deberá parar juego y ordenar el siguiente "Saque Neutral" en el Punto de Saque Neutral del lado más cercano a la portería del Equipo infractor.

72.5. SANCIÓN

Cuando el Árbitro señale una sanción diferida a un Equipo y un Jugador de ese Equipo se abstiene intencionalmente de jugar el puck para permitir que expire tiempo adicional en el juego o en los relojes de tiempo de sanción, el Árbitro detendrá el juego y ordenará el "Saque Neutral"



OTRAS FALTAS

en uno de los Puntos de Saque Neutral en la Zona de Defensa del Equipo infractor.

→ Regla 76.2 – Ubicación de los Saques Neutrales.

REGLA 73 NEGARSE A COMENZAR A JUGAR

73.1. NEGARSE A COMENZAR A JUGAR

Esta Regla se aplica a los Equipos que se niegan a jugar mientras ambos Equipos están en el hielo o que se retiran del hielo y se niegan a jugar o que se niegan a salir al hielo al comienzo del partido o al comienzo de cualquier período del partido, cuando así lo ordenen los Árbitros.

73.2. PROCEDIMIENTO – EQUIPO EN EL HIELO

Si, estando ambos Equipos en el hielo, uno de los Equipos por cualquier motivo se niega a jugar cuando el Árbitro lo ordene, advertirá al Capitán y permitirá al Equipo que se niega quince (15) segundos para comenzar el juego o finalizar el partido.

Si al final de ese tiempo, el Equipo aún se niega a jugar, el Árbitro impondrá una Falta Leve de Banquillo por “Demorar el Partido” a un Jugador del Equipo infractor que será designado por el Entrenador de ese Equipo a través del Capitán.

Si se repite el mismo incidente, el Entrenador infractor será retirado del Banquillo de Jugadores y el Árbitro impondrá una In corrección de Partido y una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor por “Demorar el Partido”. Si el Equipo infractor aún se niega a jugar, el Árbitro no tendrá más alternativa que declarar el partido ganado al Equipo no infractor y el caso será informado a las Autoridades Competentes para sus acciones posteriores.

→ Regla 66 – Pérdida del Partido.

Primera Infracción:

- (I) Advertir al Capitán del Equipo infractor y esperar 15 segundos para reanudar el partido.
- (II) Si al final de los 15 segundos el Equipo aún se niega a reanudar el juego, sancionar con una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor por “Demorar el Partido”.

Segunda Infracción:

- (I) Advertir al Capitán del Equipo infractor y esperar 15 segundos para reanudar el partido.
 - (II) Si al final de los 15 segundos el Equipo aún se niega a reanudar el juego, sancionar con una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor por “Demorar el Partido”.
 - (III) El árbitro debe notificar al entrenador del Equipo infractor que ha sido sancionado con una In corrección de Partido.
 - (IV) Si el Equipo aún se niega a jugar, el Árbitro declarará el partido perdido en beneficio del Equipo no infractor.
- Regla 66 – Pérdida del Partido.

Nota: Desde el momento en que un equipo entra al hielo o al banquillo de jugadores antes de que comience un período y hasta que finaliza el período, se aplica esta regla. Incluso si todos los jugadores de un equipo abandonan la superficie del hielo para ir al banquillo de jugadores, se considera que el equipo está en el hielo.

73.3. PROCEDIMIENTO – EQUIPO FUERA DEL HIELO

Si un Equipo, cuando el Árbitro lo ordena a través de su Entrenador, no entra en el hielo para comenzar a jugar dentro de los cinco (5) minutos siguientes, perderá el partido y el caso se informará a las Autoridades Competentes para acciones posteriores.

→ Regla 66 – Pérdida del Partido.

OTRAS FALTAS

- (I) Una vez que sea evidente para el Árbitro que el Equipo se niega a entrar en el hielo y comenzar a jugar, se sancionará con una Falta Leve de Banquillo al Equipo infractor por "Demorar el Partido".
- (II) Se concederán cinco (5) minutos para que el Equipo infractor regrese al hielo y comience a jugar.
- (III) Despues de que hayan transcurrido los cinco (5) minutos y el Equipo infractor aún no haya regresado al hielo para reanudar el juego, se le dará por perdido el partido.
- (IV) Una vez que el Entrenador recibe el aviso de cinco (5) minutos, y el Equipo regresa al hielo dentro de ese plazo para reanudar el partido, se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" al Equipo infractor como se indica en (I).

Será aplicada Disciplina Adicional por las Autoridades Competentes, a su criterio.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

REGLA 74 DEMASIADOS JUGADORES EN HIELO

74.1. DEMASIADOS JUGADORES EN HIELO

Los jugadores pueden ser cambiados en cualquier momento durante la jugada desde el Banquillo de Jugadores, siempre que el jugador o los jugadores que abandonen el hielo estén dentro de 1,50 m de su Banquillo y fuera del juego antes de que se realice el cambio. Consultar la Regla 71 - Sustitución prematura.

A criterio de los Árbitros, si un Jugador sustituto entra en el hielo antes de que su compañero esté dentro del límite de 1,50 m del Banquillo de Jugadores (y por lo tanto provoque claramente que su Equipo tenga "demasiados jugadores" sobre el hielo), entonces se puede evaluar una Falta Leve de Banquillo.

Cuando un Jugador se retira de la superficie del hielo y se encuentra dentro del límite de 1,50 m de su Banquillo de Jugadores, y su sustituto está en el hielo, entonces el Jugador que se retira se considerará fuera del hielo a los efectos de la Regla 70. – Abandonar el Banquillo de Jugadores o Banquillo de Sancionados.

Si durante una sustitución, el jugador que ingresa al juego o el jugador que se retira de la superficie de hielo juega el puck con su stick, patines o manos o que revisa o hace contacto físico con un jugador contrario mientras el jugador que ingresa al juego o el jugador que se retira está realmente en el hielo, entonces la infracción de "demasiados jugadores en el hielo" se impondrá.

Si durante una sustitución, el jugador o los jugadores que entran al hielo o los jugadores que se retiran son golpeados por el puck accidentalmente, la jugada no se detendrá y no se impondrá ninguna sanción.

Durante el juego, el jugador que se retira del hielo debe hacerlo en el Banquillo de Jugadores y no a través de ninguna otra salida de la pista. Este no es un cambio de jugador legal y, por lo tanto, se impondrá una Falta Leve de Banquillo.

Un jugador que entra al hielo como jugador sustituto se considera que está en el hielo una vez que ambos patines están en el hielo. Si juega el puck o interfiere con un oponente mientras todavía está en el Banquillo de Jugadores, será sancionado por Regla 56 – Obstrucción.

Un jugador que se retira (que sale del hielo) que tiene un patín en el hielo y un patín fuera del hielo en el Banquillo de Jugadores se considera "fuera del hielo".

74.2. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo por "Demasiados Jugadores en Hielo" se sancionará por una violación de esta Regla. Esta sanción puede ser impuesta por los Árbitros o los Linier.

En caso de que el Equipo infractor marque un gol antes de que el Árbitro o Linier hagan sonar su silbato para sancionar la Falta Leve de Banquillo, se anulará el gol y se sancionará la infracción por "Demasiados Jugadores en Hielo".

OTRAS FALTAS

74.3. BANQUILLO DE SANCIONADOS

Un jugador que cumple una sanción en el Banquillo de Sancionados, que va a ser cambiado después de que la sanción termine, debe ir de inmediato por el hielo y estar a 1,50 m de su propio Banquillo de Jugadores antes de poder hacer cualquier cambio. Por cualquier violación de esta Regla, se impondrá una Falta Leve de Banquillo por "Demasiados Jugadores en Hielo".

74.4. SUSTITUCIÓN ILEGAL INTENCIONADA

Si por falta de tiempo de juego restante, o por sanciones ya impuestas, una Falta Leve de Banquillo por "sustitución ilegal intencionada" ("demasiados Jugadores en hielo") no puede ser cumplida en su totalidad dentro del tiempo de juego, o en cualquier momento en la Prórroga, se concederá un Lanzamiento de Penalti contra el Equipo infractor.

74.5. PORTERO EN LA PRÓRROGA

Una vez que el Portero ha sido retirado por un Atacante extra en la Prórroga durante el juego, debe esperar a la próxima parada de juego antes de regresar a su posición.

Cualquier intento por parte del portero de regresar a su posición antes de la próxima parada de juego ("en vuelo") se considerará una "sustitución ilegal" y se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por tener un Jugador inelegible.

REGLA 75 CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

75.1. CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Los jugadores, los entrenadores y el personal del Equipo que no juega son responsables de su conducta en todo momento y deben esforzarse por evitar una conducta desordenada antes, durante o después del partido, dentro o fuera del hielo y en cualquier lugar de la pista. Los Árbitros podrán sancionar a los miembros de un Equipo mencionados por no hacerlo.

Cuando tal conducta se dirige a un Árbitro la → [Regla 39 – Abuso de Oficiales](#) debe aplicarse.

75.2. FALTA LEVE

Una Falta Leve por "Conducta Antideportiva" se impondrá bajo esta regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Cualquier Jugador identificable que use lenguaje o gestos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier persona. Una Incorrección de Partido adicional por uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales – consultar la → [Regla 75.5 – Incorrección de Partido](#).
- (II) Cualquier jugador que sea culpable de "Conducta Antideportiva", incluidos, entre otros, tirar del pelo, agarrar la máscara, golpear con un stick u otro objeto en las vallas o cristales, etc. con el juego en progreso o durante una parada de juego. Nota: Si el Árbitro clasifica las infracciones físicas cometidas como graves y severas, según el grado de fuerza, la violencia, aplicará: → [Regla 21 – Acciones Peligrosas](#).
- (III) Cualquier jugador que arroje cualquier objeto al hielo desde el Banquillo de Jugadores o el de Sancionados (o desde cualquier otro lugar fuera del hielo);
- (IV) Un jugador que deliberadamente se quita la camiseta o el casco antes de participar en un altercado o que claramente lleva una camiseta que ha sido modificada y no se ajusta a la [Regla 9 – Uniformes](#), será sancionado con una Falta Leve por "Conducta Antideportiva" y una Incorrección de Partido. Si el altercado nunca se materializa, el Jugador recibirá una Falta Leve por "Conducta Antideportiva" y una Incorrección de diez minutos (10) por quitarse deliberadamente la camiseta.

OTRAS FALTAS

Si un Jugador Sancionado recibe una sanción adicional por “Conducta Antideportiva” antes o después de empezar a cumplir la sanción inicial, la Falta Leve adicional se añadirá al tiempo por cumplir y se cumplirá seguidamente.

75.3. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Una Falta Leve de Banquillo por “Conducta Antideportiva” se impondrá bajo esta regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Cuando un Jugador no identificado, Entrenador o Personal del Equipo arroja cualquier objeto al hielo desde el Banquillo de Jugadores o el de Sancionados (o desde cualquier otro lugar fuera del hielo) o golpea con un stick u otro objeto las vallas o el vidrio, etc. durante el progreso del juego o durante una parada de juego.
- (II) Cualquier Jugador no identificable o cualquier Entrenador o Personal de Equipo que no juega usa lenguaje o gesto obsceno, profano o abusivo dirigido a cualquier persona o golpea con un stick u otro objeto en la valla o cristal, etc.
- (III) (III) Siempre que los entrenadores y/o el personal del Equipo que no juega utilice lenguaje o gestos obscenos o profanos en cualquier lugar de la pista. Una Incorrección de Partido adicional por uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales – consultar la [Regla 75.5 – Incorrección de Partido](#).

75.4. INCORRECIÓN

Las sanciones por conducta antideportiva se impondrán bajo esta regla por las siguientes Infracciones:

- (I) (I) Cualquier Jugador que persista en el uso de lenguaje obsceno, profano o abusivo dirigido a cualquier persona después de haber sido sancionado con una Falta Leve o Leve de Banquillo bajo esta regla. Una Incorrección de Partido adicional por el uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o manifestaciones sexuales - consultar la [regla 75.5 – Incorrección de Partido](#).
- (II) Cualquier jugador que deliberadamente arroje cualquier equipación fuera del área de juego. A criterio del Árbitro, puede ser sancionado con una Incorrección de Partido.
- (III) Cualquier jugador que persista en cualquier tipo de conducta (incluyendo lenguaje o gestos amenazantes o abusivos o acciones similares) para incitar a un contrario a incurrir en una sanción.
- (IV) Cuando un Jugador Sancionado reclama o protesta la decisión de un Árbitro después de que ya haya entrado en el Banquillo de Sancionados y se haya reanudado el juego.
- (V) En general, a los participantes que muestran este tipo de comportamiento se les sanciona con Falta Leve, luego una Incorrección y luego una Incorrección de Partido si persisten.

75.5. INCORRECCIÓN DE PARTIDO

Una Incorrección de Partido se impondrá bajo esta regla por las siguientes Infracciones:

- (I) Si un Jugador persiste en cualquier tipo de conducta por la cual fue sancionado previamente con una Incorrección.
- (II) Cualquier Jugador, Entrenador o Personal del Equipo que use gestos obscenos, insultos raciales o burlas o manifestaciones sexuales, durante o después del juego, dentro o fuera del hielo y en cualquier lugar mientras se encuentre en la pista y sus instalaciones anexas. El Árbitro informará a las Autoridades Competentes para que se tomen medidas disciplinarias adicionales.
- (III) Entrenadores y Personal del Equipo que hayan sido sancionados previamente con Falta Leve de Banquillo por el uso de lenguaje o gestos obscenos o profanos en cualquier lugar de la Pista. El Árbitro informará a las autoridades competentes para que se tomen medidas disciplinarias adicionales.
- (IV) Cualquier Jugador, Entrenador u otro Personal del Equipo cuyas acciones, hacia un Entrenador u otro Personal del Equipo podrían de alguna manera causar lesiones. El Árbitro informará a las autoridades competentes para que se tomen medidas disciplinarias adicionales.

OTRAS FALTAS

- (V) Cualquier jugador, entrenador o personal del Equipo que no juega que dirija lenguaje o gestos obscenos, profanos o abusivos a cualquier persona después de terminar el partido. Esta acción puede ocurrir dentro o fuera del hielo.
- (VI) Cualquier jugador, entrenador o personal del Equipo que no juega que escupe a un oponente o a cualquier persona en la pista durante un partido.
- (VII) Un jugador sangrando que intencionalmenteunta sangre de su cuerpo a un oponente o a cualquier persona en cualquier lugar de la pista.

75.6. MEDIDAS DISCIPLINARIAS

Es responsabilidad de todos los Árbitros enviar un informe a las Autoridades Competentes que establezca los detalles completos sobre el uso de gestos obscenos, insultos o burlas raciales o lenguaje u observaciones sexuales o por parte de cualquier Jugador, Entrenador, Personal del Equipo u otros. Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional.

SECCIÓN 10

DESARROLLO DEL JUEGO

DESARROLLO DEL JUEGO

REGLA 76 SAQUES NEUTRALES

76.1. SAQUE NEUTRAL - FACE-OFF

La acción del Árbitro o Linier de dejar caer el puck entre los sticks de dos Jugadores oponentes para comenzar o reanudar el juego se denomina "Saque Neutral". Un "Saque Neutral" comienza cuando el Árbitro indica la "ubicación del Saque Neutral" y los Árbitros y Jugadores toman sus posiciones apropiadas. El "Saque Neutral" termina cuando el puck se ha dejado caer legalmente.

Un Portero no puede participar en un "Saque Neutral".

76.2. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Todos los "Saques Neutrales" deben realizarse en uno de los nueve (9) puntos de Saque Neutral señalados en la Pista.

Si el motivo de la parada de juego son dos (2) violaciones de reglas (por ejemplo: "Jugar el Puck con Stick Alto" y "Fuera de Juego intencionado"), la "ubicación de Saque Neutral" resultante se determinará como el lugar que proporcione la menor "ventaja territorial" al Equipo infractor.

Cuando el juego se detiene por cualquier motivo que no se atribuya específicamente a ningún Equipo mientras el puck está en la Zona Neutral, el "Saque Neutral" resultante se llevará a cabo en el Punto Neutral del Saque más cercano fuera de la Línea Azul siempre que sea posible. Cuando no esté claro cuál de los cuatro (4) puntos de Saque Neutral es el más cercano, se seleccionará el lugar que le da al Equipo Local la mayor "ventaja territorial" en la Zona Neutral para el siguiente "Saque Neutral".

Cuando los Jugadores sean sancionados en una parada de juego que resulte en sanciones en el marcador para un Equipo, el siguiente "Saque Neutral" se llevará a cabo en uno de los dos (2) Puntos de Saque Neutral en la Zona de defensa del equipo infractor.

Solo hay tres (3) excepciones para aplicar esto:

- (I) cuando se impone una sanción después de anotar de un gol – "Saque Neutral" en el Centro del Hielo;
- (II) cuando se impone una sanción al final (o comienzo) de un período – "Saque Neutral" en el Centro del Hielo;
- (III) o cuando el Equipo defensor es sancionado y los Jugadores atacantes entran a la Zona de Ataque más allá del borde exterior del Círculo de Saque Neutral - El "Saque Neutral" se lanzará en la Zona Neutral.

El Equipo al que se le otorgó el "Power-Play" tendrá la opción de elegir en qué punto de saque se ubicará el "Saque Neutral" para iniciar el "Power-Play". Cuando los Jugadores de ambos Equipos hayan cometido una infracción a una regla que implique una parada de juego, el siguiente "Saque Neutral" se llevará a cabo en el Punto de Saque Neutral más cercano en esa zona.

Cuando se produzca una parada entre los puntos finales de Saque Neutral y cerca del final de la pista, el puck se lanzará en el punto final de Saque Neutral en el lado donde se produce la parada, a menos que estas reglas establezcan expresamente lo contrario.

No se realizará ningún "Saque Neutral" a menos de 4,50 m de la portería o de las vallas laterales ni en ningún otro lugar que no sea un punto de Saque Neutral.

Cuando se marca un gol ilegalmente como resultado de que un puck es desviado directamente en un Árbitro, el "Saque Neutral" resultante se realizará en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde el puck golpeó al Árbitro.

Cuando un gol es anotado ilegalmente por el Equipo atacante al "dirigir", "batear", "patear" o "Jugar con el Stick Alto" el puck hacia la portería, el "Saque Neutral" resultante se lanzará en la Zona Neutral en el Punto de Saque neutral más cercano.

Cuando el juego se detiene por cualquier motivo que no esté específicamente contemplado en las Reglas oficiales, el puck debe ser lanzado en un Punto de Saque Neutral en la zona más cercana a donde se jugó por última vez.

DESARROLLO DEL JUEGO

Después de una parada de juego, si uno o ambos defensores que son los "Jugadores de referencia" o cualquier Jugador que venga del Banquillo de Jugadores del Equipo atacante, entra en la Zona de Ataque más allá del borde exterior del Círculo de Saque Neutral de la Zona de Ataque durante un altercado, "reunión o melé", el siguiente "Saque Neutral" tendrá lugar en la Zona Neutral cerca de la Línea Azul del Equipo defensor. Esta regla también se aplica cuando se ha producido un "Despeje Prohibido", un "Fuera de Juego Intencionado" o una infracción de "Jugar el Puck con el Stick Alto" (por parte del Equipo en superioridad numérica), y el siguiente "Saque Neutral" será en la Zona de Defensa del Equipo infractor.

Si alguno de los Jugadores no infractores entra en la Zona de Ataque más allá del borde exterior del Círculo de Saque Neutral de la Zona de Ataque durante un altercado, "reunión o melé", el "Saque Neutral" resultante tendrá lugar en la Zona Neutral cerca del Línea Azul del Equipo defensor.

Por una infracción de la → [Regla 71 – Sustitución Prematura](#), el "Saque Neutral" resultante tendrá lugar en el Punto de Saque Neutral del Centro de hielo cuando el juego se detenga más allá de la línea roja del Centro. Cuando el juego se detiene antes de la línea roja central, el "Saque Neutral" resultante se llevará a cabo en el punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego.

Cuando se detiene el juego por un jugador lesionado, el "Saque Neutral" siguiente se lanzará en el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana a la ubicación del puck cuando se detuvo el juego.

Cuando el Equipo del Jugador lesionado tiene "control del puck" en la Zona de Ataque, el "Saque Neutral" se llevará a cabo en uno de los Puntos de Saque Neutral fuera de la Línea Azul en la Zona Neutral. Cuando el Jugador lesionado está en su Zona de Defensa y el Equipo atacante tiene el "control del puck" en la Zona de Ataque, el "Saque Neutral" se lanzará en uno de los puntos Saque Neutral de la zona de Defensa del Equipo defensor.

76.3. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL

Tan pronto como el Árbitro haya completado el procedimiento de cambio de líneas y baje la mano para indicar que no hay más cambios, el Linier que realiza el "Saque Neutral" hará sonar su silbato.

Esto les indicará a ambos Equipos que no tienen más de cinco (5) segundos para alinearse para el siguiente "Saque Neutral". Al final de los cinco (5) segundos (o antes si ambos centros están listos), el Linier llevará a cabo un correcto "Saque Neutral".

Sin embargo, si:

- (I) Uno o los dos centros no están en posición para el "Saque Neutral",
- (II) Uno o los dos centros se abstienen de colocar su stick sobre el hielo,
- (III) Cualquier jugador ha invadido el Círculo de Saque Neutral,
- (IV) Cualquier Jugador hace contacto físico con un contrario,
- (V) Cualquier jugador que se alinee para el "Saque Neutral" en una posición fuera de sitio o
- (VI) Uno de los Centros gana el Saque Neutral utilizando los patines.

el Linier dará una advertencia al centro o centros infractores por una infracción de "Saque Neutral" antes de dejar caer el puck.

En los últimos dos (2) minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento en Prórroga, el Linier aún hará sonar su silbato para iniciar el "Saque Neutral", pero el límite de cinco (5) segundos no se hará cumplir. Sin embargo, los jugadores deben seguir las instrucciones verbales dadas por el Linier para realizar un "Saque Neutral" rápido y justo.

DESARROLLO DEL JUEGO

76.4. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL – CENTROS

El Árbitro o Linier lanzará el puck, dejándolo caer en el hielo entre los sticks de los Jugadores enfrentados. Los jugadores que disputan el saque estarán de frente al extremo de la pista de su oponente con una distancia de aproximadamente un stick de distancia con la pala de sus sticks en el hielo.

Cuando el "Saque Neutral" se lleva a cabo en cualquiera de los nueve puntos de Saque Neutral, los Jugadores que participan tomarán su posición para quedar de frente al extremo de la pista de su oponente y por fuera de las marcas de hielo (cuando corresponda). Los sticks de ambos Jugadores enfrentados tendrán la pala en el hielo, dentro del área blanca designada.

En los ocho (8) Puntos de Saque Neutral (excluyendo el Punto del Centro del Hielo), el Jugador defensor colocará su stick primero dentro del área blanca designada, seguido inmediatamente por el Jugador atacante. Cuando el "Saque Neutral" se lleva a cabo en el Punto de Saque Neutral del Centro del Hielo, el Jugador visitante deberá colocar su stick en el hielo primero.

Si un jugador que disputa un Saque Neutral no toma su posición correcta inmediatamente cuando lo indique el Árbitro, el Árbitro puede dar un aviso por una violación de "Saque Neutral".

Si un centro no está en el área designada como "Saque Neutral" una vez transcurrido el límite de tiempo de cinco (5) segundos, el Linier dejará caer el puck inmediatamente.

Si el centro está detrás del punto de Saque Neutral, está "dirigiendo" o se niega a entrar en el área de "Saque Neutral" cuando el Linier le indica que lo haga, o si el centro simplemente tarda en llegar al punto de Saque Neutral cuando los cinco (5) segundos han transcurrido, el puck se lanzará.

Si el centro intenta llegar al punto de Saque Neutral justo cuando transcurren los cinco segundos en un intento de obtener una ventaja para ganar el "Saque Neutral", el centro será advertido por el Linier de que ha cometido una violación de "Saque Neutral".

Si un jugador recibe una advertencia por una violación de "Saque Neutral", debe ponerse en posición rápidamente o se arriesgará a que el Linier deje caer el puck sin que el jugador esté listo o resultará en una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" por una segunda violación de "Saque Neutral" durante el mismo "Saque Neutral".

76.5. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL – OTROS JUGADORES

Ningún otro Jugador podrá entrar en el Círculo de Saque Neutral o acercarse a 4,5 m (15 pies) de los Jugadores que se enfrentan. Los jugadores deben estar en su lado en todos los "Saques Neutrales". Durante los "Saques Neutrales" en los fondos, todos los demás Jugadores en el hielo deben colocar su cuerpo en su propio lado de las líneas de limitación marcadas en el borde exterior de los Círculos de Saque Neutral.

Si un jugador que no sea el que disputa el "Saque Neutral" se mueve al Círculo de Saque Neutral antes de soltar el puck, entonces el Equipo infractor que disputa el "Saque Neutral" recibirá un aviso por una violación de "Saque Neutral".

Los jugadores del Equipo atacante (excluido el centro) deben establecer su posición primero y luego el Equipo defensor se puede posicionar y mantener su posición hasta que se lance el puck. Una violación de este procedimiento se tratará como una invasión de "Saque Neutral" y el Linier dará un aviso por una violación de "Saque Neutral" al Equipo infractor.

Si un jugador atacante intenta establecer una nueva posición antes del "Saque Neutral", y el centro defensor da un paso atrás desde el punto de Saque Neutral para reposicionar sus compañeros, la violación de "Saque Neutral" se aplicará al Equipo atacante ya que deben establecer su posición primero.

DESARROLLO DEL JUEGO

76.6. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL – INFRACCIONES

Si un centro se mueve prematuramente antes del "Saque Neutral", o si el Árbitro o Linier no han lanzado el puck adecuadamente, el "Saque Neutral" se considerará una violación de "Saque Neutral". Se dará un aviso al Equipo infractor y se volverá a lanzar el "Saque Neutral". Cuando dos (2) infracciones de "Saque Neutral" hayan sido cometidas por un mismo Equipo durante el mismo "Saque Neutral", este Equipo infractor será sancionado con Falta Leve de Banquillo. Esta sanción se anunciará como una "Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" – "Infracción de Saque Neutral".

Las infracciones de "Saque Neutral" se resumirán de la siguiente manera – Cualquiera de los (4) Árbitros puede identificar una infracción de "Saque Neutral":

- (I) Invasión de cualquier jugador que no sea el centro del área de "Saque Neutral" antes de lanzar el puck. Los jugadores en el perímetro del Círculo de Saque mantendrán ambos patines fuera del Círculo de Saque; se permite el contacto del patín con la línea. Si el patín de un jugador cruza la línea hacia el Círculo de Saque antes de la caída del puck, se considerará una violación de "Saque Neutral". El stick de un jugador puede estar dentro del Círculo de Saque siempre que no haya contacto físico con su oponente o el stick de su oponente.
- (II) Invasión por parte de cualquier jugador del área entre las marcas de los bordes exteriores del círculo de Saque antes de que se lance el puck. Los jugadores también deben asegurarse de que sus dos patines no crucen sus respectivas marcas. Se permite el contacto con la línea con su patín. Si el patín de un jugador cruza la línea hacia el área entre las marcas de control antes de la caída del puck, esto se considerará una violación de "Saque Neutral". El stick de un jugador puede estar dentro del área entre las marcas siempre que no haya contacto físico con su oponente o el stick de su oponente.
- (III) Cualquier contacto físico con un oponente antes de que se lance el puck. Si alguno de los jugadores que disputa el "Saque Neutral" hace contacto de casco a casco con su oponente, debe recibir un primer aviso de infracción de "Saque Neutral". Si el Linier no puede diferenciar qué jugador inició el contacto, ambos jugadores deben recibir un primer aviso de violación de "Saque Neutral".
- (IV) Error de cualquiera de los centros que disputan el "Saque Neutral" para "posicionarse correctamente detrás de las líneas de limitación" o colocar su stick en el hielo, como se describe en la Regla 76.4 – Procedimiento Saque Neutral - Centros. "Colocarse correctamente detrás de las líneas de limitación" significa que el centro debe colocar sus pies a cada lado de las líneas de limitación paralelas a las vallas laterales (el contacto con las líneas está permitido), y la punta de la cuchilla de sus patines no debe cruzar las líneas de limitación perpendiculares a las vallas laterales, ya que se acerca al Punto de Saque Neutral. Luego, la pala del stick debe colocarse sobre el hielo, al menos la punta de la pala, en el área blanca designada del Punto de Saque y debe permanecer allí hasta que se suelte el puck.
- (V) No cumplir el procedimiento de posicionamiento y "Saque Neutral" resultará en una violación de "Saque Neutral".

Siempre que un Equipo haya cometido dos (2) violaciones de "Saque Neutral" durante el mismo "Saque Neutral", el Árbitro sancionará inmediatamente al Equipo infractor con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido". Esta sanción se anunciará como Falta Leve de Banquillo por Demorar el Partido – Violación de Saque Neutral.

Los jugadores que lleguen tarde al lugar de "Saque Neutral" y, por lo tanto, en una posición de fuera de juego para el siguiente "Saque Neutral", serán advertidos una vez en el partido por el Árbitro.

Este aviso también se le dará al entrenador del Equipo infractor. En esta Situación, el centro del Equipo infractor no recibirá amonestación por infracción de "Saque Neutral". Cualquier violación posterior resultará en una sanción de Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" al Equipo infractor. Esta sanción se anunciará como "Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido"- Proceso lento de colocación en Saque Neutral.

DESARROLLO DEL JUEGO

En la realización de cualquier "Saque Neutral" en cualquiera de los nueve (9) Puntos de Saque Neutral en la superficie de juego, ningún Jugador que se enfrente deberá hacer contacto físico con el cuerpo de su oponente por medio de su propio cuerpo o por su stick excepto en la disputa del puck después de que se haya completado el "Saque Neutral".

Por violación de esta Regla, el Árbitro puede, a su criterio, imponer una o más Faltas Leves al Jugador (es) cuya acción (es) causó el "contacto físico".

No obstante, este "contacto físico" previo a lanzar el puck se considerará una infracción de "Saque Neutral" y el Linier advertirá al centro que el Equipo ha cometido una infracción de "Saque Neutral" y cualquier infracción posterior se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" - Violación de "Saque Neutral".

La invasión de "Saque Neutral" puede aplicarse durante "Saques Neutrales" en cualquiera de los nueve (9) puntos de Saque en la superficie de juego. Sin embargo, dado que tales líneas no están pintadas en el hielo en los cuatro (4) Puntos de Saque Neutral adyacentes a las líneas azules, los Linieres usarán su criterio para determinar si se ha producido o no una infracción.

Todos los jugadores, excepto los centros, se colocarán por detrás del lugar de "Saque Neutral" como si estuvieran fuera del Círculo de Saque Neutral en los "Saques Neutrales" en los fondos.

76.7. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL – CAMBIO DE LÍNEAS

No se permitirá la sustitución de Jugadores hasta que se haya completado el "Saque Neutral" y el juego se haya reanudado, excepto cuando se imponga una sanción que afecte a la fuerza numérica sobre el hielo de cualquiera de los Equipos.

Si un Árbitro advierte que el Equipo defensor no ha colocado suficientes Jugadores en el hielo para el siguiente "Saque Neutral", se notificará al Árbitro en la Zona Neutral y éste le indicará al Equipo infractor que coloque a otro (s) Jugador (es) sobre el hielo.

Si, en opinión del Árbitro, esto se está haciendo como una "táctica de dilatación", dará un aviso al Entrenador del Equipo infractor y cualquier infracción posterior dará lugar a una sanción de Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido".

Si un Árbitro advierte que el Equipo atacante no ha colocado suficientes Jugadores en el hielo para el siguiente "Saque Neutral", el Linier procederá con la realización del "Saque Neutral" de manera normal. El Equipo atacante debe asegurarse de poner el número adecuado de Jugadores en el hielo en todo momento.

76.8. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL – VERIFICACIÓN DEL TIEMPO

Cualquier pérdida de tiempo en el partido o marcador de sanciones por un falso "Saque Neutral" o una violación del "Saque Neutral" debe ser corregida. Se puede consultar la Revisión de Vídeo para asegurarse de que el tiempo se corrige con precisión. El árbitro no hará sonar el silbato para iniciar el juego.

El tiempo de juego comenzará en el instante en que se lance el puck y se detendrá cuando suene el silbato o se anote un gol.

REGLA 77 TIEMPOS DE PARTIDO Y DESCANSO

77.1. TIEMPO DE PARTIDO

El tiempo de juego de un partido será de tres (3) períodos de veinte minutos (20) de juego real con un descanso entre períodos.

77.2. TIEMPO DE DESCANSO

El juego se reanudará inmediatamente después de cada descanso al acabar los quince (15) minutos o un período de tiempo marcado por la IIHF desde el final del período anterior. El tiempo de descanso comienza después de acabar el período.

→ Regla 34 – Cronometrador

DESARROLLO DEL JUEGO

Con el fin de mantener informados a los espectadores sobre el tiempo restante durante los descansos, el Cronometrador utilizará el marcador para poner la duración de los descansos.

77.3. DEMORAS

Si ocurre un retraso inusual dentro de los 10 minutos anteriores al final del primer o segundo período, el Árbitro puede ordenar que se tome inmediatamente el siguiente descanso.

El resto del período se completará tras la reanudación del juego con los Equipos defendiendo las mismas Porterías, después los Equipos cambiarán de lado y reanudarán el juego del período siguiente sin demora.

REGLA 78 GOLES

78.1. GOLES Y ASISTENCIAS

Es responsabilidad de los Árbitros otorgar Goles e informar sobre el "anotador del gol" y las "asistencias", y su decisión a este respecto es definitiva, sin perjuicio del informe del Árbitro o de cualquier otro Árbitro.

Si corresponde, es responsabilidad de los Árbitros otorgar Goles e informar sobre el "anotador del gol". El Anotador Oficial, con la ayuda del personal de Estadística, confirmará el "anotador del gol" y cualquier Jugador que merezca una "asistencia". Esta decisión es definitiva a este respecto y no se pueden realizar cambios después de acabar el partido. El uso de la repetición de video para verificar la adjudicación adecuada de un gol o una asistencia es esencial. Dichas adjudicaciones se realizarán estrictamente conforme a las disposiciones de esta regla. Por lo tanto, el Anotador Oficial debe estar bien familiarizado con todos los aspectos de esta Regla; estar atento para observar todas las acciones que afectan a la concesión de un gol o una asistencia; y, sobre todo, otorgar o quitar goles con absoluta imparcialidad.

En caso de un error obvio al conceder un gol o una asistencia que haya sido anunciado, debe corregirse de inmediato, pero no se deben realizar cambios en el resumen oficial de anotación después de que el Árbitro haya firmado el Acta Oficial. El Equipo que consiga el mayor número de Goles durante los tres (3) períodos de veinte minutos será el ganador y se le acreditará con tres (3) puntos en la clasificación.

En caso de que se determine un ganador durante la temporada regular en el período de Prórroga o en la tanda de penaltis, al Equipo ganador se le acreditarán dos (2) puntos en la clasificación y al Equipo perdedor se le acreditará un (1) punto en la clasificación.

78.2. CONCEDER UN GOL

Un "gol" se acreditará en los registros de puntuación a un jugador que haya impulsado el puck hacia la portería del oponente. Cada "gol" contará un punto en el registro del jugador. Solo se puede acreditar un punto a cualquier jugador en un gol.

78.3. CONCEDER ASISTENCIAS

Cuando un jugador marca un gol, se acreditará una "asistencia" al jugador o jugadores (máximo dos) que toquen el puck antes que el "anotador de gol", siempre que ningún defensor juegue o tenga "control del puck" posteriormente.

Cada "asistencia" contará un punto en el registro del Jugador. Solo se puede acreditar un punto a cualquier jugador en un gol.

78.4. ANOTAR UN GOL

Se conseguirá un gol cuando el puck haya sido colocado entre los postes de la portería por el stick de un jugador atacante, desde delante y debajo del travesaño, y por completo a través de una línea roja del ancho del diámetro de los postes de la portería dibujada en el hielo de un poste a otro con el marco de la portería en su posición correcta.

DESARROLLO DEL JUEGO

El marco de la portería se considerará en su posición correcta cuando al menos una parte de la(s) clavija(s) flexible(s) todavía esté dentro de la portería.

Las clavijas flexibles se pueden doblar, pero siempre que al menos una parte de las clavijas flexibles estén todavía en el agujero en el hielo y en el poste de la portería, se considerará que el marco de la portería está en su posición correcta.

El marco de la portería podría elevarse un poco en un poste (o en ambos), pero mientras las clavijas flexibles todavía estén en contacto con los agujeros en el hielo y los postes de la portería, el marco de la portería no se considerará desplazado. Se marcará un gol si un jugador del lado defensor dispara el puck hacia la portería. El jugador del lado atacante que tocó por última vez el puck será acreditado con el gol, pero no se otorgará ninguna asistencia.

Se marcará un gol si un jugador del lado defensor introduce el puck en la portería de cualquier otra manera. El jugador del lado atacante que tocó por última vez el puck será acreditado con el gol y se podrán otorgar asistencias.

Si un jugador atacante ha desviado el puck hacia la portería, fuera de su patín o cuerpo, de cualquier manera, el gol será válido. El jugador que desvió el puck será acreditado con el gol.

Si un jugador impulsa legalmente un puck al área de portería del equipo contrario y el puck se suelta y queda disponible para otro jugador del lado atacante, un gol marcado en la jugada será legal.

78.5. ANULAR UN GOL

El Árbitro anulará los Posibles Goles y el anunciador de megafonía hará el anuncio correspondiente por las siguientes razones:

- (I) Cuando el puck ha sido dirigido, bateado o lanzado a la portería por un jugador atacante con cualquier parte de su cuerpo que no sea con un stick (excepto patines). Cuando esto ocurra, si se considera que se hizo de manera deliberada, entonces la decisión será NO GOL. No se puede marcar un gol cuando el puck ha sido golpeado deliberadamente a la portería con cualquier parte del cuerpo del jugador atacante → [Regla 78.4 – Anotar un Gol](#).
- (II) Cuando el puck ha sido pateado con un evidente movimiento de patada → [Regla 49.2 – Patada](#).
- (III) Cuando el puck se ha desviado de un árbitro directamente hacia la portería → [Regla 85.4 – Puck que Golpea a un Árbitro](#).
- (IV) Cuando se ha marcado un gol y un jugador inelegible está en el hielo → [Regla 68.5 – Anular un Gol](#).
- (V) Cuando un jugador atacante ha interferido con un portero en su área de portería → [Regla 69.1 – Obstrucción al Portero](#).
- (VI) Cuando el puck ha entrado en la portería después de hacer contacto con el stick de un jugador atacante que está por encima de la altura del larguero. El lugar donde el puck hace contacto con el stick es el factor determinante → [Regla 80.3 – Anular un Gol](#).
- (VII) Cuando Revisión de Vídeo confirme que se ha marcado un gol en un extremo del hielo, se anulará cualquier gol marcado en el otro extremo en la misma jugada → [Regla 37.2 – Revisión de Video](#).
- (VIII) Cuando un Linier informa al árbitro una Doble Falta Leve por un stick alto, una Falta Grave o una Expulsión de Partido después de que el Equipo infractor haya marcado un gol, el gol debe ser anulado y se impondrá la sanción correspondiente → [Regla 32.4 – Informar al Árbitro](#).
- (IX) (Cuando un portero ha sido empujado dentro de la portería junto con el puck después de realizar una parada → [Regla 69.7 – Rebotes y Pucks Perdidos](#).

DESARROLLO DEL JUEGO

- (X) Cuando la portería se desplaza accidentalmente. El marco de la portería se considera desplazado si uno o ambos anclajes de la portería ya no están en sus respectivos agujeros en el hielo, o la portería se ha salido completamente de una o ambas clavijas, antes o cuando el puck entra en la portería → [Regla 78.4 – Anotar un Gol.](#)
- (XI) Durante una sanción diferida, el Equipo infractor no puede anotar a menos que el Equipo no infractor lance el puck a su propia portería. Esto significará que una desviación de un Jugador infractor o cualquier acción física de un Jugador infractor que pueda hacer que el puck entre en la portería del Equipo no infractor, no se considerará gol legal. El juego se detendrá antes de que el puck entre en la portería (siempre que sea posible) y se impondrá la sanción al Equipo infractor;
- (XII) (XII) Cuando el Árbitro considere que el juego se ha detenido, incluso si no ha tenido físicamente la oportunidad de detener el juego haciendo sonar su silbato;
- (XIII) No será válido ningún gol que no sea anotado cumpliendo las Reglas oficiales.

78.6. RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR INICIADA POR OPERACIÓN DE REVISIÓN DE VIDEO DE IIHF

Esta Regla se describe en

→ [Regla 38.3 Reclamación de Entrenador.](#)

REGLA 79 PASE CON LA MANO

79.1. PASE CON LA MANO

A un jugador se le permitirá detener o "batear" un puck en el aire con la mano abierta, o empujarlo a lo largo del hielo con la mano, y el juego no se detendrá a menos que, en opinión de los Árbitros, han dirigido el puck a un compañero, o han permitido que su Equipo obtenga una ventaja, y posteriormente la posesión y el control del puck es obtenido por un Jugador del Equipo infractor, ya sea directamente o desviado de cualquier Jugador u oficial. Para infracciones relacionadas con "cerrar la mano sobre el puck", consulte Manejar el puck con la Mano:

→ [Regla 67 – Jugar el Puck con la Mano.](#)

79.2. ZONA DEFENSIVA

El juego no se detendrá por ningún Pase con la Mano por parte de los Jugadores en su propia Zona de Defensa. La ubicación del puck cuando sea contactado tanto por el Jugador que realiza el Pase con la Mano como el Jugador que recibe el Pase con la Mano determinará la zona en la que se encuentra.

79.3. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Cuando se pita un Pase con la Mano, el "Saque Neutral" siguiente se lanzará en el Punto de Saque más cercano en la zona donde ocurrió la infracción, a menos que el Equipo infractor obtenga una ventaja territorial, entonces el "Saque Neutral" será en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde ocurrió la parada de juego, a menos que se diga lo contrario en las reglas. Cuando se produce una infracción de Pase con la Mano por parte de un Equipo en su Zona de Ataque, el siguiente "Saque Neutral" se lanzará en uno de los Puntos de Saque en la Zona Neutral fuera de la Línea Azul del Equipo defensor.

REGLA 80 JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO

80.1. JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO

Está prohibido batear el puck por encima de la altura normal de los hombros con un stick. Cuando un puck es golpeado con un "stick alto" y posteriormente pasa a "posesión y control" de un Jugador del Equipo infractor (incluido el Jugador que hizo contacto

DESARROLLO DEL JUEGO

con el puck), ya sea directamente o desviado de cualquier Jugador o Árbitro, se pitará.

Cuando un puck ha sido contactado por un "stick alto", se permitirá que el juego continúe, siempre que:

- (I) El puck ha sido bateado a un oponente (cuando un jugador batea el puck a un oponente, el Árbitro dará la señal de "anulación" inmediatamente; de lo contrario, detendrá el juego).
- (II) Un jugador del Equipo defensor batea el puck en su propia portería, en cuyo caso el gol será válido.

Se prohibirá sostener el puck en la pala del stick ("estilo lacrosse") por encima de la altura normal de los hombros y se producirá una parada de juego. Si esto lo hace un Jugador en un "Lanzamiento de Penalti" o en un lanzamiento en Tanda de Penaltis, el tiro se detendrá inmediatamente y se considerará completado.

→ Regla 60 – Stick Alto.

80.2. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Cuando se detiene el juego por "Jugar el Puck con Stick Alto", el "Saque Neutral" siguiente se lanzará en el lugar que proporcione la menor "ventaja territorial" al Equipo que golpea el puck, ya sea en el lugar donde se hizo contacto con el puck ilegalmente, o donde fue jugado por última vez por el Equipo infractor.

Si el Equipo atacante tiene la culpa y el juego se detiene mientras el puck está en la Zona de Ataque, el "Saque Neutral" resultante debe moverse al Punto de Saque Neutral más cercano en la Zona Neutral.

80.3. ANULAR UN GOL

Cuando un jugador atacante hace que el puck entre en la portería del oponente al hacer contacto con el puck por encima de la altura del larguero, ya sea directamente o desviado de cualquier jugador o Árbitro, el gol no será válido. El factor determinante es dónde hace contacto el puck con el stick.

Si el puck hace contacto con el stick al nivel del larguero o por debajo del mismo y entra en la portería, el gol será válido.

Será válido un gol marcado como resultado de que un jugador defensor golpee el puck con su stick colocado por encima de la altura del larguero del marco de la portería en su propia portería.

REGLA 81 DESPEJE PROHIBIDO - ICING

81.1. DESPEJE PROHIBIDO

Para el propósito de esta Regla, la línea roja central dividirá el hielo en mitades. Si cualquier Jugador de un Equipo, igual o superior en "fuerza numérica" (Power Play) al Equipo oponente, dispara, batea o desvíe el puck de su propia mitad del hielo más allá de la Línea de Gol del Equipo oponente, el juego deberá ser detenido.

Para pucks desviados, esto solo se aplica cuando el puck fue originalmente propulsado por el hielo por el Equipo infractor.

A los efectos de esta Regla, el punto de último contacto con el puck por parte del Equipo en posesión se utilizará para determinar si se ha producido o no Despeje Prohibido. Como tal, el Equipo en posesión debe "ganar la línea" para que el Despeje Prohibido sea anulado. "Ganar la línea" significará que el puck, mientras está en el stick del Jugador (no en el patín del Jugador) debe hacer contacto con la línea roja central para anular un posible Despeje Prohibido. A efectos de la interpretación de la regla, se requieren dos juicios para un "Despeje Prohibido".

El Linier debe determinar primero que el puck cruzará la línea de gol. Una vez que el Linier determina que el puck cruzará la

DESARROLLO DEL JUEGO

línea de gol, se completa el "Despeje Prohibido" tras determinar qué jugador (atacante o defensor) tocaría primero el puck.

Esta decisión del Linier se tomará no más tarde de que el primer jugador alcance los puntos de "Saque Neutral" de los fondos, siendo el patín del jugador el factor determinante. En caso de que el puck sea impulsado por el hielo de tal manera que se deslice alrededor de las vallas y/o regrese hacia los puntos de "Saque Neutral" de los fondos, se aplicará el mismo procedimiento en el sentido de que el Linier determinará dentro de un límite de distancia similar en cuanto a quién habría tocado el puck primero. Para aclarar, el factor determinante es qué jugador tocaría primero el puck, no qué jugador llegaría primero a los puntos de "Saque Neutral" de los fondos.

Si la "carrera por el puck", en el momento en que el primer jugador alcanza los puntos de "Saque Neutral" de los fondos, está demasiado ajustada como para determinar qué jugador tocaría primero el puck, se pitara "Despeje Prohibido". El puck al golpear o desviarse en un Árbitro no anula automáticamente un posible "Despeje Prohibido".

Si no hay una "carrera" por el puck, no se pitara despeje prohibido hasta que un jugador defensor cruce su línea azul defensiva y el puck cruce la línea de gol (no entre los postes de la portería).

81.2. DESPEJE PROHIBIDO – UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Después de un "Despeje Prohibido", el Equipo atacante tendrá la opción de elegir en qué lado se lanzará el "Saque Neutral".

Si, en opinión del Árbitro, el defensor se abstiene intencionalmente de jugar el puck con prontitud cuando está en posición de hacerlo, deberá detener el juego y ordenar el "Saque Neutral" resultante en el punto de Saque Neutral más cercano a la portería del infractor. Si el Linier se ha equivocado al pitir un "Despeje Prohibido" (sin importar si el Equipo está en "Inferioridad"), el puck se "disputará" en el Punto de Saque Neutral del Centro de hielo.

81.3. PORTERO

Si, en opinión del Linier, el Portero finge jugar el puck, intenta jugar el puck o patina en la dirección del puck en un Despeje Prohibido en cualquier momento, el "possible Despeje Prohibido" será anulado, y el juego continuará.

Sin embargo, si un portero está legalmente fuera del área intentando ir al banquillo de jugadores para ser sustituido por un atacante extra y no intenta jugar el puck de ninguna manera, el "Despeje Prohibido" no debe ser anulado bajo esta sección.

Si el portero está fuera de su área antes de que se ejecute el tiro, y simplemente se retira a su área sin intentar jugar el puck o fingir jugar el puck, el "possible Despeje Prohibido" permanecerá activo.

81.4. CAMBIO DE LÍNEAS EN UN DESPEJE PROHIBIDO

Un Equipo que infrinja esta regla no podrá realizar sustituciones de Jugadores antes del siguiente "Saque Neutral".

Sin embargo, un Equipo podrá realizar una sustitución de Jugador para reemplazar a un Portero que había sido sustituido por un atacante extra, para reemplazar a un Jugador lesionado, un Jugador con un patín roto o cuando se haya sancionado una sanción que afecte a la fuerza en el hielo de cualquiera de los Equipos. La determinación de los jugadores en el hielo se realizará cuando el puck salga del stick del jugador infractor.

81.5. NO DESPEJE PROHIBIDO

Cuando el puck es disparado y rebota en el cuerpo o en el stick de un oponente en su propia mitad del hielo de manera que cruce la Línea de Gol del jugador que tira, no se considerará "Despeje Prohibido".

Cuando un puck es disparado por un Equipo desde su propia mitad del hielo y es desviado varias veces antes de cruzar la línea roja central, el Despeje Prohibido será anulado si al menos una de estas desviaciones fue en un jugador contrario. Si el puck va más allá de la Línea de Gol en la mitad opuesta del hielo directamente de cualquiera de los jugadores durante un saque neutral, no se considerará una infracción de esta regla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Si, a juicio del Linier, cualquier Jugador (que no sea el Portero) del Equipo contrario puede jugar el puck antes de que pase su Línea de Gol, pero no lo ha hecho, el juego continuará y la infracción del "Despeje Prohibido" se anulará.

Esto incluye la situación en la cual el Equipo contrario, mientras está en el proceso de hacer sustituciones de Jugador durante la jugada, puede jugar el puck, pero elige no hacerlo para evitar ser sancionado por "demasiados Jugadores en el hielo", el "Despeje Prohibido" se anulará.

Si el puck toca cualquier parte de un Jugador contrario, incluidos sus patines o su stick, o si toca cualquier parte del Portero del Equipo contrario, incluidos sus patines o su stick, en cualquier momento antes o después de cruzar la Línea de Gol, no se considerará "Despeje Prohibido".

Si un portero realiza alguna acción para sacar el puck de detrás de la red, no se pitará "Despeje Prohibido".

81.6. DESPEJE PROHIBIDO - ICING – FUERZA NUMÉRICA

Si el puck fue disparado por un jugador de un equipo en Inferioridad Numérica respecto al contrario, el juego continuará y no se sancionará la infracción del "Despeje Prohibido".

Cuando un Equipo está en "Inferioridad Numérica" como consecuencia de una sanción y la sanción está por vencer, la decisión sobre si ha habido un "Despeje Prohibido" se determinará en el instante en que termina la sanción. En caso de que el puck se suelte del stick del jugador que lo lanza al hielo antes de que expire la sanción, no se aplicará la infracción de "Despeje Prohibido". La acción del Jugador Sancionado quedándose en el Banquillo de Sancionados no alterará la decisión.

REGLA 82 CAMBIO DE LÍNEAS

82.1. CAMBIO DE LÍNEA

Después de la parada de juego, el Equipo visitante colocará rápidamente una alineación en el hielo lista para jugar y no se realizará ninguna sustitución desde ese momento hasta que se reanude el juego.

El Equipo Local podrá entonces realizar cualquier sustitución que desee, excepto después de un "Despeje Prohibido", que no resulte en la demora del juego. "Colocar una alineación en el hielo" significará que ambos Equipos colocarán la dotación completa de Jugadores (y no excederán) a los que tienen derecho dentro del tiempo de cambio de línea marcado.

Si hay una demora indebida por parte de cualquiera de los Equipos para cambiar de Jugador, el Árbitro ordenará al Equipo o Equipos infractores que tomen sus posiciones inmediatamente y no permitirá más cambios de Jugador.

Cuando se ha realizado una sustitución según la regla anterior, no se puede realizar ninguna sustitución adicional hasta que comience el juego. Una vez que se haya completado el procedimiento de cambio de línea, no se permitirán sustituciones de jugadores adicionales hasta que el "Saque Neutral" se haya completado legalmente y el juego se haya reanudado, excepto cuando se imponga una sanción o sanciones que afecten a la "fuerza numérica sobre el hielo" de uno o ambos Equipos. Esto puede incluir sanciones impuestas después de la finalización del cambio de línea y antes del "Saque Neutral", o debido a una sanción impuesta por una infracción de "Saque Neutral" - consulte la Regla 82.2 - Cambio de línea - Procedimiento.

Un Equipo que ha infringido la → Regla 63.8 – Demorar el Partido o → Regla 81 – Despeje Prohibido, no podrá realizar ningún cambio de jugadores antes del siguiente "Saque Neutral". Sin embargo, un Equipo podrá realizar una sustitución de Jugador para reemplazar a un Portero que había sido sustituido por un atacante extra, para reemplazar a un Jugador lesionado o cuando se haya aplicado una sanción que afecte a la "fuerza numérica sobre el hielo" de cualquiera de los Equipos. La determinación de los jugadores en el hielo se realizará cuando el puck salga del stick del jugador infractor

DESARROLLO DEL JUEGO

La sustitución de los porteros durante un partido se llevará a cabo al mismo tiempo que un cambio de línea regular. No se otorgará tiempo extra al Portero que salga del banquillo, excepto cuando se produzca una lesión de un Portero.

82.2. CAMBIO DE LÍNEAS – PROCEDIMIENTO

Después de una parada de juego, el Árbitro aplicará el siguiente procedimiento de cambio de línea una vez que haya determinado que este procedimiento puede comenzar:

- (I) El Árbitro dará al Equipo Visitante hasta cinco (5) segundos para hacer su cambio de línea.
- (II) El Árbitro levantará la mano para indicar que no hay más cambios por parte del Equipo Visitante y comenzará el cambio de línea del Equipo Local.
- (III) El Árbitro dará al Equipo Local hasta ocho (8) segundos para hacer su cambio de línea.
- (IV) El Árbitro bajará la mano para indicar que no hay más cambios por parte del Equipo Local.
- (V) Cualquier intento por parte del Equipo de hacer un cambio después de la señal del Árbitro, intentar colocar a demasiados Jugadores en el hielo para el siguiente cambio de línea, o intentar hacer cambios adicionales, no será permitido y el Árbitro enviará los Jugadores que han intentado cambiar a su Banquillo de Jugadores. El Árbitro dará un aviso al Equipo infractor (a través del Entrenador) indicando que cualquier infracción posterior durante el resto del partido (incluida la Prórroga) se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido". Esta sanción se anunciará como "Falta Leve de Banquillo por Demorar el Partido"- "Cambio de Línea Incorrecto".
- (VI) El Linier que realiza el "Saque Neutral" hará sonar su silbato (una vez que el Árbitro haya bajado la mano para que la línea cambie) para indicar que todos los Jugadores deben estar en posición y en su lado para el "Saque Neutral" en un máximo de cinco (5) segundos. El "saque neutral" se llevará a cabo según → [Regla 76 – Saques Neutrales](#).
- (VII) Los jugadores lentos (tras el pitido de aviso de cinco segundos del Linier) en llegar al "Saque Neutral" o en una posición fuera de lugar para el siguiente "Saque Neutral" serán advertidos una vez en el partido por el Árbitro. Este aviso también se le dará al entrenador del Equipo infractor. En esta Situación, el centro del Equipo infractor no es expulsado del "Saque Neutral". Cualquier violación posterior resultará en una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" sancionada al Equipo infractor.
- (VIII) En los últimos dos (2) minutos del tiempo reglamentario y en cualquier momento del período (s) de Prórroga, los puntos (vi) y (vii) anteriores no son aplicables. El Linier dará a los Equipos un tiempo razonable para prepararse para el "Saque Neutral" siguiente después de que se hayan cumplido los puntos (i) a (v) anteriores.

82.3. CAMBIO DE LÍNEAS – FALTA LEVE DE BANQUILLO

El Equipo Local tiene derecho al "último cambio". Esto significa que el Entrenador visitante debe poner a sus Jugadores en el hielo primero, después de lo cual el Entrenador local debe hacerlo. Si alguno de los Equipos no realiza sus cambios con prontitud, el Árbitro no permitirá el cambio.

El incumplimiento por parte del Equipo, o la tardanza en cumplir, o el error deliberado en el cumplimiento de esta regla, resultará primero en un aviso del Árbitro y luego se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido". Los jugadores deben dirigirse directamente a la ubicación del "Saque Neutral" para participar en el siguiente "Saque Neutral".

Cualquier intento de retrasar el juego, deteniendo o por cualquier otra acción innecesaria por parte del Equipo se sancionará con una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido". Se anunciará como "Falta Leve de Banquillo por Demorar el Partido"- Procedimiento lento de Colocación al Saque Neutral "(o Procedimiento lento al banquillo de jugadores)"

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la jugada, si un Jugador desea retirarse del hielo y ser reemplazado por un sustituto, debe hacerlo en el Banquillo de Jugadores y no a través de ninguna otra salida de la Pista. Este no es un cambio de jugador legal y, por lo tanto, cuando se cometa una infracción, se sancionará con una Falta Leve de Banquillo.

REGLA 83 FUERA DE JUEGO

83.1. FUERA DE JUEGO

Los jugadores del Equipo atacante no deben preceder al puck en la Zona de Ataque.

La posición de los patines del jugador y no la de su stick será el factor determinante en todos los casos para decidir un "fuera de juego". Un jugador está "fuera de juego" cuando ambos patines están completamente más allá del borde de ataque de la Línea Azul involucrada en la jugada.

Un jugador está correcto cuando cualquiera de sus patines está en contacto con la Línea Azul, o en su "propio lado" de la línea, en el instante en que el puck cruza completamente el borde de ataque de la Línea Azul. En su "propio lado" de la línea estará definido por un "plano" de la Línea Azul que se extenderá desde el borde de ataque de la Línea Azul en vertical hacia arriba.

Si el patín de un jugador aún tiene que "romper el plano" antes de que el puck cruce completamente el borde de ataque, se considerará que está "en posición correcta" a los efectos de la regla de "fuera de juego".

Un jugador que controle el puck y que cruce la línea por delante del puck no será considerado "fuera de juego", siempre que tenga "posesión y control" del puck antes de que sus patines crucen el borde de ataque de la Línea Azul.

Cabe señalar que si bien la posición de los patines del jugador es lo que determina si un jugador está en "fuera de juego", la consideración de un "fuera de juego" nunca surge hasta que el puck ha cruzado completamente el borde de ataque de la Línea Azul, momento en el que se debe tomar la decisión.

Si un Jugador lleva, pasa o juega legalmente el puck de regreso a su propia Zona de Defensa mientras un Jugador del Equipo contrario está en dicha Zona de Defensa, se ignorará el "fuera de juego" y se permitirá que continúe el juego.

83.2. FUERA DE JUEGO – DESVÍOS / REBOTES

Para los propósitos de esta sección, se considera que un Jugador atacante ha precedido al puck en la Zona de Ataque.

Cuando un jugador defensor saca el puck fuera de su zona defensiva y el puck claramente rebota en un defensa en la zona neutral y vuelve a la zona de defensa, todos los jugadores atacantes son elegibles para jugar el puck.

Sin embargo, cualquier acción de un Jugador atacante que cause un "desvío / rebote" en un Jugador defensor en la Zona Neutral de regreso a la Zona Defensiva (es decir, carga con el stick, carga con el cuerpo, contacto físico), el Linier señalará "Fuera de juego diferido". Un puck que se desvíe hacia la Zona de Defensa en un Árbitro que está en la Zona Neutral será "Fuera de Juego" (o "Fuera de juego diferido", según corresponda).

Un puck desviado en un Jugador atacante fuera de la Línea Azul hacia la Zona de Ataque, independientemente de quién lo lanzó originalmente o desde dónde fue lanzado, se valorará como "fuera de juego" o "Fuera de Juego Diferido", según corresponda.

Un puck lanzado por el Equipo atacante que se desvíe en cualquier Jugador será valorado como "fuera de juego" o "Fuera de juego diferido", según corresponda.

DESARROLLO DEL JUEGO

83.3. FUERA DE JUEGO DIFERIDO

Una Situación en la que un Jugador (o Jugadores) atacantes ha (han) precedido al puck a través de la Línea Azul atacante, pero el Equipo defensor está en posición de sacar el puck de su Zona de Defensa sin demora ni contacto con un Jugador atacante, o los jugadores atacantes están en proceso de limpiar la zona de ataque.

En un "fuera de juego" diferido, el Linier bajará el brazo para anular el "fuera de juego" y permitir que el juego continúe si:

- (I) Todos los Jugadores del Equipo infractor despejan la zona en el mismo instante (el patín en contacto con la Línea Azul, el criterio "3D" no se utiliza en esta situación) permitiendo que los Jugadores atacantes vuelvan a entrar en la Zona de Ataque, o
- (II) El Equipo defensor pasa o lleva el puck a la Zona Neutral.

Si, durante un "fuera de juego diferido", cualquier miembro del Equipo atacante toca el puck, intenta "tomar posesión de un puck suelto", obliga al portador del puck defensor a retroceder más en su propia zona, o está a punto de hacer contacto físico con el defensa portador del puck, el Linier detendrá el juego por la infracción de "fuera de juego".

Si, durante un "Fuera de juego diferido", un jugador atacante en la zona de ataque elige ir a su banquillo de jugadores (que se extiende a la zona de ataque) para ser reemplazado por un compañero, se considerará que ha limpiado la zona cuando ambos patines están fuera del hielo y el Linier juzga que ha abandonado la superficie de juego.

Si su reemplazo entra al hielo en la Zona de Ataque, mientras el "Fuera de Juego Diferido" todavía está en efecto, el también debe despejar la Zona de Ataque. Una vez que todos los jugadores atacantes hayan limpiado la zona de ataque y el Linier haya bajado el brazo por el "Fuera de Juego Diferido", todos los jugadores atacantes pueden entrar legalmente en la zona de ataque y perseguir el puck.

83.4. ANULAR UN GOL – FUERA DE JUEGO

Si el puck es lanzado a la Zona de Ataque provocando un "Fuera de Juego Diferido", se permitirá que el juego continúe bajo la regla normal de "limpiar la zona".

Si, como resultado de este tiro, el puck entra en la portería del Equipo defensor, directamente o rebotado en el Portero, un Jugador, la valla, el cristal, una equipación o un árbitro, se anulará el gol ya que el tiro inicial era "Fuera de Juego".

El hecho de que el Equipo atacante haya "limpiado la zona" antes de que el puck entrara en la portería no influye en esta decisión.

El "Saque Neutral" se lanzará en el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana al punto de origen del tiro que le da al Equipo infractor la menor "ventaja territorial".

La única forma en que un Equipo atacante puede conseguir un gol en una situación de "Fuera de juego diferido" es si el Equipo defensor dispara o mete el puck en su propia portería sin acción o contacto del Equipo infractor.

Salvo en situaciones que implican un "Fuera de Juego Diferido" con el puck entrando en la portería o una Reclamación de Entrenadores satisfactoria, no se puede anular ningún gol a posteriori por una infracción de "Fuera de Juego", excepto el factor humano involucrado en soplar el silbato.

→ Regla 38 – Reclamación de Entrenador.

83.5. RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR – FUERA DE JUEGO

→ Regla 38 – Reclamación de Entrenador.

DESARROLLO DEL JUEGO

83.6. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL – FUERA DE JUEGO

Por violación de esta regla, el juego se detiene y el puck será "lanzado" en la Zona Neutral en el Punto de Saque Neutral más cercano a la Zona de Ataque del Equipo infractor cuando la violación ocurre como resultado de que el Equipo atacante lleva el Puck más allá de la Línea Azul de ataque, o desde el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana al punto de origen del tiro o pase (incluso si es desviado por un Jugador atacante o defensor o un árbitro).

En cada "Fuera de juego diferido", incluido un "fuera de juego intencionado", el Linier levantará su brazo sin silbato. Permitirá continuar el juego y, si se produce una parada de juego, habrá cuatro posibles ubicaciones del "Saque Neutral":

- (I) Si se lleva más allá de la Línea Azul - "Saque Neutral" fuera de la Línea Azul.
- (II) Si se lanza a la Zona de Ataque (o pase erróneo) - Punto Neutral de Saque más cercano en la zona desde donde se originó el pase o tiro que le da al Equipo infractor la menor "ventaja territorial" (incluso si es desviado de un Jugador atacante o defensor o un Árbitro).
- (III) Si el jugador defensor es presionado o está a punto de ser cargado por un jugador atacante, el punto de Saque Neutral más cercano en la zona desde donde se originó el pase o tiro que le da al Equipo infractor la menor "ventaja territorial" (incluso si se desvía en un jugador atacante o defensor o en un Árbitro).
- (IV) Si se considera un "Fuera de Juego Intencionado" - Punto de Saque Neutral en la Zona Defensiva del Equipo infractor.

Cuando el Linier señala un "Fuera de Juego Diferido" y un jugador defensor dispara el puck que pasa por encima del vidrio de protección y queda fuera del juego, el "Saque Neutral" resultante se llevará a cabo en uno de los puntos de Saque Neutral de la zona de defensa y el jugador defensor será sancionado con una Falta Leve.

→ Regla 63 – Demorar el Partido.

Si el Linier señala un "Fuera de Juego Diferido" y el tiro original se desvía en un jugador defensor y queda fuera del juego, el "Saque Neutral" resultante se lanzará en el punto Saque Neutral más cercano en la zona desde donde se disparó el puck.

Cuando el Equipo defensor esté a punto de ser sancionado en la Zona de Defensa y el Linier ha señalado un "Fuera de Juego Diferido" contra el Equipo atacante en la misma jugada, el siguiente "Saque Neutral" se lanzará en uno de los Puntos de Saque de la Zona de Defensa.

83.7. FUERA DE JUEGO INTENCIONADO

Un "Fuera de Juego intencionado" es aquel que se hace con el propósito de asegurar una parada de juego sin importar la razón, aunque el Equipo esté "Inferioridad Numérica".

Si en opinión del Linier, se ha cometido un "Fuera de Juego Intencionado", el puck será "lanzado" en el punto de Saque Neutral en la Zona de Defensa del Equipo infractor.

Si, mientras se señala un "Fuera de Juego Diferido", un jugador del Equipo infractor toca deliberadamente el puck para provocar una parada de juego, el Linier señalará un "Fuera de Juego Intencionado".

Si, a juicio del Linier, el jugador(es) atacante(s) hacen un esfuerzo por salir de la zona de ataque y están muy cerca de la línea azul en el momento en que se lanza el puck dentro de la zona, la jugada no se considerará "Fuera de Juego Intencionado".

REGLA 84 DESARROLLO DE LAS PRÓRROGAS

84.1. PRÓRROGA – PARTIDOS DE FASES DE GRUPOS O RONDAS PREVIAS

Si al final de los tres (3) períodos regulares de veinte (20) minutos en una ronda única de Campeonato IIHF o en la Ronda Previa de un Campeonato IIHF de categoría superior, los dos (2) Equipos que juegan están empatados, los Equipos jugarán un período de Prórroga de

DESARROLLO DEL JUEGO

“muerte súbita” de no más de cinco (5) minutos declarando ganador al Equipo que marque primero.

La Prórroga se jugará con una fuerza numérica en cada Equipo de tres (3) Jugadores y un (1) Portero.

La Prórroga comenzará después de un descanso de tres minutos (3) durante el cual el personal de la pista realizará una “limpieza” de la superficie de hielo utilizando el mismo procedimiento que durante los “descansos comerciales de televisión”. Una vez finalizado el descanso, el reloj se reiniciará en 5:00 minutos e inmediatamente comenzará el período de Prórroga. Los equipos no cambiarán de lado.

Los jugadores permanecerán en sus respectivos Banquillos de Jugadores durante el descanso de 3 minutos en el que se limpia la superficie del hielo. Los porteros deben acudir a sus respectivos Banquillos de Jugadores durante este descanso, sin embargo, los Jugadores Sancionados deben permanecer en el Banquillo de Sancionados.

Si un Jugador Sancionado sale del Banquillo de Sancionados, será devuelto inmediatamente por los árbitros sin que se imponga sanción adicional, a menos que cometa una infracción a cualquier otra regla. No se permite que los equipos regresen al vestuario durante este tiempo. Operaciones de Prórroga: para los partidos de play-off o partidos por medallas, consulte Regulaciones Deportivas de la IIHF.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

84.2. PRÓRROGA – PARTIDOS DE FASES DE GRUPOS O RONDAS PREVIAS – ATACANTE EXTRA

Un Equipo podrá retirar su Portero por un Jugador extra en el período de Prórroga.

84.3. PRÓRROGA – PARTIDOS DE FASES DE GRUPOS O RONDAS PREVIAS – SANCIONES

Si al finalizar el tiempo reglamentario los Equipos están 5 contra 3, comenzarán la Prórroga 5 contra 3. Cuando la fuerza numérica llegue a 5 contra 4 o 5 contra 5, en la próxima parada del juego, la fuerza numérica se ajustará a 4 contra 3 o 3 contra 3, según corresponda.

Si al finalizar el tiempo reglamentario, los Equipos están 4 contra 4, comenzarán la Prórroga 3 contra 3. Cuando la fuerza numérica llegue a 4 contra 4, en la siguiente parada se ajustará a 3 contra 3 según corresponda. Si al final del tiempo reglamentario los Equipos están 3 contra 3, la Prórroga comenzará 3 contra 3. Cuando la fuerza numérica llegue a 4 contra 4, 5 contra 4 o 5 contra 5, en la siguiente parada se ajustará a 3 contra 3 o 4 contra 3 según corresponda.

En ningún momento un Equipo tendrá menos de tres (3) Jugadores en el hielo. Esto puede requerir que se añada un cuarto (4^º) y/o quinto (5^º) Jugador en caso de que se impongan sanciones. Si un Equipo es sancionado en la Prórroga, jugarán 4 contra 3.

Si ambos Equipos son sancionados con Faltas Leves en la misma parada de juego (sin otras sanciones vigentes), los Equipos continuarán jugando 3 contra 3. Si un Equipo es sancionado de manera que se necesita una ventaja de dos (2) hombres, entonces el Equipo infractor permanecerá en tres (3) Jugadores, mientras que el Equipo no infractor tendrá cinco (5) Jugadores.

En la primera parada de juego después de que la ventaja de dos (2) hombres ya no sea efectiva, la “fuerza numérica” de los Equipos volverá a 4 contra 3 o 3 contra 3, según corresponda.

Desarrollo de las Prórrogas – en partidos de Play-off, o partidos por medallas, consultar Las Regulaciones Deportivas de la IIHF.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

→ Para más información consultar Apéndice IV – Tablas Resumen – Tabla 18.

84.4. LANZAMIENTO DE PENALTIS, TANDAS DE PENALTIS – PARTIDOS DE GRUPOS O RONDAS PREVIAS

Si tras la finalización del tiempo reglamentario en cualquier Campeonato de IIHF el marcador del partido está empatado, los Equipos jugarán un período de Prórroga con una duración máxima y número de jugadores según lo especificado en las Regulaciones Deportivas de la IIHF declarando ganador al Equipo que marque primero.

Si no se marca ningún gol en el período de Prórroga, se pasará a la Tanda de Lanzamiento de Penaltis de la IIHF. Se utilizará el siguiente procedimiento:

DESARROLLO DEL JUEGO

- (I) Se realizarán lanzamientos en ambos lados de la pista. Se limpiará en seco con la máquina alisadora la sección central longitudinal de catorce (14) metros de ancho de la Pista, entre los Puntos de Saque Neutral en la Zona Neutral y Final, antes de la Tanda y durante el tiempo necesario para organizar el proceso adecuadamente.
- (II) El procedimiento comenzará con cinco (5) tiradores diferentes de cada Equipo realizando disparos alternos. Los jugadores no necesitan ser nombrados de antemano. Podrán participar en la Tanda de Penaltis los cuatro (4) Porteros y todos los Jugadores de ambos Equipos alineados en el Acta Oficial, excepto como se especifica en el artículo 3 a continuación.
- (III) Cualquier Jugador cuya sanción no se hubiera cumplido al finalizar la Prórroga no es elegible para ser uno de los Jugadores seleccionados para realizar los tiros y deberá permanecer en el Banquillo de Sancionados o en el Vestuario. Asimismo, los Jugadores que cumplan las sanciones impuestas durante la Tanda de Penaltis deben permanecer en el Banquillo de Sancionados o en el Vestuario hasta el final del procedimiento.
- (IV) El árbitro llamará a los dos capitanes al Área de Árbitros y lanzará una moneda para determinar qué Equipo realiza el primer tiro. El ganador del sorteo podrá elegir si su Equipo disparará primero o segundo.
- (V) Los Porteros defenderán la misma portería que en el período de Prórroga y permanecerán en su Portería mientras el Equipo contrario está realizando un lanzamiento.
- (VI) Los Porteros de cada Equipo pueden cambiarse después de cada disparo.
- (VII) Los lanzamientos se harán conforme a la → Regla 24 – Lanzamiento de Penalti
- (VIII) Los Jugadores de ambos Equipos realizarán los tiros alternativamente hasta que se marque un gol decisivo. Los lanzamientos restantes no se realizarán.
- (IX) Si el marcador sigue empatado después de que cada Equipo haya realizado todos los lanzamientos, el procedimiento continuará con una tanda de "lanzamientos de desempate", utilizando los mismos Jugadores o nuevos. El Equipo que disparó segundo en los primeros cinco tiros de penalti lanzará primero en los "tiros de desempate". El partido terminará tan pronto como en un duelo de dos Jugadores se obtenga el resultado decisivo. El mismo jugador puede ser utilizado para todos los tiros de un Equipo en la "tanda de desempate".
- (X) El anotador oficial registrará todos los tiros realizados, indicando los jugadores, porteros y goles anotados.
- (XI) Solo el gol decisivo contará en el resultado del partido. Se acreditará al Equipo que marcó el gol y se cargará contra el Equipo que lo encajó.
- (XII) Si un Equipo se niega a participar en la Tanda de "Lanzamiento de Penalti", el partido será declarado perdido para ese Equipo y el otro Equipo recibirá 3 puntos por una victoria. Si un jugador se niega a realizar un tiro, se declarará "No Gol" para su Equipo.

Desarrollo de las Prórrogas – en partidos de Play-off, o partidos por medallas, consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

84.5. PRÓRROGAS Y TANDAS DE PENALTIS – PARTIDOS DE PLAY OFF Y MEDALLAS

Desarrollo de las Prórrogas – en partidos de Play-off, o partidos por medallas, consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

DESARROLLO DEL JUEGO

REGLA 85 PUCK FUERA DE LÍMITES

85.1. PUCK FUERA DE LÍMITES

Cuando un puck sale del área de juego en cualquier extremo o lado de la pista, golpea cualquier obstáculo sobre la superficie de juego que no sean las vallas o el vidrio protector, hace que el vidrio, la iluminación, el marcador o los soportes se rompan, se “pondrá en juego” en el Punto de Saque más cercano en la zona desde donde fue disparado o desviado fuera de juego.

Si los Árbitros interpretan que el disparo o desviación que hizo que el puck saliera del juego se originó en las Zonas Neutrales.

o Defensivas, la ubicación de “Saque Neutral” resultante será en el Punto de Saque Neutral más cercano al origen del disparo o desvío que le da al Equipo infractor la menor “ventaja territorial”.

Si el puck se detiene en la parte superior de la valla que rodea el área de juego, se considerará que está en juego y se puede jugar legalmente con la mano o con el stick.

Cuando el puck sale del área de juego directamente del “Saque Neutral”, independientemente de qué jugador haya contactado por última vez con el puck, el “Saque Neutral” permanecerá en el mismo lugar y no se aplicará ninguna sanción a ninguno de los Equipos por Demorar el Partido.

Cuando se dispara el puck y hace contacto con los guantes o el cuerpo de un jugador que sobresale del banquillo de jugadores, o si el puck entra en el banquillo de jugadores a través de una puerta abierta, el “Saque Neutral” se lanzará en el punto de Saque Neutral más cercano en la zona desde donde se disparó el puck, Sin embargo, si el puck golpea el guante o el cuerpo de un jugador contrario que sobresale del Banquillo de Jugadores del Equipo contrario o entra en el Banquillo de Jugadores del Equipo contrario a través de una puerta abierta, el “Saque Neutral” se lanzará en la Zona Neutral próxima al Banquillo de Jugadores contrario.

Si el puck golpea el vidrio curvo del final de cualquiera de los Banquillos de Jugadores, el juego se detendrá cuando sea observado por cualquiera de los Árbitros. El “Saque Neutral” resultante se lanzará como si el puck salió fuera del área de juego.

Si el puck golpea la red del espectador en los fondos y las esquinas de la pista, el juego se detendrá y el “saque neutral” resultante se lanzará como si el puck hubiera salido del área de juego. Sin embargo, si el puck que golpea la red del espectador pasa desapercibido para los Árbitros, el juego continuará normalmente y la acción resultante con el puck se considerará jugada legal. Los jugadores no deben dejar de jugar hasta que escuchen el silbato para hacerlo.

85.2. PUCK INJUGABLE

Cuando el puck se atasca en la red en el exterior de cualquiera de las porterías de modo que sea “injugable”, o si está “bloqueado” entre Jugadores contrarios intencionadamente o de otra manera, el Árbitro detendrá el juego.

Cualquiera de los equipos puede jugar el puck fuera de la red de la portería. Sin embargo, si el puck permanece en la red de la portería durante más de tres (3) segundos, el juego se detendrá.

Si el portero usa su stick o guante para “retener” el puck en el fondo de la red o si un jugador defensor impide a un jugador atacante que juegue el puck desde el fondo de la red, el “Saque Neutral” se llevará a cabo en uno de los puntos de Saque neutral en la zona de defensa.

Si el puck pasa por debajo de la portería, ya sea por detrás o por el costado, o atraviesa la malla por detrás o por un costado, si esto es observado por un Árbitro, el juego debe detenerse inmediatamente y el siguiente “Saque Neutral” se lanzará en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona más cercana al lugar donde se detuvo el juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

85.3. PUCK FUERA DE VISTA

Si se produce un barullo, o si un jugador cae accidentalmente sobre el puck y el puck queda fuera de la vista del Árbitro, inmediatamente hará sonar su silbato y detendrá el juego. El puck será entonces "lanzado" en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego, a menos que se disponga lo contrario en las reglas.

85.4. PUCK QUE GOLPEA A UN ÁRBITRO

El juego no se detendrá si el puck toca a un Árbitro en cualquier lugar de la Pista, independientemente de que el Equipo esté en "inferioridad" o no. Un puck que se desvía hacia atrás en la zona de defensa en un Árbitro que está en la zona neutral, se considerará "fuera de juego".

→ Regla 83 – Fuerza de Juego.

El puck al golpear o desviarse en un Árbitro no anula automáticamente un "Posible Despeje Prohibido".

Cuando un puck se desvía en un Árbitro y sale del juego, el "Saque Neutral" resultante se lanzará en el Punto de Saque Neutral en la zona más cercana a donde el puck se desvió en el Árbitro. Si se marca un gol como resultado de ser desviado directamente hacia la portería en un árbitro, el gol no será válido.

85.5. UBICACIÓN DEL SAQUE NEUTRAL

Si algún jugador hace que el puck quede fuera de juego o se vuelva "injugable" en cualquier zona, el "Saque Neutral" se llevará a cabo en el Punto de Saque Neutral en la zona desde la cual se disparó el puck. Si se desvía fuera de juego, en el Punto de Saque Neutral más cercano en la zona donde se desvió fuera de juego. Si esta parada de juego es causada por un jugador atacante en la zona de ataque, el saque neutral se realizará en el punto de saque neutral más cercano en la zona de ataque (si el jugador no cometió una infracción según la

→ Regla 63 – Demorar el Partido)

Si la zona resulta ser la Zona Neutral, el Punto de Saque Neutral seleccionado será el que conceda al Equipo infractor la menor "ventaja territorial".

Para un puck que es "injugable" por estar alojado en la red o como resultado de estar "bloqueado" entre Jugadores contrarios, el "Saque Neutral" resultante será en cualquiera de los puntos de Saque Neutral próximos o en el Punto de Saque neutral más cercano en la zona desde la que se disparó el puck, a menos que esté especificado de otra manera en estas reglas.

Si el Equipo atacante dispara el puck a la zona y se indica un "Fuerza de Juego Diferido", o si el Equipo atacante comete una infracción de juego, como "Jugar el Puck con el Stick Alto" o "batear el puck con un guante" (provocando una parada de juego), el siguiente "Saque Neutral" deberá ser en la Zona Neutral fuera de la Zona de Ataque del Equipo infractor.

85.6. FALTA LEVE

Una Falta Leve por "Demorar el Partido" se impondrá a un portero que "deliberadamente" deje caer el puck en la red de la portería para provocar una parada de juego.

→ Regla 67.3 – Jugar el Puck con las Manos.

85.7. VERIFICACIÓN DEL TIEMPO

Esta Regla se describe en la → Regla 37.6 – Revisión de Video para Verificar el Tiempo en el Marcador

REGLA 86 INICIO DEL PARTIDO Y LOS PERIODOS

86.1. INICIO DEL PARTIDO Y LOS PERIODOS

En las instalaciones durante Campeonatos IIHF donde los Equipos participantes entran y salen de la superficie de hielo utilizando

DESARROLLO DEL JUEGO

el mismo sistema común de puertas y pasillos, se propone el procedimiento para asegurar que los Equipos ingresen y salgan de la superficie de hielo de manera ordenada y sin incidentes.

El reloj del marcador será el único dispositivo de cronometraje utilizado en el cronometraje de todas las actividades, incluido el "calentamiento previo al partido", los descansos entre períodos y el partido en sí.

El juego se iniciará a la hora programada con un "Saque Neutral" en el centro de la pista y se reiniciará con prontitud al final de cada descanso de la misma manera.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

86.2. FALTA LEVE DE BANQUILLO

Se impondrá una Falta Leve de Banquillo por "Demorar el Partido" a uno o ambos Equipos si:

- (I) No están en el hielo o no se les puede ver avanzando hacia el hielo para comenzar el segundo, tercer o cualquier período de Prórroga cuando el tiempo de descanso en el reloj haya finalizado.
- (II) Al comienzo del segundo, tercero y cualquier período de Prórroga, todos los Jugadores con la excepción de los Jugadores de inicio deben dirigirse directamente a sus respectivos Banquillos de Jugadores. No se permite el patinaje, calentamiento o actividad sobre hielo por parte de los que no comienzan.
- (III) Cuando el Equipo visitante deba ir por el hielo hasta su Vestuario al final de un período, deberá esperar una señal de uno de los Árbitros antes de dirigirse. No esperar la señal del Árbitro dará lugar a una sanción.

86.3. ELECCIÓN DE LADO

Si no lo especifican los órganos organizadores, el Equipo Local tendrá la opción de elegir la portería a defender al inicio del partido. Los Equipos cambiarán de lado en cada período de tiempo reglamentario.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

86.4. DEMORAS

No se permitirá ninguna demora por cualquier ceremonia, exhibición, demostración o presentación a menos que sea aprobado por la IIHF.

86.5. FINAL DE PERIODOS

Al concluir el primer y segundo período, al escuchar la bocina, los Equipos deben seguir estos procedimientos para salir de la superficie del hielo. Tan pronto como suene la bocina, que indica el final del período, el reloj del partido se reiniciará inmediatamente con el período de tiempo de descanso apropiado.

No se permitirá que los jugadores entren en el hielo durante una parada de juego o al final del primer y segundo período con el propósito de calentar. El Árbitro informará de cualquier infracción a esta regla a las Autoridades Competentes para que tomen medidas disciplinarias.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

86.6. CALENTAMIENTO PRE-PARTIDO

Durante el calentamiento previo al partido (que no excederá los 15 minutos de duración) y antes del comienzo del juego en cualquier período, cada Equipo limitará su actividad a su propio lado de la Pista.

→ Regla 46.10 – Pelea Antes de Lanzar el Puck

DESARROLLO DEL JUEGO

El Cronometrador será responsable de señalar el comienzo y el final del calentamiento previo al partido y cualquier violación de esta regla por parte de los Jugadores será informada a las Autoridades Competentes. 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, ambos Equipos deberán desalojar el hielo y dirigirse a sus Vestuarios mientras se limpia el hielo. El Cronometrador avisará a los dos Equipos para regresar juntos al hielo a tiempo para el inicio programado del partido.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

86.7. INICIO DEL PARTIDO

Si un Equipo no aparece en el hielo a tiempo al inicio del partido sin justificación, este incidente se informará a las Autoridades Competentes. Si se considera necesario, puede ser aplicada por las Autoridades Competentes, a su criterio, Disciplina Adicional.

→ Regla 28 – Disciplina Adicional

86.8. INICIO DE LOS PERIODOS

Al comienzo del segundo y tercer período, y períodos de Prórroga en los playoffs (0:00 en el reloj), los Equipos deben estar en el hielo o se debe observar que avanzan hacia el hielo. El incumplimiento de esta regulación resultará en una Falta Leve de Banquillo por “Demorar el Partido”.

Antes del inicio del segundo y tercer período (y Prórroga) los Equipos procederán directamente a sus respectivos Banquillos de Jugadores

El Equipo visitante colocará inmediatamente a sus Jugadores en el Círculo de Saque Neutral, luego el Equipo Local lo seguirá, y el Árbitro permitirá que el Equipo Local haga un cambio de línea si así lo desea antes del “Saque Neutral”.

El patinaje, los calentamientos o las actividades en el hielo por parte de los que no comienzan resultarán en una Falta Leve de Banquillo por “Demorar el Partido” para el Equipo infractor. No se permitirá ningún calentamiento con pucks en el hielo para un portero al comienzo de cualquier período. Si, después de un aviso, esto continúa, el Árbitro impondrá una sanción de “Demorar el Partido” al Equipo infractor.

Para notificar a los Equipos que es hora de regresar a la superficie del hielo al inicio de cada período, el Cronometrador oficial hará sonar un timbre en el área del Vestuario.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

86.9. FINAL DEL PARTIDO

Al final del partido, el Equipo que pierde saldrá de la superficie del hielo primero, y el Equipo ganador esperará en el hielo hasta que el Equipo que pierda haya dejado la superficie del hielo. Una vez que el último jugador del Equipo perdedor haya ingresado al pasillo común, el Árbitro le indicará al Equipo ganador que abandone la superficie del hielo.

El Directorado podrá acordar una adecuación de esta regulación tomando en consideración las posiciones de los Vestuarios de los dos Equipos competidores.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH

REGLA 87 TIEMPOS MUERTOS

87.1. TIEMPO MUERTO

A cada Equipo se le permitirá pedir un “tiempo muerto” de treinta segundos (30 s) durante el transcurso de cualquier partido, en temporada regular o playoffs. Todos los jugadores, incluidos los porteros en el hielo en el momento del “tiempo muerto”, podrán ir a sus respectivos banquillos.

Este “tiempo muerto” debe hacerse durante una parada normal de juego. Solo se permitirá un “tiempo muerto” (“pausa comercial de televisión” o “tiempo muerto” del Equipo) en cualquier parada de juego.

DESARROLLO DEL JUEGO

A efectos de esta Regla, una “pausa comercial de televisión” es un “tiempo muerto oficial” y no se carga a ningún Equipo.

Cualquier Jugador designado por el Entrenador o el Entrenador indicará al Árbitro que su Equipo está ejerciendo su opción.

El “tiempo muerto” debe ser solicitado por el Equipo antes de que el Árbitro haya completado el procedimiento de cambio de jugadores, antes de que el Árbitro baje la mano y señale la ubicación del Saque Neutral.

El Árbitro informará el “tiempo muerto” al Cronometrador, quien será responsable de señalar la finalización del “tiempo muerto”.

No se concederá ningún “tiempo muerto” después de una infracción de “Saque Neutral”.

No se concederá ningún “tiempo muerto” al Equipo defensivo después de un Despeje Prohibido, después que el Portero provoque una parada de juego por un lanzamiento desde más allá de la línea roja central, o cuando un Jugador defensor desplace accidentalmente la portería provocando una parada de juego.

No se concederá “tiempo muerto” cuando el árbitro haya concedido un “lanzamiento de penalti” a cualquiera de los equipos, una vez que se hayan dado instrucciones al jugador que realiza el tiro y al portero que defiende el tiro.

No se concederá ningún “tiempo muerto” durante la Tanda de Penaltis.

No se permitirá ningún calentamiento en el hielo con pucks a un portero o un portero suplente durante un “tiempo muerto”. Si, después de un aviso, esto continúa, el Árbitro sancionará con una sanción de “Demorar el Partido” al Equipo infractor.

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH.

SECCIÓN 11

HOCKEY HIELO FEMENINO

11

SECCIÓN · HOCKEY HIELO FEMENINO

HOCKEY HIELO FEMENINO

REGLA 100 HOCKEY FEMENINO - CATEGORIAS DE EDAD

100.1. DEFINICIÓN HOCKEY FEMENINO - CATEGORIAS DE EDAD

De acuerdo con los Estatutos y Normativas de la IIHF, una jugadora elegible y las categorías de edad se definen de la siguiente manera:

Hockey Femenino Categoría "Senior"

Las jugadoras que participen en cualquier Campeonato Mundial Femenino de Hockey sobre Hielo de la IIHF deben ser elegibles para competir como atletas femeninas y tener al menos dieciocho (18) años antes del 31 de diciembre del año en que finaliza la Temporada del Campeonato.

Las jugadoras que no cumplan con los requisitos de edad mínima, pero que cumplirán 16 o 17 años en el año en que finaliza la temporada del campeonato, pueden participar si han firmado una autorización para "menores de edad" según lo estipulado en la Regulación 10.6.2 de la IIHF.

Hockey Femenino, Categoría "U18" y "menores de edad"

Las jugadoras que participen en cualquier Campeonato Mundial Femenino Sub-18 de Hockey sobre Hielo de la IIHF deben ser elegibles para competir como atletas femeninas y no ser menores de quince (15) años ni mayores de dieciocho (18) años antes del 31 de diciembre del año en el que finaliza la temporada del campeonato. No se permite ninguna exención de "menores de edad".

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH y Estatutos y Normativas de la IIHF.

REGLA 101 HOCKEY FEMENINO – REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS

101.1. CARGA ILEGAL EN HOCKEY FEMENINO

En Hockey Femenino está permitido cargar cuando hay una clara intención de jugar el puck o intentar "tomar posesión" del puck con la excepción de la situación descrita en la Regla "Carga Ilegal".

Si dos (2) Jugadoras persiguen el puck, se les permite empujarse razonablemente e inclinarse la una hacia la otra siempre que la "Posesión del Puck" siga siendo el único objetivo de las dos (2) Jugadoras.

Una Jugadora que realiza una carga ilegal a una oponente según lo descrito en esta regla será sancionada con:

- (I) Falta Leve (2')
- (II) Falta Grave (5') e Incorrección de Partido Automática

Si dos (2) o más Jugadoras compiten por la "Posesión del Puck", no se les permite usar las vallas para hacer contacto con una oponente para eliminarla de la jugada, empujarla hacia las vallas o inmovilizarla contra las vallas.

Una jugadora parada tiene derecho a esa área del hielo. Depende de la oponente evitar el contacto corporal con dicha jugadora. Si esa jugadora está colocada entre la oponente y el puck, la oponente está obligada a patinar alrededor de la jugadora inmóvil.

Si una jugadora con el puck patina directamente hacia una oponente que está parada, es obligación de la portadora del puck "evitar el contacto". Pero, si la portadora del puck hace todo lo posible para "evitar el contacto" y la oponente se mueve hacia la portadora del puck, esa oponente será sancionada como mínimo con una Falta Leve (2') por "Carga ilegal".

Las jugadoras pueden "mantener su espacio" en cualquier momento que hayan establecido su posición en el hielo. No se requiere que ninguna jugadora se salga del camino de una jugadora que se aproxima para evitar una colisión.

Cualquier movimiento de una jugadora para dar un paso o deslizarse hacia una jugadora contraria será sancionado como mínimo con una Falta Leve (2') por "Carga ilegal".

HOCKEY HIELO FEMENINO

REGLA 102 HOCKEY FEMENINO – REGLAS ESPECÍFICAS DE EQUIPACIÓN

→ Para más información consultar Apéndice III – Equipación de Hockey Hielo



REJILLA DE PROTECCIÓN



PANTALLA COMPLETA

102.1. PROTECCIÓN FACIAL – CATEGORÍA HOCKEY FEMENINO “SENIOR”

Todas las jugadoras de categoría "Senior" deben usar una protección facial completa (pantalla completa o protección facial de rejilla), debidamente fijada al casco.

→ Regla 9.6 - Cascos.

→ Regla 9.7 - Protección Facial.

Las jugadoras sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

Las jugadoras jóvenes de categoría "U18" que participan en la categoría "Senior" deben usar el equipo de protección específico descrito para la categoría "U18".

102.2. PROTECCIÓN FACIAL – HOCKEY FEMENINO CATEGORÍA “U18” Y “MENORES DE EDAD”

Todas las Jugadoras de categoría "U18" deben usar una protección facial completa (pantalla completa o protección facial de rejilla), debidamente fijada al casco.

→ Regla 9.6 - Cascos.

→ Regla 9.7 - Protección Facial.

Las jugadoras sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

Todas las Porteras en esta categoría "U18" deben usar una máscara facial construida de tal manera que ni un puck ni una hoja de stick puedan penetrar las aberturas.

102.3. PROTECTOR BUCAL – HOCKEY FEMENINO “SENIOR”

Se recomienda que todas las jugadoras usen un protector bucal, preferiblemente hecho a medida.

→ Regla 9.13 – Protector Bucal.

El protector bucal está diseñado para proteger los dientes y las mandíbulas del impacto y también puede servir para reducir el riesgo de conmociones cerebrales. Se recomienda usar este protector bucal correctamente en todo momento cuando estén en el hielo.

HOCKEY HIELO FEMENINO

102.4. PROTECTOR BUCAL – HOCKEY FEMENINO CATEGORÍA “U18” y “MENORES DE EDAD”

Se recomienda encarecidamente que todas las jugadoras usen un protector bucal, preferiblemente hecho a medida.

→ Regla 9.13 – Protector Bucal.

El protector bucal está diseñado para proteger los dientes y las mandíbulas del impacto y también puede servir para reducir el riesgo de conmociones cerebrales. Se recomienda encarecidamente que las jugadoras utilicen un protector bucal hecho a medida.

Se recomienda encarecidamente usar este protector bucal correctamente en todo momento cuando estén en el hielo.

102.5. PROTECTOR DE LACERACIÓN DEL CUELLO – HOCKEY FEMENINO “SENIOR”

La IIHF recomienda que todas las jugadoras (si no se mencionan en otra parte) usen adecuadamente una protección contra laceraciones en el cuello que esté fabricado de manera que cubra la mayor área posible de la jugadora. La protección no debe modificarse ni dañarse de ninguna manera.

Una portera puede colocar un protector de garganta en la barbilla de su mascarilla. Debe estar hecho de un material que no cause lesiones.

→ Regla 9.12 – Protector de Laceración del Cuello.

102.6. PROTECTOR DE LACERACIÓN DEL CUELLO – HOCKEY FEMENINO “U18” y “MENORES DE EDAD”

Todas las jugadoras deben usar adecuadamente una protección contra laceraciones en el cuello que esté fabricado de manera que cubra la mayor área posible de la jugadora. La protección no debe modificarse ni dañarse de ninguna manera.

Una portera puede colocar un protector de garganta en la barbilla de su mascarilla. Debe estar hecho de un material que no cause lesiones.

102.7. CASCO / PROTECCIÓN DE OIDO – HOCKEY FEMENINO “SENIOR”

Las jugadoras deben usar protección para los oídos, unida a sus cascos.

→ Regla 9.6 – Cascos

Las jugadoras sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

102.8. CASCO / PROTECCIÓN DE OIDO – HOCKEY FEMENINO “U18” y “MENORES DE EDAD”

Las jugadoras deben usar protección para los oídos, unida a sus cascos.

→ Regla 9.6 – Cascos

Las jugadoras sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

102.9. PROCEDIMIENTO – INCUMPLIMIENTO DE LA EQUIPACIÓN DE PROTECCIÓN

Los Árbitros actuarán apropiadamente si una Jugadora en el hielo está usando un equipo de protección que no está conforme con las reglas (por ejemplo, protección facial no colocada correctamente, etc.).

Los Árbitros llevarán a la Jugadora infractora al Banquillo de Jugadores correspondiente y darán un aviso al Equipo a través del Entrenador.

Los Árbitros también informarán al otro Equipo al mismo tiempo y les darán un aviso también. Ahora ambos Equipos tienen un aviso de que las Jugadoras deben usar el equipo de protección adecuadamente.

La siguiente Jugadora que no lleve el equipo de protección o que no esté conforme con la regla será sancionada con una Incorrección de diez (10) minutos.

SECCIÓN 12

HOCKEY HIELO JUNIOR MASCULINO

HOCKEY HIELO JUNIOR MASCULINO

REGLA 200 HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR

200.1. DEFINICIÓN HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR

De acuerdo con los Estatutos y Normativas de la IIHF, un jugador elegible y las categorías de edad se definen de la siguiente manera:

Categoría “U20”

Los jugadores que participen en cualquier Campeonato Mundial Masculino Sub-20 de Hockey sobre Hielo de la IIHF deben ser elegibles para competir como atletas masculinos y no ser menores de quince (15) años ni mayores de veinte (20) años antes del 31 de diciembre del año en el que finaliza la temporada del campeonato. No se permite ninguna exención de "menores de edad".

Categoría “U18”

Los jugadores que participen en cualquier Campeonato Mundial Masculino Sub-18 de Hockey sobre Hielo de la IIHF deben ser elegibles para competir como atletas masculinos y no ser menores de quince (15) años ni mayores de dieciocho (18) años antes del 31 de diciembre del año en el que finaliza la temporada del campeonato. No se permite ninguna exención de "menores de edad".

→ Para más información consultar las Regulaciones Deportivas de la IIHF / RFEDH y los Estatutos y Normativas de la IIHF.

REGLA 201 HOCKEY MASCULINO JUNIOR – REGLAS DE JUEGO ESPECÍFICAS

201.1. IMPOSICIÓN DE SANCIONES –CATEGORÍA JUNIOR “U20” y “U18” MASCULINO

Cualquier Jugador que cometa una falta que sea sancionada como Falta Grave será sancionado siempre con una Incorrección de Partido adicional y será retirado del partido.

REGLA 202 HOCKEY MASCULINO JUNIOR – REGLAS ESPECÍFICAS DE EQUIPACIÓN

→ Para más información consultar Apéndice III - Equipación de Hockey Hielo



PANTALLA / VISOR PROTECTOR

REJILLA DE PROTECCIÓN

PANTALLA COMPLETA

HOCKEY HIELO JUNIOR MASCULINO

202.1. PROTECCIÓN FACIAL – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U20”

Todos los jugadores que participen en la categoría de edad "U20" deben usar una como protección facial como se detalla en las reglas 9.6 y 9.7

→ Regla 9.6 – Cascos.

→ Regla 9.7 - Protección Facial.

Los jugadores sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

Los jugadores más jóvenes de categoría "U18" que participan en la categoría de edad "U20" deben usar la equipación de protección específica descrita para la categoría de edad "U18".

202.2. PROTECCIÓN FACIAL – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U18”

Todos los Jugadores que participen en la categoría "U18" deben usar una protección facial completa (pantalla completa o rejilla), debidamente fijada al casco. La protección que cubre todo el rostro debe estar debidamente colocada en su casco. Debe fijarse al casco a lo largo de los lados de manera que no se pueda levantar.

→ Regla 9.6 – Cascos.

→ Regla 9.7 – Protección Facial.

Un jugador cuya protección de cara completa se agriete o rompa durante una jugada debe abandonar el hielo de inmediato. Todos los porteros en esta categoría "U18" deben usar una máscara facial construida de tal manera que ni un puck ni una hoja de stick puedan penetrar las aberturas. Los jugadores sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

202.3. PROTECTOR BUCAL – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U20”

Todos los Jugadores en la categoría "U20" deben usar un protector bucal, preferiblemente hecho a medida, si no están usando una protección facial completa (pantalla completa o rejilla).

→ Regla 9.13 – Protector Bucal.

El protector bucal está diseñado para proteger los dientes y las mandíbulas del impacto y también puede servir para reducir el riesgo de conmociones cerebrales.

Los jugadores deben usar este protector bucal de manera correcta en todo momento cuando estén en el hielo. No está permitido usar el protector bucal que no esté completamente en la boca (por ejemplo, para masticarlo).

Los jugadores jóvenes de categoría "U18" que participan en la categoría "U20" deben usar el equipo de protección específico descrito para la categoría "U18" - consultar la Regla 202.4 - Hockey junior - Reglas de equipación específicas.

Los jugadores sin la protección mencionada no pueden participar en un partido.

202.4. PROTECTOR BUCAL – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U18”

Se recomienda encarecidamente que todos los Jugadores de categoría "U18" usen un protector bucal, preferiblemente hecho a medida. No hay obligación de usarlo, ya que usan una protección facial completa (pantalla completa o rejilla).

→ Regla 9.13 – Protector Bucal.

El protector bucal está diseñado para proteger los dientes y las mandíbulas del impacto y también puede servir para reducir el riesgo de conmociones cerebrales. Se recomienda usar este protector bucal de manera correcta en todo momento cuando estén en el hielo.

202.5. PROTECTOR DE LACERACIÓN DEL CUELLO – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U20”

Para todos los jugadores de la categoría U20 es obligatorio llevar, de forma adecuada, una protección contra laceraciones en el cuello. Se recomienda que este dispositivo de protección cubra la mayor parte posible del cuerpo del jugador.

HOCKEY HIELO JUNIOR MASCULINO

A un portero se le permite colocar un protector de garganta en la barbilla de su mascarilla. Debe estar hecho de un material que no cause lesiones.

202.6. PROTECTOR DE LACERACIÓN DEL CUELLO – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U18”

Para todos los jugadores de la categoría U20 es obligatorio llevar, de forma adecuada, una protección contra laceraciones en el cuello. Se recomienda que este dispositivo de protección cubra la mayor parte posible del cuerpo del jugador.

A un portero se le permite colocar un protector de garganta en la barbilla de su mascarilla. Debe estar hecho de un material que no cause lesiones.

202.7. CASCO / PROTECCIÓN DE OIDO – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U20”

Los jugadores deben usar protección para los oídos, unida a sus cascos.

202.8. CASCO / PROTECCIÓN DE OIDO – HOCKEY MASCULINO CATEGORÍA JUNIOR “U18”

Los jugadores deben usar protección para los oídos, unida a sus cascos.

202.9. PROCEDIMIENTO – INCUMPLIMIENTO DE LA EQUIPACIÓN DE PROTECCIÓN

Los árbitros actuarán apropiadamente si un jugador en el hielo no está usando su equipación de protección de acuerdo con las Reglas (por ejemplo, visera levantada, protección facial mal colocada, protección auditiva quitada, etc.).

Los Árbitros responderán apropiadamente cuando un Jugador que debe usar un protector bucal obviamente no lo está usando mientras está en el hielo. Los Árbitros llevarán al Jugador infractor al Banquillo de Jugadores correspondiente y darán un aviso al Equipo a través del Entrenador. Los Árbitros también informarán al otro Equipo y le darán un aviso.

Ahora ambos Equipos tienen un aviso de que los Jugadores deben usar el equipo de protección correctamente.

El siguiente Jugador que no lleve el equipo de protección o que no sea conforme a la Regla será sancionado con una Incorrección de diez minutos (10').

APÉNDICE - I

SEÑALES ARBITRALES

I

APÉNDICE . SEÑALES ARBITRALES

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 24 – LANZAMIENTO DE PENALTI

Ambos brazos cruzados por encima de la cabeza.



REGLA 41 – EMBESTIR CONTRA LA VALLA

Golpear con el puño cerrado de una mano en la palma abierta de la mano opuesta, delante del pecho.



REGLA 42 – EMBESTIR

Rotar los puños cerrados uno alrededor del otro delante del pecho.



REGLA 43 – CARGAR POR LA ESPALDA

Movimiento hacia adelante de ambos brazos, con las palmas de las manos abiertas y de espaldas al cuerpo, extendidas completamente desde el pecho a la altura de los hombros.



REGLA 44 – CARGAR POR DEBAJO DE LA RODILLA

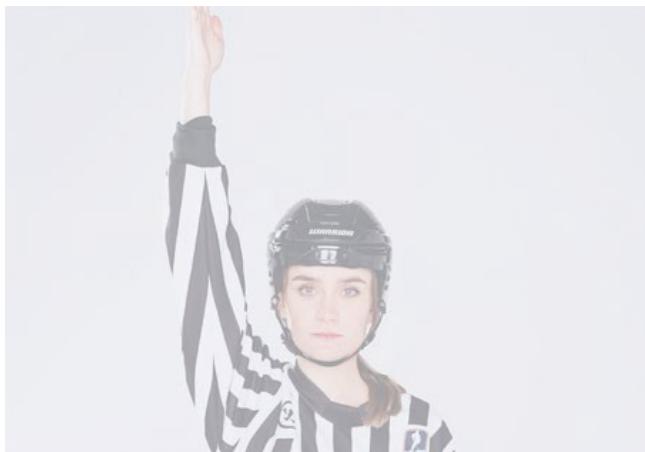
Golpear la pierna, con cualquiera de las manos, detrás de la rodilla, manteniendo ambos patines en el hielo.



REGLA 45 – CODAZO

Tapar el codo, doblado en ángulo recto delante del cuerpo, con la mano contraria.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 47 – CABEZAZO

No hay Señal



REGLA 48 – CARGA ILEGAL A LA CABEZA O CUELLO

Dar palmada (palma abierta) con la mano sin silbato en ese lado de la cabeza.



REGLA 49 – PATADA

No hay Señal



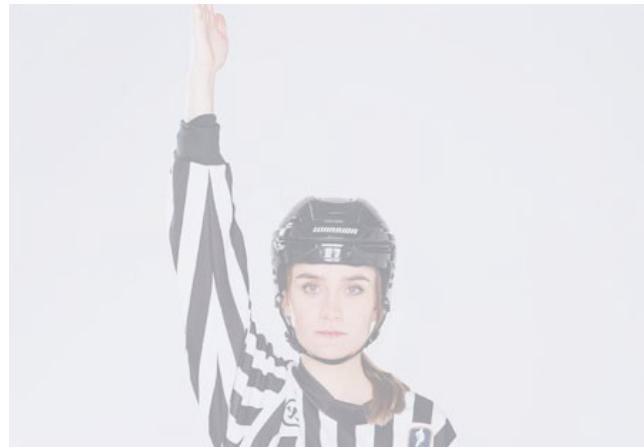
REGLA 50 – RODILLAZO

Golpear cualquiera de las rodillas con la palma de la mano, manteniendo ambos patines en el hielo.



REGLA 51 – DUREZA INNECESARIA / PELEA

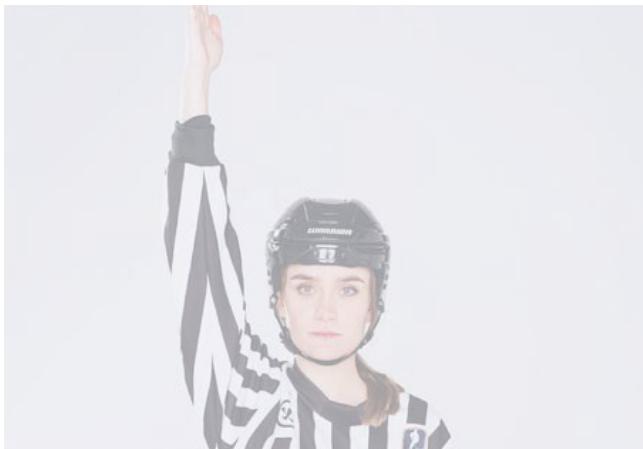
Puño cerrado y brazo extendido hacia el costado del cuerpo.



REGLA 52 – DERRIBAR CON LOS PIES

No hay Señal

SEÑALES ARBITRALES



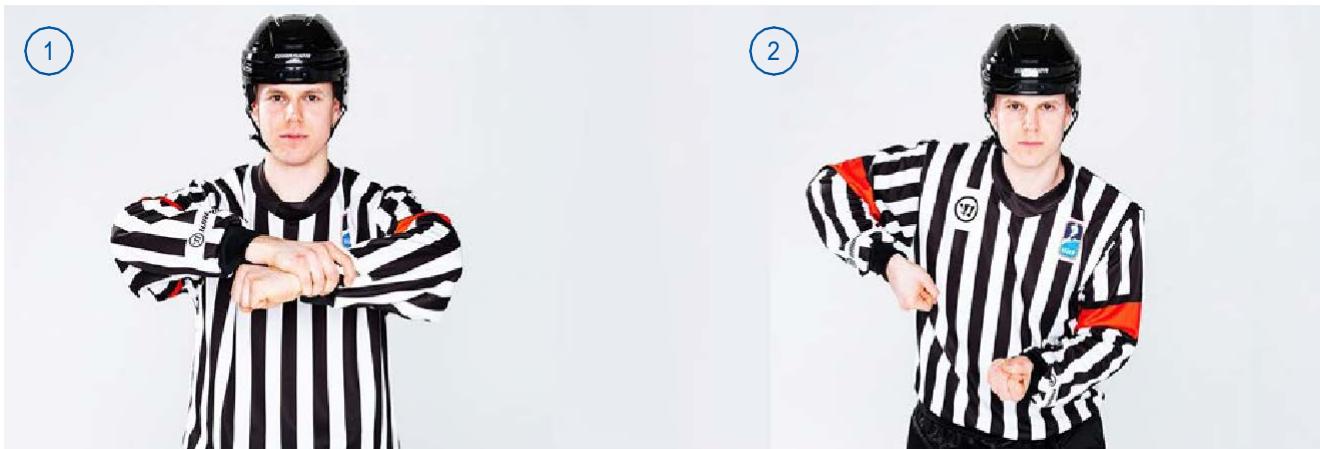
REGLA 53 – LANZAMIENTO DE EQUIPACIÓN

No hay señal.



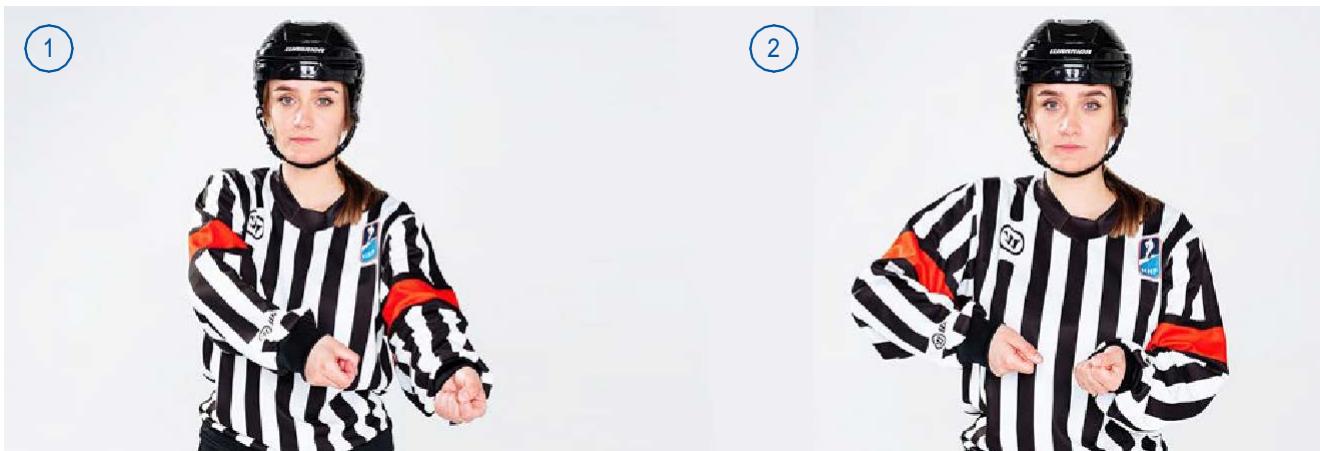
REGLA 54 – AGARRAR

Agarrar cualquiera de las muñecas con la otra mano delante del pecho.



REGLA 54 – AGARRAR THE STICK (SEÑAL CON DOS MOVIMIENTOS)

Señal en dos movimientos que incluyen la señal de agarrar seguida de una señal que indica que estás agarrando un stick con las dos manos de manera normal.



REGLA 55 – ENGANCHAR (SEÑAL CON DOS MOVIMIENTOS)

Un movimiento de tirar con ambos brazos como si tirara algo desde el frente hacia el estómago.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 56 – OBSTRUCCIÓN

Cruzar los brazos inmóviles, puños cerrados, delante del pecho en forma de "X".



REGLA 57 – ZANCADILLA

Golpear la pierna debajo de la rodilla con cualquiera de las manos, manteniendo ambos patines en el hielo.



REGLA 58 – GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK

Mover el antebrazo, con el puño cerrado, debajo del antebrazo de la otra mano con la palma de la mano abierta y hacia abajo.



REGLA 59 – CARGAR CON EL STICK

Movimiento de atrás y hacia adelante de los brazos con ambos puños cerrados, que se extiende desde el pecho a una distancia de 50cm. aproximadamente.



REGLA 60 – STICK ALTO

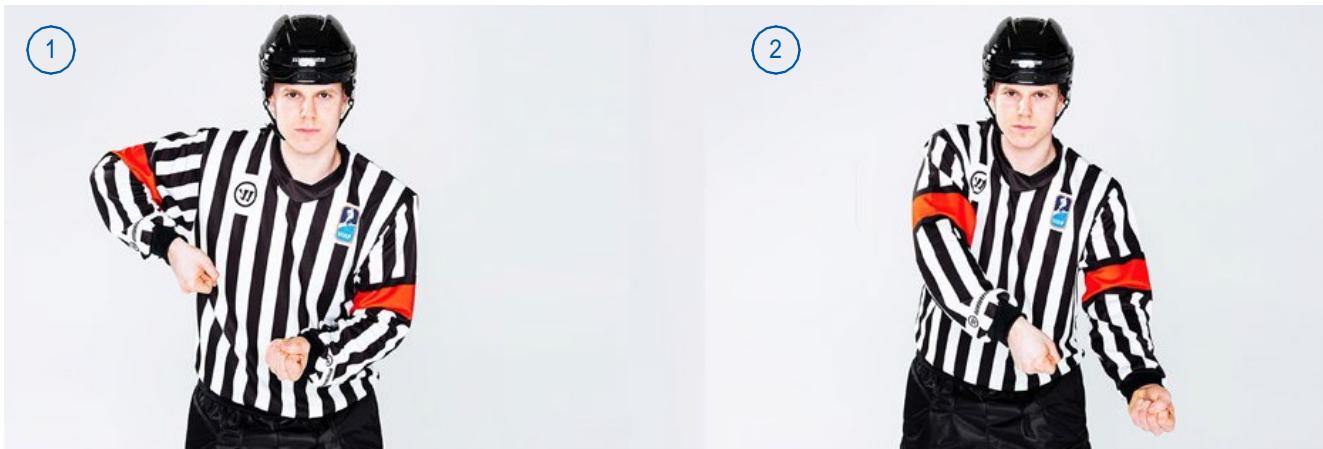
Agarrar ambos puños apretados, uno ligeramente por encima del otro (como si agarrara un stick) a la altura de la frente.



REGLA 61 – GOLPEAR CON EL STICK

Un movimiento de picar con el borde de una mano sobre el antebrazo opuesto.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 62 – PINCHAR (SEÑAL CON DOS MOVIMIENTOS)

Movimiento de golpe con ambas manos empujadas hacia afuera inmediatamente frente al cuerpo y luego dejar caer las manos hacia el costado del cuerpo (esencialmente lo opuesto a la señal de enganchar - alejándose del cuerpo en lugar de hacia el cuerpo).



REGLA 63 – DEMORAR EL PARTIDO

Un movimiento en el que la mano plana se desliza hacia arriba desde la mano inferior desde el centro del cuerpo.



REGLA 64 – SIMULAR / EMBELLECER UNA FALTA

Ambas manos en las caderas, además de señalar con dos (2) dedos según corresponda.



REGLA 74 – DEMASIADOS JUGADORES EN HIELO

Indicar con seis (6) dedos, una mano abierta, delante del pecho.



REGLA 75 – CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Ambas manos en las caderas, además de señalar con dos (2) dedos según corresponda.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 76 – INFRACCIÓN EN FACE-OFF AVISO

Un brazo doblado con la palma abierta hacia arriba - en el lado del Equipo que cometió la violación de Saque Neutral.



REGLA 78 – PUCK EN LA PORTERÍA

Una señal con la mano extendida dirigida a la portería en la que ha entrado legalmente el puck.



REGLA 79 – PASE CON LA MANO

Con la palma abierta y hacia adelante, movimiento de empuje hacia el frente del cuerpo una o dos veces indicando que el puck se movió hacia adelante con la mano.



REGLA 80 – JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO

Agarrar ambos puños apretados, uno ligeramente por encima del otro (como si agarrara un stick) a la altura de la frente.



REGLA 81 – DESPEJE PROHIBIDO SEÑALADO

Linier trasero señala posible icing extendiendo completamente sobre su cabeza cualquier brazo. El brazo permanecerá levantado hasta que el Linier delantero suene el silbato para indicar un icing o hasta que el icing sea anulado.



REGLA 81 – DESPEJE PROHIBIDO COMPLETADO

Una vez que se ha completado el icing, el Linier trasero señalará el Punto de Saque Neutral apropiado y patinará hacia él, girando hacia atrás en algún lugar cerca de la Línea Azul y cruzando los brazos sobre el pecho para indicar Despeje Prohibido.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 83 – FUERA DE JUEGO DIFERIDO

Brazo sin silbato completamente estirado verticalmente hacia arriba, con la mano plana extendida. Para cancelar un fuera de juego diferido, el Linier debe bajar el brazo hacia un lado.



REGLA 83 – FUERA DE JUEGO COMPLETADO

Detener el juego haciendo sonar el silbato y luego extender horizontalmente el brazo apuntando hacia la línea azul con la mano sin silbato.



REGLA 87 – TIEMPO MUERTO

Usar ambas manos para formar una "T" delante del pecho.



REGLA 101.1 – HOCKEY FEMENINO – CARGA ILEGAL

La palma de la mano que no lleva el silbato se lleva a través del cuerpo y se coloca en el hombro opuesto.



VARIAS REGLAS – SEÑAL DE ANULACIÓN LINIER

Un movimiento de barrido lateral. Extienda ambos brazos hacia afuera en una posición extendida al nivel de los hombros con las palmas hacia abajo. Indicando No Fuera de Juego, No Despeje Prohibido, etc.



VARIAS REGLAS – SEÑAL DE ANULACIÓN ÁRBITRO

Un movimiento de barrido lateral. Extienda ambos brazos hacia afuera en una posición extendida al nivel de los hombros con las palmas hacia abajo. Indicando No Gol, No Pase con la Mano, No Jugar Puck con Stick Alto, etc.

APÉNDICE - II

DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS

DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS

Altercado	Cualquier interacción física entre dos o más Jugadores contrarios que resulte en una sanción o sanciones. Un altercado generalmente ocurrirá en una parada de juego (no dentro del proceso normal de jugar el puck) e incluye la reunión de dos o más Jugadores contrarios y requiere que los Árbitros tomen medidas para separar a los Jugadores.
Jugador Atacante	Un jugador cuyo Equipo tiene el control del puck y está avanzando el puck hacia la portería contraria. Además, todos los jugadores en su zona ofensiva se consideran "jugadores atacantes".
Zona de Ataque	La Zona de Ataque de un Equipo se encuentra entre la Línea Azul más cercana a la portería del contrario y la Valla final detrás de la portería del contrario.
Golpe por lado Ciego	<p>Un jugador en posesión y/o control del puck debe de saber que es elegible para ser cargado en cualquier momento durante esta posesión y/o control. Por lo tanto, deben estar alerta de su entorno inmediato en el hielo y estar siempre preparados para tal contacto. Sin embargo, esta aceptación del contacto es limitada y solo puede justificarse mediante una carga legal de un contrario.</p> <p>Dado que la visión periférica de un jugador es limitada, no se puede esperar razonablemente que tenga un control total de lo que ocurre en el hielo. Un Jugador que se prepara para dar una carga a un contrario en posesión y/o control del puck debe hacer todo lo que esté a su alcance para ejecutar un golpe justo y a tiempo. También deben asegurarse de cargar de tal manera que su contrario tenga una posibilidad razonable de percibir el contacto inminente desde su visión periférica establecida y, en consecuencia, pueda prepararse para tal impacto. Un jugador que realiza una carga a un contrario fuera de la visión periférica establecida de este último, también conocido como "golpe por el lado ciego", no se considera una carga bien ejecutada y puede ser sancionado en consecuencia por el Árbitro.</p>
Cargar al Cuerpo	<p>Una carga legal al cuerpo es aquella en la que un jugador carga a un contrario que está en Posesión del Puck, usando su cadera o cuerpo desde el frente, diagonalmente desde el frente o directamente desde el costado.</p> <p>La carga al cuerpo legal debe realizarse con el fin de separar al contrario del puck, solo con el tronco (caderas y hombros) y debe impactar por encima de las rodillas y por debajo de los hombros.</p>
Contacto con el Cuerpo	Contacto que ocurre entre contrarios durante el proceso normal de jugar el puck, siempre que no haya habido contacto manifiesto de cadera, hombro o brazo para forzar físicamente al contrario fuera del puck.
Escapada	Una situación en la cual un Jugador tiene el control del puck sin oposición entre el Jugador y la portería contraria, con una oportunidad razonable de anotar.
Cambio del Control	Los rebotes en las guardas del portero u otra equipación no se considerarán como una pérdida de control o finalización de la jugada por parte del Equipo al aplicar la Regla 15 - Sanciones.
Entrenador	Un entrenador es una persona principalmente responsable de dirigir y guiar el juego de su Equipo. Junto con el Delegado de Equipo, son responsables de la conducta de los jugadores de su Equipo antes, durante y después de un partido.

DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS

Sanción Coincidente

Una sanción del mismo tipo (por ejemplo, leve o grave) impuesta durante la misma parada de juego, y por la cual ninguno de los Equipos se ve reducido en fuerza numérica sobre hielo. Una sanción coincidente nunca provoca que el Equipo esté "Inferioridad" a los efectos de finalización de la sanción si se marca un gol.

Contacto Competitivo

Contacto al Cuerpo entre dos o más Jugadores que se encuentran en las inmediaciones del puck y que intentan ganar la Posesión del Puck. Estos Jugadores están razonablemente autorizados a empujarse y apoyarse entre sí siempre que la Posesión del Puck sea el único objeto del contacto.

Terminar la Jugada

La finalización de la jugada por parte del Equipo en posesión significará que el puck debe haber pasado al control de un jugador o portero contrario o ha sido "retenido". Esto no significa un rebote / desvío del portero, la portería o las vallas, o cualquier contacto con el cuerpo, el stick o el equipo de un jugador contrario

Control del Puck

La acción de impulsar el puck con el stick, la mano o los pies. El control del puck no se pierde cuando un oponente, las vallas o la red contactan con el puck, siempre que el jugador que tiene el control del puck continúe moviendo el puck. Control significa una extensión de la Posesión del Puck.

Áreas

El área del portero marcada en el hielo delante de cada portería diseñada para proteger a los porteros de una obstrucción de los jugadores atacantes.

Zona Defensiva

La Zona Defensiva de un Equipo está entre su propia Línea Azul y la valla de detrás de su propia portería.

Desvío del Puck

Cuando el puck se desvía de su trayectoria prevista, a menudo por accidente. Una desviación puede ser del stick, el cuerpo, la red, las vallas o el cristal - ver también Rebote.

Fuera de Juego Diferido

Una Situación donde un Jugador atacante ha precedido al puck a través de la Línea Azul atacante, pero el Equipo defensor ha ganado la Posesión del Puck y está en posición de sacar el puck fuera de su Zona de Defensa sin demora ni contacto con un Jugador atacante.

Dirigir el Puck

El acto de mover o colocar intencionadamente el cuerpo, el patín o el stick para cambiar el curso del puck en una dirección deseada.

Face-off / Saque Neutral

El "Saque Neutral" es la acción de un Árbitro que deja caer el puck entre los sticks de dos Jugadores enfrentados para comenzar a jugar. El procedimiento de "Saque Neutral" comienza cuando el Árbitro indicó su ubicación adecuada y los árbitros están en sus posiciones apropiadas. El "Saque Neutral" comienza con la caída del puck

Acción de Juego

Jugada cuando el reloj está en marcha.

Suspensión de Partido

Cuando un Jugador, Entrenador o Delegado recibe una suspensión(es) de partido, no será elegible para participar en el (los) siguiente(s) partido(s) hasta la revisión final y la decisión definitiva de las Autoridades competentes.

Portero

El Portero es designado por el Equipo y se le permite una equipación de protección especial y privilegios a la hora de jugar el puck.

DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS

Talón del Stick	El punto donde se unen la caña del stick y la parte inferior de la pala.
Lesión	La sangre no tiene que ser visible para considerar una lesión. El flujo de sangre no es el único factor determinante. Por ejemplo, una lesión causada por un stick alto en la cara podría tener una de las siguientes características: hematomas severos, abrasiones, una roncha, corte en la piel o daño en los dientes por el stick alto.
Impacto Tardío	<p>Un impacto tardío constituye un peligro imprudente de un Jugador que ya no tiene el control ni la Posesión del Puck. Cualquier Jugador que esté en proceso de abandonar o perder el control o la Posesión del Puck puede recibir una carga al cuerpo siempre que el agresor se encuentre en las inmediaciones del Jugador con el puck.</p> <p>Si el agresor debe moverse hacia el jugador y hace un contacto contundente, el agresor corre el riesgo de convertir una carga en un impacto tardío en virtud de la posición vulnerable del oponente y el grado de fuerza del impacto.</p>
Cambio de Línea	La sustitución de Jugadores durante todas las paradas de juego.
Zona Neutral	El área de hielo central entre las dos líneas azules (ni la zona de defensa ni la de ataque).
Fuerza Numérica	La fuerza numérica se ve afectada cuando un Equipo tiene un número menor de Jugadores en el hielo que el otro Equipo debido a una o más sanciones que está cumpliendo.
Oficiales Fuera de Hielo	Los Oficiales Fuera del Hielo (Jueces de Mesa) son aquellos designados para ayudar en la conducción del juego y pueden incluir al Anotador Oficial, Cronometrador, Cronometrador de Sanciones, Asistentes del Banquillo de Sancionados (y los dos Jueces de Gol, si se aplica). El Árbitro tiene la supervisión general del juego y el control total de los Oficiales. En el caso de cualquier disputa, la decisión del Árbitro será definitiva.
Oficiales en Hielo	Los Oficiales sobre Hielo son las personas designadas responsables de arbitrar el partido que están en el hielo: árbitro(s) y Linieres.
Sanción	Una sanción es el resultado de una infracción de las Reglas por parte de un Jugador o Personal de Equipo. Por lo general, implica la eliminación del juego del jugador o del personal del equipo infractor durante un período de tiempo concreto. Si la sanción es al Equipo en posesión y control del puck, el silbato suena inmediatamente. Si la sanción no es al Equipo en Posesión del Puck, el Árbitro indica una sanción diferida y no hace sonar el silbato hasta que el Equipo infractor obtenga la posesión y el control del puck. En algunos casos, la sanción puede ser la concesión de un "Lanzamiento de Penalti" o la concesión directa de un gol.
Área de Juego	El área tridimensional de la superficie de hielo rodeada por las vallas y el cristal protector, que no se limita a la altura del vidrio protector y las vallas.
Posesión del Puck	El último Jugador que toque físicamente el puck con su stick o cuerpo será considerado en Posesión del Puck. Un jugador puede tener Posesión del Puck sin control, pero no puede tener el control del puck sin posesión.

DEFINICIÓN, TERMINOLOGÍA Y TÉRMINOS

Autoridad Competente	"Autoridad Competente" se refiere específicamente al organismo disciplinario de la IIHF que tiene jurisdicción para aplicar estas reglas de juego en la materia a tratar, según lo establecido y de acuerdo con los Estatutos y Reglamentos de la IIHF, el Código de Disciplina de la IIHF y otras Reglas y regulaciones relevantes.
Equipación de Protección	Equipación usada por los Jugadores con el único propósito de seguridad y protección contra lesiones. Todo el equipo debe estar fabricado para hockey sobre hielo y debe usarse de la manera apropiada.
Imprudencia Temeraria	Cualquier acción que ponga en peligro a un oponente. Una falta que consiste en actos que crean un riesgo sustancial de lesiones físicas graves a otra persona. La persona acusada no está obligada a tener la intención de provocar el daño resultante o potencial, pero debe haber actuado de una manera que muestre un desprecio por las consecuencias previsibles de las acciones.
Inferioridad Numérica	Inferioridad Numérica significa que un Equipo está por debajo de la "fuerza numérica" de sus oponentes en el hielo.
Portero Suplente	El Portero suplente está designado en el Acta oficial del juego, pero no participa en el partido. El suplente debe estar completamente vestido y equipado y listo para jugar. Un portero suplente solo puede participar en el juego como portero.
Personal / Oficial de Equipo	El Personal de Equipo es cualquier persona que no juegue y que no está uniformado en el Banquillo de Jugadores. Uno de ellos debe ser designado como entrenador. Un Jugador o Portero en la alineación que no pueda jugar, salvo por suspensión, puede estar en el Banquillo de Jugadores sin ser considerado Personal del Equipo si lleva la camiseta del Equipo y todo el equipo de protección facial y de cabeza requerido.
Ventaja Territorial	Cualquier decisión que mueva un "Saque Neutral" más cerca de la Zona de Defensa se toma para asegurar que no haya ventaja territorial para el Equipo infractor.
Torso	En relación a un Jugador que pierde su camiseta durante un altercado, torso significará la parte superior del cuerpo del Jugador. Si un jugador todavía tiene un brazo a través de la manga de su camiseta y la abertura del cuello todavía está alrededor de su cuello, no se considerará completamente fuera del torso. El cuello del jugador se consideraría completamente fuera de su torso. Si un jugador tiene ambos brazos a través de sus mangas, pero su cabeza no está a través de la abertura del cuello, la camiseta también se considerará completamente fuera de su torso.
Posición Vulnerable	Se considera que un Jugador está en una posición vulnerable cuando ya no tiene el Control o Posesión del Puck y no es consciente de un golpe inminente o no está preparados para el golpe. Una carga al cuerpo a un oponente que es vulnerable se considera automáticamente imprudente incluso si esa carga se consideraría legal para un oponente no vulnerable.

APÉNDICE – III

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

III

APÉNDICE · EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO



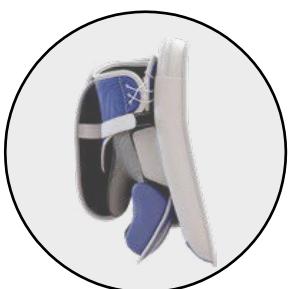
CASCO y MÁSCARA



PROTECTOR DE CUELLO



PROTECCIÓN PECHO Y BRAZOS



ESCUDO



PANTALONES



CAZA



STICK



GUARDAS



PATINES

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

III

APÉNDICE · EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

CASCO Y
PROTECCIÓN FACIAL

PROTECTOR CUELLO



HOMBRERAS



CODERAS



GUANTES



PANTALONES



ESPINILLERAS



PATINES



STICK

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

CASCO Y MÁSCARA FACIAL DE PORTERO

→ REGLA 11.8



CASCO Y PROTECCIÓN FACIAL DE JUGADORES

→ REGLA 9.6 & 9.7



VISOR / PANTALLA DE PROTECCIÓN

REJA DE PROTECCIÓN

PANTALLA COMPLETA DE PROTECCIÓN

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

PROTECTOR PECHO Y BRAZOS DE PORTERO

→ REGLA 11.3



Protección en los codos,
tanto en el frente como en
el costado., max. 18.0

PROTECTOR DE LACERACIÓN DE CUELLO

→ REGLA 9.12

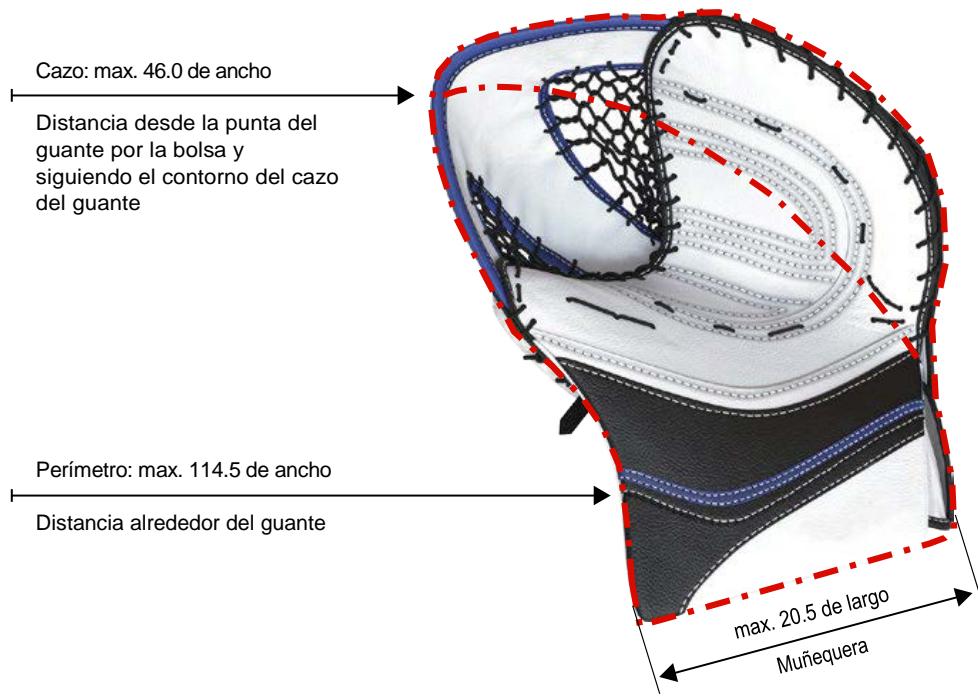


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

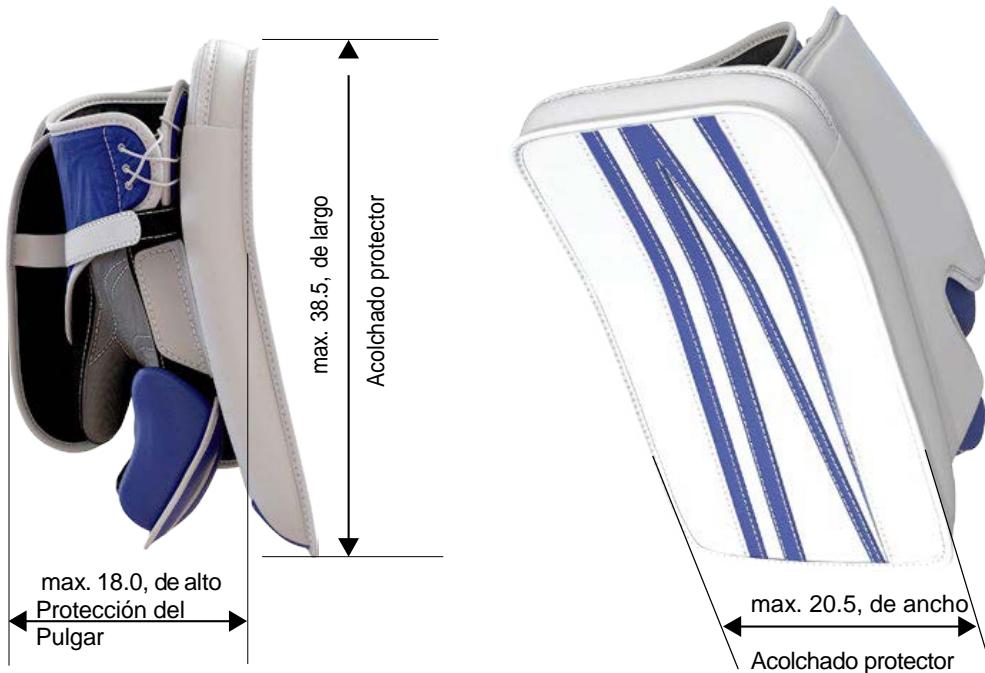
CAZA DE PORTERO

→ REGLA 11.6



ESCUDO DE PORTERO

→ REGLA 11.7



TODAS LAS MEDIDAS EN CM

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

PANTALONES DE PORTERO

→ REGLA 11.4



RODILLERAS DE PORTERO

→ REGLA 11.5



TODAS LAS MEDIDAS EN CM

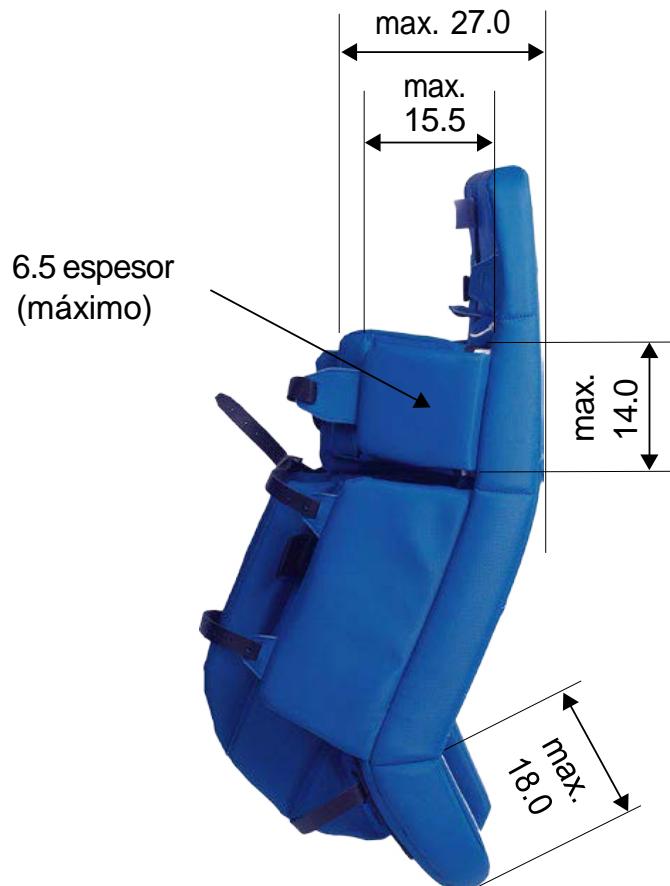
III

APÉNDICE · EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

GUARDAS DE PORTERO

→ REGLA 11.2



PATINES DE PORTERO Y JUGADOR

→ REGLA 9.10, 9.11



PATINES DE PORTERO



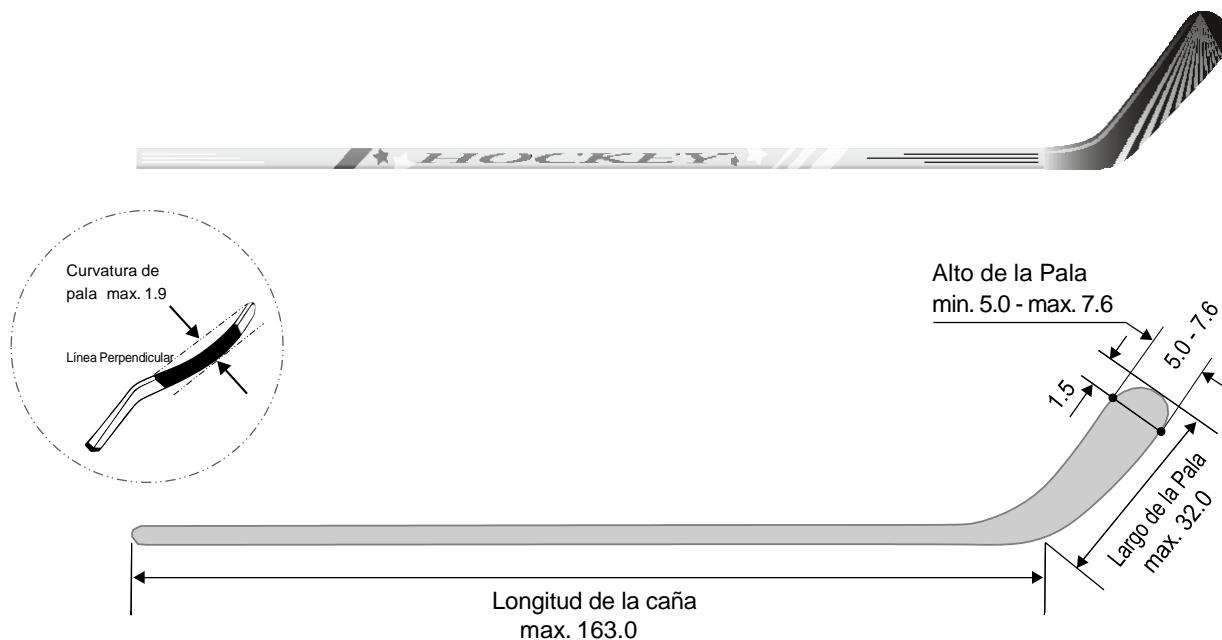
PATINES DE JUGADOR

TODAS LAS MEDIDAS EN CM

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

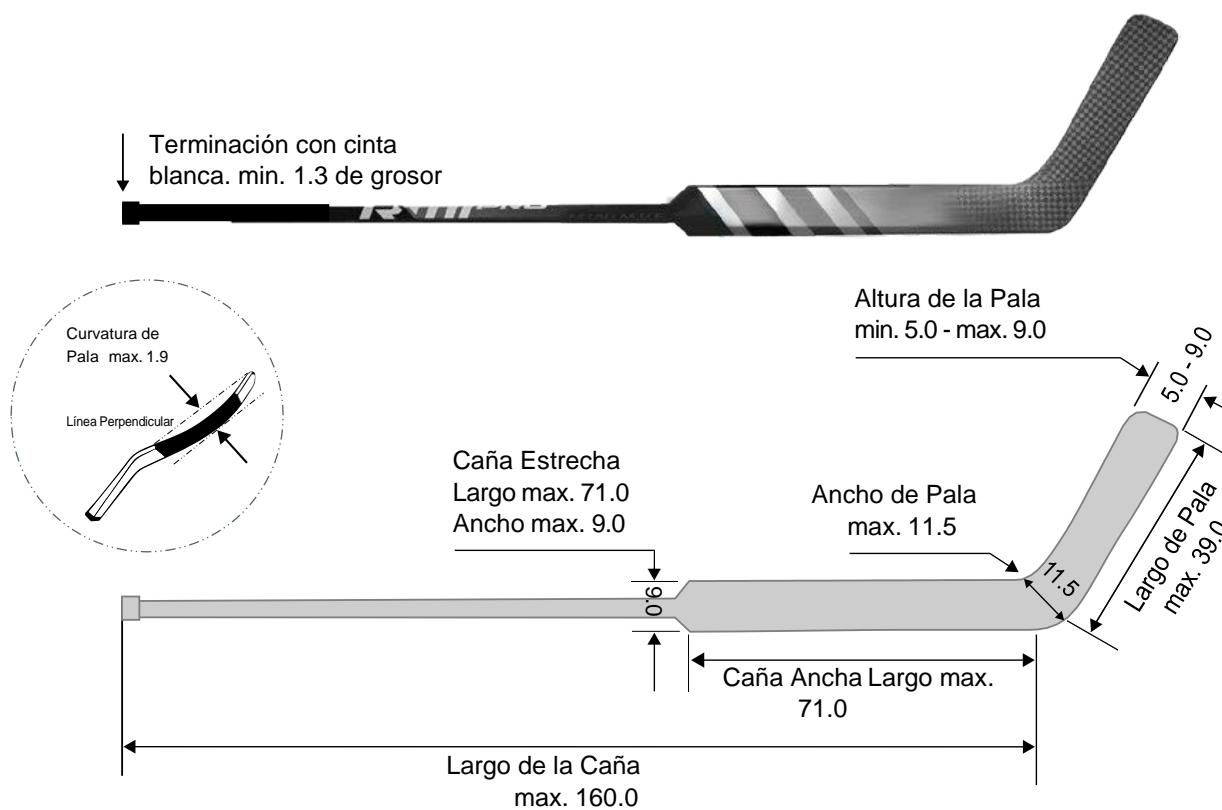
STICK DE JUGADOR

→ REGLA 10.1



STICK DE PORTERO

→ REGLA 10.2

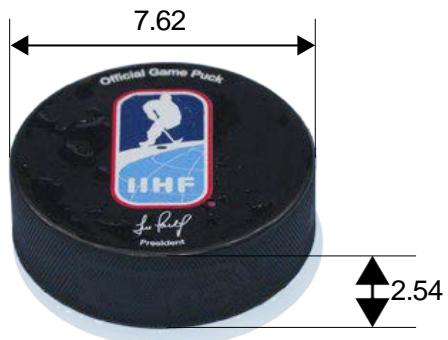


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

PUCK

→ REGLA 13



III

APÉNDICE · EQUIPACIÓN HOCKEY SOBRE HIELO

TODAS LAS MEDIDAS EN CM

APÉNDICE – IV

TABLAS RESUMEN

TABLAS RESUMEN

TABLA 1 · REGLA 15

Señalar Sanciones – Resumen de Sanciones a Entrenadores y Personal del Equipo

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Golpear las Vallas o el Cristal con un stick u otro objeto	39.3(I), 75.3(II)
Obstrucción a un Contrario o el puck cuando el juego está en progreso	56.3
Obstrucción a un Contrario o el puck cuando el portero ha sido retirado del hielo	56.7, 56.8
Interferir con un Árbitro	39.3(III)
Salir del banquillo andando por el hielo antes de que finalice el periodo	70.5
Lenguaje o gestos obscenos	39.3(II), 39.5(II),(VIII),(IX), 75.3(III), 75.5(II), (III), (V)
Abuso Físico de un Oficial	40.7
Negarse a Comenzar a Jugar (Equipos en sus Vestuarios)	73.1, 73.3
Negarse a Comenzar a Jugar (Equipos en el Hielo)	73.1, 73.2
Lanzamiento de cualquier objeto al hielo (conducta antideportiva)	75.1, 75.3
Lanzar un stick (escapada a puerta vacía)	53.8
Lanzamiento de stick (Zona Defensiva)	53.7

TABLA 2 · REGLA 16

Resumen de Faltas Leves

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Agresor	46.3, 46.4	Embestir Contra la Valla	41.2
Stick roto	10.3	Embestir	42.2
Cargar por Debajo de las Rodillas	44.2	Cerrar la mano sobre el puck	67.2
Ocultar el puck con la mano	67.2, al. 2 (II)	Cargar con el Stick	59.2
Demorar el Juego	63.2	Codazo	45.2

TABLAS RESUMEN

TABLA 2 · REGLA 16

Resumen de Faltas Leves

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Obstrucción al Portero	69.2	Stick Alto	60.2
Agarrar	54.2	Agarrar el stick	54.2
Enganchar	55.2	Carga Ilegal a la Cabeza o Cuello	48.2
Equipación Ilegal	9.6, 12, 65.2	Stick Ilegal	10.5, 10.6
Instigador / Iniciador	46.3	Obstrucción	56.2
Rodillazo	50.2	Abandonar prematuramente el Banquillo de Sancionados	70.4
Salir del Área de Portería (Portero)	27.6	Participar más allá de la Línea Central (Portero)	27.7
Dureza Innecesaria	51.2	Golpear con el Stick	61.2
Lanzar el puck hacia portería contraria	67.3 .3 al. 2 (III)	Lanzamiento de Equipación	53.2
Zancadilla	57.2	Usar la mano en un “face-off”	67.2, al. 3 (I)
Conducta Antideportiva	75.2		

TABLA 3 · REGLA 17

Resumen de Faltas Leves de Banquillo

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Abuso de Oficiales	39.3	Demorar el Juego	63.3
Sustitución ilegal intencionada	74.4	Infracción en Face-off	76.4, 76.6, 76.7
Sustitución Ilegal	68.2	Obstruir desde Banquillo de Jugadores/Sancionados	56.3
Abandonar Banquillo inicio de Partido/periodo	86.2, 86.8	Negarse a Comenzar a Jugar	73.2, 73.3
Andar por el Hielo durante un periodo (Entrenador)	70.5	Lanzar Objetos al Hielo	75.3
Demasiados Jugadores en Hielo	70.4, 74.1, 74.2, 74.3	Conducta Antideportiva	75.3
Solicitud de Medición de Stick Fallida	10.5, 10.6		

TABLAS RESUMEN

TABLA 4 · REGLA 18.3

Resumen de Doble Falta Leve

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Golpear con el Taco del Stick (intento)	58.2	Demorar el Juego (Reclamación de Entrenador)	38.8
Cabezazo (intento)	47.2	Stick Alto (accidental, lesión)	60.3
Pinchar (intento)	62.2		

TABLA 5 · REGLA 20

Resumen de Faltas Graves (Sin una posible Incorrección de Partido)

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Pelea (Defensor - combatiente no dispuesto)	46.6		

TABLA 6 · REGLA 20

Resumen de Faltas Graves que terminan en Incorrección de Partido Automática

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Golpear con el Taco del Stick	58.3	Cargar por la Espalda	43.3
Cargar por Debajo de las Rodillas	44.3	Cargar con el Stick	59.3
Acciones Peligrosas	21.1	Pelea/ peleador – dispuesto a pelear y continuar peleando	46.1
Pelea (Pegador Peligroso - “Encaja Golpes”)	46.5	Pelea al margen de los periodos del juego	46.9
Portero que usa su escudo para golpear a un contrario (Dureza Inneccesaria)	51.3	Cabezazo	47.3
Stick Alto	60.4	Enganchar	55.3
Carga a la Cabeza ilegal	48.3	Patada a un contrario	49.3
Rodillazo	50.3	Golpear con el Stick	61.3
Derribar con los Pies	52.2	Pinchar	62.3
Lanzamiento de Equipación	53.7		

TABLAS RESUMEN

TABLA 7 · REGLA 20

Resumen de Faltas Graves que terminan en Incorrección de Partido según el Criterio del Árbitro

DESCRIPCIÓN	REGLA	DESCRIPCIÓN	REGLA
Embestir Contra la Valla	41.4	Embestir	42.4
Codazo	45.4	Obstrucción	56.5
Zancadilla	57.4		

TABLA 9 – REGLA 22

Resumen de Incorrección

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Golpear la valla con un stick en protesta por una decisión arbitral	39.2 (IV), 39.4 (IV) (VII)
Golpear las vallas o el vidrio con un stick o cualquier otro objeto	39.2 (IV), 39.4 (IV)&(VII)
Romper el stick deliberadamente o negarse a entregar el stick para medirlo	10.5, 10.6
Lanzar deliberadamente cualquier equipación (incluido el stick) fuera del área de juego	39.4 (VI), 75.4 (II)
Entrar o permanecer en el Área de Árbitros	39.4 (V)
Provocar a un contrario para incurrir en una sanción	75.4 (III)
Interferir o distraer al contrario que lanza un Penalti (Segunda violación)	24.4
Golpear o lanzar el puck fuera del alcance de un Árbitro	39.4 (II)
Salir del Banquillo para Protestar	6.1
Negarse a cambiar el equipo de protección no reglamentario (después del aviso)	9.5
Uso de lenguaje profano o abusivo	75.4 (I)
Abuso Verbal hacia un Árbitro	39.4 (I)

TABLAS RESUMEN

TABLA 10 · REGLA 23

Resumen de Incorrección de Partido

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Morder a un contrario o a un espectador	23.8
Embestir Contra la Valla	41.4
Golpear con el Taco del Stick	58.3
Embestir	42.4
Cargar por la Espalda	43.3
Cargar por Debajo de las Rodillas	44.3
Continuar o intentar continuar una pelea	46.1
Cargar con el Stick	59.3
Acciones Peligrosas	21.1
Codazo	45.4
Pelea / peleador – dispuesto a pelear y continuar peleando	46.1
Pelea (pegador peligroso – “encaja golpes”)	46.5
Pelea fuera de la superficie de juego	46.11
Pelea al margen de los periodos del juego	46.9
Primer o Segundo Jugador en salir del Banquillo de Jugadores a iniciar o durante un Altercado	70.3
Primero en intervenir en un Altercado (Tercer Jugador en)	46.7
Portero que usa su escudo para golpear a un contrario (Dureza Innecesaria)	51.3
Cabezazo	47.3
Stick Alto	60.4
Enganchar	55.3
Carga Ilegal a la Cabeza o Cuello	48.3
Obstrucción	56.5
Interferir con o golpear a un espectador	23.8
Patada a un contrario	49.3

TABLAS RESUMEN

TABLA 10 · REGLA 23

Resumen de Incorrección de Partido

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Rodillazo	50.3
Salir del Banquillo de Sancionados con el propósito de iniciar o participar en un altercado	39.5 (V), 70.4, 70.6
Lenguaje o Gestos Obscenos	39.5 (II)
Persistir en protestar o discutir la decisión de un Árbitro	39.5 (I)
Abuso Físico de un Oficial	39.5 (III), 40.1
Burlas o insultos / manifestaciones raciales o sexuales	23.8
Quitarse la Camiseta antes de un Altercado	46.13
Golpear con el Stick	61.3
Derribar con los pies	52.2
Pinchar	62.3
Escupir, lanzar sangre sobre o hacia un contrario o espectador	23.8
Segunda Falta Grave en un Partido	20.4, 27.2
Lanzar un Stick o Equipación fuera del Área de Juego	39.5 (VI), 53.2 (IV), 53.5, 53.6
Zancadilla	57.4

TABLAS RESUMEN

TABLA 11 · REGLA 25

Resumen de “Lanzamiento de Penalti”

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Sustitución Ilegal Intencionada	68.3, 74.4
Jugador Desplaza intencionadamente la portería de sus anclajes cuando la sanción no puede cumplirse al completo durante el tiempo de juego regular	63.6
Caer sobre el Puck en el Área de Portería	63.6, 67.4, 69.7
Levantar el Puck con la Mano en el Área de Portería	63.6, 67.2 (II), 67.4
Jugador en Escapada Obstruido por un Objeto Lanzado o Tirado por el Equipo Defensor	53.7, 56.6
Jugador en Escapada Obstruido por un Jugador que entra al Juego ilegalmente	70.7
Jugador Lanza o Tira un Stick u otro Objeto contra el Puck en su Zona Defensiva	53.7
Jugador que recibe una Falta por detrás	24.8, 54.3, 55.4, 57.5, 61.6

TABLA 12 · REGLA 26

Conceder Goles. Resumen de Goles Concedidos (cuando el Portero ha sido retirado por un Jugador extra)

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Demorar el Partido (Poste de Portería desplazado)	63.7
Sustitución Ilegal	68.4, 70.8
Obstrucción	56.7
Lanzamiento de stick u otro objeto	53.8
Falta por detrás (incluyendo enganchar, agarrar, golpear con stick, zancadilla, etc.)	54.4, 55.5, 57.6, 61.7

TABLAS RESUMEN

TABLA 12.1 · REGLA 26

Conceder Goles. Resumen de Goles Concedidos (cuando el Portero está en el hielo)

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Quitarse la Máscara Facial en una Escapada, Lanzamiento de Penalti o Tanda de Penaltis	9.6
Desplazar los Postes de la Portería en una Escapada	63.7

TABLA 13 · REGLA 28

Sanciones al Portero. Resumen de Sanciones al Portero

DESCRIPCIÓN	REGLAS
Stick Ilegal	10.4
Equipación Ilegal	9, 12.1
Salir del Área durante un Altercado	27.6
Participar en el Juego más allá de la Línea Central	27.7
Jugar el Puck fuera del Área Restringida	1, 27.8, 63.2 (VIII)
Ir al Banquillo de Jugadores a Cambiar el stick	10.4
Lanzar o Batear el Puck Intencionadamente Fuera del Área de Juego	63.2 (II)
Retener Intencionadamente el puck dentro o fuera del Área de Portería	63.2 (I), (VI) & (VII), 67.3 (I) & (II)
Dejar Caer el Puck Intencionadamente en sus Guardas o en la Red de la Portería	67.3 (IV)
Amontonar Nieve u Otros Obstáculos	67.3 (V)
Lanzar el puck hacia la portería contraria	67.3 (III)
Usar el Escudo para Golpear a un contrario (Dureza Innecesaria)	51.3

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
A Un Jugador con una Doble Falta Leve					
A 1	3:00	A15 – 2+2		No regresa nadie	Termina primera sanción,
	4:30		GOL		La segunda comienza al 4:30.
B Un Jugador con una Falta Leve y una Grave					
B 1	3:00	A15 – 5+2		Ninguna sanción	La Falta Grave debe cumplirse primero.
	4:30		GOL	termina	
B 2	3:00	A15 – 5+2		A15 regresa	La primera sanción ha
	8:30		GOL		acabado, La segunda acaba cuando se anota el gol.
C Dos Jugadores del Mismo Equipo – combinación de faltas leves y graves – señalada (S*)					
C 1	3:00	A15 – 2		A15 regresa	
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		
C 2	3:00	A15 – 2		A15 regresa	,
	4:00	A23 – 5			
	4:30		GOL		
C 3	3:00	A15 – 5		A23 regresa	,
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
C Dos Jugadores del Mismo Equipo – combinación de faltas leves y graves – señalada (S*)					
C 4	3:00	A15 – 2+2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL	No regresa nadie	La primera leve de A15 acaba.
	5:30		GOL	A23 regresa	A23 regresa porque tiene menos tiempo por cumplir en su Falta Leve.
C 5	3:00 (S*)	A15 – 2 A23 – 2+2		A15 regresa	La Doble Falta Leve de A23 se sanciona en el 4:30.
	4:30		GOL		
C 6	3:00	A15 – 5+2		A23 regresa	A15 debe cumplir primero la falta grave. A23 regresa porque está cumpliendo una Falta Leve.
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		
C 7	3:00	A15 – 5+2		A23 regresa	Menos tiempo por cumplir.
	7:30	A23 – 2			
	8:30		GOL		
C 8	3:00	A15 – 5+2		ambos A15 y	La Falta Grave de A15 ha acabado. Su Falta Leve acaba con el gol. La Falta leve de A23 ha acabado.
	6:00	A23 – 2		A23 regresan	
	8:00		GOL		
C 9	3:00	A15 – 5+2		El Capitán Elige	La Falta Grave de A15 ha acabado. Las dos leves terminan al mismo tiempo.
	8:00	A23 – 2			
	9:00		GOL		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
D Tres Jugadores del Mismo Equipo – Sanción diferida (D*) o señalada (S*) (no hay parada de juego)					
D 1	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	4:00	A6 – 2(D*)			
	4:30		GOL	A15 regresa	Sanción diferida de A6 comienza al
	5:00		GOL	A23 regresa	4:30.
	5:30		GOL	A6 regresa	
D 2	3:00	A15 – 2			
	3:30	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		GOL	A15 regresa y la La sanción de A6 comienza.	
	5:00		GOL	A23 regresa y A6 queda en el Banquillo.	
D 3	3:00	A15 – 5		A23 regresa and	
	3:30	A23 – 2		La sanción de A6	
	(S*)	A6 – 2		comienza	
	4:30		GOL		
D 4	3:00	A15 – 5		A15 y A23	La Falta Grave de A15 ha acabado
	7:30	A23 – 2		Regresan y la	La Falta Leve de A23 acaba
	(S*)	A6 – 2		sanción de A6	con el gol anotado.
	8:00		GOL	comienza	

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
E Un Jugador de cada Equipo – combinación de faltas leves y graves					
E 1	3:00	A15 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		GOL	No regresa nadie	Los Equipos están en Igualdad
	5:00		GOL	A15 regresa	Su Falta Leve ha terminado.
E 2	3:00	A15 – 5+2		No regresa nadie	Los Equipos están en Igualdad.
	3:30		B12 – 2		
	4:30		GOL		
E 3	3:00	A15 – 5+2		No regresa nadie	La Falta Grave de A15 ha terminado pero los Equipos están en Igualdad numérica.
	7:30		B12 – 2		
	8:00		GOL		
E 4	3:00	A15 – 2+2			
	3:30		B12 – 2		
	4:30		GOL	No regresa nadie	Los Equipos están en Igualdad
	5:00		GOL	No regresa nadie	La primera leve de A15 ha terminado pero los Equipos están en Igualdad numérica.
	5:30		GOL	A15 regresa	La primera Falta Leve de A15 la de B12 han acabado. La segunda Falta Leve de termina con el gol.

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
E Un Jugador de cada Equipo – combinación de faltas leves y graves					
E 5	3:00	A15 – 5+2		A15 regresa	La Falta Grave de A15 y la Falta Leve de B12 han terminado. La Falta Leve de A15 termina con el gol anotado.
	6:00		B12 – 2		
	8:00		GOL		
F Desigual número de Jugadores – combinación de faltas leves y graves:					
F 1	3:00	A15 – 2		A15 regresa	Tiene menos tiempo por cumplir en su Falta Leve.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		
F 2	3:00	A15 – 2		A15 regresa	Su Falta Leve está acabada.
	3:30		B12 – 2		Los Equipos están en Igualdad en el momento del gol.
	4:00	A23 – 2			
	5:00		GOL		
F 3	3:00	A15 – 2		A15 regresa	
	3:30	A23 – 2			
	4:00		B12 – 2		
	4:30		GOL		
F 4	3:00		B12 – 2	A15 regresa	Menos tiempo por cumplir en su falta leve
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 5			
	4:30		GOL		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
F Desigual número de Jugadores - combinación de leves y graves:					
F 5	3:00		B12 – 2		
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL	A15 regresa	Menos tiempo por cumplir en su Falta Leve.
	5:00		GOL	A23 regresa	

F 6	3:00	A15 – 5		A23 regresa	Menos tiempo por cumplir (y Equipo A
	3:30		B12 – 5		En Inferioridad por una
	4:00	A23 – 2			a Falta Leve).
	4:30		GOL		

F 7	3:00	A15 – 2		A15 regresa	Menos tiempo por cumplir (y Equipo A
	3:30		B12 – 5		En Inferioridad por una
	4:00	A23 – 5			Falta Leve).
	4:30		GOL		

F 8	3:00	A15 – 5		A23 regresa	En Inferioridad por una
	3:30	A23 – 2			Falta Leve.
	4:00		B12 – 2		
	4:30		GOL		

F 9	3:00	A15 – 5		A23 regresa	En Inferioridad por una
	3:30		B12 – 2		Falta Leve.
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		

F 10	3:00	A15 – 2		A15 regresa	En Inferioridad por una
	3:30	A23 – 5			Falta Leve.
	4:00		B12 – 2		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
F Desigual número de Jugadores - combinación de leves y graves:					
F 11	3:00		B12 – 5	A15 regresa	Menos tiempo por cumplir.
	3:30	A15 – 2			
	4:00	A23 – 2			
	4:30		GOL		
F 12	3:00	A15 – 2+2		No regresa nadie	Primera Falta Leve de A15 acaba
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	4:30		Gol		
F 13	3:00	A15 – 2			
	3:15	A23 – 2			
	3:30		B12 – 2		
	3:45	A6 – 2(D*)			
	4:00		GOL	A15 regresa	Sanción de A6 comienza al 4:00.
	4:30		GOL	A23 regresa	Menos tiempo por cumplir.
F 14	3:00	A15 – 2	B12 – 2	A23 regresa	Sanciones de A15, B16, A6 y B3 no están en el marcador.
	3:15	A23 – 2			
	3:30	A6 – 2	B3 – 2		
	5:10		GOL		
F 15	3:00	A15 – 2		A15 regresa	La Falta Leve de A6 comienza al 4:30.
	3:30		B12 – 2		
	4:00	A23 – 2			
	(S*)	A6 – 2			
	4:30		GOL		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
G Sanciones Coincidentes - igual número de Jugadores en cada equipo:					
G 1	3:00 4:30	A15 – 5+2 GOL	B12 – 2+2	No regresa nadie	los Equipos están en Igualdad numérica.
G 2	3:00 4:30	A15 – 2+5 GOL	B12 – 5	El sustituto de A15 regresa	Faltas Graves Coincidentes
G 3	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2 GOL	B12 – 2	A15 regresa	Las sanciones coincidentes no están en el marcador
G 4	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2 GOL	B12 – 2	A23 regresa	Las sanciones coincidentes no están en el marcador
G 5	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5 GOL	B12 – 2	No regresa nadie	Las sanciones coincidentes no están en el marcador. Equipo A en Inferioridad, pero es por Una Fata Grave
G 6	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5 GOL	B12 – 5	A15 regresa	Equipo A está en Inferioridad La Falta Leve de A15 Termina al anota el gol.
G 7	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 2 GOL		A15 regresa	
G 8	3:00 3:30 4:30	A15 – 2 A23 – 5 GOL		A15 regresa	

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
G Sanciones Coincidentes - igual número de Jugadores en cada equipo:					
G 9	3:00	A15 – 5		No regresa nadie	A15 cumple una Falta Grave.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		Sanciones de A23 y B12 no en el marcador.
	4:30		GOL		
G 10	3:00	A15 – 5	B12 – 5	A23 regresa	En Inferioridad por una Falta Leve.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOL		
G 11	3:00	A15 – 2+2	B12 – 5	No regresa nadie	Primera Falta Leve de A15 se elimina.
	3:30	A23 – 2			
	4:30		GOL		
G 12	3:00	A15 – 2	B12 – 2	Sanción de A26 no se impone (Salvo que sea una Falta Grave).	
	3:30	A23 – 5			
(S*)	A26 – 2				
	4:30		GOL		
G 13	3:00	A15 – 2			Sanciones de A23 y B12 no están en el marcador.
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		
	4:00	A26 – 2			
	4:30		GOL	A15 regresa	
	4:45		GOL	A26 regresa	
G 14	3:00	A15 – 2		A15 regresa	Falta Leve de A26 comienza en el
	3:30	A23 – 2	B12 – 2		4:30. Las sanciones de A23 y B12
(S*)	A26 – 2				No están en el marcador.
	4:30		GOL		
G 15	3:00	A15 – 2+2	B12 – 2	1ª Falta Leve de A15 se elimina	Equipo A habría colocado un jugador Adicional en Banquillo sancionados Para cumplir la leve extra de A15.
	3:30		GOL		

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
H Sanciones Coincidentes - distinto número de Jugadores en cada equipo:					
H 1	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 2	El Capitán Elige Gol	Debe elegir en el momento en que se imponen las sanciones.
H 2					
H 2	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 2	No regresa nadie Gol	La Falta Grave deja en Inferioridad al Equipo. Las sanciones de A15 y B12 No están en el marcador
H 3					
H 3	3:00 3:30	A15 – 2 A23 – 2	B12 – 5	El Capitán Elige Gol	Las Faltas Leves terminan al Mismo tiempo.
H 4					
H 4	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 5	B12 – 5	A15 regresa Gol	Faltas Graves coincidentes No están en el marcador.
H 5					
H 5	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2	B12 – 2	No regresa nadie. Gol	Faltas Leves Coincidentes. Equipo A en Inferioridad por una Falta Grave, sanciones de A23 y B12 No están en el marcador.
H 6					
H 6	3:00 4:30	A15 – 2+2 A23 – 2	B12 – 2	El Capitán Elige. La Falta Leve de B12 Puede cancelar cualquiera de las 2 Faltas Leves de los Jugadores del Equipo A	Depende de la elección hecha por el Equipo A, A23 puede regresar 1º La Falta Leve de A15 terminará con el gol anotado, o el sustituto que cumple la leve extra de A15 regresará.

TABLAS RESUMEN

TABLA 14 · REGLA 16

Faltas Leves. Goles Anotados a un Equipo en Inferioridad Numérica

Falta Leve. Criterios de Cancelación:

- ¿El Equipo que recibe el gol está en Inferioridad?
- ¿Están cumpliendo una Falta Leve en el marcador?
- Si la respuesta a a) y b) es SI, eliminar la Falta Leve con menor tiempo pendiente de cumplir en el marcador, excepto que sean sanciones coincidentes.

EJEMPLOS	TIEMPO	EQUIPO A	EQUIPO B	SOLUCIÓN	OBSERVACIONES
H Sanciones Coincidentes - distinto número de Jugadores en cada equipo:					
H 7	3:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 Gol	El Capitán Elige. La Falta Leve de B12 puede cancelar Cualquier Falta Leve de los 2 Jugadores del Equipo A.	Depende de la elección del Equipo A, A 15 regresa primero. La Falta Leve de A 23 terminará con el gol, o el jugador sustituto cumpliendo la Leve extra de A 23 regresará.
<hr/>					
H 8	3:00 4:00 4:30	A15 – 2 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 Gol Gol	El Capitán Elige. El jugador restante regresa	B12 y una de las faltas leves del Equipo A (según su elección) no están en el marcador. Según la elección del Equipo A cuando se imponen las sanciones.
<hr/>					
H 9	3:00 4:30	A15 – 5 A23 – 2 A6 – 2	B12 – 2 Gol	El Capitán Elige.	Regla de sanciones coincidentes se aplica a B12 y a A23 o a A6 (y esas sanciones no están en el marcador).
<hr/>					
H 10	4:00 4:30 5:00	A15 – 2 A23 – 2+2	B12 – 2 Gol	No regresa nadie.	Sanciones de A15 y B12 no están en el marcador. Primera sanción de A23 termina y comienza la segunda de A23.

NOTA: Las sanciones coincidentes siempre deben cumplirse en su totalidad.

TABLAS RESUMEN

TABLA 15 · REGLA 19 (1 de 3) Atención con la interpolación de regla específica durante los últimos 5 minutos de partido y la prórroga. Sanciones Coincidentes (todas las sanciones impuestas en la misma parada de juego).

EJEMPLO	EQUIPO A	SANCIONES EQUIPO B	SANCIONES	FUERZA NUMÉRICA EN HIELO
1	A 3 A 3	2 2+2	B 10 B 10	2+2 El Equipo B jugará con un jugador menos durante dos minutos. El Equipo B debe colocar un jugador adicional para cumplir la Falta Leve extra de B10
2	A 3 A 5	2 2+2	B 10 B 12	2+2 Los Equipos juegan al completo.
3	A 3 A 5	2+2 5	B 10 B 12	2+2 Los Equipos juegan al completo.
4	A 3	2+5	B 10 B 12	2 5 Los Equipos juegan al completo
5	A 3 A 5	2+5 2	B 10 B 12	2 El Equipo A jugará con un jugador menos durante dos minutos. El Capitán del Equipo A elige que sanción debe subir al marcador. Si Elige A3, un jugador extra del Equipo A debe ir al Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve de A3
6	A 3 A 5	2+2 5	B 10	2+2 Equipo A jugará con un jugador menos durante cinco minutos.
7	A 3 A 5	2+2 2	B 10	2 Equipo A. Capitán Elige si juegan con un jugador menos cuatro minutos o dos jugadores menos de Inferioridad durante dos minutos. Si elige lo último, debe colocar un jugador extra en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve de A3
8	A 9 A 24	2 2	B 2 B 18	2+2 El Equipo B jugará con un jugador menos durante dos minutos. Equipo B: Capitán Elige que sanción sube al marcador. Si elige B2, el Equipo B debe colocar un jugador extra en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve de B2
9	A 24	5	B 5	5 Los Equipos juegan al completo.
10	A 3	5	B 5 B 7	5 Equipo B en Inferioridad durante cinco minutos (El Capitán Elige).
11	A 3 A 4	5 5	B 5 B 7	5 Los Equipos juegan al completo.

TABLAS RESUMEN

TABLA 15 · REGLA 19 (2 de 3)

Sanciones Coincidentes (todas las sanciones impuestas en la misma parada de juego)

EJEMPLO	EQUIPO A	SANCIONES EQUIPO B	SANCIONES	FUERZA NUMÉRICA EN HIELO
12	A 3	5+5	B 5 5	El Equipo A en Inferioridad Numérica durante cinco minutos. El Equipo A debe colocar un jugador extra en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Grave.
13	A 3	5+5	B 5 B 7 5	Los Equipos juegan al completo.
14	A 3 A 4	5+5 5	B 7 5	El Equipo Atiende la opción de cancelar una de las dos Faltas Graves de A3 o simplemente cancelarla de A4. Si elige A3, debe poner un Jugador extra en el Banquillo de Sancionados.
15	A 3 A 4	5+5 5	B 5 B 7 5	El Equipo A en Inferioridad Numérica cinco minutos El Equipo elige como cancelar las Faltas Graves.
16	A 3	2+5	B 7 5	El Equipo A debe poner otro Jugador en el Banquillo de sancionados para cumplir la Falta Leve de A3 inmediatamente.
17	A 3	2+5	B 7 2+5	Los Equipos juegan al completo.
18	A 3	2+5	B 5 B 7 5	Los Equipos juegan 4-4 dos (2) minutos (Capitán Equipo B elige qué jugador cumple en el marcador) a continuación el Equipo B en inferioridad tres (3) min. Equipo A debe poner un sustituto en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve
19	A 3	2	B 5 5	Los Equipos juegan 4 – 4.
20	A 3	2+2	B 5 5	Los Equipos juegan 4 – 4
21	A 3	5	B 5 B 7 2	Los Equipos juegan 4-3
22	A 3 A 4	5 2	B 5 B 7 2	El Capitán Elige si el equipo juega 4-4 por 4 min. seguido de 4-5 por 1 min. o 4-3 por 2 min. y 4-5 durante 3 min
23	A 3	2+5	B 5 2+2+5	Equipo B jugará en inferioridad dos (2) minutos. Equipo B debe poner un Jugador extra en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve.
24	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B 7 5	Equipo A jugará en inferioridad dos (2) minutos. Equipo A debe poner un Jugador extra en el Banquillo de Sancionados para cumplir la Falta Leve.

TABLAS RESUMEN

TABLA 15 · REGLA 19 (3 de 3)

Sanciones Coincidentes (todas las sanciones impuestas en la misma parada de juego)

EJEMPLO	EQUIPO A	SANCIONES EQUIPO B	SANCIONES	FUERZA NUMÉRICA EN HIELO	
25	A 3 A 4	2+5 5	B 5 B7	2+2+5 5+5	Equipo B estará en Inferioridad ya sea de un Jugador durante siete minutos, o de dos Jugadores, uno por dos minutos y otro cinco minutos (Capitán Elige)
26	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Los Equipos juegan al completo.
27	A 3 A 4	2+5 5	B 5	5	Equipo A estará en Inferioridad ya sea de un Jugador durante siete minutos, o de dos Jugadores, uno por dos minutos y otro cinco minutos (El Capitán Elige).
28	A 3	2+5+5	B 5 B 7	2+5 5	Los Equipos juegan al completo
29	A 5 A 6 A 7	2 5+5 5	B 12 B 13 B 14	5+5 2 5	Los Equipos juegan al completo.
30	A 3	2+10	B 5	2	Los Equipos juegan al completo.
31	A 3	2+10	B 5	2+10	Los Equipos juegan al completo.
32	A 3 A 4	2 10	B 5 B 7	5 10	Los Equipos juegan 4 contra 4.

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Obstrucción al Portero Situaciones

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 1 - El Portero está dentro del Área de Portería	
Situación 1A Un Jugador atacante está parado en el Área de portería cuando el puck entra en el Área, después cruza la Línea de Gol. En ningún modo afecta a las habilidades del portero de defender la portería.	Gol válido.
Situación 1B Un atacante hace contacto con el portero, sin embargo, no se anota gol en la jugada.	Continúa el Juego, no hay que pitar.
Situación 1C Un atacante hace contacto incidental relevante con el portero, en el mismo instante se anota un Gol.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante. Se anunciará como "No gol por Obstrucción al portero".
Situación 1D Un atacante hace contacto No incidental con el portero, sin embargo, no se anota gol en la jugada.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 1E Un atacante hace contacto No incidental con el portero en el momento en que se anota un Gol.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante. "Obstrucción al Portero."
Situación 2 – El portero está fuera del Área de portería	
Situación 2 A Un atacante hace contacto incidental con el portero; sin embargo, No se anota Gol en la jugada.	Continúa el Juego, no hay que pitar.
Situación 2 B Un atacante realiza un contacto incidental con el portero al mismo tiempo se anota un gol.	Gol válido.
Situación 2 C Un atacante hace contacto No incidental con el portero, sin embargo. No se anota Gol en la jugada.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 2 d Un atacante hace contacto No incidental con el portero al mismo tiempo que se anota gol en la jugada.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Obstrucción al Portero Situaciones

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 3 – Un jugador fuerza a otro jugador contra el portero, que está dentro o fuera del Área.	
Situación 3 A El jugador atacante, tras hacer un esfuerzo razonable para evitar el contacto, realiza un contacto incidental con el portero al mismo tiempo que se anota Gol.	Gol válido.
Situación 3 B El contacto del Jugador atacante con el Portero no es incidental y el Jugador atacante, a juicio del Árbitro, no hizo un esfuerzo razonable para evitar tal contacto. Sin embargo, no se marca ningún gol en la jugada.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 3 C El contacto del Jugador atacante con el Portero no es incidental y el jugador atacante, a juicio del Árbitro, no hizo un esfuerzo razonable para evitar dicho contacto en el momento en que se marca un gol.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 3 D Un atacante, a través de sus acciones empuja, desplaza o hace una falta a un jugador defensor contra el portero en el momento en que se marca un gol.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 4 – Disputa por un puck sin dueño con el portero dentro o fuera del Área de Portería.	
Situación 4 A Un atacante realiza un contacto incidental con el portero mientras los dos disputan un puck libre en el momento en que se anota un Gol.	Gol válido.
Situación 4 B Un atacante realiza un contacto NO incidental con el portero mientras los dos disputan un puck libre en el momento en que se anota un Gol.	Gol no válido. El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Obstrucción al Portero Situaciones

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 5 – Diferenciar Situaciones	
Situación 5 A Un jugador atacante patina frente al portero en la parte superior del Área, al mismo tiempo que se está marcando un gol. El jugador atacante permanece en movimiento y no mantiene una posición significativa en el área delante del portero	Gol válido.
Situación 5 B Un Jugador atacante patina frente al Portero, bien adentro del área, al mismo tiempo que se está anotando un gol. El Jugador atacante permanece en movimiento y, a juicio del Árbitro, mantiene una posición significativa en el área que perjudica la capacidad del portero para defender su portería.	Gol no válido. Se anunciará como “No gol por Obstrucción al portero”.
Situación 5 C Un jugador atacante patina delante del portero, fuera del área, al mismo tiempo que se marca un gol. El jugador atacante permanece en movimiento y perjudica la capacidad del portero para defender su portería.	Gol válido.
Situación 5 D Un jugador atacante se coloca dentro del área de portería para obstruir la visión del portero y afectar su capacidad para defender su portería, y se marca un gol.	Gol no válido. Se anunciará como “No gol por Obstrucción al portero”.
Situación 5 E Un jugador atacante se planta en la línea del Área o fuera del Área de Portería, para obstruir la visión del portero y afectar su capacidad para defender su portería y se marca un gol.	Gol válido.

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Situaciones de Obstrucción al Portero

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 6 - Avasallar al Portero	
Situación 6 A Un portero inicia el contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área y el jugador atacante abandona la posición inmediatamente. No se marca ningún gol en la jugada.	Continúa el Juego, no hay que pitar.
Situación 6 B Un portero inicia el contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área y el jugador atacante no abandona la posición; sin embargo, no se marca ningún gol en la jugada. Una posible sanción a criterio del árbitro en base al grado de contacto y grado de resistencia con el jugador atacante y si el portero realmente estaba tratando de ganar una posición.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante. Este jugador corre el riesgo de que sucedan "cosas malas" al estar en el Área.
Situación 6 C	
Un portero inicia el contacto con un jugador atacante en el área para establecer la posición y el jugador atacante abandona la posición inmediatamente, en ese momento en que se marca un gol. Aunque el jugador atacante abandone su posición inmediatamente, el contacto perjudica la capacidad del portero para defender su portería.	Gol no válido. Se anunciará como "No gol por Obstrucción al portero".
Situación 6 D	
Un portero inicia el contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área y el jugador atacante se niega a ceder terreno en el momento en que se marca un gol.	Gol no válido. No se impondrá una Falta Leve (solo la pérdida del gol). Se anunciará como "No gol por Obstrucción al portero".
Situación 6 E	
Un portero inicia deliberadamente un contacto con un jugador atacante que no es para establecer una posición en el área, o actúa de otra manera para hacer un contacto innecesario con el atacante.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Portero.

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Obstrucción al Portero Situaciones

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 6 - Avasallar al Portero	
Situación 6 F Un portero inicia el contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área utilizando fuerza excesiva o actuando de una manera que de otro modo justificaría una sanción, y el jugador atacante se niega a ceder terreno en el momento en que se marca un gol.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Portero y/o Jugador Atacante. En esta situación, el Árbitro mostrará enfáticamente a los jugadores y aficionados que se estaban pitando sanciones antes de que el puck entrara en la portería, por lo que la jugada estaba detenida en el momento en que ocurrieron las infracciones y, por lo tanto, declara que no hay gol.
Situación 6 G Un portero inicia el contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área usando fuerza excesiva o actuando de una manera que de otro modo justificaría una sanción, y el jugador atacante abandona el área en el momento en que se marca un gol.	Gol no válido. Además, El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Portero. Este es un ejemplo en el que el jugador atacante ha impedido que el portero haga su trabajo al estar en el área. El anuncio debe ser, "NO gol por Obstrucción al Portero (más el anuncio de la sanción del Portero)".
Situación 6 H Un portero inicia contacto con un jugador atacante para establecer una posición en el área usando fuerza excesiva o actuando de una manera que de otro modo justificaría una sanción y el jugador atacante abandona el área, pero no se marca un gol.	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Portero.
Situación 7 – Contacto con el Portero	
Situación 7 A Un Jugador atacante inicia un contacto con el Portero, dentro o fuera del Área de Portería, de una manera que de otro modo ameritaría una sanción (por ejemplo, "desplaza" al Portero).	El Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 7 B Un jugador atacante está en el área y hace todo lo posible por salir del área y el portero inicia el contacto para embellecer y simular una sanción. No se marca ningún gol en la jugada.	Es una "Simulación" y una Falta Leve al Portero (Simular/embellecer).

TABLAS RESUMEN

TABLA 16 · REGLA 69

Obstrucción al Portero Situaciones

DESCRIPCIÓN	RESULTADO
Situación 7 – Contacto con el Portero	
Situación 7 C Un jugador defensor dirige el puck dentro de su portería mientras un jugador atacante inicia el contacto con el portero.	Gol no válido. Además, el Árbitro, a su criterio, debe imponer la sanción apropiada al Jugador Atacante.
Situación 7 D Un jugador defensor dirige el puck dentro de su propia portería mientras un jugador atacante está parado en el área de portería. El jugador atacante no afecta la capacidad del portero para realizar la parada.	Gol válido.

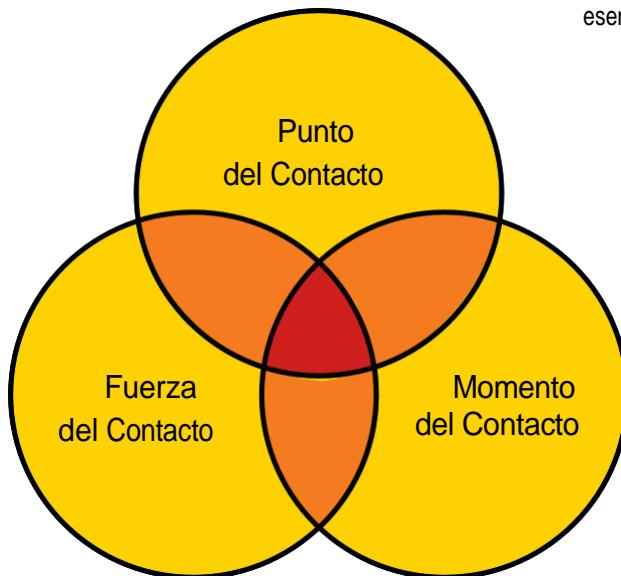
REGLA 69 Obstrucción al Portero - Definición “Contacto Incidental Relevante”

Contacto Incidental Relevante

La intersección de las tres define cuando una acción debe considerarse como “Contacto Relevante”.

Punto del Contacto

¿En qué punto (cuerpo del portero o equipación) se hizo el contacto? ¿Es esencial el punto de contacto para la acción defensiva del portero?



Fuerza del Contacto

¿Con qué fuerza y eficacia se hizo contacto con el portero? La aplicación de la fuerza fue efectiva para interrumpir el trabajo defensivo del portero como consecuencia.

Momento del Contacto

¿En qué momento se produjo el contacto con el portero? ¿Tuvo el portero oportunidad de repositionarse y jugar desde su posición?

TABLAS RESUMEN

TABLA 17 · REGLA 84 PRÓRROGA

Sanciones en vigor antes de empezar la Prórroga – Cuando la Prórroga se juega tres contra tres.

EJEMPLOS	TIEMPO EN 3er PERIODO	EQUIPO A	EQUIPO B	OBSERVACIONES
1	19:30	A 5 – 2	B 17 – 2	Las sanciones no van al marcador.
2	19:10 19:50	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2	Los Equipos comenzarían el período de Prórroga jugando 4 contra 3. Las sanciones de A5 y B17 no van al marcador
3	19:10 19:25 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2	B 17 – 2 B 36 – 2	La Prórroga comenzará con tres (3) Jugadores para el Equipo A y cuatro (4) Jugadores para el Equipo B. Durante el transcurso normal de los tiempos de sanción, los Jugadores Sancionados regresarán al hielo. Con el juego en progreso, es posible llegar a estar jugando en el hielo cinco (5) contra (5). No obstante, la fuerza numérica en hielo se ajustaría adecuadamente en la próxima parada de juego.
4	19:10 19:30 19:40	A 5 – 2 A 7 – 2 B 36 – 2	B 17 – 2	Los Equipos comenzarían el período de Prórroga jugando 3 contra 3. Las sanciones de A5 y B17 no van al marcador. Cuando terminen las sanciones de A7 y B36 podrían jugar 4 contra 4. En la siguiente parada se ajustaría a 3 contra 3.

TABLAS RESUMEN

TABLA 17 · REGLA 84 PRÓRROGA

Sanciones en vigor antes de empezar la Prórroga – Cuando la Prórroga se juega tres contra tres.

EJEMPLOS	TIEMPO EN 3er PERIODO	EQUIPO A	EQUIPO B	OBSERVACIONES
5	19:10	A 5 – 2		
	19:20		B 17 – 2	
	19:30	A 7 – 2		
	19:50		B 36 – 2	
				La prórroga comenzará con tres (3) contra tres (3). Con una finalización normal de las sanciones, los sancionados regresarán al hielo. Si no se para el juego, es posible llegar a una fuerza en el hielo de cinco (5) contra cinco (5). No obstante, la fuerza numérica en hielo se ajustaría adecuadamente en la próxima parada de juego a cuatro (4) contra tres (3) o tres (3) contra tres (3), según corresponda la situación en esa parada concreta del juego.

TABLA 18 · REGLA 84 PRÓRROGA

Sanciones en la Prórroga

EJEMPLO	TIEMPO EN Prórroga	EQUIPO A	EQUIPO B	FUERZA NUMÉRICA EN HIELO
1	00:30	A 23 – 2		Equipo A – 3 Jugadores Equipo B – 4 Jugadores
	01:00		B 17 – 2	Equipo A – 3 Jugadores Equipo B – 3 Jugadores
	01:30	A 7 – 2		Equipo A – 3 Jugadores Equipo B – 4 Jugadores

Una vez que el Equipo A ha recibido su segunda Falta Leve, cada Equipo debe agregar un Jugador a su fuerza en el hielo. Si la sanción a A23 termina y la fuerza sobre hielo vuelve a cuatro (4) contra cuatro (4) y se produce una parada de juego posterior, la fuerza sobre hielo debe ajustarse a tres (3) contra tres (3) en ese momento.

Sin embargo, si hay una parada de juego una vez que la sanción a B17 haya acabado (y antes de que termine la de A7), la fuerza en el hielo se ajustará a cuatro (4) contra tres (3).

Si no hay ninguna parada de juego hasta que ambos Equipos hayan regresado a los cinco Jugadores cada uno, en la próxima parada de juego, la fuerza en el hielo se ajustará nuevamente a tres (3) contra tres (3).

APÉNDICE - V

REQUISITOS TÉCNICOS

REQUISITOS TÉCNICOS Y CONFIGURACIÓN

Consultas de Apoyo y reglas para Revisión de Vídeo y Reclamación de Entrenadores. En función de las instalaciones técnicas y el soporte (número de cámaras y ubicación, sistemas de comunicación y despliegue de personal) se usarán las siguientes configuraciones:

CONFIGURACIÓN Y DESCRIPCIÓN	REGLA 37 –REVISIÓN DE VIDEO	REGLA 38 – RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR
SETUP 1 – INSTALACION COMPLETA Instalación técnica completa y operación completa de Revisión de Vídeo "in situ". Revisión rápida y competente de todas las acciones de juego y consultoría disponible para el Árbitro.	IIHF TOP EVENT  El Consultor de Revisión de Vídeo revisará las siguientes Situaciones de acuerdo con la Regla 37. En caso de irregularidades Informará al Árbitro. A. Puck cruza la línea de gol B. Portería desplazada. Analizando los criterios para conceder un gol C. Tiempo Terminado D. Acción de patada evidente E. Dirigido con cualquier parte del cuerpo F. Rebota en un Árbitro G. Stick alto por encima del larguero H. Puck entra de manera correcta I. Entra con el juego en progreso J. "Lanzamiento de Penalti" conforme a las reglas	El Entrenador tiene la opción de reclamar en las siguientes situaciones conforme a la Regla 38: A. "fuera de juego" que termina en un Gol B. "Acción no señalada de detener el juego" en la Zona Ofensiva que termina en Gol C. Goles que se consiguen con una posible "Obstrucción al Portero"
REVISIÓN DE SANCIONES EN HIELO Es decisión de los árbitros consultar al Sistema de Revisión de Vídeo para confirmar Faltas Leves Dobles y/o Faltas Graves. Reglas 18.4, 20.6, 21.1		
SETUP 2 – INSTALACIÓN LIMITADA Instalación técnica completa y operación completa de Revisión de Vídeo "in situ". Revisión rápida y competente de algunas acciones de juego y consultoría disponible para el Árbitro.	IIHF EVENT  El Consultor de Revisión de Vídeo revisará las siguientes Situaciones de acuerdo con la Regla 37. En caso de irregularidades Informará al Árbitro. A. Puck cruza la línea de gol B. Portería desplazada. Analizando los criterios para conceder un gol C. Tiempo Terminado D. Acción de patada evidente E. Dirigido con cualquier parte del cuerpo F. Rebota en un Árbitro G. Stick alto por encima del larguero H. Puck entra de manera correcta I. Entra con el juego en progreso J. "Lanzamiento de Penalti" conforme a las reglas	El Entrenador tiene la opción de reclamar en las siguientes situaciones conforme a la Regla 38: A. "fuera de juego" que termina en un Gol B. No aplicable (debido a una instalación técnica limitada este apartado no es aplicable) C. Goles que se consiguen con una posible "Obstrucción al Portero"
NO REVISIÓN DE SANCIONES EN HIELO No revisión en directo de Faltas Leves Dobles y/o Graves (por una instalación técnica limitada este apartado no es aplicable).		

REQUISITOS TÉCNICOS Y CONFIGURACIÓN

CONFIGURACIÓN Y DESCRIPCIÓN

REGLA 37 –REVISIÓN DE VIDEO

REGLA 38 – RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR

SETUP 3 – INSTALACIÓN LIMITADA

Instalación técnica limitada y operación completa de Revisión de Vídeo "in situ". Revisión rápida y competente de algunas acciones de juego y consultoría disponible para el Árbitro.

NO REVISIÓN DE SANCIONES EN HIELO

No revisión en directo de Faltas Leves Dobles y/o Graves (por una instalación técnica limitada este apartado no es aplicable).

IIHF EVENT

El Consultor de Revisión de Vídeo revisará las siguientes Situaciones de acuerdo con la Regla 37. En caso de irregularidades Informará al Árbitro.

- A. Puck cruza la línea de gol
- B. Portería desplazada. Analizando los criterios para conceder un gol
- C. Tiempo Terminado
- D. Acción de patada evidente
- E. Dirigido con cualquier parte del cuerpo
- F. Rebota en un Árbitro
- G. Stick alto por encima del larguero
- H. Puck entra de manera correcta
- I. Entra con el juego en progreso
- J. "Lanzamiento de Penalti" conforme a las reglas

El Entrenador tiene la opción de reclamar en las siguientes situaciones conforme a la Regla 38:

- A. No aplicable (debido a una instalación técnica limitada este apartado no es aplicable)
- B. No aplicable (debido a una instalación técnica limitada este apartado no es aplicable)
- C. Goles que se consiguen con una posible "Obstrucción al Portero"

SETUP 4 – INSTALACIÓN LIMITADA

Instalación técnica limitada y operación limitada de Revisión de Vídeo "in situ". Revisión rápida y competente de acciones de juego sobre posible "Obstrucción al portero" y consultoría disponible para el Árbitro.

NO REVISIÓN DE SANCIONES EN HIELO

No revisión en directo de Faltas Leves Dobles y/o Graves.

IIHF EVENT

El Consultor de Revisión de Vídeo revisará las siguientes Situaciones de acuerdo con la REGLA 37. En caso de irregularidades Informará al Árbitro.

- A. Puck cruza la línea de gol
- B. Portería desplazada. Analizando los criterios para conceder un gol
- C. Tiempo Terminado
- D. Acción de patada evidente
- E. Dirigido con cualquier parte del cuerpo
- F. Rebota en un Árbitro
- G. Stick alto por encima del larguero
- H. Puck entra de manera correcta
- I. Entra con el juego en progreso
- J. "Lanzamiento de Penalti" conforme a las reglas
- K. Jugadas de Gol que Involucran una Potencial "Obstrucción al Portero". El Consultor de Revisión de Vídeo sólo intervendrá si hay un juicio claramente erróneo por parte del/los Árbitro(s)

Reclamación de Entrenador conforme a la Regla 38 no es aplicable:

Debido a la No disponibilidad de Reclamación de Entrenadores, el Árbitro es libre de verificar una posible "Obstrucción al Portero" de forma independiente mediante Revisión de Vídeo

REQUISITOS TÉCNICOS Y CONFIGURACIÓN

CONFIGURACIÓN Y DESCRIPCIÓN	REGLA 37 –REVISIÓN DE VIDEO	REGLA 38 – RECLAMACIÓN DE ENTRENADOR
<p>SETUP 5 – INSTALACIÓN LIMITADA Instalación técnica limitada y sin Revisión de Video. No hay consultoría disponible para los Árbitros.</p> <p>NO REVISIÓN DE SANCIONES EN HIELO No revisión en directo de Faltas Leves Dobles y/o Graves.</p>	<p>IIHF EVENT </p> <p>independientemente las siguientes Situaciones de acuerdo con Regla 37.</p> <ul style="list-style-type: none"> A. Puck cruza la línea de gol B. Portería desplazada. Analizando los criterios para conceder un gol C. Tiempo Terminado D. Acción de patada evidente E. Dirigido con cualquier parte del cuerpo F. Rebota en un Árbitro G. Stick alto por encima del larguero H. Puck entra de manera correcta I. Entra con el juego en progreso J. "Lanzamiento de Penalti" conforme a las reglas K. Jugadas de Gol que Involucran una Potencial "Obstrucción al Portero" 	<p>Reclamación de Entrenador conforme a la Regla 38 no es aplicable.</p> <p>Debido a la No disponibilidad de Reclamación de Entrenadores, el Árbitro es libre de verificar una posible "Obstrucción al Portero" de forma independiente mediante Revisión de Vídeo.</p>
<p>SETUP 6 – NO REVISIÓN DE VIDEO Sin instalación técnica y sin Revisión de Video. No hay consultoría disponible para los Árbitros.</p>	<p>El Árbitro no puede comprobar y revisar situaciones de acuerdo con Regla 37.</p> <p>Sin embargo, el Árbitro es libre de consultar a sus compañeros sobre hielo para tomar una decisión final.</p> <p>Para verificar si el puck ha cruzado la línea de gol, también se puede consultar al Juez de Gol de detrás de la portería.</p>	<p>Reclamación de Entrenador conforme a la Regla 38 no es aplicable.</p>

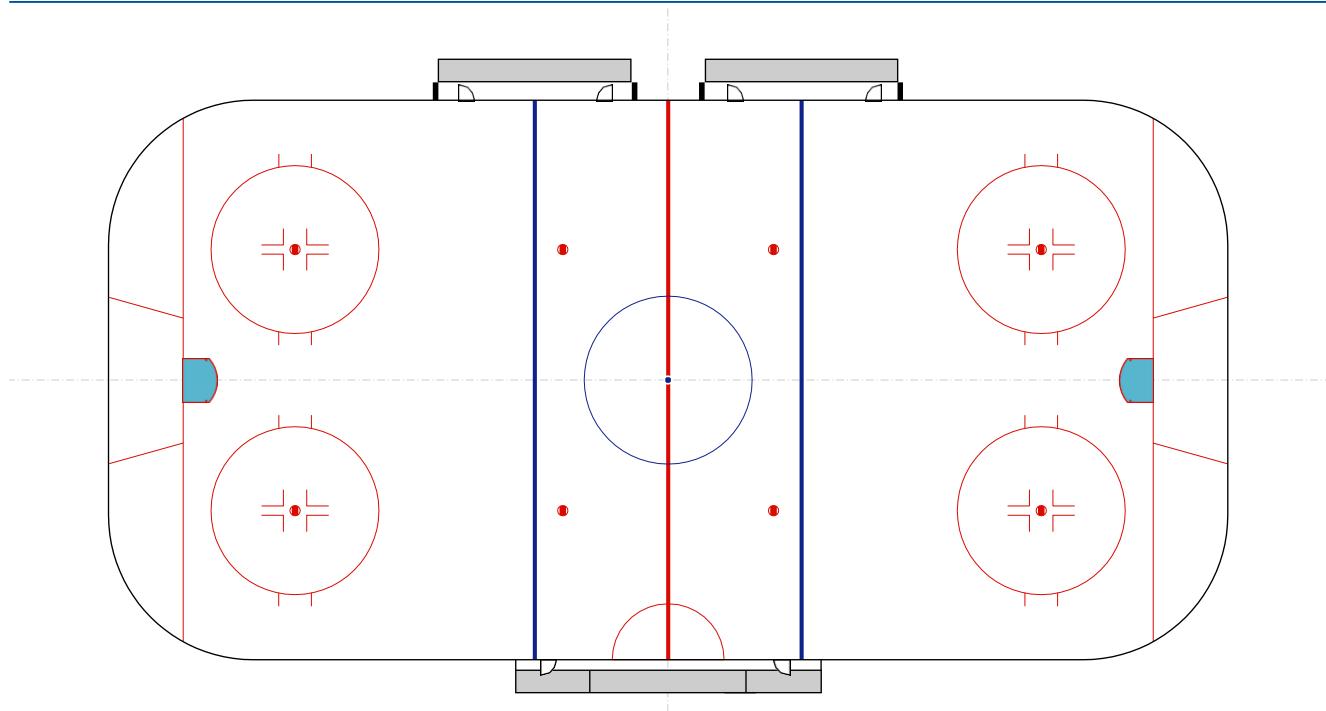
APÉNDICE - VI

INFOGRAFÍA EN UN VISTAZO

INFOGRAFÍA RESUMEN

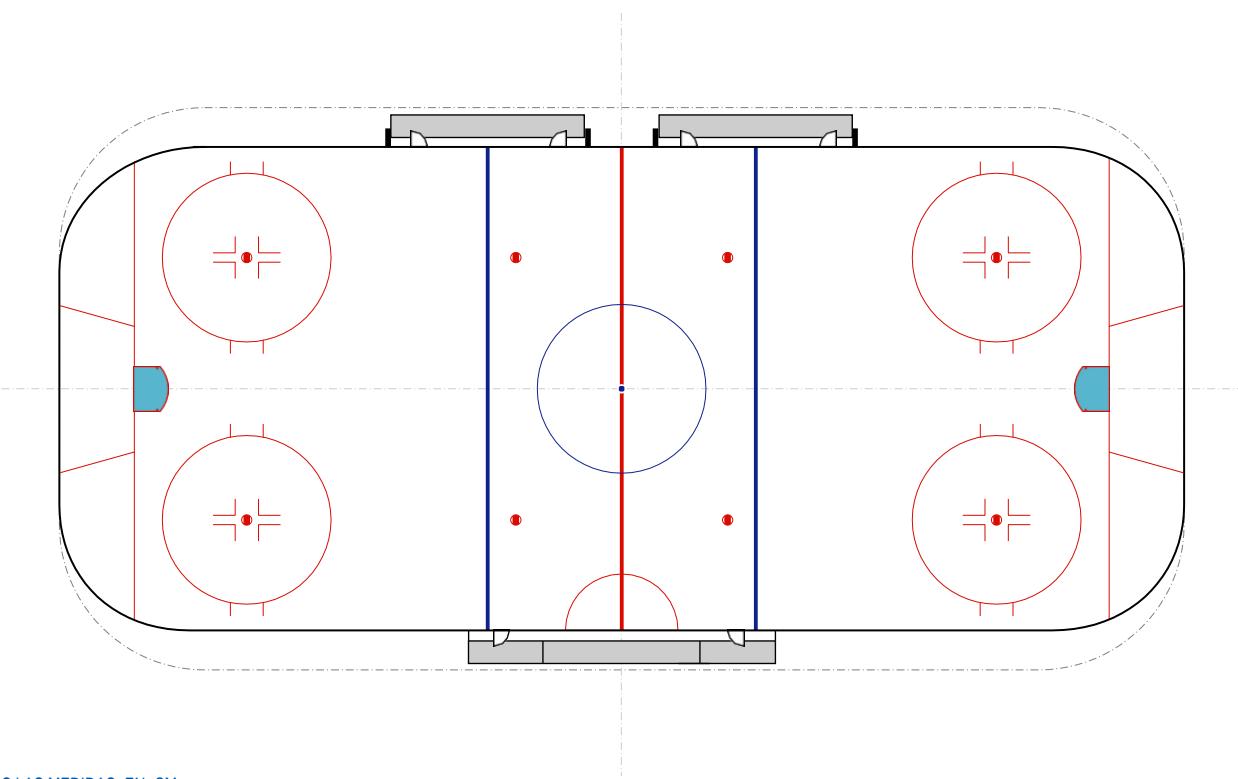
DIMENSIONES PISTA DE HIELO – 60 M LARGO X 30 M ANCHO

→ REGLA 1.2



DIMENSIONES PISTA DE HIELO – 60 M LARGO X 26 M ANCHO

→ REGLA 1.2

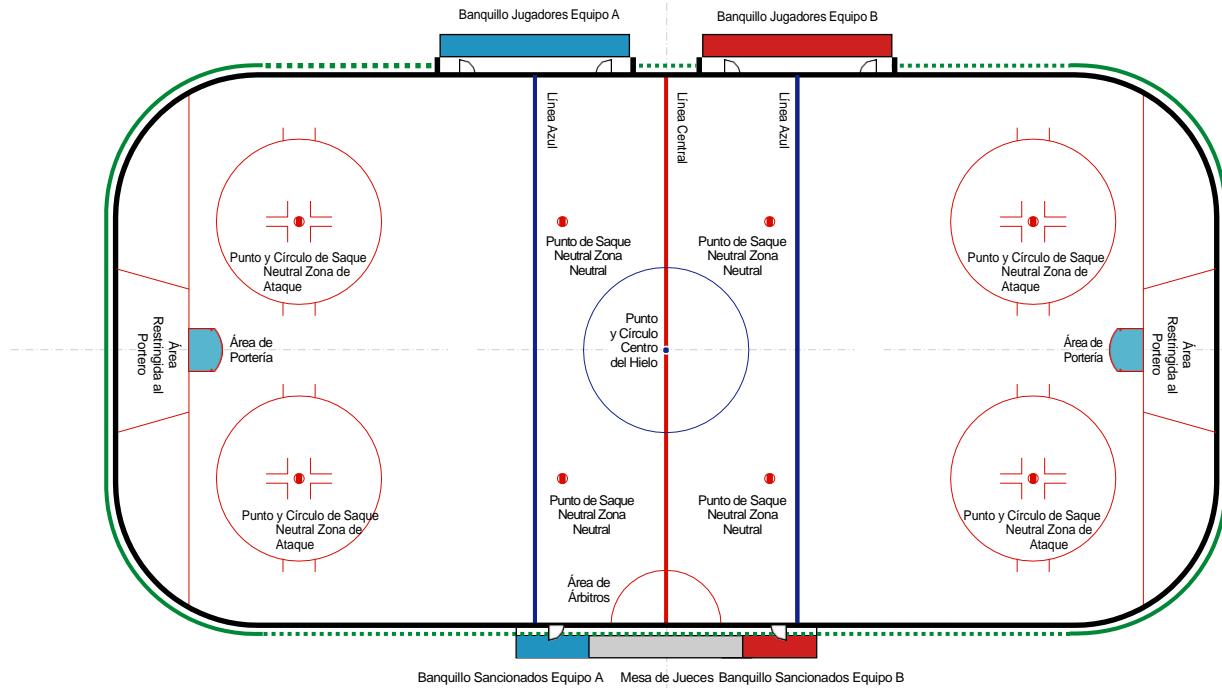


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

PISTA DE HIELO y DEFINICIONES

→ REGLA 1.1

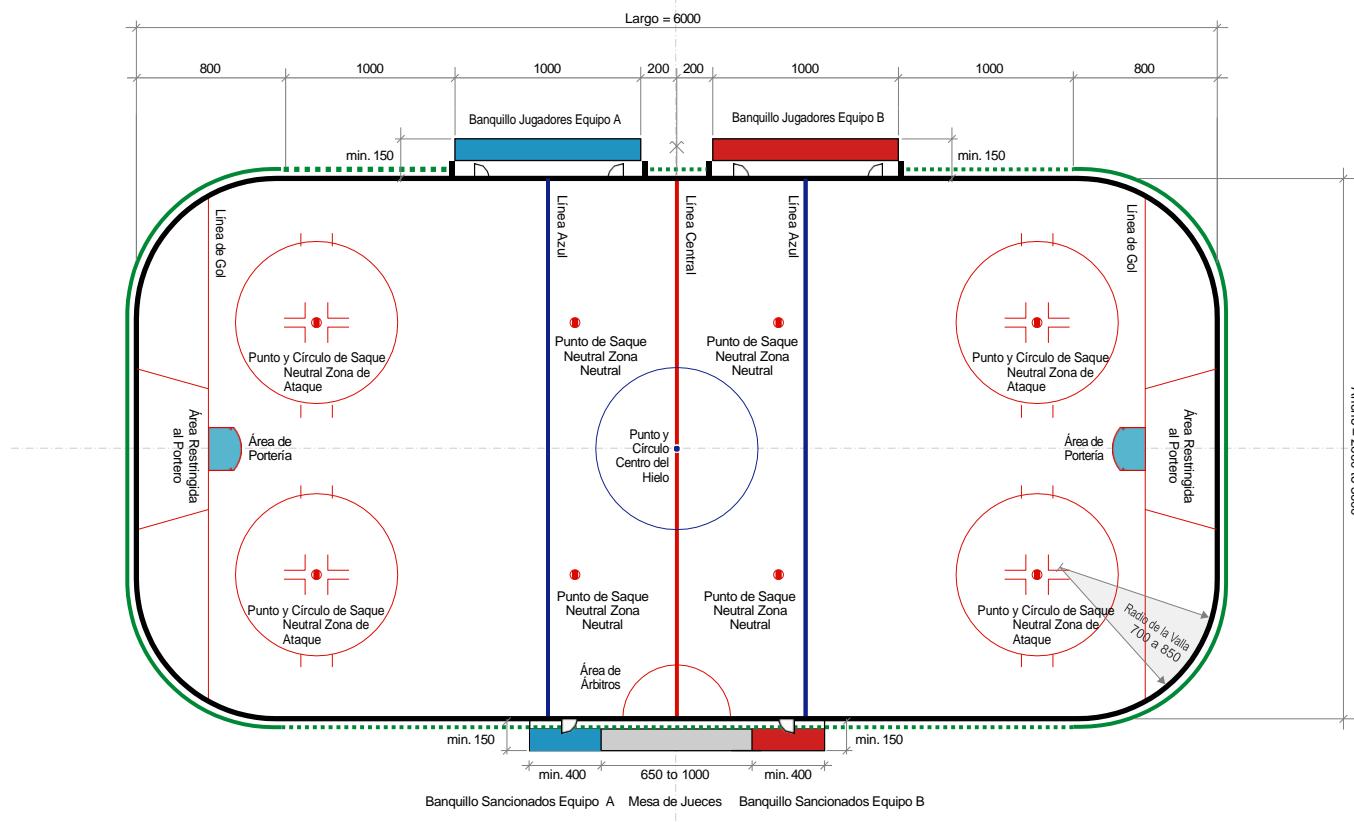


DIMENSIONES DE LA PISTA DE HIELO

→ REGLA 1.2, 1.3, 3.0

≤

APÉNDICE · INFOGRAFÍA EN UN VISTAZO

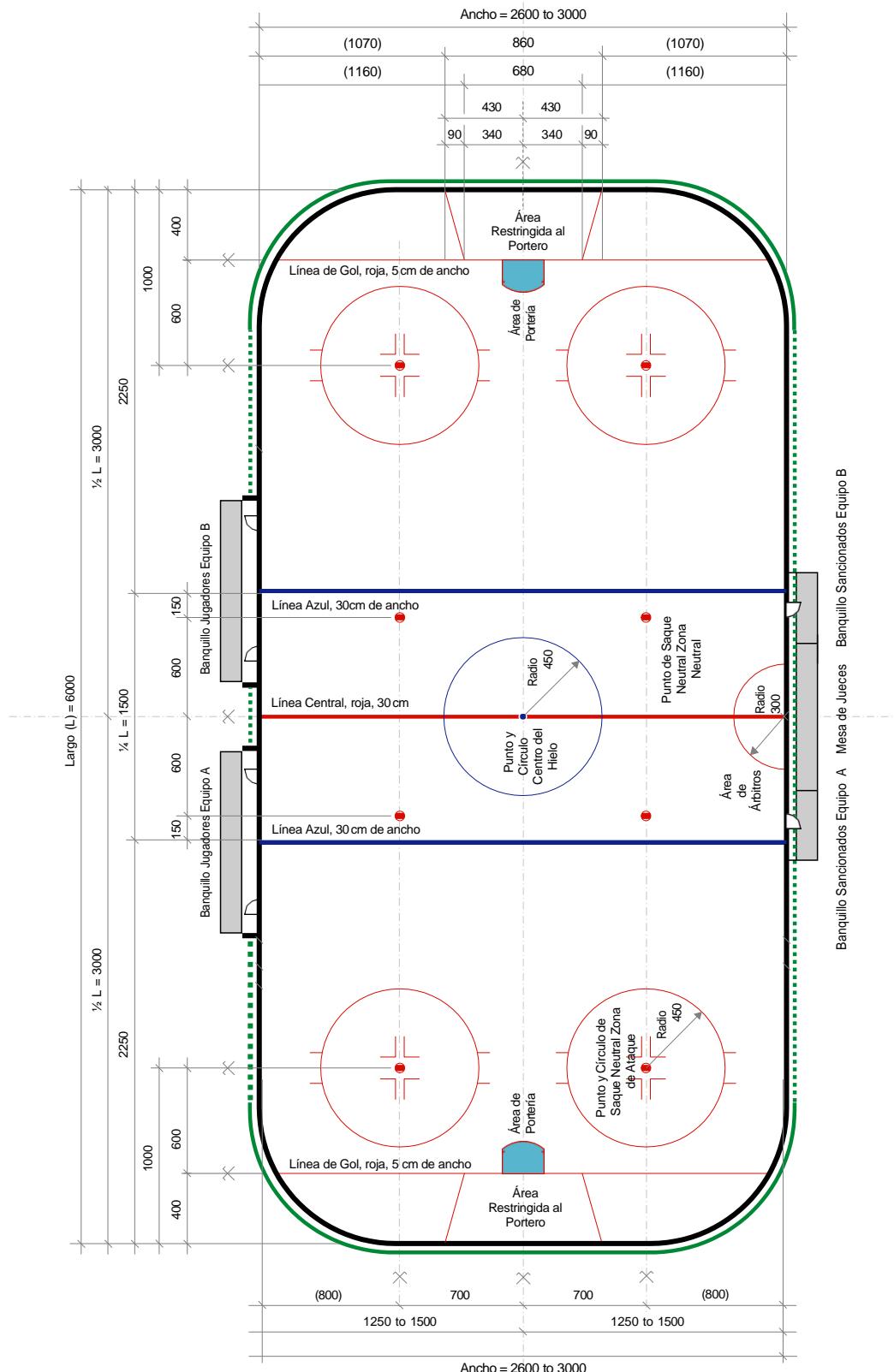


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

LÍNEAS EN LA PISTA DE HIELO

→ REGLA 1.5, 1.7, 1.8, 1.9

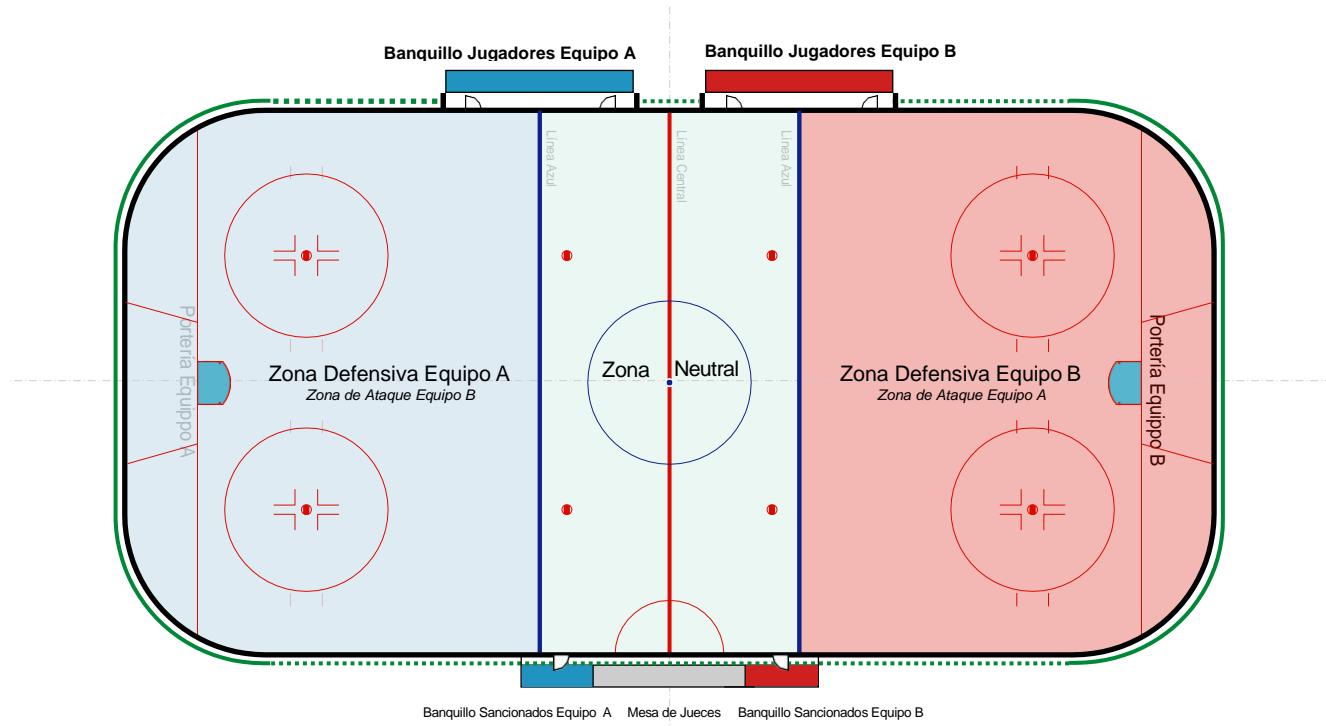


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

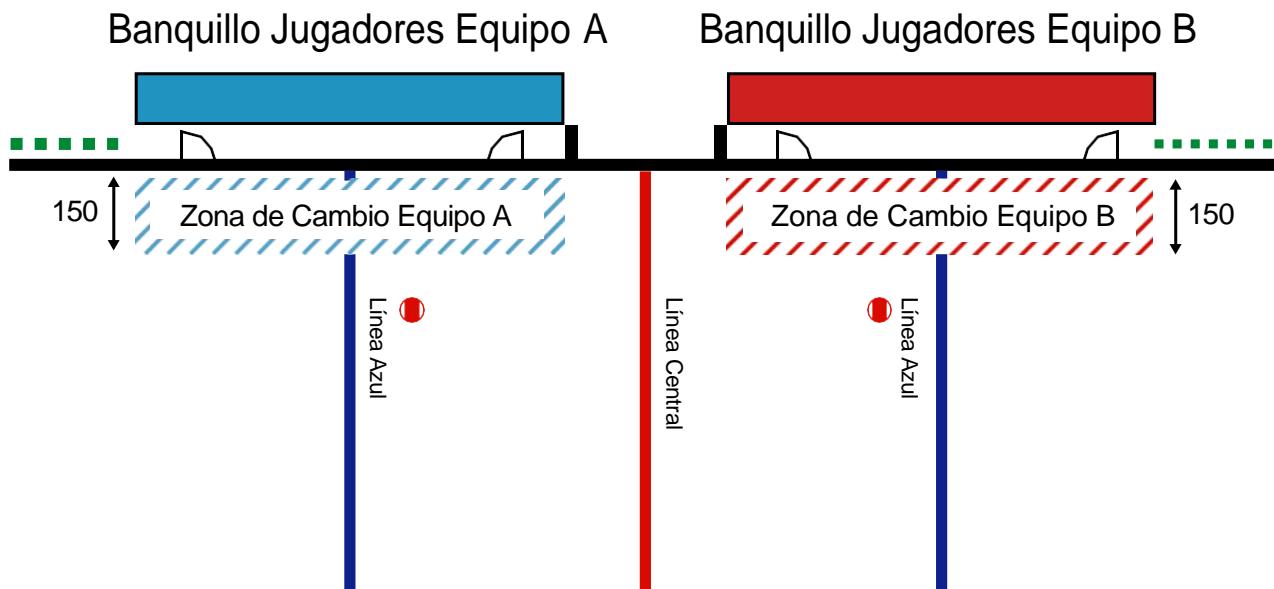
DIVISIÓN DE LA SUPERFICIE DE HIELO

→ REGLA 1.6



ZONA DE CAMBIO DE JUGADORES

→ REGLA 74

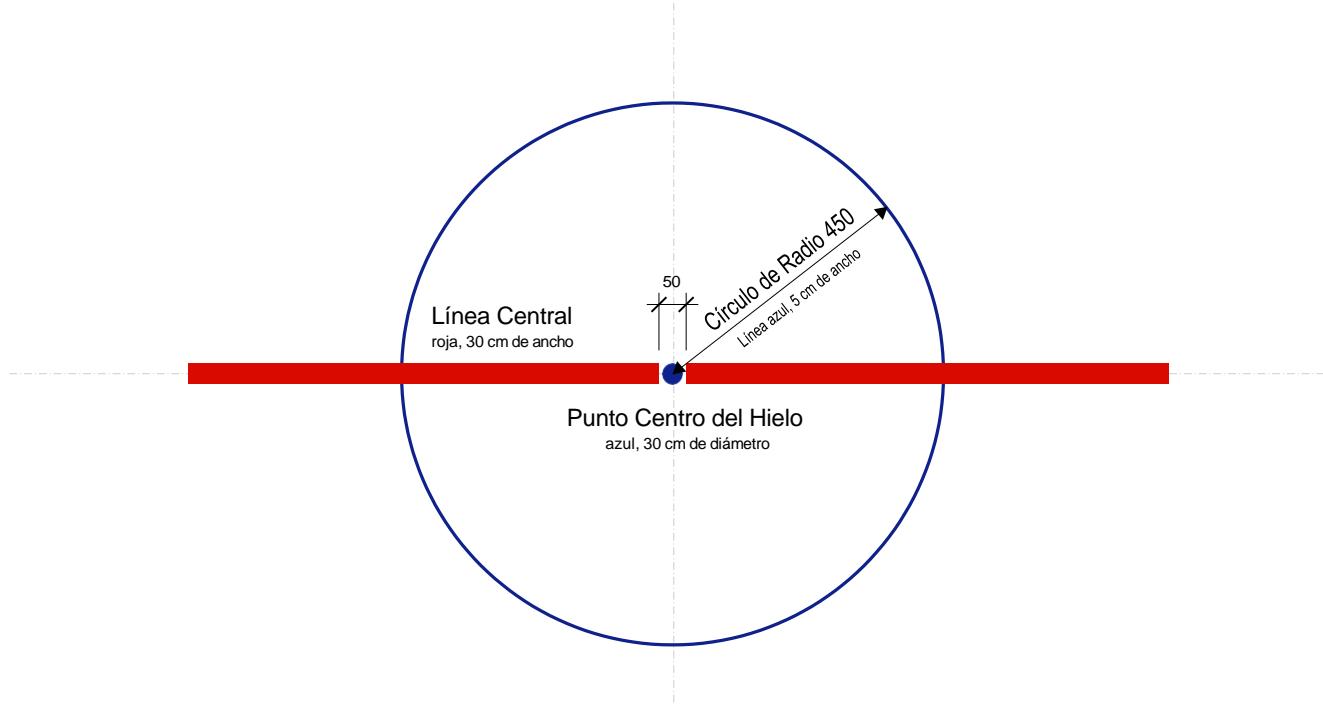


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

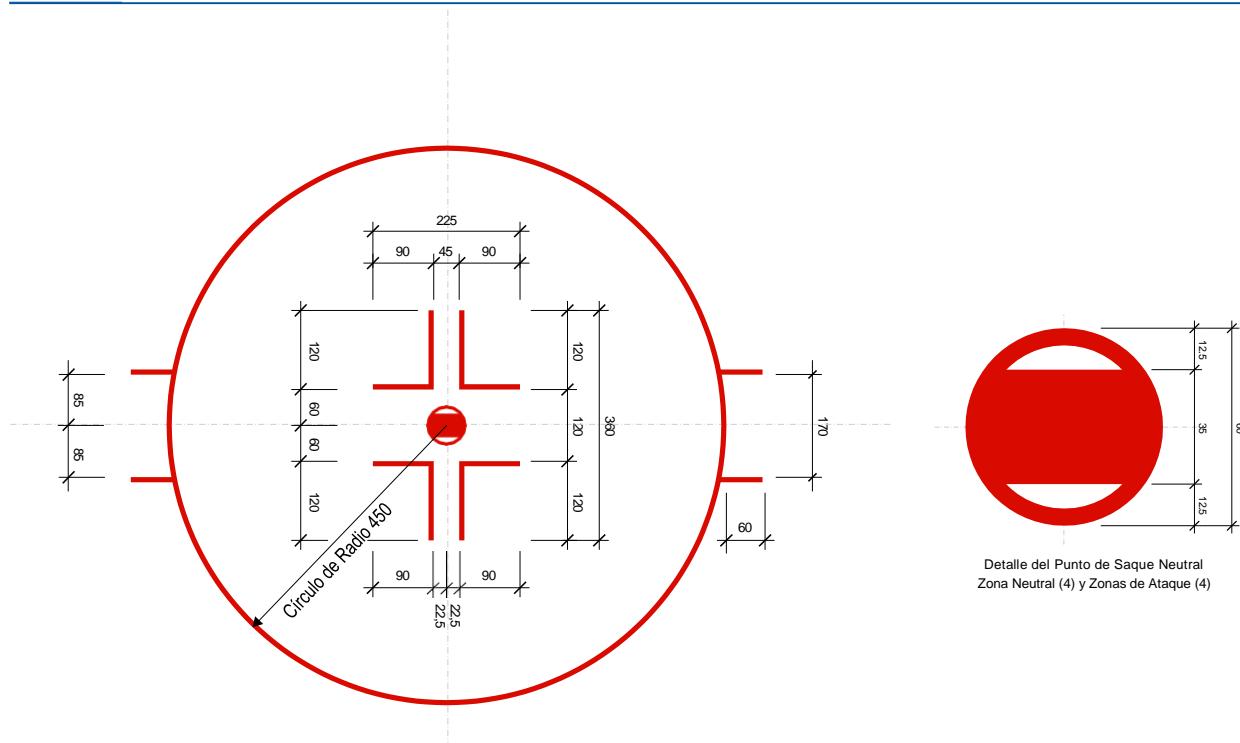
PUNTO Y CÍRCULO DE SAQUE NEUTRAL EN EL CENTRO DEL HIELO

→ REGLA 1.9



PUNTO Y CÍRCULO DE SAQUE NEUTRAL EN ZONAS DE ATAQUE

→ REGLA 1.9

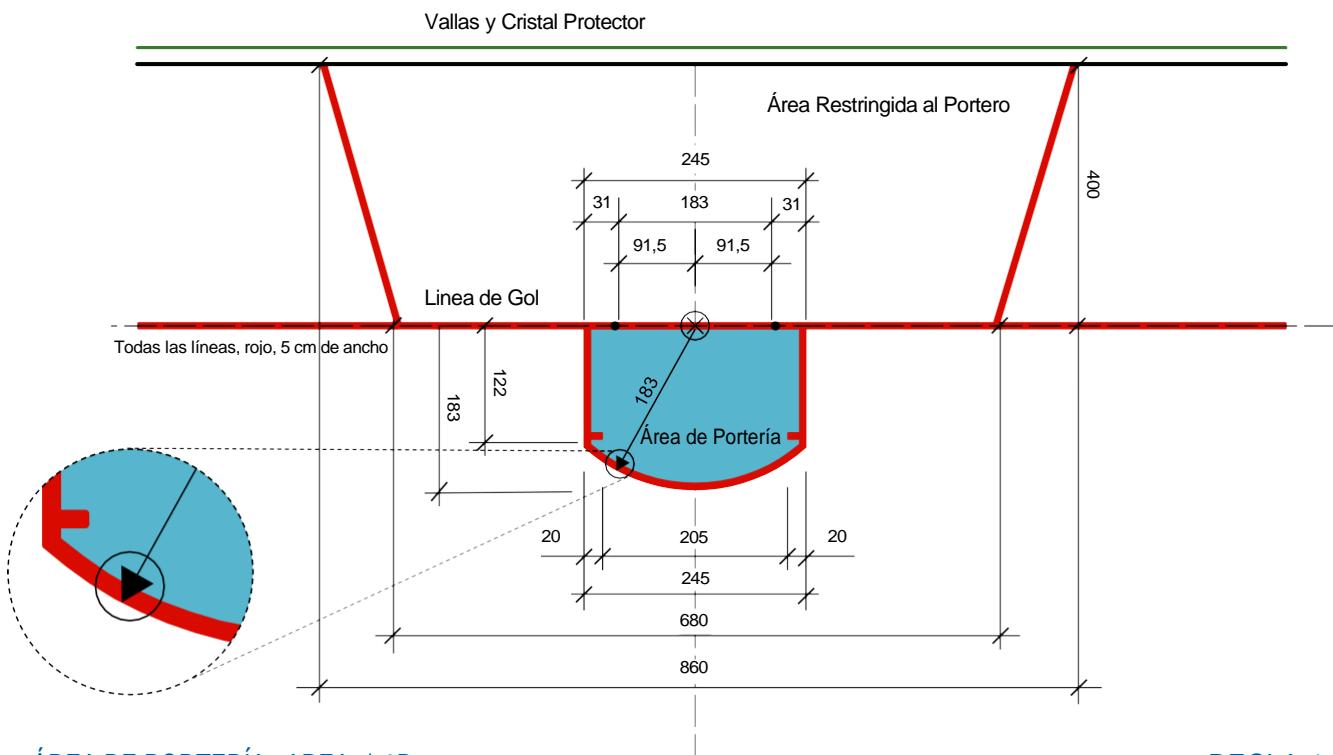


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

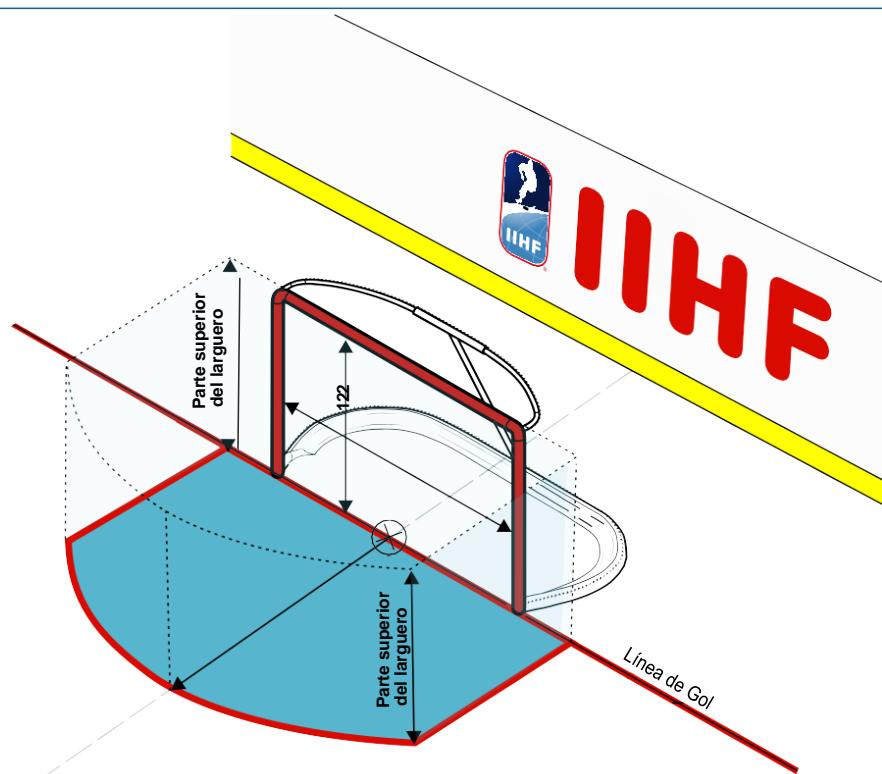
ÁREA DE PORTERÍA Y ÁREA RESTRINGIDA AL PORTERO

→ REGLA 1.7, 1.8



ÁREA DE PORTERÍA. ÁREA / 3D

→ REGLA 1.7

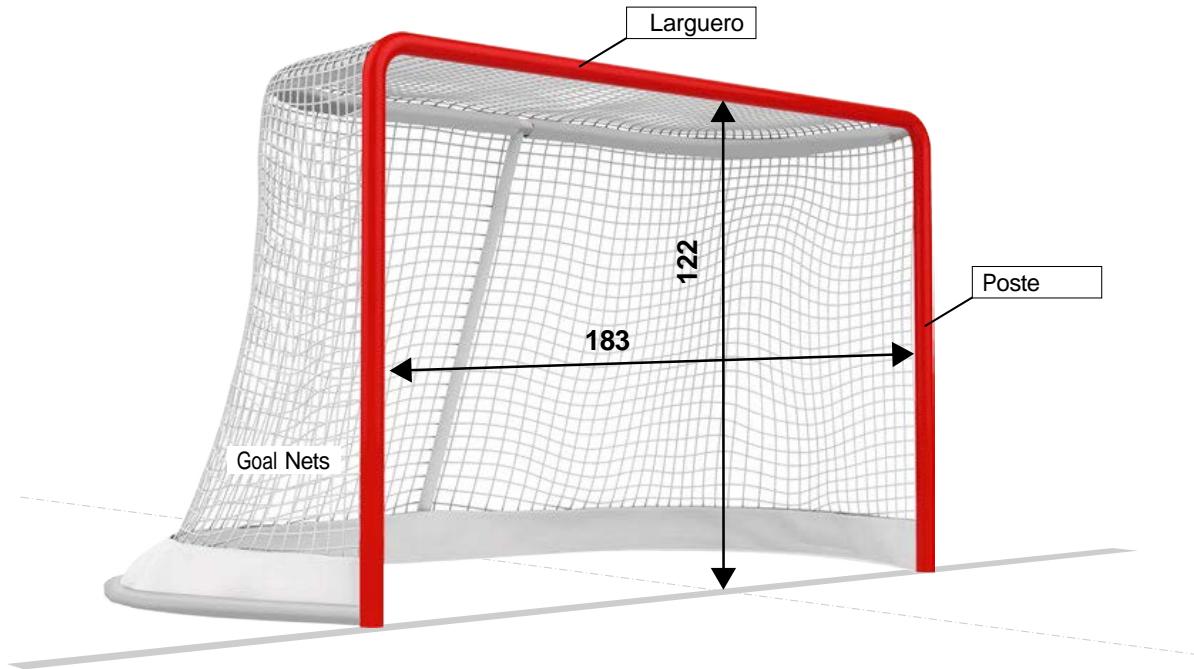


TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

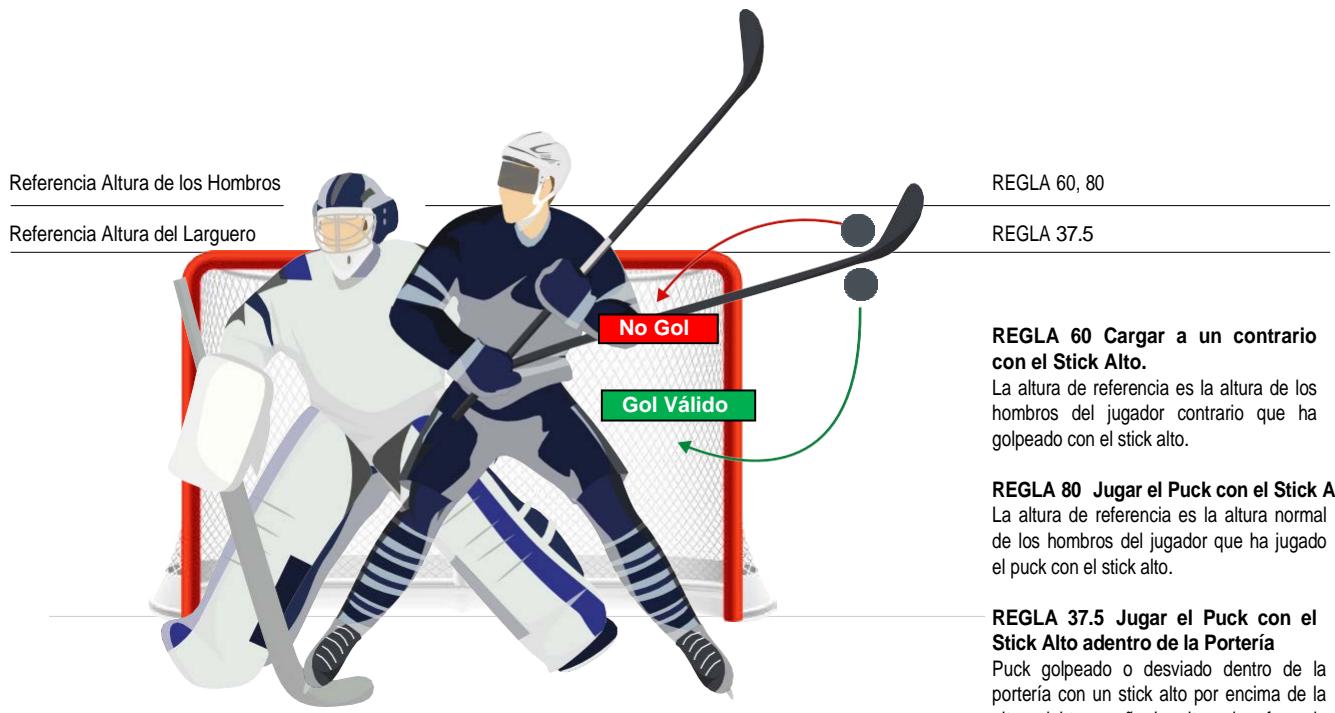
POSTES Y REDES DE LA PORTERÍA

→ REGLA 2.1, 2.2



DEFINICIÓN DE STICK ALTO

→ REGLA 37.5, 60, 80



REGLA 60 Cargar a un contrario con el Stick Alto.

La altura de referencia es la altura de los hombros del jugador contrario que ha golpeado con el stick alto.

REGLA 80 Jugar el Puck con el Stick Alto

La altura de referencia es la altura normal de los hombros del jugador que ha jugado el puck con el stick alto.

REGLA 37.5 Jugar el Puck con el Stick Alto adentro de la Portería

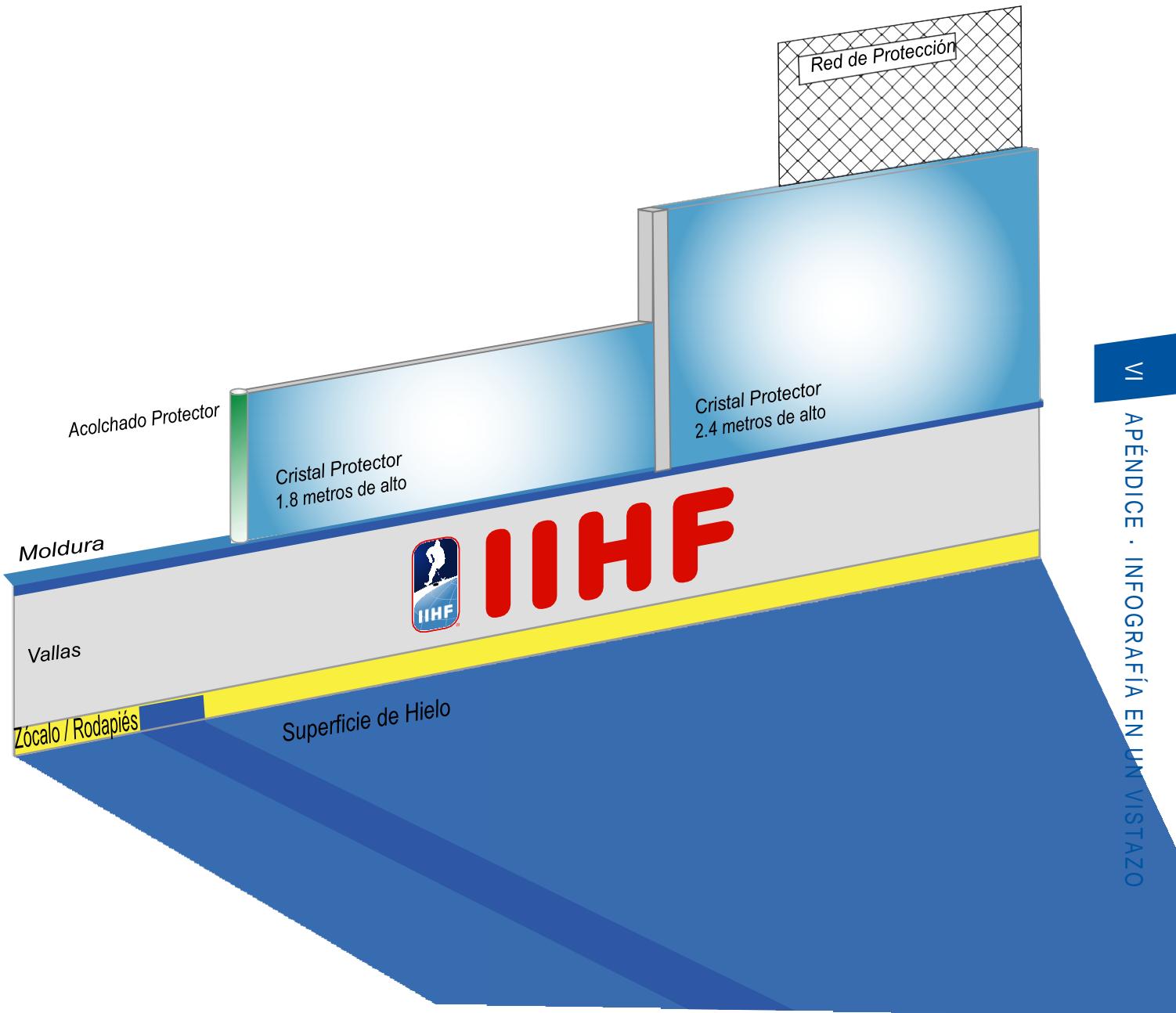
Puck golpeado o desviado dentro de la portería con un stick alto por encima de la altura del travesaño. La altura de referencia es la altura sobre el travesaño donde el puck golpeó el stick.

TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INFOGRAFÍA RESUMEN

VALLAS, CRISTAL Y RED DE PROTECCIÓN

→ REGLA 1.3, 1.4



TODAS LAS MEDIDAS EN CM

INTERNATIONAL ICE HOCKEY FEDERATION

Brandschenkestrasse 50, PO-Box

8027 Zurich, Switzerland

Phone +41 44 562 22 00

E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE HIELO

Calle Sepúlveda 65, Despacho 1,

08015 Barcelona, España

Tlf. Oficina: +34 933683761

E-mail: hockey@fedhielo.com

www.rfedh.es