



## VARIACIONES EN LAS REGLAS DE HOCKEY SALA APLICABLES A LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA 2010-2011

### 1. Tarjeta verde: un minuto de expulsión

El jugador puede ser amonestado (mostrándole tarjeta verde) por cualquier tipo de falta:

- el jugador amonestado con tarjeta verde es expulsado temporalmente durante un minuto
- su equipo juega durante ese tiempo con un jugador menos
- el jugador expulsado debe abandonar el campo inmediatamente
- si el expulsado interfiere en el juego de camino hacia la mesa técnica, el árbitro le volverá a sancionar de acuerdo con las reglas de hockey sala
- el árbitro reanudará el tiempo inmediatamente después de sacar la tarjeta verde
- el tiempo de la expulsión empezará a contar una vez que el jugador se encuentre sentado en la zona de la mesa técnica ([SI NO HAY MESA TÉCNICA SE HABILITARÁ UNA ZONA EN EL CENTRO DEL CAMPO A TAL EFECTO](#))
- los oficiales de la mesa [O EL ÁRBITRO QUE AMONESTÓ](#) controlarán el tiempo de expulsión

### 2. Tarjeta amarilla: Expulsión temporal

En el caso de que a un jugador se le expulse temporalmente (mostrándole tarjeta amarilla):

- el jugador amonestado con tarjeta amarilla es expulsado temporalmente durante al menos dos (2) minutos
- su equipo juega durante ese tiempo con un jugador menos
- el jugador expulsado debe abandonar el campo inmediatamente
- si el expulsado interfiere en el juego de camino hacia la mesa técnica, el árbitro le volverá a sancionar de acuerdo con las reglas de hockey sala
- el árbitro indicará a la mesa técnica, [SI LA HAY](#), la duración exacta de la expulsión
- el árbitro reanudará el tiempo después de sacar la tarjeta amarilla
- el tiempo de la expulsión empezará a contar una vez que el jugador se encuentre sentado en la zona de la mesa técnica ([SI NO HAY MESA TÉCNICA SE HABILITARÁ UNA ZONA EN EL CENTRO DEL CAMPO CON SILLAS](#))
- Los oficiales de la mesa [O EL ÁRBITRO QUE EXPULSÓ](#) controlarán el tiempo de expulsión

### 3. Salidas antes de tiempo en el Penalti Corner

Hasta que la pelota se haya jugado, ningún atacante distinto del que hace el saque desde la línea de fondo puede entrar en el área y ningún defensor puede cruzar la línea de fondo o la línea de centro.

- Para cualquier infracción de esta regla por parte de un defensor, que no sea el portero, el infractor o infractores serán obligados a situarse detrás de la línea de centro y no pueden ser sustituidos por otro defensa.
- Para cualquier infracción de esta regla por parte del portero defensor, el equipo defensor tiene que defender el penalti con un jugador menos
- Para una infracción de esta regla por parte de un atacante que entra en el área antes de que se juegue la pelota, el infractor o infractores serán obligados a situarse detrás de la línea de centro
- El jugador que empuja la pelota desde la línea de fondo no debe amagar. Si infringe esta regla el jugador atacante debe ser sustituido por otro atacante.

José Antonio Gil  
Secretario General  
competición@rfeh.com



## 4. Tiempos muertos

- a. Se puede conceder un tiempo muerto cuando el juego esté parado inmediatamente antes de volver a poner la pelota en juego cuando ha salido del campo o antes de un saque de falta, un saque de centro o un bully.
- b. No se puede conceder un tiempo muerto en el periodo comprendido entre la concesión de un penalti corner o un penalti stroke hasta después de que se haya completado, o en los dos últimos minutos de cada tiempo del partido.
- c. Solamente se pueden pedir por parte del **jefe de equipo, ENTRENADOR O CAPITÁN**, que se dirigirá al oficial técnico del partido **O AL ÁRBITRO MÁS PRÓXIMO**. El oficial técnico **O EL ÁRBITRO** decidirá el momento apropiado para parar el juego.
- d. Se concederá un tiempo muerto a cada equipo en cada tiempo del partido. Los tiempos muertos no disfrutados durante la primera parte no se pueden trasladar a la segunda mitad.
- e. Los oficiales técnicos deben anotar en el acta el minuto en que se concede cada tiempo muerto y el número solicitado por cada equipo.
- f. El tiempo muerto tiene una duración máxima de un minuto:
  - el oficial técnico **O ÁRBITRO** hace sonar la bocina de la mesa o un silbato para parar el tiempo. Se hace una señal con las manos delante del cuerpo en forma de T para indicar que se ha pedido tiempo muerto;
  - el oficial técnico **O ÁRBITRO** para el partido y empieza la cuenta atrás del minuto;
  - los jugadores expulsados temporalmente pueden juntarse con su equipo durante el tiempo muerto pero deben volver a su sitio de suspensión (su asiento en la mesa técnica) para seguir cumpliendo su sanción;
  - cuando hayan pasado 50 segundos, el oficial técnico **SI LO HAY** se lo comunica al árbitro más cercano a la mesa;
  - el árbitro hace sonar su silbato para que los jugadores vuelvan al campo;
  - después de un minuto exactamente (o antes si ambos equipos están listos para jugar), el árbitro reanuda el partido y el oficial técnico reanuda el tiempo;
- g. El juego se reanuda poniendo la pelota en juego con el saque de portería, el saque de falta, el pase atrás o el bully que iban a tener lugar cuando sucedió el tiempo muerto.