

CAMBIOS REGLAMENTARIOS 2026



AMONESTACIONES

Amonestaciones

- Infracciones que obligan que se le muestre una **tarjeta amarilla** al infractor.
- Se añade una nueva: que es lanzar la bola fuera de pista intencionalmente, en este caso, también se debe marcar una falta de equipo en contra del equipo infractor.
- Se pone pensando en la situaciones de juego pasivo que lanzan la bola fuera de la pista para que el equipo rival no pueda reiniciar rápido el partido.

Amonestaciones

- Dos **TARJETAS AMARILLAS** mostradas dentro de la pista al mismo jugador implica que se le enseñe una **TARJETA AZUL**.

Amonestaciones

- Cuando la **TARJETA AMARILLA** se le enseña a un miembro del banco de suplentes, queda avisado todo el banco.
- La siguiente **TARJETA AMARILLA** que se le enseña a un miembro del equipo que se encuentre en el banco de suplentes (jugadores, entrenador, miembros del staff), implica que se sancione con **TARJETA ROJA** al miembro correspondiente.

Amonestaciones

- Cuando se sanciona dentro de la pista:
 - TARJETA AMARILLA + TARJETA AMARILLA = TARJETA AZUL
 - TARJETA AZUL + TARJETA AMARILLA = NO SE SACA OTRA AZUL SINO QUE QUEDA CON LA PRIMERA + LA AMARILLA LA SIGUIENTE SÍ SERÁ TARJETA AZUL

Amonestaciones

$$\text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Blue}$$

$$\text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue}$$

$$\text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} = \text{Red}$$

$$\text{Yellow} + \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} = \text{Red}$$

Amonestaciones

$$\text{Blue} + \text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} = \text{Red}$$

$$\text{Blue} + \text{Yellow} + \text{Blue} + \text{Yellow} = \text{Blue} = \text{Red}$$

$$\text{Blue} + \text{Blue} + \text{Yellow} + \text{Yellow} = \text{Blue} = \text{Red}$$

$$\text{Blue} + \text{Blue} + \text{Blue} = \text{Red}$$

Amonestaciones

- Jugador que tiene una **TARJETA AMARILLA** en pista y recibe una **TARJETA AMARILLA** estando en el banco de suplentes, siendo ésta la primera amonestación al banco, será **TARJETA ROJA**.
- Jugador que tiene una **TARJETA AMARILLA** en pista y recibe una **TARJETA AMARILLA** estando en el banco de suplentes, siendo ésta la segunda amonestación al banco, será **TARJETA ROJA**.
- Segunda y posteriores **TARJETAS AMARILLAS** que se muestran al miembros que se encuentran en el banco de suplentes, será **TARJETA ROJA**.



Amonestaciones

- En la tanda penales para desempate del partido, los jugadores y arqueros no acumulan las TARJETAS AMARILLAS mostradas durante el tiempo normal de juego.
- Recordemos entonces que lo que el año pasado se sancionaba con amonestación verbal, a partir de ahora, se sanciona con TARJETA AMARILLA, por ejemplo, cuando el equipo demora su vuelta del tiempo muerto, se enseñará una TARJETA AMARILLA al entrenador del equipo.

TARJETAS AZULES

Tarjetas azules

- Infracciones graves que obligan a mostrársela al jugador infractor en la pista.
- En el banco de suplentes no se puede mostrar una **TARJETA AZUL**.
- Todas las faltas graves cometidas por los jugadores cuando están en el banco de suplentes, o los representantes técnicos son consideradas siempre faltas muy graves, por lo que deben sancionarse con **TARJETA ROJA**.

Tarjetas azules

- Cuando un jugador o arquero reincide en una **TARJETA AMARILLA**, se deberá mostrar una **TARJETA AZUL**.
- Ahora todas las sanciones deben cumplirse en el banco de suplentes se han eliminado las sillas para expulsados.
- Es muy importante que el tercer árbitro controle los tiempos de sanción de éstos jugadores.

TARJETAS ROJAS

Tarjetas rojas

- Cuando un jugador o arquero, que se encuentre suspendido temporalmente ingrese a la pista de juego solamente debemos enseñar una **TARJETA ROJA** al jugador en cuestión ya no debemos sancionar adicionalmente al entrenador del equipo.
- Todas las faltas graves cometidas por los jugadores cuando están en el banco de suplentes, o los representantes técnicos son consideradas siempre faltas muy graves, por lo que deben sancionarse con **TARJETA ROJA**.

Tarjetas rojas

- Cuando un integrante del banco de suplentes reincide en una **TARJETA AMARILLA**, se deberá enseñar una **TARJETA ROJA** a esa persona, esta tarjeta solamente implica la suspensión por el partido en cuestión y no es necesario que se elabore un informe, se aclara en observaciones.
- Cuando un jugador o arquero acumule 3 **TARJETAS AZULES** durante un partido, se le deberá enseñar una **TARJETA ROJA** a esa persona, esta tarjeta solamente implica la suspensión por el partido en cuestión y no es necesario que se elabore un informe, se aclara en observaciones.

INFERIORIDADES

Inferioridades

- Solamente se aplican cuando se muestran las tarjetas a los jugadores dentro de la pista.
- **TARJETA AZUL:** se cumplirán 2 minutos completos de inferioridad.
- **TARJETA ROJA:** se cumplirán 4 minutos completos de inferioridad.
- Se agota todo el tiempo de sanción independientemente de que el equipo reciba goles.
- Al cumplir los tiempos completos ya no se sanciona con 5 minutos de inferioridad en ningún caso.

LIBRE DIRECTO Y PENAL

Libre directo y penal

- El arquero tiene permitido moverse y/o adelantarse desde que el árbitro pita.
- En la ejecución del penal, el jugador puede optar por salir a eludir al arquero, pero siempre debe comenzar la acción desde una posición estática junto a la bocha.
- Si el arquero o el jugador ejecutante reciben una **TARJETA AMARILLA** no pueden ser sustituidos durante esa ejecución.

Libre directo y penal

- Si la falta es cometida cuando hay una situación de gol inminente, es decir, cuando el jugador sufre la falta yendo "solo" en dirección al arco, será marcado un LIBRE DIRECTO.
- También se ejecuta un LIBRE DIRECTO cuando se comete una falta técnica y/o de equipo fuera del área del equipo infractor que impide un posible gol.

Libre directo y penal

- Para la ejecución de un penal o libre directo cuando faltan menos de 3 segundos en el reloj para finalizar cualquiera de las partes del partido; se deberá ajustar el reloj para que el jugador ejecutante disponga de 5 segundos para poder realizar la ejecución; en todos los casos se permitirá el tiro directo como el amague, pero una vez ejecutado no se dispone de tiempo para tomar el rebote, es decir, el jugador dispone de 5 segundos para "tirar" en una sola oportunidad.

EQUIPOS

Equipos

- Solo puede permanecer de pie una persona por banco de suplentes.
- El número de delegados por equipo se reduce a uno quedando en seis personas máximo el número de staff permitido por equipo.
- Las medias de los jugadores deben cubrir completamente las canilleras y ser todas del mismo color (uniforme reglamentario: Camiseta, pantalón y medias). En caso de utilizar medias cortadas las canilleras no deben ser visibles. Si se utiliza otra media por dentro de las del uniforme esas medias diferentes no pueden ser visibles en ninguna parte de la pierna.

JUGAR LA BOCHA

Jugar la bocha

- El inicio o reinicio del partido solamente se puede efectuar usando las partes planas del palo; pero durante el resto del tiempo de juego se permite jugar la pelota con el palo patines o miembros inferiores.
- Como miembros inferiores se entiende desde la cintura para abajo, incluyendo la misma.

DESEMPATE DE UN PARTIDO

Desempate de un partido

- Todas las **TARJETAS AMARILLAS**, mostradas durante el partido a los jugadores o arqueros, no serán consideradas, es decir, en la tanda de penales se comienza sin **TARJETAS AMARILLAS**.
- Si un jugador o arquero reincide en una infracción para **TARJETA AMARILLA**, será enseñada una **TARJETA ROJA**, ésta tarjeta solamente implica la suspensión para el partido en cuestión, no debiendo realizar un informe por parte de los árbitros, pero dejando constancia en observaciones.
- Para la ejecución de un penal durante el desempate de un partido los jugadores disponen de 5 segundos para ejecutar, siendo autorizado el amague.

RECOMENDACIONES

Recomendaciones

Puntos a tener en cuenta por los equipos:

- Inferioridad: a partir de ahora, se cumplen completas sin importar la cantidad de goles que el equipo reciba.
- Libres Directos: no todas las jugadas de **TARJETA AZUL** se sancionarán con **LIBRE DIRECTO**, solamente serán aquellas que impidan un gol inminente.
- Tirar la bocha fuera: será sancionado siempre con **TARJETA AMARILLA + FALTA DE EQUIPO**.

Recomendaciones

Puntos a tener en cuenta por los equipos:

- Amonestación al banco: cuando un miembro del equipo en el banco de suplentes es sancionado con **TARJETA AMARILLA**, la misma es un aviso a todas las personas en el banco por el resto del partido es decir que cualquier otra **TARJETA AMARILLA** al banco será sancionada con **TARJETA ROJA** a la persona que cometa la infracción.

Recomendaciones

Puntos a tener en cuenta por los equipos:

- Palo por encima de los rivales: ésta acción es considerara muy peligrosa, por lo tanto, será sancionada con falta técnica siempre que influya en la jugada o se considere peligroso para la integridad de la otra persona.
- Palo arquero: el palo especial para arquero no puede utilizado por un jugador, por lo tanto, si un arquero pierde el suyo y un compañero le da el propio tomando el del arquero para proseguir en partido, no tiene permitido participar del juego con ese palo, de hacerlo, se considera que participa del juego sin tener palo; lo que se sanciona con: FALTA TÉCNICA + TARJETA AMARILLA.

Recomendaciones

Puntos a tener en cuenta por los equipos:

- Medias: según la nueva reglamentación no se permitirán medias cortadas que dejen ver por debajo de las mismas las protecciones u otras medias de distinto color; en caso de que un jugador incurra en esta falta no podrá participar del encuentro hasta que lo solucione y porte el uniforme completo del equipo.
- Bloqueos: actualmente la directriz a nivel mundial es buscar un juego más dinámico y sin tantas interrupciones, por lo que este tipo de faltas se cobrarán cuando el bloqueo afecte directamente a la jugada en cuestión, por lo tanto, si el bloqueo ocurre en mitad de pista cuando la bola se encuentra ingresado al área se dejará seguir.

Recomendaciones

Puntos a tener en cuenta por los equipos:

Para finalizar, como se mencionó antes, hoy se busca un juego más dinámico y sin tantas interrupciones, dónde se deje jugar y sea un deporte de contacto y físico; siempre dentro de las normas de juego y sin que haya violencia o intencionalidad de parte de los jugadores.

Se dejará jugar un poco más, instamos a jugadores y cuerpos técnicos a participar sin pasarse de la raya dentro del respeto hacia todos los participantes del encuentro y fundamentalmente sin protestas, ya que como habrán visto en diapositivas anteriores a partir de 2026 las mismas pueden ser sancionadas con **TARJETA ROJA**.

¿DUDAS?

MUCHAS GRACIAS
Por Participar

Pueden enviar sus consultas a:
colegioarbitrosfpp@gmail.com