

Corrections and Modifications of the Rules of the Game

ENGLISH VERSION

Correction 1 - page 10

ARTICLE 9

(RINK ZONES - DEFINITION OF ANTI-PLAY OR PASSIVE PLAY)

(...)

1.1.4 Whenever a team exceeds the time limit allowed for the ball to remain in its defensive zone — *in attention of paragraphs 1.1.1 and 1.1.2 of this Article* — this team will always be punished with an INDIRECT FREE HIT — *to be taken as established in paragraph 3.2 of this Article* — even when, before time is over, the ball gets intentionally stuck in the upper part of the goal cage.

(...)

3.2 Whenever the attacking team does not conclude its attack — not shooting at the goal cage before the 5 (five) seconds are over — the Main Referee responsible for counting the time will stop the game immediately, sanction the offending team with an INDIRECT FREE HIT that — *in attention of paragraph 2 of Article 28* — must be made as follows:

3.2.1 When the ball was in the offender's "defensive zone" and "inside" his penalty area, the INDIRECT FREE HIT will be taken by the opposite team in one of the upper corners of that area, in conformity with paragraph 3.2 of Article 28 of these Rules.

3.2.2 When the ball was in the behind the offender's own goal cage, the INDIRECT FREE HIT will be taken by the opposite team in one of the rear corner of that area, in conformity with paragraph 3.3 of Article 28 of these Rules.

3.2.3 When the ball was in the offender's "defensive zone" and "outside" his penalty area, the INDIRECT FREE HIT will be taken at the same place where the ball was when occurred the interruption.

3.2.4 when the ball was in the "offensive zone" of the offending team, the INDIRECT FREE HIT will be taken by the opposite team as established in paragraph 5 of Article 22 of these Rules, allowing the team that benefits from the indirect free hit to put the ball in play, without being necessary to respect the exact location where the foul was committed.

(...)

Correction 2 - page 11

ARTICLE 10

("POWER PLAY" - DEFINITION AND RULES)

(...)

6. When — *immediately after having been awarded a blue card* — a team member (*main coach, player or goalkeeper*) commits an additional foul considered by the referees as a serious or major foul, the maximum time of POWER-PLAY of the offender's team will always be increased to 4 (*four*) minutes, considering also:

6.1 The offender must always be punished according to paragraph 3 of Article 26 of these Rules.

6.2 Another player of that team will be withdrawn from the rink, according to paragraphs 3.3, 6.1 and 7 of Article 26 of these Rules.

(...)

Correction 3 - page 29

ARTICLE 26

(SERIOUS FOULS / BLUE CARD FOULS)

(...)

3.3 In any of the situations in 3.1 and 3.2 of this Article, the Referees need to insure that:

3.3.1 The team that was punished twice will restart playing with only 3 players inside the rink.

3.3.2 The maximum POWER-PLAY time of the offender's team will always be increased to 4 (*four*) minutes, taking in account paragraph 6 of Article 10 of these Rules.

(...)

ARTICLE 28
(INDIRECT FREE HIT)

(...)

- 3.5 In the case the ball is retained longer than the time allowed, the indirect free hit is taken as specified paragraph 3.2 of Article 9 of the present Rules.

VERSIÓN EN CASTELLANO

Corrección 1 - página 10

ARTÍCULO 9
(ZONAS DEL JUEGO - DEFINICIÓN DE JUEGO PASIVO Y DE ANTI JUEGO)

(...)

1.1.4 Siempre que un equipo exceda el tiempo de posesión de la bola en su zona defensiva — según lo dispuesto en los puntos 1.1.1 e 1.1.2 de este Artículo — el equipo será sancionado con un LIBRE INDIRECTO — que se sacará en conformidad con el punto 3.2 de este Artículo — lo mismo cuando el equipo en cuestión optar por lanzar la bola en la parte superior o en la parte trasera de su portería.

(...)

- 3.2 Siempre que el equipo atacante no finalice su acción ofensiva — no chutando (lanzando) a la portería adversaria antes de transcurridos los 5 (cinco) segundos concedidos — el Árbitro Principal, responsable de contabilizar el tiempo, tendrá que pitar de inmediato, castigando al equipo infractor con un LIBRE INDIRECTO, que — según lo dispuesto en el punto 2 del Artículo 28 de estas Reglas — se lanzará en conformidad con las disposiciones siguientes:

3.2.1 Si la bola se encontraba en la "zona defensiva" y en el interior de la área de penalti del equipo infractor, el LIBRE INDIRECTO tendrá de ser ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas superiores del área de penalti del equipo infractor, idénticamente a lo que esta establecido en el punto 3.2 del Artículo 28 de estas Reglas.

3.2.2 Si la bola se encontraba por detrás de la portería del equipo del infractor, el LIBRE INDIRECTO tendrá de ser ejecutado por el equipo adversario en cualquier de las esquinas inferiores del área de penalti del equipo infractor, idénticamente a lo que esta establecido en el punto 3.3 del Artículo 28 de estas Reglas.

3.2.3 Si la bola se encontraba en la "zona defensiva" y en el exterior del área de penalti del equipo infractor, el LIBRE INDIRECTO en el mismo lugar en que la bola se encontraba en el momento de la interrupción del partido.

3.2.4 Si la bola se encontraba en la "zona atacante" del equipo infractor, el LIBRE INDIRECTO puede ser ejecutado en conformidad con lo que está establecido en el punto 5 del Artículo 22 de estas Reglas, permitiendo que el equipo que beneficia del libre indirecto ponga la bola en juego, sin que sea necesario respetar rigurosamente el lugar exacto en donde se cometió la falta.

Corrección 2 - página 12

ARTÍCULO 10
("POWER PLAY" - DEFINICIÓN Y MARCO NORMATIVO)

(...)

6. Si — después de haber sido mostrada una tarjeta azul — un representante de un equipo (Entrenador Principal o un Jugador o Portero) realiza una falta adicional que sea considerada por los Árbitros Principales como grave o muy grave, el tiempo máximo de POWER-PLAY del equipo del infractor será siempre ampliado en 4 (cuatro) minutos, teniendo además en cuenta que:

6.1 El infractor tendrá siempre que ser sancionado en conformidad con lo dispuesto en el punto 3 del Artículo 26.

6.2 Un otro jugador de ese mismo equipo tendrá que ser retirado de pista, en conformidad con lo que esta establecido en los puntos 3.3, 6.1 y 7 del Artículo 28 de estas Reglas.

ARTÍCULO 26

(FALTAS GRAVES / FALTAS PARA TARJETA AZUL - DEFINICIÓN, CONTEXTO Y CASTIGO)

(...)

3.3 En cualquier de las situaciones definidas en los dos puntos 3.1 y 3.2 de este Artículo, los Árbitros tendrán también de asegurar que:

3.3.1 El equipo sancionado con dos infracciones distintas solamente puede tener tres jugadores en la pista.

3.3.2 El tiempo máximo de POWER-PLAY del equipo infractor tendrá de ser ampliado para 4 (*cuatro*) minutos, teniendo en cuenta lo que está establecido en el punto 6 del Artículo 10 de estas Reglas.)

ARTÍCULO 28

(LIBRE INDIRECTO - DEFINICIÓN Y CONTEXTO)

(...)

3.5 En el caso de haber excedido el tiempo de posesión de la bola del equipo infractor, el LIBRE INDIRECTO correspondiente es ejecutado en conformidad con lo que está establecido en el punto 3.2 del Artículo 9 de estas Reglas.

Septiembre de 2011

Punto 7.3

Modificación al art. 19 - 2.5 del Reglamento Técnico

Resolución

2.5) Castigo ligero de prohibición de juego

Resolución

1.6) No se permite usar armas

Si un jugador recibe una herida o una lesión que requiere atención médica durante un partido de hockey, el jugador lesionado debe ser retirado del juego inmediatamente y el partido debe ser suspendido hasta que el jugador lesionado sea examinado por un médico autorizado. El jugador lesionado debe ser examinado por un médico autorizado antes de ser permitido volver al juego. El jugador lesionado debe ser examinado por un médico autorizado antes de ser permitido volver al juego.

Las Federaciones Nacionales deben proporcionar un representante médico autorizado en todo momento durante el partido para garantizar la integridad física de los jugadores.



Lars Svendsberg
Presidente de CCHF