

## **REGLAMENT DE FLOORBALL**

### **1. Introducció**

El reglamento de Floorball para Special Olympics será el que se aplique en las competiciones oficiales de Special Olympics. Este reglamento se adapta al propio de la Federación Internacional de Floorball (IFF) y que puede verse en [www.floorball.sport](http://www.floorball.sport).

En caso de duda dirigirse a: <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>, para más información sobre Código de Conducta, Estándares de entrenamientos, Requerimientos médicos y de salud, Divisiones, Premios, Criterios de avance en los niveles de competición, y Deporte Unificado.

### **2. Eventos oficiales**

La gama de eventos que se disponen está destinada a ofrecer oportunidades de competición para atletas de todas las habilidades. Los entrenadores son responsables de proporcionar el entrenamiento y la selección de eventos adecuados a la habilidad e interés de cada atleta.

La siguiente es una lista de eventos oficiales disponibles en Special Olympics:

- 2.1. Floorball por equipos 4 vs 4
- 2.2. Floorball por equipos 6 vs 6
- 2.3. Floorball por equipos – deporte unificado
- 2.4. Competición de habilidades individuales

### **3. Organización**

#### **3.1. Rondas de clasificación**

3.1.1. En las rondas de clasificación, los equipos jugarán un mínimo de dos partidos de clasificación de al menos cinco minutos (4 vs 4) o siete minutos (6 vs 6 y Unificado).

#### **3.2. Porteros**

3.2.1. El Comité de Competición se asegurará de que todos los porteros sean evaluados adecuadamente.

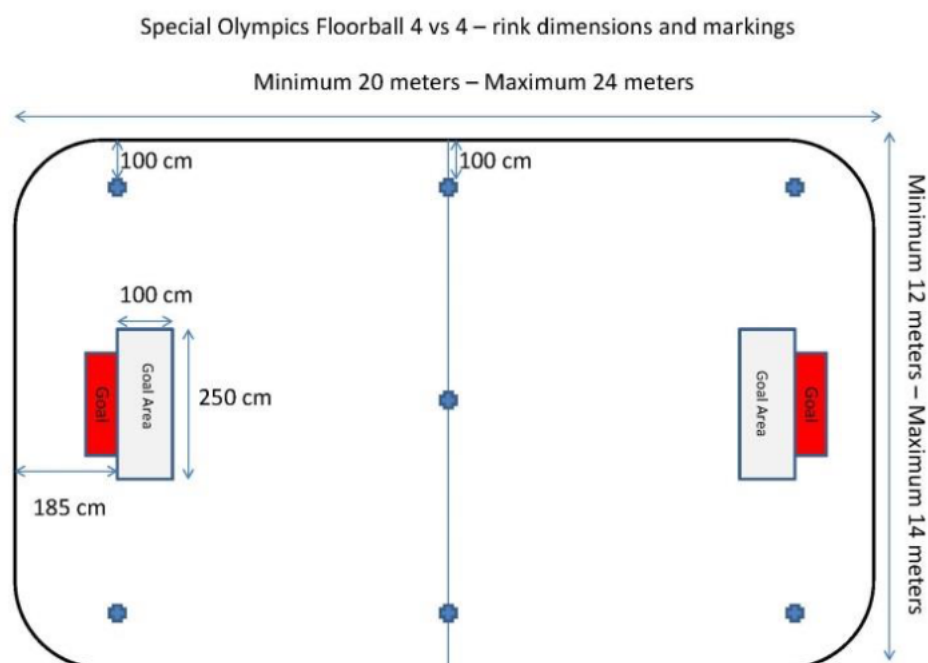
## 4. Reglamento de la competición 4 vs 4

### 4.1 El Rink

#### 4.1.1 Dimensiones del rink

4.1.1.1. El rink de juego tendrá un mínimo de 20 metros por 12 metros y un máximo de 24 metros por 14 metros rodeado por una valla con esquinas redondeadas. Esta valla deberá ser homologada por IFF.

4.1.1.2. El rink tendrá forma rectangular siendo estas medias largo por ancho.



#### 4.1.2. Líneas en el campo

4.1.2.1 Todas las líneas deberán ser de 4 o 5 centímetros de ancho y de un color claramente visible.

4.1.2.2 Se dividirá el campo con una línea central que dividirá el campo en dos partes iguales con una línea paralela a los lados cortos del campo, también se marcará un punto central en dicha línea.

#### 4.1.3. Áreas de portería

4.1.3.1. Las áreas de portería serán rectangulares, las medidas que se indican se refieren a largo por ancho. El área incluye la propia línea. Las áreas estarán en el centro en relación con el ancho del rink.

4.1.3.2. Las líneas traseras del área serán también las líneas de gol. Se marcarán en esta línea los puntos donde situar las porterías que serán de un ancho de 1,6 metros.

4.1.3.3. La línea de gol estará centrada en relación con el largo del rink. Las marcas de posición de las porterías se podrán hacer con una marca en perpendicular a la propia línea de gol o con una interrupción en esa misma línea.

4.1.3.4. Los puntos de face-off se situarán en la línea del centro del campo y en lo que sería una línea imaginaria que diera continuación a las líneas de gol a una distancia de un metro del borde del rink. Se marcarán con cruces.

#### 4.1.4 Porterías

4.1.4.1. Se usarán porterías homologadas por IFF Y estas se situarán sobre los puntos marcados en la línea de gol.

4.1.4.2. Sus dimensiones serán 160 centímetros (ancho) x 115 centímetros (alto) x 60 centímetros (fondo).

4.1.4.3. La apertura de las porterías se situará dirigida hacia el centro del campo.

#### 4.1.5. Zona de sustitución (banquillos)

4.1.5.1. Las de sustitución de marcarán en ambos lados del rink. No deben de exceder los tres metros de ancho desde el propio rink.

4.1.5.2. Los banquillos deben de situarse en esa zona y ser suficientes para jugadores y técnicos.

#### 4.1.6 Mesa de anotación y banco de expulsados

4.1.6.1. La mesa de anotación deberá situarse en la zona opuesta a los banquillos de sustitución, deberá estar en la zona central del rink y en todo caso en un lugar seguro que no represente un peligro para los jugadores.

4.1.6.2. Tanto la mesa de anotación como los bancos para expulsados estarán separados del rink. Deberá haber un banco de expulsados para cada equipo a ambos lados de la mesa de anotación.

4.1.6.3. Los bancos de expulsados deberán tener espacio para dos jugadores.

4.1.6.4. Los componentes de la mesa de anotación serán dispuestos por la autoridad de la competición.

4.1.7. Inspección del rink

4.1.7.1. Los árbitros realizarán una inspección de todos los elementos del rink previamente al comienzo del partido.

4.1.7.2. Todos los defectos apreciados en la inspección se reportarán a la autoridad de la competición. Será responsabilidad del equipo local el subsanar los defectos encontrados y retirar o proteger los elementos que se consideren peligrosos.

4.2. Participantes

4.2.1. El número de componentes de cada equipo vendrá determinado por el reglamento de competición; en los Special Olympics World Games, los equipos tendrán un máximo de 6 jugadores.

4.2.2. Jugadores

4.2.2.1. El mínimo recomendado es de 5 jugadores de campo y 1 portero.

4.2.2.2. Los jugadores podrán ser de campo o porteros; ninguno que no esté inscrito en el acta podrá participar en el partido ni estar en los banquillos.

4.2.2.3. Durante el partido cada equipo dispondrá de un máximo de 4 jugadores en el rink (incluido el portero).

4.2.2.4. Para que los árbitros den comienzo un partido, cada equipo tendrá al menos tres jugadores de campo y un portero debidamente equipado, o el marcador final será de 3-0 para el equipo no infractor. Durante el partido, cada equipo debe poder jugar con al menos tres jugadores, o el partido se detendrá y el marcador final será de 3-0 para el equipo no infractor, o el resultado alcanzado si este es más ventajoso para el equipo no infractor.

4.2.2.5. Sustitución de jugadores.

4.2.2.5.1. Se podrán realizar ilimitadas sustituciones de jugadores durante todo el tiempo que dure el partido.

4.2.2.5.2. Todos los cambios de jugadores se realizarán en la propia zona de sustitución del equipo. Un jugador que abandona la pista debe pasar por encima del rink antes de que un sustituto pueda ingresar a la pista. Un jugador lesionado que abandona la pista fuera de su propia zona de sustitución no debe ser reemplazado hasta que se interrumpa el juego.

4.2.2.6. Regulaciones particulares para los porteros.

4.2.2.6.1. Los porteros serán identificados en el acta del partido

4.2.2.6.2. El marcado se realizará con una "P" en el margen. Un jugador marcado como portero no debe participar como jugador de campo, con stick durante el mismo partido. Si un equipo debido a una lesión o penalización tiene que reemplazar al portero con un jugador de campo, tiene un máximo de tres minutos para equipar adecuadamente al sustituto, pero este tiempo no debe usarse para el calentamiento. El nuevo portero se marcará en el acta del partido y se anotará el momento del cambio.

4.2.2.6.3. El portero podrá sustituirse en cualquier momento por un jugador de campo.

4.2.2.6.4. Si un portero abandona por completo su área de portería durante el partido, hasta que regrese será considerado un jugador de campo, pero sin stick. Esto no se aplica en relación con un deslizamiento en un saque. Se considera que un portero ha abandonado por completo el área de la portería cuando ninguna parte de su cuerpo toca el suelo dentro del área de la portería. Sin embargo, el portero puede saltar dentro de su propia área de portería. Las líneas pertenecen al área.

4.2.2.7. Regulaciones particulares para los capitanes.

4.2.2.7.1. Cada equipo tendrá un capitán que estará identificado en el acta del partido.

4.2.2.7.2. El marcado se realizará con una "C" en el margen. El cambio del capitán del equipo solo puede tener lugar en caso de lesión, enfermedad o penalización del partido, y debe anotarse con tiempo en el registro del partido. Un capitán de equipo reemplazado no debe volver a ejercer como capitán del equipo en el mismo partido.

#### 4.3. Equipamiento.

##### 4.3.1. Ropa de los jugadores.

4.3.1.1. Todos los jugadores de campo deberán usar uniformes consistentes en camisetas, pantalones cortos y medias hasta la rodilla. Todos los jugadores de campo en un equipo deberán usar exactamente el mismo uniforme. El uniforme de un equipo puede tener cualquier combinación de colores, pero las camisetas no deben ser grises. Si los árbitros consideran que los equipos no pueden distinguirse por sus uniformes, el equipo visitante está obligado a cambiar. Los calcetines se llevarán hasta las rodillas, y, si así lo decide la autoridad administradora, se podrán distinguir entre los equipos.

4.3.1.2. Los porteros deberán usar jersey y pantalón largos.

4.3.1.3. Todas las camisetas deberán estar numeradas. Las camisetas de un equipo estarán numeradas con diferentes números enteros en figuras árabes claramente visibles en la parte posterior y en el pecho. Los números traseros deben tener al menos 200 milímetros de alto y el del pecho debe tener al menos 70 milímetros de alto. Las camisetas pueden llevar cualquier número entre 1 y 99 inclusive, pero el no está permitido para los jugadores de campo.

4.3.1.4. Todos los jugadores deberán llevar calzado deportivo.

4.3.1.5. Las zapatillas deberán ser de un modelo deportivo de interior. No se permiten calcetines fuera de las zapatillas. Si un jugador pierde uno o ambas zapatillas durante el partido, puede continuar jugando hasta la siguiente interrupción.

#### 4.3.2. Ropa de los árbitros.

4.3.2.1. Los árbitros llevarán camiseta de un color y pantalones y medias negras.

4.3.2.2. Ambos árbitros vestirán la misma combinación de colores.

#### 4.3.3. Reglamentación especial sobre la ropa de los porteros.

4.3.3.1. El portero no usa stick.

4.3.3.2. El portero debe usar un casco homologado por IFF y marcada en consecuencia. Esto solo incluye en la pista durante el partido. Se prohíbe toda manipulación del casco, excepto la pintura.

4.3.3.3. El portero puede usar cualquier tipo de equipo de protección, pero esto no debe incluir partes destinadas a cubrir la portería.

4.3.3.3.1. Se permite además del caso el uso de unos guantes finos.

4.3.3.3.2. No están permitidas el uso de sustancias para mejorar o disminuir la fricción con el suelo.

4.3.3.3.3. No se pueden dejar objetos ni dentro ni sobre la portería.

#### 4.3.4. Reglamentación especial sobre la ropa de los capitanes.

4.3.4.1. Los capitanes deberán llevar un brazalete.

4.3.4.2. El brazalete se llevará en el brazo izquierdo. No se permite el uso de cinta adhesiva como brazalete.

#### 4.3.5. Equipamiento personal.

4.3.5.1. No se permite el llevar nada que pueda ocasionar daño o lesión a los contrarios.

4.3.5.2. El equipo personal incluye equipo de protección y médico, relojes, aretes, etc. Los árbitros decidirán lo que se considerará peligroso. Todo el equipo de protección, si es posible, debe usarse debajo de la ropa. Con la excepción de las cintas para la cabeza elásticas sin nudos, no se pueden usar gorras ni pañuelos.

Todas las formas de mallas están prohibidas para los jugadores de campo.

4.3.5.3. Para cualquier jugador que requiera el uso de gafas graduadas, estas deben estar homologadas IFF o con protección para la cabeza. Deberán estar hechas de material blando.

#### 4.3.6 Pelota

4.3.6.1. La pelota pesa 23 gramos y su diámetro es de 72 milímetros. Tiene 26 agujeros; cada uno de los cuales tiene 11 milímetros de diámetro y debe estar homologada por IFF y marcada como corresponde.

#### 4.3.7. Sticks

4.3.7.1. El stick estará homologado por IFF y marcado como corresponde.

4.3.7.1.1. No está permitida ninguna manipulación del stick, excepto el acortamiento. El stick debe de estar marcado por encima de la marca de agarre, no se pueden cubrir las marcas oficiales.

4.3.7.2. La pala no debe estar afilada y su curvatura no debe exceder los 30 mm.

4.3.7.2.1. Se prohíbe toda manipulación de la pala, excepto el enganche. La curvatura se medirá como la distancia entre el punto más alto del lado interno de la cuchilla y una superficie plana sobre la que se apoya el palo. Se permite cambiar la pala, pero la nueva pala no supondrá que esta se debilite. Se permite pegar la unión entre la pala y el palo, pero no se debe cubrir más de 10 mm de la parte visible de la pala.

#### 4.3.8. Equipamiento de los árbitros.

4.3.8.1. Los árbitros deberán llevar silbatos de plástico de tamaño mediano, equipo de medición y tarjetas rojas.

4.3.8.2. La autoridad administrativa puede otorgar una exención para otros tipos de silbatos.

#### 4.3.9. La mesa de anotación.

4.3.9.1. La mesa de anotación tendrá todo el equipo necesario para ejercer sus responsabilidades.

#### 4.3.10. Control del material

4.3.10.1. Los árbitros decidirán sobre controlar y medir todo el material.

4.3.10.1.1. La inspección se realizará antes y durante el partido. El material revisado, deberá ser corregido para poder continuar, incluidos los palos defectuosos. El uso de material incorrecto dará lugar a la penalización pertinente.

4.3.10.1.2. Las infracciones relacionadas con la uniformidad de los jugadores y los brazaletes del capitán del equipo no darán lugar a más de una penalización por equipo y por partido. Sin embargo, se informará sobre ello. Ningún otro jugador mas que los capitanes del equipo y el jugador cuyo material se está midiendo pueden estar en la mesa durante la medición. Después de la medición, el juego se reanudará de acuerdo con lo que causó la interrupción.

4.3.10.2. El capitán del equipo puede solicitar la medición de la curvatura de una pala.

4.3.10.2.1. El capitán del equipo también tiene derecho a señalar a los árbitros otras incorrecciones en el material de los oponentes, pero en este caso los árbitros deciden si tomarán medidas o no. La medición se puede solicitar en cualquier momento, pero no se realizará hasta que se interrumpa el juego. Si se solicita la medición durante una interrupción, se realizará de inmediato, incluso en relación con los goles y las faltas, a menos que, en opinión de los árbitros, afecte negativamente la situación para el equipo contrario. En este caso, la medición se realizará en la siguiente interrupción.

4.3.10.2.2. Los árbitros están obligados a verificar una pala a solicitud del capitán del equipo, pero solo se permitirá una medición por equipo y por interrupción. Ningún otro jugador más que los capitanes del equipo y el jugador cuyo material se está midiendo pueden estar en la mesa durante la medición. Después de la medición, el juego se reanudará de acuerdo con lo que causó la interrupción.

#### 4.4. Árbitros

4.4.1. Un partido será dirigido y controlado por uno o dos árbitros, que deberán ser aprobados por la Asociación Nacional de Floorball.

4.4.2. El árbitro tendrá derecho a detener un partido si existe un riesgo evidente de que no se pueda continuar de acuerdo con las reglas.

#### 4.5. Mesa de anotación

4.5.1. Cada partido debe de contar con una mesa de anotación.

4.5.2. La mesa será neutral y responsable del registro del partido en el acta correspondiente, el cronometraje y las posibles tareas de megafonía.

#### 4.6. Duración del partido.

##### 4.6.1. Tiempo de juego regular

4.6.1.1. El tiempo de juego regular puede variar de 2 x 7 minutos con un descanso máximo de tres minutos hasta 2 x 15 minutos con un descanso máximo de cinco minutos cuando los equipos cambian de campo. Esto puede variar según el calendario de competición o el número de equipos en un torneo.

4.6.1.2. Al cambiar de campo, los equipos también cambiarán las zonas de sustitución. El equipo local elegirá el lado al comienzo del partido. Cada nuevo período comenzará con un saque neutral desde el punto central. Al final de cada período, la mesa es responsable de señalar (con una señal sonora), a menos que sea automático. El momento del intermedio comenzará inmediatamente al final del período. Los equipos son responsables de regresar a la pista a tiempo para reanudar el partido después del intermedio.

4.6.1.3. El tiempo de juego será efectivo, sin embargo, dependiendo del lugar o del número de partidos que se juegan simultáneamente, se podrá hacer a reloj corrido para ayudar con la programación, etc.

4.6.1.3.1. El tiempo efectivo del juego implica que el reloj se detendrá cuando el juego sea interrumpido por el silbato de los árbitros, y comenzará nuevamente cuando se juegue la pelota.

4.6.1.3.2. En interrupciones no natural del juego, se utilizará una señal triple. Los árbitros deciden lo que se considerará una interrupción antinatural, pero esto siempre incluye: una pelota dañada, el rink se desarma, lesiones, medición de material, personas u objetos no autorizados en la pista, luces que se apagan total o parcialmente, y la bocina que sonó por error.

4.6.1.3.3. Si el rink se separa, el juego no se interrumpirá hasta que la pelota esté cerca del lugar en cuestión. En caso de lesiones, el juego se interrumpirá solo bajo sospecha de lesión grave o si el jugador lesionado afecta directamente el juego.

4.6.1.3.4. Una autoridad administrativa puede otorgar una exención para usar el tiempo no efectivo, en cuyo caso el tiempo del juego solo se detendrá en relación con un gol, una penalización, un penalti un tiempo muerto o en la triple señal de los árbitros en una interrupción no natural. Los últimos dos minutos de tiempo de juego regular siempre serán a tiempo efectivo.

4.6.1.3.5. El tiempo de juego se detendrá durante un lanzamiento de penalti.

4.6.2. Tiempo muerto.

4.6.2.1. El tiempo muerto solo se usará en los partidos a reloj parado.

4.6.2.2. Durante el tiempo de juego regular, cada equipo tendrá derecho a solicitar un tiempo muerto (uno por partido y equipo), que se llevará a cabo y se marcará con una señal triple, tan pronto como se interrumpa el juego.

4.6.2.3. Se puede solicitar un tiempo muerto en cualquier momento, incluso en relación con los goles y los penaltis, pero solo por el capitán del equipo o un miembro del personal técnico. El tiempo muerto solicitado durante una interrupción se llevará a cabo de inmediato, pero si los árbitros consideran que esto afecta negativamente la situación para el equipo contrario, el tiempo muerto se llevará a cabo en la siguiente interrupción. Siempre se realizará un tiempo muerto solicitado, excepto después de un gol, cuando el equipo podrá retirar la solicitud.

4.6.2.4. Un tiempo muerto comienza en la señal (pitido) de los árbitros cuando los equipos están en sus zonas de sustitución y los árbitros en la mesa. Otra señal adicional después de 30 segundos marca el final del tiempo muerto. Después de un tiempo muerto, el juego se reanudará de acuerdo con lo que causó la interrupción. Un jugador penalizado no puede participar en un tiempo muerto.

4.6.3. Prórroga.

4.6.3.1. Si un partido, que debe ser decisivo, termina en empate, se prorrogará a un tiempo extra máximo de cinco minutos.

4.6.3.2. Antes del comienzo del tiempo extra, los equipos tienen derecho a un descanso de dos minutos, pero no se realizarán cambios de campo. Durante el tiempo extra, se aplican las mismas reglas de inicio y finalización que durante el tiempo de juego regular. El tiempo extra no se divide en períodos. El tiempo de penalización restante (si lo hubiere en algún jugador) después del tiempo de juego regular continuará durante el tiempo extra. Si el marcador después de un tiempo extralimitado sigue siendo igual, el partido se decidirá por penaltis.

4.6.4. Lanzamientos de penalti después de la prórroga.

4.6.4.1. Tres jugadores de cada equipo serán los encargados de lanzar los penaltis.

4.6.4.2. Si el marcador después de esto sigue siendo de empate, los mismos jugadores realizarán un lanzamiento cada uno hasta que se logre un resultado decisivo.

4.6.4.3. Los lanzamientos de penalti se realizarán alternativamente. Los árbitros deciden qué portería usar y llevarán a cabo un sorteo entre los capitanes del equipo. El ganador decide qué equipo comenzará a ejecutar los lanzamientos. El capitán del equipo o un miembro del equipo técnico, por escrito, informará a los árbitros y la mesa sobre el número de jugadores y el orden en que ejecutarán los penaltis. Los árbitros son responsables de asegurarse de que los lanzamientos se realicen en el orden exacto indicado anteriormente.

4.6.4.4. Tan pronto como se logre un resultado decisivo durante los lanzamientos de penalti, el partido termina y se considerará que el equipo ganador ha ganado por un gol de diferencia. Durante los lanzamientos de penalti regulares, se considera que se logra un resultado decisivo cuando un equipo consigue con un mayor número de goles que el equipo contrario contando los lanzamientos restantes. Durante los posibles tiros de penalización extra, se considera que se logra un resultado decisivo cuando un equipo ha marcado un gol más que el equipo contrario y ambos equipos han realizado el mismo número de lanzamientos. Los penaltis extra no tienen que ejecutarse en el mismo orden que los penaltis regulares, pero un jugador no puede realizar su tercer tiro hasta que todos los jugadores designados en su equipo haya realizado al menos dos, y así sucesivamente.

4.6.4.5. Un jugador sancionado puede participar en los lanzamientos de penalti si no ha incurrido en una sanción de partido. Si uno de los jugadores designados incurre en alguna acción sancionable durante los lanzamientos de penalti, el capitán del equipo elegirá un jugador de campo, que aún no estuviera en la lista, para reemplazar al jugador que haya incurrido en sanción. Si un portero incurre en alguna penalización durante los lanzamientos de penalti, será reemplazado por el portero reserva. Si no hubiera un portero reserva o no estuviera disponible, el equipo tiene un máximo de tres minutos para equipar adecuadamente a un jugador de campo, pero este tiempo no podrá usarse para el calentamiento. El nuevo portero se marcará en el registro del partido y se anotará el momento del cambio.

#### 4.6.5. Goles.

##### 4.6.5.1. Anotación de los goles.

4.6.5.1.1. Un gol se considerará correcto cuando se haya marcado correctamente y confirmado con un saque de face-off en el centro.

4.6.5.1.2. Todos los goles correctamente marcados se anotarán en el acta del partido reflejando el tiempo y los dorsales de los jugadores anotadores y asistentes. Como jugador asistente se considera un jugador del mismo equipo directamente involucrado en la acción. Solo se anotará una asistencia por gol. Un gol anotado durante el tiempo extra o de un lanzamiento de penalti después de un período o cuando un partido ha finalizado no se confirmará con un saque de face-off, pero se considerará válido cuando ambos árbitros hayan señalado al centro y se haya anotado en el acta del partido.

4.6.5.1.3. Un gol validado no debe ser invalidado.

4.6.5.1.4. Si los árbitros están seguros de que un gol validado es incorrecto, esto se reportará en un informe aparte.

##### 4.6.5.2. Goles marcados correctamente.

4.6.5.2.1. Cuando toda la pelota pasa la línea de gol desde el frente, después de haber sido jugada de manera correcta con el palo de un jugador de campo, y el equipo atacante no ha cometido ninguna ofensa que implique a un saque de falta o penalti, en la acción o inmediatamente antes del gol. Esto incluye:

4.6.5.2.1.1. Cuando un jugador en el equipo defensor ha movido la portería fuera de posición y la pelota pasa la línea de gol desde el frente entre las marcas de los postes y debajo de la posición imaginaria de la barra.

4.6.5.2.1.2. Cuando se marca un gol en propia meta. Se puede permitir un gol en propia meta con el palo o cuerpo del defensor. Si el equipo no infractor marca un gol en propia meta durante una sanción retardada, se permitirá el gol.

4.6.5.2.1.3. Un gol marcado en propia meta se anotará en el acta con la marcación de OG.

4.6.5.2.2. Cuando toda la pelota pasa la línea de gol desde el frente después de que un jugador en el equipo defensor ha dirigido la pelota con su palo o su cuerpo, o un jugador del equipo atacante ha dirigido involuntariamente la pelota con su cuerpo, y no se ha cometido ninguna infracción por parte del equipo atacante o una penalización en relación con esa jugada, o inmediatamente antes del gol.

4.6.5.2.3. El gol no se considerará marcado correctamente si un jugador de campo del equipo atacante golpea con el pie intencionalmente la pelota inmediatamente antes de que sea dirigida hacia la portería. Si un jugador ha marcado con un stick incorrecto y el error se nota solo después de que la pelota ha pasado la línea de gol, se permitirá el gol.

4.6.5.2.4. Cuando un jugador que no figura en el acta del partido, o lleva un dorsal incorrecto, está involucrado en la anotación de un gol.

**Nota:** Involucrado implica anotar o asistir.

4.6.5.3. Goles marcados incorrectamente. (No válidos)

4.6.5.3.1. Cuando un jugador del equipo atacante ha cometido una infracción que conlleva un saque de falta o una penalización en relación con, o inmediatamente antes, el gol. (Señal de falta prescrita)

Nota: Esto incluye cuando un equipo anota con demasiados jugadores o un jugador penalizado en la pista, y cuando un jugador en el equipo atacante mueve intencionalmente la portería fuera de posición.

4.6.5.3.2. Cuando un jugador del equipo atacante dirige intencionalmente la pelota hacia la portería con cualquier parte de su cuerpo.

Nota: Dado que esto no se considera una infracción, el juego se reanudará con un saque de face-off.

4.6.5.3.3. Cuando la pelota traspasa la línea durante o después de un pitido.

4.6.5.3.4. Un período o un partido termina tan pronto como la señal de final ha comenzado a sonar.

4.6.5.3.5. Cuando la bola termina dentro de la portería, pero sin haber pasado por la línea de gol.

4.6.5.3.6. Cuando un portero lanza la pelota hacia la portería del equipo contrario, de otra manera correcta. Como esto no se considera una infracción, el juego se reanudará con un saque de face-off. La pelota tiene que tocar a otro jugador o al equipo de otro jugador antes de entrar en la portería.

4.6.5.3.7. Cuando un jugador de campo del equipo atacante golpea con el pie la pelota intencionadamente y entra en la portería después de haber tocado a otro jugador o al equipo de otro jugador.

4.6.5.3.7.1. Nota: Dado que esto no se considera una infracción, el juego se reanudará con un saque de face-off.

4.6.5.3.8. Cuando el equipo infractor anota durante una sanción retardada, la penalización se ejecutará y el juego se reanudará con un saque de face-off.

4.6.5.3.8.9. Cuando la pelota rebota en uno de los árbitros y directamente entra a la portería.