



**MODIFICACIONES EN LAS REGLAS DE
JUEGO
TEMPORADA 2024
Claudio Bórquez
Árbitro Internacional Hockey patín**

ART 5: INICIO Y REANUDACION DEL PARTIDO

- **ANTES...quien iniciaba y finalizaba el partido era el pitido del árbitro.**
- **A partir del 2024 quien inicia el partido es el silbato del árbitro y quien finaliza es la chicharra o señal acústica**, en caso de no tener será el árbitro auxiliar quien de finalización al partido y en su defecto los árbitros de pista (árbitros principales), dando 2 pitazos al final del primer tiempo y 3 pitazos al final del partido.



Señal acústica finaliza el partido



Opción de finalización cuando no hay señal acústica

ART 5: INICIO Y REANUDACION DEL PARTIDO

- Cuando un equipo sufre un gol reanuda el partido ejecutando el saque de éste desde el punto central de pista, a excepción de:
 - a. Si el gol fue obtenido en el momento de la finalización de cualquiera de las partes del partido o prórrogas.
 - b. Los goles obtenidos en los lanzamientos de la tanda de penaltis del desempate de un partido.





ART 6. JUGAR LA BOLA

- Inc. 1: el inicio o reinicio del partido solo se puede efectuar mediante el uso de las partes planas del stick; permitiéndose jugar la bola durante el resto del partido, con el stick, patín o miembros inferiores.
- **NOTA: no se puede ejecutar un libre Indirecto o Directo con el patín.**
- Inc. 3: la bola no puede elevarse o jugar a más de 1,50 metros de altura, a excepción del portero cuando se encuentra en su área de portería.
- **NOTA: tocar la bola arriba de 1,50 metros es Falta Técnica. El rebote no es altura. Levantar el stick es válido, pero se corre riesgo de Azul o Roja.**
- Inc. 5 d: la bola está en juego cuando toque accidentalmente en los árbitros principales. *Pero si ese toque implica un cambio de posesión* de la bola respecto del equipo que la tenía, el juego se interrumpirá inmediatamente, *devolviendo la posesión de la bola al equipo que la ostentaba antes del impacto o interferencia.*

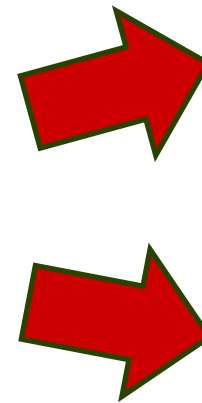
ART 6. JUGAR LA BOLA



Esta permitido
Jugar la bola
con..



excepto



Tiros
indirectos

Tiros
Directos

ART 6. JUGAR LA BOLA



No se puede tocar la bola elevando el stick a más de 1,50 metros, aunque no se ponga en riesgo a ningún jugador o arbitro.



Se elimina del reglamento la frase **“Poner en riesgo la integridad física de los jugadores”** para eliminar interpretaciones del árbitro.

¿Se puede pasar el stick por sobre el rival?



- **Si, se permite pasar el stick por sobre un jugador para iniciar un contragolpe**, pero se arriesga a que si toca a un jugador o árbitro sea sancionado con tarjeta azul



ART 7. OBTENCIÓN Y VALIDACIÓN DE UN GOL

- Inc. 3 c: **no se considera válido** aquel gol que es resultado de la acción de transportar la bola por encima de la portería ya sea para realizar un remate o para realizar un pase, de forma voluntaria.
- **NOTA: Es Falta Técnica salvo que se pueda dar Ley de ventaja.**
- Inc. 4: en caso de que se marque un gol al mismo tiempo que la mesa oficial de juego indica la finalización de cualquiera de las partes del partido o prórrogas, los árbitros principales validarán el mismo, sin que sea necesario realizar el saque de gol desde el círculo central, señalando de inmediato la finalización del tiempo.
- **NOTA: si suena la señal acústica del cronómetro mientras la bola está en el aire hacia la portería y termina ingresando el gol NO es válido.** Los árbitros deben pitar la finalización del período. Dos silbatos en el primer tiempo y 3 silbatos en el segundo tiempo

IMPORTANTE...



- **Ojo, independiente que suene la chicharra, el árbitro de pista también debe pitar la finalización del partido**
- **2 pitidos** al término del primer tiempo
- **3 pitidos** al término del segundo tiempo (2 cortos y 1 largo)



ART 8. SUSTITUCIONES

- Inc. 2 c: los porteros podrán ser sustituidos por un jugador de pista en cualquier momento del partido, tanto el tiempo oficial de juego como en las prórrogas.
- Inc. 4: si el portero defensor o el jugador lanzador de un penalti o libre directo recibe una amonestación verbal, éstos no podrán ser sustituidos, teniendo que continuar en su posición, a no ser que durante la ejecución se lesionen.

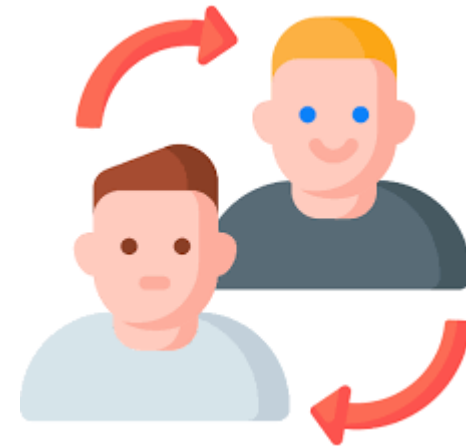


ART 10. JUEGO PASIVO Y ANTIJUEGO

- Inc. 4: cuando a un equipo le resten cinco (5) segundos para agotar el tiempo máximo que tiene para realizar un ataque, los árbitros principales tienen que efectuar un "aviso" de que el partido podrá ser interrumpido para señalar la infracción correspondiente. Este "aviso" se hace de acuerdo con los siguientes procedimientos:
- a. Uno de los árbitros principales, preferentemente el que está más próximo a la bola, efectúa el "aviso" en cuestión, **levantando los brazos para advertir al equipo atacante de que, a partir de este momento, dispone de cinco (5) segundos para concluir su ataque.**
- b. Constatando este "aviso", el otro árbitro principal inicia la cuenta de los cinco (5) segundos concedidos para efectuar el lanzamiento a la portería adversaria, en las competiciones en que no exista marcador de posesión o cuarenta y cinco (45) segundos

ART 14 LESIONES DE JUGADORES EN PISTA

- Inc. 3: siempre que un jugador o portero haya recibido asistencia en la pista de juego será sustituido obligatoriamente, excepto en el supuesto de no tener jugadores disponibles; pudiendo volver a participar en el juego una vez que éste se ha reanudado.





ART 15. FALTAS TÉCNICAS

- **Inc. I:** evitar un gol interceptando la bola con cualquier parte del cuerpo siempre y cuando el jugador se encuentre dentro del área de protección del portero.
- El jugador atacante no puede tener contacto de la bola con ninguna parte de su cuerpo antes de ingresar al arco.
- **Inc. J:** agarrar, tomar o jugar la bola con la mano, brazos o cualquier otra parte superior del cuerpo por parte de un jugador de pista; y agarrar o tomar la bola con la mano por parte del portero.
- **NOTA:** En este caso hay que ver la intención de jugar la bola con la parte superior del cuerpo. Si el defensor salta en el área: si le pega en la parte inferior, nada, si le pega en la parte superior, es Penal.



ART 16 AMONESTACIONES VERBALES

Inc. 3: Amonestaciones verbales son las siguientes:

- a. Simular una lesión o haber sufrido una falta por parte de un adversario.
- b. Entrar o salir, sin previa autorización de los árbitros principales, de la pista saltando la valla tanto con el partido activo como parado.
- c. Médico y/o Masajista que entra en la pista para asistir a un jugador o a un portero sin la autorización de los árbitros principales.
- d. Portero que, sin la autorización de los árbitros principales, se dirige al banquillo de los suplentes. Durante un tiempo muerto o cuando se está prestando asistencia en pista a un jugador, no es necesario obtener el permiso de los árbitros principales.
- e. Jugadores o porteros que estando preparados para la ejecución de un penalti o un libre directo y que, sin la autorización árbitros principales, se dirigen al banquillo de los suplentes y/o a cualquier otro lugar de la pista



ART 16. AMONESTACIONES VERBALES

- f. Jugador que juega la bola intencionadamente estando sin stick.
- g. Jugador que estando con los patines averiados (p.ej. perdida o bloqueo de alguna rueda, patín separado de la bota, etc.) juega la bola intencionadamente.
- h. Portero que juega o defiende la bola sin llevar todos sus elementos de protección (máscara de protección integral o casco y visera, peto, dos guantes y dos espinilleras de porteros); o cuando tiene intervención activa en el partido y sus protecciones no cumplen con las condiciones reglamentarias.
- **NOTA: si el portero sin stick evita un gol sin intención, es Penal sin Amonestación Verbal.**
- **Si el portero sin stick evita un gol con intención, es Penal más Amonestación Verbal.**



ART 16. AMONESTACIONES VERBALES

- i. Jugador que estando con posesión de la bola, opta por dirigirla hacia el cuerpo o las protecciones del portero que perdió temporalmente su stick o al cuerpo de un jugador rival que se encontraba caído en la pista, sin intención de marcar gol, por considerarse **antideportivo** además de la amonestación se marca falta de equipo.
- **NOTA: Puede ser en cualquier lugar de la pista. Se puede asimilar si un jugador no tiene el stick en su poder.**
- j. Entrenador, jugador u otro representante del equipo que manifiesta discrepancia con una decisión arbitral, sin utilizar palabrotas o insultos.
- k. Entrenador que deliberadamente retrasa el retorno de los jugadores para dar reiniciar el partido tras un tiempo muerto.
- l. Durante la ejecución de un libre directo o penalti, jugador que, colocado en el área de portería de cualquiera de los equipos, **se mueve en dirección a la bola antes de que el árbitro pite para la ejecución.**

ART 16. AMONESTACIONES VERBALES

- m. Portero que está en defensa de su portería y se mueve antes de que el árbitro pite o está haciendo sonar su silbato para que el jugador ejecutante pueda dar inicio al lanzamiento del libre directo o penalti.
- n. Jugador que ejecuta el lanzamiento del libre directo o del penalti sin que el árbitro haya pitado para dar inicio a la ejecución.
- o. Portero que sale de su área de protección antes de que el lanzador del libre directo o penalti toque la bola.
- **NOTA: en las Amonestaciones Verbales por Penales y Directos, no es necesario ir al centro de la pista para marcarlas.**
- **Las Amonestaciones Verbales se limpian para el inicio de la tanda de Penales.**
- **TODAS las amonestaciones verbales se anotan en planilla, son todas generales durante el partido y ya no existen las específicas de libres directos o penales.**



ART 18. FALTAS GRAVES



- Inc. 1 p: Tarjeta Azul: lanzar el stick, máscara, espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los árbitros principales, adversarios o compañeros de equipo, sin impactar en los mismos o en la bola.
- **NOTA: solo si es para cortar la bocha. Si es agresión o intento de agresión, es Tarjeta Roja**

ART 19. FALTAS MUY GRAVES



- Inc. 1 i: Tarjeta Roja: lanzar el stick, máscara, espinilleras o cualquier objeto en la dirección de la pelota o contra los árbitros principales, adversarios o compañeros de equipo, **impactando** en la bola o los mismos.
- Inc. 1 n: marcar intencionadamente un gol en su propia portería. Cuando se comete esta infracción también hay que mostrarle una **Tarjeta Roja al entrenador o, en su falta, al entrenador adjunto, o al delegado del equipo o al capitán en pista**.
- Inc. 1 r: jugar voluntariamente con cuatro (4) jugadores o tres (3) jugadores y un (1) portero teniendo jugadores disponibles. En este supuesto la Tarjeta Roja se le muestra al entrenador, y en su falta, al entrenador adjunto, si no hay al delegado, y a falta de éste, al capitán



ART 25 FALTAS MUY GRAVES

- **Inc. 1 b:** cualquier jugador o representante al que se le haya mostrado una **tarjeta roja** pierde el derecho de integrar el banquillo de suplentes, solamente estando permitido su permanencia en el vestuario.

ART 28. LIBRE DIRECTO

- **Inc. 4:** el jugador que ejecuta el lanzamiento del libre directo podrá iniciarlo después de que el árbitro haga sonar su silbato, pudiendo desde ese momento optar por realizar un remate directo y dirigido obligatoriamente a la portería del adversario o, desplazar la bola en dirección a la portería adversaria, intentando rebasar al portero para conseguir un gol.
- **Inc. 5:** el jugador que ejecuta el libre directo puede optar por iniciar el lanzamiento desde una posición estática junto a la bola o, mediante un movimiento lanzado, situándose a una distancia máxima de tres (3) metros de la bola.
- **Inc. 6:** en la ejecución de libre Directo no se permite retener la bola para pasarla a un compañero ni transportarla detrás de la portería adversaria.



ART 29. PENAL

- **Inc. 3:** no se sanciona con Penalti la elevación de la bola a más de un metro y cincuenta centímetros (1,50 m) de altura como consecuencia de un movimiento del stick de un jugador que se encuentra en su área de portería.
- **Inc. 4:** el jugador que ejecuta el Penalti podrá iniciarlo después de que el árbitro haga sonar su silbato, siendo obligatorio un remate directo a portería, estando autorizado cualquier movimiento del cuerpo o del stick desde ese instante



ART 30. LIBRE DIRECTO Y PENAL



**Línea de protección
del arquero**

- **Inc. 1:** cuando un equipo es sancionado con la ejecución de un libre directo o un penalti **es obligatoria la presencia de un portero en defensa de la portería.**
- **Inc. 2:** el jugador encargado de ejecutar el libre directo o el penalti y el portero defensor **tienen que estar en una posición estática.** El portero defensor **no podrá moverse hasta que el árbitro haga sonar su silbato, pudiendo salir de su área de protección una vez que el jugador lanzador impacte la bola.**
- **NOTA:** el ejecutante puede amagar. **No hay tiempo límite para ejecutar.** **El ejecutante no puede ir hacia atrás, no puede girar sobre su eje,** si lo hace es tiro libre indirecto en su contra.
- **En la definición por penales, hay un límite de 5 segundos.**
- El portero puede apoyar la parte curva del stick. No es necesario que esté el stick en el aire.
 - **El portero no puede sacar ninguna parte de su equipamiento o stick fuera de su área de protección hasta que el ejecutante toque la bola.**

ART 30 LIBRE DIRECTO Y PENAL

- **Inc. 4:** los jugadores que no tienen intervención directa en el libre directo o en el penalti se colocan en el interior del área de portería de la otra media pista, pudiendo intervenir en el juego después del pitido del árbitro.
- **Inc. 5:** el cronometraje del tiempo de juego se reinicia cuando el árbitro pita para que el jugador pueda iniciar la ejecución del libre directo o penalti.
- **Inc. 6:** cuando el portero o cualquiera de los jugadores que se encuentran en el área de portería inician un movimiento antes de que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución los árbitros no deben interrumpir el juego; deben esperar a finalizar el lanzamiento para después adoptar las medidas disciplinarias correspondientes.
- **Inc. 9:** si al mismo tiempo que la mesa oficial de juego indica la conclusión de cualquiera de las partes del partido o de las prórrogas ocurre una falta que determina la ejecución de un libre directo o un penalti, el lanzamiento tiene que ejecutarse con un remate directo; sin posibilidad de realizar una segunda jugada.



ART 30. LIBRE DIRECTO Y PENAL

- **Inc. 10:** en función del resultado de la ejecución del libre directo o del penalti en el final del tiempo reglamentario de juego, los árbitros principales tienen que aplicar los siguientes procedimientos:
 - a. **Si se marca gol, se valida el mismo, finalizando inmediatamente el partido, sin que sea necesario realizar el saque de gol desde el círculo central.**
- **Inc. 12:** en la ejecución del libre directo o del penalti el portero no podrá moverse hasta que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución del penalti, ni le está permitido salir de su área de protección hasta que el jugador que ejecuta el lanzamiento toque la bola. En caso de que se ocurran estas infracciones, se aplicarán los siguientes procedimientos:
 - a. Si el portero se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato será sancionado con una amonestación verbal.
 - b. Si el portero se mueve justo en el instante en que el árbitro hace sonar su silbato será sancionado con una amonestación verbal, repitiéndose el lanzamiento siempre y cuando éste no acabe en gol.
 - c. **Si el portero se sale de su área de protección antes de que el lanzador toque la bola será sancionado con una amonestación verbal, repitiéndose el lanzamiento siempre y cuando éste no acabe en gol.**

NOTAS: - Si se adelanta el portero, hay que continuar con la ejecución. **Si es gol, siempre se convalida el gol. No hay Amonestación Verbal.**

- Si se adelanta el portero, hay que continuar con la ejecución. **Si no es gol, se debe repetir. Hay Amonestación Verbal al portero**



ART 30. LIBRE DIRECTO Y PENAL

- Inc. 13: cuando el jugador ejecutante del libre directo o del penalti da inicio al mismo sin obtener la autorización por parte del árbitro principal, **se señala un libre indirecto en contra del equipo del lanzador** que se ejecuta desde el punto donde se encontraba la bola.

- **NOTAS: - Si antes de pitar, el ejecutante se adelanta, corresponde tiro libre indirecto desde el punto del Penal o Directo. No hay Amonestación Verbal.**

- **Si antes de pitar, el ejecutante tira al arco. Es Tarjeta Azul. Corresponde tiro libre Indirecto desde el punto del Penal o Directo**



ART 30 LIBRE DIRECTO Y PENAL

- **Inc. 14:** los jugadores que no intervienen directamente en la ejecución de un penalti o libre directo se sitúan en el interior del área del equipo que se beneficia de la falta, y solamente pueden moverse después de que el árbitro haga sonar su silbato para el inicio de la ejecución del lanzamiento del penalti o del libre directo.
- 1. **Si quien se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato es un jugador del equipo que ejecuta el lanzamiento y el lanzamiento no acaba en gol, se sanciona esta acción con la ejecución de un libre indirecto a favor del equipo contrario, en una de las esquinas superiores del área de portería del jugador infractor.**
- 2. Si quien se mueve antes de que el árbitro haga sonar su silbato es un jugador del equipo defensor, y el lanzamiento no acaba en gol, éste se repetirá después de indicar las amonestaciones verbales correspondientes.
- 3. Si simultáneamente se mueven jugadores de ambos equipos, antes de que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio a la ejecución, se procederá a la repetición del lanzamiento, asegurando las amonestaciones verbales correspondientes

NOTAS: - Si antes de pitar, se adelanta un compañero del ejecutante. Corresponde tiro libre Indirecto desde equina superior del área donde se adelantó el jugador. No hay Amonestación Verbal. - Si antes de pitar, se adelanta un compañero del portero. Hay Amonestación Verbal al jugador que se adelantó



ART 31 JUGAR EN INFERIORIDAD

- **Inc. 4:** Cuando un equipo sufre un periodo de inferioridad sólo puede tener en pista cuatro (4) jugadores, si decide jugar sin portero o, tres (3) jugadores y un (1) portero.



ARTÍCULO 7 REGLAMENTO TECNICO

Aparatos electrónicos auxiliares para el control del partido

- Los árbitros principales realizarán: Señales de contaje, con uno de los brazos, del tiempo de posesión de bola cuando un equipo la detiene en su zona defensiva, si no existe marcador de posesión de cuarenta y cinco segundos (45).

ARTÍCULO 8 REGLAMENTO ARBITRAL (Señales utilizadas por los árbitros)



- Tiempo de posesión:

- **Inc. 1:** cuando un equipo tiene posesión de la pelota en su zona defensiva, los árbitros tienen que contar el tiempo correspondiente, realizando, con uno de los brazos colocados a la altura de la cintura, un movimiento intermitente que indica el paso de cada segundo. En caso de que existan marcadores de posesión de bola, o marcadores de cuarenta y cinco (45) segundos NO se realizará dicha señalética.

- **Inc. 10:** indicación a la mesa oficial del jugador que marca un gol. Para señalar un gol el árbitro tiene que hacer sonar su silbato en dos ocasiones de forma corta e intensa, para después dirigirse al centro de pista, indicando a la mesa oficial de juego con claridad el número de dorsal del jugador que lo marcó



TENER CLARIDAD

- El final lo indica la bocina pero los árbitros deben pitar también.
- No se permite tocar la bola por encima de 1,50 metros.
- Se puede iniciar un 5 x 5.
- Retener la bola entre las ruedas es falta.
- Si hay crono de 45 segundos no se hace ninguna cuenta, ni de diez segundos, ni cinco.
- En el lanzamiento del penalti y del libre directo, el árbitro se coloca en el lado del guante que agarra el stick el portero.
- Si en el libre directo o penalti el portero se adelanta, pero la acción acaba en gol, no se hace amonestación verbal. Si hay un adelantamiento muy claro en el libre directo, se para la acción, y se realiza la amonestación verbal.
- Los porteros entran limpios de amonestaciones verbales a las tandas de lanzamiento de desempate.



Pierluigi Collina

Nadie sabe lo que sufre un árbitro cuando falla. Está solo. Cuando un juez se equivoca, la decepción es tremenda. Toda la gente mira lo que hace. El mejor no es quien pasa inadvertido, sino el que tiene coraje para tomar decisiones difíciles.

MUCHAS GRACIAS POR SU ATENCIÓN