

# Reglas de Deporte de Invierno de Olimpiadas Especiales



# HOCKEY SOBRE PISO 2003



***Special Olympics***

**HOCKEY SOBRE PISO****REGLAS OFICIALES DE LOS DEPORTES DE INVIERNO DE  
OLIMPIADAS ESPECIALES****ARTICULO VI – HOCKEY SOBRE PISO**

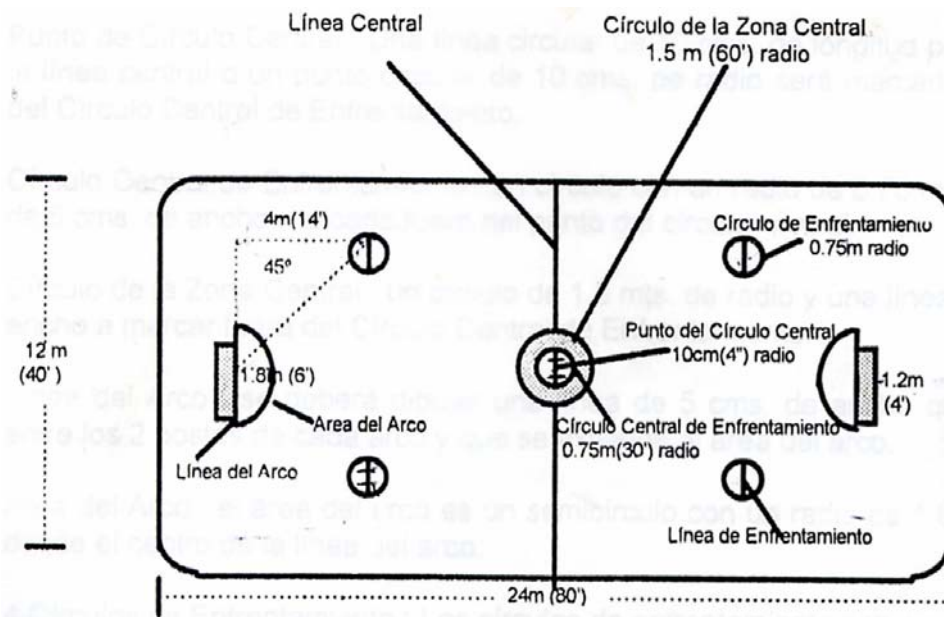
Olimpiadas Especiales Internacionales, es el Cuerpo Rector Internacional para el Hockey Sobre Piso, y se deberán seguir las Reglas Oficiales de los Deportes de Olimpiadas Especiales para todas las competiciones de Hockey sobre Piso de Olimpiadas Especiales.

**SECCIÓN A – PRUEBAS OFICIALES**

1. Competición de Equipo
2. Torneo de Destrezas Individuales
3. Conducción del Disco, 10 metros
4. Tiro al blanco
5. Competición de Equipo Unificado

**SECCIÓN B – INSTALACIONES**

1. Dimensiones oficiales de la superficie de Juego para el Hockey sobre Piso:





## HOCKEY SOBRE PISO

- a. La superficie de juego será un máximo de 30 mts. X 15 mts. y de un mínimo de 24 mts. X 12 mts. (dimensiones de una cancha de baloncesto), en una superficie nivelada y apropiadamente marcada para hockey sobre piso.
- b. La superficie de juego debe estar libre de cualquier proyección que un jugador pudiese encontrar en el transcurso del juego.
- c. La superficie de juego podrá estar delimitada por líneas o paneles. Los paneles deberán construirse de un material resistente y tener 1.1-1.2 mts. de altura. Si no se dispone de paneles de estas medidas no se deberán usar paneles que no cumplan estos requisitos. Paneles alternativos de delimitación deben ser de naturaleza flexible, como caucho de espuma o cartón, para prevenir lesiones. En lugar de paneles se podrá usar una cinta de marcar apropiada, si no se dispone del material arriba descrito.
- d. La parte posterior del arco debe ser instalada a 1.2 mts. desde la línea final para permitir el juego detrás de los arcos.
- e. Ambos arcos se deberán instalar con la parte central del arco colocada en el centro del ancho de la superficie de juego.
- f. Cada uno de los dos arcos deberá medir 1.80 mts. de ancho, 1.20 mts. de alto y 0.6 mts. de profundidad.
- g. Una línea central marcará el área de juego de tal forma que la cancha está dividida en mitades iguales. Los arcos y las líneas finales están equidistantes de la línea central.
- h. Punto de Círculo Central: Una línea de 10 cms. de longitud perpendicular a la línea central o un punto circular de 10 cms. de radio será marcada en el centro del Círculo Central de Enfrentamiento.
- i. Círculo Central de Enfrentamiento: un círculo con un radio de 0.75 mts. y una línea de 5 cms. de ancho marcado fuera del punto del círculo central.
- j. Línea del Arco: se deberá dibujar una línea de 5 cms. de ancho que es trazada entre los 2 postes de cada arco y que se extiende al área del arco.
- k. Círculo de la Zona Central: un círculo de 1.5 mts. de radio y una línea de 5 cms. de ancho a marcar fuera del Círculo Central de Enfrentamiento.



---

**HOCKEY SOBRE PISO**

- l. Área del arco: el área del arco es un semicírculo con un radio de 1.8 mts. dibujado desde el centro de la línea del arco.
- m. Cuatro círculos de Enfrentamiento: Los círculos de enfrentamiento son marcados con un punto circular de 10 cms. de radio o una línea de 10 cms. de longitud en el centro de cada círculo. Deberán haber 2 círculos de enfrentamiento en cada mitad de la superficie de juego, cada uno ubicado en un ángulo de 45° desde el centro de la línea del arco. El punto central de enfrentamiento de cada círculo de enfrentamiento se determinará midiendo un punto a 4 mts. a la izquierda o a la derecha desde el centro de la línea del arco, luego midiendo un punto a 4 mts. a la izquierda o derecha desde el centro de la línea de arco, luego midiendo hacia fuera 4 mts. desde ese punto hacia la línea central. Cada círculo tiene un radio de 0.75 mts. y una línea trazada a través del punto central del círculo de enfrentamiento que sea paralela a la línea central.
- n. Se debe designar una área de penalización.

**SECCIÓN C – EQUIPO**

- 1. El disco deberá ser un disco circular de fieltro con un agujero en el centro, y con las siguientes dimensiones:
  - a. Diámetro: 20 cms.
  - b. Agujero central: 10 cms. – puede estar reforzado con cuero.
  - c. Grosor: 2.5 cms.
  - d. Peso: 140 – 225 gramos
- 2. Los palos que no sean los de los arqueros deberán ser una vara o palo hecho de madera y/o fibra de vidrio ajustado a las siguientes dimensiones:
  - a. Circunferencia: 7.5 cms. – 10 cms.
  - b. Longitud: 90 cms. – 150 cms.
  - c. El extremo que no es el mango (el extremo hacia el suelo o la punta) de todos los palos, salvo el de los arqueros, debe ser redondeado. El palo



## HOCKEY SOBRE PISO

debe ser de un grosor uniforme en toda su extensión. No se permiten cintas, cuerdas u otro objeto que aumente el diámetro del extremo o punta del palo.

3. El palo del arquero será un palo reglamentario de arquero de hockey sobre hielo. La hoja del palo del arquero no deberá exceder de 8.75 cms. de ancho en ningún punto excepto en el talón (ángulo) donde no deberá exceder los 11.4 cms. de ancho; el largo de la hoja del palo del arquero desde el talón (ángulo) hasta el final no deberá exceder los 39.3 cms. de largo. No existe medida de la curvatura de la hoja del palo del arquero. Todos los otros elementos del palo están sujetos a ser medidos y a la aplicación de las sanciones correspondientes. La porción ancha del palo del arquero que va desde la hoja hasta el extremo superior del palo no deberá tener más de 66 cms. de largo ni más de 8.9 cms. de ancho.
4. Equipo Protector: Se requiere que el arquero use un casco con mascara y guantes protectores. Se le permitirá al arquero usar cojinetes o protecciones reglamentarias del arquero de hockey sobre hielo y guantes o algún elemento razonable (por ejemplo: protecciones del críquet, guantes o manillas de béisbol). Las protecciones de las piernas no deberán exceder los 31 cms. del ancho máximo cuando estén colocadas sobre las piernas del jugador. Se requiere que todos los otros jugadores usen cascos con reja protectora o protector facial y protectores de piernas (canilleras) para seguridad. Durante el juego todas las personas que estén en la superficie de juego, deberán usar calzado deportivo apropiado. Se recomienda usar guantes de protección, protectores de codos y bucales.
5. Arcos: Cada uno de los dos arcos deberá medir 1.80 mts. de ancho, 1.2 mts. de alto, y 0.6 mts. de profundidad. La parte lateral y posterior de los arcos deberá



## HOCKEY SOBRE PISO

tener una red apropiada. También se permite el uso de arcos reglamentarios de hockey sobre hielo.

### SECCIÓN D - PERSONAL

1. Deberán haber dos árbitros certificados vestidos de manera apropiada y similar; por ejemplo, pantalones negros y camisa con líneas blancas y negras de árbitro.
2. Deberán haber dos anotadores y un cronometrador. Los anotadores también actúan como controladores de líneas.

### SECCIÓN E – REGLAS DE COMPETICIÓN

#### 1. Competición de Equipo

##### a. Jugadores y Rotaciones de Líneas

- 1) Un equipo en el área de juego deberá consistir de 6 jugadores: un (1) arquero, que debe jugar en posición de pie, dos (2) defensas, y tres (3) delanteros (uno central y dos laterales).
- 2) Durante el juego debe haber siempre un arquero, con excepción de los últimos 2 minutos del juego (9º línea) cuando puede ser cambiado por un jugador/delantero adicional. Esto sólo podrá ser hecho durante un enfrentamiento o una detención del juego.
- 3) Cada jugador debe usar una camiseta distintiva del equipo marcada con un número individual de 15 – 20 cms. en la espalda de la camiseta.
- 4) Al término del juego, el número total de líneas jugadas por cualquier jugador, excluyendo al arquero, no debe exceder el número total de líneas jugadas por cualquier otro compañero del equipo por más de una línea. El arquero podrá jugar el partido completo o podrá dividir el tiempo de juego con otro arquero. Si se designa dos arqueros durante un mismo partido, al termino del

**HOCKEY SOBRE PISO**

partido, ambos deben haber jugado dentro de la línea de cada uno.

## 5) Rotación de líneas:

- a) Los equipos deberán comenzar un juego con un mínimo de 11 jugadores y un máximo de 16 jugadores. La rotación de líneas recomendadas deberá ser como sigue:

**EQUIPO DE 11 JUGADORES (jugador nº 11 es el arquero):**

Período 1			Período 2			Período 3			
	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3
Jugadores	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	1,2,3,4,5

**EQUIPO DE 12 JUGADORES (jugador nº 12 es el arquero):**

Período 1			Período 2			Período 3			
	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3
Jugadores	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	11,1,2,3,4	5,6,7,8,9	10,11,1,2,3	4,5,6,7,8	9,10,11,1,2	3,4,5,6,7	8,9,10,11,1

**EQUIPO DE 13 JUGADORES (jugador nº 13 es el arquero):**

Período 1			Período 2			Período 3			
	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3
Jugadores	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	11,12,1,2,3	4,5,6,7,8	9,10,11,12,1	2,3,4,5,6	7,8,9,10,11	12,1,2,3,4	5,6,7,8,9

**EQUIPO DE 14 JUGADORES (jugador nº 14 es el arquero):**

Período 1			Período 2			Período 3			
	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3
Jugadores	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	11,12,13,1,2	3,4,5,6,7	8,9,10,11,12	13,1,2,3,4	5,6,7,8,9	10,11,12,13,1	2,3,4,5,6

**EQUIPO DE 15 JUGADORES (jugador nº 15 es el arquero):**

Período 1			Período 2			Período 3			
	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3	Línea 1	Línea 2	Línea 3
Jugadores	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	11,12,13,14,1	2,3,4,5,6	7,8,9,10,11	12,13,14,1,2	3,4,5,6,7	8,9,10,11,12	13,14,1,2,3



---

**HOCKEY SOBRE PISO**

Nota: si se designan a dos arqueros entonces el mínimo que ellos deben rotar es en cada juego. Ellos podrán ser rotados sobre una base igual dentro de cada juego. En orden a rotar en turnos rápidos ambos arqueros deberán estar vestidos con el equipo completo para minimizar las demoras.

- b) Cada equipo debe enviar una nómina de registro aprobada por SOI al anotador 10 minutos antes del inicio del partido. Cada nómina debe incluir el nombre del equipo, nombre del entrenador jefe, nombre de todos los atletas y sus números individuales sobre las respectivas líneas a través del juego reflejando la rotación de todos los jugadores. Una copia de la nómina será mantenida por el anotador, otra por el entrenador del equipo contrario y una por el entrenador. Si la nómina no es enviada a tiempo se podrá penalizar con 2 minutos en el banco al equipo retrasado.
- c) En caso de una lesión, problema de conducta u otro evento que pueda alterar la rotación de líneas de un equipo, el árbitro detendrá el juego. El cronometrista detendrá el tiempo de juego. El entrenador del equipo afectado ajustará la rotación de línea de su equipo de tal forma que cada jugador, excluyendo al arquero, juegue dentro de cada una de las líneas.
- d) En caso de un cambio de línea durante el curso de una sanción a un jugador, el jugador que está ingresando a esa línea cumplirá la porción restante del castigo. Si el jugador castigado está programado para jugar en la línea siguiente que ingresa, entonces ese jugador castigado deberá ser el jugador que cumpla el castigo cuando ingrese en la línea. Si el jugador castigado no está programado para jugar en la línea que ingresa entonces el entrenador determinará que jugador de la línea que ingresa cumplirá el resto del castigo.
- e) Solo los jugadores vestidos para el partido actual (máximo de 16) serán permitidos de sentarse en el banco del equipo. Los jugadores que no estén en el partido actual se enlistarán al final de la hoja de puntaje, como substitutes y estarán fuera para el partido actual. Si un equipo tiene substitutes, el mínimo



## HOCKEY SOBRE PISO

debe ser rotado en cada partido. Antes de cada partido, el arbitro debe conducir una revisión para verificar si los equipos tienen el equipo adecuado.

f) Para ser elegibles para niveles superiores de competición (ej. Internacional) los equipos deberán haber competido en el siguiente nivel inferior de competición (Nacional, Capítulo) con al menos 11 jugadores de tal forma que la regla internacional de 11 jugadores haya sido cumplida.

### b. División

- 1) Los equipos se dividirán de acuerdo al puntaje del equipo recopilado en el torneo de Destrezas Individuales y una ronda de clasificación.
- 2) Los entrenadores deben remitir el puntaje de equipo logrado en el Torneo Individual de Destrezas antes de la realización de la competición. El puntaje del equipo se determina sumando los puntajes de todos los jugadores y luego dividiendo ese total por el número de jugadores.
- 3) Los equipos son inicialmente agrupados en divisiones de acuerdo a los puntajes de equipo del Torneo Individual de Destrezas. Luego se realizará una ronda de clasificación como un modo de finalizar el proceso de división.
- 4) En la ronda de clasificación, los equipos jugarán 1 o más juegos y cada juego no durará más de 6 minutos. Se requerirá a cada equipo jugar con todos los jugadores cuyos puntajes del Torneo Individual de Destrezas fueron enviados para formar el puntaje del equipo.

### c. Tiempo de Juego

- 1) Los juegos consistirán de 3 períodos de 9 minutos, con un tiempo de descanso de 1 minuto entre cada período. Los últimos 3 minutos del tercer período serán tiempo con detenciones a menos que desistan él ambos entrenadores antes del inicio del período final. Se permite un minuto fuera de tiempo por equipo, por juego. El entrenador señalará su deseo del minuto fuera de tiempo, haciendo al árbitro una señal "T" con sus manos.



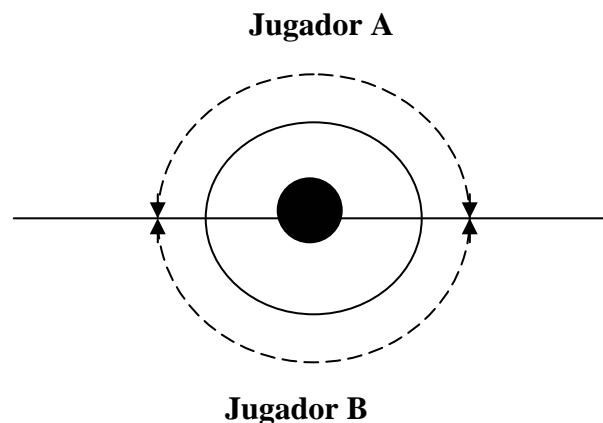
## HOCKEY SOBRE PISO

- 2) Habrán tres cambios de líneas por períodos. El cronometrista indicará el tiempo para un cambio de línea con un silbato/bocina/toalla. El juego se reiniciará con un enfrentamiento en el círculo de enfrentamiento más cercano al lugar donde se detuvo el juego.
  - 3) Cada período comenzará con un enfrentamiento en el círculo central de enfrentamiento (líneas 1,4,7 y sobre tiempo si es necesario).
  - 4) Los equipos deberán cambiar de lado después de cada período, a menos que antes de juego ambos entrenadores informen al arbitro que prefieren no hacerlo.
  - 5) El tiempo de juego deberá ser tiempo corrido. Sin embargo, cuando se indique un castigo se deberá detener el reloj hasta que se reanude el juego. El juego se reanuda con un enfrentamiento y al sonido del silbato del árbitro. El reloj también se deberá detener para los tiempos fuera, cambio de líneas y cada vez que el árbitro así lo indique.
  - 6) Un tiempo fuera podrá ser sólo permitido durante una detención oficial del juego.
- d. Enfrentamientos
- 1) Un enfrentamiento ocurre en los siguientes momentos:
    - a) Para comenzar el juego y cada período, en el círculo central de enfrentamiento de la cancha.
    - b) Después de cada detención del juego durante un período, excepto después de un gol, en el círculo de enfrentamiento más cercano al lugar de detención.
    - c) Después de cada gol, desde el círculo central de enfrentamiento de la cancha.
    - d) Después de cada falta, menor o mayor, en el extremo defensivo del equipo infractor.
    - e) Cuando existe una condición insegura debido a un palo quebrado o dañado en la cercanía del juego o en cualquier otro momento que estime apropiado el árbitro. El enfrentamiento deberá realizarse en el

**HOCKEY SOBRE PISO**

círculo de enfrentamiento más cercano a la posición que tenía el disco cuando se detuvo el juego.

- 2) Para todos los enfrentamientos los jugadores deben pararse con sus palos y sus cuerpos completamente en la línea de enfrentamiento del lado de su equipo. Solo dos jugadores participan en un enfrentamiento. Ambos jugadores que están enfrentándose podrán tener la punta de sus palos en el mismo lado del círculo de enfrentamiento siempre que la punta del palo de cada jugador esté en su mitad respectivamente del círculo de enfrentamiento. No se permite que interfieran con el palo del otro jugador durante el enfrentamiento.
- 3) Los jugadores que se enfrentan deben estar completamente fuera del círculo de enfrentamiento. Sus palos deberán estar a igual distancia del disco en la zona de enfrentamiento (Ver diagrama abajo). Los palos deben estar “in situ” (en el lado suyo del círculo de enfrentamiento). Para los enfrentamientos en el círculo central, sólo los jugadores que se enfrentan están autorizados para ingresar en el círculo de enfrentamiento, hasta que suene el silbato.



Nota: El jugador del equipo A puede ser posicionado en cualquier lugar de su lado de la zona, el jugador del equipo B puede ser posicionado en cualquier lugar de su lado de la zona.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

- 4) El juego comienza cuando el árbitro hace sonar el silbato.
  - a) En el caso de un jugador con problemas auditivos el árbitro levantará sus brazos para indicar que el juego está por comenzar. Luego simultáneamente hará sonar el silbato y bajará los brazos hacia el disco indicando el comienzo del juego.
- 5) El disco debe barrerse fuera del círculo de enfrentamiento de forma que el palo no contacte el centro del disco. El contacto con el disco fuera del círculo de enfrentamiento debe ser hecho por un jugador diferente a los que hicieron el enfrentamiento antes que uno de ellos pueda colocar su palo en el centro del disco. Los jugadores que están enfrentándose podrán continuar barriendo el disco hasta que éste salga completamente del círculo de enfrentamiento. Después del barrido inicial los jugadores que están enfrentándose podrán patear el disco fuera del círculo de enfrentamiento.

### e. Goles

- 1) El disco completo debe pasar sobre la línea del arco para que se cuente como un gol. El disco necesita estar dentro del arco antes del sonido que señala terminar el cambio de líneas o período, para que el gol sea válido. Se asigna un punto por cada gol anotado.
- 2) El jugador atacante debe poner el disco dentro del arco con su palo desde afuera del área del arco. Patear o lanzar con la mano el disco dentro del arco no es permitido. Es legal patear el disco durante el juego, pero es ilegal para un jugador atacante patearlo dentro del arco. Si el disco es desviado sin intención dentro del arco por un jugador atacante o un jugador defensor, se anotará como gol.



## HOCKEY SOBRE PISO

- 3) Se anotará un gol cada vez que se pone el disco en el arco, de cualquier forma, por un jugador defensor.

### f. Faltas Menores

- 1) Los siguientes eventos resultarán en detención del juego y en un enfrentamiento desde el círculo más cercano de enfrentamiento.

- a) El arquero lanza el disco hacia delante a un compañero de equipo. El arquero puede tirar el disco al lado (a un ángulo de 45 grados) a un compañero de equipo siempre y cuando el disco esta detrás del punto central del círculo de enfrentamiento del lado defensivo.
- b) Cualquier jugador que no sea el arquero que sostenga el disco en sus manos o pase el disco con sus manos a un compañero de equipo.
- c) Un jugador se para sobre el disco.
- d) Un jugador (es) retiene el disco por más de 3 segundos.
- e) Un palo se parte o quiebra.
- f) Un jugador se cae en el área inmediata al disco.
- g) Una violación de área del arco. Una violación ha ocurrido cuando un jugador atacante y su palo rompe el plano del área del arco, el cual incluye la línea del área del arco. O cuando un jugador de la defensa rompe el plano del arco con su cuerpo. El único momento en que un defensor puede romper el plano es con el propósito de despejar el disco fuera del área del plano del arco. El enfrentamiento en esta instancia se realizará en el círculo de enfrentamiento en el lado del jugador infractor.

### g. Castigos Menores

- 1) Los castigos menores resultarán en un castigo de dos minutos para el jugador infractor. El enfrentamiento se hará en el extremo defensivo del equipo infractor. Los castigos menores incluyen lo siguiente:
  - a) Agarrar (impedir el progreso de un jugador oponente).



---

## HOCKEY SOBRE PISO

- b) Zancadillas.
- c) Cargar (corriendo, saltando o empujando a un oponente que tiene una posición claramente establecida).
- d) Obstrucción (impedir el progreso de un oponente que no está en posición del disco).
- e) Retardar deliberadamente el juego tendiéndose o parándose sobre el disco, o lanzándolo fuera del área de juego.
- f) Enganchar, azotar, patear.
- g) Palo alto (el jugador debe mantener el palo bajo la cintura todo el tiempo).
- h) Rudeza (usar cualquier parte del cuerpo, tal como un codo, para golpear a un oponente o modificar, por contacto, la dirección del oponente).
- i) El arquero fuera del área del arco (ambos pies deben permanecer dentro de área del arco). Se cobra una falta dilatada si el arquero sale del área del arco y el otro equipo tiene la posesión del disco.
- j) Cargar desde atrás.
- k) Contención cruzada (sucede cuando un jugador sostiene su palo horizontalmente y empuja a un jugador con él).
- l) El arquero se sienta, tiende, arrodilla en el suelo o sostiene el palo horizontalmente a lo largo del suelo durante el juego. El arquero puede ir al suelo mientras hace una salvada o para detener el disco. Se le advertirá al arquero la primera vez.
- m) Abuso a los jueces o conducta antideportiva cometida por miembros del equipo en la banca. Cumplirá el castigo un jugador que esté en la cancha en el momento de la falta. Los entrenadores toman la decisión sobre qué jugador cumple el castigo.
- n) El equipo que no remite su hoja de inscripción 10 minutos antes del comienzo programado del juego, u otros entrenadores que no son los “entrenadores jefes” designados tratan de discutir las reglas e



## HOCKEY SOBRE PISO

interpretaciones de reglas con los árbitros durante el juego. Nuevamente el entrenador decidirá qué jugador deberá cumplir el castigo.

- 2) En el caso de cambio de línea durante el transcurso del castigo de un jugador, un jugador de la línea que ingresa cumplirá la porción faltante del castigo.
- 3) Si se anota un gol contra el equipo que posee menos jugadores, el jugador cumpliendo el castigo puede regresar al juego incluso si el tiempo de castigo no ha terminado. No se permitirá a un equipo jugar con menos de 4 jugadores. Si más de 2 jugadores son castigados durante el mismo tiempo los castigos serán cumplidos en forma sucesiva.

Nota: Definición – “acortado” significa que el equipo esta bajo la fortaleza numérica de su oponente en la cancha al momento que un gol es anotado.

Ver los ejemplos siguientes:

- a. Una falta menor coincidente resulta en que ambos equipos tiene igual fortaleza. Los jugadores se sentarán por la totalidad del castigo de 2 minutos si un gol es anotado o no.
  - b. El Equipo A tiene un castigo menor y es acortado, el Equipo B consigue un castigo menor 30 segundos mas tarde. Ambos equipos se consideran iguales en fortaleza hasta el final del castigo del Equipo A, en ese momento el Equipo B será acortado por el resto de los 30 segundos de castigo de sus jugadores.
- 4) Si el arquero comete una falta menor, un compañero de equipo jugando en la cancha al tiempo de la infracción podrá servir un castigo de 2 minutos.
  - 5) En el caso de cobrarse una falta contra un jugador cuyo equipo no tiene el control del disco, el árbitro indicará un “cobro de falta dilatada” elevando su brazo. El juego no se detendrá hasta que el equipo defensor (e infractor) gane el control del disco. La duración completa del castigo será aplicada al momento en que se detenga el juego.



## HOCKEY SOBRE PISO

- 6) La conducta de los jugadores antes, durante y después del partido es responsabilidad del entrenador. Si el Arbitro determina que el juego de un equipo es muy brusco o inadecuado, el arbitro le dará al entrenador unaviso y el entrenador puede estar sujeto a un castigo de 2 minutos por conducta antideportiva. Si el problema persiste, el entrenador puede recibir un castigo mayor de un minuto y ser expulsado del partido
- h. Faltas Mayores
- 1) Los siguientes eventos resultan en la expulsión del juego del jugador infractor. El árbitro detendrá el juego. El cronometrista detendrá el tiempo de juego. El entrenador jefe ajustará la rotación de líneas/nómina de tal forma que cada jugador, excluyendo al arquero, juegue dentro de cada una de las líneas. El jugador deberá ser substituido por un compañero de equipo quien cumplirá el castigo de 2 minutos. El enfrentamiento deberá ser en el extremo defensivo del equipo infractor. Incluso si un gol, o goles, se anotan mientras un equipo tiene menos jugadores por causa de la falta mayor, el jugador cumpliendo el castigo de 2 minutos no podrá retornar al juego antes que hayan transcurrido los 2 minutos. Nuevamente, el entrenador jefe decidirá qué jugador cumple el castigo. Las faltas mayores incluyen las siguientes:
- a) Conducta antideportiva (por ej. Lenguaje profano u ofensivo)
  - b) Cometer cualquier falta intencional que pueda lesionar a otro jugador
  - c) Pelear
  - d) Cualquier acción de parte de un jugador con la intención de provocar o incitar la conducta antideportiva por parte de otro jugador.
  - e) Castigos menores los cuales, a discreción del árbitro, se cometen deliberadamente y con intención de lesionar a otro jugador, entrenador o árbitro.
  - f) Lanzar o pendular deliberadamente un palo hacia el disco o a otro jugador.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

i. Fuera de Lugar – No habrá fuera de lugar en el juego. El único momento durante un juego en que los jugadores deben estar en su lado de la cancha es durante un enfrentamiento.

j. Sobre tiempo

- 1) El sobre tiempo consistirá en un período adicional de 9 minutos continuando con la rotación regular de líneas. El primer equipo en marcar un gol será declarado ganador. Si al término del período de sobre tiempo el juego está aún empatado y no es necesario un ganador para que termine la competición, el juego terminará en un empate. Si es necesario un ganador, entonces el juego continúa hasta que se marque un gol.

**2. Torneo de Destrezas Individuales** – Las siguientes pruebas proporcionan una significativa competición para atletas con bajo nivel de habilidad.

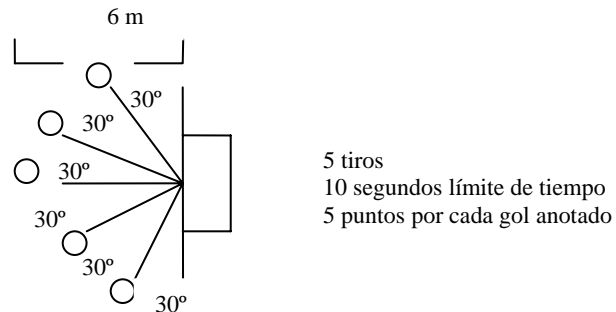
a. Tirar alrededor del Arco

- 1) Propósito: Para evaluar la precisión y fuerza de tiro del atleta así como la habilidad para anotar goles desde cualquier ángulo, en un tiempo restringido.
- 2) Equipo: Palo de hockey sobre piso, 5 discos, cronómetro y un arco.
- 3) Descripción: El atleta hace un tiro al arco desde 5 puntos diferentes alrededor del arco. Estos puntos se ubican en los puntos extremos de 5 líneas de 6 mts. de largo, las cuales comienzan desde un punto común, al centro de la línea del arco. Cada línea se dibuja de forma que haga un ángulo de 30° con la línea de gol extendida o con la línea dibujada previamente. El atleta tiene un tiempo límite de 10 segundos para lanzar todos los discos. Un disco deberá estar en cada punto antes que el atleta comience a lanzar.



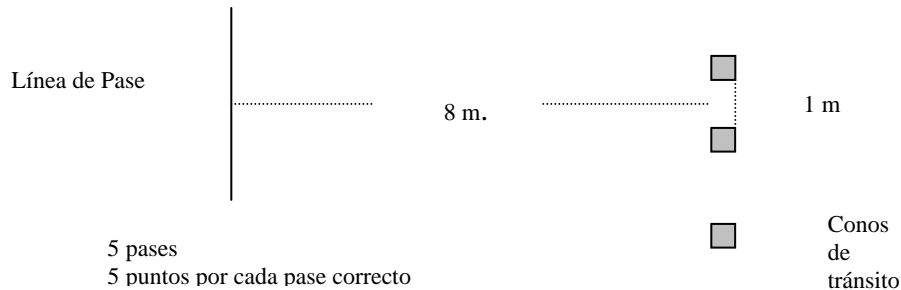
## HOCKEY SOBRE PISO

- 4) Puntaje: Cada disco que cruce completamente la línea de gol dentro del arco, vale 5 puntos. El puntaje es el total de los 5 tiros; máximo 25 puntos.
- 5) Diagrama:

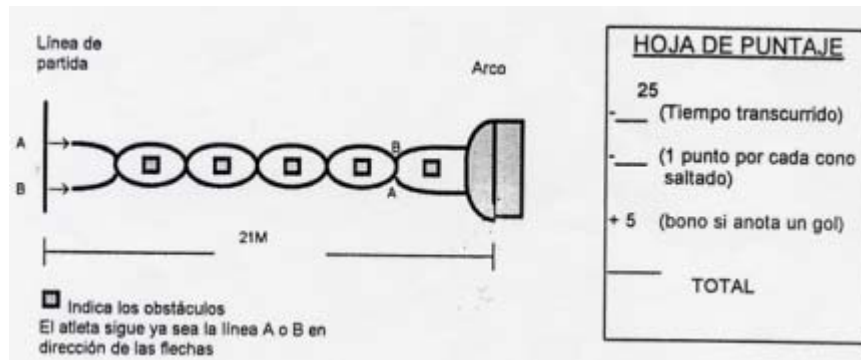


### b. Pase

1. Propósito: Para evaluar el control y la precisión del atleta cuando pasa el disco.
2. Equipo: Palo de hockey sobre piso, disco, cinta, y conos de tránsito.
3. Descripción: El atleta realiza 5 pases detrás de una línea. El atleta intenta pasar el disco entre dos conos (separados por 1 metro) los cuales están colocados a 8 mts. de la línea de pase.
4. Puntaje: El atleta recibirá 5 puntos cada vez que el disco pase completamente la línea entre los dos conos. Si el disco golpea el cono y cruza completamente la línea, el atleta recibirá 3 puntos. El puntaje total del atleta es la suma de las anotaciones de los 5 pases; máximo 25 puntos.

**HOCKEY SOBRE PISO****5. Diagrama:****c. Manejo del Palo**

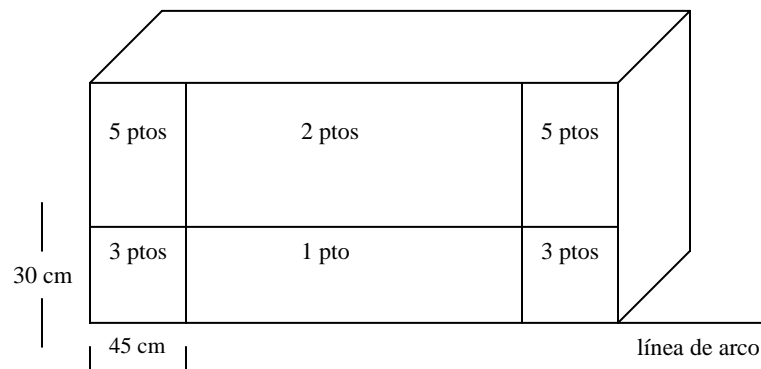
- 1) Propósito: Para evaluar la velocidad y habilidad del atleta para manejar el disco.
- 2) Equipo: Palo de Hockey sobre piso, disco, 6 conos de tránsito, cinta, cronómetro, arco.
- 3) Descripción: El atleta conduce el disco desde una línea de partida a través de un curso definido por conos, y lanza el disco al arco. La distancia de la línea de partida será de 21 mts. Los conos se colocarán en línea recta, a intervalos de 3 mts. El reloj se detiene cuando el disco pasa la línea de gol.
- 4) Puntaje: El tiempo consumido manejando el disco, se resta de 25. Cada vez que se salte un cono, se resta 1 punto. Si el atleta anota un gol, se le dan 5 puntos adicionales.

**HOCKEY SOBRE PISO****d. Tiro de Precisión**

- 1) Propósito: Para evaluar la precisión, fuerza y habilidad del atleta de hacer un gol lanzando el disco a áreas específicas del arco.
- 2) Equipo: Palo de hockey de piso, disco, arco y cinta o cuerda.
- 3) Descripción: El atleta hace 5 tiros al arco detrás de una línea que está a 5 mts. de y directamente al frente del arco. Se definen 6 secciones dentro del arco con cuerda o cinta tal como se muestra en el diagrama. Las cuerdas o cintas verticales se cuelgan 45 cms. adentro de cada poste del arco. La cuerda o cinta horizontal es tendida a 30 cms. sobre el piso.
- 4) Puntaje:
  - a) El arco se divide en secciones de puntos como sigue:
    - i. 5 puntos por cualquier tiro que entra al arco en cualquiera de las esquinas superiores.
    - ii. 3 puntos por cualquier tiro que entre al arco en cualquiera de las esquinas inferiores.
    - iii. 2 puntos por cualquier tiro que entre en la parte superior de la sección media.
    - iv. 1 punto por cualquier tiro que entre en la parte inferior de la sección media.
  - b) Cada tiro debe cruzar completamente la línea de gol dentro del arco para que el atleta reciba cualquier punto, excepto si la cuerda o cinta detiene el disco al cruzar la línea de gol. En este caso, asignar el total

**HOCKEY SOBRE PISO**

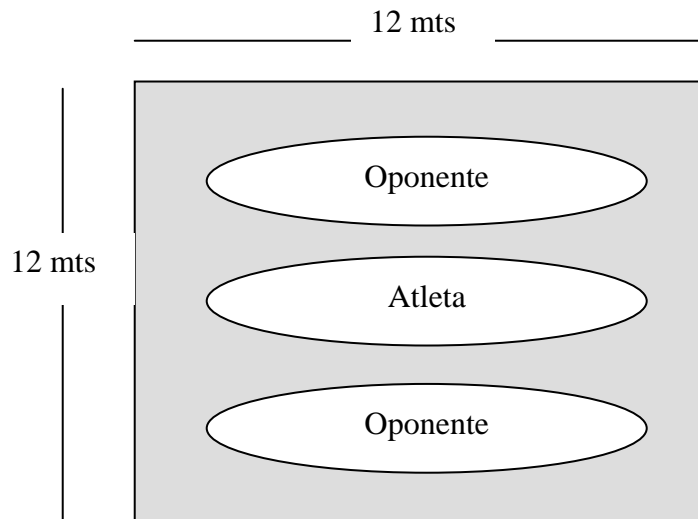
de puntos de la sección de menor puntaje. El puntaje es el total de estos 5 tiros; 25 puntos máximo.

**e. Defensa**

- 1) Propósito: Evaluar la destreza del atleta asociada con la defensa, tal como quitar el disco, presionar a los oponentes, cruce de palo y permanecer entre los oponentes.
- 2) Equipo: 3 palos de hockey sobre piso, 3 discos, 4 conos, cronómetro.
- 3) Descripción: El atleta tiene dos intentos para quitar el disco (ganar control del disco) de 2 oponentes quienes tratan de alejarlo del atleta que está en la prueba. El atleta tiene 15 segundos en cada intento para quitar el disco el cual se pasa entre los oponentes estacionados en los círculos de enfrentamiento en un área de media cancha (12 mts. x 12 mts.)
- 4) Puntaje: Cada quite vale 10 puntos (1 quite por intento) Si no se quita el disco, el atleta puede anotar hasta:
  - a) 1 punto por presionar a los oponentes.
  - b) 1 punto por tratar de permanecer entre los oponentes.
  - c) 2 puntos por tratar de cruzar el palo con el oponente con el disco.
  - d) 3 puntos por tocar el disco pero sin ganar el control de él.
  - e) 20 puntos máximo.
- 5) Diagrama:



## HOCKEY SOBRE PISO



Nota: Los entrenadores deben colocar en el mismo momento a oponentes en la cancha que sean de similar habilidad

### f. Puntaje Final

- 1) El puntaje final del jugador se determina sumando los puntos obtenidos en cada una de las 5 pruebas que comprenden el Torneo Individual de Destrezas.

### 3. Conducción del Disco 10 metros

#### a. Equipo:

- 1) Conos de tránsito
- 2) Cinta
- 3) Palos de Hockey sobre piso
- 4) Discos
- 5) Cronómetro
- 6) Silbato

#### b. Instalar

- 1) Marque las líneas de partida y llegada separadas por 10 mts.
- 2) Coloque conos en cada línea, separados por 1.5 mts. para crear las líneas de partida y llegada.



## HOCKEY SOBRE PISO

- 3) Haga carriles colocando conos o marcando el piso con cinta entre las puertas de partida y llegada.

c. Reglas:

- 1) El atleta comienza la carrera detrás de la línea de partida
- 2) El atleta comienza a conducir el disco hacia delante al sonido del silbato de partida.
- 3) El atleta conduce el disco con el palo de hockey hasta la línea de meta.
- 4) El atleta permanece en su carril durante toda la carrera.

- d. Puntaje: Se cronometrará al atleta desde el sonido del silbato de partida hasta cuando él/ella y el disco crucen la línea de llegada.

### 4. Tiro al Blanco

a. Equipo:

- 1) Red de Hockey
- 2) Cinta
- 3) Palo de Hockey
- 4) Diez discos

b. Instalar:

- 1) Coloque la red a 3 mts. de la línea de tiro
- 2) Marque una línea de tiro de 1 mt. con cinta de color.
- 3) Coloque 10 discos detrás de la línea de tiro. Arregle los discos en línea recta, sobre o paralela a la línea de tiro.
- 4) Marque una línea de gol con una cinta delgada entre los postes del arco.

c. Reglas:

- 1) El atleta tira los 10 discos a la red de hockey
- 2) El atleta debe permanecer detrás de la línea de tiro.
- 3) Se le permiten 2 minutos al atleta para tirar los 10 discos.
- 4) El disco debe cruzar completamente la línea de gol para contar como una anotación.



## HOCKEY SOBRE PISO

- d. Puntaje: El puntaje del atleta se determina por el número de discos que cruzaron completamente la línea de gol, dentro del período de tiempo de 2 minutos.

### Sección 5. Eventos de Pruebas Unificadas™

#### a. Competición de Equipo Unificado

- 1) La nómina debe tener un número proporcionado igual de Atletas especiales y Compañeros de Deporte Unificado
- 2) Durante la competición la alineación puede contener a no más de 3 compañeros en todo momento. La reglas de juego se aplicarán igualmente para todos, como se describen para los equipos de hockey sobre piso tradicional en la sección E.1. aplica para todos los jugadores, incluyendo al arquero.
- 3) Cada equipo deberá tener a un entrenador adulto que no juega.
- 4) La selección de los Atletas de las Olimpiadas Especiales y Compañeros de Deportes Unificados™ de edad y habilidad similar es requerida para entrenamiento y competición de hockey sobre piso de Deportes Unificados™. Un gran riesgo de lesiones puede darse si los atletas y compañeros no son agrupados adecuadamente.



---

**HOCKEY SOBRE PISO****FORMACIÓN DE UN ÁRBITRO**

El desarrollo de las destrezas de un buen árbitro es un proceso que toma tiempo y paciencia. Como árbitro Jefe la mecánica y las reglas del hockey sobre piso son fáciles de enseñar. Sin embargo, el desafío es el de entrenar a árbitros que controlen que el partido sea jugado dentro de las reglas sin convertirse ellos en el punto central de atención.

Los siguientes lineamientos ayudarán a desarrollar las destrezas como árbitro de hockey sobre piso.

**1. Sea Usted mismo todo el tiempo.**

Establezca un estilo de trabajo compatible con su personalidad. El árbitro debe establecer su propio estilo basado en sus maneras, personalidad, madurez, etc.

Es aceptable para un árbitro joven o inexperto copiar o extraer información o técnicas constructivas de árbitros más experimentados. Sin embargo, esas técnicas sólo deben ser adoptadas si ellas van acorde con su propia personalidad, habilidades innatas y destrezas.

**2. Reaccione rápidamente cuando tome las decisiones**

Un árbitro que no tiene la habilidad para reaccionar rápidamente tendrá considerables dificultades para convertirse en un gran árbitro. El hockey sobre piso es un juego rápido. Los árbitros deben reaccionar rápidamente y tomar decisiones importantes al momento de su ocurrencia o perderá el control del partido. Un árbitro que reacciona lentamente enfrenta la posibilidad de un aumento de penalizaciones a medida que transcurre el partido.

**3. Tenga confianza.**

Muchos factores reflejan la confianza de un árbitro. Uno de los factores más positivos y efectivos es la forma en la que se presenta en la ejecución normal de sus obligaciones. Un movimiento que denota una manera



---

## HOCKEY SOBRE PISO

positiva a menudo transmite un aire de confianza a los jugadores, a los entrenadores y aún a los espectadores. A menos duda de parte del árbitro, menos dudas tendrán los jugadores. La duda lleva a inseguridad e indecisión.

### **4. Use el silbato con autoridad manifiesta.**

Una muestra positiva de confianza también puede ser acompañada por la forma en la que el árbitro sopla su silbato. Hágalo sonar fuerte, claro y corto; eso manifiesta autoridad. Evite hacer sonar el silbato como policía de tránsito...largo e interrumpido al final. Este tipo de sonido a veces se entiende como “falta” de autoridad inmediata.

### **5. Sea consistente.**

La consistencia es una de las grandes cualidades que debe tener un árbitro. Un árbitro debe actuar con la misma firmeza en cada partido para poder establecer una marca de coherencia. El juicio del árbitro debe ser expresado a través de su aplicación de las reglas de juego y precisamente en la misma manera bajo circunstancias similares.

### **6. Desarrollar y aplicar el buen juicio.**

El juicio es fácil de decir pero difícil de aplicar. No es necesario decirlo pero el juicio y la consistencia van de la mano. El buen juicio es desarrollado mejor a medida que aumenta la experiencia. La palabra “juicio” en el arbitraje se relaciona con “el proceso de formarse una opinión o evaluación mediante el discernir y comparar” de reconocer o identificar como separado y distinto, de ver o entender la diferencia..”. Bajo excelente supervisión, arbitrar es el método más seguro para lograr consistencia y un buen juicio.

**Nota:** los lineamientos descritos no van a beneficiar al árbitro si éste no posee un acabado conocimiento de las reglas deportivas.

### **Consejos para el árbitro --- qué hacer y qué no.**

- Trate que su presencia sea notada lo menos posible.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

- Sea amable pero firme.
- Reaccione rápidamente y con confianza.
- Esté calmado..bajo toda y cualquier presión.
- Conozca la intención de la regla.
- Esté físicamente bien, peinado, bien vestido, dentro y fuera de la cancha.

**Recuerde:** todo lo que haga como árbitro se convierte en parte de su imagen como tal.

### RESPONSABILIDADES DEL ÁRBITRO

#### ANTES DEL PARTIDO

Los siguientes puntos son esenciales para desarrollar y mantener un alto nivel de arbitraje.

##### 1. Puntualidad

¡Llegue a tiempo!. Llegar antes es mejor que llegar a la hora. Esto le da al árbitro la oportunidad para familiarizarse con el recinto deportivo. Comenzar el partido a tiempo es esencial, especialmente durante un torneo o campeonato.

##### 2. Vestimenta

Es esencial usar la vestimenta correcta. Para ganar el respeto que se desea de parte de los jugadores y de los entrenadores un árbitro debe lucir como tal. Los árbitros de Olimpiadas Especiales deben:

- Estar peinados y de apariencia correcta
- Estar vestido con el uniforme oficial de árbitro de O. Especiales (camisa blanca con líneas negras; pantalones negros y calzado deportivo)
- Tener silbato que funcione bien.

##### 3. Seguridad (superficie de juego y alrededores)

Cada superficie de juego es diferente. El árbitro debe familiarizarse con cada superficie para asegurarse que el lugar es seguro y que está



## HOCKEY SOBRE PISO

correctamente marcada. Revisar las paredes por salientes que puedan causar alguna lesión física. Revisar el suelo por agujeros o salientes en las cuales los palos puedan quebrarse y causar lesiones. Revisar las redes para ver su tensión y la presencia de agujeros y repararlas si es necesario. Las marcas en el piso deberán estar decididas de antemano y colocadas en sus lugares.

#### **4. Asistentes (cronometrista y anotadores)**

El árbitro debe asegurarse que el cronometrista y los anotadores están en sus lugares y listos antes de comenzar el partido. El árbitro debe asegurarse que estos asistentes están familiarizados con todos los aspectos de las reglas. Las áreas específicas de preocupación son las rotaciones de líneas, las detenciones del tiempo y las faltas.

Dos árbitros certificados deberán actuar en cada partido. Entre ellos deben acordar como planean controlar el partido.

Los árbitros se deben presentar a los jugadores y a los entrenadores de los respectivos equipos y explicarles cualquier regla en particular que afecte el juego. Identificar al entrenador de cada equipo y dirigir cualquier consulta a esa persona. Los árbitros deberán responder cualquier pregunta que tengan los entrenadores antes de comenzar el partido.

Es importante interactuar con y responder las preguntas de los jugadores. Esto ayuda a remover el concepto de que los árbitros son “malas personas”.

### DURANTE EL PARTIDO

#### **1. Conocimiento de las Reglas**

Los árbitros deben conocer las reglas y ser capaces de interpretarlas rápidamente durante el partido. La rápida interpretación y la respuesta le permiten al árbitro tener el control del partido.

#### **2. Consistencia**



---

## HOCKEY SOBRE PISO

La consistencia y las decisiones justas son imperativas al momento de cobrar una infracción. El árbitro se ganará el respeto de todos los involucrados y el control del partido cuando sus cobros sean consistentes.

### 3. Posición en la cancha

Posiblemente la destreza que más se necesita es tener una buena posición. La posición correcta del árbitro es aquella que le asegura que la jugada se está realizando frente a él/ella. Los árbitros deben ubicarse de tal forma que el disco esté siempre entre ellos. Se recomienda a los árbitros de Olimpiadas Especiales utilizar el método de posicionamiento y arbitraje de “correr los tres-cuartos de la cancha”. Los árbitros deberán ubicarse en los lados opuestos de la superficie de juego y cada uno será responsable del extremo final de un lado de la cancha. A medida que el juego se mueve desde el extremo de la cancha de un equipo hacia el otro el árbitro que está dirigiendo se moverá hacia la esquina de la línea de gol del equipo defensor. Esto le permite a ese árbitro tener una clara visión del arco y del área del arco y tener el juego frente a él/ella. El otro árbitro deberá entonces moverse a una posición al lado o cerca de la línea central. Nuevamente, el juego estará ocurriendo frente al árbitro. Cuando el juego cambia de dirección ambos árbitros trotan y cambian de rol (dirigir y seguir las jugadas) hacia el lado opuesto.

Los árbitros cubrirán tres-cuartas partes de la superficie de juego. Con trote ellos siempre tendrán el disco entre ellos y también una clara visión del juego. Este trabajo en equipo ayudará a la fluidez de juego, disminuirá la pérdida de cobros o la especulación y mantendrá el control del partido.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

A medida que el disco avanza por la cancha que está dirigiendo se acercará a la línea de gol. Su principal foco será el área del arco. El árbitro que sigue las jugadas se ubicará en la línea central desde donde observará el juego en general. Específicamente el que se esté desarrollando alejado del disco.

### **4. Trabajo en equipo**

Para mantener el juego es esencial que ambos árbitros trabajen juntos, especialmente durante los enfrentamientos, las faltas, los goles, etc. Esta cooperación también aumentará el tiempo real de juego de cada línea. Recordar que cada línea dura tres minutos. Tratar de reiniciar el juego lo antes posible.

En los goles el árbitro del centro se ubica en el centro de la cancha mientras el otro árbitro toma el disco y lo envía al centro de la cancha. Esto mismo se aplica para los enfrentamientos y para las faltas. El árbitro que recoge el disco de dentro del arco o que cobra la falta debe informar a los asistentes de la mesa el cobro. El árbitro que coordina el enfrentamiento debe hacer sonar el silbato para indicar su comienzo.

### **5. Infracciones**

No se debe dudar en cobrar las infracciones (menor o mayor). Detener el juego inmediatamente e informar del cobro a los jugadores. Es importante identificar la falta de inmediato y escoltar al infractor a la zona de castigo. Comunicar la falta a los asistentes y a los entrenadores. Un silbido fuerte debe ser usado para todas las detenciones del juego. Un silbido fuerte llama la atención y mantiene el control.

Todo el tiempo los árbitros deben tener presente la salud y seguridad de los jugadores. La lesión de un jugador debería ocurrir solo por accidente. No se debe dudar en detener el juego y anticiparse ante un potencial accidente.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

### 6. Goles

El árbitro debe comunicar al anotador que jugador marcó el gol y quien asistió en el gol.

### 7. Señales manuales

Los árbitros deben usar las señales manuales apropiadas para comunicar las infracciones, etc.

### 8. Asesoría y asistencia a los atletas

En algunos momentos es de ayuda para el árbitro hablar o interactuar con los jugadores durante el partido. Indicaciones verbales o advertencias aumentan la atención de los jugadores hacia el árbitro. Las indicaciones de ayuda nunca deben ser solo para un equipo o interferir con la indicaciones del entrenador.

## DESPUÉS DE PARTIDO

### 1. Registro

El árbitro debe llenar los informes necesarios al término de cada partido. Estos informes incluyen la Hoja de cada partido, el Informe de incidentes, etc.

Se recomienda que cada árbitro lleve un registro personal de los partidos que ha arbitrado en cada temporada. Esta información podría ser solicitada para futuros torneos por los responsables de la organización nacional.

## CÓDIGO DE JUEGO LIMPIO PARA LOS ÁRBITROS

1. Implemente las modificaciones de las reglas para corresponder las edades y niveles de destrezas de los jugadores participantes.
2. Use el sentido común para asegurar que el espíritu del partido no se pierda por un exceso de cobros. Recuerde, el partido está siendo conducido profesionalmente. Los jugadores han entrenado para competir pero la meta es pasarlo bien.



## **HOCKEY SOBRE PISO**

3. Asegure que sus acciones dentro y fuera de la cancha son consistentes con los principios de una buena conducta deportiva.
4. Felicite a ambos equipos cuando sea apropiado.
5. Sea consistente, objetivo y cortés al cobrar todas las infracciones.
6. Condene las faltas “buenas” intencionales. Promueva el respeto por el juego limpio.
7. Manténgase informado de los principios de arbitraje lógicos basados en el crecimiento y desarrollo de los niños y de los adultos.

### **DESCRIPCIÓN DE TRABAJO DE LOS ÁRBITROS**

1. Se designarán a dos árbitros por cancha.
2. El equipo del árbitro considera un silbato, una camiseta negra con líneas blancas, pantalones negros y calzado deportivo.
3. Cada árbitro debe estar completamente familiarizado con las reglas oficiales del hockey sobre piso, incluyendo hoja de Registro de partido, las rotaciones de líneas, las infracciones, etc.
4. Durante el partido los árbitros toman las decisiones finales. Cada uno podrá consultar al Arbitro-Jefe o a los integrantes del Comité de Reglas.
5. Los anotadores y el cronometrista son asistentes del árbitro. Utilizar los números de sus camisetas frente a él/ella. Cada número de jugador es verificado con el de la rotación de línea. Además, el anotador le indicará al entrenador a colocar en el equipo al jugador que falte y a retirar al que está errado. Los anotadores informarán a los árbitros si existe algún problema.
6. Los anotadores deben llevar un registro detallado de todos los resultados. El árbitro mirará al anotador, señalará cada gol y dará el número del jugador que marcó el gol. Se debe marcar el gol por período y línea frente al nombre del jugador que lo marcó, en la planilla de registro del partido.
7. Al término del partido el anotador sumará los totales, firmará la planilla de registro del partido y se asegurará que la firmen los árbitros. La planilla de juego completada se remite al centro de resultados del torneo.



---

## HOCKEY SOBRE PISO

### DESCRIPCIÓN DE TRABAJO DE LOS CRONOMETRISTAS

1. Se asignará un cronometrista para cada partido y cancha de juego.
2. El equipo del cronometrista incluye un reloj-control, dos cronómetros, un silbato, una bocina y una toalla.
3. El partido consiste de tres períodos. Los entrenadores deciden si los equipos cambian de lado después de cada período.
4. Cada período tiene tres rotaciones de líneas de tres minutos cada una.
5. El cronometrista fija el reloj-control para tres minutos. El cronometrista activa el reloj cuando el árbitro hace sonar e silbato indicando el comienzo del partido. El juego es continuo; el reloj corre sin detenciones. El reloj solo se detiene cuando el árbitro indica una lesión, tiempo solicitado, pérdida del disco, cobro de infracción o cuando así lo indiquen.
6. Los últimos tres minutos del tercer período son de tiempo detenido a menos que sea acordado de otra forma por los entrenadores antes del inicio del tercer período. Se permite una solicitud de tiempo de un (1) minuto por equipo por partido. El entrenador o jugador indicará su solicitud de tiempo al árbitro haciendo una señal de "T" con sus manos.
7. Cuando hayan transcurridos los tres minutos, el cronometrista hará sonar una bocina o el silbato o lanzará una toalla al árbitro para indicar el cambio de línea. El cronometrista volverá el reloj control al inicio del período de tres minutos. El cronometrista debe llevar el registro de los números de las líneas. En un partido normal existen nueve rotaciones de líneas de tres minutos cada una.
8. Cuando un árbitro cobra una infracción se debe detener el reloj. El árbitro escolta al jugador a la zona de castigo. El cronometrista usa uno de los cronómetros para contabilizar los dos minutos de castigo. Cuando ha transcurrido el tiempo de castigo el cronometrista libera al jugador inmediatamente. Si hay una rotación de línea durante el transcurso de los dos minutos, un jugador de la siguiente línea servirá el tiempo de castigo restante hasta que se complete. Si se marca un gol en contra del equipo



---

## HOCKEY SOBRE PISO

que tiene un jugador en la zona de castigo éste podrá ingresar inmediatamente al partido antes que acaben los dos minutos. Sin embargo, esto es sólo para las faltas menores; en el caso de las faltas mayores se deben cumplir los dos minutos.

### **INFRACCIONES DURANTE UN TORNEO O CAMPAMENTO**

1. A cualquier jugador que se le cobre una falta de conducta, conducta antideportiva o infracción grave que resulte en pelea, juego brusco, problemas de conducta o agresión a los árbitros, podrá recibir además una “infracción del torneo”.
2. Esta infracción será analizada por el Comité de Reglas Deportivas en consulta con los árbitros que sancionaron el incidente. La pena por este tipo de infracción puede ir hasta la expulsión de ese jugador por el resto del torneo o campeonato.

### **ROTACIONES DE LÍNEAS**

1. Se aplicarán las Reglas Oficiales de Hockey sobre Piso de Olimpiadas Especiales.
2. Al término del partido el número total de líneas jugadas por cualquier jugador (con excepción del arquero) no deberá exceder por más de una línea el número total de líneas jugadas por cualquiera de sus compañeros. La única excepción será debido a lesiones.
3. Cualquier infracción a esta norma resultará en la anulación del partido.
4. El arquero podrá jugar todo el partido o dividir el tiempo de juego con otro arquero. Ellos pueden rotar en base a igual tiempo de juego en cada partido. En orden a rotar en forma rápida, ambos arqueros deberán estar vestidos con todo el equipo para minimizar las demoras.