



REGLAMENTO DE TORNEOS 2024

Capítulo Uno: PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN

Título uno Normas Generales

1. La Federación Uruguaya de Hockey (FUH), de conformidad con el estatuto, organizará los Campeonatos y Certámenes Nacionales de acuerdo a las pautas que se consignan en el presente Reglamento.
2. Podrán participar en dichos certámenes los clubes o seleccionados de las Instituciones Afiliadas (Activas, Suscriptoras o Adherentes) que se encuentran al día con las obligaciones impuestas por el Estatuto; y los que la misma decida invitar a hacerlo, ya sean del interior o exterior del país.

Título dos Afiliación e Inscripción de Equipos

1. La afiliación es un requisito previo a la inscripción. La inscripción de las Instituciones para las competencias deberá realizarse previo al comienzo de cada campeonato.
2. Cada Institución realizará la inscripción de sus equipos de la siguiente manera:
 - a) Efectuando el pago hasta la fecha fijada como vencimiento, del arancel vigente para la inscripción de equipos, en la forma que designe el Consejo Directivo de la Federación, y enviando por mail a la Federación la copia de la boleta de depósito o recibo, con nota de la Institución depositante, especificando el destino del mismo.
 - b) El cumplimiento de los requisitos se desarrollará a continuación en este capítulo.
3. La FUH fijará anualmente el monto de las tasas federativas a pagar para cada categoría y de cada jugador, pases, árbitros, jueces de mesa, veedores, entre otros y cualquier otro ítem relativo al cumplimiento de sus



fines, previo al inicio de la temporada.

4. Toda Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherente) _deberá anualmente cargar en el Software antes del inicio de cada campeonato los siguientes datos:

- a) Información actualizada de la Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherentes), estatutos, autoridades en ejercicio, delegados ante la FUH, domicilio y cualquier otro dato identificadorio de relevancia.
- b) Categorías en las que desean inscribirse.
- c) Nombres y demás datos identificadorios de los entrenadores, de los ayudantes técnicos, preparadores físicos, médicos y/o jefes de equipos, entre otros, de cada categoría inscripta.
- d) Foto actualizada de entrenadores, ayudantes técnicos, médicos, preparadores físicos y/o delegados ante la FUH por cada Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherentes) en formato digital, estilo pasaporte con fondo blanco, sin sombras, nítida, y de dimensiones no inferiores a 300 x 300 pixeles. Este documento deberá ser actual al momento de inscripción.
- e) Una clara descripción de la vestimenta que conforma el equipo oficial, definiendo claramente los colores y diseños de la camiseta en diseño gráfico, pollera o pantalón y medias. La Federación exigirá se acompañe a la ficha de vestimenta, un diseño gráfico del equipo oficial y de su alternativo.

Respecto al equipo alternativo, se exigirán: chalecos y medias alternativas como mínimo, pudiendo contar con un equipo alternativo completo. Ambos deberán ser cargados en el software de la Federación. Esto se exigirá para Primera, Reserva y Sub 18. Para las demás categorías podrá ser válido jugar con su indumentaria más un chaleco distintivo arriba de su uniforme.

- f) Logos y/o escudos identificadorios de la Institución.



5. Sin perjuicio de esta inscripción primaria, se podrán inscribir jugadores, entrenadores, preparadores físicos, jefe de equipo, delegados, entre otros, durante todo el año, cumpliendo con las demás exigencias del reglamento.

Título tres Inscripción de jugadores

1. Cada Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherentes) para inscribir sus jugadores deberá subir en el software la siguiente información:
 - a) Datos individuales de cada jugador, entre otros: i) nombre, ii) documento de identidad nacional o extranjero, o pasaporte según los casos, iii) tipo de documento, iv) fecha de nacimiento, v) fecha de vencimiento de ficha médica vi) teléfono vii) e-mail viii) domicilio y cualquier otro dato requerido por el sistema.
 - b) Foto actualizada de jugadores ante la FUH por cada Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherentes) en formato digital, estilo pasaporte con fondo blanco, sin sombras, nítida, y de dimensiones no inferiores a 300 x 300 píxeles. Este documento deberá ser actual al momento de inscripción, y deberá subirse al software al momento de la inscripción.
 - c) Ficha Médica digital vigente (carnet del deportista expedido por la Secretaría Nacional de Deportes a través del centro Médico-Deportivo), único documento habilitante según art. 477 de la ley N° 18719 y su decreto reglamentario 274-017. Dicha ficha deberá subirse al software al momento de la inscripción.
 - d) Consentimiento de Menor: “Se exigirá a las Instituciones Afiliadas (Activas, Suscriptoras o Adherentes) tener un consentimiento de menor donde conste expresamente el consentimiento escrito del padre, madre o tutor al momento del registro en la FUH, para todos los menores de 18 años de edad. Dicha ficha deberá subirse al software al momento de la inscripción. Si bien esta documentación original la conservarán los



clubes, la FUH podrá exigirla en cualquier momento. Esta deberá presentarse al momento de la inscripción de los menores y regirá hasta que adquiere la mayoría de edad. El Club que inscribe por primera vez a un menor deberá conservar el consentimiento hasta su mayoría de edad.

- e) Certificado de Residencia y/o declaración jurada ante escribano público para el caso de extranjeros según corresponda caso a caso, según surge del Título cuatro numeral tres apartado b de este reglamento.
2. Registro de jugadores. Un Deportista quedará registrado a partir de que cumpla con los requisitos ya descritos en el punto 1 de este título, y habiendo cargado en el software todos los requisitos previamente mencionados.
3. Habilitación de Jugadores. Habiendo completado el registro del jugador, la Institución Afiliada (Activas, Suscriptoras o Adherentes) deberá marcar en el software cada jugador como “revisado” por el club, para que la Administración de la FUH pueda habilitarlo si se cumplió correctamente con todos los requisitos solicitados en el capítulo 5. Dicha solicitud deberá realizarse hasta las 13 horas del jueves anterior a la Fecha de Torneo que corresponda ser disputada, en la que se pretende la participación del jugador. En caso de ser solicitada de forma posterior a las 13 horas del referido jueves, la Secretaría Administrativa podrá habilitar el jugador, si las tareas se lo permiten. Los jugadores quedarán habilitados una vez que la Administración de la FUH controle y verifique todos los requisitos solicitados, e ingrese la habilitación al Software. La habilitación de un jugador podrá ser impugnada ante la Secretaría Administrativa en el plazo de 7 días corridos contados a partir de la fecha en que se hubiera hecho pública dicha habilitación.

Título cuatro Requisitos Varios y Periodo de Pases

1. Periodo de pases. El período de pases de una Institución a otra será fijado por la Comisión Directiva, período que deberá producirse con una



extensión no menor de 15 días al comienzo del Torneo Apertura y deberá terminar 7 días previo al Torneo Apertura de Hockey de la temporada. Los jugadores registrados en Instituciones que se desafilien, podrán solicitar pase ante la FUH fuera del periodo establecido. Los pases tramitados bajo estas circunstancias no están eximidos del pago de las tasas federativas. El cambio de registro de una Institución a otra (pase) no exime al deportista del cumplimiento de la totalidad de la sanción remanente si la hubiere al momento del pase y no le absuelve de la inhabilitación por ella de viniente. Las penas que estuviesen decretadas al momento del pase, deberán ser cumplidas bajo el registro de la nueva Institución.

2. En las categorías Sub 14 y Sub 16, se establece que los pases puedan ser solicitados de forma excepcional, en cualquier momento, que deberá ser dictaminado por la Comisión Directiva.
3. Requisitos de pase. El cambio del registro de un/a deportista de una Institución a otra deberá realizarse conforme a las siguientes disposiciones:
 - a) Se deberá presentar el formulario de Solicitud de Pase a la FUH en el periodo establecido, y efectuando el pago de las tasas federativas que se establezcan por el cambio de registro (pase).
 - b) Deberá recabarse el consentimiento de la Entidad de la que proviene (de origen), así como el aval de la Entidad que lo recibe (de destino). La institución de origen, a la que se solicita el consentimiento del pase a la Institución de destino, deberá otorgar el mismo dentro del periodo de pases fijado por la FUH. La entidad de origen solo podrá dejar en suspenso el otorgamiento del consentimiento solicitado, si el deportista solicitante mantiene deudas con ella; en este caso, la FUH estudiará el caso, pudiendo habilitar al deportista previa consulta al Ministerio de Deportes y a la CUD.



4. Calidad de Jugador Libre. Los Deportistas que no hayan jugado ningún partido oficial en una temporada completa por la Institución por la cual están registrados, adquieren la condición de “LIBRE”. Culminada esa temporada, los deportistas “libres”, podrán pedir pase en cualquier momento sin necesidad del otorgamiento previo del consentimiento por parte de la entidad de origen. Los pases tramitados bajo estas circunstancias no están eximidos del pago de las tasas federativas.
5. Carnet identificatorio. La Federación expedirá el carnet de Jugador de cada deportista, el cual tendrá un mero valor identificatorio de la persona. El mismo se realizará por primera vez al ingresar a la Federación y luego al adquirir la mayoría de edad, por lo tanto, el carnet de un menor tendrá vigencia hasta el día en que adquiere la mayoría de edad, fecha en la que deberá renovar el mismo. Para el caso de los mayores de edad, tendrá vigencia de por vida. La única excepción para ambos casos es cuando el deportista cambia de Institución en la que no importando la edad, sea menor o mayor de edad, se le volverá a otorgar un carnet que seguirá las mismas reglas que el artículo anterior.

Capítulo Dos: DESARROLLO DE LOS TORNEOS OFICIALES

Título uno Normas Generales del Campeonato

1. El sistema de disputa y sus respectivos calendarios, se establecerán en cada Temporada, conforme al número de equipos inscriptos, por decisión de la Comisión Directiva de la FUH, previo asesoramiento y consulta del Jefe de Torneo, Jefe de Árbitros y/o Head Coach si lo hubiera, así como de la Comisión de Torneo y de Reglamento si existiese.
2. Las canchas y los horarios de los partidos, serán fijados y cargados en el Software por el Jefe de Torneos los días martes, siendo responsabilidad de cada Institución Afiliada la consulta de los mismos.
3. El torneo anual se jugará en la modalidad de Hockey Sintético. Se



podrán establecer otras modalidades como el Hockey Sala o Hockey Playa según los requerimientos de la competencia. Su forma de puntuación será resuelta en reunión de delegados año a año, pudiendo puntuar por separado o no según se decida en dichas reuniones.

4. Todo equipo tendrá el derecho de solicitar cambio de fecha en el Torneo, salvo para las Finales y Semifinales, para las cuales no se aceptará ningún cambio de fecha. No se permitirán pedidos de fechas libres durante el Torneo.

El equipo que desee solicitar un cambio de Fecha, deberá ponerse de acuerdo con su rival, y notificarlo por escrito a la Federación con copia al Jefe de Torneo. En dicha comunicación, y estando de acuerdo ambos equipos, se deberá especificar el día, hora y cancha acordada, teniendo presente que el mismo deberá disputarse antes de la siguiente fecha de forma obligatoria, teniendo presente que si se trata de la última fecha del Torneo deberá disputarse con anterioridad. En tal caso, el Jefe de Torneo podrá disponer el cambio de fecha solicitado de acuerdo a la competencia. No se aceptarán más de dos cambios de fecha en la categoría Primera, Sub 18, Reserva e Intermedia siempre que esta solicitud se presente por lo menos con 15 días de anticipación a la fecha del partido que se pretende cambiar. En Sub 16 y todas las categorías que se establezcan en la Federación menores a Sub 16, esta solicitud tiene que ser realizada por lo menos 7 días antes y podrá solicitarse las veces que los equipos estimen pertinente. En caso de no ponerse de acuerdo entre los equipos, no se aceptará el cambio de fecha.

En las categorías Primera, Reserva, Intermedia y Sub 18, y solo en el caso de que los equipos tengan más de cuatro jugadoras compitiendo por la Selección Nacional de Hockey en dichas categorías, se aceptarán más de dos pedidos de cambio de fecha al año, siempre que se cumplan todas las condicionantes establecidas en el artículo anterior. Si los equipos no se pusieran de acuerdo, el Jefe de Torneo podrá, luego de realizar todos los esfuerzos posibles para coordinar una fecha entre ambos equipos, fijar una nueva fecha o mantener la fecha establecida, la



- que una vez fijada no admitirá cambios. En caso de no presentarse ninguno de los equipos, se decretará W.O.
5. Las demás categorías definirán la posibilidad del establecimiento de fechas libres o no en las reuniones anuales de delegados previo al inicio de cada torneo.
 6. En caso de que un equipo desee participar del torneo sin puntos, deberá ser planteado en reunión de delegados previo al inicio de cada torneo, debiendo cumplir con la inscripción de jugadoras tal como se establece en el Título tres Inscripción de Jugadores. Los resultados de los partidos en este caso particular serán ingresados con resultado (0-3) sin que esto signifique un W.O.
 7. En caso de fuerza mayor o emergencias sanitarias la Comisión Directiva podrá decidir la no realización de las fechas libres por razones de organización de campeonato.
 8. Cualquier modificación que por razones de fuerza mayor fuera necesario realizar con posterioridad a la fijación de los partidos, deberá ser comunicada a las Instituciones involucradas por los Jefes de Torneo de la FUH.
 9. La Comisión Directiva designará anualmente a un Jefe de Torneo, pudiendo designar Jefes de Torneo para Hockey Sala o Hockey Playa en caso de establecerse dichas modalidades. Los Jefes de Torneo, tendrán la responsabilidad de la supervisión de los Torneos Oficiales.
 10. Corresponde también a la Comisión Directiva nombrar a un Encargado de Árbitros y/o a un Encargado de Mesa, quienes serán los responsables de las designaciones de árbitros y jueces y de velar el correcto funcionamiento de todo el personal designado a tales efectos, teniendo la responsabilidad de toda la supervisión de dicha tarea. El o ellos elevarán al o los Jefes de Torneo, para su homologación, la propuesta de designación de árbitros y jueces para los partidos.



Título dos Reglas frente a la no presentación de un equipo - Walkover (W.O.)

1. La no presentación de un equipo, a la hora fijada por la FUH para el comienzo del partido, en condiciones reglamentarias, vestimenta, etc. para disputar el partido, determinará W.O. Se considerará entre otros que el club no se presentó a la hora fijada, si el equipo visitante debía presentarse con vestimenta alternativa y no lo hizo.
2. El árbitro deberá hacer constar el W.O, y el juez de mesa lo registrará en la planilla de partido.
3. En caso de que sean ambos infractores, el árbitro actuará de igual forma, haciendo constar los W.O. para ambos equipos.
4. El equipo que incurra en W.O., será sancionado con la pérdida de los puntos de disputa en favor de su adversario, por lo que tendrá cero puntos y su adversario ganará tres puntos. El resultado será de tres a cero goles (3–0). Los tres goles serán adjudicados al equipo que obtuvo los tres puntos a favor, y no se asignarán a jugador alguno. En caso que el W.O se produjera en las Series Play Off, el equipo que hay incurrido en W.O perderá toda la Serie, y el otro equipo pasará automáticamente a la siguiente serie.
5. El equipo que sufra tres W.O. en el mismo Torneo o Copa, quedará eliminado del mismo y los puntos a favor y/o en contra a disputarse y ya disputados que afectan a los demás equipos, quedarán sin efecto.
6. Si el equipo de una Institución Afiliada al comienzo de un partido se presenta a jugar y no cuenta con los carnets o documentos de los jugadores de su plantel, le será decretado W.O., salvo caso de fuerza mayor resuelto en forma previa, por autorización expresa de la Comisión Directiva y/o del Jefe del Torneo o del Coordinador General de la FUH.



7. En caso de que dos equipos coincidan en los colores de la vestimenta, el equipo visitante deberá presentarse con vestimenta alternativa: a) camiseta o chaleco con número b) medias alternativas. En caso de no cumplir con esta disposición le será decretado W.O., perdiendo así dichos puntos el equipo visitante que no cumplió con la vestimenta alternativa, salvo caso de fuerza mayor notificado de forma previa y autorizado de forma expresa por la Comisión Directiva y/o del Jefe de Torneo o del Coordinador General del torneo.

8. Los equipos que incurran en W.O. serán sancionados además con una multa equivalente a 1 BPC. Toda no presentación a un partido deberá ser notificada por correo electrónico al Coordinador General, a la Jefa de Torneo y a la Administración con 48 horas de anticipación al encuentro, salvo situaciones de fuerza mayor que se analizarán según sea necesario.

Título tres Suspensión Total o Parcial de un Partido o de una Fecha

1. Por razones de mal tiempo, el Jefe de Torneo es quien podrá suspender la disputa parcial o total de una fecha hasta la hora fijada para su iniciación, debiendo comunicar a los equipos involucrados.

2. Si a juicio del Jefe de Torneo, existiesen razones fundadas de carácter extraordinario que ameriten la suspensión parcial o total de una etapa, este podrá suspender la misma y se dará cuenta de inmediato a las Instituciones Afiliadas involucradas y árbitros designados para esos partidos.

3. A partir de la hora fijada para la iniciación del partido solamente los árbitros, constituidos en la cancha designada para la realización del mismo, podrán suspender el encuentro por razones de mal tiempo o estado del campo de juego, debiendo comunicar tal decisión a la FUH el primer día hábil posterior.



4. Si la suspensión se produce luego de comenzado el partido, los árbitros deberán constatar el registro en el formulario del partido de los siguientes puntos:
 - a) El tiempo de juego desarrollado,
 - b) El resultado del partido al momento de la suspensión,
 - c) El o los motivos de la suspensión,
 - d) Las circunstancias en la que se detiene el juego,
 - e) La ubicación de los equipos en la cancha,
 - f) Toda otra información útil a su posterior continuidad.

5. En caso de una suspensión integra o parcial de una etapa, ya sea que el número de equipos participantes en la competición sea par o impar, la misma se jugará en similares condiciones en las fechas que serán fijadas como fecha de recuperación a tales efectos previo al comienzo del Torneo por el Jefe de Torneo.

Título cuatro Jugadores habilitados e Inhabilitados

1. Están habilitados para participar en los torneos Oficiales de la F.U.H. los deportistas que:

- a) Estén registrados en la FUH por una Institución Afiliada para la temporada en curso habiendo cumplido con los requisitos establecidos en el capítulo uno de este reglamento.

- b) No tengan ninguna causal inhabilitante por sanción o incumplimiento que prevean los Estatutos y Reglamentos de la FUH así como las disposiciones que al respecto dispongan los Cuerpos competentes y hayan sido comunicados a las entidades Afiliadas con la debida antelación.

2. Un Deportista no podrá ser registrado en dos Instituciones Afiliadas una



misma Temporada. Las excepciones a esta norma serán fijadas en reuniones de delegados buscando mejorar la competencia y promover el desarrollo del hockey en nuestro país.

3. Se considerarán jugadores inhabilitados para jugar las que se relatan a título meramente enunciativo a continuación:
 - a) Todo jugador que no haya sido habilitado por la FUH conforme al Título tres capítulo uno de este Reglamento.
 - b) Todo jugador que tenga una causal inhabilitante por sanción o incumplimiento que prevean los Estatutos y Reglamentos de la F.U.H. así como las disposiciones que al respecto dispongan los Cuerpos competentes y hayan sido comunicados a las entidades Afiliadas con la debida antelación.
 - c) Todo jugador estará especialmente inhabilitado para jugar en más de dos categorías por fecha, la cual será de lunes a domingo.
 - d) Todo jugador estará inhabilitado para jugar en 1ª División damas, y en la categoría Reserva e Intermedias Damas, si no tiene al menos 15 años de edad cumplidos.
 - e) Todo jugador estará inhabilitado para jugar en la categoría Intermedia B si ya participó en Reserva o Primera División en el año en curso, o en Torneos o Partidos Oficiales de Selección Uruguaya Mayor o Junior. Se considera “Partidos Oficiales” a partidos disputados en torneos PAHF, FIH, COI el año anterior o el corriente. Será obligación de cada equipo cumplir con esta normativa, mientras el software no esté habilitado para cargar jugadores de Selección.
 - f) Todo jugador estará inhabilitado para jugar en la categoría Intermedia A si hubiera participado en Primera División, en el año en curso, o en Torneos o Partidos Oficiales de Selección Uruguaya Mayor o Junior. Se considera “Partidos Oficiales” a partidos disputados en torneos PAHF,



- FIH, COI el año anterior o el corriente. Será obligación de cada equipo cumplir con esta normativa, mientras el software no esté habilitado para cargar jugadores de Selección.
- g) Todo jugador estará inhabilitado para jugar en la categoría Reserva si hubiera participado en el año en curso en Torneos o Partidos Oficiales de Selección Uruguaya Mayor. Se considera “Partidos Oficiales” a partidos disputados en torneos PAHF, FIH, COI el año anterior o el corriente. Será obligación de cada equipo cumplir con esta normativa, mientras el software no esté habilitado para cargar jugadores de Selección.
- h) No estarán habilitados para jugar en la categoría Reserva y Primera los extranjeros no residentes federados en otro país en el mismo año. Para que la FUH otorgue la habilitación para jugar en tales categorías, los extranjeros deberán: a) acreditar la residencia legal en Uruguay presentando el certificado de residencia expedido por la Dirección Nacional de Migraciones; o b) aquellos jugadores extranjeros que no acrediten el certificado de residencia, deberán presentar declaración jurada ante escribano público de que no han participado durante el año en curso en ningún otro torneo en otro País y deberán acreditar el certificado de no objeción del último país donde hayan participado sea durante dicho año o con anterioridad.
- i) No existirá restricción alguna a que cualquier jugadora de nacionalidad uruguaya, pueda jugar en nuestro país, mientras se encuentren en el mismo, a pesar de que durante el mismo año calendario, se encuentren jugando en el exterior.
4. El pasaje de jugadores será libre dentro de cada equipo por partido de Primera Damas y Reserva. También será libre el pasaje de jugadores dentro de cada equipo por partido de Reserva e Intermedia A”.



5. En los casos de Institución Afiliada que presenten más de un equipo en una misma divisional, sus deportistas únicamente podrán competir en el plantel o equipo que jugaron su primer partido.
6. Los jugadores de otras categorías que, al amparo de lo establecido en este reglamento, sean inscriptas en el formulario de partido en uno de los equipos a que hace referencia el párrafo anterior, no podrá competir por otro equipo de esa Institución en esa divisional.
7. En los Torneos de la misma categoría en los que hay dos o más niveles de competencia (A, B, C, etc.), aquellos equipos, que tienen más de un equipo en la misma categoría y divisional (nivel de competencia) podrán, con 15 días previos a la finalización del Torneo Apertura, disponer el pasaje de alguno de sus jugadores del equipo A al equipo B o C y viceversa entre los distintos niveles. Este pasaje deberá realizarse, con previo aviso al Jefe de Torneo y a la administración de la Federación Uruguaya de Hockey, por correo electrónico. Este pasaje será habilitado para el Torneo Clausura una vez resuelto por la Administración, y el jugador a partir del comienzo del Torneo Clausura, no podrá participar más en el equipo que jugó en el Torneo Apertura con la reglamentación correspondiente al nuevo equipo en el que va a competir, hasta la próxima temporada.
8. En el caso de los equipos que cuenten con las categorías Reserva o Primera e Intermedia, las Instituciones Afiliadas podrán subir jugadores, de Intermedia a Reserva o Primera. No podrán bajar jugadores de Primera o Reserva a Intermedia B. Para subir jugadores de Intermedia a Reserva o Primera, las Instituciones deberán comunicar esta intención al Jefe de Torneo y a la administración de la Federación Uruguaya de Hockey por escrito y por mail, de forma previa. El Jefe de Torneo comunicará a partir de qué fecha se podrá realizar dicho pasaje, y a partir de dicho momento el jugador, no podrá participar más en el otro



equipo saliente hasta la próxima Temporada.

9. Para los equipos que cuentan con más de un equipo en Primera División y Reserva, únicamente podrán intercambiar jugadores con su equipo espejo especificado a principio de Temporada. Se entiende por equipo espejo aquel equipo designado para disputar la fecha de manera secuencial con el equipo de Primera correspondiente.
10. Para aquellos equipos que cuenten con Primera División y no cuenten con equipo de Reserva, el Jefe de Torneo asignará, siempre que fuera posible, un equipo de Reserva de otra Afiliada para que juegue de forma secuencial con dicho equipo de Primera, fomentando de esta manera el desarrollo de las Instituciones.

En reunión de delegados, antes de cada campeonato, se decidirá el número de equipos que participarán de la categoría Primera y Reserva, teniendo prioridad los equipos que tengan Primera División.

11. Se considera jugador de una categoría, aquel que estuvo en planilla en al menos un partido de esa categoría.
12. Cuando en la disputa de un partido, alguno de los equipos participe con un jugador inhabilitado, se dispondrá la Pérdida de Puntos: disponiéndose un resultado de tres puntos al no infractor, y cero puntos al infractor, salvo en aquellos casos que el presente reglamento marque una excepción a esta norma. En todos los demás casos en que no exista una excepción expresa, deberá disponerse de un resultado de tres goles a favor al no infractor, y cero goles al infractor, a menos que la diferencia de goles entre el no infractor, y el infractor hubiera sido mayor a 3 goles a 0. En caso de que el resultado de dicho partido haya arrojado más de tres goles al equipo no infractor (haya ganado o perdido el partido), se asignarán los goles efectivamente realizados a sus jugadores. Para el caso de que el equipo no infractor haya realizado menos de tres goles, se asignarán los goles efectuados a los jugadores que los realizaron, y



los demás goles hasta llegar a tres, se le asignarán a dicho equipo, sin asignarse a jugador alguno. En todos los casos al equipo infractor se le asignarán cero goles.

13. Cuando en la disputa de un partido de la serie de Play Off alguno de los equipos participe con un jugador inhabilitado, se dispondrá la pérdida de la Serie completa para el infractor y el no infractor pasará automáticamente a la próxima serie. En caso de que el resultado de dicho partido haya arrojado goles para el equipo no infractor se asignarán los goles efectivamente realizados a sus jugadores”.

Título quinto Sanciones y acumulación de tarjetas

1. Las/os jugadoras/es así como el Cuerpo técnico que reciban una tarjeta roja tendrán una sanción automática de una fecha de suspensión a cumplir en la categoría en la que fue mostrada la misma, no pudiendo participar en ninguna otra hasta que sea efectivizada la sanción ni tampoco jugarán la fecha en la que cumplan la suspensión en ninguna otra categoría. Dicha sanción será dispuesta en el Software de forma automática una vez cargada las planillas. En caso de que el Tribunal de Penas o Arbitral, emita una sanción mayor en función de una denuncia, se aplicará el mismo criterio. La administración deberá cargar en el Software esa sanción, dentro de las 48 horas de dictaminada la resolución. Una vez emitido el fallo se le notificará a los involucrados tal como lo establece el reglamento del Tribunal de Penas.
2. Las/ os jugadoras/es que reciban tarjetas verdes o amarillas acumularán las mismas en forma personal en la categoría en que les sea mostrada, y recibirán una sanción automática de una fecha de suspensión, cuando dicha acumulación sea equivalente a una tarjeta roja de acuerdo a la siguiente tabla:
 - 2 tarjetas amarillas = 1 tarjeta roja,
 - 2 tarjetas verdes y 1 tarjeta amarilla = 1 roja,
 - 4 verdes = 1 tarjeta roja.



3. El cuerpo técnico que reciba tarjetas amarillas acumularán las mismas en forma personal en la categoría en que les sea mostrada, y recibirán una sanción automática de una fecha de suspensión, cuando dicha acumulación sea equivalente a una tarjeta roja de acuerdo a la siguiente tabla:
 - 2 tarjetas amarillas = 1 tarjeta roja
4. La sanción por acumulación deberá hacerse efectiva durante la siguiente fecha del torneo, en la categoría que generó dicha acumulación, no pudiendo jugar en dicha categoría hasta que se cumpla la fecha de suspensión. Es Responsabilidad de cada Institución cumplir con las suspensiones generadas por la acumulación de tarjetas tanto de jugadoras como por parte del Cuerpo Técnico, la FUH únicamente brinda el apoyo logístico por medio del software.
5. En instancias de PLAY OFF, una vez terminado el torneo Clasificatorio, las tarjetas en las categorías Primera, Reserva, Intermedias y Sub 18 quedarán en cero automáticamente, salvo si recibieron una tarjeta roja, que deberán cumplirla tal cual diga la sanción recibida.
6. En instancias de PLAY OFF, cada partido será considerado una fecha.
7. Las tarjetas recibidas después de generada la acumulación que amerite una sanción automática, o las que quedaren sobrantes de dicha acumulación, comenzarán a generar una nueva acumulación para una posible futura sanción.

Capítulo Tres REGLAMENTO DE MESA

Título Primero Normas Generales

1. La función del juez de mesa es la de colaborar con los árbitros durante



el transcurso de un partido para que el mismo se desarrolle dentro de la normalidad que los reglamentos pertinentes definen al respecto.

2. Su jurisdicción es el espacio físico comprendido entre la línea demarcatoria del perímetro del campo de juego y el cerco perimetral del mismo. Para garantizar la imparcialidad de cualquier decisión que se tomare o duda que se plantee, los árbitros definen la actitud a tomar.
3. No podrán ejercer la función de Jueces de Mesa en el Torneo Oficial, ninguna persona que no esté oficialmente designada para dicha tarea.
4. Son funciones a cumplir:
 - a) Controlar que en los bancos de suplentes se ubiquen sólo los Siete jugadores suplentes, Director Técnico, Ayudante Técnico, Preparador Físico, Jefe de Equipo y el Asistente Profesional de Salud (Médico, Psicólogo, Fisioterapeuta) que figuran en planilla. Cada Institución Afiliada deberá habilitar al cada uno de ellos. El Asistente Profesional de Salud deberá enviar escaneado su título a la Administración por correo electrónico y la FUH deberá habilitarlo como usuario en el software. La Comisión Directiva podrá autorizar previo consentimiento de la afiliada algún estudiante de medicina que deberá acreditar dicha calidad previo a ser ingresado en el software.
 - b) Observar atentamente las indicaciones que realicen los árbitros a la Mesa de Control.
 - c) Detener y arrancar el cronómetro cuando lo indiquen los árbitros.
 - d) En caso de registrarse alguna tarjeta, asentarla en la planilla, en la columna que corresponda.
 - e) Faltando un minuto para concluir el tiempo parcial o total, agitar la corneta para asegurarse su buen funcionamiento.



- f) Al concluir el cada período, poner en marcha uno de los cronómetros para controlar los 2 minutos al finalizar el primer y el tercer período y los diez minutos de descanso entre el segundo y tercer período. Consignar en la planilla el resultado parcial (1er tiempo) y final del partido. En los casos de definición por penales o Shoot Out, anotará cada ejecución consignando el número del jugador que lo realiza y el resultado logrado.
- g) Controlar que todos los jugadores figuren en la planilla, tanto titulares como suplentes, tengan en la espalda su número correspondiente, que contraste con la camiseta, que no coincida con el de otro/a jugador/a de su equipo. Este número no podrá estar armado rudimentariamente, en el momento del ingreso a la cancha. Es obligación escribir en la planilla, en el casillero destinado a tal fin, el número correspondiente de los 18 jugadores.
- h) Controlar el buen comportamiento de los bancos de suplentes.
- i) Controlar que, dentro del perímetro interior limitado por el alambrado de la cancha, no permanezca ninguna persona ajena a las autorizadas en cada encuentro.
- j) No permitir la permanencia del público detrás de la mesa de control, Banco de Suplentes y sectores de la línea de fondo marcada por los límites del área (que incluye el arco).
- k) Las torres de filmación se utilizarán solo para este cometido y las personas asignadas a esta tarea deberán ser autorizadas por el juez de mesa. Dichas personas no pueden dirigirse a las jugadoras ni al equipo que se encuentre jugando, debiendo permanecer callados.
- l) No permitir el ingreso al campo de juego de ningún jugador con herida sangrante o con sangre en su cuerpo o vestimenta. En este último caso el jugador podrá reingresar previo cambio de ropa.



- m) Consignar en la planilla cualquier otro dato de observación o que se estime necesario tener en cuenta.
- n) Finalizado o durante el encuentro, será responsabilidad del Juez de Mesa ingresar las incidencias en el Software en la planilla electrónica, cerrar el partido y enviar al grupo de planillas una foto legible de la planilla oficial, dejando el original debidamente cumplimentada donde la FUH indique año a año.

Título segundo Planilla de juego y control de fichas médicas

1. Se llevará una planilla física (documental) y una planilla digital en el Software de la FUH, ambas son responsabilidad de los Jueces de mesa. Los contenidos de dichas planillas deberán coincidir plenamente.
2. La planilla física la firma de los entrenadores, demás integrantes del cuerpo técnico, capitanes y/o jefes de equipo. La firma de dicha planilla prestará la conformidad de todo su contenido y será responsabilidad de cada Institución cotejar cada uno de los datos, tiempos, goles, tarjetas, entre otros que figuren en la planilla de forma previa a su firma.
3. En caso de discrepancia entre ambas planillas será valedera la planilla documental (Oficial).
4. El Juez de Mesa deberá dejar asentado en la planilla oficial su Nombre y Apellido, firma, así como de los árbitros y deberá recabar las demás firmas de entrenadores, ayudantes técnicos, médicos, preparadores físicos, jefes de equipo y capitanes al finalizar el encuentro.
5. El equipo locatario es el que deberá proveer la planilla pronta 15 minutos antes del inicio del partido al equipo visitante, habilitándose hasta 18 jugadores por equipo.



6. Es responsabilidad de cada Institución Afiliada insertar en la planilla de juego los jugadores que se encuentren habilitados. En caso de discordancia en la información que surge del Software con la realidad y siempre y cuando los entrenadores estén seguros que los jugadores se encuentren habilitados a pesar de lo que surge en el sistema, dichos jugadores podrán integrar la planilla del partido bajo su entera responsabilidad. Esto significa que, de comprobarse el error, la administración de la FUH, habilitará a dicho jugador en la primera oportunidad posible, enmendando dicho error. Sin embargo, si no existiese error en la información del Software y el jugador que integra la planilla nose encontraba habilitado, el equipo perderá los puntos de dicho partido.

7. Ambos equipos tendrán la obligación de presentar en la mesa los carnets de jugador expedidos por la FUH para su control. Si un jugador no presenta el carnet, deberá justificar su identidad mediante cédula de identidad o pasaporte, (no foto). Solo se aceptarán originales.

8. En caso de discrepancias o dudas de la autenticidad de un carnet de jugador o del documento de identidad, deberá pedirse el documento de identidad del jugador/a y dejar constancia en la planilla.

9. Los carnets de los jugadores participantes en el partido, deberán permanecer en la Mesa de Control, hasta la finalización del encuentro, separados del resto de las divisiones.

10. Una vez comenzado el partido, no podrán agregarse jugadores a la planilla de juego.

11. Los integrantes de los equipos deberán vestir camisetas y/o chaleco con la numeración asignada en la planilla. El incumplimiento de esta disposición significará la pérdida de los puntos en disputa por parte del o de los equipos infractores. Los jueces de mesa no permitirán el ingreso al campo de juego del deportista que incumpla esta regla al momento de percatar esta falta.



12. Los Jueces de Mesa deberán tomar los recaudos necesarios para que cada encuentro se inicie en el horario estipulado. Para ello deberán interrumpir cualquier actividad que no corresponda al fixture oficial, prácticas o amistosos.

Título tres Control de la mesa previo al partido.

1. Los equipos deberán formar fila antes de comenzar el partido al costado de la cancha y frente a la mesa de juego, para permitir que la mesa realice su función de control.
2. Los jueces de mesa tendrán la obligación de controlar que:
 - a) Los jugadores vestan obligatoriamente canilleras y protector bucal en todo momento. En caso de no contar con dichas protecciones no permitirán el acceso del jugador a la cancha y dicho jugador será expulsado del banco de jugadores hasta tanto se encuentre en situación de cumplir con dicha normativa.
 - b) Los jugadores deberán salir al campo de juego con el uniforme en perfectas condiciones, las remeras dentro de la pollera las mujeres y el pantalón los caballeros. Siempre dando el aspecto de prolijidad.
 - c) Se prohíbe el uso de elementos de joyería (relojes, anillos, aros, colgantes, pulseras, cadenas, etc.) o todo elemento que implique un riesgo para otro jugador.
3. En la mesa de control deberán encontrarse antes del inicio de cada partido:
 - a) Las planillas oficiales.
 - b) Dos cronómetros.
 - c) Obligatoriamente se usará corneta y/o bocina.



- d) Cuatro bochas.
 - e) Cuatro sillas (dos para los Jueces de Mesa y dos para los jugadores con retiro temporario).
4. Cada Institución Afiliada que juegue designada de local, deberá entregar la planilla de juego entre 30' y los 15' previos a la hora fijada para el partido al juez de mesa correspondiente con la alineación del equipo locatario y la alineación del visitante.
 5. Área correspondiente a la mesa de control. Solamente pueden permanecer los jueces de mesa, jugador sancionado con tarjeta amarilla, director del torneo, veedor del partido, veedor de árbitros, árbitro de reserva, estos tres últimos con el nombramiento oficial correspondiente.
 6. Banco de suplentes. A los costados de la Mesa de Control, deberán colocarse los bancos para suplentes con capacidad cada uno para siete jugadores, Director Técnico, Preparador Físico, Ayudante Técnico, Jefe de Equipo y Asistente Profesional de Salud. Todos ellos deberán figurar en la planilla. Si así no fuere, no podrán permanecer en el banco. No podrá haber público en ese sector. Es responsabilidad de los Jueces de Mesa su cumplimiento. Para ello podrán solicitar la colaboración de los Árbitros.
 7. Los jugadores que están en el banco de suplentes, estarán bajo el control del Juez de mesa y pueden ser sancionados con tarjeta verde, amarilla o roja. En caso de alguna de éstas dos últimas, la cantidad de jugadores en el campo de juego se reducirán en la misma proporción en la que fueron sancionados.
 8. Todos los integrantes del plantel deberán encontrarse sentados en el banco en su lugar correspondiente. Solo un entrenador podrá dirigir y



acercarse a la línea lateral de la cancha para dictar una indicación, y una vez terminada la indicación deberán volver inmediatamente a su lugar.

Título cuatro Anotaciones de planilla

1. Los Jueces de Mesa serán los responsables de llevar el tiempo con cronómetro y controlarán la planilla, cambios y cualquier anomalía que observen, avisando al árbitro más cercano a la mesa.
2. Se recomienda igualmente utilizar dos cronómetros en forma conjunta, por si existiera algún inconveniente con los mismos.
3. Los Jueces de Mesa deberán asentar en la planilla: sus observaciones, las tarjetas, y los goles, debiendo identificar si son PC (penalty corner) PS (penalty stroke) FG (field goal).
4. Se deberán asentar junto con el tiempo correspondiente. La planilla del partido deberá completarse totalmente. Se tienen que marcar en forma clara, los 11 jugadores que comienzan el partido y los cambios que se realizarán.
5. Una vez finalizado el encuentro, se indicará el resultado en el casillero correspondiente.

Título cinco Lesiones de jugadores

1. Al lesionarse un jugador, el árbitro detendrá el juego si considera de importancia dicha lesión.
2. A continuación, se le consultará al jugador si requiere de la atención médica correspondiente.
3. En caso afirmativo, se autorizará el ingreso del médico o asistente profesional de salud que se ocupe de esa función en los cuerpos técnicos del club que corresponda.



4. El jugador asistido deberá retirarse del campo de juego y podrá efectuarse una sustitución o no del mismo, el cual habrá de cumplir en forma efectiva el tiempo de 2 minutos fuera de la cancha, para poder reingresar.
5. Está exceptuado de esta reglamentación la lesión del arquero, en cuyo caso se detendrá inmediatamente el juego y se procederá a su atención.
6. En caso de producirse una lesión por la cual se tenga que retirar un jugador, durante la sanción de un córner corto, se aplicará la reglamentación para las sustituciones en dicho caso salvo, valga la redundancia, una lesión de arquero.
7. En caso de resultar negativa la respuesta del jugador para su atención médica, el árbitro continuará de inmediato con el desarrollo del juego.
8. En caso de existir pérdida de sangre, el jugador tendrá que ser retirado inmediatamente del campo de juego para su atención no pudiendo ingresar hasta tanto no haya cesado la pérdida sanguínea.
9. Si su ropa se hubiera manchado con sangre, deberá cambiarse la misma, para volver al juego (siendo esta decisión tomada en colaboración con los árbitros).

Título seis Cambios de Jugadores. Capitanes y Arqueros

1. Los cambios de los jugadores, podrán realizarse en cualquier momento del partido siempre por el centro de la cancha y levantando el número del jugador que será reemplazado.
2. Recién cuando éste salga y tome el número el/la reemplazante podrá ingresar. Respecto del cambio de arquero/a, deberá informarse al árbitro, quien ordenará a la Mesa de Control la detención del tiempo.



3. Recién en ese momento podrá realizarse el cambio por cualquier lugar de la cancha. A partir de la temporada 2019 no se pueden realizar más cambios de jugadores después que ha sido otorgado y mientras se ejecute un córner corto, con la excepción del caso en que se lesiona el arquero del equipo que defiende el córner. Si se puede hacer cambio de jugadores en el tiro penal.

4. Los Jugadores de campo que dejan el campo, ya sea para recibir atención, cambiar equipamiento o alguna otra razón que no sea una sustitución, pueden ingresar nuevamente al campo entre las líneas de 25 yardas.

5. Capitán. El capitán deberá tener en el brazo izquierdo o, el puño de la media izquierda una banda distintiva de 2 cm de ancho y de color diferente el de la camiseta o media.

6. Arqueros. Es obligatorio, en todo el tiempo de juego, el uso de casco completo, incorporando protección facial fija completa y cobertura para toda la cabeza, incluyendo la parte de atrás y la garganta. Asimismo, se recomienda firmemente el uso de protectores de pecho, abdomen, pelvis, muslos, piernas, pies brazos, antebrazos y hombros.

Título siete Disposiciones Generales

1. Para el caso de no estar constituida la mesa, serán los árbitros quienes desempeñen esta tarea.

2. En los formularios no se podrá hacer constar observación alguna por parte de los equipos que disputan el encuentro. Únicamente el juez de mesa o el árbitro en su defecto, podrá hacer observaciones en la misma.



3. La inobservancia por el juez de mesa o el árbitro, en su caso, a lo dispuesto en estas disposiciones, determinará su suspensión en base a la normativa laboral.
4. Se prohíbe la publicidad de bebidas alcohólicas en Juniors, Juveniles y menores, y para todas las categorías se prohíbe la publicidad tabacalera”.

Capítulo Cuatro DENUNCIAS

1. Las Instituciones Afiliadas, los árbitros y los jueces de mesa podrán elevar por nota a la Comisión Directiva las observaciones que crean pertinentes dentro de la semana siguiente al partido.
2. Las Instituciones Afiliadas tendrán un plazo de 7 días corridos a partir del día siguiente a la disputa del partido para presentar cualquier denuncia o queja sobre el mismo. Vencido dicho plazo, sin que se hubiera presentado denuncia alguna, el resultado del partido y las anotaciones realizadas en la planilla correspondiente, quedarán firmes e inmodificables, sin importar el error o diferencia que dicha planilla pudiera contener.
3. Las observaciones que deban hacer los árbitros acerca del partido disputado se presentarán de forma separada a la planilla del partido con copia al Jefe de Árbitros y a la Secretaría Administrativa de la Federación, quien dará el trámite correspondiente según el caso.

Capítulo Cinco

REGLAMENTACIÓN DEL “PENALTY SHOOT OUT”

1. Los Penalty Shoot Out consisten en la designación de 5 jugadores de cada equipo que realizan tiros penales uno-a-uno alternativamente contra el portero del equipo contrario, haciendo un total de 10 tiros penales.



2. Los jugadores realizan los tiros penales en la secuencia nominada y comunicada por el Jefe de Equipo o en su defecto el Entrenador, al Oficial Técnico a cargo, antes del comienzo de la competición de tiros penales. Los jugadores son elegidos entre aquellos incluidos en el Entry Form para ese partido en particular, excepto los excluidos en virtud de esta reglamentación.
3. Después de consultar al Oficial Técnico a cargo, los árbitros eligen el arco/valla que será usado.
4. Se tira la moneda. El equipo que gana el sorteo puede elegir entre ejecutar o defender el primer tiro penal.
5. El equipo que marca o le adjudican más goles es el ganador, y la competición termina cuando se determina un franco ganador.
6. Durante una competencia de tiros penales, todas las personas que aparecen en el Entry Form y que están habilitadas para sentarse en el banco del equipo para ese partido, tienen permitido entrar a la cancha de juego, pero solo fuera del área de los 23m utilizada para el tiro penal.
7. El portero del equipo que realiza el tiro penal puede estar en la línea de gol, fuera del círculo, si así se lo indica el árbitro. El jugador que es autorizado por el árbitro o el Oficial Técnico para realizar o defender el tiro penal, puede entrar en el área de 23m para ese propósito.
8. Un jugador que ha sido suspendido por el Director del Torneo o ha sido excluido permanentemente (tarjeta roja) de la cancha durante ese mismo partido, no puede tomar parte en la competición de tiros penales.
9. El tiro penal se realiza bajo las siguientes condiciones:
 - a) El portero que defiende comienza detrás de su línea de gol, entre los postes.



- b) Se coloca la pelota en la línea de 23m más cercana, opuesta al centro del arco/valla.
- c) El atacante comienza detrás de la línea de 23m, próxima a la bocha.
- d) El árbitro sopla el silbato para marcar el comienzo del tiro penal, el atacante y el portero pueden entonces moverse en cualquier dirección.
- e) El tiro penal se ha completado cuando ocurre uno de los siguientes:
 - pasaron 8 segundos
 - el atacante hace un gol
 - el atacante comete una falta
 - el portero comete una falta, en este caso el tiro penal se ejecuta nuevamente
 - el portero comete una falta intencional, en este caso se otorga un gol
 - la pelota sale de juego por la línea de fondo o línea de costado; esto incluye al portero jugando intencionalmente la pelota por la línea de fondo.
- f) Si durante una competencia de tiros penales, un jugador (ya sea atacante o portero) es suspendido, ese jugador no puede continuar participando en esa competición de tiros penales y, excepto el portero defensor, no puede ser reemplazado.

Si el portero defensor es suspendido, el reemplazo solo puede venir de los 5 jugadores nominados para tomar parte en la competición de tiros penales. Al portero reemplazante se le permite un tiempo razonable para ponerse equipo de protección. Si un atacante es suspendido, cualquier tiro penal que ese jugador debía ejecutar, será contabilizado como No gol.

- g) Si durante una competición de tiros penales el portero defensor se lesiona, ese portero puede ser reemplazado por otro jugador enlistado en el Entry Form del equipo para ese partido en particular, excepto los excluidos arriba en la sub cláusula (d) o sub-cláusula (f).

Si el portero reemplazante es un jugador de campo, a ese jugador se le



permite un tiempo razonable para ponerse equipo de protección.

- h) En caso de que ambos equipos marquen igual número de goles después de que cada equipo haya realizado 5 tiros penales, se realiza una segunda serie de tiros penales con los mismos jugadores, excepto en el caso de que el portero lesionado haya sido reemplazado. Cuando un equipo marque o le sea adjudicado un gol más que su oponente, habiendo realizado ambos equipos igual número de tiros penales (sin mínimo, ni máximo), entonces ese equipo es el ganador.

- i) Los mismos jugadores toman parte en una segunda (ilimitada) serie de tiros penales, excepto en el caso de un portero lesionado reemplazado. La secuencia en que los atacantes ejecutan el tiro penal no tiene que ser necesariamente la misma que en la primera serie; antes de cada serie de tiros penales, el Jefe de Equipo elige el orden en el cual los jugadores nominados realizan ese tiro penal en particular. En esta segunda serie, los 5 jugadores nominados deben realizar el tiro penal antes de que cualquiera de ellos sea elegible para ejecutar otro tiro penal. El equipo cuyo jugador haya ejecutado el primer tiro penal de la primera serie, debe defender el primer tiro penal de la segunda (ilimitada) serie.

Disposiciones finales

1. En caso de emergencia sanitaria o por razones de emergencia o fuerza mayor, la Comisión Directiva, podrá realizar la modificación que estime conveniente al reglamento del torneo para un mejor desarrollo del mismo.