

IIHF - RFEDH REGLAMENTO OFICIAL HOCKEY SOBRE HIELO

2018-2022



**INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION**

Prohibido reproducir ninguna parte de esta publicación en inglés o traducirla y publicarla en cualquier otro idioma o divulgarla de cualquier forma o por cualquier medio electrónico o mecánico incluidas fotocopias y grabaciones o sistema alguno de almacenamiento y envío de información, sin la autorización previa por escrito de la Federación Internacional de Hockey Hielo.

En caso de discrepancias, prevalecerá la versión en inglés del Reglamento Oficial de la IIHF 2018-2022 sobre cualquier versión traducida del IIHF Rule Book 2018-2022.

Junio 2018, 1ª Edición

© International Ice Hockey Federation

VERSIÓN EN ESPAÑOL TRADUCIDA POR D. FERNANDO PABLO CALVO GARNICA

JEFE DE ÁRBITROS DE HOCKEY DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE HIELO

IIHF-RFEDH

REGLAMENTO OFICIAL HOCKEY SOBRE HIELO

2018 -2022



INTERNATIONAL
ICE HOCKEY
FEDERATION

REGLAMENTO		11
REGLA 1	LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HOCKEY HIELO (IIHF) COMO ÓRGANO DE GOBIERNO	12
SECCIÓN 1 - ESTÁNDARES DE LA COMPETICIÓN		13
REGLA 2	PARTICIPACIÓN POR GÉNEROS	13
REGLA 3	JUGADORES ELEGIBLES / EDAD	13
REGLA 4	ÁRBITROS	13
REGLA 5	AUTORIDADES COMPETENTES Y DISCIPLINA	14
REGLA 6	DOPAJE	14
REGLA 7	TERMINOLOGÍA	14
SECCIÓN 2 - LA PISTA DE HIELO		18
REGLA 8	SUPERFICIE DE HIELO / NECESIDADES PARA JUGAR	18
REGLA 9	BANQUILLOS DE JUGADORES	18
REGLA 10	BANQUILLO DE SANCIONADOS	20
REGLA 11	OBJETOS EN EL HIELO	20
REGLA 12	DIMENSIONES ESTÁNDAR DE UNA PISTA	20
REGLA 13	VALLA DE LA PISTA	21
REGLA 14	CRISTAL PROTECTOR	21
REGLA 15	RED DE PROTECCIÓN	22
REGLA 16	PUERTAS	22
REGLA 17	MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ZONAS	22
REGLA 18	MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / CÍRCULOS Y PUNTOS DE SAQUE NEUTRAL	23
REGLA 19	MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ÁREAS	24
REGLA 20	PORTERÍA	26
SECCIÓN 3 - EQUIPOS Y JUGADORES		27
REGLA 21	COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO	27
REGLA 22	PARTIDOS SUSPENDIDOS	27
REGLA 23	JUGADOR INELEGIBLE EN UN PARTIDO	27
REGLA 24	JUGADORES EN UNIFORME	28
REGLA 25	PERSONAL DIRECTIVO DE UN EQUIPO	29
REGLA 26	OFICIALES DE EQUIPO Y TECNOLOGÍA	29
REGLA 27	JUGADORES EN EL HIELO DURANTE EL PARTIDO	29
REGLA 28	CAPITÁN Y ASISTENTES	29
SECCIÓN 4 - EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES		31
REGLA 29	EQUIPACIÓN PELIGROSA	31
REGLA 30	CODERAS	31
REGLA 31	PROTECCIÓN FACIAL	31
REGLA 32	MATERIAL FLUORESCENTE	32
REGLA 33	GUANTES	32
REGLA 34	CASCO	32
REGLA 35	PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / JUGADOR	33
REGLA 36	ESPINILLERA	33

REGLA 37	PATINES / JUGADOR	33
REGLA 38	STICK / JUGADOR	34
REGLA 39	CINTA EN EL STICK	35
REGLA 40	UNIFORMES / JUGADOR	35
REGLA 41	MEDICIÓN DE LA EQUIPACIÓN DE UN JUGADOR	36
REGLA 42	MEDICIÓN DE UN STICK DE JUGADOR / TANDA DE LANZAMIENTOS DE PENALTI	37
SECCIÓN 5 - REGLAS DE JUEGO / GENERALES		38
REGLA 43	CÓMO SE JUEGA EL PARTIDO	38
REGLA 44	DURACIÓN DEL PARTIDO	38
REGLA 45	MARCADOR	39
REGLA 46	SILBATO	39
REGLA 47	PUCK	39
REGLA 48	CALENTAMIENTO	39
REGLA 49	PUCK EN JUEGO	40
REGLA 50	CAMBIO DE LADO	40
REGLA 51	COMIENZO DEL JUEGO	40
REGLA 52	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / GENERAL	40
REGLA 53	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / APLICACIÓN DE SANCIONES	41
REGLA 54	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / LESIONES	42
REGLA 55	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE DEFENSA	42
REGLA 56	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / PUNTO CENTRAL	42
REGLA 57	DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE ATAQUE	43
REGLA 58	PROCEDIMIENTO PARA EFECTUAR UN SAQUE NEUTRAL	44
REGLA 59	SAQUE NEUTRAL FALLIDO	45
REGLA 60	TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN	46
REGLA 61	TIEMPO MUERTO DE EQUIPO	46
REGLA 62	PRÓRROGA	46
REGLA 63	TANDAS DE LANZAMIENTOS DE PENALTI	46
SECCIÓN 6 - REGLAS DE JUEGO / PARADAS DE JUEGO		48
REGLA 64	INTERVENCIÓN DE LOS ESPECTADORES	48
REGLA 65	DESPEJE PROHIBIDO / DESPEJE PROHIBIDO HÍBRIDO	48
REGLA 66	DESPEJE PROHIBIDO / JUGADAS CONCRETAS	49
REGLA 67	PUCK FUERA DE JUEGO	50
REGLA 68	PUCK EN LA VALLA	51
REGLA 69	PUCK EN LA RED DE LA PORTERÍA (BASE Y LARGUERO)	51
REGLA 70	PUCK FUERA EN LA RED DE LOS FONDOS	52
REGLA 71	PUCK FUERA DE VISTA	52
REGLA 72	PUCK FUERA DESDE LA PORTERÍA	52
REGLA 73	PUCK QUE GOLPEA A UN ÁRBITRO	53
REGLA 74	PASE CON LA MANO	53

REGLA 75	JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO /ACCIÓN DE JUEGO	54
REGLA 76	JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO A LA PORTERÍA	55
REGLA 77	CRISTAL PROTECTOR / DAÑADO	55
REGLA 78	FUERA DE JUEGO	56
REGLA 79	SITUACIONES DE FUERA DE JUEGO	56
REGLA 80	SAQUE NEUTRAL TRAS UN FUERA DE JUEGO	58
REGLA 81	EN JUEGO	58
REGLA 82	FUERA DE JUEGO DIFERIDO	59
REGLA 83	FUERA DE JUEGO DIFERIDO / ICING HÍBRIDO	60
REGLA 84	FUERA DE JUEGO INTENCIONADO	61
REGLA 85	JUGADOR LESIONADO	61
REGLA 86	ÁRBITRO LESIONADO	62
SECCIÓN 7 - REGLAS DE JUEGO / CAMBIOS DE JUGADORES		63
REGLA 87	DEFINICIÓN DENTRO / FUERA DEL HIELO	63
REGLA 88	CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL JUEGO	63
REGLA 89	ACCESO ILEGAL AL BANQUILLO CONTRARIO	63
REGLA 90	BANQUILLO DE JUGADORES DENTRO DE LA LÍNEA AZUL / FUERA DE JUEGO	63
REGLA 91	CAMBIO DE JUGADORES DURANTE PARADA DE JUEGO	64
REGLA 92	PROCEDIMIENTO DEL CAMBIO DE JUGADORES	64
REGLA 93	CAMBIO DE JUGADORES EN UN DESPEJE PROHIBIDO	65
SECCIÓN 8 - REGLAS DE JUEGO / GOLES		66
REGLA 94	ANOTAR UN GOL	66
REGLA 95	ÁREA DE PORTERÍA EN LO RELATIVO A GOLES	67
REGLA 96	GOLES CON EL PATÍN	68
REGLA 97	ANULACIÓN DE GOLES / ACCIÓN DE JUEGO	68
REGLA 98	ANOTACIÓN DE UN GOL / PORTERÍA DESPLAZADA	70
REGLA 99	USO DE JUEZ DE VÍDEO GOL PARA DETERMINAR GOLES	71
SECCIÓN 9 - SANCIONES / DURACIÓN Y SITUACIONES		72
REGLA 100	CUÁNDO SE PUEDEN IMPONER SANCIONES	72
REGLA 101	APLICACIÓN DE SANCIONES - PROCEDIMIENTO	72
REGLA 102	SANCIONES EN EL MARCADOR	73
REGLA 103	JUGAR EN INFERIORIDAD NUMÉRICA	73
REGLAS 104-110	DURACIÓN DE LAS SANCIONES	74
REGLA 104	DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE-LEVE DE BANQUILLO	74
REGLA 105	DURACIÓN DE SANCIONES / FALTA GRAVE	74
REGLA 106	DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE MÁS GRAVE	74
REGLA 107	DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN	75
REGLA 108	DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE MÁS INCORRECCIÓN	75
REGLA 109	DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN DE PARTIDO	75
REGLA 110	DURACIÓN DE SANCIONES / EXPULSIÓN DE PARTIDO	76
REGLA 111	POSIBLES SITUACIONES EN SANCIONES	76

REGLA 112	SANCIONES COINCIDENTES	77
REGLA 113	TIEMPO DE INICIO DE SANCIONES RETARDADO	78
REGLA 114	SEÑALIZACIÓN DE SANCIONES DIFERIDAS - CONTROL DEL PUCK Y GOLES	78
REGLA 115	SANCIONES EN LA PRÓRROGA	81
SECCIÓN 10 - DESCRIPCIÓN DE LAS SANCIONES DE JUEGO		82
REGLA 116	ABUSO DE OFICIALES	82
REGLA 117	FALTA LEVE DE BANQUILLO	83
REGLA 118	MORDER	84
REGLA 119	EMBESTIR CONTRA LA VALLA	84
REGLA 120	STICK ROTO / JUGAR CON - REEMPLAZAR	84
REGLA 121	GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK	85
REGLA 122	EMBESTIR	85
REGLA 123	CARGAR POR LA ESPALDA	86
REGLA 124	CARGAR A LA CABEZA O EL CUELLO	86
REGLA 125	CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS	87
REGLA 126	CERRAR LA MANO SOBRE EL PUCK	87
REGLA 127	CARGAR CON EL STICK	88
REGLA 128	EQUIPACIÓN PELIGROSA / USO PELIGROSO DE LA EQUIPACIÓN	88
REGLAS 129-137	DEMORAR EL PARTIDO	89
REGLA 129	DEMORAR EL PARTIDO / AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN	89
REGLA 130	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERÍA DESPLAZADA	89
REGLA 131	DEMORAR EL PARTIDO / CAER SOBRE EL PUCK	90
REGLA 132	DEMORAR EL PARTIDO / RETENER EL PUCK INNECESARIAMENTE	90
REGLA 133	DEMORAR EL PARTIDO / CELEBRACIÓN DE UN GOL	90
REGLA 134	DEMORAR EL PARTIDO / LÍNEA DE INICIO	90
REGLA 135	DEMORAR EL PARTIDO / LANZAR O TIRAR EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE JUEGO	90
REGLA 136	DEMORAR EL PARTIDO / SUSTITUCIÓN DESPUÉS DE UN DESPEJE PROHIBIDO	91
REGLA 137	DEMORAR EL PARTIDO / INFRINGIR EL PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL	92
REGLA 138	SIMULAR O EMBELLECEER UNA FALTA	92
REGLA 139	CODAZO	92
REGLA 140	ALTERCADO CON LOS ESPECTADORES	92
REGLA 141	PELEA	93
REGLA 142	CABEZAZO	94
REGLA 143	STICK ALTO	94
REGLA 144	AGARRAR	94
REGLA 145	AGARRAR EL STICK DE UN CONTRARIO	94
REGLA 146	ENGANCHAR	95
REGLA 147	STICK ILEGAL - MEDICIÓN DE STICK	95
REGLA 148	JUGADOR LESIONADO SE NIEGA A ABANDONAR EL HIELO	96
REGLA 149	OBSTRUCCIÓN	96
REGLA 150	OBSTRUCCIÓN AL PORTERO	98

REGLA 151	PATADA	98
REGLA 152	RODILLAZO	98
REGLA 153	IMPACTO TARDÍO	99
REGLA 154	INFRACCIONES EN BANQUILLO DE SANCIONADOS - SALIR PREMATURAMENTE / ACCESO INCORRECTO	99
REGLA 155	JUGAR SIN CASCO	100
REGLA 156	ESTIRAR DEL PELO, CASCO O REJILLA	100
REGLA 157	NEGARSE A INICIAR EL PARTIDO	100
REGLA 158	DUREZA INNECESARIA	100
REGLA 159	GOLPEAR CON EL STICK	101
REGLA 160	DERRIBAR CON LOS PIES	101
REGLA 161	PINCHAR	101
REGLA 162	ESCUPIR	102
REGLA 163	DESPRECIO	102
REGLA 164	OFICIAL DE EQUIPO ENTRA EN EL ÁREA DE JUEGO	102
REGLA 165	LANZAR UN STICK U OTRO OBJETO	102
REGLA 166	DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA	103
REGLA 167	ZANCADILLA	104
REGLA 168	CONDUCTA ANTIDeportiva	104
REGLA 169	CARGA ILEGAL (HOCKEY FEMENINO)	106

SECCIÓN 11 - LANZAMIENTOS DE PENALTI Y CONCESIÓN DE GOLES 107

REGLA 170	LANZAMIENTOS DE PENALTI Y TANDAS DE LANZAMIENTOS DE PENALTI COMO PARTE DEL PARTIDO	107
REGLA 171	CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / ESCAPADA	107
REGLA 172	CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / OBSTRUCCIÓN O LANZAMIENTO DE OBJETOS	108
REGLA 173	CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / DOS ÚLTIMOS MINUTOS DE PARTIDO / TODA LA PRÓRROGA	109
REGLA 174	CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR QUE DESPLAZA LA PORTERÍA	109
REGLA 175	CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR QUE CAE SOBRE EL PUCK	109
REGLA 176	PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / DESCRIPCIÓN GENERAL	109
REGLA 177	PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / EFECTUAR EL LANZAMIENTO	110
REGLA 178	PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / SITUACIONES CONCRETAS	112
REGLA 179	CONCESIÓN DE GOLES	113
REGLA 180	CONCESIÓN DE GOLES / OBSTÁCULOS EN LA PORTERÍA	114

SECCIÓN 12 - REGLAS ESPECÍFICAS PARA LOS PORTEROS 115

REGLA 181	CALENTAMIENTO DE PORTEROS	115
REGLA 182	PORTERO COMO CAPITÁN O ASISTENTE	115
REGLA 183	PROTECCIÓN A LOS PORTEROS	115
REGLA 184	PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA	116

REGLA 185	PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL VÁLIDO	116
REGLA 186	PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL ANULADO	117
REGLA 187	EQUIPACIÓN DEL PORTERO / GENERAL	117
REGLA 188	ESCUDO / PORTERO	118
REGLA 189	PROTECCIÓN DE PECHO Y BRAZOS / PORTERO	118
REGLA 190	MÁSCARA FACIAL / PORTERO	118
REGLA 191	RODILLERAS / PORTERO	118
REGLA 192	PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / PORTERO	119
REGLA 193	GUARDAS / PORTERO	119
REGLA 194	PANTALONES / PORTERO	119
REGLA 195	PATINES / PORTERO	119
REGLA 196	STICK / PORTERO	120
REGLA 197	CAMISETA / PORTERO	120
REGLA 198	PROTECTOR DE GARGANTA/ PORTERO	121
REGLA 199	UNIFORMES / PORTERO	121
REGLA 200	ACCIÓN DE JUEGO/PUCK GOLPEA MÁSCARA PORTERO	121
REGLA 201	LANZAR EL PUCK ADELANTE / PORTERO	121
REGLA 202	CAMBIO DE PORTERO	121
REGLA 203	CAMBIO ILEGAL / PORTERO	122
REGLA 204	SAQUE NEUTRAL / PORTERO	122
REGLA 205	DESPEJE PROHIBIDO Y EL PORTERO	123
REGLA 206	TIEMPO MUERTO DE EQUIPO Y EL PORTERO	123
REGLA 207	SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN GENERAL	123
REGLA 208	SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN	124
REGLA 209	MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA ROJA CENTRAL / PORTERO	124
REGLA 210	STICK ROTO / PORTERO	125
REGLA 211	EQUIPACIÓN PELIGROSA / PORTERO	125
REGLAS 212-217	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO	126
REGLA 212	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN	126
REGLA 213	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO – PORTERÍA DESPLAZADA	126
REGLA 214	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - RETENER EL PUCK EN LA VALLA	126
REGLA 215	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - IR AL BANQUILLO DE JUGADORES DURANTE UNA PARADA DE JUEGO	127
REGLA 216	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - QUITARSE LA MÁSCARA	127
REGLA 217	DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - TIRAR O LANZAR EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE JUEGO	127
REGLA 218	DEJAR CAER EL PUCK EN LA RED DE PORTERÍA / PORTERO	127
REGLA 219	PELEA / PORTERO	128
REGLA 220	RETENER EL PUCK EN EL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO	128

REGLA 221	RETENER EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO	128
REGLA 222	OBSTÁCULO ILEGAL EN EL ÁREA DE PORTERÍA O ACUMULAR NIEVE / PORTERO	129
REGLA 223	ABANDONAR EL ÁREA DE PORTERÍA DURANTE UN ALTERCADO / PORTERO	129
REGLA 224	DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA - PORTERO	130
REGLA 225	LANZAMIENTOS DE PENALTI / FALTAS DE UN PORTERO	130
REGLA 226	CONCESIÓN DE GOLES / FALTAS DE UN PORTERO	130
RESUMEN DE SANCIONES		118
APÉNDICE 1 – SANCIONES EN EL MARCADOR –		
SITUACIONES CONCRETAS		131
GOLES ANOTADOS CONTRA UN EQUIPO EN INFERIORIDAD NUMÉRICA		131
GOLES ANOTADOS DURANTE UNA SANCIÓN DIFERIDA		134
FALTAS LEVES COINCIDENTES		136
FALTAS GRAVES COINCIDENTES		141
FALTAS LEVES Y GRAVES COINCIDENTES COMBINADAS		141
FALTAS GRAVES Y EXPULSIONES DE PARTIDO COINCIDENTES COMBINADAS		143
SANCIONES DIFERIDAS		143
SANCIONES AL PORTERO		145
SEÑALES DE ÁRBITROS Y LINIERES		147
SEÑALES ARBITRALES		148
SEÑALES ARBITRALES (HOCKEY FEMENINO)		156
SEÑALES DE LINIERES		157
ÍNDICE		159
NOTAS		166

REGLAMENTO

REGLA 1 - LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HOCKEY SOBRE HIELO (IIHF) COMO ÓRGANO DE GOBIERNO

- i. La IIHF está constituida por las naciones miembros que, al unirse, reconocen la necesidad de participar bajo un sistema codificado de normas basado en la deportividad, sin importar su nivel de juego o la ubicación del partido.
- ii. Las reglas de la IIHF tienen por objeto fomentar el desarrollo de las habilidades técnicas y atléticas de los jugadores en un entorno seguro. El incumplimiento de estas reglas durante el desarrollo de un partido será controlado por parte de los árbitros. Las infracciones de mayor gravedad pueden ser tratadas después del partido por las autoridades competentes conforme a los Estatutos de la IIHF y el Código de Disciplina.
- iii. Un jugador, árbitro, oficial de equipo o cualquier miembro de alguna federación nacional involucrados en la manipulación de la competición serán sancionados en base al Código de Conducta de la IIHF.
- iv. Los jugadores que compiten por sus federaciones nacionales miembro en un evento de la IIHF lo hacen con la comprensión y el respeto de estas normas y se comprometen a respetarlas en todo momento.
- v. El reglamento Oficial de la IIHF es aplicable en todos los campeonatos de la IIHF, en las competiciones y clasificatorias Olímpicas y en todos los partidos internacionales tal y como establece la IIHF y queda definido en la norma 1300 de las Normas de la IIHF.
Del mismo modo el Reglamento Oficial de la IIHF/RFEDH es de aplicación en todas las competiciones organizadas por la RFEDH.

SECCIÓN 1 - ESTÁNDARES DE LA COMPETICIÓN

VISIÓN GENERAL - Los estándares de juego garantizan la equidad de la competición en todos los niveles. Estas normas reconocen la necesidad de la igualdad de condiciones y la responsabilidad de las federaciones nacionales miembro, jugadores y árbitros de asumir estos estándares.

REGLA 2 - PARTICIPACIÓN POR GÉNEROS

- i. En las competiciones de la IIHF, ningún jugador masculino puede participar en eventos para mujeres y ninguna jugadora podrá participar en un evento masculino.

REGLA 3 - JUGADORES ELEGIBLES / EDAD

Ver también en Estatutos y Normativas de IIHF

- i. En los torneos específicos por edades, sobre todo Sub18 y Sub20, se establece tanto una edad máxima como mínima para que los jugadores puedan ser elegidos. La edad mínima es de 15 años.

REGLA 4 - ÁRBITROS

Ver también el Manual de Procedimientos de Arbitraje de la IIHF.

- i. Todas las decisiones tomadas por los árbitros se basan en su criterio y en sus conocimientos interpretando y aplicando este reglamento de una manera imparcial.
- ii. El sistema de tres oficiales (un árbitro y dos linieros) o el sistema de cuatro oficiales (dos árbitros y dos linieros) se utilizan en todos los campeonatos de la IIHF, torneos y partidos internacionales en los que participan equipos nacionales. Las obligaciones de los árbitros y linieros son las mismas en uno u otro sistema.
- iii. Las federaciones nacionales miembro tienen la facultad de utilizar el sistema a dos árbitros (dos árbitros en el hielo trabajando ambos como árbitro y linier al mismo tiempo) u otro sistema de arbitraje en los partidos que están completamente bajo su jurisdicción.
- iv. El sistema de juez de vídeo-gol sólo es obligatorio para competiciones específicas de la IIHF.

REGLA 5 - AUTORIDADES COMPETENTES Y DISCIPLINA

Ver también el Código de Disciplina de IIHF

- i. "Autoridades Competentes" se refiere específicamente al órgano de gobierno inmediato al partido(s) que se está jugando. Además de los árbitros, todos los partidos en los campeonatos y eventos de la IIHF son supervisados por representantes designados. Las acciones de jugadores o personal directivo que demuestran un flagrante desprecio por las reglas de juego pueden ser tratadas después del partido por las autoridades competentes.

REGLA 6 - DOPAJE

Ver también Regulaciones de Control Antidoping y Código de Disciplina de la IIHF

- i. La pertenencia a la IIHF incluye la aceptación del Código Mundial Antidopaje y el requisito de que las políticas, normas y programas de las federaciones nacionales miembros están de acuerdo con el código.

REGLA 7 - TERMINOLOGÍA

CATEGORÍA DE EDAD – Se refiere a la condición de un jugador para la temporada de hockey completa (p.e. un jugador que por edad es de categoría Sub-18 en una temporada concreta debe cumplir con las reglas que afectan a Sub-18 todo el año, independientemente del evento o torneo en el que esté compitiendo)

MITAD DE ATAQUE / MITAD DEFENSIVA - La división de la superficie de juego en dos mitades iguales usando la línea roja central como punto de división. El equipo más próximo a su propia portería está en la mitad defensiva, mientras que el equipo más alejado de su propia portería está en la mitad de ataque.

CARGAR – Cargar significa el contacto de un jugador a un contrario, siempre y cuando el objetivo sea separar al oponente del puck. Cualquier jugador que tiene control o posesión del puck puede recibir una carga al cuerpo si se cumple que:

- (a) la carga se realiza con las caderas, el cuerpo o los hombros.
- (b) el contacto con el contrario es frontal o lateral y no se dirige a la cabeza o el cuello o a la parte inferior del cuerpo (por debajo de las caderas).

No puede considerarse como carga legal una carga en la espalda, cabeza o parte inferior del cuerpo de un oponente.

No puede considerarse como carga legal una carga realizada principalmente con la parte inferior del cuerpo, el stick o la cabeza.

No puede considerarse como carga legal una carga a un portero.

ESCAPADA - Cualquier situación durante el partido que cumpla todos estos criterios: (1) Un jugador atacante tiene el control del puck o está en una clara posición para obtener el control de un puck suelto y patina en solitario hacia el portero; (2) El jugador atacante no tiene ningún contrario entre él y la portería contraria; (3) El puck está completamente fuera de la línea azul de la zona defensiva del jugador atacante; (4) El jugador atacante tiene una oportunidad razonable de anotar un gol.

STICK ROTO - Un stick que no está completamente intacto, tiene la pala o la caña rotas, o no está íntegro en su conjunto.

REJILLA (JUGADOR) - Un protector facial completo, unido al casco del jugador, que cubre toda la cara.

ENTRENADOR - Un entrenador es el oficial del equipo encargado de todas las decisiones relacionadas con la forma en que el equipo juega en un partido incluyendo la estrategia de equipo, los cambios de jugadores y la designación de los jugadores para cumplir las sanciones del portero, las faltas leves de banquillo y la participación en los lanzamientos de penalti. La acción de entrenar durante un partido (comenzando dos horas antes del saque neutral inicial y hasta la bocina final del partido, incluidas las prórrogas y/o los lanzamientos de penalti) comprende todas y cada una de las comunicaciones directas y/o indirectas, a través de cualquier medio, con sus oficiales de equipo, los árbitros o linieros sobre cualquier aspecto directa y/o indirectamente relacionado con el partido.

CONTACTO COMPETITIVO - contacto competitivo significa contacto físico entre dos o más jugadores que se encuentran en las inmediaciones del puck y que intentan obtener la posesión del puck. Se permite que estos jugadores razonablemente se empujen y desplacen entre sí, siempre que la posesión del puck permanezca como la única razón del contacto.

ALTERCADO - Cualquier incidente en el que jugadores contrarios inician un contacto físico de una manera antideportiva.

CONTROL / POSESIÓN DEL PUCK - Control del puck amplía su significado a la posesión del puck.

- Control del puck significa que un jugador está manejando el puck con su stick o utiliza las manos o los pies para mantener la posesión del puck. Si el puck es tocado por otro jugador o su equipación o golpea la portería o queda libre de cualquier forma, ya no se considera que el jugador tenga el control del puck.
- La posesión del puck significa que un jugador que está manejando el puck con su stick, intencionadamente envía el puck a un compañero o retiene el puck. Cualquier contacto accidental o desvío en un contrario, postes de la portería o valla no constituye posesión. El último jugador en tocar el puck es considerado en posesión del puck y puede recibir una carga siempre que la carga sea legal y se produzca durante o inmediatamente después de haber perdido la posesión del puck.

DESVIAR / DIRIGIR - un puck desviado es un movimiento accidental del puck con el cuerpo, el stick o el patín de un jugador. Un puck dirigido es un movimiento intencionado del puck con el cuerpo, el stick o el patín de un jugador.

MÁSCARA (PORTERO) - Ya sea un casco de jugador con una rejilla unida o un casco de portero y una máscara protectora de la cara.

ACCIÓN DE JUEGO - Situación del partido cuando el reloj de partido está en marcha.

PORTERÍA / MARCO DE LA PORTERÍA - El marco de la portería consiste solo en las tres columnas rojas que constituyen la estructura de la portería: los postes y el larguero. La portería consiste en toda la unidad, incluido el marco de la portería, la red y la base por detrás de la línea de gol.

IMPACTO TARDÍO - un impacto tardío constituye un riesgo imprudente (imprudencia temeraria) para un jugador que ya no tiene ni el control ni la posesión del puck. Cualquier jugador que está en el proceso de abandonar o perder el control o la posesión del puck puede recibir una carga siempre que el contrario esté en las proximidades del jugador con el puck.

Si el que realiza la carga debe moverse hacia el jugador y forzar el contacto, el agresor corre el riesgo de convertir una carga al cuerpo en un impacto tardío (a destiempo) en virtud de la posición vulnerable del oponente y el grado de fuerza del impacto.

FALTA LEVE / FALTA LEVE DE BANQUILLO - Una falta leve es una sanción de dos minutos impuesta a un jugador en concreto. Una Falta Leve de Banquillo también es una sanción de dos minutos pero impuesta al equipo sin identificar a un jugador concreto. Una Falta Leve de Banquillo puede ser cumplida por cualquier jugador, designado por su entrenador a través de su capitán, de los que estaban en el hielo en el momento de pitar para detener el juego salvo otras indicaciones definidas en este reglamento.

ÁRBITRO - Ya sea un árbitro o un linier.

JUGADORES / PATINADORES - Jugadores pueden ser todos los componentes del equipo (porteros, defensas y delanteros), patinadores se refiere sólo a defensas y delanteros.

ÁREA DE JUEGO - El área tridimensional de la superficie de hielo, delimitada por las vallas y cristales de protección, pero no limitada por la altura de cristales protectores y vallas.

AUTORIDADES COMPETENTES - El órgano de gobierno u órgano delegado que supervisa la conducta de los jugadores y oficiales de equipo durante un partido.

TEMERARIA - cualquier acción que ponga en peligro a un oponente.

TIRAR (ACCIÓN DE) - La acción de impulsar el puck en dirección a la portería. Una vez que se ha lanzado el puck, cualquier movimiento continuado del puck sin ninguna otra acción por parte del equipo atacante y previo a que el equipo defensor obtenga la posesión del puck se considera una continuación del tiro.

OFICIAL DE EQUIPO - Cualquier miembro de un equipo que no es un jugador vestido para un partido, incluyendo (pero no limitados a) el entrenador, ayudantes de entrenador, encargados de material y delegados, etc.

VENTAJA TERRITORIAL - Cualquier decisión por la que se mueve un saque neutral más cerca de la zona de defensa se realiza para garantizar que no se concede una ventaja territorial al equipo infractor.

VULNERABLE - se considera que un jugador se encuentra en una posición vulnerable cuando ya no tiene el control o la posesión del puck y no está alerta ante un impacto inminente o no está preparado para el impacto. Una carga al cuerpo a un oponente vulnerable se considera automáticamente temeraria incluso si esa carga se considera legal para un oponente no vulnerable.

SECCIÓN 2 - LA PISTA DE HIELO

VISIÓN GENERAL - El Hockey sobre hielo se juega en una superficie plana de hielo con marcas específicas acordes con las reglas del juego. La pista debe construirse de modo que resulte segura para los jugadores y de manera que tenga en consideración que la seguridad del espectador también es de suma importancia. Las únicas marcas permitidas en cualquiera y en todas las partes de la pista son las que se describen en el presente reglamento o en las Regulaciones Comerciales de la IIHF. Cualquier variación sobre estos requisitos, en una competición de IIHF, precisa de la aprobación de la IIHF. Para conocer las directrices para una pista y los requisitos de las instalaciones consultar los manuales correspondientes.

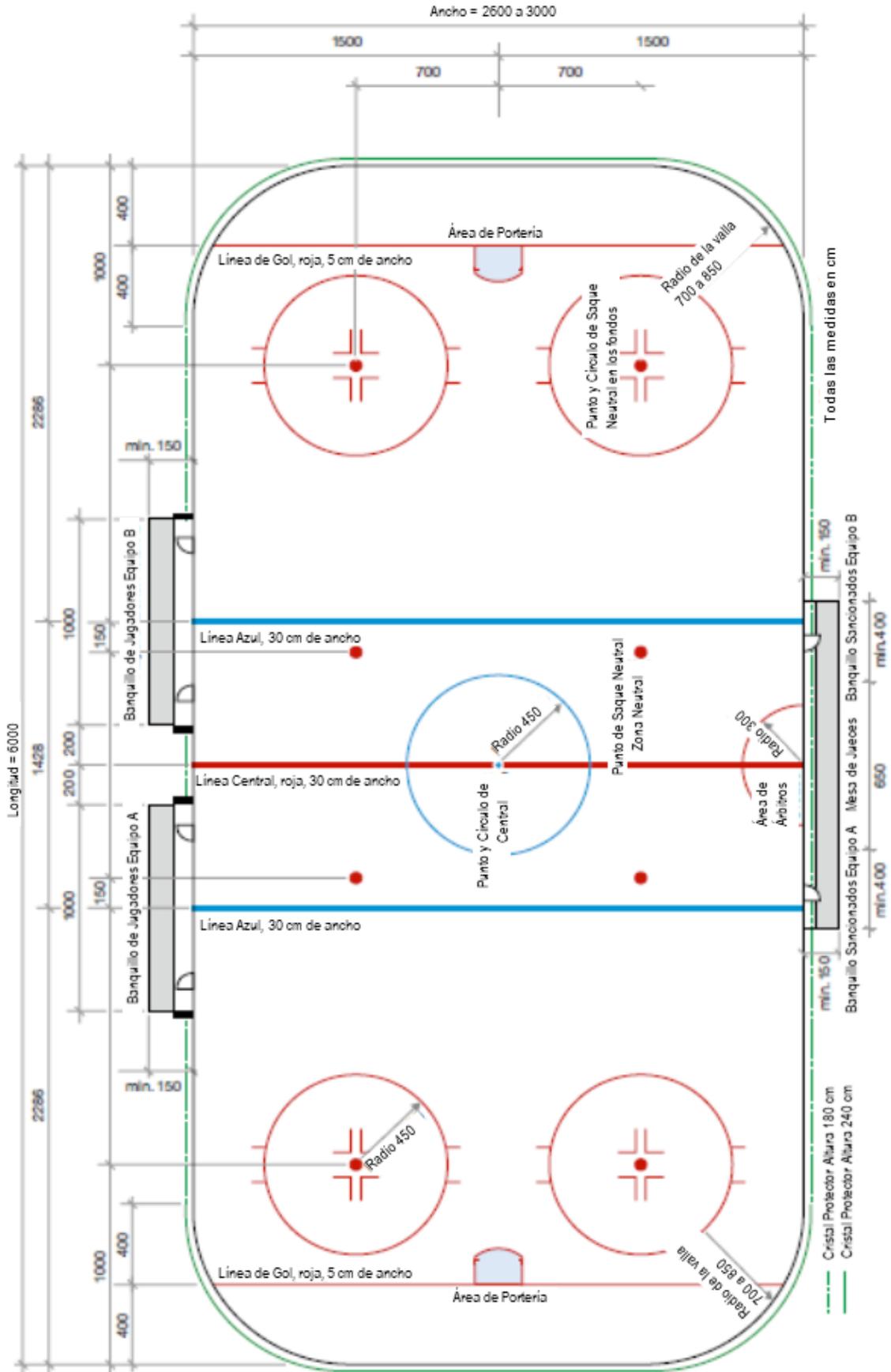
REGLA 8 - SUPERFICIE DE HIELO / NECESIDADES PARA JUGAR

- i. El hockey sobre hielo debe jugarse en una superficie de hielo blanca conocida como pista de hielo. Debe tener una calidad que se considere suficiente para jugar por los árbitros a cargo del partido.
- ii. La superficie de hielo se debe preparar con agua y productos químicos con una calidad constante en todas las áreas y se debe congelar correctamente por un sistema fiable de refrigeración para asegurar la temperatura y densidad estables o por métodos naturales.
- iii. Si, antes o durante el desarrollo de un partido, cualquier área o sección de la pista de hielo se estropea, los árbitros detendrán inmediatamente el juego y se asegurarán de que se hacen las reparaciones necesarias antes de reanudar el partido.
- iv. Si las reparaciones retrasan la reanudación indebidamente, el árbitro tiene la opción de enviar a los equipos a sus respectivos vestuarios hasta que la pista se considere en condiciones de jugar. Si el problema no puede ser resuelto en un corto período de tiempo o si cualquier sección del hielo o pista es de una calidad que hace que jugar resulte peligroso, el árbitro tiene el derecho de posponer el juego hasta el momento en que la superficie de juego sea correctamente apta para el desarrollo del partido.
- v. Si un retraso prolongado se produce dentro de los diez últimos minutos de un período, el árbitro tiene la opción de enviar a los equipos a sus respectivos vestuarios para comenzar el descanso inmediatamente. El tiempo restante se jugará después de que las reparaciones del hielo y el pase de máquina se hayan completado y haya transcurrido el tiempo de descanso completo. Cuando se reanude el juego, los equipos defenderán la misma portería que antes de detener el partido y al final del período aplazado los equipos cambiarán de lado y jugarán el período siguiente sin demora.
- vi. Si el área de juego se ve afectada por niebla u otra opacidad del aire, el árbitro no permitirá el desarrollo del partido hasta que el aire en la pista sea de una claridad adecuada para que los jugadores y aficionados puedan participar en un ambiente seguro.

REGLA 9 - BANQUILLOS DE JUGADORES

- i. Aunque los banquillos de jugadores no son una parte de la superficie del hielo, se consideran parte de la pista y están sujetos a todas las normas relativas a la superficie del hielo.

- ii. Las únicas personas autorizadas a estar en los banquillos de jugadores son los jugadores equipados y no más de ocho oficiales de equipo.
- iii. Ambos banquillos de jugadores deben ser de las mismas dimensiones y calidad, sin dar ventaja a ningún equipo de ninguna manera.



- iv. Cada banquillo de jugadores debe comenzar a 2,0 metros (6' 6¾") de la línea roja central y tener 10 metros (32' 9¾") de ancho y 1,5 metros (5') de profundidad.
- v. Cada banquillo de jugadores debe tener dos puertas, una en cada extremo.
- vi. Los banquillos de jugadores deben estar situados en el mismo lado de la pista, frente a sus respectivos banquillos de sancionados y a la mesa de jueces.
- vii. Los equipos deben utilizar el mismo banquillo durante todo el partido.
- viii. Los banquillos de jugadores deben estar cerrados por los tres lados de los espectadores, el único espacio al aire libre será el que tiene acceso directo al hielo para los propios jugadores.
- ix. El equipo designado como local tiene derecho a elegir banquillo de jugadores.

REGLA 10 - BANQUILLO DE SANCIONADOS

- i. Un banquillo de sancionados para cada equipo deberá estar situado a ambos lados de La mesa de anotadores y frente a sus respectivos banquillos de jugadores. Cada banquillo debe ser del mismo tamaño y calidad, sin ofrecer ventaja en modo alguno a ninguno de los equipos.
- ii. Los equipos deben utilizar el banquillo de sancionados frente a su banquillo de jugadores y deben utilizar el mismo banquillo de sancionados durante todo el partido.
- iii. Cada banquillo de sancionados debe tener una sola puerta de acceso y salida y debe ser manejada solamente por el asistente del banquillo de sancionados.
- iv. Sólo el asistente del banquillo de sancionados, los jugadores sancionados y los árbitros del partido tienen autorizado el acceso a los banquillos de sancionados.
- v. Los dos banquillos de sancionados deben estar situados en la zona neutral.

REGLA 11 - OBJETOS EN EL HIELO

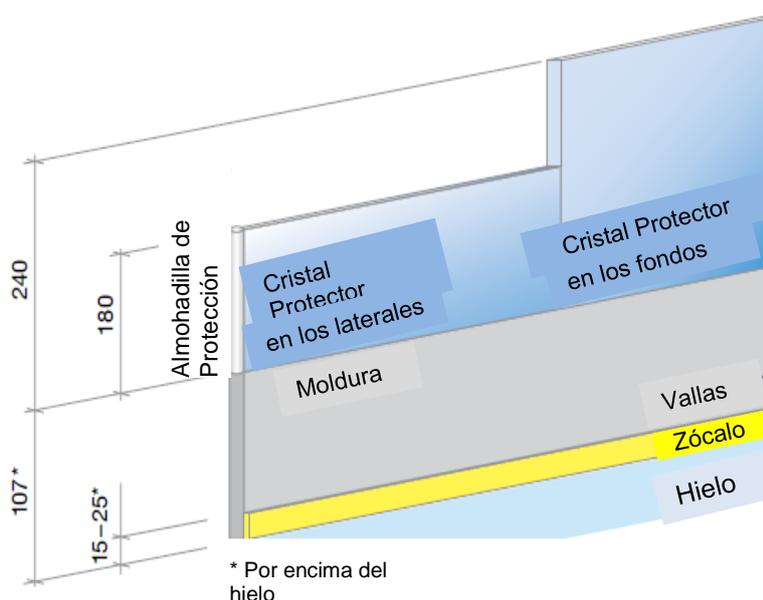
- i. La superficie de hielo es sólo para jugadores y árbitros. Cualquier objeto en el hielo que no esté directamente relacionado con ellos o su equipación o el puck, está estrictamente prohibido. Cualquier daño a las instalaciones de juego de cualquier manera dará lugar a la inmediata paralización del partido. El partido no se reanudará hasta que el hielo quede limpio de estos objetos y el área de juego lista para el desarrollo del partido.

REGLA 12 - DIMENSIONES ESTÁNDAR DE LA PISTA

- i. Para las competiciones de la IIHF de primer nivel, las dimensiones recomendadas de la pista son de 60 metros (197') de largo y 25 a 30 metros de ancho (82'-98'5").
- ii. Las esquinas de la pista deben ser redondeados en un arco de círculo con un radio de 7,0 a 8,5 metros (23'-28').
- iii. En los países donde los estándares establecidos en las Reglas 12-i y 12-ii no son posibles, están permitidas otras dimensiones siempre y cuando sean aprobadas por la IIHF antes del desarrollo de la competición o partido.
- iv. Para un torneo de Campeonato del Mundo de IIHF, las dimensiones oficiales deben ser 60 metros (197') de largo por 30 metros (98'5") de ancho.
- v. La altura mínima desde la superficie de juego a cualquier objeto encima de la misma debe ser de 7 metros (23').

REGLA 13 - VALLA DE LA PISTA

- i. La pista debe estar contenida dentro de un cerramiento conocido como valla que está hecha de secciones de madera o plástico pintadas de blanco.
- ii. El espacio entre los paneles que forman la valla no debe ser de más de 3 mm (1/8").
- iii. Las vallas deben estar construidas de tal manera que la superficie que mira hacia el hielo debe ser lisa y libre de cualquier obstrucción que pueda causar lesiones a los jugadores o alterar de manera no natural el desplazamiento de un puck.
- iv. La altura de las vallas debe ser de 107 cm (42") desde la superficie del hielo.
- v. Sujeto a la parte inferior de la valla debe haber un zócalo de protección de color amarillo que se extienda alrededor de toda la circunferencia a lo largo del hielo. Debe ser de 15-25 cm (6"-10") de alto.
- vi. Sujeto a la parte superior de la valla debe haber una moldura azul que se extienda alrededor de toda la circunferencia de la valla y marque la zona donde termina la valla y comienza el cristal protector. La moldura debe estar a 110 cm (43 5/16") desde la solera de hormigón bajo el hielo.



REGLA 14 - CRISTAL PROTECTOR

- i. Paneles de plexiglás o material acrílico similar que sean de 12 mm-15 mm (1/2" a 5/8") de espesor, transparente y de alta durabilidad deben insertarse en la valla y estar fijados a la parte superior de la valla. El cristal protector debe estar alineado usando sujeciones que permitan la flexibilidad de los paneles. Este es un componente obligatorio para las competiciones de la IIHF.
- ii. El cristal protector debe ser de 2,4 metros (7' 10 1/2") de altura detrás de las porterías y debe extenderse al menos 4.0 metros (13' 1 1/2") desde la línea de gol hacia la línea azul. El cristal protector debe ser de 1,8 metros (5' 11") de altura a lo largo de los lados, excepto delante de los banquillos de jugadores.
- iii. No se permite cristal protector delante de los banquillos de jugadores, pero tiene que haber vidrio de protección de altura similar a la que se describe en 14-ii por detrás y por los lados de los banquillos de jugadores y los banquillos de sancionados. Donde el cristal se separa de las vallas debe haber un acolchado protector que se extienda en toda su altura.

- iv. El cristal de protección y las fijaciones utilizadas para sujetar las vallas en su posición deben montarse en la parte exterior de la superficie de juego.
- v. Los espacios entre los paneles de vidrio de protección no deben ser de más de 5 mm (3/16 ").
- vi. No se permiten aberturas o agujeros en cualquier punto a lo largo de toda la circunferencia de cristal protector con la excepción de un orificio redondo de 10 cm de (4") de diámetro delante de la mesa de jueces.
- vii. El vidrio de protección debe ser instalado de tal manera que un panel se puede sustituir sin comprometer la integridad de cualquier otro.

REGLA 15 - RED DE PROTECCIÓN

- i. Una malla de protección de una altura adecuada es un componente obligatorio para las competiciones de la IIHF. Debe quedar suspendida sobre el cristal protector de final de pista detrás de las dos porterías y debe extenderse alrededor de la pista, al menos hasta donde la línea de gol se une con la valla.

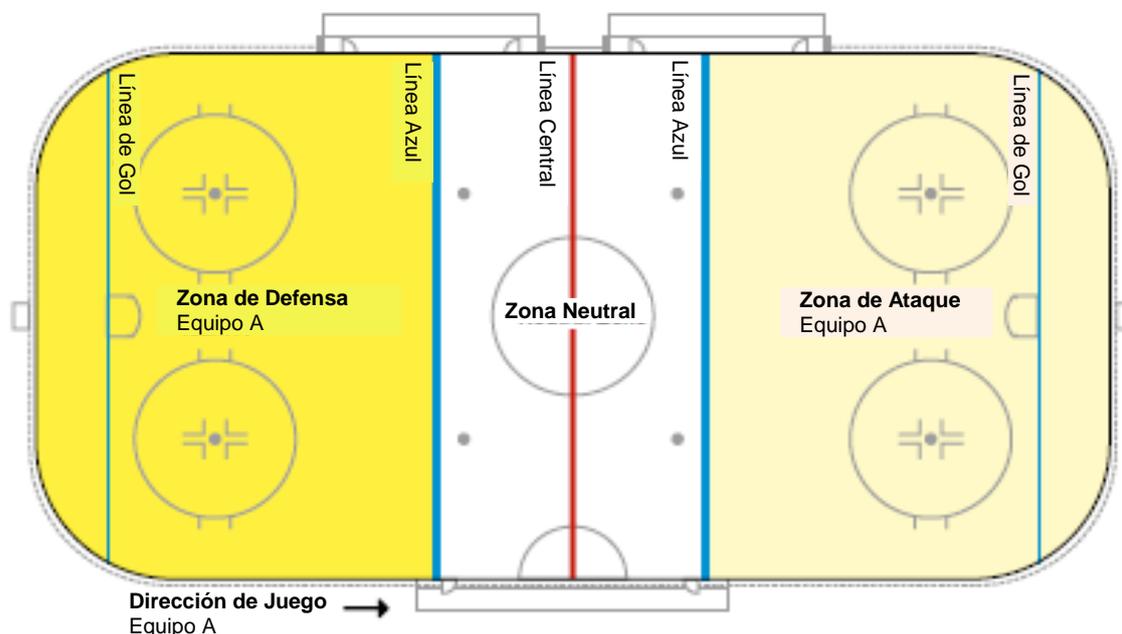
REGLA 16 - PUERTAS

- i. Todas las puertas que permiten el acceso a la superficie de hielo deben abrirse hacia el exterior, hacia la zona de los espectadores.
- ii. Los espacios entre las puertas y la valla serán como máximo de 5 mm (3/16").

REGLA 17 - MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ZONAS

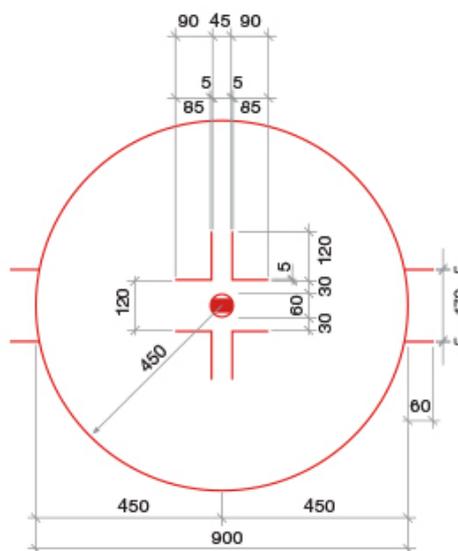
- i. La superficie de hielo estará dividida longitudinalmente por cinco líneas marcadas en la superficie del hielo que se extiende completamente a través del hielo y continúan verticalmente por la valla hasta el borde superior: línea de gol, línea azul, línea roja central, línea azul, línea de gol.
- ii. Los espacios entre las líneas definen las tres zonas de la pista a las que nos referimos como zona de defensa, zona neutral y zona de ataque. Las zonas serán establecidas como tales: desde la línea de gol a la línea azul, de línea azul a línea azul, de la línea azul a la línea de gol, medidas desde el centro de cada línea.
- iii. La línea roja central divide la longitud de la pista en dos mitades exactas. Debe ser de 30 cm (12") de ancho y se extiende por encima del zócalo y en toda la altura de las vallas hasta el borde superior. En caso de publicidad autorizada en las vallas, las líneas estarán pintadas por lo menos en el zócalo.
- iv. Las dos líneas de gol estarán marcadas a 4.0 metros (13' 1 ½") del centro de la valla de los fondos (es decir, no en las secciones curvas) en ambos extremos de la pista y deben ser de 5 cm (2") de ancho.
- v. Las líneas azules estarán a 22.86 metros (75') del centro de la valla de los fondos en ambos extremos de la pista y serán de 30 cm (12") de ancho. Éstas deben extenderse por encima del zócalo y hasta el borde superior de la valla. En caso de publicidad autorizada en la valla, las líneas estarán pintadas por lo menos en el zócalo.

- vi. Las distancias se miden de tal modo que el grosor completo de las líneas se incluye en todas las medidas.
- vii. En las pistas al aire libre, las líneas azules y la línea roja central también tienen 30 cm (12 ") de ancho, pero se crean con dos líneas de 5 cm (2") de ancho.



REGLA 18 - MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / CÍRCULOS Y PUNTOS DE SAQUE NEUTRAL

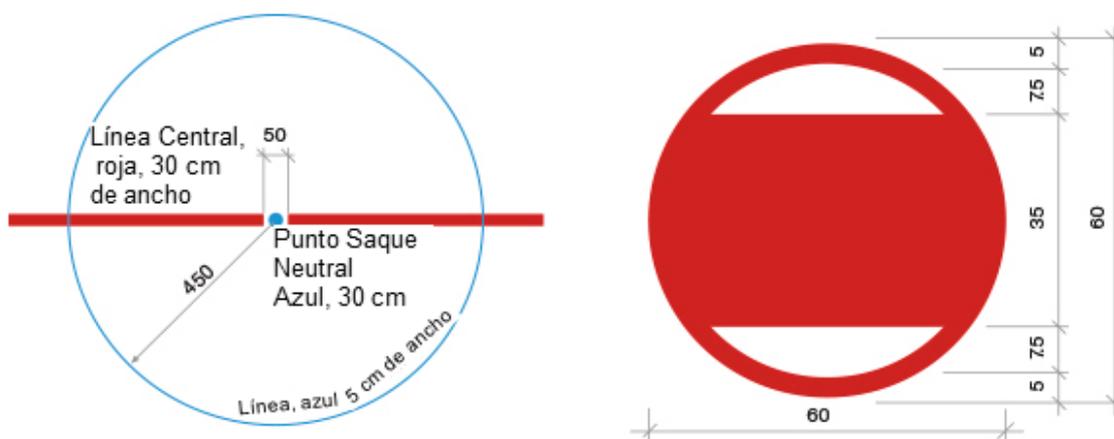
- i. Debe haber nueve puntos de saque neutral en el hielo. Éstos son los únicos lugares en los que un árbitro puede lanzar el puck para empezar a jugar.
- ii. Todos los puntos serán de color rojo, excepto el del centro de la pista que será azul.
- iii. Un círculo de color azul de 30 cm (12 ") de diámetro se marcará exactamente en el centro de la superficie del hielo. Con este punto como centro, un círculo de 4,5 metros (14 '9 ¼ ") de radio estará marcado con una línea azul de 5 cm (2") de ancho. Esto constituye el círculo central de saque neutral.
- iv. Un total de cuatro puntos de saque neutral de 60 cm (24 ") de diámetro estarán marcados en la zona neutral. Habrá dos de estos puntos a 1,5 metros (5 ') de cada línea azul. Estos puntos de saque estarán a la misma distancia en una línea recta imaginaria desde el centro de las dos líneas de gol por los puntos de saque neutral de los fondos.
- v. Un total de cuatro puntos de saque neutral de 60 cm (24 ") de diámetro y círculos rojos 5 cm (2") de ancho, con un radio de 4,5 metros (14 '9 ¼ ") desde el centro del punto de saque neutral estarán marcados en el hielo



Todas las medidas en cm

en ambas zonas finales y a ambos lados de cada portería. En cada lado de los puntos de saque neutral de los fondos se marcará una "L" doble.

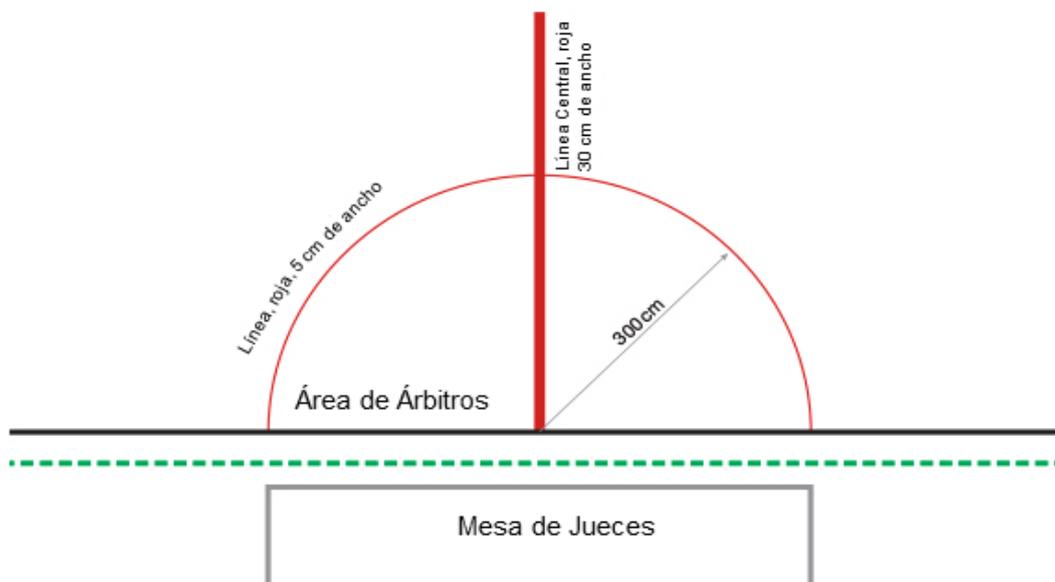
- vi. Los puntos de saque neutral de los fondos se marcarán a lo largo de una línea de 6 metros (19' 8 ½ ") desde cada línea de gol. Paralela a esta, se marcarán dos puntos a 7 metros (23') a ambos lados de una línea recta dibujada desde el centro de una línea de gol a la otra. Cada uno de estos puntos será el centro de un punto de saque neutral de los fondos.
- vii. Las distancias se miden de tal modo que el grosor completo de las líneas se incluye en todas las medidas (a menos que se indique lo contrario).



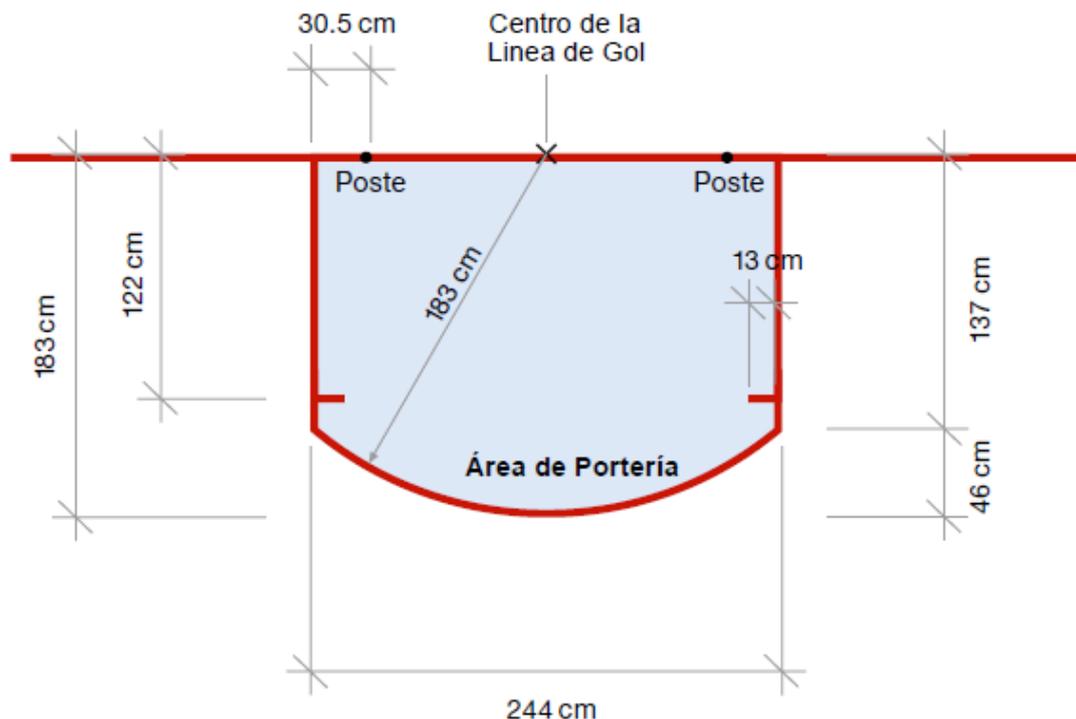
Todas las medidas en cm

REGLA 19 - MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ÁREAS

- i. Hay tres áreas en el hielo: una para cada portero delante de cada portería y una en la valla en la mesa de jueces para los árbitros.
- ii. El área de árbitros, estará marcada en el hielo en rojo, un semicírculo de 5 cm (2") de ancho, con un radio de 3,0 metros (9' 10") inmediatamente por delante de la mesa de jueces. Los jugadores no podrán estar en esta área durante las paradas de juego mientras los árbitros están deliberando entre ellos o informando a la mesa de jueces.



- iii. Delante de cada portería estará marcada un área de portería delimitada por líneas rojas, todas ellas de 5 cm (2 ") de ancho.
- iv. El área de portería estará pintada de color azul claro, pero la zona interior de la portería desde la línea de gol hasta la parte posterior de la portería será de color blanco.
- v. El área de portería es un espacio tridimensional que incluye el volumen por encima de las marcas en el hielo hasta la parte superior del larguero.
- vi. El área de portería estará marcado de la siguiente manera:
 1. A 30.5 cm (12 ") de cada poste de la portería, una línea debe pintarse perpendicularmente a la línea de gol, extendiéndose 137 cm (4 '6") hacia el centro del hielo. Estos 30.5 cm incluyen el ancho de la línea y el ancho del poste, y los 137 cm incluyen el ancho de la línea de gol
 2. Un semicírculo rojo de 183 cm (6 ') de radio se dibujará tomando el centro de la línea de gol como el punto central y enlazando en ambos lados con los bordes de las líneas que forman los lados del área. Estos 183 cm comienzan en la parte posterior de la línea de gol e incluyen el ancho de la línea del área.
 3. A 122 cm (4 ') desde la parte posterior de la línea de gol a lo largo de cada uno de las dos líneas que forman los lados del pliegue, debe pintarse una línea roja de 13 cm (5 ") de largo perpendicular a estas líneas, extendiéndose hacia el interior del área. Estos 122 cm no incluyen el ancho de la línea.
 4. En total, el ancho del área debe ser de 244 cm (8 '), incluido el grosor de las líneas.
 5. La distancia desde la parte posterior de la línea de gol hasta la parte superior del área es de 183 cm (6 '), incluido el grosor de ambas líneas.
- vii. El área de portería es un espacio tridimensional que incluye el volumen por encima de las marcas en el hielo hasta la parte superior del larguero. El área de portería incluye todo del espacio delimitado por las líneas del área y se extiende verticalmente 122 cm (4 ') hasta el nivel de la parte superior del marco de la portería.



Todas las líneas 5 cm (2") de ancho

REGLA 20 - PORTERÍA

- i. Cada pista debe tener dos porterías, una en cada extremo de la pista.
- ii. La portería está compuesta por un marco de portería y redes.
- iii. El extremo abierto de la red de la portería debe dar de frente al centro del hielo.
- iv. Cada portería estará ubicada en el centro de la línea de gol en cada fondo de la pista y se instalará de tal manera que no se mueva durante el desarrollo del partido. En competiciones de la IIHF de primer nivel, será obligatorio el uso de sujeciones flexibles para sostener el marco de la portería en su lugar, que permitan el desplazamiento de la portería de sus anclajes en caso de un contacto significativo. Son altamente recomendables para otras competiciones. Los agujeros para las clavijas de la portería deben estar ubicados exactamente en la línea de gol.
- v. Los postes se extenderán verticalmente 1.22 metros (4 ') por encima de la superficie del hielo y tendrán una separación de 1,83 metros (6') de distancia (medidas internas). Los postes y el larguero que forman el marco de tubo de acero de la portería deben ser de un diseño específico con un diámetro de 5 cm (2 ")
- vi. Los postes y el larguero de la portería deben ser rojos. Las demás partes de la portería y el marco deben ser blancas.
- vii. Los postes y el larguero se completarán con un marco blanco interior que se extenderá sobre el hielo de poste a poste en la base y en la parte alta hacia las vallas finales y servirá de soporte para la red, el punto más profundo será de 0,60 a 1,12 metros (2' - 3'8").
- viii. Una malla de hilo de nylon blanco resistente debe fijarse firmemente en la totalidad de la parte trasera de la portería para cerrar el marco de la portería de una manera tal como para atrapar el puck en la portería después de su entrada y evitar que el puck entre en la red de la portería de cualquier manera que no sea por el frente.
- ix. Los árbitros deben comprobar las redes antes del inicio de cada período de juego. Si encuentran algún daño en la red, el partido no podrá empezar hasta que se realicen las reparaciones necesarias.
- x. La parte interior de los soportes del marco blanco, con excepción de los postes y el larguero, debe estar cubierta por un acolchado blanco. El acolchado de la estructura de la base no debe comenzar a menos de 10 cm (4 ") desde el poste de la portería y estará colocado de manera que no impida al puck cruzar por completo la línea de gol.

SECCIÓN 3 - EQUIPOS Y JUGADORES

DESCRIPCIÓN GENERAL - Un partido de hockey se disputa entre dos equipos que juegan bajo la dirección de árbitros.

Para mantener la coherencia, todas las referencias en este reglamento se encuentran en masculino (él), pero todas las reglas se aplican por igual a hockey femenino, excepto donde se indique expresamente.

REGLA 21 - COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

- i. Para jugar un partido, un equipo debe ser capaz de poner en el hielo por lo menos cinco jugadores y un portero al inicio del partido.

REGLA 22 - PARTIDOS SUSPENDIDOS

- i. Si ambos equipos están en el hielo y un equipo se niega a jugar por cualquier razón, el árbitro avisará al capitán del equipo no dispuesto a jugar que deben comenzar el juego dentro de un plazo de 30 segundos. Si el equipo continúa negándose a jugar, el árbitro impondrá una falta leve de banquillo. Si hay una reincidencia o continúa el mismo incidente, el árbitro suspenderá el partido e informará a las autoridades competentes.
- ii. Si un equipo no está en el hielo y se niega a salir al hielo para iniciar el juego cuando es requerido por el árbitro a través de su capitán, delegado o entrenador, el árbitro concederá al equipo que se niega un límite máximo de dos minutos para reanudar el partido. Si el equipo vuelve al partido dentro de esos dos minutos, se le impondrá una falta leve de banquillo. Si el equipo continúa negándose a salir al hielo, el árbitro suspenderá el partido e informará del incidente a las autoridades competentes.
- iii. Un equipo que se niega a iniciar o reanudar un partido con el número necesario de jugadores sobre el hielo perderá el partido en beneficio del equipo contrario.
- iv. Un equipo perderá el partido en beneficio del equipo contrario si no puede colocar en el hielo el número necesario de jugadores durante el transcurso de un partido por causa de las sanciones y lesiones.
- v. Si un equipo se niega a participar en el desempate mediante lanzamientos de penalti, el equipo contrario será declarado ganador.

REGLA 23 - JUGADOR INELEGIBLE EN UN PARTIDO

- i. Un jugador debe cumplir con los criterios tanto de la IIHF como de su federación nacional antes de que pueda participar en un partido. En concreto, debe cumplir con los requisitos de nacionalidad y edad y estar inscrito en la alineación previa al torneo, previa al evento o en la composición preliminar de un partido, así como en el acta oficial del partido.
- ii. El factor determinante para que un jugador sea elegible será que su nombre (no el número de camiseta) aparezca correctamente anotado en la alineación.

- iii. No se concederá ningún gol a un equipo durante un partido si uno de sus jugadores que está en el hielo en el momento de marcar es inelegible y el árbitro ha sido informado del error antes de efectuar el saque neutral en el centro del hielo inmediatamente posterior al gol. Todos los goles conseguidos con anterioridad por el equipo del jugador inelegible serán válidos.
- iv. Si un jugador recibe una sanción, y durante la sanción se observa que era un jugador inelegible, será retirado del partido y un jugador designado por el entrenador a través de su capitán cumplirá el tiempo restante de sanción.
- v. Si durante un partido se comprueba que un jugador es inelegible será retirado del partido inmediatamente sin sanción.
- vi. Todos los casos relacionados con un jugador inelegible serán remitidos mediante informe a las autoridades competentes.

REGLA 24 - JUGADORES EN UNIFORME

- i. Sesenta minutos antes del inicio del juego, un representante de cada equipo debe proporcionar al anotador la composición preliminar (lista de nombres y los números de camiseta correspondientes de los jugadores uniformados), incluyendo los nombres del capitán y capitanes asistentes.
- ii. En los torneos de la IIHF, antes de los dos últimos minutos previos al comienzo de un partido, un representante de cada equipo deberá confirmar la alineación, pero se podrán añadir o eliminar jugadores hasta el saque neutral inicial.
- iii. Con la excepción de un tercer portero, no se permitirán cambios o adiciones una vez iniciado el partido.
- iv. Ningún oficial del equipo está autorizado a salir al hielo sin el consentimiento de un árbitro excepto para atender a un jugador lesionado.
- v. Cada equipo tiene derecho a alinear un máximo de 20 jugadores y 2 porteros para un partido (ver excepciones en la Regla 202 vi-vii).
- vi. Todos los jugadores deben tener un stick de jugador y patines de jugador y llevarán la equipación al completo para poder ser considerado elegible para jugar un partido. La equipación al completo consta de stick, patines, protecciones y uniforme de equipo.
- vii. Las protecciones se llevarán por completo bajo el uniforme, excepto los guantes, casco y las guardas del portero.
- viii. Ningún jugador podrá calentar en el hielo al final de un período ni en cualquier parada de juego.
- ix. Solamente podrán aparecer reflejados en la alineación y jugar en un partido jugadores elegibles.
- x. Los jugadores que están registrados para un torneo o evento, pero que no figuran en el acta del partido podrán participar en el calentamiento pre-partido.

REGLA 25 - PERSONAL DIRECTIVO DE UN EQUIPO

- i. Cada equipo debe contar como mínimo con una persona de su equipo directivo dentro del banquillo para actuar como entrenador y como mínimo con una persona cualificada o experto en medicina para tratar a los jugadores en caso de lesión.

REGLA 26 - OFICIALES DE EQUIPO Y TECNOLOGÍA

- i. Un oficial de equipo que se encuentre en el banquillo de jugadores o cerca del mismo durante el partido podrá utilizar tecnología de tipo radio para enlazar con otro oficial de equipo en una zona determinada por la IIHF.
- ii. Se permite el uso de otro tipo de tecnologías sólo como ayuda a la actividad de los entrenadores (es decir, seguimiento de datos y estadísticas) y no se pueden utilizar para tratar de influir de manera alguna en las decisiones de los árbitros.

REGLA 27 - JUGADORES EN EL HIELO DURANTE EL PARTIDO

- i. Las reglas de juego no permiten a un equipo tener menos de cuatro jugadores (un portero y tres jugadores, como resultado de sanciones), ni más de seis jugadores (un portero y cinco jugadores o seis jugadores) sobre el hielo durante un partido.
- ii. Los jugadores podrán moverse libremente de cualquier manera y jugar en las posiciones que deseen durante el partido, pero las seis posiciones estándar de juego son portero, defensa izquierdo, defensa derecho, centro, alero izquierdo, y alero derecho.
- iii. Sólo podrá haber un portero en el hielo durante un partido. Este portero puede ser retirado y sustituido por un jugador. Sin embargo, este jugador sustituto no podrá jugar bajo las reglas relativas a un portero, sobre todo en materia de equipación, la retención del puck y el contacto físico con los jugadores contrarios.

REGLA 28 - CAPITÁN Y ASISTENTES

- i. Cada equipo deberá designar un capitán y no más de dos capitanes asistentes de entre los jugadores que aparecen en la alineación para el partido. Un equipo no podrá renunciar a la designación de un capitán designando tres capitanes asistentes para un partido.
- ii. 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 capitanes asistentes debe asumir sus funciones.
- iii. El capitán debe llevar la letra "C" y los capitanes asistentes deben llevar la letra "A" en un lugar bien visible en la parte delantera de su camiseta. La letra debe ser de 8 cm (3 1/8 ") de altura y de un color que contraste con el color principal de la camiseta.
- iv. Sólo estos jugadores designados, si no están sancionados, están autorizados a hablar con el árbitro sobre cualquier cuestión relacionada con la interpretación de las reglas durante un partido.

- v. Si están en el hielo tanto el capitán como el capitán asistente, sólo el capitán está autorizado a hablar con el árbitro sobre algún aspecto de la interpretación.
- vi. Si no están en el hielo ni el capitán ni un capitán asistente, no podrán salir del banquillo de jugadores para discutir ninguna situación con el árbitro a menos que así se lo solicite un árbitro. Si abandona el banquillo de jugadores sin ser invitado, será enviado de regreso al banquillo por el árbitro, quien después advertirá al entrenador de que una segunda infracción será sancionada con una incorrección.
- vii. Una protesta relativa a la imposición de una sanción no es un asunto relacionado con la interpretación de las reglas y no está permitida. Un jugador que protesta por una sanción impuesta será sancionado con una incorrección.

SECCIÓN 4 - EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

DESCRIPCIÓN GENERAL - La equipación de un jugador se compone de stick, patines, equipo de protección y uniforme. Todo el equipo de protección - excepto los guantes, casco y patines - deben llevarse completamente por debajo del uniforme. La equipación debe cumplir con los estándares de seguridad y sólo se utilizará para proteger a los jugadores, no para aumentar o mejorar las habilidades de juego ni para causar daño a un contrario. La equipación al completo, incluyendo el casco, se debe llevar correctamente también durante el calentamiento previo al partido.

REGLA 29 - EQUIPACIÓN PELIGROSA

- i. La equipación ilegal, equipación que no se ajusta a las normas de la IIHF, y la equipación que se considere inaceptable para jugar están todas clasificadas como equipación peligrosa y los jugadores que utilicen esta equipación estarán sujetos a las sanciones definidas en la Regla 128.
- ii. Un árbitro podrá solicitar la medición de un stick de jugador o de las guardas de un portero. Si decide que alguno de ellos no se ajusta a los estándares de la IIHF según las reglas que aquí se especifican, se considerará equipación peligrosa y no podrá ser utilizada durante el partido hasta que se haya ajustado de acuerdo con estas reglas.
- iii. Un jugador que utiliza una equipación peligrosa será retirado del hielo y recibirá una advertencia por parte del árbitro. El jugador no podrá participar en el partido hasta que la equipación ilegal se haya corregido o eliminado.
- iv. Una equipación peligrosa incluye el uso de una pantalla de manera que pueda causar daño a un contrario, el uso de equipación no autorizada, la utilización de patines o sticks peligrosos o ilegales, no llevar la equipación por debajo del uniforme (excepto los guantes, patines y guardas del portero) y recortar la palma de la mano de uno de los guantes o de ambos.

REGLA 30 - CODERAS

- i. Las coderas deben tener una cubierta externa protectora suave de esponja de goma o material similar con un mínimo de 1,27 cm (1/2 ") de espesor.

REGLA 31 - PROTECCIÓN FACIAL

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. Hay tres tipos de protecciones permitidas que se pueden colocar en la parte delantera del casco de jugador: rejilla, media pantalla (visor) y pantalla completa.
- ii. La media pantalla se une al casco y debe extenderse hacia abajo para cubrir los ojos y la nariz por completo. Debe fijarse en los laterales del casco de modo que no pueda voltearse.
- iii. Las federaciones nacionales cuando participan en un Campeonato de la IIHF deben asegurarse de que sus jugadores están equipados con un casco fabricado específicamente para el hockey sobre hielo y, en caso de ser necesaria, una visera o rejilla estará colocada correctamente en el mismo.

- iv. Los jugadores masculinos nacidos después del 31 de diciembre de 1974 deberán llevar, como mínimo, una media pantalla.
- v. Todas las mujeres jugadoras deben usar un casco con rejilla o pantalla completa.
- vi. Todos los jugadores de categoría U-18 deben usar una rejilla construida de tal manera que ni el puck ni la pala de un stick pueden penetrar a través.
- vii. Los jugadores no podrán utilizar una pantalla o una rejilla de colores o tintada.
- viii. Un jugador cuya pantalla o rejilla se agrieta o se rompe durante una acción de juego debe abandonar el hielo inmediatamente.
- ix. Todos los jugadores de categoría Sub-20 deben llevar protector bucal.



Visor - Media Pantalla



Pantalla Completa



Rejilla

REGLA 32 - MATERIAL FLUORESCENTE

- i. No se permite ningún material fluorescente en ninguna parte de la equipación, ropas o uniformes de ninguna persona en el hielo.

REGLA 33 - GUANTES

- i. Los guantes de un jugador deberán cubrir el área de la mano y la muñeca y serán de un diseño apropiado.
- ii. El dorso de los guantes debe ser de un material suave y no tendrán ningún otro material u objeto excepto el acolchado cosido al mismo.
- iii. Los guantes deben estar completos y no pueden manipularse para obtener ninguna ventaja (por ejemplo, recortar las palmas).

REGLA 34 - CASCO

- i. Durante el calentamiento pre-partido y el partido en sí mismo (tiempo reglamentario, prórrogas, y lanzamientos de penalti), los jugadores usarán un casco certificado fabricado específicamente para el hockey sobre hielo con la correa de la barbilla debidamente abrochada.
- ii. Si un jugador no lleva casco durante el calentamiento previo al partido en una competición de la IIHF, el árbitro reserva informará de la infracción de las reglas a las autoridades competentes. En las competiciones nacionales, se seguirá el procedimiento marcado en las reglas de la federación nacional.
- iii. Los jugadores deben usar su casco de manera que su borde inferior no esté separado más de un dedo de ancho por encima de las cejas. Además, entre la correa de la barbilla y el mentón sólo debe haber espacio suficiente para insertar un dedo.

- iv. En el caso de que un jugador pierda el casco durante una jugada, tiene que irse directamente al banquillo de jugadores. No podrá tocar el puck o participar en la jugada, y no podrá volver a ponérselo correctamente mientras está en el hielo aunque no esté participando en la jugada.
- v. Un jugador no podrá quitar intencionadamente el casco a un contrario para obligarlo a irse al banquillo o para eliminarlo de la jugada.
- vi. Los cascos de los jugadores no podrán tener ningún dibujo ni se podrá escribir nada sobre ellos con la excepción de proporcionar un número que se corresponda con el número de camiseta o para mostrar publicidad con licencia oficial.
- vii. Los jugadores deben llevar sus cascos puestos mientras están sentados en el banquillo de jugadores o en el banquillo de sancionados, excepto cuando el casco está siendo limpiado o reparado.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si la correa de la barbilla del casco de un jugador se desabrocha durante el partido, pero el casco permanece en su cabeza, puede continuar participando en la jugada hasta la siguiente parada de juego o hasta que abandone el hielo.

REGLA 35 - PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / JUGADOR

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. Todos los jugadores que tengan 18 años o menos, sin importar el evento o torneo en el que estén participando, deben usar un protector de cuello y garganta.

REGLA 36 - ESPINILLERAS

- i. Las espinilleras de jugador deben ser de un tamaño que les permita caber dentro las medias de jugador estándar. No se permiten elementos salientes o añadidos a las espinilleras fabricadas.

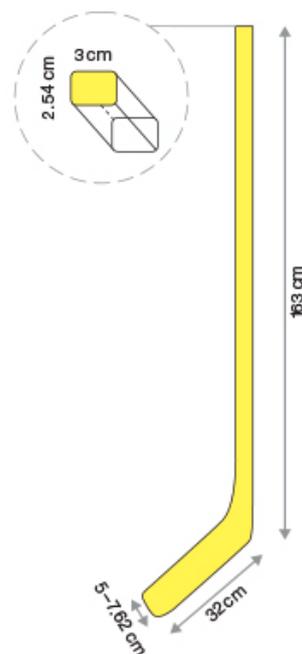
REGLA 37 - PATINES / JUGADOR

- i. Los patines tendrán únicamente cuatro partes: botín, cuchilla, soporte de la cuchilla, y cordones.
- ii. El botín debe ajustarse a los pies del jugador y no será excesivamente ancho ni largo ni tendrá elementos añadidos al mismo.
- iii. La cuchilla debe ser lisa de adelante a atrás y estará fija en el soporte de la cuchilla en todo momento. No podrá tener picos de sierra como los patines de patinaje artístico.
- iv. El frontal y la parte posterior de la cuchilla deben estar adecuadamente cubiertos por el soporte de la cuchilla de tal manera que ninguno de los extremos sobresalga. La cuchilla no debe extenderse por delante de la puntera del pie o por detrás del talón de la bota como si fueran patines de velocidad.

- v No se permite la fijación de mecanismos o cualquier otro elemento que pueda favorecer la velocidad o la habilidad de patinaje de un jugador.
- vi. Los cordones pueden ser de cualquier color no fluorescente y atados de cualquier manera, pero no podrán ser tan largos que lleguen a tocar el hielo.

REGLA 38 - STICK / JUGADOR

- i. Los sticks deben ser de materiales aprobados por la IIHF. No deben tener ningún saliente y todos los bordes deben estar biselados.
- ii. La curvatura de la pala del stick de los jugadores no debe exceder de 1,5 cm (5/8"). La curva se determina trazando una línea perpendicular medida desde una línea recta trazada desde cualquier punto del talón hasta el extremo final de la pala.
- iii. Un stick puede tener sólo una curva y un stick sólo puede tener una pala. Cualquier curvatura doble de la pala medida con un medidor de curvaturas hará que el stick sea ilegal.
- iv. La caña del stick, desde la parte superior hacia abajo hasta el inicio de la pala, debe ser recta.
- v. El extremo distal final del stick debe estar cubierto por alguna forma de protección. Si la tapa de la parte superior de un stick prefabricado (p.ej. de metal o carbono) se ha perdido o caído, el stick se considerará equipación peligrosa.
- vi. Está prohibido introducir cualquier material en el eje hueco de un stick para alterar su peso, material o propósito.
- vii. Está permitido el uso de cinta adhesiva no fluorescente de cualquier color en cualquier parte alrededor del stick. Sticks pintados fluorescentes no están permitidos.
- viii. Es ilegal jugar con un stick roto. Si el stick de un jugador se rompe durante una jugada, el jugador deberá dejarlo caer al hielo inmediatamente.
- ix. Un jugador no podrá jugar en ningún momento con el stick de un portero.
- x. Un jugador no podrá jugar en ningún momento con más de un stick a la vez.
- xi. Un jugador no podrá jugar con el stick de un contrario, ya sea por recogerlo del hielo o por quitárselo de las manos a un contrario.
- xii. La longitud máxima de la caña de un stick es de 163 cm (64") desde la parte superior distal de la caña hasta el talón; la anchura máxima es de 3 cm (1 3/16"); el espesor máximo es de 2,54 cm (1").
- xiii. La longitud máxima de la pala de un stick es de 32 cm (12 1/2") a lo largo de la parte inferior, desde el talón a la punta de la pala, y debe ser de entre 5 a 7,62 cm (2"-3") de alto.
- xiv. Se permitirán excepciones especiales sobre la longitud de un stick si: (1) el jugador mide como mínimo 2,0 metros (6' 6 3/4") de altura; (2) se hace una solicitud a la IIHF por escrito con tiempo suficiente antes de que el jugador vaya a utilizar el stick; (3) la altura de la caña no exceda de 165,1 cm (65").



REGLA 39 – CINTA EN EL STICK

- i. Sólo se permite el uso de cinta adhesiva enrollada sobre un stick para cubrir la pala. Cualquier adhesivo, película adhesiva o cinta pegada al stick es ilegal.

REGLA 40 - UNIFORMES / JUGADOR

- i. Todos los jugadores de un equipo deben estar vestidos de manera uniforme en camisetas de juego, pantalones, medias y casco.
- ii. Todas las camisetas de un equipo deben ser del mismo diseño, incluyendo el logotipo en la parte delantera, los números en las mangas y en la espalda, y el nombre de identificación en la espalda.
- iii. Los jugadores no podrán manipular sus uniformes de ninguna manera, ya sea recortando cualquier parte del mismo, escribiendo en él o haciendo cualquier marca.
- iv. Si, a juicio del árbitro, los colores de los uniformes de los equipos que compiten son tan similares que existe la posibilidad de identificar erróneamente a los jugadores, será responsabilidad del equipo de casa el cambiarse sus camisetas.
- v. El color dominante del uniforme debe cubrir aproximadamente el 80% de la camiseta y medias, sin computar los nombres y los números.
- vi. Las camisetas deben llevarse por fuera de los pantalones completamente.
- vii. Las camisetas deben seguir el contorno del cuerpo del jugador y no ser excesivamente holgadas.
- viii. Las camisetas no se extenderán en sentido longitudinal más allá del final de los pantalones y las mangas no se extenderán más allá de los dedos de los guantes.
- ix. Cada jugador debe llevar un número de 25 a 30 cm (10 "a 12") de alto en la espalda de la camiseta y de 10 cm (4 ") de altura en ambas mangas. Los números se limitan a números enteros desde el 1 a 99 (no hay fracciones o decimales).
- x. Dos jugadores de un mismo equipo no pueden usar el mismo número en el mismo partido.
- xi. Los jugadores no están autorizados a cambiar o intercambiar los números de las camisetas una vez iniciado el partido. Los jugadores deben usar su número durante todo el partido y durante todo el torneo o evento.
- xii. La única excepción a la regla 40-xi será si la camiseta de un jugador se mancha con sangre o se ha rasgado gravemente durante un partido. En ese caso, se podrá dialogar con un árbitro para abandonar el hielo y cambiar la camiseta por otra con otro número asignado sin nombre de identificación.
- xiii. Si un jugador tiene el cabello lo suficientemente largo como para ocultar el nombre o el número de la camiseta en la espalda deberá modelar el pelo en una cola de caballo o meterlo debajo del casco.
- xiv. Diseños de tipo Grafiti, modelos, ilustraciones, dibujos o lemas de tipo abusivo u obsceno, con referencias culturales, raciales o religiosas no están permitidos.
- xv. En las competiciones de la IIHF, cada jugador debe usar su nombre en la parte superior de la espalda de su camiseta, de 10 cm (4 ") de altura, impreso en caracteres latinos, en mayúsculas y en un tipo de letra aprobado por la IIHF antes del partido o torneo.

- xvi. Todos los jugadores de un equipo tienen que usar durante el calentamiento previo del partido los mismos uniformes y números de camiseta que usarán durante el partido.
- xvii. Los jugadores que no cumplan con estas disposiciones no podrán participar en el partido.

REGLA 41 - MEDICIÓN DE LA EQUIPACIÓN DE UN JUGADOR

- i. Un árbitro sólo podrá solicitar la medición de dos elementos de una equipación durante un partido: el stick de un jugador (en cualquier parada de juego) o las guardas de un portero (durante el primer o segundo descanso, o después del tercer periodo de un partido que llega a la prórroga). Si decide que cualquiera de ellos no se ajusta a los estándares de la IIHF según las reglas aquí establecidas, se considerará equipación peligrosa y no podrá ser utilizada durante el partido hasta que se haya ajustado acorde a estas reglas.
- ii. Ningún gol puede ser anulado como resultado de una equipación ilegal.
- iii. El capitán o capitán asistente de un equipo es el único jugador que puede presentar una queja formal ante el árbitro en contra de las dimensiones específicas de la equipación de cualquier contrario. Puede hacerlo en cualquier parada de juego o antes del comienzo de cualquier período.
- iv. El árbitro hará la medición necesaria inmediatamente. Si la reclamación no es válida, el equipo que la solicita será sancionado con una falta leve de banquillo. Si se confirma la reclamación, el jugador infractor será sancionado con una falta leve y la equipación ilegal será devuelta al banquillo de jugadores por el árbitro.
- v. La solicitud se limita a una medida y una equipación en cualquier parada de juego, pero un capitán puede hacer tantas solicitudes de mediciones como quiera en el transcurso de un partido.
- vi. El jugador cuyo stick se va a medir debe estar en posesión del stick en el momento de presentar la solicitud. El jugador puede estar en el banquillo o en el hielo, pero el árbitro debe hacer la confirmación visual de que el stick en cuestión pertenece al jugador.
- vii. Si un stick se considera ilegal, el jugador infractor debe ir al banquillo de sancionados inmediatamente y se le permitirá a un compañero que le traiga otro stick. El árbitro devolverá el stick ilegal al banquillo de jugadores del equipo y si el equipo modifica el stick a unas dimensiones legales, podrá ser utilizado de nuevo. Por lo tanto, también podrá ser medido de nuevo.
- viii. Si el árbitro no puede usar el medidor de la curvatura por cualquier razón para medir la curvatura de un stick, el stick se considerará ilegal y será retirado del partido. Sin embargo, no será sancionado ningún equipo.
- ix. Podrá hacerse una medición del stick de un portero o de un jugador en cualquier momento de la prórroga o de los lanzamientos de penalti o en cualquier momento desde el inicio del partido hasta su conclusión.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El stick de un jugador que acaba de entrar o salir del banquillo de sancionados en el que estaba a punto de cumplir o terminaba de cumplir una sanción, puede ser cuestionado acerca de su legalidad.

REGLA 42 - MEDICIÓN DEL STICK DE UN JUGADOR / TANDA DE LANZAMIENTOS DE PENALTI

- i. Un capitán puede pedir una medición de stick durante una tanda de lanzamientos de penalti.
- ii. Si se solicita la medición antes de que un jugador realice un lanzamiento y el stick es legal, el equipo solicitante será sancionado con una falta leve de banquillo, y un jugador de ese equipo debe ir al banquillo de sancionados. El jugador será inelegible para participar en la tanda de lanzamientos de penalti a partir de ese momento. El jugador cuyo stick se midió podrá entonces lanzar el penalti.
- iii. Si la medición de la Regla 42-ii demuestra que el stick es ilegal, el jugador que estaba a punto de lanzar el penalti deberá ir al banquillo de sancionados y no será elegible para participar en los lanzamientos de penalti a partir de ese momento. Otro jugador será entonces designado para realizar el lanzamiento de penalti.
- iv. Los capitanes podrán solicitar mediciones de stick entre todos y cada uno de los lanzamientos de penalti de una tanda, pero no podrán solicitar más de una por "parón" (es decir, el espacio entre lanzamientos).
- v. Si la medición se produce después de que un jugador ha efectuado su lanzamiento, los mismos condicionantes de las Reglas 42-ii y 42-iii serán de aplicación. Si el jugador consigue el gol con un stick que será declarado como stick no válido, el gol seguirá siendo válido.

SECCIÓN 5 - REGLAS DE JUEGO / GENERAL

DESCRIPCIÓN GENERAL - Las reglas forman la base misma para jugar un partido de hockey y deben ser respetadas y seguidas en todo momento. Aunque se ha hecho todo lo posible para definir todas las infracciones en el hielo, los árbitros tienen el derecho de imponer sanciones por otras infracciones que son contrarias al espíritu del juego limpio y la integridad del deporte de acuerdo con este Reglamento, pero que no necesariamente figuren descritas en las siguientes reglas.

REGLA 43 - COMO SE JUEGA EL PARTIDO

- i. Un partido consta de tres períodos de 20 minutos más la prórroga y una serie de lanzamientos de penalti si son necesarios.
- ii. Dos equipos compiten para conseguir la mayor cantidad de goles en un partido. El equipo que consiga el mayor número de goles será declarado ganador.
- iii. Para conseguir un gol, un equipo debe poner el puck de manera legal de acuerdo con las reglas dentro de la portería de su contrario (para las excepciones véanse también las Reglas 179 y 180: Concesión de Goles).
- iv. Los jugadores controlan el puck con su stick y progresan por el hielo pasando, tirando y patinando.
- v. Las cargas al cuerpo son un elemento integral del juego. Es el método más común de obtener el control del puck. Para que una carga sea legal, debe cumplir una serie de criterios especificados en estas reglas.
- vi. Los jugadores y oficiales de equipo que infrinjan las reglas serán sancionados por los árbitros o, en casos más graves, por las autoridades competentes.

REGLA 44 - DURACIÓN DEL PARTIDO

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. El tiempo reglamentario consiste en tres períodos de 20 minutos de juego real, a reloj parado.
- ii. Los períodos están separados por un descanso de 15 minutos.
- iii. Los equipos cambiarán de lado para comenzar cada período.
- iv. El hielo se debe acondicionar antes del inicio de cada periodo (excepto en los períodos de prórroga de 5 y 10 minutos).
- v. Se jugará una prórroga después del tercer periodo cuando el marcador está empatado después de 60 minutos de tiempo reglamentario y puede consistir en un período de 5 minutos, un período de 10 minutos o un período de 20 minutos. En todos los casos, estos períodos se jugarán en base al sistema de muerte súbita (el que marca el siguiente gol gana). La tanda de lanzamientos de penalti consta de un número específico de lanzamientos por equipo, seguido de una tanda de lanzamientos de penalti a muerte súbita si el resultado en los penaltis continúa empatado después de esta primera tanda de lanzamientos.

REGLA 45 - MARCADOR

- i. El marcador mantiene el tiempo del partido y va descendiendo desde el tiempo total del periodo (20 minutos, 10 minutos o 5 minutos) hasta 0:00.
- ii. El tiempo en el marcador se activa con un saque neutral del puck por un árbitro y es detenido por el silbato de un árbitro.
- iii. Los árbitros pueden consultar con el juez de vídeo-gol en los casos en que haya podido transcurrir tiempo de más en el marcador - sobre todo después de un saque neutral fallido o por la lenta reacción del cronometrador tras un pitido - y hacer los ajustes necesarios.

REGLA 46 - SILBATO

- i. Cuando un árbitro hace sonar su silbato para detener el juego, los jugadores deben cesar el contacto con sus contrarios y abandonar el puck.
- ii. Si la jugada se encuentra en progreso, el juego continuará hasta que un árbitro haga sonar su silbato para detener el partido.

REGLA 47 - PUCK

- i. El puck debe ser principalmente negro y estar hechos de caucho vulcanizado u otro material aprobado por la IIHF.
- ii. El puck debe ser de 7,62 cm (3 ") de diámetro y 2,54 cm (1") de espesor.
- iii. El puck debe pesar entre 156 y 170 gramos (5,5 a 6,0 onzas).
- iv. Un logotipo impreso, marca registrada, y la publicidad en el puck no deben exceder de 4,5 cm (1 ¾ ") de diámetro de la superficie en cada lado de un puck o de un 35% del área de cada lado del puck. El puck podrá estar impreso en ambas caras.



REGLA 48 - CALENTAMIENTO

- i. No se permite el contacto físico entre los jugadores de equipos contrarios durante el calentamiento y los jugadores no podrán patinar más allá de la línea roja central durante este tiempo. Las infracciones de estas reglas serán controladas por el árbitro reserva que supervisa el calentamiento.
- ii. Cualquier infracción de las reglas del juego que se produzca durante el calentamiento no podrá ser sancionada por los árbitros porque no están en el hielo para presenciar las infracciones de primera mano, pero estas pueden ser revisadas por las autoridades competentes.

REGLA 49 - PUCK EN JUEGO

- i. El partido se detendrá de inmediato si el puck no está completamente íntegro (es decir, está fragmentado o roto de alguna manera).
- ii. Si un puck distinto del legalmente en juego aparece en el hielo durante una jugada, no se detendrá el juego hasta que se produzca un cambio de posesión o si el puck ilegal se juega por error en lugar del puck del partido.
- iii. El puck debe estar en movimiento o ser jugado en todo momento. Si uno o ambos equipos se niegan a jugar el puck, los árbitros detendrán el partido, y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar en donde estaba el puck cuando se detuvo el juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El Equipo A está en inferioridad numérica debido a una falta leve. Si el Equipo B va a recibir una falta leve (diferida), pero el Equipo A intencionadamente se abstiene de jugar el puck para que se acabe el tiempo de su propia sanción, el árbitro detendrá el juego. El saque neutral se efectuará en el punto de saque neutral de la zona defensiva del equipo que va a ser sancionado (Equipo B).

REGLA 50 - CAMBIO DE LADO

- i. Los equipos comenzarán un partido defendiendo la portería más cercana a su banquillo de jugadores.
- ii. Los equipos deben cambiar de lado en cada período reglamentario o en el periodo de prórroga de 20 minutos.
Para situaciones específicas en los períodos de prórroga y en las tandas de lanzamientos de penalti consultar las Regulaciones Deportivas de IIHF.
- iii. En los partidos al aire libre, el juego se detendrá en el minuto 10:00 del tercer periodo para que los equipos puedan cambiar de lado. Para información adicional consultar las Regulaciones Deportivas de IIHF.

REGLA 51 - COMIENZO DEL JUEGO

- i. El partido siempre debe comenzar con un saque neutral efectuado por un árbitro.
- ii. Cada período se inicia con un saque neutral en el centro del hielo. En cualquier otra situación el juego se reanudará con un saque neutral que se efectuará sólo en uno de los nueve puntos designados de saque neutral marcados en el hielo.

REGLA 52 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / GENERAL

- i. Cuando se detiene el juego por cualquier razón que no se indica específicamente a continuación, el saque neutral posterior se efectuará en un punto de saque neutral, en la zona más cercana al lugar donde el puck ha sido jugado por última vez.
- ii. Si dos infracciones de las reglas por un equipo son la razón de una parada del juego (es decir, jugar el puck con el stick alto y fuera de juego intencionado), el saque neutral posterior se efectuará en un punto de saque neutral que no conceda al equipo infractor ninguna ventaja territorial.

- iii. Si las infracciones de las reglas son cometidos por ambos equipos, provocando una interrupción del juego (es decir, jugar el puck con el stick alto y fuera de juego intencionado), el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde estaba el puck cuando se detuvo el juego.
- iv. Cuando una parada del juego es causada por un jugador atacante en la zona de ataque, el saque neutral posterior se efectuará en la zona neutral en el punto de saque neutral más cercano a menos que el equipo defensor vaya a recibir una sanción al mismo tiempo.
- v. Si un jugador levanta el puck lo suficientemente alto como para golpear el marcador o cualquier obstáculo por encima del centro del hielo, se detendrá la acción del juego y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar desde donde se levantó el puck.

REGLA 53 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / APLICACIÓN DE SANCIONES

- i. Cuando los jugadores reciben sanciones de forma que hay sanciones de un equipo que deben reflejarse en el marcador, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los dos puntos de saque neutral de los fondos en la zona del equipo que debe jugar en inferioridad, excepto:
 - 1. Cuando una sanción se impone después de conseguir un gol, el saque neutral posterior se efectuará en el centro del hielo;
 - 2. Cuando una sanción se impone antes del comienzo o al final de un período, el saque neutral posterior se efectuará en el centro de hielo;
 - 3. Cuando el equipo defensor está a punto de ser sancionado y un jugador atacante entra en la zona de ataque más allá del borde exterior de los círculos de saque neutral durante un altercado entre jugadores, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los dos puntos de saque neutral fuera de la zona de ataque;
- ii. Si un jugador del equipo atacante recibe una sanción durante un saque neutral en la zona de ataque, el saque neutral se efectuará en la zona de defensa del equipo que ha sido sancionado.
- iii. Si un jugador es sancionado con una incorrección o incorrección de partido, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa del equipo que ha sido sancionado.
- iv. Si las sanciones son impuestas a ambos equipos durante la misma parada de juego, pero por diferentes motivos, el saque neutral se efectuará en la zona de defensa del equipo que cometió la última de las faltas sancionadas.
- v. Cuando ambos equipos reciban sanciones que deban reflejarse en el marcador, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: En una sanción diferida, si el equipo no infractor realiza una sustitución prematura del portero provocando una parada del juego en la zona de ataque del equipo no infractor, el saque neutral continuará efectuándose en uno de los dos puntos de saque neutral de la zona de defensa del equipo que va a ser sancionado

REGLA 54 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / LESIONES

- i. Cuando se detiene el juego para atender a un jugador lesionado, el saque neutral posterior se efectuará en un punto de saque neutral determinado por la ubicación del puck y por qué equipo está en posesión del puck en el momento del pitido del árbitro.
- ii. Si el equipo del jugador lesionado tiene posesión del puck en la zona de ataque, independientemente del lugar en donde se encuentra el jugador lesionado, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los puntos de saque neutral fuera de la línea azul de la zona de ataque.
- iii. Si el equipo del jugador lesionado tiene posesión del puck en la zona neutral, independientemente del lugar en donde se encuentra el jugador lesionado, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral entre las líneas azules más cercano al lugar donde se estaba jugando el puck en el momento del pitido.
- iv. Si el equipo del jugador lesionado tiene posesión del puck en la zona de defensa, independientemente del lugar en donde se encuentre el jugador lesionado, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los puntos de saque neutral en la zona de defensa.
- v. Si un árbitro se lesiona, la jugada se detendrá inmediatamente, a menos que haya una oportunidad de gol, y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar en donde se estaba jugando el puck en el momento del pitido.

REGLA 55 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE DEFENSA

- i. Cuando un jugador del equipo defensor retiene el puck a lo largo de la valla en su zona de defensa el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral del fondo de pista donde se produjo la retención.
- ii. Si un jugador atacante lanza o pasa el puck por el hielo y un jugador defensor desvía el puck en modo alguno fuera de la pista en la zona neutral, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque de la zona neutral más cercano al lugar en donde se desvió el puck.
- iii. Si un jugador atacante lanza o pasa el puck por el hielo y un jugador defensor desvía el puck en modo alguno fuera de la pista en su zona de defensa, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral de los fondos más cercano al lugar en donde se desvió el puck.
- iv. Si el equipo atacante comete un fuera de juego intencionado, el saque neutral posterior se efectuará en su zona de defensa en el lado por donde se produjo el fuera de juego.

REGLA 56 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / PUNTO CENTRAL

- i. Los saques neutrales se llevarán a cabo en el punto de saque neutral del centro del hielo en las siguientes situaciones:
 1. Al inicio de un período;
 2. Después de que un gol ha sido anotado;
 3. Después de un error de los linieros en una infracción de despeje prohibido;

4. Cuando jugadores de los dos equipos retienen el puck a lo largo de la valla cerca de la línea roja central;
 5. Por la sustitución prematura de un portero después de que el equipo infractor obtenga la posesión del puck cuando la jugada está en la mitad de ataque del hielo, pero sólo si el juego está más allá de la línea roja central. Si el juego se detiene antes de que el puck llegue a la línea roja central, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego.
- ii. Cuando la acción del juego se detiene en la zona neutral, por cualquier motivo no específicamente atribuible a ninguno de los dos equipos, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano entre las líneas azules. Cuando no está claro cuál de los cinco puntos de saque neutral de la zona neutral es el más cercano, el punto de saque que conceda al equipo local la mayor ventaja territorial en la zona neutral se seleccionará para el saque neutral posterior.

REGLA 57 - DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE ATAQUE

- i. Si un jugador del equipo atacante retiene el puck a lo largo de la valla en la zona de ataque en un claro intento de parar el juego, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul de ataque en el lado donde se produjo la retención.
- ii. Si un jugador del equipo atacante lanza el puck por encima del cristal protector dentro de la línea azul atacante sin que el puck toque el cuerpo de un contrario o un stick, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul en el punto de saque neutral más cercano al lugar desde donde fue lanzado el puck.
- iii. Si un jugador del equipo atacante lanza el puck por encima del cristal protector dentro de la línea azul atacante, pero el puck toca el cuerpo de un contrario o un stick, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral dentro de la línea azul en el lado donde el puck fue tocado por último vez.
- iv. Si un jugador del equipo atacante efectúa un tiro a portería desde cualquier lugar de la pista y el puck, sin desviación, golpea cualquier parte del marco de la portería y sale de la pista, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de ataque en el punto de saque neutral más cercano al lugar desde donde fue lanzado el puck.
- v. Cuando un jugador del equipo atacante consigue un gol con el stick alto, movimiento de patada, o cualquier otro método que se considere ilegal por el árbitro o el juez de vídeo-gol, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul de ataque.
- vi. Cuando el puck entra en la portería, como resultado de un puck desviado directamente en un árbitro, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde el puck golpeó en el árbitro.
- vii. Si un jugador atacante golpea la portería en la zona de ataque sacándola de sus anclajes y no hace ningún intento por evitarlo, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral en la zona neutral más próximo a la zona de ataque. Sin embargo, si un jugador atacante es empujado contra la portería por un defensor, el saque neutral posterior se efectuará en un punto de saque neutral de la zona de ataque.

- viii. Hay cuatro situaciones en las que se pita dentro de la línea azul atacante, pero el saque neutral posterior se lleva a cabo fuera de la línea azul:
1. Si uno o los dos defensas en el hielo o un jugador proveniente del banquillo del equipo atacante entran en la zona de ataque más allá del borde exterior de los círculos de saque neutral durante un altercado entre jugadores;
 2. Si un jugador del equipo atacante lanza o desvía el puck fuera de la pista sin que el puck toque en la portería o en un jugador del equipo defensor de ninguna manera;
 3. Cuando el equipo atacante golpea el puck con el stick alto dentro de la zona de ataque;
 4. Cuando un jugador atacante permanece dentro del área de portería por su propia voluntad.

REGLA 58 - PROCEDIMIENTO PARA EFECTUAR UN SAQUE NEUTRAL

- i. El árbitro lanzará el puck solamente en uno de los nueve puntos de saque neutral marcados.
- ii. En un saque neutral sólo pueden participar un jugador de cada equipo.
- iii. Los dos jugadores que participan en el saque neutral se deben colocar dando frente a la portería de su contrario, separados por la longitud de un stick aproximadamente, con la punta de la pala del stick apoyada en la parte blanca del punto de saque neutral. En los saques neutrales en las zonas de defensa/ataque, deben colocar sus patines dentro de las marcas a cada lado del punto de saque neutral (doble "L"), y los jugadores no pueden invadir el espacio del contrario por encima del punto medio del punto de saque con ninguna parte de su cuerpo.
- iv. Si cualquiera de los dos jugadores que disputan el saque neutral hace contacto de casco con casco con su oponente, será reemplazado del saque neutral. Si el linier no puede diferenciar qué jugador causó el contacto, ambos jugadores serán reemplazados.
- v. El árbitro puede dejar caer el puck si sólo uno de los dos jugadores está listo para el saque neutral siempre que todos los demás jugadores que no participan en el saque neutral estén en el hielo y preparados.
- vi. Cuando el saque neutral se efectúa en la mitad de defensa de la pista, el jugador del equipo defensor debe colocar el stick en el hielo primero, seguido inmediatamente por el jugador del equipo atacante.
- vii. Cuando el saque neutral se efectúa en el punto de saque neutral en el centro del hielo, el jugador del equipo visitante debe colocar el stick en el hielo primero.
- viii. Todos los jugadores que no participan en el saque neutral deben tener sus patines fuera del círculo (se permite el contacto con la línea). El stick de un jugador puede estar dentro del círculo siempre que no esté en contacto ni con un contrario ni con el stick de un contrario.
- ix. Un jugador debe mantener sus patines en su lado de las marcas del hielo (se permite el contacto con la línea). El stick del jugador puede estar dentro del área entre las dos marcas siempre que no esté en contacto ni con un contrario ni con el stick de un contrario.

- x. Todos los jugadores deben estar en su lado del hielo suficientemente alejados de los jugadores que disputan el saque neutral entre las líneas azules, deben permanecer parados y no pueden patinar libremente durante el procedimiento del saque neutral ni influir ni interferir con el procedimiento de saque neutral.
- xi. Una vez que todos los jugadores están en la posición correcta para un saque neutral, no pueden cambiar de posición.

REGLA 59 - SAQUE NEUTRAL FALLIDO

- i. Si uno de los jugadores que disputan el saque neutral no adopta la posición correcta de inmediato cuando se le indique, el árbitro puede ordenar que sea reemplazado en el saque neutral por un compañero de equipo en el hielo.
- ii. Después de que se haya realizado el reemplazo, el linier notificará al siguiente jugador que una segunda infracción será sancionada con una falta leve de banquillo por demorar el juego.
- iii. Si uno de los otros jugadores que no disputan el saque neutral entra en el círculo de saque neutral antes de tiempo, el árbitro detendrá el saque neutral. El jugador del equipo infractor que disputa el saque neutral debe ser reemplazado.
- iv. Si uno de los otros jugadores que no disputan el saque neutral entra en el círculo de saque neutral antes de tiempo, y el puck ya se ha lanzado, se detendrá la jugada y se volverá a efectuar el saque neutral, salvo que el equipo contrario gane la posesión del puck. Si se detiene el juego, se debe reemplazar al jugador del equipo infractor que disputaba el saque neutral.
- v. No se permite la sustitución de jugadores tras un saque neutral fallido hasta que el saque neutral se haya ejecutado correctamente, excepto cuando se impone una sanción que afecta a la fuerza numérica en el hielo de uno de los equipos.
- vi. Si un jugador gana un saque neutral pateando el puck a un compañero de equipo, se detendrá el juego y se volverá a efectuar el saque neutral. El jugador del equipo infractor que disputaba el saque neutral debe ser reemplazado.
- vii. Si un saque neutral es ganado por un pase con la mano, se detendrá el juego y se repetirá el saque neutral, y el jugador del equipo que cometió el pase con la mano debe ser reemplazado. Si un jugador juega el puck con los guantes en un saque neutral y el equipo contrario gana la posesión del puck, el juego continuará. Cualquier árbitro o linier puede pitar esta infracción.
- viii. Un equipo que cometa una segunda infracción del procedimiento de saque neutral en el mismo saque neutral será sancionado con una falta leve de banquillo.
- ix. No se podrá ganar un saque neutral bateando el puck o golpeándolo con la mano en el aire inmediatamente después de que haya sido lanzado por un árbitro.
- x. Si los patines de un jugador que no disputa el saque neutral rebasan las marcas antes de que se deje caer el puck en el saque neutral se considerará una infracción del saque neutral.
- xi. Cualquier contacto con un contrario o con su stick antes de dejar caer el puck se considerará una infracción del saque neutral.
- xii. Si el tiempo en el marcador avanza durante un saque neutral fallido, el tiempo perdido debe corregirse en el reloj antes de que el saque neutral pueda volver a disputarse.

REGLA 60 - TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. Un partido de IIHF que se televisa está sujeto a tiempos muertos publicitarios.

REGLA 61 - TIEMPO MUERTO DE EQUIPO

- i. Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto de 30 segundos durante un partido (60 minutos de tiempo reglamentario más la prórroga).
- ii. Solamente un jugador designado por el entrenador o el propio entrenador puede solicitar al árbitro el tiempo muerto durante una parada de juego.
- iii. Todos los jugadores en el hielo podrán ir a sus respectivos banquillos durante un tiempo muerto.
- iv. Los dos equipos pueden solicitar su tiempo muerto en la misma parada de juego, pero el equipo que solicita el segundo tiempo muerto debe notificar al árbitro sus intenciones antes de que finalice el primer tiempo muerto.
- v. Un equipo no puede pedir un tiempo muerto durante la tanda de lanzamientos de penalti, antes de que se haya iniciado un período, o después de que haya terminado un período.
- vi. No se puede solicitar un tiempo muerto después de finalizar un procedimiento de cambio de jugadores.
- vii. No se puede solicitar un tiempo muerto después de un saque neutral fallido.
- viii. No se puede solicitar un tiempo muerto durante una jugada.

REGLA 62 - PRÓRROGA

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. Un partido que debe tener un ganador (es decir, en el que no se permite un empate) y que está empatado al final del tiempo reglamentario debe prolongarse con una prórroga, a muerte súbita de 5, 10 ó 20 minutos.

REGLA 63 - TANDAS DE LANZAMIENTOS DE PENALTI

Véanse también las Reglas 176-178 sobre Procedimiento de Lanzamientos de Penalti.

- i. Si no se consigue ningún gol durante la prórroga a muerte súbita, se utilizarán las tandas de lanzamientos de penalti para determinar un ganador.
- ii. Antes del comienzo de la tanda de lanzamientos de penalti, la sección central completa de la pista entre los puntos saque neutral de las zonas finales será acondicionada mediante un pase de máquina alisadora del hielo en seco.
- iii. El árbitro llamará a los dos capitanes hasta el área de árbitros para realizar un sorteo con una moneda. El ganador puede elegir que su equipo lance en primer o segundo lugar.
- iv. Los porteros defenderán la misma portería que durante la prórroga.

- v. Los porteros de cada equipo se pueden cambiar después de cada lanzamiento, pero si un lanzamiento se debe repetir por cualquier motivo, el jugador y el portero deben seguir siendo los mismos, excepto en caso de lesión.
- vi. Los porteros de ambos equipos pueden permanecer en su área durante toda la tanda de penaltis.
- vii. Jugadores diferentes de cada equipo lanzarán alternativamente (A, B, A, B, .etc.). Los jugadores no tienen que ser nombrados de antemano y pueden ser cambiados en cualquier momento hasta el momento en que el árbitro hace sonar su silbato para señalar el comienzo de un lanzamiento.
- viii. Podrán participar en la tanda de lanzamientos de penalti todos los jugadores de ambos equipos que figuren en el acta oficial, excepto: (a) jugadores que estén cumpliendo sanciones que no hayan terminado antes de la finalización del período de prórroga; (b) jugadores que hayan sido sancionados con incorrección de partido o expulsión de partido. Estos jugadores deben permanecer en el banquillo de sancionados o en el vestuario durante la tanda de lanzamientos de penalti.
- ix. El equipo con más goles es declarado ganador del partido. Si se conoce el resultado del partido antes de que se hayan realizado todos los lanzamientos, no se efectuarán los lanzamientos restantes.
- x. Si el resultado al final de la tanda de lanzamientos de penalti sigue empatado, se continuará bajo un formato de muerte súbita.
- xi. En la tanda de lanzamientos de penalti a muerte súbita se permitirá que un jugador de cada equipo efectúe los lanzamientos de penalti hasta que se determine un ganador. Cualquier jugador, incluyendo los que participaron en la primera ronda de la tanda de lanzamientos de penalti, tiene derecho a lanzar en tantas rondas del formato de muerte súbita, como puedan ser necesarias.
- xii. El equipo que efectuó el lanzamiento el primero en la tanda de lanzamientos de penalti en los primeros penaltis lanzará en segundo lugar para en los posteriores lanzamientos en el procedimiento de muerte súbita hasta que se determine un ganador.
- xiii. Si, a instancias del árbitro, un entrenador no envía un jugador a un lanzamiento, o si un jugador se niega a lanzar, el tiro será declarado "no gol" y el equipo contrario efectuará su siguiente lanzamiento.
- xiv. Si un equipo se niega a participar en el procedimiento de lanzamientos de penalti, el equipo contrario será declarado ganador.
- xv. El árbitro podrá consultar con el juez de vídeo-gol sólo si hay dudas acerca de si el puck cruzó por completo la línea de gol en un lanzamiento. Todos los demás usos del juez de vídeo-gol no son aplicables durante la tanda de lanzamientos de penalti.

SECCIÓN 6 - REGLAS DE JUEGO / PARADAS DE JUEGO

DESCRIPCIÓN GENERAL - Una jugada comienza cuando un árbitro deja caer el puck en un saque neutral. Se detiene por un pitido de un árbitro a causa de una infracción de una de las reglas que figuran a continuación o por un acontecimiento que impide que el juego continúe (puck fuera de juego, retención del puck, etc.)

REGLA 64 - INTERVENCIÓN DE LOS ESPECTADORES

- i. Cualquier circunstancia de intervención de los espectadores debe ser comunicada por los árbitros a las autoridades competentes.
- ii. En el caso en que sean arrojados objetos al hielo por los espectadores y la acción de juego se vea comprometida, los árbitros detendrán la jugada y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar en donde se detuvo el juego.
- iii. En el caso en que un jugador sea sujetado u obstruido por un espectador, se detendrá el juego.
- iv. Si el equipo del jugador obstruido está en posesión del puck, el juego continuará hasta que se produzca un cambio de posesión.

REGLA 65 - DESPEJE PROHIBIDO / DESPEJE PROHIBIDO HÍBRIDO

- i. Si un jugador de un equipo en igualdad o en superioridad numérica lanza el puck de cualquier forma (stick, guante, patín, cuerpo) desde su propia mitad del hielo hasta más allá de la línea de gol del equipo contrario (pero no entre los postes de la portería) -incluso fuera de la valla o del cristal protector- sin que el puck sea tocado por ningún jugador de cualquier equipo en la mitad ofensiva del hielo antes de que el puck cruce la línea de gol (no entre los postes de la portería) , se producirá un despeje prohibido.
- ii. Hay dos decisiones que un linier debe tomar bajo las reglas de despeje prohibido híbrido. En primer lugar, se debe determinar que el lanzamiento del jugador desde su propio lado del centro del hielo cruzará la línea de gol en la zona de ataque (no entre los postes de la portería). En segundo lugar, se debe determinar si el primero en tocar el puck sería un jugador del equipo defensor o del equipo atacante.
- iii. Esta segunda decisión debe hacerse no más tarde del momento en que el primero de los jugadores alcanza los puntos de saque neutral en la zona de ataque, aunque la decisión puede ser tomada antes. Los patines de los jugadores son el factor determinante.
- iv. En caso de que el puck sea lanzado o impulsado de tal manera que se desplace alrededor de la valla y se deslice de nuevo hacia el centro del hielo, el linier determinará qué jugador será el primero en tocar el puck. En este caso, el factor determinante no son los puntos de saque neutral en la zona de ataque sino el propio puck.

- v. Si no hay ninguna "carrera" por el puck, no se pitará el despeje prohibido hasta que un jugador defensor cruce su línea azul de defensa y el puck cruce la línea de gol (no entre los postes de la portería).
- vi. Si la carrera por el puck es demasiado ajustada para determinar qué jugador de qué equipo tocaría el puck en primer lugar, se pitará el despeje prohibido.
- vii. Cuando se detiene una jugada por una situación de despeje prohibido, las reglas relacionadas con el contacto evitable se aplicarán estrictamente.
- viii. Durante una situación de despeje prohibido, en la que se ha anulado el despeje prohibido porque un jugador atacante ha ganado ventaja posicional, los jugadores tienen que competir respetando las reglas relativas al contacto físico.

REGLA 66 - DESPEJE PROHIBIDO / SITUACIONES CONCRETAS

Véase también la Regla 93 - Cambio de Jugadores en un Despeje Prohibido y la Regla 205 - Despeje prohibido y el portero.

- i. A efectos del despeje prohibido, la línea roja central completa es parte de la mitad ofensiva del hielo. Una vez que un jugador "ha ganado la línea" puede lanzar el puck hasta el fondo de la pista sin incurrir en una infracción de despeje prohibido.
- ii. Para "ganar la línea", un jugador debe hacer contacto con la línea roja central con el puck en su stick (no con los patines).
- iii. Sólo un equipo que está jugando en inferioridad numérica (es decir, tiene un menor número de jugadores sobre hielo que su contrario) podrá lanzar el puck desde su propio lado del centro del hielo hasta más allá de la línea de gol del contrario (no entre los postes de la portería) sin incurrir en una infracción de despeje prohibido.
- iv. Si un equipo está en inferioridad numérica o no se decide por el número de jugadores sobre hielo en el momento en que el puck sale del stick del jugador. Si el asistente del banquillo de sancionados ha abierto la puerta a la finalización de una sanción, pero el jugador no ha entrado físicamente en el hielo, se le considerará en el hielo por lo que a la interpretación del despeje prohibido se refiere.
- v. Un equipo no se considera en inferioridad numérica si el número de jugadores en el hielo es menor del permitido pero ese número no está causado por sanciones.
- vi. Si el puck golpea a un árbitro en su desplazamiento por el hielo, el despeje prohibido seguirá en vigor. Si, por golpear a un árbitro, el puck se ralentiza y no cruza la línea de gol (no entre los postes de la portería), se anulará el despeje prohibido.
- vii. Después de pitar un despeje prohibido, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral de la zona de defensa del equipo infractor más cercano al sitio desde donde el jugador que lanza o dirige el puck lo ha tocado por última vez.
- viii. Si los linieres se han equivocado al señalar un despeje prohibido, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral del centro del hielo.
- ix. Si ocurre alguna de las siguientes situaciones, no se pitará el despeje prohibido:
 1. Si el puck es lanzado directamente por un jugador que está disputando un saque neutral.;
 2. Si cualquier jugador contrario, excepto el portero, tiene opción de jugar el puck antes de que cruce la línea de gol (no entre los postes de la portería) incluyendo aquellos jugadores que reducen la velocidad para garantizar que el puck cruza la línea de gol (no entre los postes de la portería) o que simulan

- patinar rápido, pero no hacen un verdadero esfuerzo para alcanzar el puck antes de que cruce la línea de gol;
3. Si un jugador que realiza un cambio de línea ignora el puck al ir al banquillo en lugar de jugar el puck, ya sea para evitar una sanción por demasiados jugadores en pista o cualquier otra razón;
 4. Si el puck toca cualquier parte del cuerpo o la equipación de un contrario en cualquier momento desde que es lanzado hasta que cruza la línea de gol (no entre los postes de la portería);
 5. Si un portero sale de su área de portería durante un despeje prohibido o estando fuera de su área de portería se mueve en dirección al puck;
 6. Si el puck golpea el marco de la portería y cruza la línea de gol (no entre los postes de la portería).
- x. Si el equipo defensor realiza un despeje prohibido mientras el equipo atacante está en una situación de fuera de juego diferido, se pitará el despeje prohibido.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Un jugador pasa el puck desde detrás de su línea azul a un compañero de equipo que está de pie con ambos patines antes del centro la línea roja. Si el puck golpea el stick del compañero de equipo, que está más allá de la línea roja central y el puck continúa por el hielo más allá de la línea de gol contraria (no entre los postes de la portería), no se pitará despeje prohibido.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: El puck es lanzado por un jugador del equipo A dentro de su línea azul y golpea a un jugador del equipo B que está antes de la línea roja central. Si, después del contacto con el jugador defensor, el puck se desliza más allá de la línea de gol del equipo B (no entre los postes de la portería), no se pitará despeje prohibido.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Un portero con la pala de su stick fuera de su área de portería se desplaza hacia el puck en una situación de despeje prohibido, pero sus patines permanecen dentro de su área. Aunque retire su stick al interior del área, no se pitará despeje prohibido porque se ha movido hacia el puck

SITUACIÓN DE JUEGO 4: Un jugador en la mitad de ataque del hielo lanza el puck hacia la portería contraria. Si golpea a un jugador defensor y rebota más allá de la línea de gol del equipo que inicialmente lanzó el puck (no entre los postes de la portería), no se pitará despeje prohibido.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: Un jugador tiene sus patines más allá de la línea roja central y el puck está en su stick por detrás de la línea roja central. Si lanza el puck por el hielo más allá de la línea de gol contraria (no entre los postes de la portería) desde esta posición (es decir, no "gana la línea"), se pitará despeje prohibido.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: El puck es lanzado por un jugador desde detrás de la línea roja central y salta sobre el stick de un jugador contrario que intenta jugar el puck. Si el puck continúa por el hielo y cruza la línea de gol (no entre los postes de la portería) se pitará despeje prohibido.

REGLA 67 - PUCK FUERA DE JUEGO

- i. Cuando el puck es disparado o se desvía fuera del área de juego (incluyendo al banquillo de los jugadores) o golpea cualquier obstáculo distinto de la valla o cristal

protector por encima de la superficie de hielo, se detendrá la jugada y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde el puck fue disparado o desviado, salvo otra indicación expresa reflejada en estas reglas.

- ii. Cuando se detiene el juego, porque el lanzamiento o pase de un jugador golpea a un compañero de equipo en el banquillo de jugadores que está inclinado sobre la valla o con el cuerpo sobre la superficie de hielo, o el puck entra en su banquillo de jugadores a través de una puerta abierta, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona desde donde el puck fue lanzado sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.
- iii. Cuando se detiene el juego, porque el lanzamiento o pase de un jugador golpea a un contrario en su banquillo de jugadores que está inclinado sobre la valla o con el cuerpo sobre la superficie de hielo, o el puck entra en su banquillo de jugadores a través de una puerta abierta, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más próximo al banquillo de jugadores del equipo contrario sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.
- iv. Si el puck sale fuera del juego directamente desde un saque neutral, el saque neutral se efectuará de nuevo desde el mismo punto de saque y no se aplicará ninguna sanción a ningún jugador por demorar el partido.
- v. El cristal protector en cada extremo de los banquillos de jugadores termina en un puntal que se conecta a un tensor curvo (vidrio de protección en el interior de la zona del banquillo de jugadores). Si el puck golpea el puntal, todavía está en juego, pero si se golpea el tensor se considera fuera del juego.
- vi. Si el puck golpea la red detrás de las porterías, se considera fuera del juego y las reglas normales para saques neutrales se aplicarán una vez detenido el juego mediante un pitido del árbitro.

REGLA 68 - PUCK SOBRE LA MOLDURA

- i. Si el puck se detiene a lo largo de la moldura de la valla en cualquier punto dentro de la pista durante una jugada, será considerado en juego y los jugadores pueden ganar la posesión del mismo por cualquier medio habitual y permitido.

REGLA 69 - PUCK EN LA RED DE LA PORTERÍA (BASE Y LARGUERO)

- i. Cuando el puck cae en el exterior de la red de la portería (en la base a lo largo de la parte posterior de la red de la portería o en la parte superior) durante más tiempo del necesario para jugarlo, o es retenido contra la portería, el árbitro detendrá el juego.
- ii. Si se para el juego por un jugador defensor, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona de defensa.
- iii. Si se para el juego por un jugador atacante, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano fuera de la línea azul.
- iv. Si un jugador durante el desarrollo de la jugada puede golpear el puck fuera de la red de la portería ya sea de la base a lo largo de la parte posterior de la red de la portería o de la parte superior, la jugada continuará.

- v. Si en la acción de batear el puck de la parte superior de la red de la portería el jugador hace contacto con el puck con su stick, se aplicarán las reglas habituales sobre jugar el puck con el stick alto.

REGLA 70 - PUCK FUERA EN LA RED DEL FONDO

- i. Si el puck es disparado desde el interior de la zona de ataque y golpea directamente la red de los fondos, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul de la zona de ataque.
- ii. Si el puck es disparado desde el interior de la zona de ataque y golpea la red final como resultado de un desvío del equipo defensor, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona de ataque de donde se realizó el lanzamiento.
- iii. Si el puck es disparado desde fuera de la zona de ataque y golpea directamente la red de los fondos, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar desde el que se realiza el lanzamiento sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.
- iv. Si el tiro en la Regla 70-iii se hace en la zona neutral, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercana al punto desde donde se realiza el lanzamiento sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.
- v. Si el tiro en la Regla 70-iii se hace en la zona de defensa, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona de defensa.
- vi. Si el puck es disparado desde fuera de la zona de ataque y golpea la red final como resultado de un desvío por el equipo defensor, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde se produjo el desvío sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.
- vii. Si el tiro en la regla 70-vi es desviado en la zona de defensa, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa.
- viii. Si en la Regla 70-vi el desvío se realiza en la zona neutral, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque de la zona neutral más cercano al desvío sin conceder al equipo infractor ninguna ventaja territorial.

REGLA 71 - PUCK FUERA DE VISTA

- i. En cuanto el árbitro pierda de vista el puck hará sonar su silbato para detener el juego. El saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar en donde se detuvo el juego, a menos que se disponga algo diferente en estas Reglas.

REGLA 72 - PUCK FUERA DESDE LA PORTERÍA

- i. Si un puck es disparado por un jugador atacante y golpea cualquier parte del marco de la portería o la red de la portería y sale fuera de la pista directamente, sin tocar a un contrario de forma alguna, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de ataque.
- ii. Si el puck es desviado antes o después de golpear el marco o la red de la portería por un jugador del equipo defensor, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral en la zona de defensa más cercano al punto desde donde se efectuó lanzamiento.

REGLA 73 - PUCK QUE GOLPEA A UN ÁRBITRO

- i. La jugada no se detendrá porque el puck golpee a un árbitro durante el desarrollo normal del juego, excepto cuando:
 1. El puck entra en la portería como resultado del golpeo;
 2. El puck sale de la pista como resultado de ese contacto;
 3. Un árbitro resulta lesionado.
- ii. Si el equipo atacante consigue un gol porque el puck se desvía o rebota directamente en un árbitro, no se concederá el gol y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar en donde el puck golpeó con el árbitro.
- iii. Si el puck golpea a un árbitro y a continuación se introduce en la portería de cualquier manera legal, el gol será válido.
- iv. Si el puck sale del área de juego después de golpear a un árbitro en la zona neutral, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral en la zona neutral más cercano al lugar en donde el puck golpeó con el árbitro.
- v. Si el puck sale del área de juego después de golpear a un árbitro en cualquier zona final, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral, más cercano en la zona final donde el puck golpeó con el árbitro.

REGLA 74 - PASE CON LA MANO

- i. Un jugador no puede pasar o dirigir el puck con sus guantes a un compañero fuera de la zona defensiva. Un jugador no puede atrapar el puck en la palma de la mano y patinar con él, ya sea para evitar una carga o para mantener la posesión del puck.
- ii. Cuando se produce una infracción de pase con la mano, se detendrá la acción del juego y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde se produjo la infracción o a donde el compañero de equipo ganó la posesión del puck, aquel que conceda al equipo infractor la menor ventaja territorial.
- iii. Se podrá hacer un pase con la mano en la zona de defensa a condición de que el jugador que recibe el pase y el puck estén todavía dentro de esa zona de defensa.
- iv. Si un jugador en su zona de defensa dirige el puck con un guante o el brazo a un compañero de equipo o ha permitido a su equipo obtener una ventaja en una zona distinta de la zona de defensa, como resultado de dirigir el puck con sus guantes o brazos, se detendrá el juego y el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde se originó el pase con la mano.
- v. Un jugador en la zona neutral, no podrá hacer un pase con la mano a un compañero de equipo en su zona de defensa. En este caso, el árbitro detendrá el juego y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona de defensa.
- vi. Si el puck entra en la portería como resultado de alguna de estas circunstancias jugado con la mano por un jugador atacante o desviado hacia la portería por cualquier jugador de cualquier manera después de que el primer contacto haya

sido con la mano, no se concederá el gol y el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul en el punto de saque neutral más cercana al lugar donde el pase con la mano fue iniciado por el equipo infractor y sin concederle ninguna ventaja territorial.

- vii. Si un jugador defensor batea o juega el puck con la mano dentro de su propia portería, el gol será válido.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: A6 batea el puck con su mano. Si el puck golpea en el portero contrario, rebota y es recogido un compañero de A6, el juego se detendrá ya que el portero no tenía el control del puck.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: A6 batea el puck con su mano dentro de su línea azul. Si golpea el cuerpo de A10 y a continuación es jugado por un contrario, el juego continuará salvo que A10 obtenga el control del puck fuera de la línea azul de su equipo.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: A6 batea el puck desde su propia zona de defensa hacia la zona neutral. El puck golpea a B7 en la zona neutral, pero B7 no gana la posesión o el control del puck. Si el puck es recogido después por un jugador del equipo A en la zona neutral, el juego se detendrá ya que B7 no ha tenido el control del puck.

REGLA 75 - JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO / ACCIÓN DE JUEGO

- i. Si un jugador toca el puck con su stick por encima de la altura de su hombro, y él o un compañero de equipo es el siguiente jugador en tener la posesión y el control del puck, o el puck es bateado fuera del juego, se detendrá la acción de juego.
- ii. Si esta infracción se produce en la zona de ataque y el compañero de equipo posteriormente ganó la posesión y el control del puck en la zona de ataque, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul en el lado más cercano a donde el compañero de equipo obtuvo el control.
- iii. Si esta infracción se produce en la zona de ataque y el compañero de equipo, posteriormente, gana el control del puck, ya sea en la zona neutral o en la zona de defensa, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde se controló el puck que conceda la menor ventaja territorial al equipo infractor.
- iv. Si esta infracción se produce en la zona neutral, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa en el lado más cercano a donde el compañero de equipo, posteriormente, obtuvo el control del puck.
- v. Si esta infracción se produce en la zona de defensa, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa en el lado más cercano a donde el compañero de equipo, posteriormente, obtuvo el control del puck.
- vi. Jugar el puck con el stick alto durante una jugada será determinado por el hombro del jugador (mientras que la altura permitida para desviar un puck dentro de la portería para marcar un gol será determinada por el larguero).
- vii. Si un jugador toca el puck de cualquier manera con el stick por encima de la altura de su hombro, y un contrario es el siguiente jugador en jugar el puck, la jugada continuará.

- viii. Si un jugador golpea el puck con un stick alto y golpea el puck dentro de su propia portería, el gol será concedido al equipo contrario.
- ix. Se permite la maniobra de 'estilo lacrosse' (en la que un jugador acuna el puck en la pala de su stick) siempre que no levante su stick (y por extensión el puck) por encima de la altura de su hombro en ningún momento durante el movimiento. Si el puck y stick están por encima de la altura del hombro en cualquier momento durante la maniobra, se detendrá la acción de juego.
- x. Si un jugador del equipo en posesión del puck hace contacto con el puck con un stick alto durante una sanción diferida contra el equipo contrario, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los dos puntos saque neutral en la zona de defensa del equipo que ha sido sancionado.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: B6 hace contacto con el puck con el alto stick. El puck luego rebota en el pecho del portero del equipo A. Si cualquier jugador del equipo B a continuación controla, dispara o pasa el puck, el juego se detendrá ya que el portero no tenía el control del puck.

REGLA 76 - JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO A LA PORTERÍA

Véase también la Regla 97-ii - Anulación de Goles / Acción de Juego

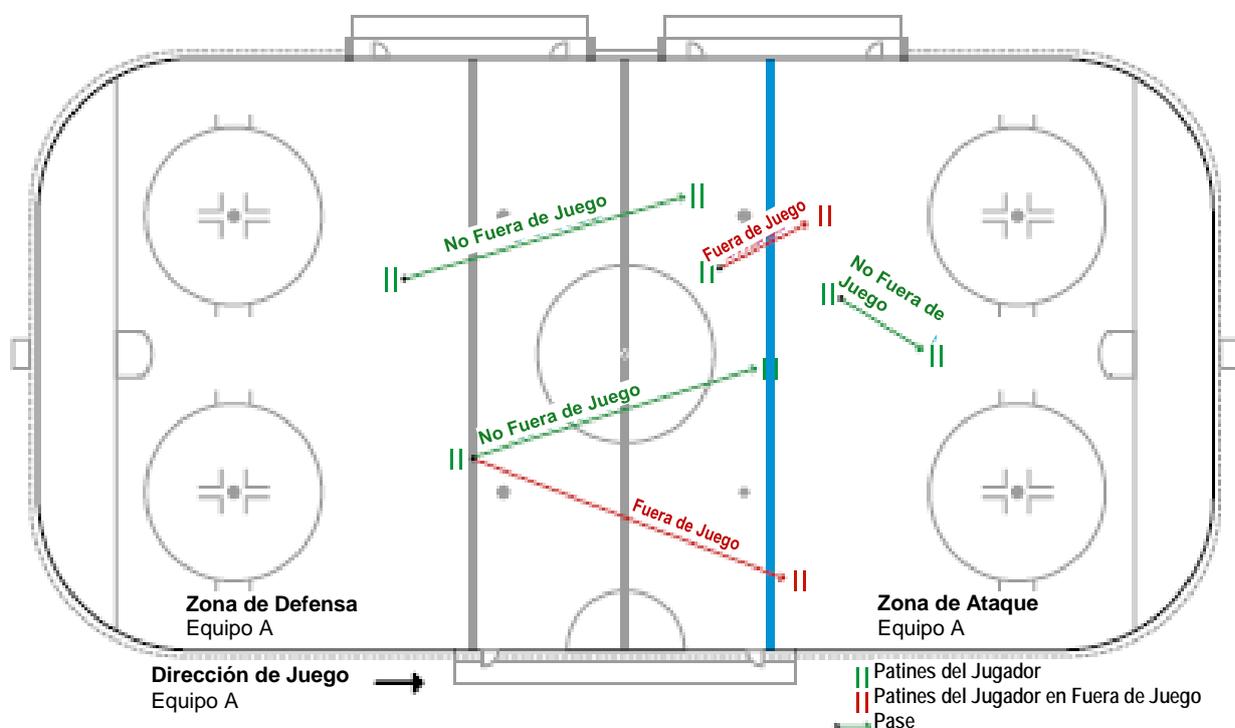
- i. Ningún gol será permitido si un jugador atacante dirige, desvía o batea el puck dentro de la portería en cualquier forma con su stick por encima de la altura del larguero, incluso si el puck posteriormente se desvía en cualquier jugador, el portero, o un árbitro, o rebota en el hielo y entra.
- ii. El factor determinante será el punto donde el puck hace contacto con el stick en relación al larguero. Si esa parte del stick que hace contacto con el puck está a la misma altura o por debajo del larguero, el gol será válido.
- iii. Se puede conseguir un gol utilizando la maniobra de 'estilo lacrosse' (en la que un jugador acuna el puck en la pala de su stick) siempre que el jugador no levante su stick (y por extensión el puck) por encima de la altura de su hombro en ningún momento durante el movimiento. Si el puck y stick están por encima de la altura del hombro en cualquier momento durante la maniobra, se detendrá la acción de juego. Del mismo modo si el puck y stick están por encima de la altura del larguero en el momento de realizar el lanzamiento que introduce el puck en la portería, no se concederá el gol.

REGLA 77 - CRISTAL PROTECTOR/ DAÑADO

- i. Si cualquier sección o parte del cristal protector resulta dañado durante el desarrollo del juego, el partido se detendrá inmediatamente y no se reanudará hasta que haya sido reparado.

REGLA 78 - FUERA DE JUEGO

- i. La única línea de fuera de juego es la línea azul de ataque. Los jugadores del equipo atacante no pueden cruzar esta línea antes que el puck sin incurrir en un fuera de juego (Ver Regla 81-i para excepciones).
- ii. Todo el ancho de la línea azul se considera parte de la zona de donde procede el puck.
- iii. Si el puck está fuera de la línea azul atacante, no se considera dentro de la zona de ataque hasta que no está completamente más allá de la línea azul.
- iv. Si el puck está en la zona de ataque, no se considera fuera de la línea azul hasta que no está completamente fuera de la línea azul.
- v. Si un jugador en el equipo atacante está dentro de la zona de ataque y el puck está en la zona neutral, el puck no se considera en la zona de ataque hasta que esté completamente más allá de la línea azul.
- vi. Un fuera de juego se determina por la posición de los patines del equipo atacante en la línea azul de ataque en relación con el puck. Un jugador atacante estará en fuera de juego cuando ambos patines estén completamente más allá de la línea azul en la zona de ataque antes de que el puck haya cruzado por completo más allá de la línea azul. Esto incluye la posición tridimensional del puck. Si el puck está en el aire y ha rebasado totalmente la superficie de la línea azul antes que cualquier jugador atacante, el partido está en juego.
- vii. Los patines de los jugadores se interpretarán sólo en dos dimensiones. Cualquier patín que está en el aire no se considera en ningún lado de la línea azul hasta que toque el hielo.
- viii. Para estar en juego, un jugador puede tener un patín dentro de la línea azul, siempre y cuando uno está en la línea o fuera de la línea azul tocando el hielo.



REGLA 79 - SITUACIONES DE FUERA DE JUEGO

- i. Si un jugador atacante lanza o pasa el puck que golpea a un compañero de equipo que precede al puck en la zona de ataque, se detendrá la acción de juego y se

- pitará fuera de juego. El saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde se originó el pase o lanzamiento que conceda al equipo infractor la menor ventaja territorial.
- ii. Si un jugador atacante dispara el puck desde fuera de la zona de ataque y el puck sale fuera de la pista en la zona de ataque, mientras que un compañero de equipo precede al puck en esa zona, se detendrá la acción de juego y se pitará fuera de juego. El saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde se originó el pase o lanzamiento que conceda al equipo infractor la menor ventaja territorial.
 - iii. Si un jugador del equipo defensor está en su zona de defensa y despeja la zona con un tiro o un pase que golpea a un árbitro fuera de la línea azul y rebota al interior, mientras un jugador del equipo atacante está todavía dentro de la línea azul, la jugada tendrá la consideración de fuera de juego diferido.
 - iv. Si un jugador realiza un pase desde fuera de su zona de defensa a un compañero de equipo que tiene los dos patines en el interior de la zona de ataque, se pitará fuera de juego y el saque neutral posterior se efectuará en la zona neutral en el punto de saque neutral más cercano a donde se hizo el pase que conceda al equipo infractor la menor ventaja territorial.
 - v. Si un jugador realiza un pase desde su zona de defensa a un compañero de equipo en el interior de la zona de ataque, se pitará fuera de juego y el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa en el punto de saque neutral más cercano a donde se hizo el pase.
 - vi. Si un jugador atacante está dentro de la zona de ataque pero está manejando o controla el puck fuera de esa zona o patina en zig-zag hacia atrás y hacia adelante sobre la línea azul de ataque, la jugada se considerará fuera de juego y el saque neutral posterior se efectuará en la zona neutral en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde está el puck cuando se detiene el juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si un jugador tiene un patín fuera del hielo y un patín en la zona de ataque en el instante en que el puck cruza completamente la línea azul, es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si un jugador tiene ambos patines completamente en la zona de ataque en el instante en que el puck cruza por completo la línea azul, es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Si un jugador en la zona neutral dispara el puck hacia adelante, pero otro jugador del mismo equipo precede al puck al cruzar la línea azul de ataque sin jugar el puck, el compañero está en una posición de fuera de juego diferido.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: Un jugador con ambos patines situados en su totalidad en la zona de ataque recibe un pase de un compañero de equipo. Si detiene el puck con su stick antes de que el puck cruce la línea y luego lo mueve más allá de la línea azul, es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: A6 tiene ambos patines por completo en la zona de ataque. A8, en la zona neutral, dispara el puck pero golpea a B4 también en la zona neutral, si es desviada por el stick o el cuerpo de B4 y cruza la línea azul a la zona de ataque, A6 está en una posición de fuera de juego diferido

SITUACIÓN DE JUEGO 6: El equipo atacante tiene la posesión del puck en la zona de ataque. El puck está parcialmente en la línea azul y parcialmente en la zona neutral. Si un jugador atacante mueve el puck más allá de la línea azul a la zona de ataque, no es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 7: Un jugador atacante, tiene un patín dentro de la zona de ataque y un patín fuera, recibe un pase en su stick en la zona neutral. Luego lleva el patín que se encontraba en la zona neutral más allá de la línea azul, mientras el puck está todavía en su stick en la zona neutral, Si a continuación lleva el puck más allá de la línea azul, es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 8: Un jugador defensor despeja el puck fuera de su zona de defensa y el puck cruza completamente la línea azul. El puck rebota fuera en la zona neutral en cualquier jugador de cualquier equipo y vuelve a entrar en la zona de defensa. Si un jugador atacante se encuentra aún en la zona de ataque, es fuera de juego.

REGLA 80 - SAQUE NEUTRAL DESPUÉS DE UN FUERA DE JUEGO

- i. Si se produce un fuera de juego, se detendrá la acción de juego y se efectuará un saque neutral de la siguiente manera:
 1. En el punto de saque neutral más cercano de la zona neutral, si el puck es llevado más allá de la línea azul por un jugador atacante, mientras que un compañero de equipo estaba dentro de la línea azul antes que el puck;
 2. En el punto de saque neutral del centro del hielo si el pase o lanzamiento se originó entre la línea roja central y la línea azul de ataque;
 3. En un punto de saque neutral en la zona neutral más cercana a la zona de defensa si el pase o lanzamiento se originó entre la línea azul de defensa y la línea roja central;
 4. En un punto de saque neutral en la zona de defensa del equipo infractor si un jugador provoca un fuera de juego intencionado;
 5. En un punto de saque neutral en la zona de defensa del equipo infractor si el puck es pasado o lanzado por un jugador atacante desde su zona de defensa;
 6. En el punto de saque neutral más cercano a donde el puck fue lanzado si el tiro o pase que provocó un fuera de juego diferido ha salido de la pista;
 7. En un punto de saque neutral en la zona de defensa si el equipo defensor va a recibir una sanción en un fuera de juego diferido.
- ii. Si un linier comete un error en una jugada de fuera de juego y detiene el juego, el saque neutral se efectuará igualmente en el mismo punto de saque que si hubiera sido una decisión correcta

REGLA 81 - EN JUEGO

- i. Si el portador del puck mantiene el puck en su stick mientras sus patines cruzan la línea azul por delante del puck, se le considera en juego siempre que primero tenga el control del puck con los dos patines en la zona neutral y que mantiene el puck en su stick hasta que el puck cruza completamente la línea azul.
- ii. Si un jugador recibe un pase y su stick y un patín están más allá de la línea azul, pero un patín está en la zona neutral tocando el hielo, el partido está en juego.

- iii. Si un jugador del equipo defensor que está en la zona neutral o en la zona de ataque mueve el puck hacia atrás dentro de su zona de defensa (maneja, pasando, o pateando el puck), mientras que jugadores del equipo atacante se encuentran en esa zona, el partido está en juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si un jugador tiene un patín en la línea azul o en la zona neutral y un patín en la zona de ataque en el instante en que el puck cruza completamente la línea azul, no es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si un jugador tiene ambos patines en la zona neutral, pero su stick está en la zona de ataque en el instante en que el puck cruza completamente la línea azul, no es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Si un jugador tiene un patín en la zona neutral y un patín en la línea azul en el instante en que el puck cruza completamente la línea azul, no es fuera de juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: Si un jugador tiene ambos patines completamente situados en la zona de ataque, pero el puck sigue en la línea azul, no es fuera de juego hasta que el puck cruza completamente la línea azul.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: Si A8 tiene ambos patines por completo en la zona de ataque, mientras B5 lanza, pasa o lleva el puck de nuevo de la zona neutral a su zona de defensa, no es fuera de juego de A8.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: Un jugador atacante con ambos patines completamente colocados en la zona de ataque, recibe un pase de un compañero de equipo en la zona neutral. Controla el puck con su stick antes de que el puck cruce la línea azul, a continuación, mueve un patín hasta la línea azul, deja su patín en la línea. Si mueve el puck más allá de la línea azul, mientras que su patín todavía está en la línea, no es fuera de juego.

REGLA 82 - FUERA DE JUEGO DIFERIDO

- i. Si un jugador atacante precede al puck en la zona de ataque, pero no toca el puck, el árbitro levantará su brazo para señalar un fuera de juego diferido. La jugada continuará si (1) el equipo defensor obtiene la posesión del puck; (2) el jugador atacante no hace ningún esfuerzo para ganar la posesión del puck o forzar al portador del puck a retroceder en su zona sino que abandona la zona de ataque de tal manera que hace contacto como mínimo con un patín con la línea azul.
- ii. La zona de ataque debe quedar totalmente limpia de jugadores atacantes o el equipo que defiende debe haber movido el puck fuera de su línea azul antes de que el linier pueda anular el fuera de juego. En ese momento, el equipo atacante es libre de intentar ganar la posesión del puck o volver a entrar en la zona de ataque.
- iii. Si un fuera de juego diferido termina en una parada de juego, el saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul del equipo defensor en el punto de saque neutral más cercana a donde el puck se encuentra en el momento del pitido.
- iv. Si durante un fuera de juego diferido, el equipo defensor no hace ningún esfuerzo para mover el puck fuera de su zona y el equipo atacante no hace ningún intento por despejar la zona, se detendrá la acción del juego y se pitará fuera de juego. El

saque neutral posterior se efectuará fuera de la línea azul del equipo defensor en el punto de saque neutral más cercano a donde el puck se encuentra en el momento del pitido.

- v. Si durante un fuera de juego diferido, el equipo defensor introduce el puck en su propia portería, el gol será válido.
- vi. Durante un fuera de juego diferido, el equipo defensor podrá llevar el puck detrás de su propia portería en el proceso de limpiar la zona, siempre y cuando no haya un intento de demorar el partido.
- vii. Si el puck es lanzado dentro de la zona de ataque provocando un fuera de juego diferido, pero como resultado del lanzamiento el puck entra dentro de la portería del equipo defensor (directamente, rebotando en el portero, en un jugador o en un árbitro o después de rebotar en el cristal protector o la valla), no se concederá el gol porque era un tiro en fuera de juego. El hecho de que el equipo atacante haya despejado la zona antes de que el puck entre en la portería no importa.
- viii. Si durante un fuera de juego diferido, un jugador del equipo defensor lanza el puck directamente fuera de la pista, se aplicarán las reglas relativas a demorar el partido y se aplicará la sanción apropiada.
- ix. Si la situación de la Regla 82-viii ocurre, pero el puck se desvía fuera en un compañero de equipo, pero no cruzó la línea azul, no se impondrá ninguna sanción, pero el saque neutral posterior se efectuará en la zona neutral debido al fuera de juego diferido.
- x. Si la situación de la Regla 82-viii ocurre, pero el puck rebota en el cristal o en un compañero de equipo, pero cruza la línea azul, no se impondrá ninguna sanción, pero el saque neutral posterior se efectuará en la zona de la defensa en el lado donde el puck fue lanzado o desviado.
- xi. Si durante un fuera de juego diferido, el equipo atacante dispara el puck más allá de la línea azul y el puck se desvía en un jugador del equipo defensor y sale fuera de la pista, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona desde donde el puck fue lanzado.
- xii. Las reglas acerca de una sanción diferida reemplazarán a las reglas del fuera de juego diferido. Si el equipo atacante provoca un pitido en un fuera de juego diferido mientras que el equipo defensor va a ser sancionado, el saque neutral se mantendrá en la zona de defensa según las reglas habituales para saque neutral posterior a una sanción.

REGLA 83 - FUERA DE JUEGO DIFERIDO / DESPEJE PROHIBIDO HÍBRIDO

- i. Si un jugador que está tratando de anular un posible despeje prohibido cruza la línea azul de ataque antes que el puck, provocando un fuera de juego diferido, el despeje prohibido se aplicará según las reglas para el despeje prohibido híbrido. Si el linier interpreta que el jugador que está en fuera de juego sería el primero en tocar el puck, se pitará fuera de juego.
- ii. Si en la Regla 83-i el jugador toca el puck antes del despeje prohibido provocando un fuera de juego, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar desde donde el puck fue lanzado.

REGLA 84 - FUERA DE JUEGO INTENCIONADO

- i. Un fuera de juego será intencionado cuando el equipo atacante comete una acción destinada a provocar intencionadamente una parada del juego.
- ii. El saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa del equipo que comete el fuera de juego intencionado.
- iii. Un fuera de juego diferido será aplicado como un fuera de juego intencionado si:
 1. El puck es disparado a o cerca de la portería del equipo atacante durante el transcurso del juego diferido, obligando al portero a hacer una parada;
 2. El equipo atacante toca el puck, o trata de ganar la posesión del puck durante el fuera de juego diferido jugando el puck o tratando de cargar a un jugador defensor en posesión del puck;
 3. El equipo atacante consigue un gol en una jugada que ha provocado el fuera de juego diferido (es decir, el lanzamiento entra en la portería), en cuyo caso no se concederá el gol;
 4. El equipo atacante no hace ningún esfuerzo para limpiar la zona de ataque para anular el fuera de juego.

En todos los casos, el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa del equipo que comete el fuera de juego intencionado.

- iv. Si el puck se es lanzado en la zona de ataque provocando un fuera de juego diferido y el puck entra en la portería de cualquier manera, no se concederá el gol menos que sea marcado por una acción intencionada de un jugador defensor. El saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral en la zona más cercana al lugar desde donde se realiza el lanzamiento, que conceda al equipo infractor la menor ventaja territorial.
- v. Si, mientras el equipo atacante está despejando la zona de ataque, el puck golpea accidentalmente a un jugador atacante dentro de esa zona, se pitará el fuera de juego, pero no se aplicará como intencionado.

REGLA 85 - JUGADOR LESIONADO

- i. Si es obvio que un jugador ha sufrido una lesión grave, los árbitros detendrán el partido inmediatamente y avisarán al personal médico adecuado para que entre en el hielo.
- ii. En todos los demás casos, si un jugador se lesiona y no puede continuar jugando o irse al banquillo, la jugada continuará hasta que su equipo haya ganado la posesión del puck, salvo que su equipo esté en posición de anotar un gol.
- iii. Si un jugador se lesiona al mismo tiempo que va a ser sancionado, se le permite irse a los vestuarios. Si el jugador ha sido sancionado con una falta leve, grave, o expulsión de partido, su equipo debe poner inmediatamente a un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción en su totalidad.
- iv. Si el jugador sancionado lesionado puede regresar antes de la finalización de su sanción, debe ir al banquillo de sancionados para cumplir el resto del tiempo por sí mismo.
- v. Cuando la jugada se detiene por una lesión de un jugador, el jugador lesionado debe abandonar el hielo y no puede volver hasta después de que se haya reanudado el partido.

REGLA 86 - ÁRBITRO LESIONADO

- i. En el caso de que un árbitro sufra una lesión durante el partido, el juego se detendrá inmediatamente (a menos que un equipo tenga una oportunidad de anotar un gol) para evaluar la gravedad de la lesión y atender al árbitro lesionado en el hielo. Si el problema puede ser tratado de inmediato, el árbitro lesionado irá al banquillo de jugadores del equipo local o será atendido por el personal médico del equipo local.
- ii. Si un árbitro se lesiona y no puede continuar, el árbitro restante (en el sistema a cuatro) quedará como único árbitro. En un sistema a tres árbitros, uno de los linieres, seleccionado por el supervisor de árbitro, el árbitro lesionado, o los jefes de equipo, asumirá las funciones de árbitro.
- iii. Si un linier se lesiona y no puede continuar, ya sea en un sistema cuatro o un sistema a tres, será reemplazado si el/los árbitro/s lo consideran necesario.
- iv. Si el partido se está jugando con árbitros suplentes, el árbitro correspondiente, entrará en el juego cuando se haya vestido y esté listo, pero el juego continuará mientras tanto.

SECCIÓN 7 - REGLAS DE JUEGO / CAMBIO DE JUGADORES

DESCRIPCIÓN GENERAL - Los jugadores pueden ser cambiados durante un partido de dos maneras: durante una interrupción del partido y con la jugada en progreso. En cualquier caso, se aplican normas específicas relativas a cómo estos cambios se pueden llevar a cabo y en qué circunstancias no pueden llevarse a cabo.

REGLA 87 - DEFINICIÓN DE DENTRO O FUERA DEL HIELO

- i. Un jugador que tiene un patín en el hielo y un patín fuera del hielo en el banquillo de jugadores se considera fuera del hielo, excepto si juega el puck o participa en cualquier acción con un contrario o tiene los dos patines en el hielo.

REGLA 88 - CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL JUEGO

- i. Se pueden realizar cambios de jugadores en cualquier momento durante el juego en progreso, siempre que los jugadores que cambian estén a menos de 1,5 metros (5') de la valla a lo ancho de su banquillo de jugadores y los jugadores que cambian no estén involucrados en modo alguno en ninguna acción de juego.
- ii. Si un jugador que entra al hielo deja la zona de 1,5 mts.(5') y participa en la acción de juego antes de que el jugador que sale del hielo tenga como mínimo un patín fuera del hielo en el banquillo de jugadores, el equipo será sancionado por demasiados jugadores en pista.
- iii. Si, durante un cambio de jugadores con el juego en progreso, un jugador que entra al hielo o sale del hielo juega el puck, entra en contacto con un contrario o participa en una acción del juego (incluido el obtener una ventaja numérica o territorial), mientras que tanto los jugadores que salen como los que entran están en el hielo en la zona de 1,5 metros (5 ') el equipo será sancionado por demasiados jugadores en pista.
- iv. Si se realizan cambios de jugadores durante el juego en progreso y (1) los jugadores que cambian están a menos de 1,5 metros (5 ') de la valla a lo ancho de su banquillo de jugadores y (2) los jugadores que cambian no están involucrados en modo alguno en ninguna acción de juego, no se aplicará ninguna sanción por demasiados jugadores en pista.

REGLA 89 - ACCESO ILEGAL AL BANQUILLO DE JUGADORES CONTRARIO

- i. Un jugador no está autorizado a utilizar el banquillo de jugadores del equipo contrario en ningún momento durante el partido, excepto accidentalmente.

REGLA 90 - BANQUILLO DE JUGADORES DENTRO DE LA LÍNEA AZUL / FUERA DE JUEGO

- i. Si durante un fuera de juego diferido, un jugador atacante en la zona de ataque sale del hielo a su banquillo que se extiende en la zona de ataque, será considerado fuera del hielo permitiendo que su reemplazo entre al hielo en la zona neutral. Si su reemplazo entra al hielo en la zona de ataque y el fuera de juego diferido todavía está activo, los nuevos atacantes deberán limpiar la zona de ataque. Si los atacantes restantes han despejado la zona de ataque y el linier ha cancelado el fuera de juego diferido, la sustitución será correcta.

REGLA 91 - CAMBIO DE JUGADORES DURANTE UNA PARADA DE JUEGO

- i. El cambio de uno o más jugadores constituye un cambio de jugadores.
- ii. El equipo local tiene derecho al "último cambio". Esto significa que el entrenador visitante debe poner a sus jugadores en el hielo primero, tras lo cual el entrenador de casa debe hacerlo de acuerdo según el procedimiento que se detalla a continuación. Si algún equipo no hace sus cambios de inmediato, el árbitro no permitirá el cambio.
- iii. El incumplimiento del procedimiento por cualquiera de los equipos, o el retraso o el error deliberado en el cumplimiento dará lugar a una advertencia del árbitro la primera vez y después a una Falta Leve de Banquillo por demorar el partido.
- iv. Una vez realizados los cambios de jugadores, a un equipo no se le permite modificar su alineación en el hielo hasta después del comienzo del juego después de un saque neutral legal.
- v. Los equipos no están autorizados a hacer cambios de jugadores tras un saque neutral fallido.
- vi. Si, después de realizar los cambios de jugadores y antes de un saque neutral legal, uno o los dos equipos incurren en sanciones que alteran la fuerza numérica en hielo de cualquiera de los equipos, los equipos pueden hacer más cambios de jugadores.
- vii. Los jugadores del banquillo de los jugadores pueden entrar en el hielo después de un gol sólo con el propósito de hacer los cambios, y no pueden entrar al hielo para celebrar más jugadores que los que cambian.

REGLA 92 - PROCEDIMIENTO EN EL CAMBIO DE JUGADORES

- i. Para realizar los cambios de jugadores se seguirá el siguiente procedimiento:
 1. Inmediatamente después de una interrupción del juego, el árbitro señalará hacia el entrenador del equipo visitante para que realice su cambio de jugadores;
 2. El equipo visitante tiene cinco segundos para hacer sus cambios;
 3. El árbitro levanta el brazo para indicar que el equipo visitante no podrá hacer más cambios de jugadores;
 4. Con su brazo todavía arriba, el árbitro señala al entrenador del equipo de casa para que realice sus cambios de jugadores;
 5. Después de cinco segundos, el árbitro bajará el brazo para indicar que el equipo local ya no puede realizar más cambios;
 6. En cuanto el árbitro baja el brazo, el linier que realiza el saque neutral hará sonar su silbato para indicar que ambos equipos tienen no más de cinco segundos para situarse para el saque neutral;
 7. Al final de los cinco segundos (antes si los jugadores están preparados), el linier lanzará el puck. Es responsabilidad del linier esperar a que los jugadores estén en posición para efectuar el saque neutral;
 8. Cuando un equipo intente hacer un cambio de jugador después de su tiempo asignado, el árbitro enviará al jugador(es) de vuelta al banquillo y dará un aviso al entrenador. Cualquier infracción posterior de este procedimiento durante el transcurso del partido será sancionada con una falta leve de banquillo por demorar el partido.

REGLA 93 - CAMBIO DE JUGADORES TRAS UN DESPEJE PROHIBIDO

- i. Un equipo que realiza un despeje prohibido no está autorizado a realizar cambios de jugadores antes del saque neutral posterior. La regla se aplica a los jugadores que estaban en el hielo en el momento en que el puck salió del stick del jugador para producir el despeje prohibido.
- ii. Si un equipo intenta cambiar jugadores después de hacer un despeje prohibido, el árbitro dará un aviso por la primera infracción y por las infracciones posteriores sancionará con una falta leve de banquillo por demorar el partido.
- iii. Si un equipo que realiza un despeje prohibido utiliza su tiempo muerto en esta parada de juego, no podrá hacer ningún cambio de jugadores.
- iv. Un equipo puede hacer un cambio de jugadores sólo en estos casos:
 1. Para sustituir un portero que había sido sustituido por un jugador extra;
 2. Para reemplazar a un jugador o portero lesionado;
 3. Si cualquiera de los dos equipos recibe una sanción que altera la fuerza numérica en el hielo, el equipo que cometió el despeje prohibido puede realizar cambios de jugadores, pero el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa del equipo que recibió la sanción.
 4. Para reemplazar a un jugador que ha roto la equipación (p.ej. la rejilla o la pantalla o la cuchilla de los patines dañadas)
- v. Un jugador que rompe su stick en una jugada de despeje prohibido está autorizado a ir a su banquillo de jugadores para obtener un stick nuevo.

SECCIÓN 8 - REGLAS DE JUEGO / GOLES

DESCRIPCIÓN GENERAL - Se aplican Reglas específicas para definir cómo se puede conseguir un gol y en qué circunstancias pueden ser anulados. Tan pronto como el puck entra en la portería de cualquier modo, y el árbitro hace sonar su silbato, el reloj del partido se detendrá.

REGLA 94 - ANOTAR UN GOL

- i. Se anotará un gol cuando un equipo ha lanzado o dirigido el puck dentro de la portería y el puck cruza por completo la línea de gol durante una acción de juego y es considerado legal por el árbitro y/o el juez de vídeo gol (para excepciones a esta regla, ver regla 99-vii).
- ii. Se anotará un gol cuando se pone el puck entre los postes de la portería por debajo del larguero y completamente más allá de la línea de gol.
- iii. Se anotará un gol cuando el puck es disparado, golpeado con el pie, dirigido o introducido en la portería de cualquier manera por un jugador defensor.
- iv. Se anotará un gol cuando el puck es desviado hacia la portería golpeando accidentalmente el casco o cualquier parte del cuerpo de un jugador tras un lanzamiento de cualquier jugador del hielo.
- v. Si el puck es dirigido con el casco o cualquier parte del cuerpo de un jugador atacante no se concederá el gol.
- vi. El puck debe estar entero cuando cruza la línea de gol entre los postes.
- vii. No se anotará ningún gol por ningún puck lanzado dentro de la portería durante una parada del juego.
- viii. Un gol es considerado oficialmente válido una vez que se efectúa el saque neutral en el centro del hielo después de anotar el gol. No se admitirán pruebas de vídeo obtenidas después del saque neutral posterior que indiquen que el gol no debería haber sido anotado.
- ix. Un equipo sólo puede anotar un gol en una misma jugada durante un partido. En el caso de que un gol sea marcado sin detener el juego y, posteriormente, otro gol marcado por cualquiera de los equipos, en ese momento la revisión de vídeo muestra que en la primera jugada ha sido gol, el segundo gol es anulado, el primer gol se anota, y el tiempo se vuelve a colocar en el marcador (el tiempo de juego y, cuando proceda, el tiempo de sanciones) al momento en que se anotó el primer gol.
- x. Si, tras un nuevo examen de la situación de la Regla 94-viii, el gol inicial es declarado ilegal por el juez de vídeo-gol, el gol posterior contará y no será ajustado el marcador.
- xi. Las sanciones que se producen durante los dos goles en la Regla 94-viii o después del pitido después del segundo gol se aplicarán excepto la primera falta leve contra el equipo que recibió el gol (según las Reglas relativas a la cancelación de sanciones cuando se marca un gol durante una sanción diferida).
- xii. Se permite la maniobra de 'estilo lacrosse' (en la que un jugador acuna el puck en la pala de su stick) siempre que el jugador no levante su stick por encima de la altura de su hombro en ningún momento durante el movimiento (ver también la Regla 75-ix).

- xiii. Si el portero está en su área y el puck es desviado a la portería con el stick o el cuerpo de un jugador atacante que ha establecido su posición dentro del área de portería, el gol se anulará y el saque neutral posterior se efectuará en unos de los puntos de saque neutral fuera de la línea azul.
- xiv. Si los patines de un jugador no están en el área de portería en el 94-xii, pero su stick sí, cualquier gol marcado con el stick será válido siempre que el stick no esté interfiriendo con la capacidad del portero para jugar. Si el stick está interfiriendo, no se concederá el gol, y el saque neutral posterior se efectuará en unos de los puntos de saque neutral fuera de la línea azul.
- xv. Un jugador puede estar completamente dentro del área cuando el puck entra en la portería bien por sus propios medios o por los de otro jugador siempre y cuando el portero esté fuera de su área por su propia voluntad.
- xvi. Para que un gol sea legal, el puck debe cruzar la línea de gol por completo antes de la finalización de un período. Si el marcador no está funcionando, el juez de vídeo-gol puede ser consultado. En todos los demás casos, la decisión de los árbitros en el hielo es inapelable.
- xvii. Si el asistente del banquillo de sancionados no abre la puerta del banquillo de sancionados al terminar una sanción, retrasando así el reingreso de un jugador al hielo, y durante este tiempo el equipo contrario marca un gol, el gol será válido.
- xviii. Si el puck entra en la portería antes de que suene la bocina al final de un período y el Árbitro concede el gol, no es necesario efectuar un saque neutral posterior en el centro del hielo. El Árbitro se asegurará de que el Anotador registre el gol en el Acta Oficial en el minuto 19:59.
- xix. Cuando los goles se anotan en el minuto final de un período con un marcador en el que se muestran décimas de segundo en el reloj de juego, el tiempo del gol se redondeará al segundo más cercano en el Acta oficial.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Durante la revisión de video de un gol, si el árbitro es informado de que el reloj no estaba en marcha cuando el puck entró en la portería. El gol será válido siempre que se determine que el período no había terminado. Los árbitros, junto con los linieres, el cronometrador y el juez de video gol determinarán el tiempo que el reloj no estuvo funcionando y hará los ajustes necesarios. Si ni el árbitro ni los jueces de mesa pueden determinar el ajuste necesario del tiempo, el juego continuará en el momento actual que refleja el reloj.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si un jugador defensor introduce el puck en su propia portería mientras un jugador atacante está dentro del área de portería, el gol será válido.

REGLA 95 - ÁREA DE PORTERÍA EN LO RELATIVO A GOLES MARCADOS

- i. Si un jugador del equipo atacante es empujado, desplazado o recibe una falta de un jugador defensor que provoca que esté en el área de portería cuando el puck entra en la portería, el gol será válido salvo que el jugador atacante haya tenido tiempo suficiente para salir del área de portería.
- ii. Si el puck está libre en el área de portería y es introducido en la portería impulsado por el stick de un jugador atacante, el gol será válido.

- iii. Si un jugador atacante está en el área de portería en el momento en que el puck cruza la línea de gol y su posición no afecta de ninguna manera la capacidad del portero para hacer una parada o de jugar en una posición correcta, el gol será válido.
- iv. Si un portero está fuera de su área de portería y un jugador atacante impide al portero regresar a su área o impide al portero jugar en una posición correcta mientras se marca un gol, no se concederá el gol y el jugador atacante será sancionado con una falta leve por obstrucción.
- v. El área de portería es considerada como un espacio tridimensional y todas las Reglas a aplicar en el área de portería no se aplican sólo a la superficie de hielo pintada de azul, sino al volumen definido desde el hielo hasta la altura del larguero.

REGLA 96 - GOLES CON EL PATÍN

- i. Ningún gol será válido si un jugador atacante dirige el puck con su patín al interior de la portería de cualquier modo.
- ii. Si un jugador patea un puck y posteriormente es introducido en la portería bien por el mismo o por un compañero tras una parada del portero, el gol será válido.
- iii. Si un jugador atacante patea el puck y este rebota en el portero o en su equipación o en un jugador de cualquier equipo directamente al interior en la portería, no se concederá el gol.
- iv. Si un jugador gira su patín de cualquier manera con la intención de dirigir el puck hacia la portería y el puck entra en la portería como resultado de esa acción, no se concederá el gol.
- v. Si un jugador atacante intenta patear el puck de su patín a su stick, pero no consigue ganar con su stick la posesión del puck antes de que el puck entre en la portería, no se concederá el gol.
- vi. Si un jugador atacante se está empujando con un contrario y durante este tiempo dirige el puck dentro de la portería al tratar de mantener el equilibrio, no se concederá el gol. La acción de dirigir el puck es el único criterio, no los empujones con un contrario.
- vii. Si un jugador atacante tiene el puck en su stick y da una patada a su stick para impulsar el puck dentro de la portería, no se concederá el gol.

REGLA 97 - ANULACIÓN DE UN GOL / ACCIÓN DE JUEGO

Véanse también las Reglas 184-186 sobre Reglas relativas al portero y a las acciones ilegales en el área de portería.

- i. Ningún gol será concedido si un jugador atacante patea con el patín o lanza o impulsa con los guantes o de cualquier otra manera dirige el puck dentro de la portería con cualquier parte de su cuerpo o por cualquier otro medio distinto de su stick, aunque el puck haya rebotado posteriormente en un jugador o en un árbitro tras el contacto inicial.

- ii. Ningún gol será válido si un jugador atacante dirige, desvía o batea el puck dentro de la portería de cualquier manera con el stick por encima de la altura del larguero, incluso si el puck posteriormente rebota cualquier jugador, el portero o sobre un árbitro, o rebota en el hielo y entra en la portería. El factor determinante será el punto exacto en donde el puck hace contacto con el stick en relación al larguero. Si ese punto exacto está a la altura del larguero o por debajo del larguero, el gol será válido.
- iii. Ningún gol será válido si el puck es desviado directamente al interior de la portería por un árbitro, incluso si el puck posteriormente rebota en un jugador de cualquier equipo o el portero. Si el puck golpea a un árbitro y a continuación se introduce en la portería de cualquier manera legal, el gol será válido.
- iv. Ningún gol será válido si el puck está bajo el cuerpo de un jugador defensor que es empujado por un jugador atacante, junto con el puck, dentro de la portería.
- v. Ningún gol será válido si un jugador entra al juego ilegalmente desde su banquillo de jugadores y su equipo marca un gol mientras él está en el hielo.
- vi. Si un jugador sale de su banquillo de sancionados antes de la finalización de su sanción, ya sea por un error propio o por un error del asistente del banquillo de sancionados y su equipo marca un gol mientras él está en el hielo o ha sido sustituido, no se concederá el gol y el jugador debe volver al banquillo de sancionados para cumplir el tiempo pendiente de su sanción. Si durante este tiempo se aplican otras sanciones, se cumplirán normalmente.
- vii. Un árbitro tiene derecho a consultar a sus linieros sobre incidentes que finalizan con la anotación de un gol. Si el liniero observa una falta cometida por un jugador atacante que debe ser sancionada con una falta grave, Incorrección de Partido, Expulsión de Partido o conducta antideportiva y que no ha sido observada por el árbitro inmediatamente antes de la anotación del gol, el liniero puede informar del incidente y el árbitro puede decidir anular el gol e imponer sanciones.
- viii. Ningún gol será válido si el puck ha cruzado completamente la línea de gol después de que el período haya finalizado.
- ix. Ningún gol será válido si el árbitro ha hecho sonar su silbato para detener el juego antes de que el puck cruce la línea de meta. Esta jugada no es objeto de revisión por parte del juez de vídeo-gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: A7 batea el puck con la mano. Si el puck rebota en el portero contrario hacia un A8 que luego remata el puck dentro de la portería, no se concederá el gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: A6 batea el puck con la mano. Si el puck rebota en el portero contrario y rebota en B2 hacia A9 quien remata el puck dentro de la portería, no se concederá el gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: A7 batea el puck con la mano. Si el puck golpea la caña del stick de A6 y luego va directamente al interior de la portería del equipo contrario, no se concederá el gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: Si el puck contacta con el stick de un jugador atacante en una parte del stick por encima de la altura del larguero y a continuación golpea el cuerpo de cualquier jugador del hielo y entra en la portería, no se concederá el gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: Si un jugador defensor dirige el puck dentro de su propia portería, mientras un jugador atacante está dentro del área de portería e inicia un contacto con el portero, no se concederá el gol y el jugador atacante podría ser sancionado.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: Si un jugador defensor dirige el puck al interior de su propia portería mientras un jugador atacante inicia un contacto con el portero, no se concederá el gol y el jugador atacante podría ser sancionado.

SITUACIÓN DE JUEGO 7: Si un jugador defensor dirige el puck dentro de su propia portería, mientras un jugador atacante está dentro del área de portería y no afecta de ninguna manera la capacidad del portero para realizar una parada, el gol será válido.

REGLA 98 - ANOTACIÓN DE UN GOL / PORTERÍA DESPLAZADA

- i. Si un jugador defensor desplaza su propia portería y el equipo contrario marca un gol, el gol será válido, siempre que:
 1. El contrario estaba en acción de tiro antes de que el marco de la portería haya sido desplazado;
 2. El árbitro determine que el puck habría entrado en la portería si la portería hubiera estado en su posición normal.
- ii. El marco de la portería se considera desplazado si:
 1. alguna de las dos fijaciones o las dos no están en su respectivo orificio;
 2. Se ha salido una o las dos espigas de sujeción;
- iii. Uno o ambos postes de la portería no están apoyados por completo sobre el hielo, pero está en contacto con la espiga de sujeción y la espiga está en su orificio, el gol será válido.
- iv. Para aquellas porterías que no utilizan elementos de sujeción al hielo, los postes de la portería deben estar apoyados por completo sobre el hielo y en la línea de gol en el momento que el puck entra en la portería para que un gol sea válido.
- v. Si un jugador defensor levanta la parte posterior pero el puck entra en la portería y cruza la línea de gol, el gol será válido siempre que se cumplan las reglas relativas a las fijaciones de los postes (Regla 98-i a iv)
- vi. Si la posición de la portería es alterada de alguna manera durante una jugada, se detendrá el juego si la portería no vuelve a su posición normal. Si la portería vuelve a su posición normal la jugada continuará.
- vii. Ningún gol será válido si la portería está desplazada antes de que el puck cruce por completo la línea de gol salvo lo previsto en la Regla 98-i.
- viii. Se concederá un gol si el portero ha sido retirado del hielo por un jugador extra y un jugador de su equipo desplaza la portería de su posición normal cuando un jugador atacante está en una escapada.

REGLA 99 - USO DEL JUEZ VÍDEO-GOL PARA DETERMINAR GOLES

- i. El juez de vídeo-gol puede consultar con el árbitro únicamente a petición del árbitro o a petición del juez de vídeo-gol por sí mismo. Será consultado principalmente para determinar la validez de un gol.
- ii. Si se marca un gol, o parece que se ha anotado, el árbitro tomará su decisión inmediatamente (gol o no gol) y luego, si es necesario, consultará al juez de vídeo-gol. Corresponderá al juez de vídeo-gol confirmar la decisión del árbitro o, si existe una evidencia adecuada, refutarla.
- iii. En el caso en que la revisión de vídeo no sea concluyente, se mantendrá la decisión original del árbitro.
- iv. Si el juez de vídeo gol solicita consultar con el árbitro por un posible gol no observado por los árbitros, la opinión del juez de vídeo-gol será la decisiva.
- v. Si ninguno de los árbitros ni el juez de vídeo-gol revisan un posible gol en la siguiente parada de juego, no se permitirá ninguna revisión posterior después del siguiente saque neutral.
- vi. Si no hay ninguna indicación de los árbitros o el juez de vídeo-gol para revisar una jugada inmediatamente a continuación del final de un período, no podrá llevarse a cabo ninguna revisión una vez que los jugadores han abandonado el hielo.
- vii. Las únicas situaciones sujetas a revisión por parte del juez de vídeo-gol son las siguientes (ver la regla 45-iii para otros usos):
 1. El puck cruza por completo la línea de gol;
 2. El puck entra en la portería antes de que el marco de la portería sea desplazado;
 3. El puck entra en la portería al final de un periodo;
 4. El puck es dirigido al interior de la portería con cualquier parte del cuerpo de un jugador atacante;
 5. El puck es desviado a la portería por un árbitro;
 6. El puck es golpeado con un stick por encima de la altura del larguero por un jugador atacante antes de entrar en la portería.
 7. El puck entra en la portería después de que un jugador atacante haya obstruido al portero.
- viii. Para reglas relativas a solicitudes de entrenadores ver Regulaciones Deportivas de IIHF.
- ix. El juez de video-gol no puede ser consultado para determinar:
 1. El puck entró en la portería antes o después de pitar.
 2. Si la portería se desplazó durante un lanzamiento de penalti o tanda de penaltis.
 3. Si se intentó un segundo disparo, como resultado de un rebote durante un lanzamiento de penalti o tanda de penaltis.

SECCIÓN 9 - SANCIONES DE JUEGO / DURACIÓN Y SITUACIONES

DESCRIPCIÓN GENERAL - Las sanciones de juego se aplican según el criterio de los árbitros.

Para todas las infracciones de los porteros, consultar la Sección 12 - Reglas específicas para porteros.

REGLA 100 - CUÁNDO SE PUEDEN IMPONER SANCIONES

- i. Las sanciones pueden ser impuestas en cualquier momento durante el desarrollo de un partido. Esto incluye los 60 minutos de juego Reglamentario, la prórroga, los lanzamientos de penalti y la salida de los equipos del hielo a los vestuarios.
- ii. Un árbitro o linier debe observar de primera mano cualquier infracción en caso de imponer una sanción y anotarla en el acta oficial. Esto incluye situaciones antes, durante y después del partido.
- iii. "Antes" del juego son los minutos previos al saque neutral inicial, cuando los árbitros y los jugadores están en el hielo, pero el partido aún no ha comenzado.
- iv. Cualquier infracción de las reglas cometida durante el calentamiento previo del partido o en los vestuarios y accesos no puede ser penalizada con la imposición de sanciones durante el partido ya que los árbitros no están participando en las acciones en esos momentos. En su lugar estas infracciones serán anotadas por el árbitro reserva y tratadas, si es necesario, por las autoridades competentes.
- v. Ningún jugador u oficial de equipo está autorizado a entrar en el vestuario de árbitros durante el desarrollo del partido, ni inmediatamente antes o después del partido. Cualquier infracción de esta regla será comunicada a las autoridades competentes.

REGLA 101 - APLICACIÓN DE SANCIONES - PROCEDIMIENTO

- i. En el sistema con dos árbitros, ningún jugador puede ser sancionado por ambos árbitros por la misma infracción, pero el mismo jugador puede ser sancionado por los dos árbitros por dos infracciones distintas.
- ii. Al ser sancionado, un jugador debe dirigirse directamente al banquillo de sancionados o a los vestuarios salvo otra indicación del árbitro. De no hacerlo, recibirá una falta leve de banquillo.
- iii. Si un equipo recibe más de una sanción de la misma duración que afecta a la fuerza numérica sobre el hielo, el capitán deberá informar al árbitro del orden en que las sanciones han de ser cumplidas en el caso de que nuevas sanciones den lugar a que un jugador sancionado pueda salir del banquillo de sancionados antes que otros.

- iv. Un jugador tiene que irse a su vestuario si recibe una sanción por incorrección en el tercer período que le impediría participar en la prórroga y en los lanzamientos de penalti.
- v. Si un equipo que va a ser sancionado está en posesión del puck, el juego se detendrá inmediatamente. Si el equipo contrario está en posesión del puck, la acción del juego continuará hasta que el equipo sancionado obtenga la posesión del puck.

REGLA 102 - SANCIONES EN EL MARCADOR

- i. Se dice que una sanción ha finalizado en el momento exacto en que la duración de la sanción ha terminado en el marcador. Por ejemplo, si una falta leve es impuesta en el minuto 4:58, finaliza en el 2:58. Si una falta grave se impone en el 13:05, finaliza en el 8:05, esté o no el jugador sobre el hielo en ese segundo exacto. Para faltas leves coincidentes y sanciones de incorrección, sólo se permite regresar al hielo al jugador tras el primer pitido después de haber cumplido el tiempo de sanción.
- ii. Sólo las sanciones que se muestran en el marcador permiten que con el juego en progreso un equipo recupere jugadores adicionales cuando finalizan. Las sanciones que no se muestran en el marcador incluyen faltas leves o graves coincidentes, incorrecciones, incorrecciones de partido, y las expulsiones de partido coincidentes.
- iii. Las sanciones que se deben mostrar en el marcador incluyen faltas leves, dobles leves, graves y expulsiones de partido.
- iv. Las sanciones con un inicio de cumplimiento diferido se mostrarán en el marcador sólo cuando su tiempo de sanción ha comenzado.
- v. En el caso de sanciones de incorrección, el jugador sólo podrá regresar al hielo después del primer pitido tras la finalización de su sanción.
- vi. En el caso de más de una sanción a un equipo, los jugadores podrán regresar al hielo sólo cuando su propia sanción haya finalizado. Un jugador que sale al hielo después de que haya finalizado la sanción de un compañero, no la suya propia, será objeto de una nueva sanción.

REGLA 103 - JUGAR EN INFERIORIDAD NUMÉRICA

- i. Un equipo está en inferioridad numérica en virtud de tener un menor número de jugadores sobre el hielo que el contrario como consecuencia de una o más sanciones durante el partido.
- ii. Si el contrario marca un gol mientras un equipo está en inferioridad numérica, el jugador sancionado puede regresar al hielo de inmediato si la sanción que está cumpliendo que hace que el equipo esté en inferioridad numérica es una falta leve o una falta leve de banquillo.

REGLAS 104 – 110 - DURACIÓN DE LAS SANCIONES

DESCRIPCIÓN GENERAL (para un jugador)

Falta Leve / Falta Leve de Banquillo = 2 minutos en el marcador (2 PIM)

Falta Grave = 5 minutos en el marcador + incorrección de partido automática, tiempo no en el marcador (25 PIM)

Falta Leve y Grave = 5 minutos en el marcador, después 2 minutos en el marcador + incorrección de partido automática, tiempo no en el marcador (27 PIM)

Incorrección = 10 minutos, tiempo no en el marcador (10 PIM)

Falta Leve + Incorrección = 2 minutos en el marcador + 10 minutos, tiempo no en el marcador (12 PIM)

Falta Leve + Incorrección de Partido = 2 minutos en el marcador + resto del partido, tiempo no en el marcador (22 PIM)

Incorrección de Partido = resto del partido, tiempo no en el marcador (20 PIM)

Expulsión de Partido = 5 minutos en el marcador + resto del partido, tiempo no en el marcador (25 PIM) + suspensión automática de un partido

REGLA 104 - DURACIÓN DE SANCIONES / FALTAS LEVES - LEVES DE BANQUILLO

- i. Una falta leve será de dos minutos de tiempo de juego real y debe ser cumplida en su totalidad por el jugador sancionado, a excepción del portero. No se permitirá la sustitución de este jugador en la fuerza numérica sobre el hielo. Si el equipo contrario consigue un gol mientras está jugando en superioridad numérica, finalizará la primera falta leve y el jugador podrá abandonar el banquillo de sancionados.
- ii. Si un equipo marca un gol en un lanzamiento de penalti jugando en superioridad numérica, el jugador sancionado no podrá regresar al hielo.

REGLA 105 - DURACIÓN DE SANCIONES / FALTAS GRAVES

- i. Una falta grave será de cinco minutos de tiempo de juego real y lleva consigo una sanción de incorrección de partido automática. No se permitirá la sustitución de este jugador en la fuerza numérica sobre el hielo durante los cinco minutos. El jugador sancionado debe irse a los vestuarios, y un compañero de equipo designado por el entrenador a través del capitán debe cumplir la sanción en su totalidad, independientemente de cuántos goles consiga marcar el equipo contrario. Una vez finalizados los cinco minutos el equipo podrá sustituir al jugador por la parte de sanción de la incorrección de partido. La sanción será revisada automáticamente por las autoridades competentes después de finalizar el partido.

REGLA 106 - DURACIÓN DE SANCIONES / Falta Leve y Grave

- i. Cuando un jugador recibe una falta leve y una grave (y una incorrección de partido automática) al mismo tiempo, la falta grave se cumplirá primero y después comienza la falta leve. El jugador sancionado debe irse a los vestuarios, y un jugador designado por el entrenador a través del capitán debe cumplir las sanciones impuestas.

- ii. Cuando una falta leve y una grave se impongan a la vez a dos jugadores del mismo equipo, mientras que el equipo ya está en inferioridad numérica, la falta leve será considerada la primera en ser cumplida y la falta grave no comenzará hasta que la primera falta haya finalizado. El jugador sancionado con la falta grave debe irse a los vestuarios, y un jugador designado por el entrenador a través del capitán debe cumplir las sanciones impuestas.

REGLA 107 - DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN

- i. Una sanción por incorrección será de diez minutos de tiempo de juego real, pero se permitirá una inmediata sustitución en la fuerza numérica sobre el hielo. El jugador debe cumplir su incorrección en su totalidad, a menos que se haya lesionado, en cuyo caso un compañero de equipo designado por el entrenador a través del capitán tiene que sentarse en el banquillo de sancionados en su lugar. El jugador no podrá salir del banquillo de sancionados hasta la primera parada de juego después de diez minutos de tiempo de juego real.
- ii. Si un jugador recibe una segunda incorrección en cualquier momento durante un partido, recibirá una incorrección de partido automática en su lugar, y deberá irse a los vestuarios, pero puede ser sustituido de inmediato en hielo y ningún compañero de equipo tiene que cumplir su sanción.
- iii. Si un portero es sancionado con una incorrección, la sanción debe ser cumplida por un jugador de los que estaban en el hielo en el momento en que se produce el pitido para detener el juego, y será designado por el entrenador a través de su capitán.

REGLA 108 - DURACIÓN DE SANCIONES / FALTA LEVE E INCORRECCIÓN

- i. Cuando un jugador es sancionado con una falta leve y una sanción por incorrección al mismo tiempo, el equipo sancionado debe poner inmediatamente un jugador adicional en el banquillo de sancionados para cumplir la falta leve. No se permitirá la sustitución de este jugador en la fuerza numérica en el hielo. Al finalizar esta falta leve, el compañero de equipo puede salir del banquillo de sancionados, pero el jugador que cometió las infracciones debe permanecer en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción por incorrección. A pesar de que un compañero de equipo cumpla la falta leve, la sanción de incorrección no comienza hasta que finalice la falta leve.

REGLA 109 - DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN DE PARTIDO

- i. Una sanción de incorrección de partido obliga al jugador u oficial de equipo sancionado a irse a los vestuarios, pero se permitirá la sustitución inmediata en hielo.
- ii. Un jugador que recibe dos sanciones de incorrección de partido en el mismo partido o en diferentes partidos de una competición o evento será suspendido automáticamente para el siguiente partido.

REGLA 110 - DURACIÓN DE SANCIONES / EXPULSIÓN DE PARTIDO

- i. Una sanción de expulsión de partido tendrá como resultado la expulsión inmediata de un jugador del partido y un compañero de equipo designado por el entrenador a través de su capitán cumplirá cinco minutos de sanción. No se permitirá la sustitución de este jugador en la fuerza numérica sobre el hielo hasta la finalización de los cinco minutos.
- ii. Una expulsión de partido lleva consigo la suspensión automática por un partido (como mínimo).

REGLA 111 - POSIBLES SITUACIONES EN SANCIONES

Ver también APÉNDICE 1 – Sanciones en el Marcador – Situaciones Concretas

- i. Tan sólo las sanciones que se muestran en la marcador afectan a la fuerza numérica sobre el hielo (salvo las sanciones que tienen un tiempo de inicio retardado).
- ii. Para que un jugador sancionado pueda volver al juego como consecuencia de un gol del equipo contrario, su equipo debe estar en inferioridad numérica por una falta leve o falta leve de banquillo en el momento de recibir el gol (sin tener en cuenta una sanción diferida). En el caso en que más de un jugador esté sancionado, terminará la primera falta leve o leve de banquillo (a menos que sea una falta leve o leve de banquillo coincidente con un jugador contrario), en cuyo caso se cancelará la siguiente falta leve o leve de banquillo.
- iii. Cuando un equipo que está en inferioridad por una falta grave o una expulsión de partido va a recibir una sanción diferida por una falta leve o leve de banquillo y el equipo contrario marca gol antes de que se detenga el juego para imponer la sanción, la sanción diferida será cancelada como consecuencia del gol.
- iv. Si una sanción diferida por una falta leve, una falta grave más incorrección de partido automática o una expulsión de partido va a ser impuesta a un jugador, pero el equipo contrario marca gol mientras la sanción está diferida, la falta leve será cancelada sin embargo la falta grave más incorrección de partido o la expulsión de partido serán impuestas. El jugador tendrá que irse a vestuarios mientras un compañero de equipo designado por su entrenador a través de su capitán cumple la falta grave o la expulsión de partido.
- v. Si un equipo recibe dos o más sanciones de la misma duración en la misma parada de juego, el capitán del equipo debe comunicar al árbitro antes de reanudar el juego que jugador saldrá en primer lugar del banquillo de sancionados (ya sea como consecuencia de un gol del contrario en superioridad numérica o cuando finalicen las sanciones y los jugadores abandonan el banquillo de sancionados). El árbitro informará adecuadamente al anotador oficial.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El equipo A es sancionado con una Falta Leve de Banquillo por Demasiados Jugadores en Hielo. En la misma parada de juego, el equipo A solicita una medición de stick de un jugador del Equipo B. Si el stick es legal y se impone una 2ª Falta Leve de Banquillo al Equipo A, un jugador del equipo A cumplirá ambas Faltas Leves (2 + 2 minutos).

SITUACIÓN DE JUEGO 2: A5 recibe una Falta Leve diferida por enganchar. Si el equipo A es sancionado además con una Falta Leve de Banquillo en la misma parada de juego, A5 deberá cumplir sólo su Falta Leve y el Equipo A designará a otro jugador para cumplir la Falta Leve de Banquillo.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Una sanción diferida es señalada contra un equipo que está en inferioridad numérica a causa de una o más Faltas Leves o Leves de banquillo y la sanción señalada daría lugar a la concesión de un lanzamiento de penalti. Si el equipo no ofensor marca un gol antes de que el Árbitro pueda detener el juego para conceder el Lanzamiento de Penalti, la sanción señalada (que habría dado lugar a un lanzamiento de penalti) se sancionará como una Falta Leve (Doble Leve, Grave o Expulsión de Partido) y la primera de las Faltas Leves que se están cumpliendo terminará.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: El equipo A está en inferioridad numérica por una falta Leve y el árbitro señala una Falta Grave diferida contra ese equipo. Si el equipo B consigue un gol antes de la parada del juego, la primera Falta Leve que se estaba cumpliendo se termina, pero el Arbitro debe imponer la Falta Grave más Incorrección de Partido automática al jugador infractor.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: Si un jugador es sancionado con una Falta Grave más Incorrección de Partido automática y luego con una Expulsión de Partido por otro incidente, ya sea antes o después de pitar, el equipo debe colocar un jugador en el banquillo de Sancionados y el equipo jugará en inferioridad numérica durante la totalidad de los 10 minutos.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: Si un oficial de equipo es sancionado con Expulsión de Partido, los representantes del equipo restantes deberán designar, a través del capitán, un jugador para cumplir 5 minutos de sanción en el banquillo de sancionados.

REGLA 112 - SANCIONES COINCIDENTES

Ver también APÉNDICE 1 - Sanciones en el Marcador - Situaciones Concretas

- i. Cuando un número igual de faltas leves, graves o expulsiones de partido de la misma duración son impuestas a los dos equipos en la misma parada de juego, las sanciones se consideran sanciones coincidentes.
- ii. Cuando se imponen sanciones a los dos equipos en la misma parada de juego, el árbitro cancelará tantas sanciones de igual duración de ambos equipos como sea posible (leves, leves de banquillo, dobles leves, graves más incorrección de partido automática o expulsiones de partido).de cada equipo como sea posible para evitar poner sustitutos en el banquillo de sancionados y devolver tantos jugadores al hielo como sea posible.
- iii. Si los equipos están jugando 5-contra-5 y sólo se impone una sanción por falta leve o leve de banquillo a cada equipo, los equipos jugarán 4-contra-4. Los dos jugadores irán al banquillo de sancionados sin ser sustituidos y regresarán al hielo cuando finalicen sus sanciones.
- iv. Si uno o los dos jugadores sancionados en la Regla 112-iii reciben una sanción por incorrección, junto con la falta leve, los equipos seguirán jugando 4-contra-4 y un jugador adicional irá al banquillo de sancionados para cumplir la falta leve mientras que el jugador sancionado cumplirá los 12 completos. El jugador que cumple la falta leve volverá al hielo cuando termine la falta leve.
- v. Cuando se imponen las sanciones de la Regla 112-i y uno de los equipos está en inferioridad numérica, se podrán hacer sustituciones de inmediato por un número igual de sanciones coincidentes de igual duración de cada equipo y no afectarán al posible retardo del tiempo de inicio de las sanciones (ver Regla 113)

- vi. Si los equipos están jugando con una fuerza numérica distinta de 5-contra-5. No habrá una reducción posterior de la fuerza numérica en hielo como consecuencia de sanciones de igual duración y número que puedan ser canceladas unas con otras.
- vii. Si se imponen múltiples sanciones a ambos equipos, el mismo número de leves, graves (más incorrección de partido automática) y expulsiones de partido serán canceladas en aplicación de las Reglas para sanciones coincidentes. Cualquier diferencia en tiempos de sanción se reflejará en el marcador y los jugadores cumplirán su tiempo de sanción como corresponda. No podrán volver al hielo hasta la primera parada de juego después de que su sanción haya finalizado.
- viii. Los jugadores sancionados con una falta grave (e Incorrección de Partido Automática) o una expulsión de partido que sea coincidente deben irse a vestuarios pero no será necesario enviar un sustituto al banquillo de sancionados salvo que una de las sanciones se anote en el marcador.
- ix. Cuando los porteros estén involucrados, ver Reglas 207-ii y 207-iv.
- x. En la aplicación de sanciones coincidentes, las faltas leves y leves de banquillo son consideradas de igual modo.

REGLA 113 - TIEMPO DE INICIO DE SANCIONES RETARDADO

Ver también APÉNDICE 1 - Sanciones en el Marcador - Situaciones Concretas

- i. Ningún equipo podrá tener menos de tres jugadores sobre hielo en ningún momento durante el desarrollo del partido.
- ii. Los jugadores deberán regresar al hielo siempre en el mismo orden en que finalizan sus sanciones.
- iii. Si un tercer jugador o siguiente de cualquier equipo recibe una sanción durante el tiempo reglamentario que le obliga a ir al banquillo de sancionados, y dos compañeros de equipo ya están cumpliendo sanciones, el tiempo de sanción del tercer jugador o cualquier jugador posterior no se iniciará hasta que se haya cumplido el tiempo de sanción de uno de los dos primeros jugadores. El tercer jugador y siguientes deben ir al banquillo de sancionados en cuanto sus sanciones son impuestas, pero pueden ser reemplazados en el hielo por un sustituto hasta que comience su tiempo de sanción.
- iv. Una vez finalizada la primera sanción de tres o más sancionados, el jugador no puede volver al hielo hasta el primer pitido a partir de la finalización de su sanción.

REGLA 114 - SANCIÓN DIFERIDA - CONTROL DEL PUCK Y GOLES

- i. En la mayoría de las sanciones, un jugador del equipo infractor debe tener el control del puck para detener el juego e imponer las sanciones.
- ii. Tocar el puck o un contacto leve entre stick y puck no se considera control a menos que el resultado de ese contacto sea un gol para el equipo que va a ser sancionado.

- iii. Si el equipo infractor no está en control del puck, el árbitro levantará su brazo que significa su intención de imponer una sanción, pero no detendrá la jugada hasta que:
 - 1. El equipo infractor haya obtenido el control del puck;
 - 2. El puck esté retenido;
 - 3. El puck sale del área de juego;
 - 4. El equipo con el control del puck comete una infracción;
 - 5. Cualquier equipo realiza un despeje prohibido;
 - 6. Cualquier otra causa especificada en estas Reglas.
- iv. Si el equipo infractor no tiene el control del puck, pero el equipo que está a punto de obtener la ventaja numérica intencionalmente se abstiene de jugar el puck para que se acabe el tiempo de una sanción que había recibido con anterioridad propia sanción, el árbitro detendrá el juego.
- v. Si el equipo con el control del puck durante una sanción diferida anota un gol en su propia meta, el gol será concedido al equipo contrario, pero la sanción seguirá siendo impuesta.
- vi. El equipo que va a ser sancionado durante una sanción diferida no puede marcar un gol por sus propios medios.
- vii. Si se van a imponer más de una falta leve o falta leve de banquillo y, después de que el árbitro haya levantado el brazo, el equipo con el control del puck marca un gol, se concederá el gol y el árbitro preguntará al capitán del equipo sancionado qué sanción se cancela.
- viii. Si el equipo que va a ser sancionado ya está en inferioridad numérica y recibe un gol durante una sanción diferida, la primera de las faltas leves que estaba cumpliendo se cancela automáticamente y todas las sanciones nuevas serán impuestas.
- ix. Si hay una sanción diferida a un equipo por una falta leve o leve de banquillo, y el equipo ya está en inferioridad numérica, como resultado de una falta grave o una expulsión de partido, y el contrario marca gol, la sanción diferida será cancelada, sin embargo a falta grave o la expulsión de partido permanecerán en el marcador.
- x. Si un equipo comete una infracción y anota un gol en la misma jugada con tanta rapidez que el árbitro no tiene tiempo para hacer sonar su silbato antes de que el puck entre en la portería, el árbitro todavía puede anular el gol e imponer la sanción después de parar el juego.
- xi. Si, durante una sanción diferida, el equipo en posesión del puck marca en la portería de su contrario, se cancelará la primera falta leve. Si la sanción a imponer era una doble falta leve, una falta leve se cancela y la otra es impuesta. Si se impusiera una falta grave, incorrección o expulsión de partido, se impondrán incluso si se anota un gol.
- xii. Si, durante una sanción diferida, se van a imponer dos o más faltas leves a más de un jugador y se marca un gol, el árbitro preguntará al capitán del equipo sancionado qué sanción cancelar. La segunda sanción y posteriores serán impuestas. El orden en que son impuestas las sanciones no se tendrá en consideración.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El equipo A va a recibir una sanción diferida y un jugador del equipo B dispara el puck a puerta. Si el portero detiene el tiro, gana el control del puck e intencionadamente dirige el puck a un compañero de equipo, el Árbitro detendrá el juego.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: El equipo A va a recibir una sanción diferida y el equipo B ha sustituido su portero por un jugador extra. Mientras patina por delante de su portería con el puck, un jugador del equipo B recibe un golpe en su stick de un jugador del equipo A. Si el puck entra en la portería vacía, no se concederá el gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Un jugador del equipo A va a recibir una sanción diferida y el equipo B ha sustituido su portero por un jugador extra. Un jugador del equipo B tiene posesión del puck y, al intentar pasar el puck a un compañero de equipo, el puck rebota en un jugador del Equipo A. Si el puck entra en la portería vacía del equipo B, no se concederá el gol y se impondrá la sanción.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: El árbitro ha señalado una sanción diferida contra el Equipo A y el Equipo B ha sustituido su portero por un jugador extra. Un jugador del equipo B lanza el puck, que golpea a un jugador del Equipo A. Si el puck rebota hacia atrás por el hielo y entra en la portería vacía del equipo B, no se concederá el gol y se impondrá la sanción diferida.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: El árbitro ha señalado una sanción diferida contra A6 y se va a conceder un lanzamiento de penalti al equipo B, como resultado de esa infracción. Antes de detener el juego A6 comete otra infracción sancionada con falta leve. Si el equipo B consigue un gol antes de detener el juego, el Lanzamiento de Penalti se cancela, pero el árbitro impondrá la Falta Leve al jugador A6. Si el Equipo B no marca gol antes de que se detenga el juego, el árbitro concederá un lanzamiento de penalti al equipo B y sancionará con la Falta Leve al jugador A6. A6 cumplirá la sanción sin tener en cuenta el resultado del lanzamiento de penalti.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: El árbitro señala una sanción diferida contra el equipo A. El Equipo B en posesión del puck reemplaza el portero por un jugador extra. El jugador del Equipo B en posesión del puck en su zona de defensa trata de hacer un pase a un compañero de equipo, falla al hacerlo y el puck va hacia la portería vacía de su equipo. Su compañero de equipo se lanza para evitar que el puck entre en la portería vacía. El jugador no alcanza el puck. Si su impulso lo lleva contra el marco de la portería haciendo que la portería quede completamente desplazada fuera de sus sujeciones, se concederá un gol y se impondrá la sanción al Equipo A.

SITUACIÓN DE JUEGO 7: El árbitro señala una sanción diferida al equipo A. El Equipo B en posesión del puck reemplaza el portero por un jugador extra. El jugador del Equipo B en posesión del puck en su zona de defensa trata de hacer un pase a un compañero de equipo, falla al hacerlo y el puck va hacia la portería vacía de su equipo. Su compañero de equipo se lanza para evitar que el puck entre en la portería vacía. El jugador consigue evitar que el puck entre en la portería. Su impulso lo lleva contra el marco de la portería haciendo que la portería quede completamente desplazada fuera de sus sujeciones. Si el Árbitro considera que el jugador desplazó accidentalmente la portería (muy poco probable) después de evitar que el puck entrara en la portería vacía, no se impondrá ninguna sanción al Equipo B. Sin embargo, si el árbitro determina que el jugador desplaza a propósito la portería para evitar un gol, el árbitro concederá un gol al Equipo A e impondrá la sanción al Equipo A.

REGLA 115 - SANCIONES EN LA PRÓRROGA

Ver también Regulaciones Deportivas de IIHF

- i. Independientemente de la duración de la prórroga, y de las reglas relativas a la fuerza numérica durante la prórroga, las sanciones pendientes al final del tiempo regular de juego o impuestas antes del inicio de la prórroga se cumplirán durante la prórroga.

SECCIÓN 10 - DESCRIPCIÓN DE LAS SANCIONES DURANTE EL PARTIDO

VISIÓN GENERAL - Estas son las definiciones, explicaciones e interpretaciones de faltas durante un partido (constituido por 60 minutos de tiempo Reglamentario, las prórrogas, los lanzamientos de penaltis y el tiempo inmediatamente después del final del partido, cuando los jugadores abandonan el hielo y se dirigen a sus respectivos vestuarios). En cualquier situación en la que un jugador lesiona a un contrario, el comité de disciplina tiene la potestad de sancionar a un jugador además de cualquier sanción impuesta por los árbitros.

REGLA 116 - ABUSO DE OFICIALES

Ver también la Regla 168 - Conducta Antideportiva

DEFINICIÓN: Un intento por parte de un jugador u oficial de equipo de socavar la autoridad de los colegiados, menospreciar o despreciar a un árbitro o linier, poner en duda la integridad o la capacidad de los árbitros o linieres, o afrentar físicamente a un oficial sobre el hielo.

- i. Falta Leve
 1. Un jugador que golpea la valla o el cristal protector con su stick u otro objeto como protesta por una decisión arbitral;
 2. Un jugador que usa lenguaje o actos de carácter obsceno, profano o abusivo hacia un colegiado.
- ii. Falta Leve de Banquillo
 1. Un jugador sin identificar o un oficial de equipo que utiliza lenguaje o actos de carácter obsceno, profano o abusivo o utiliza el nombre de algún árbitro junto a observaciones en voz alta;
 2. Un jugador sancionado que no va directamente al banquillo de sancionados o vestuario siguiendo las instrucciones de los colegiados;
 3. Un oficial de equipo que golpea las vallas con un stick u otro objeto para protestar contra una decisión arbitral.
 4. Un oficial de equipo que utiliza video tecnología para discutir una decisión arbitral.
- iii. Incorrección
 1. Un jugador que desafía o utiliza video tecnología para discutir una decisión arbitral;
 2. Un jugador que lanza el puck intencionadamente fuera del alcance de un colegiado que se dirige a recuperarlo;
 3. Un jugador que entra o permanece en el área de árbitros mientras los árbitros están deliberando entre ellos o con los jueces de mesa;
 4. Un capitán o asistente, en el hielo o fuera de él, que se queja a un árbitro sobre cómo está dirigiendo el partido, interpretando las Reglas o manejando el partido;
 5. Un jugador que golpea la valla con su stick u otro objeto como protesta por una decisión arbitral, por la que ya ha sido sancionado con una falta leve.

6. Un jugador sancionado que no va directa e inmediatamente al banquillo de sancionados después de una pelea o altercado.
- iv. **Incorrección de Partido**
 1. Un jugador o entrenador que usa el lenguaje o actos de carácter obsceno, profano o abusivo hacia un colegiado, por lo que ya ha sido sancionado con una falta leve o falta leve de banquillo. Cuando esto ocurra una vez acabado el partido, dentro o fuera del hielo, la incorrección de partido puede aplicarse sin la necesidad de haber sancionado previamente una falta leve o falta leve de banquillo.
 2. Un jugador o un oficial del equipo que hace contacto con un árbitro de una manera irrespetuosa o que aplica fuerza física sobre un árbitro;
 3. Un jugador o un oficial del equipo que arroja cualquier objeto o rocía a un árbitro con una botella de agua;
 4. Un jugador que persiste en acciones por las cuales ya ha recibido una sanción de Incorrección.
 - v. **Expulsión de Partido**
 1. Un jugador u oficial de equipo que intencionada e imprudentemente utiliza la fuerza de cualquier manera hacia un árbitro o que causa lesiones a un árbitro;
 2. Un jugador que lanza o balancea su palo contra un oficial en el hielo (golpeándolo o no) o tira el puck contra un árbitro;
 3. Un jugador o un oficial de equipo que amenaza, realiza insultos raciales o étnicos, escupe, mancha con sangre, o hace comentarios sexuales a un árbitro;
 4. Un jugador o un oficial de equipo que hace cualquier gesto o acto obsceno a un árbitro en el hielo o en cualquier lugar de la pista inmediatamente antes, durante o inmediatamente después del partido.

REGLA 117 - FALTA LEVE DE BANQUILLO

DEFINICIÓN: Conducta perjudicial para el partido o infracción de las reglas desde el banquillo de jugadores, ya sea por un jugador u oficial de equipo identificable o no identificable.

- i. Una infracción originada en el banquillo de jugadores se sanciona como falta leve de banquillo.
- ii. Cualquier acción en el hielo que debe ser sancionada con Incorrección o Incorrección de Partido será sancionada de igual modo si se realiza desde el banquillo de jugadores por un jugador u oficial de equipo identificables.
- iii. Una falta leve de banquillo puede ser cumplida por cualquier jugador de los que estaban en el hielo en el momento en que se detuvo el partido, salvo que estas Reglas indiquen algo contrario.
- iv. Si el entrenador de un equipo sancionado se niega a designar a un jugador para cumplir una falta leve de banquillo o una sanción a un portero, el árbitro nombrará a un jugador de su elección.
- v. En las competiciones que decida la IIHF, un entrenador puede reclamar por un gol en base a un posible fuera de juego que precede a la consecución del gol. Si se mantiene la decisión arbitral, el equipo del entrenador que hace la reclamación será sancionado con una falta leve de banquillo.

REGLA 118 - MORDER

DEFINICIÓN: Un jugador que muerde a un contrario en cualquier parte del cuerpo.

- i. Un jugador que muerde a un contrario será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 119 - EMBESTIR CONTRA LA VALLA

DEFINICIÓN: Un jugador que carga con el cuerpo o el codo, empuja o derriba a un contrario de tal manera que el contrario es lanzado violentamente contra la valla.

- i. Una sanción de embestir contra la valla será sancionada con una falta leve más una Incorrección.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario como resultado de embestir contra la valla será sancionado con falta grave más incorrección de partido o expulsión de partido.
- iii. Un defensor puede bloquear a un contrario en posesión del puck a lo largo de la valla ("rodar") ejerciendo presión sobre él cuando intenta pasar por el espacio entre la valla y el defensor, siempre que no se cometan otras infracciones (agarrar, obstrucción) durante la acción.

REGLA 120 - STICK ROTO / JUGAR CON - SUSTITUCIÓN DE

DEFINICIÓN: Un stick que no está completamente intacto, tiene la pala o la caña rota, o ya no conserva su integridad se considera roto y, como tal, ilegal.

- i. Un jugador debe dejar caer un stick roto de inmediato. Si participa en el partido con un stick roto se le impondrá una falta leve.
- ii. Un jugador que utiliza el stick de un portero en una jugada será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador cuyo stick está roto no podrá recibir un stick lanzado al hielo desde el banquillo de jugadores o por un espectador. Deberá recibir el stick del banquillo de jugadores mediante un intercambio, mano con mano. Un compañero de equipo que le lance, tire, deslice o arroje un stick hacia él será sancionado con una falta leve. Un compañero sin identificar que lance, tire, deslice o ruede un stick hacia él será sancionado con una falta leve de banquillo. El jugador que recibe el stick no será sancionado.
- iv. Un jugador cuyo stick está roto puede recibir un stick de un compañero de equipo en el hielo. Este intercambio, sin embargo, debe hacerse mano con mano. Un compañero que lance, tire, deslice o arroje un stick hacia él será sancionado con una falta leve. El jugador que recibe el stick no será sancionado.
- v. En ningún momento un jugador podrá agarrar el stick de un contrario: (1) de un contrario en el hielo que puede estar sujetando el stick o que pudo haberlo dejado caer al hielo; (2) de un contrario sentado en su banquillo de jugadores; (3) o un stick del banquillo contrario. Cualquier infracción de esta Regla será sancionada con una falta leve.

- vi. Un jugador que participa en la jugada mientras lleva un stick de reemplazo para un jugador o portero será sancionado con una falta leve.
- vii. Si un jugador recibe un stick durante una jugada de un compañero de equipo que está en el banquillo de sancionados, el jugador que recibe el stick será sancionado con una falta leve.
- viii. Un jugador que no tiene un stick de jugador en sus manos todavía puede participar en la jugada.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Un jugador del equipo A recoge un stick lanzado del banquillo de jugadores del Equipo B que había sido lanzado para un jugador del equipo B, se sancionará a ambos con una falta leve tanto al jugador del Equipo A como al jugador del equipo B. Si no se consigue identificar al jugador del Equipo B, el equipo recibirá una sanción por falta leve de banquillo.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Un jugador lleva un stick de portero a un portero que ha perdido o roto su stick, y decide participar en el juego. Si deja caer el stick del portero para participar en el juego, no recibirá ninguna sanción. Pero si juega el puck o participa en la jugada con el stick de portero en las manos recibirá una sanción.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: A5 está participando en el juego sin stick. Si A8 le pasa su stick, y A 9 le pasa su stick a A8 y el juego continúa, no hay ninguna infracción de las reglas. Los jugadores pueden pasarse el stick entre ellos tantas veces como quieran, siempre y cuando lo hagan de mano a mano.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: Durante el transcurso del juego un jugador rompe o pierde el taco final de madera de su stick de metal u otro compuesto. Si continúa jugando con su stick, recibirá una falta leve.

REGLA 121 - GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK

DEFINICIÓN: Un jugador que desliza la mano superior por la caña de su stick para crear una peligrosa extensión que dirige contra el cuerpo de un contrario.

- i. Un intento de golpear con el taco será sancionado con una doble falta leve más incorrección.
- ii. Un jugador que golpea con el taco de su stick a un contrario será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por golpear con el taco del stick será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 122 - EMBESTIR

DEFINICIÓN: Un jugador que, tras patinar hacia un contrario, le carga con una fuerza innecesaria o patina contra o salta sobre un contrario.

Esta regla es reemplazada por todas aquellas acciones similares contempladas como golpes a la cabeza y el cuello, excepto las descritas como pelea.

- i. Un jugador que carga a un contrario con una fuerza innecesaria o patina contra o salta sobre un contrario será sancionado como mínimo con una falta leve.
- ii. Un jugador que hace contacto físico con un contrario después de haber pitado el árbitro pero ha tenido tiempo suficiente para evitar el contacto será sancionado como mínimo con una falta leve por embestir.
- iii. Un portero no es una "presa fácil" simplemente porque se encuentre fuera del área de portería. Se sancionará con falta leve por obstrucción o por embestir cuando un contrario hace contacto físico innecesario con un portero.
- iv. Un jugador que pone en peligro a un contrario imprudentemente como resultado de la acción de embestir será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 123 - CARGAR POR LA ESPALDA

DEFINICIÓN: Un jugador que realiza una carga a un jugador vulnerable que no está prevenido del golpe inminente o que es incapaz de protegerse o defenderse del impacto. El punto de contacto es la parte posterior del cuerpo.

- i. Un jugador que carga a un contrario por la espalda contra la valla, contra la estructura de la portería o en medio del hielo de cualquier manera (Stick alto, cargar con el stick, etc., pero no obstrucción) será sancionado con una falta leve más incorrección.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario como resultado de una carga por la espalda será sancionado con falta grave más incorrección de partido o con expulsión de partido.
- iii. Si el jugador que va a recibir una carga da la espalda al contrario y se sitúa en una posición vulnerable inmediatamente antes de la carga para provocar una situación de carga por la espalda, no se impondrá ninguna sanción por cargar por la espalda (aunque podrían ser de aplicación otras sanciones).

REGLA 124 - CARGAR AL CUELLO O A LA CABEZA

DEFINICIÓN - No existe ninguna carga a la cabeza que pueda considerarse como una carga correcta. Un jugador que golpea de cualquier forma, con cualquier parte de su cuerpo o de su equipación, en la cabeza o el cuello de un jugador contrario o desplaza o fuerza la cabeza de un jugador contrario contra el cristal protector o la valla. Esta Regla reemplazará y se aplicará en todas aquellas acciones similares relacionadas con golpes a la cabeza o al cuello, excepto las descritas como pelea.

- i. Un jugador que carga a la cabeza o el cuello de un contrario será sancionado con una falta leve más incorrección.
- ii. Un jugador que carga a la cabeza o el cuello de un contrario también podrá ser sancionado con una falta grave más incorrección de partido automática o con una expulsión de partido.
- iii. Una sanción por cargar a la cabeza o el cuello será impuesta si se produce una de las siguientes situaciones cuando un jugador carga a un contrario:
 1. El jugador golpea con cualquier parte de su cuerpo o de su equipación a la cabeza o el cuello de un contrario;

2. El jugador impulsa o fuerza la cabeza de un contrario contra el vidrio protector o la valla mediante el uso de cualquier parte de la parte superior del cuerpo;
 3. El jugador extiende y dirige cualquier parte de la parte superior del cuerpo para hacer contacto con la cabeza o el cuello de un contrario;
 4. El jugador extiende su cuerpo hacia arriba o lateralmente con el fin de alcanzar a un contrario o utiliza cualquier parte de la parte superior del cuerpo para hacer contacto con la cabeza o el cuello de un contrario;
 5. El jugador salta (separa los patines del hielo) para dar un golpe en la cabeza o el cuello de un contrario.
- iv. Si un jugador patina con la cabeza levantada, está en posesión del puck, y está esperando recibir una carga, un contrario no tiene derecho a cargarle en la cabeza o el cuello.
 - v. Si el impacto principal de una carga se produce inicialmente al área del cuerpo y luego el contacto se desliza hacia arriba a la zona de la cabeza o el cuello, no se sancionará como cargar a la cabeza o el cuello.
 - vi. Un jugador que carga a un contrario, que está patinando con el puck con su cabeza baja y en dirección al jugador, y no realiza ningún movimiento hacia arriba o dirige su cuerpo hacia arriba hacia el contrario, no será sancionado por cargar a la cabeza o el cuello.
 - vii. Si un jugador mantiene su posición en el desarrollo normal de la jugada mientras un contrario patina hacia él, el contacto posterior no se considerará cargar a la cabeza o el cuello a menos que se incumplan los condicionantes de las Reglas 124-iv o 124-v.

REGLA 125 - CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS

DEFINICIÓN: Cargar por debajo de las rodillas es la acción de un jugador que agacha su cuerpo expresamente con intención de contactar con el área de la rodilla de un contrario.

- i. Un jugador que carga por debajo de las rodillas o reduce su silueta (se agacha) para cargar a la zona de las rodillas de un contrario será sancionado con una falta leve.
- ii. Un jugador que se agacha cerca de la valla para evitar ser cargado y, como resultado, provoca que un contrario caiga por encima de él, será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por una carga por debajo de las rodillas será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 126 - CERRAR LA MANO SOBRE EL PUCK

DEFINICIÓN: A pesar de que un jugador puede golpear el puck con su guante o atraparlo y dejarlo sobre el hielo de inmediato, no puede guardar el puck en la palma (es decir, mantenerlo en su guante), agarrarlo por más tiempo del necesario para depositarlo en el hielo o patinar con el puck en su guante.

- i. Un jugador que atrapa el puck y lo sostiene mientras está parado o patina con él en su guante, ya sea para evitar un contrario o para ganar una posesión clara del puck será sancionado con una falta leve por cerrar la mano sobre el puck.

- ii. Un jugador que levanta el puck del hielo con el guante o con la mano fuera de su propia área de portería durante una jugada será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que cubre el puck con su guante sobre el hielo fuera de su propia área de portería será sancionado con una falta leve.
- iv. Si un jugador levanta el puck del hielo con su guante, oculta o cubre el puck con su guante en el hielo dentro del área tridimensional de su propia área de portería, mientras que su portero está en el hielo, se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.
- v. Si un jugador levanta el puck del hielo con su guante, lo oculta o lo cubre con su guante sobre el hielo dentro del espacio tridimensional de su área de portería, mientras su portero se retira del hielo, habiendo sido sustituido por un jugador, se concederá un gol al equipo contrario.

REGLA 127 - CARGAR CON EL STICK

DEFINICIÓN: Un jugador que carga al cuerpo de un contrario con ambas manos en el stick y ninguna parte del stick en el hielo.

- i. Un jugador que carga con el stick a un contrario será sancionado con una falta leve.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por una carga con el stick será sancionado con una falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 128 - EQUIPACIÓN PELIGROSA - USO PELIGROSO DE LA EQUIPACIÓN

DEFINICIÓN: Las guardas y protecciones hechas de cualquier material que pueda causar lesiones son consideradas peligrosas y su uso está estrictamente prohibido.

- i. Un árbitro puede prohibir el uso de cualquier equipación de un jugador que considere que puede producir una lesión.
- ii. El equipo de un jugador que participa en el partido con una equipación ilegal recibirá en primer lugar una advertencia por el árbitro. El incumplimiento de la advertencia para ajustar, sustituir o asegurar cualquier equipación según las instrucciones del árbitro significará que cualquier jugador de su equipo que incumpla posteriormente las reglas sobre equipaciones peligrosas será sancionado con una incorrección.
- iii. Si un árbitro juzga que es peligroso el stick de un jugador, el stick debe ser retirado del partido sin imponer ninguna sanción. Si el jugador posteriormente utiliza ese stick, será sancionado con una incorrección.
- iv. El árbitro puede solicitar que un jugador se quite cualquier accesorio personal que considere peligroso. Si estos accesorios personales son difíciles de quitar, el jugador debe cubrirlos con cinta adhesiva u ocultarlos debajo de su camiseta de manera que ya no sean peligrosos. El jugador deberá abandonar el hielo durante este proceso y se dará una advertencia a su equipo. El incumplimiento de la advertencia según las instrucciones del árbitro significará que cualquier jugador de su equipo que incumpla posteriormente las reglas por usar accesorios personales será sancionado con una incorrección.

- v. Un jugador que pierde su stick en una jugada no puede recibir ese stick devuelto por un compañero que se lo lance de cualquier modo. Puede recibirlo de un compañero, pero este intercambio debe hacerse de mano a mano. Un compañero que lance, tire, deslice o arroje un stick hacia él será sancionado con una falta leve.

REGLAS 129 - 137 - DEMORAR EL PARTIDO

DEFINICIÓN: Una acción intencionada o accidental que ralentiza el juego, obliga a detener el partido o dificulta el inicio de la jugada.

REGLA 129 - DEMORAR EL PARTIDO / AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN

- i. Un jugador que detiene una jugada o retrasa el inicio de la acción del juego para reparar o ajustar su equipación será sancionado con una falta leve.
- ii. Un jugador debe llevar toda la equipación de protección completamente por debajo del uniforme, excepto guantes, casco y guardas del portero. Caso de no hacerlo, después de una advertencia dará lugar a una falta leve.
- iii. Un jugador que no cumpla con las disposiciones establecidas en la Regla 40-vi después de una advertencia será sancionado con una falta leve.

REGLA 130 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERÍA DESPLAZADA

- i. Un jugador que intencionadamente desplaza la portería de su posición normal será sancionado con una falta leve.
- ii. Si un jugador desplaza intencionadamente su portería de su posición normal durante los dos últimos minutos del tiempo Reglamentario, o en cualquier momento durante la prórroga, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- iii. Si un jugador desplaza intencionadamente su portería de su posición normal cuando un jugador contrario está en una escapada, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- iv. Si, cuando un portero ha sido retirado del hielo, un jugador de su equipo desplaza su portería de su posición normal cuando un jugador contrario está en una escapada, el árbitro concederá un gol al equipo contrario.
- v. Si la portería es desplazada durante una jugada como consecuencia de algún tipo de acción por el equipo atacante y el equipo defensor obtiene la posesión del puck con una clara ocasión para progresar por el hielo, no se detendrá el juego hasta que la posesión del puck cambie de nuevo. Si el equipo defensor progresa hacia adelante en el hielo y marca un gol, el gol será válido.
- vi. Si la posesión en la Regla 130-v cambia dentro de la línea azul del equipo defensor, el saque neutral posterior se efectuará en uno de los puntos de saque neutral en la zona neutral más próximo a la línea azul del equipo defensor.

- vii. Si la posesión en la Regla 130-v cambia en la zona neutral o en la zona de ataque del equipo defensor, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al punto de donde se detuvo el juego.

REGLA 131 - DEMORAR EL PARTIDO / CAER SOBRE EL PUCK

Ver también la Regla 175 (Conceder un Lanzamiento de Penalti) y la Regla 179 (Concesión de Goles)

- i. Un jugador que cae sobre el puck, agarra, o esconde el puck en su equipación o con su cuerpo para provocar una interrupción del juego será sancionado con una falta leve. Sin embargo, si un puck queda retenido en los patines o en la equipación de un jugador mientras bloquea un tiro o pase, se detendrá el juego pero no se impondrá ninguna sanción.
- ii. Un jugador que usa sus manos para ocultar el puck en su palma o en su equipación para forzar una parada de juego será sancionado con una falta leve.

REGLA 132 - DEMORAR EL PARTIDO / RETENER EL PUCK INNECESARIAMENTE

- i. Un jugador que agarra o retiene el puck con su stick, patines, o el cuerpo a lo largo de la valla o en el hielo cuando no está siendo presionado por un contrario será sancionado con una falta leve.

REGLA 133 - DEMORAR EL PARTIDO / CELEBRACIÓN DE UN GOL

- i. Los jugadores del banquillo de jugadores pueden entrar en el hielo después de un gol sólo con el propósito de hacer los cambios, y no más jugadores que los que cambian pueden entrar al hielo para celebrarlo. La infracción de esta regla dará punto de a una advertencia por el árbitro a ambos equipos y cualquier infracción posterior será sancionada con una falta leve de banquillo.

REGLA 134 - DEMORAR EL PARTIDO / RETARDAR LA LÍNEA DE INICIO

- i. Un entrenador que no envíe el número requerido de jugadores en el momento oportuno para iniciar un período, incluidas las prórrogas, será sancionado con una falta leve de banquillo.
- ii. El "número requerido" significa el número total de jugadores autorizados a participar en la jugada de acuerdo en las reglas (5 jugadores más un portero - si el equipo juega al completo, y 4 o 3 jugadores más un portero - si el equipo juega en inferioridad numérica).

REGLA 135 - DEMORAR EL PARTIDO / LANZAR EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE JUEGO

- i. Un jugador que dispara, lanza, o batea el puck directamente fuera del área de juego desde dentro de su zona de defensa a cualquier parte de la pista (excepto por donde no hay cristal protector) durante el partido, sin ninguna desviación, será sancionado con una falta leve. El factor determinante será la posición del puck cuando es jugado.

- ii. No se impondrá ninguna sanción si el puck es disparado directamente por encima de la valla en el banquillo de jugadores, pero no por encima del cristal protector por detrás del banquillo de jugadores.
- iii. No se impondrá ninguna sanción si un jugador tira el puck directamente fuera de la pista en cualquier área de la pista sin cristal protector directamente por encima de la valla.
- iv. Un jugador que intencionadamente envía el puck fuera del área de juego en cualquier lugar del hielo durante el juego o después de una interrupción será sancionado con una falta leve.
- v. Un jugador que dispara el puck desde la zona de defensa y golpea el marcador o cualquier elemento estructural por encima de la superficie del hielo, causando una interrupción del juego, no recibirá ninguna sanción.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si el puck es lanzado y golpea en el stick de un jugador o de un portero o cualquier parte de su equipación y es desviado involuntariamente por encima de la valla, no se impondrá ninguna sanción..

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si un jugador o portero tira el puck a través de una puerta abierta, no se impondrá ninguna sanción.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Si se dispara el puck desde la zona de defensa por encima del cristal protector en el extremo opuesto del hielo, se sancionará con una falta leve por demorar el partido (esta acción supera y reemplaza al despeje prohibido).

SITUACIÓN DE JUEGO 4: El árbitro está señalando una falta leve contra A3. Si A6, que está en su zona de defensa gana el control del puck y cuando suena tira el puck directamente por encima del cristal protector, no se impondrá ninguna sanción a A6. Sin embargo, si en opinión del árbitro, A6 tira el puck por encima del cristal protector deliberadamente, enojado o como una forma de protestar la decisión arbitral, se puede imponer una sanción.

REGLA 136 - DEMORAR EL PARTIDO / SUSTITUCIÓN DESPUÉS DE UN DESPEJE PROHIBIDO

- i. Un equipo que realiza un despeje prohibido no puede sustituir ninguno de sus jugadores, excepto:
 1. Para reemplazar un portero que había sido sustituido por un jugador extra;
 2. Para reemplazar a un jugador o portero lesionado;
 3. Si algún equipo es sancionado de modo que se altera la fuerza numérica en el hielo, el equipo que realizó el despeje prohibido podrá hacer cambios de jugadores, pero el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa del equipo que ha sido sancionado.
- ii. Un entrenador que intenta hacer una sustitución ilegal después de un despeje prohibido, obligando a un retraso del juego, mientras el árbitro o los linieros organizan la alineación correcta, recibirá una advertencia del árbitro por la primera infracción. Un entrenador que intenta por segunda vez hacer sustituciones con el fin de retrasar el saque neutral posterior será sancionado con una falta leve de banquillo.

- iii. Cualquier jugador del equipo defensor que intencionalmente cometa una infracción en el saque neutral posterior a un despeje prohibido con el propósito de demorar el partido dará lugar a una advertencia al banquillo. Una segunda infracción durante el partido se sancionará con una falta leve de banquillo por demorar el partido.

REGLA 137 - DEMORAR EL PARTIDO / INFRACCIÓN DEL PROCEDIMIENTO DE SAQUE NEUTRAL

- i. Cuando un jugador que no disputa el saque neutral entra en el círculo de saque neutral antes de caer el puck, se debe reemplazar al jugador de su equipo que disputa el saque neutral. Por una segunda infracción por cualquier jugador de ese equipo en el mismo saque neutral, el equipo infractor será sancionado con una falta leve de banquillo.
- ii. Cuando un jugador que disputa el saque neutral ha sido retirado del saque neutral por un árbitro o linier y otro jugador del mismo equipo se demora adoptando la posición correcta después de un aviso, el equipo infractor será sancionado con una falta leve de banquillo.
- iii. Un jugador que se posiciona en un saque neutral en una posición de fuera de juego o mal de cualquier manera y, tras una advertencia de un árbitro o linier sigue situándose fuera de juego o de forma inadecuada, será sancionado con una falta leve.

REGLA 138 - SIMULAR UNA FALTA

DEFINICIÓN: Un jugador que descaradamente embellece una caída o finge una lesión en el intento de conseguir una sanción por su acción.

- i. Un jugador que embellece una falta o finge haber sido objeto de una falta por un contrario será sancionado con una falta leve.

REGLA 139 - CODAZO

DEFINICIÓN: Un jugador que usa su codo para realizar una falta a un contrario.

- i. Un jugador que da un codazo a un contrario será sancionado como mínimo con una falta leve.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por un codazo será sancionado con una falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 140 - INTERVENCIÓN CON LOS ESPECTADORES

DEFINICIÓN: Un jugador u oficial de equipo que hace contacto físico con un espectador durante un partido, incluidas las interrupciones del juego y los descansos.

- i. Un jugador u oficial de equipo que se enfrenta físicamente, toma represalias, o se involucra con un espectador será sancionado con una expulsión de partido.

REGLA 141 - PELEA

DEFINICIÓN: Un jugador que golpea repetidamente a un contrario durante una jugada, después de pitar, o en cualquier momento durante el desarrollo normal de un partido durante un altercado entre jugadores prolongado.

- i. Todos los jugadores que participen en una pelea serán sancionados con expulsión de partido.
- ii. Un jugador que tome represalias al ser golpeado será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que se quita el/los guante/s para pelear con un contrario será sancionado con incorrección, además de otras sanciones que le deban ser impuestas.
- iv. Si hay un claro instigador en una pelea, ese jugador será sancionado con una falta leve adicional.
- v. Un jugador que está en el hielo y es el primero en intervenir en una pelea que ya está en progreso (tercer hombre) entre dos jugadores será sancionado, además de las sanciones en que incurra durante el incidente con una incorrección de partido. El grado de participación será el criterio para la interpretación de la sanción.
- vi. Un jugador que continúa o intenta continuar una pelea después de que el árbitro o linieres le han ordenado detenerse, o que se resiste a un linier que está tratando de evitar la continuación de una pelea, será sancionado con una doble falta leve o una falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.
- vii. Un oficial de equipo que está involucrado en una pelea, dentro o fuera del hielo, será sancionado con incorrección de partido o expulsión de partido.
- viii. El primer jugador en abandonar el banquillo de jugadores o el de sancionados durante un altercado en el hielo será sancionado con una doble falta leve más incorrección de partido automática. Cualquier otro jugador que salga del banquillo de jugadores durante un altercado será sancionado con incorrección. Cualquier otro jugador que abandona el banquillo de sancionados durante un altercado será sancionado con una falta leve más incorrección de partido. Estas sanciones serán cumplidas cuando finalicen todas las sanciones anteriores. El simple hecho de abandonar el banquillo de jugadores o el de sancionados constituye una infracción de estas Reglas, incluso si los jugadores no se involucran en la pelea una vez que están en el hielo.
- ix. Si un altercado tiene lugar durante un cambio de jugadores (es decir, cambios de líneas) se aplicarán las reglas normales, pero cualquier jugador involucrado posteriormente en un altercado que no forme parte del cambio de líneas será sancionado como si abandonara el banquillo de jugadores o el de sancionados específicamente para participar en ese altercado.
- x. Si los jugadores de ambos equipos salen de sus respectivos banquillos al mismo tiempo, o si los jugadores de un equipo abandonan su banquillo de jugadores después de ver a los jugadores del otro equipo hacerlo, el primer jugador identificable de cada equipo será sancionado bajo esta regla.
- xi. Un máximo de cinco incorrecciones y/o incorrecciones de partido por equipo puede ser impuestas bajo esta regla.
- xii. Un jugador no puede recibir una expulsión de partido y una incorrección de partido a la vez por continuar una pelea.

REGLA 142 - DAR UN CABEZAZO

DEFINICIÓN: Un jugador que usa la cabeza, con o sin el casco, para golpear a un contrario.

- i. Un jugador que, intenta dar un cabezazo o bien logra dar un cabezazo a un contrario será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 143 - CARGAR CON EL STICK ALTO

DEFINICIÓN: Un jugador que lleva cualquier parte de su stick por encima de la altura de los hombros y que golpea a un contrario con cualquier parte del mismo.

- i. Un jugador que hace contacto con un contrario con un stick alto será sancionado como mínimo con una falta leve.
- ii. Un jugador que causa daño a un contrario accidentalmente por una falta con el stick alto será sancionado con una doble falta leve.
- iii. Un jugador que imprudentemente pone en peligro a un contrario por una falta con el stick alto será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.
- iv. Un jugador que entra en contacto con cualquier parte de la parte superior del cuerpo de un contrario, mientras balancea el stick para disparar o después de un tiro o pase está sujeto a todas las sanciones aplicables por stick alto.

REGLA 144 - AGARRAR

DEFINICIÓN: Un jugador que impida el movimiento de un contrario con una o ambas manos, brazos, piernas, o en cualquier otra forma le impida patinar libremente.

- i. Un jugador que agarra a un contrario será sancionado con una falta leve.
- ii. Hay tres métodos comunes de agarrar:
 1. Un jugador que agarra a un contrario con uno o ambos brazos, con la única intención de evitar que el contrario patine libremente con o sin el puck;
 2. Un jugador que utiliza la valla para sujetar a un contrario usando sus brazos o la parte superior o inferior del cuerpo para evitar que el contrario se desplace por la valla y que no hace ningún intento de jugar el puck;
 3. Un jugador que agarra la camiseta de un contrario para restringir sus movimientos o para detenerlo.

REGLA 145 - AGARRAR EL STICK DE UN CONTRARIO

DEFINICIÓN: Un jugador que agarra el stick de un contrario de cualquier modo (manos, brazos, cuerpo, piernas) para evitar que pueda patinar, jugar el puck, o participar de algún modo en el juego libremente, o cualquier acto para impedir que un contrario utilice su stick.

- i. Un jugador que agarra el stick de un contrario será sancionado con una falta leve.

REGLA 146 - ENGANCHAR

DEFINICIÓN: Un jugador que usa su stick para impedir el progreso u obstruir a un contrario, con o sin el puck.

- i. Un jugador que engancha a un contrario será sancionado con una falta leve.
- ii. Hay cuatro métodos comunes de enganchar:
 1. Un jugador que engancha el brazo, la mano o el guante de un jugador contrario que está a punto de hacer un pase o efectuar un lanzamiento;
 2. Un jugador que entra en contacto con cualquier parte del cuerpo de un contrario usando su stick durante una carrera de uno contra uno por el puck;
 3. Un jugador que usa su stick contra el cuerpo de un contrario para impedir que un contrario mantenga la posesión del puck;
 4. Un jugador que usa su stick para impedir a un contrario patinar libremente.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por enganchar será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 147 - STICK ILEGAL - MEDICIÓN DE STICK

DEFINICIÓN: Los jugadores deben usar sticks legales que se ajusten a las normas de la IIHF. Ver Regla 38 (Stick/Jugador) y Regla 196 (Stick/Portero)

- i. El capitán de un equipo puede solicitar una medición de un stick en cualquier parada de juego. Si la medición determina que el stick es ilegal, el jugador ofensor será sancionado con una falta leve y el stick será devuelto al banquillo de jugadores por el árbitro.
- ii. El jugador cuyo stick se va a medir debe estar en posesión del stick en el momento de la solicitud. Puede estar en el banquillo o en el hielo, pero el árbitro debe hacer la confirmación visual de que el stick en cuestión pertenece al jugador.
- iii. Si la medición determina que el stick es legal, el equipo que solicita la medición será sancionado con una falta leve de banquillo por demorar el partido. La sanción debe ser cumplida por un jugador de los que estaban en el hielo en el momento en que se solicitó la medida.
- iv. No hay límite en el número de solicitudes de medición de stick que un equipo puede hacer en un partido, pero sólo se permite una medición en cada parada de juego y de un solo equipo.
- v. Si un jugador se niega a renunciar a su stick o destruye su stick o cualquier parte de su equipo para realizar mediciones cuando así se lo solicite el árbitro, esta equipación se considerará ilegal y el jugador será sancionado con una falta leve más incorrección.
- vi. Una medición de stick puede ser solicitada después de un gol en el tiempo Reglamentario, pero si el stick se considera ilegal el gol seguirá siendo válido. La misma regla se aplica durante la prórroga y los lanzamientos de penalti.
- vii. Si el capitán de un equipo que está en inferioridad numérica de dos hombres en los dos últimos minutos del partido o en cualquier momento durante la prórroga solicita una medición de equipación que no es acertada, el árbitro concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que hizo la solicitud. Si se confirma la medición, el jugador infractor será sancionado con una falta leve.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Un jugador que acaba de entrar o salir del banquillo de sancionados donde va a cumplir o ha cumplido una sanción es elegible para una medición de su stick.

REGLA 148 - JUGADOR LESIONADO QUE SE NIEGA A ABANDONAR EL HIELO

DEFINICIÓN: Un jugador que no puede seguir jugando o es incapaz de salir del hielo por sus propios medios debe abandonar el hielo (una vez que sea capaz) si se detiene el juego para atender su lesión.

- i. Un jugador que requiere de atención médica en el hielo debe irse al banquillo de sancionados, una vez que sea capaz de hacerlo, por lo menos hasta después del saque neutral posterior. Si se niega a hacerlo, el jugador será sancionado con una falta leve. Si todavía se niega a salir después de haber sido sancionado con una falta leve, será sancionado posteriormente con incorrección.
- ii. Un jugador que está sangrando, no puede regresar al juego hasta que sus heridas hayan sido vendadas o cosidas suficientemente para impedir el libre flujo de la sangre. Si regresa sin la protección adecuada o con una equipación de cualquier tipo manchada de sangre, será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que se encuentra tendido en el hielo, ya sea simulando una lesión o se niega a levantarse del hielo será sancionado con una falta leve.

REGLA 149 - OBSTRUCCIÓN

DEFINICIÓN: Un jugador que obstaculiza o impide que un contrario sin la posesión del puck patine, reciba un pase o se mueva sobre el hielo libremente.

- i. Un jugador que obstruye a un contrario será sancionado con una falta leve.
- ii. Una obstrucción durante el juego puede ser cualquiera de las siguientes:
 1. Un jugador que impide a un contrario patinar libremente;
 2. Un jugador que impide a un contrario moverse libremente dentro de la zona de ataque, especialmente en el caso en el que se obliga al contrario a rodearlo sacando la cadera en un intento por desplazarlo;
 3. Un jugador que impide a un contrario dar una carga al cuerpo a un compañero de equipo suyo en posesión del puck o que se mueve en la trayectoria de un contrario sin tener primero la posición del cuerpo establecida (es decir, un bloqueo);
 4. Un jugador que impide a un contrario situarse en disposición de recibir un pase;
 5. Un jugador que gana un saque neutral, pero impide a su contrario avanzar hacia el puck (obstrucción en un saque neutral);
 6. Un jugador en cualquiera de los banquillos de jugadores o de sancionados que, por medio de su stick o su cuerpo, llega al hielo e interfiere con el movimiento del puck o de un contrario durante el juego;

7. Un jugador que se mueve lateralmente para impedir el avance de un contrario sin antes haber establecido la posición del cuerpo;
 8. Un jugador que impide a un contrario recoger una parte del equipo del hielo (stick, guante, casco) empujándolo lejos del contrario.
- iii. Los jugadores delante de la portería tendrán un margen ante sanciones tales como obstrucción, cargar con el stick, enganchar, agarrar, poner zancadillas, y golpear con el stick siempre que los esfuerzos para establecer la posición por delante o para eliminar a ese jugador de delante no crucen la línea de una batalla justa por el territorio. Las infracciones en este área incluyen: derribar a un contrario que no tiene el puck; estirar la camiseta del contrario; colocar un stick entre las piernas del contrario en una maniobra de "sacacorchos"; cargar con el stick violentamente a un contrario; golpear en la parte posterior de las piernas de un contrario.
- iv. Situaciones que no están clasificadas como obstrucción incluyen:
1. Un jugador tiene derecho a ocupar un espacio del hielo mientras mantenga su velocidad de patinaje y la posición del cuerpo entre un contrario y un puck suelto. Si se ralentiza o frena, se arriesga a obstruir al contrario;
 2. Un jugador tiene derecho a mantenerse en su espacio y no está obligado a moverse si un contrario desea patinar por esa zona del hielo;
 3. Un jugador puede bloquear a un contrario siempre y cuando él está por delante del contrario y se mueve en la misma dirección;
 4. Un jugador puede usar su posición del cuerpo para forzar a un contrario a tomar una ruta menos directa hacia el puck, siempre y cuando no utilice la mano o el brazo para sujetar o bloquear al contrario.
- v. Un jugador que carga a un contrario que no está en posesión del puck será sancionado con una falta leve por obstrucción.
- vi. Un jugador que se anticipa a un contrario para obtener la posesión o el control del puck pero que hace contacto con el contrario antes de que tenga esa posesión o control recibirá una sanción por obstrucción.
- vii. Dos jugadores que compiten por la posición y patinan a por un puck suelto están en su derecho de hacerlo, pero si uno usa su stick, el brazo o patín para obstruir la habilidad de patinar hacia el puck de su contrario, será sancionado con una falta leve por obstrucción.
- viii. "Sobre el hielo" significa que ambos patines deben estar en el hielo. Si un jugador tiene un patín en el hielo y otro sobre las vallas o fuera del hielo, se considerará fuera del hielo. Sin embargo, si está fuera del hielo bajo esta definición, no se le permitirá jugar el puck, hacer contacto con un contrario o participar en la acción del juego de ninguna manera. Si lo hace, será sancionado con una falta leve por obstrucción.
- ix. Si un jugador se inclina sobre la valla en su banquillo de jugadores y juega el puck, hace contacto con un contrario en el hielo, o participa en la jugada de cualquier manera, será sancionado por obstrucción.

- x. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por una obstrucción será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.

REGLA 150 - OBSTRUCCIÓN A UN PORTERO

Ver también la Regla 183 (Protección al Portero) y La Regla 184 (Portero y Área de Portería)

DEFINICIÓN: Un jugador que utiliza cualquier medio para evitar que un portero pueda jugar en su posición.

- i. Un jugador que, por medio de su stick o su cuerpo, interfiere o impide el movimiento de un portero que está en su área de portería, o impide al portero jugar en su posición, será sancionado con una falta leve.
- ii. Si un jugador atacante en posesión del puck, patinando hacia delante o hacia atrás, hace contacto con el portero en el área de portería, y el puck entra en la portería, no se concederá el gol y el jugador atacante será sancionado con una falta leve (para excepciones ver Regla 183-iii). Esta regla también se aplica en los lanzamientos de penalti y en las tandas de lanzamientos de penalti.
- iii. Un jugador atacante que se coloca delante del portero contrario y realiza acciones tales como agitar los brazos o el stick delante de la cara del portero con el fin de distraer al portero sin importar si el jugador atacante se coloca dentro o fuera del área de portería, será sancionado con una falta leve.
- iv. Un contrario que bloquea o impide a un portero regresar a su área de portería o le carga indebidamente, mientras el portero juega el puck detrás de su portería será sancionado con una falta leve.
- v. Un jugador atacante puede patinar a través del área de portería durante una jugada, siempre y cuando no haga contacto con el portero. Si realiza un contacto, o si el portero choca con él mientras regresa a su área de portería, el jugador atacante será sancionado con una falta leve.
- vi. El contacto incidental con el portero está permitido siempre que no se produzca una infracción de las situaciones contempladas en las Reglas 150-i-v.

REGLA 151 - DAR UNA PATADA

DEFINICIÓN: Un jugador que genera un movimiento de balanceo con su patín dirigido a cualquier parte del cuerpo de un contrario.

- i. Un jugador que da una patada o intenta dar una patada a un contrario será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 152 - RODILLAZO

DEFINICIÓN: Un jugador que extiende la rodilla con el fin de entrar en contacto con un contrario.

- i. Un jugador que usa su rodilla para hacer contacto con un contrario será sancionado como mínimo con una falta leve.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por un rodillazo será sancionado con una falta grave más incorrección de partido o expulsión de partido.

REGLA 153 - IMPACTO TARDIO

DEFINICIÓN: Un impacto tardío es una carga al cuerpo a un jugador que se encuentra en una posición vulnerable porque ya no tiene el control ni la posesión del puck. Un impacto tardío puede darse sobre un jugador que esté alerta o que no lo esté sobre el inminente contacto.

- i. Un jugador que no se encuentra en la inmediata proximidad de un contrario con la posesión o el control del puck y a pesar de ello realiza un impacto tardío (una carga a destiempo) a ese contrario, que está al tanto del contacto inminente, será sancionado con una falta leve.
- ii. Un jugador que realiza un impacto tardío (carga a destiempo) a un contrario desprevenido será sancionado con una falta grave e Incorrección de Partido automática.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario vulnerable mediante un impacto tardío (carga a destiempo) será sancionado con una expulsión de partido.

REGLA 154 - INFRACCIONES EN BANQUILLO DE SANCIONADOS - SALIR PREMATURAMENTE / ACCESO INCORRECTO

DEFINICIÓN: Sólo se permite al asistente del banquillo de sancionados abrir y cerrar la puerta del banquillo de sancionados durante un partido. Un jugador no puede salir del banquillo de sancionados, excepto al final de un período o después de que su sanción haya finalizado.

- i. Un jugador penalizado que abandona el banquillo de sancionados por su propio error antes de la finalización de su sanción será sancionado con una falta leve, además de tener que cumplir el resto de su sanción actual.
- ii. Un jugador que sale del banquillo de sancionados antes de tiempo debido a un error del asistente del banquillo de sancionados no será sancionado, pero debe volver a la banquillo de sancionados para cumplir el resto del tiempo de su sanción.
- iii. Un jugador que sale del banquillo de sancionados antes de la finalización de su sanción con el fin de discutir la decisión de un árbitro será sancionado con una falta leve más incorrección de partido.
- iv. Un jugador que sale del banquillo de sancionados antes de la finalización de su sanción con el propósito de entrar en un altercado o unirse a o provocar una pelea será sancionado con una falta leve más incorrección de partido.
- vi. Un jugador que utiliza una parte de la instalación que no sea la superficie del hielo para entrar o salir del banquillo de sancionados durante el desarrollo del partido será sancionado con una falta leve.

REGLA 155 - JUGAR SIN EL CASCO

DEFINICIÓN: Un jugador que participa en la jugada sin el casco correctamente asegurado a la cabeza.

- i. Un jugador cuyo casco se cae durante una jugada y que no vaya a su banquillo de jugadores inmediatamente será sancionado con una falta leve.
- ii. Una rejilla o una pantalla de casco agrietada o dañada están incluidas en equipaciones peligrosas. Un jugador cuya pantalla o rejilla se agrieta o se rompe durante una acción de juego debe abandonar el hielo inmediatamente. De no hacerlo el equipo del jugador recibirá una advertencia del árbitro sobre cualquier equipación ilegal o peligrosa, y cualquier otro jugador siguiente será sancionado con una Incorrección.
- iii. Si la correa de sujeción del casco de un jugador se desata durante una jugada pero el casco permanece sobre su cabeza, el jugador puede seguir participando en el juego hasta la siguiente parada de juego o hasta que abandone el hielo.

REGLA 156 - ESTIRAR DEL PELO, CASCO, REJILLA

DEFINICIÓN: Un jugador que agarra o sujeta la rejilla o el casco o estira del cabello a un contrario.

- i. Un jugador que agarra o sujeta la rejilla o el casco, o estira de los cabellos de un contrario, será sancionado con una falta leve o una falta grave más incorrección de partido.

REGLA 157 - NEGARSE A INICIAR EL PARTIDO

DEFINICIÓN: Ningún equipo puede hacer caso omiso de la llamada del árbitro para iniciar el juego.

- i. Si ambos equipos están en el hielo y un equipo se niega a jugar por cualquier razón, el árbitro avisará al capitán del equipo no dispuesto y concederá al equipo no más de 30 segundos para reanudar el juego. Si el equipo todavía se niega a jugar, el árbitro impondrá una falta leve de banquillo.
- ii. Si hay una repetición del mismo incidente, el árbitro suspenderá el partido, y el incidente será comunicado a las autoridades competentes que tienen la facultad de declarar el partido suspendido en beneficio del contrario.
- iii. Si un equipo no está en el hielo y renuncia a entrar al hielo para empezar a jugar cuando es requerido por el árbitro a través del capitán, manager o entrenador, el árbitro concederá al equipo que se niega dos minutos para empezar a jugar. Si el equipo vuelve al partido dentro de esos dos minutos, se le impondrá una falta leve de banquillo. Si el equipo se niega a entrar al hielo, el árbitro suspenderá el partido, y el incidente será comunicado por el árbitro a las autoridades competentes que tienen la facultad de declarar el partido suspendido en beneficio del equipo contrario.

REGLA 158 - DUREZA INNECESARIA

DEFINICIÓN: Un jugador que empuja o golpea a un contrario durante el partido.

- i. Un jugador involucrado en un breve altercado con un contrario será sancionado con una falta leve, doble falta leve o una falta grave más incorrección de partido automática.
- ii. Un jugador que quita intencionadamente el casco de la cabeza de un contrario con el fin de obligarlo a salir del juego será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que persiste en participar en acciones de dureza innecesaria se le aplicarán las Reglas por pelea (Ver Regla 141).

REGLA 159 - GOLPEAR CON EL STICK

DEFINICIÓN: Un jugador que balancea su stick, con una mano o dos, en cualquier parte del cuerpo o de la equipación de un contrario. No es necesario contactar con el contrario para que la sanción sea impuesta.

- i. Tapar el stick del portador del puck no se considera golpear si se limita a apoyar el stick con el único fin de tratar de hacer que el contrario pierda la posesión del puck. Un contacto con fuerza, sobre todo si el resultado es o bien rompiendo el stick del contrario o el propio stick del jugador, se considerará golpear.
- ii. Un jugador que golpea con el stick a un contrario será sancionado con una falta leve.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por una acción de golpear con el stick será sancionado con una falta grave más incorrección de partido o una expulsión de partido.
- iv. Un jugador que balancea su stick contra otro jugador durante altercado será sancionado con una falta grave más incorrección de partido o con expulsión de partido.
- v. Un jugador que balancea violentamente su stick hacia el puck, en el hielo o en el aire, con el objeto de intimidar a un contrario será sancionado con una falta leve.
- vi. Un jugador que levanta su stick entre las piernas del contrario con el propósito de hacer contacto con las ingles será sancionado con una falta grave más incorrección de partido o una expulsión de partido.

REGLA 160 - DERRIBAR CON LOS PIES

DEFINICIÓN: Un jugador que peligrosamente da con su pie en el pie de un contrario por detrás o estira de un contrario hacia atrás mientras que al mismo tiempo golpea o patea sus pies por debajo de él.

- i. Un jugador que derriba con los pies a un contrario será sancionado con una falta grave e Incorrección de Partido Automática o con una expulsión de partido.
- ii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario derribándolo con los pies será sancionado con una expulsión de partido.

REGLA 161 - PINCHAR

DEFINICIÓN: Un jugador que pincha a un contrario o intenta pinchar a un contrario con el extremo de la pala stick, independientemente de si el stick se está utilizando con una o con ambas manos. No es necesario contactar con el contrario para que la sanción sea impuesta.

- i. Un jugador que intenta pinchar a un contrario será sancionado con una doble falta leve más incorrección.
- ii. Un jugador que pincha un contrario será sancionado con falta grave más incorrección de partido automática o expulsión de partido.
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por pinchar será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 162 - ESCUPIR

DEFINICIÓN: Un jugador que escupe sobre o contra un contrario, espectador, o alguien en la pista durante un partido.

- i. Un jugador u oficial de equipo que escupe a un contrario o a cualquier persona en la pista durante un partido será sancionado con expulsión de partido.
- ii. Un jugador sangrando que limpia intencionadamente sangre de su cuerpo sobre un contrario será sancionado una expulsión de partido por escupir.

REGLA 163 - DESPRECIO

DEFINICIÓN: Un jugador que celebra un gol o provoca a los contrarios mientras patina por delante del banquillo de jugadores del equipo contrario con gestos de celebración, burlones o sarcásticos o palabras provocadoras destinadas a burlarse o incitar a sus contrarios.

- i. Celebraciones excesivas o burlarse de los contrarios en su banquillo de jugadores en cualquier forma será sancionado con incorrección.

REGLA 164 - OFICIAL DE EQUIPO QUE ENTRA AL ÁREA DE JUEGO

DEFINICIÓN: un oficial del equipo no podrá entrar al hielo durante un partido sin el consentimiento de un árbitro.

- i. Cuando se haya producido una lesión a un jugador y haya una parada de juego, un médico del equipo (u otro personal médico) puede entrar al hielo para asistir al jugador lesionado sin esperar a que el árbitro le autorice.
- ii. Un oficial de equipo que camina por el hielo, en cualquier momento desde el inicio al final de un periodo (exceptuando la Regla 164-i) será sancionado con incorrección de partido.

REGLA 165 - LANZAR UN STICK O CUALQUIER OBJETO

DEFINICIÓN: Un jugador u oficial de equipo que lanza un stick o cualquier otro objeto dentro o fuera del área de juego.

- i. Un jugador que lanza un stick o parte de él o cualquier otro objeto fuera del área de juego será sancionado con incorrección de partido.
- ii. Un jugador podrá desplazar o dirigir un stick o una parte de él o cualquier objeto alejándolo de sus inmediaciones en el hielo siempre y cuando con sus acciones no interfiera con un contrario. Sin embargo, un jugador en el hielo que lanza o dirige un stick o cualquier parte de él, o cualquier otro objeto, hacia el puck o el portador del puck en la zona neutral o en la zona de ataque, será sancionado con una falta leve.

- iii. Un jugador u oficial de equipo sin identificar en el banquillo de jugadores o en el de sancionados que lanza o dirige un stick o una parte de él o cualquier objeto, en dirección al puck o al portador del puck en la zona neutral o de ataque, será sancionado con una falta leve de banquillo.
- iv. Un jugador u oficial de equipo identificado en el banquillo de jugadores o en el de sancionados que lanza o dirige un stick o una parte de él o cualquier objeto, en dirección al puck o al portador del puck en la zona neutral o de ataque, será sancionado con una falta leve o una falta leve de banquillo e Incorrección de Partido.
- v. Si un jugador u oficial de equipo comete una de estas acciones de las Reglas 165-ii-iv en su zona de defensa, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- vi. La posición del puck o del portador del puck en el momento en que se produce el lanzamiento es el factor determinante para sancionar con una falta leve / leve de banquillo o un lanzamiento de penalti.
- vii. Cuando un jugador u oficial de equipo lanza o dirige un stick o una parte de él o cualquier objeto a un jugador atacante en una escapada, el árbitro concederá al equipo del jugador un lanzamiento de penalti.
- viii. Si el portero ha sido sustituido por un jugador extra, dejando la portería de su equipo vacía y un compañero de equipo u oficial de equipo lanza o dirige un stick o una parte de él o cualquier hacia el puck o el portador del puck en la zona neutral o en la zona de defensa con la portería vacía para impedir que el portador del puck tenga un tiro limpio, se concederá un gol al equipo atacante. El portero se considerará fuera del hielo una vez que su sustituto tenga un patín en el hielo.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El árbitro señala una sanción diferida al equipo A y el equipo B ha sustituido a su portero por un jugador extra. Si un jugador del equipo B lanza su stick hacia el puck suelto en su propia zona de defensa mientras el puck se desliza hacia la portería vacía. Se concederá un gol al equipo A. Asimismo se impondrá la sanción al Equipo A.

REGLA 166 - DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA

DEFINICIÓN: Un equipo tiene derecho a un máximo de un portero y cinco jugadores o seis jugadores sobre el hielo. Sin embargo, se puede incurrir en una sanción por demasiados jugadores en pista en cualquier momento en que un equipo tenga uno o más jugadores sobre el hielo de los que está autorizado.

- i. Un jugador que va a salir al hielo debe esperar hasta que el jugador que se retira esté a menos de 1,5 metros (5 ') de su respectivo banquillo de jugadores.
- ii. Los cambios de jugadores durante el juego y durante las paradas deben tener lugar en el banquillo de jugadores. Modificar la fuerza numérica en el hielo utilizando cualquier otra entrada o salida es ilegal y será sancionado con una falta leve de banquillo por demasiados jugadores en pista.

- iii. Un equipo que tiene en el hielo durante una jugada un número mayor de jugadores de los que debe tener, será sancionado con una falta leve de banquillo por demasiados jugadores en pista.
- iv. Si, durante un cambio de jugadores durante una jugada, un jugador que sale al hielo o se retira del hielo juega el puck, realiza un contacto con un contrario, o participa en la acción de juego mientras que, tanto el jugador que sale como el que entra, están en el hielo dentro de la zona de 1,5 metros (5 '), serán sancionados con una falta leve de banquillo por demasiados jugadores en pista.
- v. Si se hacen cambios de jugadores durante una jugada y (1) los jugadores que cambian están a menos de 1,5 metros (5 ') de la valla a lo ancho de sus respectivos banquillos de jugadores y (2) los jugadores que cambian no están involucrados en la jugada de ninguna manera, no se aplicará ninguna sanción por demasiados jugadores en pista.
- vi. Una falta leve de banquillo por demasiados jugadores en pista debe ser cumplida por un jugador de los que estaban en el hielo en el momento de pitar para detener el partido para imponer la sanción.

REGLA 167 - ZANCADILLA

DEFINICIÓN: Un jugador que utiliza su stick, el patín, la pierna o el brazo para desplazar el pie de un contrario haciéndole perder el equilibrio o caer.

- i. Un jugador que zancadillea a un contrario por cualquier medio será sancionado con una falta leve.
- ii. Si un jugador persigue a un contrario que está en posesión del puck y se lanza a lo largo del hielo, golpeando el puck y desplazándolo con su stick en primer lugar y, posteriormente provoca que el jugador se caiga, a pesar de ello se impondrá una sanción por zancadilla (pero no se concederá un lanzamiento de penalti).
- iii. Un jugador que pone en peligro imprudentemente a un contrario por una zancadilla será sancionado con falta grave más incorrección de partido o expulsión de partido.

REGLA 168 - CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Ver también la Regla 116 - Abuso de Oficiales

DEFINICIÓN: Un jugador u oficial de equipo que cometa una infracción de las reglas relativas a la deportividad, el juego limpio y el respeto.

- i. Falta Leve
 - 1. Un jugador identificable que cometa una infracción de las Reglas de la deportividad, el juego limpio y el respeto.
 - 2. Un jugador identificable usa lenguaje o actos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier persona en el hielo o en cualquier lugar de la instalación.
 - 3. Un jugador u oficial de equipo que celebra con o felicita a un compañero de equipo después de una lesión de un contrario.
 - 4. Un jugador atacante que lanza nieve a un portero que retiene el puck para detener el partido.

- ii. Falta Leve de Banquillo.
 - 1. Un jugador o un oficial de equipo no identificable que comete una infracción de las reglas relativas a la deportividad, el juego limpio y el respeto.
 - 2. Un jugador o un oficial de equipo inidentificable que celebra con o felicita a un compañero después de una lesión de un contrario.
 - 3. Un jugador o un oficial de equipo inidentificable que usa lenguaje o actos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier persona en el hielo o en cualquier lugar de la instalación.
 - 4. Un jugador o un oficial de equipo inidentificable que está fuera del hielo lanza un stick o cualquier objeto dentro del hielo para protestar una decisión arbitral.
- iii. Incorrección
 - 1. Un jugador atacante que dispara el puck después de un silbato o al final de un periodo.
 - 2. Por una infracción flagrante o si un jugador continúa con su conducta antideportiva.
 - 3. Un jugador que persiste en el uso de un lenguaje o actos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier persona en el hielo o en cualquier lugar de la instalación por lo que ya ha sido sancionado con una falta leve.
 - 4. Un jugador que persiste en provocar a un contrario para que cometa una infracción.
 - 5. Un jugador que entra en el banquillo de jugadores contrario por cualquier razón no accidental.
- iv. Incorrección de Partido
 - 1. Un oficial de equipo que persista en cualquier acción por la que ha sido sancionado con una falta leve de banquillo.
 - 2. Un jugador o entrenador que usa un lenguaje o actos obscenos, profanos o abusivos dirigidos a cualquier persona en el hielo o en cualquier lugar de la instalación por lo que ya ha sido sancionado con una falta leve o una falta leve de banquillo. Cuando esto ocurra una vez acabado el partido, dentro o fuera del hielo, la incorrección de partido puede aplicarse sin la necesidad de haber sancionado previamente una falta leve o falta leve de banquillo.
- v. Falta leve de Banquillo más Incorrección de Partido
 - 1. Un jugador o un oficial de equipo identificable que está fuera del hielo y lanza un stick o cualquier otro objeto al hielo será sancionado con una falta leve de banquillo más incorrección de partido.
- vi. Expulsión de Partido
 - 1. Un jugador u oficial de equipo que amenaza, hace comentarios racistas o étnicos, insulta, o hace comentarios de odio, discriminatorios o sexuales, escupe, mancha con sangre a cualquier.
 - 2. Un jugador u oficial de equipo que hace cualquier acción o gesto obsceno a cualquier persona en el hielo o en cualquier lugar de la instalación antes, durante o inmediatamente después del partido.
 - 3. Un jugador que balancea su stick contra un espectador o a cualquiera que no sea un contrario.

REGLA 169 - CARGA ILEGAL (HOCKEY FEMENINO)

DEFINICIÓN - En hockey femenino, una jugadora no puede realizar una carga al cuerpo de un contrario.

- i. Una jugadora que carga al cuerpo de una contraria será sancionada con: (1) una falta leve; (2) una falta grave más incorrección de partido automática; (3) una expulsión de partido.
- ii. Una jugadora que pone en peligro imprudentemente a una contraria por cargar al cuerpo será sancionada con una falta grave más incorrección de partido automática o una expulsión de partido.
- iii. Si dos jugadoras están disputando el puck, se les permite empujarse razonablemente y contactar entre sí, siempre que la posesión del puck siga siendo el único objetivo de las dos jugadoras.
- iv. Si dos o más jugadoras están peleando por la posesión del puck, no podrán usar la valla para hacer contacto con una contraria para eliminarla de la jugada, ni empujarla contra la valla o sujetarla a lo largo de la valla. Todas estas acciones indican una ausencia de interés en ganar la posesión del puck.
- v. Una jugadora que está parada tiene derecho a ese espacio del hielo. Le corresponde a la contraria evitar el contacto del cuerpo con esta jugadora. Si esa jugadora está estacionada entre la contraria y el puck, la contraria estará obligada a patinar alrededor de la jugadora que está parada.
- vi. Si una jugadora con el puck está patinando directamente a una contraria que está parado, es obligación de la jugadora con el puck evitar el contacto. Pero, si la portadora del puck hace todo lo posible para evitar el contacto y la contraria se mueve hacia la portadora del puck, esa contraria será sancionada con una falta leve por cargar al cuerpo.
- vii. Las jugadoras pueden "mantener su posición" en cualquier momento que han establecido su posición en el hielo. Ninguna jugadora está obligada a apartarse fuera del camino de una jugadora contraria para evitar una colisión. Cualquier movimiento de una jugadora para cortar el paso o desplazarse contra una jugadora contraria será sancionado con una falta leve por cargar al cuerpo.
- viii. La jugadora no será sancionada si su intención es jugar el puck y al hacerlo, sin querer, ella provoca un choque con una rival.

SECCIÓN 11 - LANZAMIENTOS DE PENALTI Y CONCESIÓN DE GOLES

DESCRIPCIÓN GENERAL - En situaciones en que un miembro del equipo defensor utiliza medios ilegales para quitar a un contrario una oportunidad clara de marcar un gol, con el portero en el hielo, el árbitro tiene la opción de otorgar al contrario un lanzamiento de penalti. En situaciones en las que un miembro del equipo defensor utiliza medios ilegales para quitar a un contrario una oportunidad clara de marcar un gol, con el portero fuera del hielo, el árbitro tiene la opción de conceder al contrario un gol.

La intención de estas reglas es la de devolver una oportunidad de gol razonable que fue evitada por una falta por detrás por un contrario o por una clara infracción de las reglas que de otra manera hubiera resultado en una oportunidad de gol excelente o en un gol.

REGLA 170 - LANZAMIENTOS DE PENALTI Y TANDA DE LANZAMIENTOS DE PENALTI COMO PARTE DEL PARTIDO

- i. El lanzamiento de un penalti durante el partido y la tanda de lanzamientos de penalti se consideran parte del partido. Cualquier sanción que normalmente podría ser impuesta a los jugadores durante el partido es igualmente aplicable durante un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti.

REGLA 171 - CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / ESCAPADA

- i. Si un jugador está en una escapada, y recibe una falta de un contrario por detrás, o por el portero contrario, se concederá al equipo del jugador un lanzamiento de penalti.
- ii. Si el jugador pierde el control o la posesión del puck después de recibir una falta, el árbitro detendrá la jugada y concederá un lanzamiento de penalti.
- iii. Si el jugador es objeto de falta, pero consigue mantener la posesión del puck, el árbitro retrasará la imposición de la sanción y permitirá que el jugador termine la jugada.
- iv. Si el jugador que recibe la falta logra anotar, se cancelará el lanzamiento de penalti. Si la sanción a imponer era una falta leve, también será cancelada por el gol, pero si la sanción que se iba a imponer era una falta grave más incorrección de partido o una expulsión de partido, estas aún serán impuestas.
- v. Si el árbitro señala un lanzamiento de penalti y antes de detener la jugada porque se ha conseguido un gol o para conceder el lanzamiento de penalti se impone otra sanción al mismo equipo, la sanción adicional será impuesta sin importar si el jugador consigue un gol en la jugada diferida o en el lanzamiento de penalti.
- vi. Si una falta se produce casi al final de cualquier período (reglamentario o prórroga) y el tiempo expira en el marcador antes de que el árbitro pueda conceder el lanzamiento de penalti, se realizará el lanzamiento de penalti.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: A9 está en una escapada y recibe una carga por la espalda de B5. El árbitro concederá a A9 un Lanzamiento de Penalti y B5 cumplirá la sanción de Incorrección automática.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Un jugador del equipo A en una escapada recibe una falta por la espalda de B9. Si la Falta es sancionada con Falta Grave más Incorrección de Partido automática o Expulsión de Partido, el Árbitro concederá un Lanzamiento de Penalti y el jugador del Equipo B que cometió la falta será sancionado además con una Falta Grave más Incorrección de Partido automática o Expulsión de Partido.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: Un jugador del equipo A en una escapada recibe una falta por detrás. Si cae al hielo, pero consigue levantarse y realizar un lanzamiento claro y sin obstáculos a portería, no se concederá un lanzamiento de penalti. Sin embargo, se sancionará con una falta Leve al Equipo B.

SITUACIÓN DE JUEGO 4: A9 está en una escapada y es zancadilleado. Si el puck queda libre y A7 controla el puck y realiza un tiro claro a portería (pero no anota gol), no se concederá un lanzamiento de penalti. Sin embargo, se sancionará con una falta Leve al Equipo B.

SITUACIÓN DE JUEGO 5: A6 está en una escapada es objeto de falta por detrás de B3. El árbitro señala un lanzamiento de penalti, pero antes de completar la jugada, se señala una segunda infracción (ya sea a B3 o a otro jugador del Equipo B). En este caso, el Lanzamiento de Penalti cancela la primera infracción, pero el jugador del Equipo B que cometió la segunda infracción aún será sancionado. Deberá acudir al banquillo de sancionados para cumplir la sanción independientemente del resultado del penalti. Si el equipo ya está cumpliendo otra falta leve, el equipo cumplirá también esta sanción sin importar el resultado del penalti y el equipo jugará con dos jugadores menos.

SITUACIÓN DE JUEGO 6: A10 está en el banquillo de sancionados (sanción en el marcador). A8 va a ser sancionado por golpear con el stick, pero antes de detener el juego se concede un penalti al equipo B por una falta adicional del equipo A. Si el Equipo B consigue gol en el Lanzamiento de Penalti, no regresa ningún jugador del Equipo A y además A8 aún deberá cumplir su sanción.

SITUACIÓN DE JUEGO 7: Si A9 está en una escapada y B2, estando detrás de su portería, desplaza la portería, el Árbitro concederá un lanzamiento de Penalti.

REGLA 172 - CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / OBSTRUCCIÓN O LANZAR OBJETOS

- i. Si un jugador u oficial de equipo, dentro o fuera del hielo, lanza o dirige un stick desechado o rotos u otra pieza de la equipación o un objeto contra el puck o el portador del puck mientras el juego está en la zona de defensa del jugador que comete la falta, el árbitro concederá inmediatamente un lanzamiento de penalti.
- ii. Si un jugador o cualquier oficial de equipo entra ilegalmente en el juego desde el banquillo de jugadores o cualquier otro lugar de la instalación e interfiere con un jugador atacante en una escapada, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.

- iii. Si un jugador u oficial de equipo lanza o tira un stick o cualquier parte de él o cualquier objeto, o que dirige (con cualquier parte de su cuerpo) un stick o parte de él o cualquier objeto, en la dirección del puck o del portador del puck en una escapada, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.

REGLA 173 - CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / ÚLTIMOS DOS MINUTOS DE PARTIDO / CUALQUIER MOMENTO DE LA PRÓRROGA

- i. Si un jugador desplaza intencionadamente su portería de su posición normal durante los dos últimos minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento de la prórroga, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- ii. Si durante los dos últimos minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento de la prórroga un equipo realiza una sustitución ilegal intencionada y crea una situación de demasiados jugadores en pista el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- iii. Una sustitución ilegal intencionada ocurre cuando un equipo envía intencionadamente jugadores extra al hielo durante una jugada con el propósito de obtener una ventaja, conseguir una parada del juego o evitar un gol.
- iv. Un cambio incorrecto de jugadores durante una jugada no debe considerarse una sustitución ilegal intencionada, el equipo infractor será sancionado con una falta leve de banquillo excepto si resulta ser una táctica según la Regla 173-iii.
- v. Si un capitán de un equipo, que está con una inferioridad numérica de dos jugadores, en los últimos dos minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento de la prórroga solicita una medición de un stick que no se confirma, el árbitro concederá un lanzamiento de penalti contra el equipo que solicita la medición.

REGLA 174 - CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR DESPLAZA LA PORTERÍA

- i. Si un jugador desplaza intencionadamente su portería de su posición normal cuando un jugador contrario está en una escapada, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.

REGLA 175 - CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR QUE CAE SOBRE EL PUCK

- i. Si un jugador cae sobre el puck, lo agarra o lo esconde en su cuerpo, lo levanta desde el hielo con sus manos, o lo oculta con sus manos en el área de portería de su equipo, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- ii. La posición del puck, y no la del jugador, es el factor determinante.

REGLA 176 - PROCEDIMIENTO DE LANZAMIENTO DE PENALTI / DESCRIPCIÓN GENERAL

- i. En los casos en que un jugador recibe una falta que va a ser sancionada con un lanzamiento de penalti, cualquier jugador del equipo que no vaya a ser sancionado puede ser nombrado por el entrenador para realizar el lanzamiento de penalti.

- ii. El entrenador del equipo defensor podrá cambiar de portero antes de un lanzamiento de penalti, pero el portero entrante no podrá hacer un calentamiento de ningún tipo.
- iii. En el caso en que dos lanzamientos de penalti sean concedidos a un mismo equipo en la misma parada de juego (por dos faltas diferentes), sólo podrá conseguirse un gol. En caso de que el lanzamiento por la primera sanción termine en un gol, el segundo lanzamiento de penalti se cancela de forma automática, pero la sanción adecuada es impuesta por la segunda infracción. Si el primer lanzamiento no tiene éxito, se lanzará el segundo. El orden de los penaltis será decidido por el orden de las infracciones durante la jugada.
- iv. Sólo un portero o portero suplente podrá ser el portero durante un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti.
- v. Un jugador sólo podrá ser el portero durante un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti si tanto el portero titular como el suplente están lesionados o cumpliendo sanciones que les hayan retirado del partido.

REGLA 177 - PROCEDIMIENTO DE LANZAMIENTO DE PENALTI / LANZAMIENTO

- i. Los jugadores de ambos equipos deben patinar a sus respectivos banquillos y abandonar la superficie del hielo por completo, permaneciendo allí durante el lanzamiento de penalti. Sólo podrán estar en el hielo el portero que defiende el lanzamiento, el jugador que lo realiza y los árbitros.
- ii. El árbitro colocará el puck en el punto de saque neutral del centro del hielo.
- iii. El jugador que lanza debe estar en su propio lado del centro del hielo antes del inicio del lanzamiento de penalti.
- iv. El portero debe permanecer en su área de gol hasta que el jugador ha tocado el puck en el centro del hielo. Si el portero sale de su área de gol antes de ese momento, el árbitro levantará su brazo y permitirá que el lanzamiento se efectúe. Si el jugador anota, el gol será válido. Si no anota, se le permitirá volver a efectuar el lanzamiento de penalti, y se dará al portero un aviso. Si el portero deja su área de portería en una acción posterior en contra de este jugador en ese lanzamiento, se le impondrá una incorrección y un jugador designado por el entrenador a través de su capitán deberá ir al banquillo de sancionados. Si el jugador no anota podrá volver a efectuar el lanzamiento. Por una tercera infracción, el gol será concedido al jugador que realiza el lanzamiento de penalti.
- v. Si un portero comete una falta contra un jugador durante un lanzamiento de penalti y no se anota un gol, el portero será sancionado con la sanción correspondiente y un jugador designado por el entrenador a través de su capitán deberá ir al banquillo de sancionados y el jugador volverá a realizar el lanzamiento. Si un portero comete una falta por segunda vez en contra de este jugador en el mismo lanzamiento y no se anota un gol, el árbitro impondrá la sanción correspondiente así como una sanción por incorrección al portero. El mismo jugador cumplirá esta sanción y otro jugador designado por el entrenador a través de su capitán deberá cumplir la Incorrección y el jugador volverá a realizar el lanzamiento. Para una tercera infracción en contra de este jugador en este lanzamiento, si no se consigue gol, se concederá un gol.

- vi. Durante un lanzamiento de penalti, Si un portero comete una falta contra el jugador que lanza el Penalti que es una Falta Grave el Árbitro impondrá una Falta Grave, más Incorrección de Partido automática al portero y se repetirá el lanzamiento si el jugador no marca gol. El portero abandona el hielo para el resto del partido, y procederá de inmediato a los vestuarios antes de repetirse el lanzamiento. El entrenador u oficial de equipo, a través del capitán, designará a un jugador para cumplir la sanción de 5 minutos. Antes de repetir el lanzamiento, el jugador designado irá al banquillo de sancionados y permanecerá en el hasta el final de la sanción. El portero suplente defenderá la portería en la repetición del lanzamiento.
- vii. El lanzamiento de penalti comenzará oficialmente cuando el árbitro haga sonar su silbato para que el jugador inicie el lanzamiento. El jugador deberá, en un plazo razonable de tiempo tras oír el silbato del árbitro, jugar el puck y continuar hacia la línea de gol de su contrario en continuo movimiento y tratar de anotar.
- viii. Si el jugador falla y no toca el puck en su movimiento y el puck permanece en el punto de saque neutral del centro del hielo, podrá regresar y continuar con el lanzamiento de penalti. Tan pronto como el jugador toca el puck de cualquier manera, se puede decir que el lanzamiento de penalti ha comenzado.
- ix. Una vez que el puck ha dejado stick del jugador y el movimiento de lanzamiento o de intento se ha completado, el lanzamiento de penalti se considera terminado. No se podrá conseguir un gol en un segundo lanzamiento de ningún modo.
- x. El jugador podrá utilizar todo el ancho del hielo siempre que demuestre el movimiento continuo lateral o hacia adelante del cuerpo y del puck hacia la portería.
- xi. El lanzamiento de penalti se considerará completado una vez que:
 - 1. El puck deja el stick del jugador, como resultado de un lanzamiento;
 - 2. El portero ha hecho una parada;
 - 3. El jugador no ha mantenido el puck en movimiento continuo lateral o hacia adelante;
 - 4. El puck toca la valla en cualquier punto entre la línea roja central y la línea de gol y no va directamente dentro de la portería;
 - 5. El puck sobrepasa la línea de gol, no entre los postes de la portería, por cualquier motivo o en cualquier forma;
 - 6. Un gol es anotado.
- xii. Si un jugador no maneja el puck o se cae, pero el puck continúa con un movimiento lateral o hacia adelante, puede recuperarlo, recuperar la posesión, y continuar con el lanzamiento de manera normal.
- xiii. Si se marca un gol en un lanzamiento de penalti, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral en el centro del hielo. Si no se anota un gol, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano a donde se intentó el lanzamiento de penalti en la zona de defensa.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si el lanzamiento de un jugador golpea el cristal protector detrás del portero, rebota hacia la zona, golpea en la espalda del portero y luego entra en la portería, no se concederá gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si el lanzamiento de un jugador rebota en el portero, golpea al jugador que efectúa el tiro y el puck entra en la portería, no se concederá gol.

SITUACIÓN DE JUEGO 3: El jugador intenta un tiro a portería pero no hace contacto con el puck, pero el puck continúa moviéndose en dirección a la portería. Si el jugador realiza un segundo disparo y marca gol, el gol será válido.

REGLA 178 - PROCEDIMIENTO DE LANZAMIENTO DE PENALTI / SITUACIONES CONCRETAS

- i. Si un jugador del banquillo de jugadores del equipo defensor interfiere o distrae a un jugador que realiza un lanzamiento de penalti, y debido a esta acción falla el lanzamiento, el árbitro permitirá al jugador volver a realizar el lanzamiento de penalti e impondrá una sanción por incorrección al jugador infractor.
- ii. Si un oficial de equipo del banquillo de jugadores del equipo defensor interfiere o distrae a un jugador que realiza un lanzamiento de penalti, y debido a estas acciones falla el lanzamiento, el árbitro permitirá al jugador volver a realizar el lanzamiento de penalti e impondrá una sanción por incorrección de partido al oficial de equipo infractor.
- iii. El movimiento 'spin-o-rama' en el que el jugador realiza un giro de 360° a medida que se acerca a la portería no está permitido.
- iv. La maniobra de 'estilo lacrosse' en la que un jugador acuna el puck en la pala de su stick y patina con el de este modo no está permitida.
- v. Si ocurre cualquiera de las situaciones siguientes, el gol será válido:
 1. El puck golpea el poste de la portería y rebota dentro de la portería;
 2. El puck golpea al portero y rebota dentro de la portería;
 3. El puck golpea el poste de la portería y luego rebota en el portero y entra en la portería;
 4. El puck golpea al portero y luego en el poste y entra en la portería.
 5. El puck golpea al portero que se desliza, junto con el puck, dentro de la portería.
- vi. Cuando un jugador y portero han sido elegidos por sus respectivos entrenadores para realizar un lanzamiento y defender la portería frente al lanzamiento, no se podrá cambiar si el lanzamiento se debe volver a repetir debido a una infracción de las reglas o a una falta cometida por el portero salvo en caso de lesión. En este caso, el entrenador podrá designar a otro jugador para realizar el lanzamiento o al portero suplente para defender la portería.
- vii. Durante el transcurso de un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti, cuando el puck entra en la portería y el marco de la portería se desplaza de sus anclajes o no está en la posición correcta, como resultado de la acción del portero o del portero "tratando de hacer una parada", el gol será concedido sin revisión del juez de vídeo-gol.

- viii. Durante el transcurso de un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti, si la portería se desplaza de sus anclajes o no está en la posición correcta, como resultado de la acción del portero o del portero "tratando de hacer una parada" y el puck no entra en la portería, no se concederá ningún gol.
- ix. Cualquier método utilizado por el jugador que realiza un lanzamiento de penalti o en la tanda de lanzamientos de penalti con el fin de distraer al portero hará que el lanzamiento se considere completado y no será concedido ningún gol.
- x. Si un espectador interfiere con el lanzamiento de penalti de forma que el jugador no pueda realizarlo correctamente o el portero no pueda jugar correctamente, el árbitro decidirá que se repita el lanzamiento.
- xi. Si se anota un gol de lanzamiento de penalti durante una situación de superioridad numérica, el jugador sancionado no podrá regresar al hielo.
- xii. El lanzamiento de penalti se efectuará con el reloj de juego parado desde el momento del pitido arbitral. No se pondrá en marcha durante el proceso del lanzamiento de penalti.
- xiii. Si un equipo está jugando sin un portero uniformado como portero y se concede un lanzamiento de Penalti contra ellos, deben designar a un jugador para hacer de portero al que se darán todos los privilegios de portero. Este jugador deberá seguir las mismas normas que un portero normal durante el lanzamiento; pero, no es necesario que lleve toda la equipación. Después de realizado el lanzamiento, el jugador será reclasificado como un jugador de pista. Esta situación sólo se aplica en el caso de un lanzamiento de penalti.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si un jugador rompe su stick durante un lanzamiento de penalti, existen cuatro situaciones posibles:

- i. Si marca el gol al mismo tiempo que se rompe el stick, el gol será válido;
- ii. Si falla al mismo tiempo que se rompe el stick, el lanzamiento se considera finalizado;
- iii. Si su stick se rompe y después tira y marca gol, no se concederá el gol;
- iv. Si rompe su stick en cualquier momento antes de disparar, el lanzamiento se considerará finalizado.

REGLA 179 - CONCESIÓN DE GOLES

- i. Para que el árbitro pueda conceder un gol a un equipo sin que el puck haya entrado en la portería, el portero defensor debe haber sido retirado del hielo por un jugador extra antes de la infracción.
- ii. Un gol será concedido si el portero ha sido retirado del hielo y el puck se encuentra en el espacio tridimensional del área de portería y un jugador de su equipo de forma deliberada:
 - 1. cae sobre el puck, lo agarra, o esconde el puck en su cuerpo;
 - 2. levanta el puck con las manos;
 - 3. Cubre con la mano el puck.
- iii. Un gol será concedido si el portero ha sido retirado del hielo y un contrario, en una escapada, recibe una falta por detrás para evitar una clara oportunidad de gol.

- iv. Un gol será concedido si el portero ha sido retirado del hielo y un jugador de su equipo desplaza el marco de la portería de su posición normal cuando un contrario está en una escapada.
- v. Un gol será concedido si el portero ha sido retirado del hielo y un jugador o cualquier oficial de equipo de su equipo entra ilegalmente en el juego desde el banquillo de jugadores o cualquier otro lugar de la instalación e interfiere con un jugador del equipo contrario en una escapada.
- vi. Un gol será concedido si el portero ha sido retirado del hielo y un jugador u oficial de equipo desde el banquillo de jugadores o el banquillo de sancionados, por medio de su stick o cualquier otro objeto o de su cuerpo, interfiere con el movimiento del puck por fuera de la zona de defensa contraria.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: El portero del Equipo A ha sido retirado por un delantero extra y A3 está tumbado en el área cuando el puck es lanzado debajo de él. Si él no hace ningún intento para cubrir el puck, caer sobre el puck o esconder el puck con su cuerpo, pero el puck queda retenido bajo su cuerpo. El Árbitro no concederá un gol a menos que A3 haya hecho algún intento deliberado para cubrir el puck.

REGLA 180 - CONCESIÓN DE GOLES / OBSTÁCULOS EN LA PORTERÍA

- i. Si un portero ha sido sustituido por un jugador de pista y un jugador de ese equipo deja algún objeto delante de su portería y el puck golpea ese objeto, evitando que el puck entre en la portería, se concederá un gol.
- ii. Si un portero deja su stick o cualquier otra equipación o acumula nieve u otros objetos delante de su portería antes de salir del hielo para ser sustituido por un jugador y cualquiera de esos obstáculos impide que el puck entre en la portería, se concederá un gol.

SECCIÓN 12 - NORMAS ESPECÍFICAS DE PORTEROS

DESCRIPCIÓN GENERAL - Esta sección incluye todas las reglas y regulaciones que tengan relación con los porteros. Cualquier referencia a "portero" se refiere igualmente al "portero suplente".

REGLA 181 - CALENTAMIENTO DEL PORTERO

- i. Una vez que se ha lanzado el puck en el saque neutral inicial del partido, cualquier portero que entre posteriormente en el partido no podrá realizar un calentamiento en ningún momento (ver la Regla 202-vii para excepciones).
- ii. "Portero" se refiere al portero titular si vuelve a entrar en el partido en cualquier momento, al portero suplente, a un tercer portero o a un jugador que se ve obligado a vestirse y jugar en la posición de portero.

REGLA 182 - PORTERO COMO CAPITÁN O CAPITÁN ASISTENTE

- i. Un portero no podrá ser el capitán o capitán asistente de su equipo durante un partido.

REGLA 183 - PROTECCIÓN DEL PORTERO

- i. En ningún momento es aceptable el contacto iniciado por un jugador contra un portero contrario. Como resultado, el portero nunca puede ser razonablemente responsable de esperar recibir una carga. El contacto, ya sea accidental o no, puede ser con un stick o con cualquier parte del cuerpo.
- ii. Una sanción será impuesta en cada caso en que un jugador haga un contacto innecesario con un portero contrario. Podrá existir un contacto accidental cuando el portero está jugando el puck fuera de su área de gol, siempre que el jugador atacante haga un esfuerzo razonable para minimizar o evitar tal contacto.
- iii. Si un jugador atacante es empujado, desplazado o recibe una falta de un contrario que le obliga a entrar en contacto con el portero, ese contacto no se considerará como contacto iniciado por el jugador atacante, siempre que el jugador atacante haya hecho un esfuerzo razonable para evitar el contacto.
- iv. Un jugador atacante no podrá pinchar, empujar o golpear sobre el guante del portero esté en el hielo o en el aire después de que el portero haya hecho una parada.
- v. Un jugador atacante no podrá golpear el stick del portero fuera de su mano, por ningún medio.
- vi. Mientras un portero juega en su posición, su stick se considera parte de su equipación y no puede ser enganchado, levantado o golpeado de manera que se interfiera con sus habilidades. Sin embargo, si está usando su stick como un jugador de pista para jugar el puck, puede ser jugado en contra con otro stick.

- vii. Un portero fuera de su área de portería no está autorizado a obstruir a un jugador atacante que está tratando de jugar el puck ni a cargar a un contrario.

REGLA 184 - PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA

DESCRIPCIÓN GENERAL - La capacidad del portero para jugar su posición se basa en su capacidad de moverse libremente en su área de portería. Aunque se permite que un jugador atacante patine a través del área de portería, al hacerlo corre el riesgo de incurrir en una sanción o invalidar un gol. Por otra parte, con cualquier contacto que el jugador atacante inicia contra un portero, ya sea directamente o por empujar a un contrario contra el portero, también corre el riesgo de incurrir en una sanción o invalidar un gol.

- i. Si un jugador atacante mantiene su posición en el área de portería, se detendrá el juego y el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona neutral.
- ii. Un jugador atacante que comete una falta sobre un portero, independientemente de la capacidad del portero para jugar su posición o donde se está jugando el puck, será sancionado como mínimo con una falta leve.
- iii. Si un portero está fuera de su área de portería y un jugador atacante impide al portero regresar a su portería o impide al portero jugar su posición correcta mientras se marca un gol, no se concederá el gol y el jugador atacante será sancionado con una falta leve por obstrucción.
- iv. Si un jugador atacante está en el área de portería e inicia un contacto incidental con el portero impidiendo la capacidad del portero para jugar su posición cuando el puck entra en la portería, no se concederá el gol y no se impondrá ninguna sanción.

REGLA 185 - PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL VÁLIDO

- i. Si un jugador atacante está dentro del área de portería en el momento en que el puck cruza la línea de gol y de ninguna manera afecta la capacidad del portero para hacer una parada o jugar en su posición correcta, el gol será válido.
- ii. Si un jugador atacante es empujado, desplazado o recibe una falta de un contrario que le obliga a estar en el área de portería cuando el puck entra en la portería, el gol será válido incluso si llega a hacer contacto con el portero excepto si el jugador atacante ha tenido tiempo suficiente para salirse del área de portería.
- iii. Un jugador atacante que contacta accidentalmente con el portero fuera de su área de portería, mientras los dos intentan ganar la posesión del puck no será sancionado. Si se marca un gol en ese momento, el gol será válido.
- iv. Si un jugador atacante gana la posición fuera del área de portería, pero delante del portero, tapando la línea de visión del portero, pero sin hacer contacto y se marca un gol, será válido (a menos que haya una infracción de la Regla 150-iii).

REGLA 186 - PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL ANULADO

- i. Si un jugador atacante hace contacto con un portero en el área de portería durante una acción de juego, será sancionado con una falta leve por obstrucción. Si se marca un gol en ese momento, no se concederá el gol.
- ii. Un jugador atacante que realiza un contacto intencionado con un portero durante una acción de juego, será sancionado con una falta leve por obstrucción. Si se marca un gol en ese momento, no se concederá el gol.
- iii. Si un jugador atacante empuja a un contrario de cualquier manera, durante la acción del juego y hace que ese contrario haga contacto con su propio portero, y se marca un gol en este momento, no se concederá el gol.
- iv. Si un jugador atacante establece la posición dentro del área de portería, impidiendo línea de visión del portero, pero sin hacer contacto, y se marca un gol, no se concederá el gol.
- v. Un jugador atacante que realiza un contacto que no sea accidental con un portero que está fuera de su área de gol durante una acción del juego será sancionado con una falta leve por obstrucción. Si se marca un gol en este momento, no se concederá el gol.

REGLA 187 - EQUIPACIÓN DEL PORTERO / GENERAL

Ver también Dimensiones Estándar de Portero de IIHF

Las medidas y dimensiones de toda la equipación del portero se especifican en un documento aparte.

- i. Toda la equipación de protección, excepto los guantes, la máscara, y las guardas deben ser usados enteramente por debajo del uniforme.
- ii. La medición de las guardas del portero se podrá solicitar sólo durante el primer o segundo descanso entre períodos o después del tercer periodo si el partido llega a la prórroga..
- iii. Con la excepción de los patines y el stick, el equipo usado por el portero debe estar construido con el único propósito de proteger la cabeza y el cuerpo y no debe incluir ninguna prenda de vestir o añadido que le dé una ayuda indebida portero para defender la portería o "haga al portero más grande."
- iv. Los petos abdominales, que se extienden por delante de los muslos en el exterior de los pantalones, están prohibidos.
- v. Diseños de tipo Grafiti, modelos, ilustraciones, dibujos o lemas de tipo abusivo u obsceno, con referencias culturales, raciales o religiosas no están permitidos en ninguna equipación.
- vi. El árbitro puede solicitar que un portero se quite cualquier accesorio personal que considere peligroso. Si estos accesorios personales son difíciles de quitar, el portero deberá cubrirlos con cinta adhesiva u ocultarlos debajo de su camiseta de manera que ya no sean peligrosos. En este caso, el portero deberá abandonar el hielo durante este proceso y se dará una advertencia a su equipo.
- vii. Por una segunda infracción de la Regla 187-vi, el árbitro impondrá una sanción por incorrección al portero infractor.

REGLA 188 - ESCUDO / PORTERO

- i. El escudo deberá ser rectangular.
- ii. La solapa de protección del pulgar y la muñeca debe estar fijada al escudo y seguir el contorno del pulgar y la muñeca.
- iii. No podrá haber terminaciones que sobresalgan en ninguna parte del escudo.

REGLA 189 - PROTECTOR DE PECHO Y BRAZO / PORTERO

- i. No podrá haber terminaciones que sobresalgan en los bordes frontales o laterales del peto, el interior o exterior de los brazos o en los hombros.
- ii. Podrán añadirse capas en el codo para agregar protección, pero no para aumentar la superficie para parar.
- iii. Las protecciones superiores de los hombros deben seguir el contorno del hombro sin llegar a ser una proyección o extensión por encima de la parte superior del hombro.
- iv. En cada lado, los protectores de la clavícula no podrá extenderse o proyectarse por encima o más allá de la parte superior del hombro ni extenderse más allá de la axila. No podrá existir ningún anclaje entre el protector de la clavícula y el peto que podría elevar el protector de la clavícula.
- v. Si, cuando el portero asume la posición normal de cuclillas, el hombro o la protección superior del hombro es desplazado por encima del contorno de los hombros, el peto será considerado ilegal.

REGLA 190 - MÁSCARA / PORTERO

- i. Los porteros deben usar una la máscara en todo momento durante el partido. La máscara debe estar construida de tal manera que un puck no pueda entrar a través de las aberturas.
- ii. Todos los porteros de categoría U18, deberán usar una máscara facial construida de tal manera que ni un puck ni una pala de stick puedan entrar a través de las aberturas.



- iii. Un portero podrá usar una máscara de un color y de un diseño diferente al de sus compañeros de equipo.
- iv. El portero suplente no está obligado a usar el casco y la máscara cuando cruza el hielo para regresar al banquillo de jugadores tras el descanso.

REGLA 191 - PROTECTOR DE RODILLAS / PORTERO

- i. Los protectores para las rodillas deben estar atados y deben caber debajo de las guardas.
- ii. Las aletas situadas en el interior de las guardas del portero por encima de la rodilla que no se usen por debajo de las guardas no están permitidas.

- iii. La almohadilla de la correa de la rodilla es la almohadilla que separa el interior de la rodilla del hielo.
- iv. Los protectores para las rodillas deben estar atados con la correa ajustada para que no tape ninguna parte del "quinto hueco" El relleno entre la correa de la rodilla y el canal interior de la rodilla no está afectado por esta norma estándar de medición.
- v. No podrán usar protectores mediales (costuras o terminaciones que sobresalgan).

REGLA 192 - PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / PORTERO

- i. Todos los porteros de 18 años y menores deben usar un protector de cuello y garganta independientemente de en qué torneo participan.

REGLA 193 - GUARDAS / PORTERO

- i. No se permite ninguna pieza de ningún material que cubra el espacio entre el hielo y la parte inferior de las guardas por delante de los patines.
- ii. Diseños de tipo Grafiti, modelos, ilustraciones, dibujos o lemas de tipo abusivo u obsceno, con referencias culturales, raciales o religiosas no están permitidos. Las guardas, sin embargo, podrán ser de cualquier color no fluorescente.
- iii. No podrán usarse extensiones tales como láminas de plástico en ninguna parte de las guardas.

REGLA 194 - PANTALONES / PORTERO

- i. Los pantalones de portero son fabricados por un proveedor de la IIHF según unas directrices específicas de la IIHF. Estos no podrán ser modificados de ninguna manera sin el consentimiento de un representante de la IIHF.
- ii. No se permite el acolchado interno o externo en la pierna o la cintura de los pantalones para proporcionar una protección (es decir, no hay salientes, dentro o fuera).
- iii. Si el portero lleva sus pantalones insuficientemente ajustados, lo que le permite cerrar el espacio abierto entre las piernas por encima de sus guardas cuando está en la posición de cuclillas, se considerará ilegal.
- iv. Los protectores del muslo internos de los pantalones deben seguir el contorno de la pierna. Los protectores planos de los muslos no están permitidos.

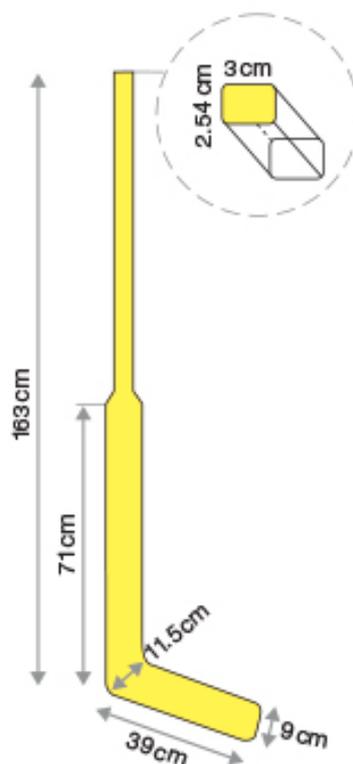
REGLA 195 - PATINES / PORTERO

- i. Los patines de portero deben tener una cubierta protectora no fluorescente en la parte delantera de cada bota.
- ii. La cuchilla del patín debe ser plana y no podrá ser más larga que la bota.
- iii. Cualquier lámina, proyección o "trampa" añadida a la bota con el fin de dar al portero un contacto adicional con la superficie de hielo no está permitida.

REGLA 196 - STICK / PORTERO

Ver también la Regla 39 - Cinta en el Stick

- i. El stick de un portero debe ser de un material aprobado por la IIHF. No debe tener ningún saliente, y todos los bordes deben ser biselados.
- ii. La caña, desde el extremo final hasta la pala, debe ser recta.
- iii. El extremo final del stick de un portero debe tener una protección. Si la tapa en la parte superior de un stick de metal se ha perdido o se cae, el stick se considerará equipación peligrosa.
- iv. Está prohibido introducir cualquier material en el eje hueco de un stick para alterar su peso, material o propósito.
- v. Está permitido el uso de cinta adhesiva no fluorescente de cualquier color en cualquier parte alrededor del stick. Sticks pintados fluorescentes no están permitidos.
- vi. La longitud máxima de la caña de un stick de portero es de 163 cm (64") desde la parte superior al talón; la anchura máxima es de 3 cm (1 3/16"); el espesor máximo es de 2,54 cm (1").
- vii. La caña consta de dos partes. La sección inferior (pierna) hasta el talón no debe ser más de 71 cm (30") de largo y no más de 9 cm (3 1/2") de ancho. Las dos partes de la caña deben ser rectas.
- viii. La longitud máxima de la pala es de 39 cm (15 3/8") a lo largo de la parte inferior, desde el talón a la punta. La altura máxima es de 9 cm (3 1/2"), excepto el talón que puede ser de 11,5 cm (4 1/2"). La máxima curvatura de la pala será de 1,5 cm (5/8").



REGLA 197 - CAMISETA / PORTERO

- i. Las camisetas de los porteros estarán fabricadas por un proveedor IIHF conforme a las directrices específicas de la IIHF. Estas no podrán ser modificadas de ninguna manera sin el consentimiento de un representante de la IIHF.
- ii. Ninguna "sujeción" de la camiseta está permitida en las muñecas si se crea una tensión a través de la camiseta de tal manera que se crea un efecto de tensor en la axila.
- iii. No se permiten otras ataduras o añadidos en ningún lugar en la camiseta para crear un efecto tensor.
- iv. Una camiseta es ilegal si su longitud es tal que cubre cualquier área entre las guardas del portero.
- v. Las mangas no deben extenderse más allá de los dedos del escudo y de la caza.

REGLA 198 - PROTECTOR DE GARGANTA / PORTERO

- i. Un portero podrá añadir un protector de garganta a la barbilla de su máscara. Deberá estar fabricado en un material que no cause lesiones.

REGLA 199 - UNIFORMES / PORTERO

- i. Un portero podrá usar una máscara de diferente color y diseño de las de sus compañeros de equipo
- ii. Un portero podrá usar patines y guantes de un color diferente de los de sus compañeros de equipo.

REGLA 200 - ACCIÓN DE JUEGO / PUCK GOLPEA MÁSCARA PORTERO

- i. Si un portero es golpeado en la máscara por un lanzamiento durante una jugada, el árbitro podrá detener el juego si no hay oportunidad inmediata de marcar.
- ii. Si la máscara de un portero se sale durante una jugada con su equipo en posesión del puck, el árbitro detendrá el juego inmediatamente. El saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano al lugar donde estaba el puck cuando se detuvo el juego.
- iii. Si la máscara de un portero se sale durante una jugada con el equipo contrario en posesión del puck, el árbitro detendrá el juego si no hay ninguna posibilidad inmediata de puntuación. El saque neutral posterior se efectuará en uno de los puntos de saque neutral de la zona de defensa del equipo defensor.
- iv. Si la máscara de un portero se sale durante una jugada y el puck entra en la portería antes de que el árbitro haga sonar su silbato para detener el juego, el gol será válido.
- v. Si el puck golpea la máscara de un portero y entra en la portería, el gol será válido.

REGLA 201 - LANZAR EL PUCK ADELANTE / PORTERO

- i. Si un portero tiene el puck en su guante y lo coloca en el hielo delante de él e impulsa el puck hacia adelante con su stick, patín, o cualquier otra parte de su cuerpo o equipación, no recibirá ninguna sanción.
- ii. Si un portero lanza el puck hacia adelante desde su caza y el puck es jugado en primer lugar por un compañero de equipo, el árbitro detendrá el juego y el saque neutral posterior se efectuará en la zona de defensa en el punto de saque neutral más cercano a donde se produjo el lanzamiento.
- iii. Si un portero lanza el puck hacia adelante desde su caza y el puck es jugado en primer lugar por un contrario, se permitirá continuar la jugada.

REGLA 202 - CAMBIO DE PORTERO

- i. Si un portero debe ir a su banquillo de jugadores durante una parada de juego por cualquier razón, deberá ser sustituido excepto que la interrupción sea por un tiempo muerto de equipo o de televisión. El portero no puede retrasar el inicio de la acción del juego para ajustar, arreglar o reemplazar la equipación.

- ii. Si un portero tiene un stick roto o desea sustituir su stick, por cualquier motivo, deberá permanecer en el área de portería y pedir a un compañero que haga el cambio.
- iii. Cuando se realiza una sustitución de portero durante una interrupción del juego o un tiempo muerto, el portero que dejó el partido no puede volver a entrar en el partido hasta que el juego se haya reanudado.
- iv. El portero en el hielo y el portero suplente están autorizados a cambiar durante el partido al igual que los jugadores lo hacen, pero están sujetos a las mismas reglas para "cambiar en vuelo".
- v. No habrá nunca calentamiento permitido para un portero suplente o entrante (véase el Regla 202-vii para excepciones).
- vi. Si un portero sufre una lesión o herida, tiene que estar listo para jugar inmediatamente después de recibir una atención médica rápida en el hielo. Si la lesión provoca una demora indebida, el portero lesionado deberá dejar el partido y será reemplazado, a pesar de que podrá regresar posteriormente en cualquier momento.
- vii. Si durante el desarrollo de un partido, ninguno de los dos porteros de un equipo puede jugar, el equipo podrá vestir a un jugador del banquillo de jugadores para jugar como portero. El jugador de pista tendrá diez minutos para vestirse y estar listo para jugar, pero si está preparado antes de los diez minutos podrá utilizar el tiempo restante para un calentamiento en el hielo.
- viii. Si la situación en la Regla 202-vii ocurre, ninguno de los dos porteros regulares podrá regresar al partido.
- ix. En las competiciones de la IIHF, donde haya tres porteros registrados y uno de los dos porteros del acta está incapacitado, se aplicarán las Regulaciones de la IIHF pertinentes.

REGLA 203 - CAMBIO ILEGAL / PORTERO

DEFINICIÓN: Un jugador que sale al hielo para reemplazar a un portero debe esperar hasta que el portero está a menos de 1,5 metros (5 ') de su banquillo de jugadores.

- i. Si un portero va a su banquillo de jugadores con el propósito de ser sustituido, por un jugador extra, pero el cambio se realiza antes de tiempo, el árbitro detendrá el juego cuando el equipo infractor obtenga la posesión del puck.
- ii. Cuando se detiene el juego en la mitad de ataque del hielo, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral del centro del hielo.
- iii. Cuando el juego se detiene en la mitad de defensa del hielo, el saque neutral posterior se efectuará en el punto de saque neutral más cercano en la zona donde se detuvo el juego que no conceda al equipo infractor ninguna ventaja territorial.

REGLA 204 - SAQUES NEUTRALES / PORTERO

- i. Un portero no puede participar en un saque neutral.

REGLA 205 - DESPEJE PROHIBIDO Y EL PORTERO

- i. Si un portero sale de su área de portería o se encuentra fuera de su área de portería cuando se señala un despeje prohibido al equipo contrario y hace un movimiento en dirección al puck, el despeje prohibido será cancelado incluso si regresa a su área de portería.
- ii. Si un portero está fuera de su área de portería cuando el puck es lanzado por el hielo y se señala un despeje prohibido al equipo contrario, el despeje prohibido seguirá activo si regresa hacia su área de portería de inmediato.
- iii. Si un portero en la regla 205-ii no realiza ningún intento por regresar a su área de portería inmediatamente, el despeje prohibido será cancelado.
- iv. Si un portero está dirigiéndose al banquillo de jugadores durante una jugada y se señala despeje prohibido al equipo contrario, el despeje prohibido se pitará si él no hace ningún intento de jugar el puck y, o bien sigue hacia el banquillo de jugadores o bien vuelve directamente a su área de portería sin intentar jugar el puck.
- v. Si un portero en la regla 205-iv juega o intenta jugar el puck, se anulará el despeje prohibido.

REGLA 206 - TIEMPO MUERTO DE EQUIPO Y EL PORTERO

- i. Durante el desarrollo de un partido, un portero podrá ir al banquillo de jugadores solamente durante un tiempo muerto solicitado por cualquier equipo o durante un tiempo muerto para la televisión.

REGLA 207 - SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN GENERAL

- i. Un portero que comete una falta sobre un jugador atacante será sancionado como mínimo con una falta leve.
- ii. Un portero nunca cumple las sanciones impuestas a él o a su equipo que requieran permanecer sentado en el banquillo de sancionados.
- iii. Cualquier sanción adicional que se impone a un portero en la misma interrupción del juego será cumplida por un único jugador de su equipo de los que estaban en el hielo en el momento en que se interrumpió el juego para imponer las sanciones (siempre que ese jugador no haya incurrido en sanciones por sí mismo)
- iv. Un jugador que cumple una sanción por un portero debe haber estado en el hielo en el momento del pitido del árbitro para imponer la sanción.
- v. Por una primera sanción por incorrección a un portero, continuará jugando. Esta sanción será cumplida por un compañero de equipo que estaba en el hielo en el momento en que se interrumpió el juego, (siempre que el jugador no haya incurrido en sanciones por sí mismo).
- vi. Un portero que recibe una segunda sanción por incorrección en un partido (que se traduce en una sanción de incorrección de partido automática) abandonará el partido y será reemplazado por el portero suplente.
- vii. Por una falta grave, una incorrección de partido y una expulsión de partido, el propio portero será expulsado.
- viii. En el caso de una falta grave o una expulsión de partido, la sanción de cinco minutos será cumplida por un jugador de su equipo de los que estaban en el hielo

en el momento en que se interrumpió el juego (siempre que el jugador no haya incurrido en sanciones por sí mismo).

- ix. En cualquier caso, cuando un portero es expulsado de un partido, el portero suplente será la primera opción para sustituir al portero expulsado antes de que un jugador pueda vestirse como portero.
- x. Cuando un portero es sancionado con más de una sanción en la misma parada de juego, un jugador de su equipo designado por su entrenador a través de su capitán de los que estaban en el hielo en el momento en que se interrumpió el juego puede cumplir cualquiera y todas estas sanciones, (siempre que el jugador no haya incurrido en sanciones por sí mismo).
- xi. Si un portero es sancionado con una falta leve más una incorrección al mismo tiempo, un jugador de los que estaban en el hielo en el momento en que se interrumpió el juego deberá cumplir la falta leve y un segundo jugador de los que estaban en el hielo en el momento en que se interrumpió el juego deberá cumplir la totalidad de los 12 minutos. Ambos jugadores serán designados por el entrenador a través de su capitán.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Un portero ha recibido una sanción de Incorrección. Mientras un jugador sustituto está en el banquillo de sancionados cumpliendo la sanción el portero es sancionado con una segunda Incorrección. Como consecuencia, el portero está fuera del partido ya que la segunda sanción de Incorrección se convierte en Incorrección de Partido automática. El jugador que estaba cumpliendo la Incorrección puede abandonar el banquillo de sancionados.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Si un portero en el banquillo de jugadores recibe una sanción en cualquier momento, un jugador de su equipo, que estaba en el hielo en el momento en que se detuvo el partido para imponer la sanción, deberá cumplir su sanción. El entrenador u oficial de equipo designará este jugador a través del capitán.

REGLA 208 - SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN

- i. Un portero está sujeto a todas las sanciones descritas en la Sección 10 - Descripción de Sanciones de Juego. Además, existen reglas específicas para su posición en el hielo, su equipación, y su papel en el juego como se indica a continuación.

REGLA 209 - MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA ROJA CENTRAL / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero no podrá participar en una acción de juego más allá de la línea roja central en ningún momento.

- i. Una falta leve será impuesta por la infracción de esta regla.
- ii. Ambos patines deben estar más allá de la línea roja central para imponer esta sanción.
- iii. Un portero que participa en las celebraciones del equipo en el lado de hielo del equipo contrario después de un gol será sancionado con una falta leve.
- iv. Esta regla es reemplazada por las reglas para peleas si el portero patina más allá de la línea roja central para participar en un altercado.

REGLA 210 - STICK ROTO / PORTERO

Ver también la Reglas 120-iii (Stick Roto / Jugar con - reemplazar) y la Regla 128-v (Equipación Peligrosa / Uso Peligroso de la Equipación)

DEFINICIÓN: Un stick que no está completamente intacto, tiene la pala o la caña rota, o ya no conserva su integridad se considera roto y, como tal, ilegal.

- i. Un portero debe dejar caer un stick roto de inmediato. Si participa en el partido con un stick roto se le impondrá una falta leve.
- ii. Un portero cuyo stick se rompe no podrá recibir un stick lanzado al hielo, ya sea desde el banquillo de jugadores o de un espectador. Puede usar el stick de un compañero de equipo siempre que se lo entregue en un intercambio de mano a mano. Un compañero de equipo que tira, lanza, desliza o rueda un stick hacia él será sancionado con una falta leve.
- iii. Un portero que patina a su banquillo de jugadores durante una interrupción del juego para reemplazar su stick, y luego regresa a su área de portería, será sancionado con una falta leve. Sin embargo, si es sustituido hasta que se reanude el partido, no se impondrá ninguna sanción.
- iv. Un portero podrá ir al banquillo de jugadores y cambiar su stick durante una jugada.
- v. Un portero no podrá agarrar el stick de un contrario en ningún momento: (1) de un contrario en el hielo que puede estar sujetando el stick o que pudo haberlo dejado caer al hielo; (2) de un contrario sentado en su banquillo de jugadores; (3) o un stick del banquillo contrario. Cualquier infracción de esta Regla será sancionada con una falta leve.
- vi. Si un portero cuyo stick se rompe recibe un stick durante una jugada de un compañero de equipo en el banquillo de sancionados, el portero que recibe el stick será sancionado con una falta leve.
- vii. Un portero podrá usar un stick de jugador (Ver Regla 210-ii).
- viii. Un portero no puede utilizar más de un stick al mismo tiempo.

REGLA 211 - EQUIPACIÓN PELIGROSA / PORTERO

DEFINICIÓN: La equipación de un portero debe cumplir con los estándares de seguridad, será de calidad aceptable y cumplirá con su función correctamente, y se vestirá dentro de su uniforme (excepto guantes, la máscara y las guardas).

- i. El equipo de un portero que participa en el partido con una equipación ilegal recibirá en primer lugar una advertencia por el árbitro. El incumplimiento de la advertencia para ajustar, sustituir o asegurar cualquier equipación según las instrucciones del árbitro significará que cualquier jugador de su equipo que incumpla posteriormente las reglas sobre equipaciones peligrosas será sancionado con una incorrección.
- ii. Si la equipación de un portero se mide durante un descanso y se comprueba que es ilegal, el portero será sancionado con una falta leve. Cualquier jugador de su equipo puede cumplir la sanción.

Reglas 212 - 217 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO

DEFINICIÓN: Una acción intencionada o accidental que ralentiza el juego, obliga a detener una jugada u obstaculiza el inicio del juego.

REGLA 212 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN

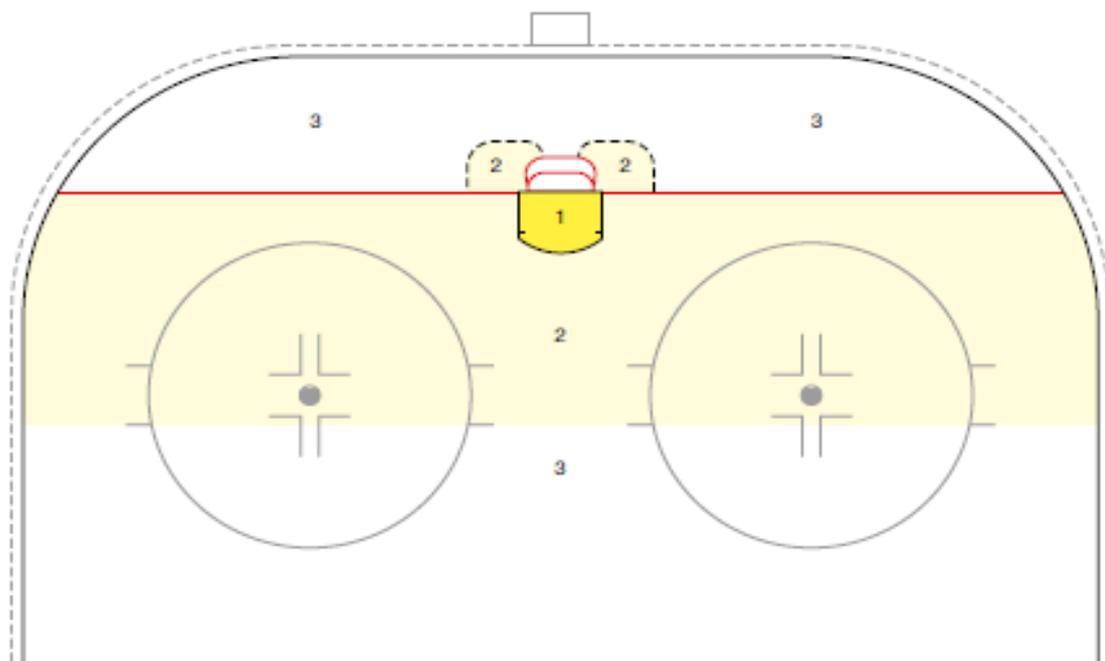
- i. Un portero que detiene la jugada o retrasa el inicio del juego para reparar o ajustar su equipación será sancionado con una falta leve.

REGLA 213 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - DESPLAZAR LA PORTERÍA

- i. Un portero que intencionadamente desplaza el marco de la portería de su posición normal será sancionado con una falta leve.
- ii. Si un portero desplaza el marco de la portería de su posición normal en los dos últimos minutos del tiempo regular o en cualquier momento de la prórroga, se concederá un lanzamiento de penalti al equipo contrario.
- iii. Si un portero desplaza el marco de la portería de su posición normal durante un lanzamiento de penalti o durante una tanda de lanzamientos de penalti, se concederá un gol excepto si es de aplicación la Regla 178-vii o 178-viii.

REGLA 214 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - RETENER EL PUCK EN LA VALLA

- i. Un portero que sujeta o juega el puck con su stick, patines, o el cuerpo a lo largo de la valla de forma que provoca una parada del juego será sancionado con una falta leve, aunque esté recibiendo una carga.



- 1 Área de Portería
- 2 El portero podrá retener el puck sólo cuando está siendo presionado y sólo si no puede jugar el puck con seguridad con su stick
- 3 El portero no puede retener el puck

REGLA 215 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - IR AL BANQUILLO DE JUGADORES DURANTE UNA PARADA DE JUEGO

- i. Un portero que va a su banquillo de jugadores durante una interrupción del juego que no es un tiempo muerto o un tiempo muerto para televisión, excepto para ser reemplazado, será sancionado con una falta leve.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si un portero va a su banquillo de jugadores para celebrar un gol debe ser sustituido o será sancionado con una falta leve por demorar el partido.

SITUACIÓN DE JUEGO 2: En una sanción diferida, el portero del equipo que obtiene la ventaja patina hacia su banquillo de jugadores para un delantero extra, pero antes de que llegue la jugada se ha parado. Si continúa patinando hacia su banquillo de jugadores los árbitros deben dar una advertencia por la primera infracción, pero si esto ocurre una segunda vez el portero será sancionado con una falta leve por demorar el partido.

REGLA 216 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - QUITARSE LA MÁSCARA

- i. Un portero que intencionadamente se quita la máscara durante una jugada con el fin de detener el partido será sancionado con una falta leve.

REGLA 217 - DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - TIRAR O LANZAR EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE JUEGO

- i. Un portero que dispara, lanza, o batea el puck directamente fuera del área de juego desde su zona de defensa a cualquier lugar de la pista (excepto por donde no hay cristal protector) durante una acción de juego sin ningún desvío será sancionado con una falta leve. El factor determinante será la posición del puck cuando es jugado.
- ii. Un portero no será sancionado si desvía el puck sobre el cristal de protección mientras realiza una parada, pero si realiza una parada y en el mismo movimiento batea o lanza el puck fuera del juego, será sancionado con una falta leve.
- iii. Un portero que intencionadamente envía el puck fuera del área de juego en cualquier lugar del hielo durante una jugada o después de una interrupción será sancionado con una falta leve.

REGLA 218 - DEJAR CAER EL PUCK EN LA RED DE LA PORTERÍA / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero no podrá dejar caer el puck en la parte superior de la red de la portería o en la parte trasera de la red de la portería para provocar una parada del juego.

- i. Un portero que intencionadamente deja caer el puck en la red de la portería o en la parte trasera de la red de la portería para provocar una parada de juego será sancionado con una falta leve.

- ii. Si el puck rebota hasta la red de la portería, un portero podrá cubrir el puck con su guante para evitar que un contrario lo juegue.

REGLA 219 - PELEA / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero que golpea repetidamente a un contrario durante una jugada, después de pitar o en cualquier momento durante el transcurso de un partido durante un altercado prolongado entre jugadores.

- i. Un portero que usa su escudo para golpear a un contrario en la cabeza, el cuello o la cara será sancionado con expulsión de partido.
- ii. Un portero que se quita la caza y el escudo para participar en un altercado con un contrario será sancionado con incorrección, además de cualquier otra sanción.
- iii. Un portero que empieza una pelea será sancionado con expulsión de partido.

REGLA 220 - RETENER EL PUCK EN EL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero puede retener el puck en su área de portería, siempre y cuando esté siendo presionado por un contrario. Si el portero no está siendo presionado y tiene tiempo para jugar con seguridad hacia un compañero de equipo, está obligado a hacerlo.

- i. A menos que esté siendo presionado por un contrario, un portero que retiene el puck más de tres segundos será sancionado con una falta leve.
- ii. Un portero que no está siendo presionado y deja caer el puck intencionadamente en sus guardas, cuerpo o equipación con el fin de provocar una parada de juego será sancionado con una falta leve.

REGLA 221 - RETENER EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero no podrá caer sobre el puck para causar una interrupción del juego en algunas situaciones si su cuerpo está fuera del área de portería.

- i. Un portero cuyo cuerpo está completamente fuera del área de portería y cuando el puck está detrás de la línea de gol o más allá de las marcas de cada lado de los círculos de saque neutral, cae sobre el puck o lo esconde en su cuerpo, o agarra o coloca el puck contra cualquier parte de la red de la portería o de la valla, será sancionado con una falta leve esté siendo presionado por un contrario o no.
- ii. Un portero que cae sobre el puck o lo esconde en su cuerpo en el área entre la línea de gol y las marcas en los círculos de saque neutral de la zona de defensa será sancionado con una falta leve a menos que esté siendo presionado por un contrario y no pueda jugar el puck de forma segura con su stick.

REGLA 222 - OBSTÁCULO ILEGAL EN EL ÁREA DE PORTERÍA O ACUMULAR NIEVE / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero no podrá dejar su stick u otra equipación o acumular nieve u otros objetos delante de la portería para impedir que el puck entre en la portería. Es responsabilidad suya mantener su área de portería libre de obstáculos.

- i. Un portero será sancionado con una falta leve si deja su stick u otra equipación o acumula nieve u otros objetos delante de la portería y cualquiera de esos obstáculos impide que el puck entre en la portería mientras el portero está en el hielo.
- ii. Se concederá un gol si un portero deja su stick u otra equipación o acumula nieve u otros objetos delante de su portería, y cualquiera de esos obstáculos impide que el puck entre en la portería mientras él está fuera del hielo.

REGLA 223 - ABANDONAR EL ÁREA DE PORTERÍA DURANTE UN ALTERCADO / PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero debe permanecer en su área de portería durante un altercado en el hielo, excepto si ese altercado se desplaza a su área de portería.

- i. Un portero que sale de las inmediaciones de su área de portería para participar de alguna manera en un altercado será sancionado con una falta leve.
- ii. Un portero que se encuentra fuera de su área de portería (es decir, para jugar el puck detrás de la portería, para ir al banquillo de jugadores) y se ve envuelto en un altercado no será sancionado por salir de su área de portería, pero sí está sujeto a otras sanciones basadas en sus acciones en ese altercado.
- iii. Si un altercado tiene lugar en su área de portería, el portero debe abandonar su área de portería y no será sancionado por ello. Además, tiene que salir de su área de portería o patinar a una esquina o a cualquier lugar en su zona de defensa cercano a su área de portería que no forme parte del altercado si así se le indica un árbitro.

SITUACIÓN DE JUEGO 1: Si un portero abandona las inmediaciones de su área de portería durante un altercado y es el primero en intervenir en una pelea deberá ser sancionado con una falta leve (por abandonar el área de portería) más una Incorrección de Partido (por ser el tercer hombre en participar en un altercado).

SITUACIÓN DE JUEGO 2: Durante un altercado en la zona de ataque. Si el portero en la zona defensiva patina hacia su banquillo de jugadores, permaneciendo en su lado de la línea roja central del hielo, será sancionado con una falta leve.

REGLA 224 - DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA - PORTERO

DEFINICIÓN: Un portero no puede jugar el puck o hacer contacto con un contrario al salir del hielo si el jugador sustituto ya ha entrado al hielo.

- i. Todas las reglas por demasiados jugadores en pista se aplicarán a un portero igual que lo hacen para los jugadores (ver Regla 166).
- ii. Un equipo no podrá tener dos porteros en el hielo en ningún momento durante una acción de juego excepto durante el tiempo que tarda un portero en cambiar por otro portero "en vuelo".

REGLA 225 - LANZAMIENTOS DE PENALTI / FALTAS DE UN PORTERO

- i. Si un portero comete una falta sobre un jugador atacante en una escapada, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti sin importar si la falta ocurre por detrás o no.
- ii. Si un portero desplaza intencionadamente la portería de su posición normal durante los dos últimos minutos del tiempo reglamentario o en cualquier momento de la prórroga, el árbitro concederá al equipo contrario un lanzamiento de penalti.
- iii. Si un portero desplaza intencionadamente la portería de su posición normal cuando un jugador atacante está en una escapada, el árbitro otorgará al jugador atacante un lanzamiento de penalti.
- iv. Si un portero suplente entra en el juego de forma ilegal e interfiere con un jugador contrario que está en una escapada, el árbitro detendrá el juego y otorgará al equipo contrario un lanzamiento de penalti. Si el jugador marca un gol antes de detener el juego, el gol será válido y el lanzamiento de penalti se cancelará.
- v. Si un portero se quita su máscara cuando un contrario está en una escapada, el árbitro detendrá el juego y concederá al contrario un lanzamiento de penalti.

REGLA 226 - CONCESIÓN DE GOLES / FALTAS DE UN PORTERO

Ver también la Regla 177-v (Procedimiento del Lanzamiento de Penalti / Efectuar un Lanzamiento)

- i. Si durante el transcurso de un lanzamiento de penalti, el portero mueve o desplaza la portería, se concederá un gol salvo que se disponga lo contrario en estas reglas (ver las Reglas 178-vii y 178-viii).
- ii. Si un portero se quita su máscara durante un lanzamiento de penalti o una tanda de lanzamientos de penalti, se concederá un gol.
- iii. Si, durante un lanzamiento de penalti, un portero lanza su stick contra el puck o el conductor del puck, se concederá un gol.

APÉNDICE 1 - SANCIONES EN EL MARCADOR - SITUACIONES CONCRETAS

GOLES ANOTADOS CONTRA UN EQUIPO EN INFERIORIDAD NUMÉRICA

1.	A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
	A9 - 2 minutos	en el 03:30		
			B Gol	en el 04:00

- En el 03:00 los equipos juegan 4 contra 4
- En el 03:30 los equipos juegan 3 (A) contra 4 (B)
- A9 regresa en el 04:00

2.			B11 - 2 minutos	en el 03:00
	A6 - 2 minutos	en el 03:30		
	A9 - 2 minutos	en el 04:00		
			B Gol	en el 04:30

- A6 regresa en el 04:30

3.	A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
	A9 - 5 minutos + GM	en el 03:30		
			B Gol	en el 04:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 contra 4
- Al 03:30 los equipos juegan 3 (A) contra 4 (B)
- A9 está fuera del partido, el equipo A tiene que poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- No regresa Ningún jugador en el 04:00

4.	A6 - 5 minutos + GM	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
	A9 - 2 minutos	en el 03:30		
			B Gol	en el 04:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 contra 4
- A6 está fuera del partido, el equipo A tiene que poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- Al 03:30 los equipos juegan 3 (A) contra 4 (B)
- A9 regresa en el 04:00

5.	A6 - 5 minutos + GM	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
	A9 - 2 minutos	en el 03:00		
			Gol	en el 04:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
 - A6 está fuera del juego, el equipo A tiene que poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
 - No regresa ningún jugador en el 04:00
-

6. A6 - 2 + 5 minutos + GM en el 04:00
 A9 - 2 minutos en el 08:00
 B Gol en el 09:15

- A6 está fuera del partido, el equipo A debe poner un sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sanciones por A6
 - A9 regresa en el 9:15, ya que la Falta Leve de A9 es la primera Leve que se cumple
-

7. A6 - 2 + 5 minutos + GM en el 04:00
 A9 - 2 minutos en el 09:10
 B Gol en el 09:15

- A6 está fuera del partido, el equipo A debe poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir las sanciones por A6
 - Sustituto de A6 regresa en el 9:15, su falta leve es la primera leve que se cumple
-

8. A7 - 5 minutos + GM en el 03:00
 A11 - 5 minutos + GM en el 03:10
 A12 - 2 minutos en el 04:00
 B Gol en el 04:30

- A7 y A11 están fuera del partido, el equipo A tiene que poner dos jugadores suplentes en el banquillo de sancionados para cumplir los 5 minutos de A7 y A11
 - No regresa ningún jugador ya que la Falta Leve de A12 no se está cumpliendo en el momento del gol
-

9. A4 - 2 minutos en el 10:00
 A7 - 2 minutos en el 10:30
 B8 - 2 minutos en el 11:00
 A9 - 2 minutos en el 11:00
 B Gol en el 12:10

- En el 11:00 los equipos juegan 3 (A) contra 5 (B), ya que las faltas leves de B8 y A9 se cancelan
 - A4 vuelve al hielo en el 12:00 y los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B) y la falta leve de A7 es la única sanción en el marcador.
 - A7 regresa al hielo en el 12:10
-

10. A9 - 5 minutos + GM	en el 03:00	B11 - 2 + 2 minutos	en el 03:30
A6 - 2 minutos	en el 03:30	B Gol	en el 04:30

- A9 está fuera del partido, el equipo A tiene que poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- Al 03:30 los equipos juegan 4 contra 4
- En el 03:30 la falta leve de A6 y una leve de B11 se cancelan
- El Equipo B debe poner un jugador en el banquillo de sancionados para cumplirla Falta Leve adicional de B11
- No regresa Ningún jugador en el 04:30
- B11 regresará en la primera parada después del 07:30

11. A6 - 5 minutos + GM	en el 03:00	B11 - 5 minutos + GM	en el 03:30
A9 - 2 minutos	en el 03:30	B Gol	en el 04:00

- A6 y B11 están fuera del partido, el Equipo A y el Equipo B deben poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- En el 03.30 los equipos juegan 3 (A) contra 4 (B)
- Falta Leve de A9 y Grave de B11 no se cancelan entre si
- A9 regresa en el 04:00

12. A7 - 2 + 2 minutos	en el 12:00	B3 - 2 minutos	en el 12:00
A9 - 2 minutos	en el 13:15	B Gol	en el 13:30

- En el 12:00 el Equipo A debe poner un sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir una falta leve de A7
- Una falta leve de A7 y la leve de B3 se cancelan entre si
- El sustituto de A7 regresa en el 13:30 con el gol del Equipo B
- A7 regresa en la primera parada después del 15:30

13. A7 - 2 minutos	en el 03:30	B11 - 2 minutos	en el 03:30
		B14 - 5 minutos + GM	en el 03:30
		B19 - 2 minutos	en el 03:30
A Gol	en el 04:00		

- B14 está fuera del partido, el Equipo B debe poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- En el 03:30 juegan 5 (A) contra 3 (B), la Leve de A7 se cancela con la leve de B11 o B19 (El capitán elige)
- B11 o B19 regresa en el 04:00, según la elección anterior

14. A6 - 5 minutos + GM	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:30
A9 - 2 minutos	en el 3:30	B Gol	en el 04:00

- A6 está fuera del partido, el equipo A tiene que poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir sus 5 minutos
- Al 3:30 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- Leves de A9 y B11 se cancelan entre si
- Ningún jugador regresa al partido porque el sustituto de A6 cumple una falta grave
- A9 y B11 regresan en la primera parada de juego después del 5:30

15. A8 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B Gol	en el 04:30
A9 - 2 minutos	en el 04:00	B Gol	en el 05:30

- Al 04:30 la primera falta leve de A8 se cancela y los equipos juegan 3 (A) contra 5 (B)
- En el 05:30 la falta leve de A9 se cancela y los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)

GOLES ANOTADOS DURANTE UNA SANCIÓN DIFERIDA

1. A15 - 2 min	en el 03:00	B Gol	en el 04:00
A23 - 2 + 2 min	(sanción diferida después del 03:00)		

- A15 regresa al 04:00
- La falta leve doble señalada a A23 es sancionada en el 04:00

2. A15 - 2 min	en el 03:00	B12 - 2 min	en el 03:30
A23 - 2 min	(Sanción diferida después del 03:30)	B Gol	en el 04:10

- Ningún jugador regresa.
- El gol anula la sanción diferida de A23 ya que el equipo A no estaba en inferioridad numérica.

3. A15 - 2 min	en el 03:00	B12 - 2 min	en el 03:30
A23 - 2 min	en el 04:00	B Gol	en el 04:30

- A15 regresa en el 04:30. (Tiene la menor cantidad de tiempo por cumplir en su falta leve).

4.	A15 - 5 min + GM	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 03:30		
			B12 - 2 min	en el 04:00
			B Gol	en el 04:30

- A23 regresa en el 04:30 porque el equipo está en Inferioridad numérica por una falta Leve

5.	A15 - 2 min	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 03:15	B12 - 2 min	en el 03:00
			B Gol	en el 04:30

- A23 regresa en el 04:30 porque el equipo está en Inferioridad numérica por la sanción de A23

6.	A15 - 2 min	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 04:00	B12 - 2 min	en el 03:30
			B3 - 2 min	(Sanción diferida después de 04:00)
	A Gol	en el 04:30		

- La sanción diferida señalada a B3 se cancela. La sanción de B12 no deja al Equipo B en inferioridad numérica

7.	A15 - 2 min	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 04:00	B12 - 2 min	en el 03:30
	A6 - 2 min	(Sanción diferida después del 04:00)		
			B Gol	en el 04:30

- A15 regresa en el 04:30
 - La sanción diferida de A6 comienza en el 04:30

8.	A15 - 2 min	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 04:00	B12 - 2 min	en el 03:30
			B Gol	en el 05:00

- A15 regresa en el 05:00. Se terminó su falta leve.
 - Los equipos están en igualdad numérica en el momento del gol.

9.	A15 - 2 min	en el 03:00		
	A23 - 2 min	en el 03:30		
			B12 - 2 min	en el 04:00
			B Gol	en el 04:30

- A15 regresa en el 04:30

10.			B12 - 2 min	en el 03:00
	A15 - 2 min	en el 03:30		
	A23 - 5 min	en el 04:00		
			B Gol	en el 04:30

- A15 regresa en el 04:30

11.	A15 - 5 min	en el 03:00		
			B12 - 5 min	en el 03:30
	A23 - 2 min	en el 04:00		
			B Gol	en el 04:30

- A23 regresa en el 04:30. El equipo A está en inferioridad numérica por una falta leve.

12.	A15 - 2 min	en el 03:00	B12 - 2 min	en el 03:00
	A23 - 5 min	en el 03:30		
	A6 - 2 min			
	(Sanción diferida después del 03:30)		B Gol	en el 04:30

- La sanción a A6 se cancela (a menos que sea una falta grave o Expulsión de partido). porque el equipo A no está en inferioridad numérica por una falta leve.

FALTAS LEVES COINCIDENTES

1.	A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
----	----------------	-------------	-----------------	-------------

- Los equipos juegan 4 contra 4

2.	A6 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 minutos	en el 03:00
----	--------------------	-------------	-----------------	-------------

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B) porque Leve de B11 y una leve de A6 se cancelan

- El equipo A debe colocar un sustituto por A6 en el banquillo de sancionados

3. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:30
B11 - 2 minutos en el 03:30

- Al 03:30 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves de A9 y B11 se cancelan entre sí

4. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:30
A7 - 2 minutos en el 03:30
B11 - 2 minutos en el 03:30

- Al 03:30 los equipos juegan 3 (A) contra 5 (B), porque la sanción a B11 se cancela con una leve de A9 o A7 (a elección del capitán)

5. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:15
B12 - 2 + 10 minutos en el 03:15

- Al 03:15 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves de A9 y B12 se cancelan

6. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 + 2 minutos en el 04:00
B12 - 2 + 2 minutos en el 04:00

- Al 04:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves dobles de A9 y B12 se cancelan

7. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:00
B11 - 2 minutos en el 03:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), la leve de B11 anula una leve a cualquiera A6 o A9 (a elección del capitán)

8. A6 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:30
B11 - 2 + 2 minutos en el 03:30

- Al 03:30 los equipos juegan 4 en 4, la leve de A9 anula una leve de B11
- Equipo B debe poner un sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir una leve de B11

9. A6 - 2 + 10 minutos en el 03:00 B11 - 2 + 10 minutos en el 03:00

- Los equipos juegan 4 contra 4
 - El Equipo A y el Equipo B deben poner cada uno un sustituto en el banquillo de sancionados que regresarán al hielo en el 05:00
 - A6 y B11 regresan al hielo en la primera parada de juego después del 15:00
-

10. A6 - 2 minutos en el 09:00 B4 - 2 minutos en el 09:20
A9 - 2 minutos en el 09:20 B7 - 2 minutos en el 09:20
A8 - 2 minutos en el 09:20

- Al 09:20 los equipos juegan 4 contra 5, ya que las leves de A9 / A8 y B4 / B7 se cancelan
-

11. A6 - 2 + 2 minutos en el 03:00 B11 - 2 + 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 + 2 minutos en el 03:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves dobles de B11 anulan una doble leve de A6 o A9 (a elección del capitán)
-

12. A6 - 2 minutos en el 03:00 B11 - 2 + 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 + 2 minutos en el 03:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves dobles de A9 y B11 se cancelan entre si
-

13. A6 - 2 minutos en el 03:00 B11 - 2 + 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:00 B12 - 2 minutos en el 03:00
A7 - 2 + 2 minutos en el 03:00

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), las dobles leves de A7 y B11 se cancelan y la leve de B12 se cancela con leve de A6 o A9 (a elección del capitán)
-

14. A6 - 2 minutos en el 03:00 B11 - 2 + 2 + 2 min. en el 03:00
A9 - 2 + 2 minutos en el 03:00 B12 - 2 minutos en el 03:00
A7 - 2 + 2 minutos en el 03:00

- Al 03:00 juegan 4 contra 5, las leves de B11 y B12 se cancelan con leves a A9 y A7
-

15. A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A9 - 2 + 2 + 2 minutos	en el 03:00	B12 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A7 - 2 minutos	en el 03:00		

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves a B11 y B12 se cancelan con las leves a A9 y la leve de A6 o la de A7 (a elección del capitán)

16. A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 + 2 + 2 minutos	en el 03:00
A9 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B12 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A7 - 2 + 2 minutos	en el 03:00		

- Al 03:00 los equipos juegan 5 contra 5, ya que todas las faltas leves de ambos equipos se cancelan

17. A6 - 2 minutos	en el 03:00	B8 - 2 minutos	en el 03:00
A3 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B9 - 2 minutos	en el 03:00
A5 - 2 minutos	en el 03:00	B7 - 2 minutos	en el 03:00

- Al 3:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las tres leves al equipo B se cancelan con leve doble de A3 y la falta leve de A6 o A5 (a elección del capitán)

18. A5 - 2 minutos	en el 03:00	B8 - 2 minutos	en el 03:00
A6 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B9 - 2 minutos	en el 03:00
A7 - 2 minutos	en el 03:00		

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves de A5 y A7 se cancelan con las leves de B8 y B9

19. A5 - 2 + 2 minutos	en el 03:00	B8 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A6 - 2 minutos	en el 03:00	B9 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A7 - 2 + 2 + 2 minutos	en el 03:00		

- Al 03:00 los equipos juegan 4 contra 5, ya que las leves de B8 y B9 se cancelan con las leves de A7 y A6

20. A6 - 2 minutos	en el 03:00	B11 - 2 + 2 minutos	en el 03:00
A9 - 2 minutos	en el 03:00		

- Los equipos juegan 5 contra 5, ya que la leve doble de B11 se cancela con las leves de A6 y A9

21. A6 - 2 minutos	en el 03:00	B8 - 2 minutos	en el 03:00
A9 - 2 minutos	en el 03:00	B7 - 2 minutos	en el 03:00

- Al 3:00 los equipos juegan 5 contra 5, ya que las cuatro leves se cancelan

FALTAS GRAVES COINCIDENTES

1. A3 - 5 minutos + GM en el 03:00 B8 - 5 minutos + GM en el 3:00

- En el 03:00 equipos juegan 5 contra 5
 - Los equipos no necesitan poner jugadores sustitutos en el banquillo de sancionados porque A3 y B8 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si
-

2. A1 (portero) - 5 minutos + GM en el 3:00 B8 - 5 minutos + GM en el 03:00

- En el 03:00 los equipos juegan 5 contra 5
- Los equipos no necesitan poner jugadores sustitutos en el banquillo de sancionados porque A1 y B8 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si

FALTAS LEVES Y GRAVES COINCIDENTES COMBINADAS

1. A6 - 2 minutos en el 03:00 B14 - 5 minutos + GM en el 3:30
A9 - 5 minutos + GM en el 03:30

- En el 3:30 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las graves de A9 y B14 se cancelan entre si
 - Los equipos no necesitan poner sustitutos en el banquillo de sancionados, porque A9 y B14 están fuera del partido
-

2. A6 - 2 minutos en el 03:00 B19 - 2 + 5 minutos + GM en el 04:00
A7 - 2 + 5 minutos + GM en el 04:00

- En el 4:00 juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que la Leve más la Grave de A7 y B19 se cancelan
 - Los equipos no necesitan poner sustitutos en el banquillo de sancionados porque A7 y B19 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si
-

3. A6 - 2 minutos en el 03:00 B11 - 2 minutos en el 04:00
A5 - 2 minutos en el 04:00 B19 - 5 minutos + GM en el 04:00
A7 - 5 minutos + GM en el 04:00

- En el 04:00 equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves de A5 y B11 y las Graves de A7 y B19 se cancelan
- Los equipos no necesitan poner sustitutos en el banquillo de sancionados porque A7 y B19 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si

4. A3 - 2 + 2 minutos en el 03:00 B8 - 2 + 5 minutos + GM en el 03:00

- En el 03:00 juegan 4 contra 4, (una leve de cada equipo se cancela)
- El sustituto de A3 regresa en el 05:00
- B8 está fuera del partido y el jugador sustituto de B8 regresa en el 08:00

5. A3 - 2 + 2 minutos en el 03:00 B8 - 2 + 5 minutos + GM en el 03:00
A5 - 2 minutos en el 03:00 B9 - 5 minutos + GM en el 03:00
A7 - 5 minutos + GM en el 03:00

- En el 03:00 los equipos juegan 4 en 4, ya que la grave de A7 y la leve de A5 se cancelan con todas las sanciones de B8
- A7, B8 y B9 están fuera del partido
- El jugador sustituto de B9 debe cumplir la sanción de 5 minutos
- El jugador sustituto de B9 regresa al hielo en el 08:00

6. A7 - 2 minutos en el 04:00 B4 - 5 minutos + GM en el 05:00
A9 - 5 minutos + GM en el 05:00 B3 - 2 minutos en el 05:10
A8 - 2 minutos en el 05:10 B7 - 2 minutos en el 05:10
A4 - 2 minutos en el 05:10

- En el 05:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B), las faltas graves de A9 y B4 se cancelan
- En el 05:10 equipos siguen jugando 4 (A) contra 5 (B), ya que las cuatro leves se cancelan
- Los equipos no necesitan poner jugadores sustitutos en el banquillo de sancionados porque A9 y B4 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si

7. A3 - 2 + 5 minutos + GM en el 03:00 B8 - 2 + 5 minutos + GM en el 03:00

- En el 03:00 los equipos juegan 5 contra 5, ya que todas las sanciones se cancelan
- Los equipos no necesitan poner jugadores sustitutos en el banquillo de sancionados porque A3 y B8 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si

8. A3 - 2 minutos en el 03:00 B8 - 2 minutos en el 03:00
A7 - 5 minutos + GM en el 03:00 B9 - 5 minutos + GM en el 03:00

- En el 03:00 los equipos juegan 5 contra 5, todas las sanciones se cancelan entre si

- Los equipos no necesitan poner jugadores sustitutos en el banquillo de sancionados porque A7 y B9 están fuera del partido y las dos faltas graves se cancelan entre si
-

9. A6 - 5 minutos + GM en el 03:00 B11 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos en el 03:00

- En el 03:00 juegan 4 (A) contra 5 (B), ya que las leves de A9 y B11 se cancelan
- El equipo A debe poner un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción de 5 minutos de A6 que está fuera del partido

FALTAS GRAVES Y EXPULSIONES DE PARTIDO COINCIDENTES COMBINADAS

1. A6 - 5 minutos + GM en el 3:00 B7 -Expulsión de Partido en el 3:00

- Los equipos juegan 5 contra 5 y no hay sustitutos en el banquillo de sancionados
-

2. A6 - Expulsión de Partido en el 3:00 B7 - Expulsión de Partido en el 3:00

- Los equipos juegan 5 contra 5 y no son necesarios sustitutos en el banquillo de sancionados

SANCIONES DIFERIDAS

1. A6 - 2 + 2 + 10 minutos en el 13:00
A6 - 2 minutos en el 20:00 (final del período)

- La falta leve impuesta al final del período se inicia al principio del próximo período y los equipos jugarán 4 (A) contra 5 (B)
 - La Incorrección se reiniciará de nuevo en el 02:00 después de que la leve se haya cumplido
 - A6 regresará al hielo en la primera parada después del 09:00
 - El equipo A debe colocar un jugador sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir la falta leve al comienzo del período y volverá al hielo en el 02:00
-

2. Las siguientes sanciones son aplicadas al Equipo A durante una parada de juego:
A4 - 2 minutos
A5 - 2 minutos
A6 - 2 + 2 minutos
A7 - 5 minutos + GM

- A7 está fuera del partido
- La falta grave de A7 será la última sanción en ser cumplida (por un sustituto)

- El orden en que los otros tres jugadores sirven sus sanciones es elección del capitán, a pesar de que un jugador tiene una falta leve Doble

3. A6 - 2 minutos en el 03:00 B7 - 2 + 2 minutos en el 03:00
B7 - 2 minutos en el 03:30
(Mientras estaba en el banquillo de sancionados)

- Al 03:00 los equipos juegan 5 (A) contra 4 (B)
- El Equipo B pondrá un sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir la falta leve extra de B7
- En el 03:30 los equipos juegan 5 (A) contra 4 (B), ya que la leve de B7 (en el 3:30, mientras que él está en el banquillo de sancionados) se añade al tiempo del sustituto
- El sustituto del Equipo B cumplirá 4 minutos y regresaría al hielo en el 07:00
- Si el Equipo A no anota goles, los equipos jugarán 5 (A) contra 4 (B) hasta el 07:00
- B7 cumplirá el tiempo total de sus tres sanciones (6 minutos) y volverá tras la primera parada de juego después del 09:00

4. A7 - 2 + 2 minutos en el 03:00
A8 - 2 minutos en el 03:00
A9 - 2 minutos (leve de banquillo) en el 03:00

- Al 03:00 los equipos juegan 3 (A) contra 5 (B)
- En el 03:00 A8 y A9 sirven faltas leves (en el marcador)
- En el 05:00 A7 empieza a cumplir sus dos faltas leves
- Al 05:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- Al 05:00 regresa al hielo A8 o A9 (a elección del capitán)

5. A6 - 5 minutos + GM en el 03:00
A8 (sustituto de la A6) - 2 minutos en el 03:30
(Mientras estaba en el banquillo de sancionados)
A8 (sustituto de la A6) - 10 minutos en el 04:00
(Mientras estaba en el banquillo de sancionados)

- A6 está fuera del partido
- El Equipo A pondrá un sustituto en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción de 5 minutos de A6
- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- En el 03:30 A8 recibe una falta Leve adicional, mientras está en el banquillo de sancionados, Los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- La Falta Leve de A8 comenzará en el 08:00 después de la expiración de la sanción de tiempo de 5 minutos (sanción retardada)
- En el 04:00 A8 recibe sanción de Incorrección, estando en el banquillo de sancionados, juegan 4 (A) contra 5 (B)

- En el 04:00 el Equipo A enviará otro sustituto al banquillo de sancionados para cumplir la falta leve de A8 que recibió en el 03:30
- La sanción de Incorrección de A8 comenzará en el 10:00 (sanción retardada)
- Si el Equipo A no recibe más sanciones y no hay gol marcado después de cumplirse la sanción de 5 minutos, en el 10:00, los equipos jugarán 5 contra 5

SANCIONES AL PORTERO

1. A1 (portero) 2 + 10 minutos en el 03:00
A1 (portero) 2 + 10 minutos en el 03:30

- En el 03:00 el Equipo A deberá poner dos jugadores de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción del portero, uno por 2 minutos y el segundo durante 12 minutos
- En el 03:30 el Equipo A deberá poner otro jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la segunda Falta Leve del portero
- Debido a la segunda sanción de Incorrección, A1 (portero) es sancionado con una Incorrección de Partido automática
- El jugador que sirve los 2 + 10 minutos impuestos en el 03:00 puede dejar el banquillo de sancionado.
- En el 03:30 los equipos jugarán 3 (A) contra 5 (B).
- La segunda falta leve al portero se iniciará en el 03.30.
- El jugador que sirve la primera falta Leve del portero volverá en el 05.00 si no se marca gol.

2. A30 (portero) 2 minutos en el 03:00
A30 (portero) 2 minutos en el 03:30

- Al 3:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- El equipo A debe poner un jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la primera falta leve
- En el 03:30 el Equipo A deberá poner otro jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la segunda falta Leve.
- Al 03:30 los equipos juegan 3 el 5
- El jugador que sirve la primera falta leve deberá volver al hielo en el 05:00 (si no hay gol marcado)

3. A30 (portero) 2 minutos en el 03:00
A30 (portero) 10 minutos en el 03:30

- Al 03:00 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- El equipo A debe poner un jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la falta leve

- En el 03:30 el Equipo A pondrá otro jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción de Incorrección
 - Al 03:30 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
 - La segunda sanción (Incorrección) comienza en el 03:30
 - El jugador que sirve la falta Leve volverá al hielo en el 5:00 (si no hay gol marcado)
 - El jugador que sirve la sanción de Incorrección volverá al hielo en la primera parada de juego después del minuto 13:30
-

- | | | |
|----|--------------------------|-------------|
| 4. | A30 (portero) 10 minutos | en el 03:00 |
| | A30 (portero) 2 minutos | en el 03:30 |

- Al 03:00 los equipos juegan 5 contra 5
- El equipo A poner un jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la sanción de Incorrección
- En el 03:30 el Equipo A deberá poner otro jugador de los que estaban en el hielo cuando se detuvo la jugada en el banquillo de sancionados para cumplir la falta leve
- Al 3:30 los equipos juegan 4 (A) contra 5 (B)
- La falta leve comienza en el 03:30
- El jugador que sirve la falta Leve volverá al hielo en el 05:30 (si no hay gol marcado).
- El jugador que sirve la sanción de Incorrección volverá al hielo después de la primera parada de juego después del minuto 13:00

SEÑALES DE ÁRBITROS Y LINIERES

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 61 - TIEMPO MUERTO DE EQUIPO

Formar una "T" delante del pecho, usando las dos manos.



REGLA 74 - PASE CON LA MANO

Realizar un movimiento de desplazamiento con la palma de la mano abierta.



REGLA 84-i - JUGADOR ATACANTE DENTRO DEL ÁREA DEL PORTERO

Movimiento semicircular con un brazo a la altura del pecho realizado en paralelo a la superficie del hielo, simulando el área de portería, después extender horizontalmente el otro brazo con la mano señalando en dirección a la zona neutral.



REGLA 92 - SEÑAL DE CAMBIO DE JUGADORES

El Árbitro concede al equipo visitante un periodo de cinco segundos para realizar el cambio de jugador(es). Después de los cinco segundos, levantará su brazo para indicar que el equipo visitante no puede cambiar más jugadores y el equipo local tiene cinco segundos para efectuar el cambio de jugadores.



REGLA 94 - GOL

Extensión del brazo señalando a la portería para indicar que el puck ha entrado en la portería.



REGLAS 107, 109 y 168 - INCORRECCIÓN, INCORRECCIÓN DE PARTIDO y CONDUCTA ANTIDeportiva
Ambas manos en las caderas.



REGLA 110 - EXPULSIÓN DE PARTIDO

Colocar la palma de una mano abierta encima de la cabeza.



REGLA 114 - SANCIÓN DIFERIDA

Extender por completo el brazo que no lleva el silbato por encima de la cabeza. Se admite señalar primero al jugador y después levantar el brazo extendido por encima de la cabeza.



REGLA 119 - EMBESTIR CONTRA LA VALLA

Con el puño de una mano cerrado, golpear contra la palma de la mano contraria, abierta, delante del pecho.



REGLA 121 - GOLPEAR CON EL TACO DEL STICK

Realizar un movimiento de cruce de un antebrazo sobre el otro. La mano superior con la palma abierta, la mano inferior con el puño cerrado.



REGLA 122 - EMBESTIR

Rotar los puños uno alrededor del otro delante del pecho.



REGLA 123 - CARGAR POR LA ESPALDA

Movimiento de los dos brazos hacia adelante, con las palmas de las manos abiertas separándolas del cuerpo, hasta separarlas por completo del pecho, manteniéndolas a la altura de los hombros.



REGLA 124 - CARGAR AL ÁREA DE CABEZA Y CUELLO

Movimiento lateral de la mano con la palma abierta hacia un lado de la cabeza.



REGLA 125 - CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS

Con los patines en el hielo, golpear por detrás de la pierna y por debajo de la rodilla con la mano abierta del mismo lado.



REGLA 127 - CARGAR CON EL STICK

Movimiento hacia atrás y adelante de los brazos con los dos puños cerrados, separándolos del pecho a una distancia aproximada de medio metro, a la altura de los hombros.



REGLA 139 - CODAZO

Con la mano contraria, cubrir por debajo el codo, doblado en ángulo recto por delante del cuerpo.



REGLA 135 y 217 - DEMORAR EL PARTIDO

Colocar la mano que no tiene el silbato con la palma abierta delante del pecho y extenderla desde los hombros hacia fuera del cuerpo.



REGLA 143 - STICK ALTO

Llevar los dos puños cerrados, uno justo por encima del otro a la altura de la frente y a un lado.



REGLA 144 - AGARRAR

Sujetar, asiendo cualquier muñeca con la otra mano, delante del pecho.



REGLA 145 - AGARRAR EL STICK DE UN CONTRARIO

Señal con dos movimientos, que incluye la señal de agarrar seguida de una señal indicando que se está cogiendo un stick de un modo normal con las dos manos.



REGLA 146 - ENGANCHAR

Movimiento de arrastre con los dos brazos como si lleváramos algo desde delante hacia el abdomen.



REGLA 149 y 150 - OBSTRUCCIÓN

Cruzar los brazos con los puños cerrados inmóviles por delante del pecho, en forma de X.



REGLA 152 - RODILLAZO

Cubrir cualquier rodilla con la palma de la mano del mismo lado, manteniendo los dos patines en el hielo.



REGLA 153 - IMPACTO TARDÍO

Los dos puños cerrados chocando por delante del pecho, con el dorso hacia arriba.



REGLA 158 - DUREZA INNECESARIA

Con el puño cerrado y el brazo extendido hacia fuera en el lateral del cuerpo.



REGLA 159 - GOLPEAR CON EL STICK
Movimiento de picar o golpear con el borde de la mano sobre el antebrazo opuesto.



ANULACIÓN
Movimiento de barrido con ambos brazos, por delante del cuerpo, a la altura de los hombros y con las palmas de las manos hacia abajo. El Arbitro para señalar 'no gol', 'no pase con la mano' o 'no stick alto'. El Linier para señalar 'no despeje prohibido' y 'no fuera de juego'.



REGLA 161 - PINCHAR
Movimiento de pinchar realizado con las dos manos llevándolas hacia afuera en frente del cuerpo y a continuación dejarlas caer al lado del cuerpo.



REGLA 167 - ZANCADILLA
Golpear en la pierna con un movimiento realizado con cualquier mano por debajo de la rodilla del mismo lateral manteniendo los dos patines en el hielo.

SEÑALES ARBITRALES



REGLA 170 - LANZAMIENTO DE PENALTI

Brazos cruzados por encima de la cabeza.

SEÑALES ARBITRALES (FEMENINO)



REGLA 169 - CARGA ILEGAL (FEMENINO)

La palma de la mano que no lleva el silbato se lleva por delante del cuerpo hasta el hombro contrario.

SEÑALES DE LINIERES



REGLA 65 - DESPEJE PROHIBIDO (ICING THE PUCK)

El linier trasero (o el árbitro en el sistema a dos) señalará un posible despeje prohibido, extendiendo por completo cualquier brazo por encima de la cabeza. El brazo permanecerá levantado hasta que el linier delantero o el árbitro, piten para indicar despeje prohibido, o hasta que se anule el despeje prohibido. Una vez completado el despeje prohibido, el linier trasero o el árbitro cruzarán sus brazos delante del pecho y a continuación señalarán el punto concreto de saque neutral y patinarán hacia él.



REGLA 78 - FUERA DE JUEGO (OFFSIDE)

El árbitro o linier debe pitar en primer lugar, después extenderá el brazo horizontalmente señalando a lo largo de la línea azul con la mano que no lleva el silbato.



REGLA 82 - FUERA DE JUEGO DIFERIDO

Extender por completo el brazo que no lleva el silbato por encima de la cabeza. Para cancelar un fuera de juego diferido, el linier bajará el brazo al lateral del cuerpo.



**REGLA 166 - DEMASIADOS JUGADORES
EN PISTA**

Indicar con seis dedos (una mano abierta) delante del pecho.

ÍNDICE

ÍNDICE	REGLA
ABANDONAR EL ÁREA DE PORTERÍA DURANTE UN ALTERCADO / PORTERO	223
ABUSO DE OFICIALES	116
ACCESO ILEGAL AL BANQUILLO CONTRARIO	89
ACCIÓN DE JUEGO / PUCK GOLPEA MÁSCARA DEL PORTERO	200
AGARRAR	144
AGARRAR EL PUCK EN EL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO	220
AGARRAR EL PUCK FUERA DEL ÁREA DE PORTERÍA / PORTERO	221
AGARRAR EL STICK DE UN CONTRARIO	145
ALTERCADO CON LOS ESPECTADORES	140
ANOTACIÓN DE UN GOL / PORTERÍA DESPLAZADA	98
ANOTAR UN GOL	94
ANULACIÓN DE GOLES / ACCIÓN DE JUEGO	97
APLICACIÓN DE SANCIONES - PROCEDIMIENTO	101
ÁRBITRO LESIONADO	86
ÁRBITROS	4
ÁREÁ DE PORTERÍA EN LO RELATIVO A GOLES	95
AUTORIDADES COMPETENTES Y DISCIPLINA	5
BANQUILLO DE JUGADORES DENTRO DE LA LÍNEA AZUL / FUERA DE JUEGO	90
BANQUILLO DE SANCIONADOS	10
BANQUILLOS DE JUGADORES	9
CABEZAZO	142
CALENTAMIENTO	48
CALENTAMIENTO DE PORTEROS	181
CAMBIO DE JUGADORES DURANTE EL JUEGO	88
CAMBIO DE JUGADORES DURANTE UNA PARADA DE JUEGO	91
CAMBIO DE JUGADORES EN UN DESPEJE PROHIBIDO	93
CAMBIO DE LADO	50
CAMBIO DE PORTERO	202
CAMBIO ILEGAL / PORTERO	203
CAMISETA / PORTERO	197
CAPITÁN Y ASISTENTES	28
CARGA ILEGAL (HOCKEY FEMENINO)	169
CARGAR A LA CABEZA O EL CUELLO	124
CARGAR CON EL STICK	127
CARGAR POR DEBAJO DE LAS RODILLAS	125
CARGAR POR LA ESPALDA	123
CASCO	34
CAZA / PORTERO	188
CERRAR LA MANO SOBRE EL PUCK	126
CINTA EN EL STICK	39
CODAZO	139
CODERAS	30
COMIENZO DEL JUEGO	51
CÓMO SE JUEGA EL PARTIDO	43
COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO	21

ÍNDICE	REGLA
CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / DOS ÚLTIMOS MINUTOS DE PARTIDO / TODA LA PRÓRROGA	173
CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / ESCAPADA	171
CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR QUE CAE SOBRE EL PUCK	175
CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / JUGADOR QUE DESPLAZA LA PORTERÍA	174
CONCEDER UN LANZAMIENTO DE PENALTI / OBSTRUCCIÓN O LANZAMIENTO DE OBJETOS	172
CONCESIÓN DE GOLES	179
CONCESIÓN DE GOLES / FALTAS DE UN PORTERO	226
CONCESIÓN DE GOLES / OBSTÁCULOS EN LA PORTERÍA	180
CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	168
CRISTAL PROTECTOR	14
CRISTAL PROTECTOR / DAÑADO	77
CUÁNDO SE PUEDEN IMPONER SANCIONES	100
DEFINICIÓN DENTRO / FUERA DEL HIELO	87
DEJAR CAER EL PUCK EN LA RED DE PORTERÍA / PORTERO	218
DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA	166
DEMASIADOS JUGADORES EN PISTA - PORTERO	224
DEMORAR EL PARTIDO / AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN	129
DEMORAR EL PARTIDO / CAER SOBRE EL PUCK	131
DEMORAR EL PARTIDO / CELEBRACIÓN DE UN GOL	133
DEMORAR EL PARTIDO / INFRINGIR EL PROCEDIMIENTO DEL SAQUE NEUTRAL	137
DEMORAR EL PARTIDO / LANZAR O TIRAR EL PUCK FUERA DEL JUEGO	135
DEMORAR EL PARTIDO / LÍNEA DE INICIO	134
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERÍA DESPLAZADA	130
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - AJUSTE DE LA EQUIPACIÓN	212
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - PORTERÍA DESPLAZADA	213
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - IR AL BANQUILLO DE JUGADORES DURANTE UNA PARADA DE JUEGO	215
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - QUITARSE LA MÁSCARA	216
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - RETENER EL PUCK EN LA VALLA	214
DEMORAR EL PARTIDO / PORTERO - TIRAR O LANZAR EL PUCK FUERA DEL JUEGO	217
DEMORAR EL PARTIDO / RETENER EL PUCK INNECESARIAMENTE	132
DEMORAR EL PARTIDO / SUSTITUCIÓN DESPUÉS DE UN DESPEJE PROHIBIDO	136
DERRIBAR CON LOS PIES	160
DESPEJE PROHIBIDO / DESPEJE PROHIBIDO HÍBRIDO	65
DESPEJE PROHIBIDO / JUGADAS CONCRETAS	66
DESPEJE PROHIBIDO Y EL PORTERO	205
DESPRECIO	163
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / APLICACIÓN DE SANCIONES	53
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / GENERAL	52
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / LESIONES	54
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / PUNTO CENTRAL	56

ÍNDICE	REGLA
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE ATAQUE	57
DETERMINAR UBICACIÓN SAQUE NEUTRAL / ZONA DE DEFENSA	55
DIMENSIONES ESTÁNDAR DE UNA PISTA	12
DOPAJE	6
DURACIÓN DE SANCIONES / EXPULSIÓN DE PARTIDO	110
DURACIÓN DE SANCIONES / FALTA GRAVE	105
DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN	107
DURACIÓN DE SANCIONES / INCORRECCIÓN DE PARTIDO	109
DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE MÁS GRAVE	106
DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE MÁS INCORRECCIÓN	108
DURACIÓN DE SANCIONES / LEVE-LEVE DE BANQUILLO	104
DURACIÓN DEL PARTIDO	44
DUREZA INNECESARIA	158
EMBESTIR	122
EMBESTIR CONTRA LA VALLA	119
EN JUEGO	81
ENGANCHAR	146
EQUIPACIÓN DEL PORTERO / GENERAL	187
EQUIPACIÓN PELIGROSA	29
EQUIPACIÓN PELIGROSA / USO PELIGROSO DE LA EQUIPACIÓN	128
EQUIPACIÓN PELIGROSA / PORTERO	211
ESCUPIR	162
ESPINILLERA	36
ESTIRAR DEL PELO, CASCO O REJILLA	156
FALTA LEVE DE BANQUILLO	117
FUERA DE JUEGO	78
FUERA DE JUEGO DIFERIDO	82
FUERA DE JUEGO DIFERIDO / ICING HÍBRIDO	83
FUERA DE JUEGO INTENCIONADO	84
GOLES CON EL PATÍN	96
GOLPEAR CON EL STICK	159
GOLPEAR CON EL TACO	121
GUANTES	33
GUARDAS / PORTERO	193
IMPACTO TARDÍO	153
INFRACCIONES EN BANQUILLO DE SANCIONADOS - SALIR PREMATURAMENTE / ACCESO INCORRECTO	154
INTERVENCIÓN DE LOS ESPECTADORES	64
JUGADOR INELEGIBLE EN UN PARTIDO	23
JUGADOR LESIONADO	85
JUGADOR LESIONADO SE NIEGA A BANDONAR EL HIELO	148
JUGADORES ELEGIBLES / EDAD	3
JUGADORES EN EL HIELO DURANTE EL PARTIDO	27
JUGADORES EN UNIFORME	24
JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO / ACCIÓN DE JUEGO	75

ÍNDICE	REGLA
JUGAR EL PUCK CON EL STICK ALTO A LA PORTERÍA	76
JUGAR EN INFERIORIDAD NUMÉRICA	103
JUGAR SIN CASCO	155
LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HOCKEY HIELO (IIHF) COMO ÓRGANO DE GOBIERNO	1
LANZAMIENTOS DE PENALTI / FALTAS DE UN PORTERO	225
LANZAMIENTOS DE PENALTI Y TANDAS DE LANZAMIENTOS DE PENALTI COMO PARTE DEL PARTIDO	170
LANZAR EL PUCK ADELANTE / PORTERO	201
LANZAR UN STICK U OTRO OBJETO	165
MARCADOR	45
MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ÁREAS	19
MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / CÍRCULOS Y PUNTOS DE SAQUE NEUTRAL	18
MARCAS EN LA SUPERFICIE DE HIELO / ZONAS	17
MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA ROJA CENTRAL / PORTERO	209
MÁSCARA FACIAL / PORTERO	190
MATERIAL FLUORESCENTE	32
MEDICIÓN DE LA EQUIPACIÓN DE UN JUGADOR	41
MEDICIÓN DE UN STICK DE JUGADOR / TANDA DE LANZAMIENTOS DE PENALTI	42
MORDER	118
NEGARSE A INICIAR EL PARTIDO	157
OBJETOS EN EL HIELO	11
OBSTÁCULO ILEGAL EN EL ÁREA DE PORTERÍA O ACUMULAR NIEVE / PORTERO	222
OBSTRUCCIÓN	149
OBSTRUCCIÓN AL PORTERO	150
OFICIAL DE EQUIPO ENTRA EN EL ÁREA DE JUEGO	164
OFICIALES DE EQUIPO Y TECNOLOGÍA	26
PANTALONES / PORTERO	194
PARTICIPACIÓN POR GÉNEROS	2
PARTIDOS SUSPENDIDOS	22
PASE CON LA MANO	74
PATADA	151
PATINES / JUGADOR	37
PATINES / PORTERO	195
PELEA	141
PELEA / PORTERO	219
PERSONAL DIRECTIVO DE UN EQUIPO	25
PINCHAR	161
PORTERÍA	20
PORTERO COMO CAPITÁN O ASISTENTE	182
PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA	184
PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL ANULADO	186
PORTERO Y ÁREA DE PORTERÍA / GOL VÁLIDO	185

ÍNDICE	REGLA
POSIBLES SITUACIONES EN SANCIONES	111
PROCEDIMIENTO DEL CAMBIO DE JUGADORES	92
PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / DESCRIPCIÓN GENERAL	176
PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / EFECTUAR EL LANZAMIENTO	177
PROCEDIMIENTO DEL LANZAMIENTO DE PENALTI / SITUACIONES CONCRETAS	178
PROCEDIMIENTO PARA EFECTUAR UN SAQUE NEUTRAL	58
PRÓRROGA	62
PROTECCIÓN A LOS PORTEROS	183
PROTECCIÓN DE PECHO Y BRAZOS / PORTERO	189
PROTECCIÓN FACIAL	31
PROTECTOR DE CUELLO	198
PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / PORTERO	192
PROTECTOR DE CUELLO Y GARGANTA / JUGADOR	35
PUCK	47
PUCK EN JUEGO	49
PUCK EN LA RED DE LA PORTERÍA (BASE Y LARGUERO)	69
PUCK EN LA VALLA	68
PUCK FUERA DE JUEGO	67
PUCK FUERA DE VISTA	71
PUCK FUERA DESDE LA PORTERÍA	72
PUCK FUERA EN LA RED DE LOS FONDOS	70
PUCK QUE GOLPEA A UN ÁRBITRO	73
PUERTAS	16
RED DE PROTECCIÓN	15
RODILLAZO	152
RODILLERAS / PORTERO	191
SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN	208
SANCIONES AL PORTERO / DESCRIPCIÓN GENERAL	207
SANCIONES COINCIDENTES	112
SANCIONES EN EL MARCADOR	102
SANCIONES EN LA PRÓRROGA	115
SAQUE NEUTRAL / PORTERO	204
SAQUE NEUTRAL FALLIDO	59
SAQUE NEUTRAL TRAS UN FUERA DE JUEGO	80
SEÑALIZACIÓN DE SANCIONES DIFERIDAS - CONTROL DEL PUCK Y GOLES	114
SILBATO	46
SIMULAR O EMBELLERAR UNA FALTA	138
SITUACIONES DE FUERA DE JUEGO	79
STICK / JUGADOR	38
STICK / PORTERO	196
STICK ALTO	143
STICK ILEGAL – MEDICIÓN DE STICK	147
STICK ROTO / JUGAR CON – REEMPLAZAR	120

ÍNDICE	REGLA
STICK ROTO / PORTERO	210
SUPERFICIE DE HIELO / NECESIDADES PARA JUGAR	8
TANDAS DE LANZAMIENTOS DE PENALTI	63
TERMINOLOGÍA	7
TIEMPO DE INICIO DE SANCIONES RETARDADO	113
TIEMPO MUERTO DE EQUIPO	61
TIEMPO MUERTO DE EQUIPO Y EL PORTERO	206
TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN	60
UNIFORMES / JUGADOR	40
UNIFORMES / PORTERO	199
USO DEL JUEZ DE VÍDEO GOL PARA DETERMINAR GOLES	99
VALLA DE LA PISTA	13
ZANCADILLA	167

International Ice Hockey Federation

Brandschenkestrasse 50

Postfach

CH-8027 Zurich

Phone +41 44 562 22 00

Fax +41 44 562 22 39

E-mail office@iihf.com

www.IIHF.com

Federación Española Deportes de Hielo

Hockey sobre Hielo

C/Roger de Flor, 45-47, Esc. B, Entr. 1ª

08013 Barcelona

España

Teléfono: +34.93.3683761

Fax: +34.93.3683759

Email: info@fedhielo.com

E-mail : hockey@fedhielo.com

www.fedhielo.com