

REGLAMENTO DE HOCKEY5



EXPLICACIONES INCLUIDAS

EFFECTIVAS A PARTIR DEL 1º DE SEPTIEMBRE DE 2012

FEDERACION INTERNACIONAL DE HOCKEY

Rue du Valentin 61

CH-1004 Lausanne, Switzerland

Teléfono : ++ 41 21 641 0606

Fax : ++ 41 21 641 0607

E-mail : info@worldhockey.org

Internet: www.worldhockey.org

Traducido al Español por
Alicia Takeda Hirata
Diciembre de 2012.

Responsabilidades y Obligaciones

Los participantes en Hockey5 deben estar conscientes del Reglamento y la información adicional en ésta publicación. Se espera que se conduzcan de acuerdo a las Reglas a menos que se acuerde explícitamente por la FIH, la Federación Continental, la Asociación Nacional o todas las personas participantes en un juego.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con consideración para la seguridad de los otros. Debe observarse la legislación nacional relevante. Los jugadores deben asegurarse de que su equipo, ya sea por su calidad, material o diseño, no constituye un peligro para ellos mismos y los demás.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es sujeto de obligación alguna por cualquier consecuencia resultante de su uso. Cualquier verificación de las instalaciones o equipo realizados antes de un partido está limitada a asegurar la apariencia general del cumplimiento de los requerimientos deportivos.

Los árbitros desempeñan un papel importante en el control del juego y asegurando el juego limpio.

Implementación y Autoridad

El Reglamento de Hockey5 aplica a todos los jugadores y oficiales de Hockey5. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional. La fecha de implementación para competencias internacionales es el 1º de Julio de 2012.

El Reglamento es emitido por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey.

El derecho de autor se ostenta por la Federación Internacional de Hockey.

Disponibilidad del Reglamento

Al final de esta publicación se incluye la información sobre la disponibilidad del Reglamento en el sitio web de la FIH.

CONTENIDO

INTRODUCCION	3
EL JUEGO	
1. Campo de juego	4
2. Composición de los equipos	4
3. Capitanes	5
4. Vestimenta y equipo de los jugadores	5
5. Partido y resultado	6
6. Iniciar y reiniciar el partido	7
7. Pelota fuera del campo	8
8. Método de anotación	8
9. Conducta de juego: jugadores	8
10. Conducta de juego: porteros	10
11. Conducta de juego: árbitros	10
12. Sanciones	11
13. Procedimiento para el cobro de sanciones	11
14. Sanciones personales	13

INTRODUCCION

Hockey5

El Hockey jugado con once jugadores sobre una cancha de pasto completa seguirá siendo el foco principal del deporte con el Hockey de Salón como una versión del juego alternativa vinculada estrechamente con la versión de pasto. Opuesto a este antecedente, la FIH sin embargo tiene mucho interés en presentar un juego que es adaptable, basado en un número menor de jugadores, con reglas simplificadas y excitante. Este es el Hockey5.

El cómo puede adaptarse y jugarse de manera flexible el Hockey5 se explica más adelante en esta introducción. Primeramente sin embargo, se explica el papel del Hockey5 en los Juegos Olímpicos de la Juventud 2014.

Juegos Olímpicos de la Juventud 2014

Las Reglas en esta publicación establecen cómo será jugado el Hockey5 en los Juegos Olímpicos de la Juventud 2014. Por lo tanto cubren todos los aspectos del juego incluyendo el campo y sus bordes, la composición de los equipos, la conducta de juego y las sanciones. Cualquier otro aspecto que no se haya tratado explícitamente dentro del Reglamento de Hockey5 se cubre con las Reglas de Hockey de once por lado. Entre otras cosas, esto permite que la descripción en este documento de las Reglas de Hockey5 sea breve.

Hockey 5 es una nueva versión del deporte, de esta manera la FIH reconoce que pueden ocurrir algunos cambios en el Reglamento detallado. Si esto sucede, los cambios serán publicados en el sitio web de la FIH www.fih.ch.

Adaptación del Hockey5

Para una competencia formal tal como los Juegos Olímpicos de la Juventud, las reglas deben ser muy precisas y observadas por todos los que toman parte. Sin embargo, Hockey5 puede ser adaptado fácilmente a otras circunstancias.

Por ejemplo, si el área de juego es menor al especificado en este Reglamento, podía ser más apropiado jugar con cuatro jugadores de cada equipo sobre el campo únicamente. Se requiere un portero en el Reglamento pero, si es necesario y apropiado, el juego puede jugarse con un jugador con privilegios de portero o únicamente con jugadores de campo. Puede ser que no sea posible proveer al campo de polines, en cuyo caso la pelota que sale por las líneas laterales puede lidiarse de la misma manera como en el hockey de once por lado. Otras reglas de juego pueden adaptarse tanto como sea necesario con estas reglas de hockey5 publicadas que proveen un punto y marco de referencia.

El Reglamento no especifica el tipo de superficie sobre el cual el Hockey5 se juega. Es perfectamente aceptable que el juego se juegue sobre cualquier superficie incluyendo pasto natural, sintético y áreas de juego recreativo duros.

De esta manera, Hockey 5 puede jugarse virtualmente en cualquier lugar y en cualquier momento. Es por lo tanto, una introducción ideal al deporte el cual permite que se desarrollen habilidades medulares y que el juego se disfrute con reglas simples dentro de un entorno más informal.

Desarrollo del Hockey5

La FIH promoverá el Hockey5 como una versión complementaria del deporte. Por lo tanto da la bienvenida a sugerencias para el desarrollo de las Reglas o sus aclaraciones, especialmente de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Las Asociaciones Nacionales son una fuente primaria importante de consejo y orientación, y de ser conveniente, las sugerencias o preguntas pueden enviarse por correo electrónico a info@fih.ch o a la dirección postal de la FIH

EL JUEGO

Para explicaciones de la terminología y cualquier otro asunto no tratado explícitamente dentro de este Reglamento de Hockey5, véase el Reglamento de Hockey sobre Pasto.

1 Campo de juego

La información siguiente provee una descripción simplificada del campo de juego. Se basa usando la mitad del campo completo del cual una especificación detallada se provee en el Reglamento de Hockey sobre Pasto.

- 1.1 El campo de juego es rectangular, 55 metros de largo y 41.70 metros de ancho.
- 1.2 Las líneas de banda marcan el perímetro más largo del campo; las líneas de fondo marcan el perímetro más corto del campo.
- 1.3 Las líneas de gol son las partes de las líneas de fondo entre los postes de las porterías.
- 1.4 Los polines limítrofes de 25 cm de alto, marcan la línea lateral y las de fondo pero no las de gol. Los polines se colocan sobre el lado externo de las líneas.
- 1.5 Se marca una línea de 50 cm de largo en el medio campo: línea central.
- 1.6 Se marcan dos líneas de 50 cm de largo, una de ellas a 11 metros del centro de una línea de fondo y la otra a 11 metros del centro de la otra línea de fondo: líneas de 11 metros.

Para ayudar a identificar cada mitad del campo y las áreas de 11 metros, se marcan sobre los polines líneas paralelas a la línea central y las de los 11 metros.

- 1.7 Todas las líneas son de 75 mm de ancho y son parte del campo de juego.
- 1.8 Las porterías se colocan fuera del campo de juego en el centro y tocando cada línea de fondo.

Se proveen especificaciones detalladas de la portería en el Reglamento de Hockey sobre Pasto.

2 Composición de los equipos

- 2.1 Un máximo de cinco jugadores participan en la jugada en cualquier momento en particular durante el juego.

Si un equipo tiene más del número de jugadores permitido en el campo de juego, el tiempo deberá ser detenido para corregir la situación. Deberá darse una sanción personal en contra del capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas antes de corregir la situación no pueden ser cambiadas.

El juego y tiempo deberá reiniciarse con un desafío para el equipo oponente a menos que otra falta se haya otorgado en contra del equipo ofensor justo antes de que el tiempo se haya detenido, en cuyo caso se cobra esa falta.

- 2.2 Cada equipo tiene un portero en el campo a lo largo del partido.
- 2.3 A cada equipo se le permiten hasta cuatro sustitutos.
- 2.4 A cada equipo se le permite sustituir de sus jugadores que no están en el campo de juego:
 - a las sustituciones están permitidas en cualquier momento

- b no hay límite del número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o del número de veces que cualquier jugador puede sustituir o ser sustituido.
- c la sustitución de un jugador está permitido únicamente después de que el jugador ha salido del campo.
- d las sustituciones no están permitidas para los jugadores suspendidos durante el tiempo de su suspensión.
- e después de la culminación de la suspensión, se le permite al jugador ser sustituido sin antes regresar al campo.
- f el tiempo no se detiene para las sustituciones excepto para las sustituciones de un portero incapacitado o suspendido permanentemente.

A menos que esté incapacitado, un portero podrá ser sustituido únicamente si está disponible otro portero sustituto y está usando equipo protector completo. De lo contrario el portero requerido en este Reglamento debe permanecer en el campo de juego a lo largo del partido. Si un portero es incapacitado o es suspendido permanentemente y un sustituto que ya esté usando el equipo protector completo no está disponible, se debe permitir tiempo razonable para que un jugador de campo se coloque el equipo protector.

- 2.5 Los jugadores deben salir o entrar al campo para una sustitución o cualquier otro propósito dentro de los 11 metros y la línea central sobre una lateral del campo que se haya acordado por los árbitros.
- 2.6 Ninguna persona diferente de los jugadores de campo, los porteros y árbitros pueden estar en el campo durante un partido sin permiso de un árbitro.
- 2.7 Los jugadores dentro y fuera del campo están bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, incluyendo los intervalos.
- 2.8 Un jugador que está lesionado o sangrando debe salir del campo, a menos que una razón médica lo impida y no debe regresar hasta que sus heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deberán usar ropa manchada de sangre.

3 Capitanes

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto debe ser designado cuando un capitán es suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben usar una banda distintiva en el brazo o un artículo distintivo similar en el brazo u hombro o sobre la parte superior de una calceta.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurarse que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

Se otorga una sanción personal si un capitán no ejercita estas responsabilidades.

4 Vestimenta y Equipo de los Jugadores

El Reglamento de Competencias disponible de la FIH provee información adicional, así como los requisitos de la vestimenta de los jugadores, el equipo personal y la publicidad. Recúrrase también a los reglamentos establecidos por las Federaciones Continentales y Nacionales.

- 4.1 Los jugadores del mismo equipo deberán vestir ropa uniforme.
- 4.2 Los jugadores no deben usar nada que sea peligroso para otros jugadores.

Jugadores de campo:

- *Está permitido que usen guantes para su protección que no incremente significativamente el tamaño natural de sus manos;*
- *Se recomienda utilizar protección para las espinillas, tobillos y boca;*
- *Está permitido que, por razones médicas únicamente, usen a lo largo de un partido una máscara preferentemente transparente o blanca, o bien liso de un solo color que concuerde con el contorno de la cara; un protector suave que cubra la cabeza o protectores para los ojos en forma de goggles de plástico (con armazón suave y los lentes de plástico); la razón médica debe ser evaluado por una autoridad apropiada y el jugador en cuestión debe comprender las posibles implicaciones de jugar en la condición médica;*
- *A parte del portero, no está permitido que usen casco (máscaras o protectores que cubran la cabeza) bajo cualquier otra circunstancia.*

4.3 Los porteros deben usar una playera de un solo color o prenda que sea diferente en color del de ambos equipos.

Los porteros deben usar esta playera o prenda sobre cualquier equipo protector superior del cuerpo.

4.4 Los porteros deben usar equipo protector que comprenda por lo menos un casco, guardas y zapateras.

Están permitidos únicamente para el uso de los porteros los siguientes protectores: cuerpo, brazos, codos, antebrazos, manos, muslos y rodillas, guardas y zapateras.

4.5 No está permitida la ropa o equipo protector que incremente significativamente el tamaño natural del cuerpo o área de protección de un portero.

4.6 El bastón tienen una forma tradicional con un mango y una pala curva que es plana en su lado izquierdo:

- a el bastón debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o puntiaguda.
- b el bastón debe poder pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm, incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada.
- c cualquier curvatura a lo largo del bastón (la comba o el arco) debe tener un perfil continuo suave por toda su longitud, debe encontrarse a lo largo del lado plano o curvo del bastón pero no en ambos y está limitado a una profundidad de 25mm.
- d el bastón deberá concordar con las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH.

4.7 La pelota es esférica, dura y blanca o de un color que contraste con la superficie de juego.

Las especificaciones detalladas del bastón, la pelota y el equipo del portero están disponibles en el Reglamento de Hockey sobre Pasto.

5 Partido y Resultado

5.1 Un partido consiste en 3 periodos de 15 minutos y un intervalo de 2 minutos entre cada periodo.

Pueden acordarse otros periodos e intervalos como se especifiquen en los reglamentos de una competencia en particular.

Si el tiempo expira justo antes de que un árbitro de lo contrario hubiera marcado una decisión, se les permite a los árbitros realizar esa decisión inmediatamente después del término del periodo o el partido.

Si surge un incidente justo antes del término del periodo o el final del partido que requiera la revisión por los árbitros, ésta puede llevarse a cabo aun cuando el tiempo se haya terminado y señalado subsecuentemente. La revisión deberá llevarse a cabo inmediatamente y realizar la acción para revertir y corregir la situación como sea apropiado.

5.2 El equipo que anote más goles es el ganador.

5.3 Debe haber un ganador en cada partido.

- a. Si no se anotan goles o si los equipos anotan un número igual de goles al término del tiempo reglamentario (un empate), se juega tiempo extra; el partido continúa por dos minutos teniendo cada equipo un jugador menos sobre el campo.
- b. Si persiste el empate, un jugador más de cada equipo sale del campo para el siguiente periodo de dos minutos.
- c. Si sigue el empate, el juego continúa con un jugador y un portero en cada equipo.
- d. Los periodos de tiempo extra cesan tan pronto como un equipo ha anotado un gol; ese equipo será el ganador del partido.

6 Iniciar y Reiniciar el Juego

6.1 Se lanza una moneda al azar:

- a el equipo que gana el volado tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido o de iniciar el juego con el pase central
- b si el equipo que gana el volado escoge la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido, el equipo opositor inicia el juego
- c si el equipo que gana el volado escoge iniciar el juego, el equipo opositor tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido.

6.2 La dirección del juego se invierte en el segundo periodo del partido; la dirección del juego en el tercer periodo es el mismo del primer periodo.

6.3 Un pase central se realiza:

- a para iniciar el partido por un jugador del equipo que ganó el volado si escogen ésta opción; de otra manera por un jugador del equipo contrario.
- b para reiniciar el partido después de un intervalo por un jugador del equipo que no realizó el pase central en el periodo previo.
- c después de un gol por un jugador del equipo en contra del cual fue anotado.

6.4 Cobro de un pase central:

- a realizado en el centro del campo
- b se permite que la pelota sea jugada en cualquier dirección

- c todos los jugadores aparte de que cobra el pase central deben estar en la mitad del campo que incluya la portería que están defendiendo
 - d se aplica el procedimiento para cobrar un tiro libre.
- 6.5 Un bully se realiza para reiniciar un partido cuando el tiempo o la jugada ha sido detenido por una lesión o cualquier otra razón y no se ha otorgado una falta:
- a un bully se realiza sobre la línea central
 - b la pelota se coloca entre un jugador de cada equipo, de frente uno al otro con la portería que defienden a su derecha
 - c los dos jugadores inician con sus bastones sobre el campo a la derecha de la pelota y entonces juntos tocan el lado plano de sus bastones sobre la pelota una vez, después de lo cual cualquiera de ellos puede jugar la pelota
 - d todos los demás jugadores deben estar al menos a 4 metros de la pelota.

7 Pelota Fuera del Campo

- 7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente sobre el polín de la línea de banda o de fondo.
- 7.2 El juego se reinicia por un jugador del equipo que no tocó o jugó la pelota al último antes de que saliera de juego.
- 7.3 Cuando la pelota sale por la línea de banda:
- a. el juego se reinicia a no más de un metro en donde la pelota cruzó la línea.
 - b. Si la pelota cruzó la línea lateral dentro del área de los 11 metros y fue tocado al último por un defensor, el juego se reinicia a 11 metros de la línea de fondo y no más de un metro de la línea lateral.
 - c. Se aplican los procedimientos del cobro de un tiro libre.
- 7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y no se anota un gol:
- a si es por un atacante, el juego se reinicia con la pelota dentro del área de 11 metros y se aplican los procedimientos para el cobro de un tiro libre
 - b si es por un defensor o el portero, el juego se reinicia con la pelota fuera del área de los 11 metros y se aplican los procedimientos para el cobro de un tiro libre

8 Método de Anotación

- 8.1 Un gol se anota cuando la pelota cruza completamente sobre la línea de gol y por debajo del travesaño.
- Un gol puede anotarse cuando la pelota ha sido tocada por un atacante o defensor (incluyendo un portero) en cualquier lugar del campo.*
- 8.2 Los porteros no deben usar su cuerpo, manos, piernas o pies para anotar un gol para su equipo.

9 Conducta de Juego: Jugadores

Se espera que los jugadores actúen responsablemente todo el tiempo

- 9.1 Un partido se juega entre dos equipos con un máximo de cinco jugadores sobre el campo al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores sobre el campo deberán sostener su bastón y no deben usarlo de una manera peligrosa.

Los jugadores no deberán elevar su bastón sobre la cabeza de otros jugadores.

9.3 Los jugadores no deberán tocar, sujetar u obstruir a otros jugadores, sus bastones o ropa.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir a otro jugador.

9.5 Los jugadores no deben jugar la pelota con el lado curvo del bastón.

9.6 Los jugadores pueden detener, recibir y/o desviar la pelota de manera controlada en cualquier parte del campo cuando la pelota está a cualquier altura incluyendo por encima de los hombros a menos que esto sea peligroso o conduzca a peligro.

9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota peligrosamente o de una manera que conduzca a juego peligroso.

Una pelota se considera peligrosa cuando ocasiona a los jugadores una acción evasiva legítima.

La sanción se otorga en donde la acción que ocasiona el juego peligroso tuvo lugar.

9.8 Los jugadores no deben elevar la pelota intencionalmente de un tiro de hit excepto para un tiro a gol.

No es una falta elevar la pelota de manera no intencional de un tiro de hit en cualquier lugar del campo, incluyendo un tiro libre a menos que sea peligrosa.

Está permitido elevar la pelota sobre el bastón o el cuerpo de un oponente sobre el campo, aún dentro del área, a menos que se juzgue peligrosa.

Se les permite a los jugadores elevar la pelota con un flick o scoop previendo que no sea peligrosa. Un flick o scoop hacia un oponente a menos de 4 metros es considerado peligroso. Si un oponente claramente corre hacia el tiro o hacia el atacante sin intentar jugar la pelota con su bastón, entonces debe ser sancionado por juego peligroso.

9.9 Los jugadores no deben aproximarse a menos 4 metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que ésta sea recibida, controlada y esté sobre el campo.

El receptor inicial tiene el derecho sobre la pelota. Si no es claro cuál jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la pelota debe permitir al oponente que la reciba.

9.10 Los jugadores de campo no deben detener, patear, impulsar, recoger, aventar o llevar la pelota con cualquier parte de su cuerpo.

No es una falta si la pelota golpea la mano que detiene el bastón si de no estarlo, hubiera golpeado el bastón.

9.11 Los jugadores no deben obstruir a un oponente quien está intentando jugar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

- *retroceden sobre un oponente*
- *físicamente interfieren a un oponente con el bastón o cuerpo*
- *cubren la pelota de un tackle legítimo con su bastón o cualquier parte de su cuerpo.*

Se le permite encarar en cualquier dirección a un jugador estacionario que está recibiendo la pelota.

Se permite mover a un jugador con la pelota en cualquier dirección excepto corporalmente sobre un oponente o en una posición entre la pelota y un oponente que está a distancia de juego de la pelota e intenta jugarla.

Un jugador que corre enfrente o bloquea a un oponente para detenerlo, jugando o intentando jugar legítimamente la pelota, está obstruyendo (esto es una obstrucción de tercera persona o pantalla). Esto aplica también si un atacante se atraviesa o bloquea a los defensores cuando se está cobrando un penalti corto.

- 9.12 Los jugadores no deben realizar un tackle a menos que estén en posición para jugar la pelota sin contacto físico.
- 9.13 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipo hacia el campo, la pelota, otro jugador, árbitro o persona.
- 9.14 Los jugadores no deben demorar la jugada ganando beneficio de perder el tiempo.

10 Conducta de Juego: Porteros

- 10.1 Un portero no debe tomar parte en el partido fuera de la mitad que están defendiendo.

El casco debe ser usado por un portero todo el tiempo.

- 10.2 Cuando la pelota está dentro de la mitad que están defendiendo y tienen su bastón en la mano, se le permite a los porteros usar su bastón, pies, zapateras, piernas, guardas o cualquier parte de su cuerpo para impulsar la pelota a cualquier dirección incluso sobre la línea de fondo pero únicamente podrá anotar un gol para su equipo usando su bastón.

No está permitido que los porteros se conduzcan de una manera en la cual sea peligrosa para otros jugadores tomando ventaja del equipo protector que usan.

- 10.3 Los porteros no deben recostarse sobre la pelota.

11 Conducta de Juego: Árbitros

- 11.1 Uno o dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.
- 11.2 Si son dos árbitros:
 - a. Cada árbitro tiene responsabilidad principal para las decisiones en una mitad del campo por la duración del partido.
 - b. Cada árbitro es responsable de las decisiones sobre los desafíos y goles en una mitad del campo.
- 11.3 Los árbitros son responsables de mantener un registro escrito de los goles anotados y las tarjetas de amonestación o suspensión utilizadas.
- 11.4 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el término en cada periodo.
- 11.5 Los árbitros silbarán para:
 - a. iniciar cada periodo del partido.
 - b. iniciar un bully.

- c indicar una falta.
- d iniciar un desafío.
- e indicar un gol.
- f reiniciar un partido después de que ha sido anotado un gol.
- g detener el partido para la sustitución de un portero que sale o entra al campo.
- h detener el partido por cualquier otra razón y reiniciarlo.

11.6 Los árbitros no deben dirigir durante un partido.

11.7 Si la pelota golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto sobre el campo, la jugada continúa.

12 Sanciones

12.1 Ventaja: una sanción se otorga únicamente cuando un jugador o equipo ha quedado en desventaja por un oponente que infringe las Reglas.

Si otorgar una sanción no es una ventaja para el equipo que no infringió las reglas, la jugada debe continuar.

12.2 Un tiro libre se otorga al equipo opositor:

- a por una falta de cualquier jugador entre las áreas de 11 metros.
- b por una falta de un atacante dentro del área de 11 metros que sus oponentes están defendiendo.
- c por una falta no intencional de un defensor dentro del área de 11 metros que están defendiendo.

12.3 Un desafío se otorga:

- a por una falta de un defensor dentro del área de los 11 metros que están defendiendo que evite la probable anotación de un gol.
- b por una falta intencional de un defensor dentro del área de los 11 metros que están defendiendo en contra de un oponente que tiene posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.

La señal del árbitro para un desafío es la misma de un penalti corto en el Reglamento de Hockey sobre Pasto; es decir, señalar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería.

12.4 Si hay otra falta o mala conducta antes del cobro de una sanción otorgada:

- a puede otorgarse una sanción personal.
- b una sanción puede revertirse si la falta subsiguiente fue cometida por el equipo al que se le otorgó la falta primero.

13 Procedimientos para el Cobro de Sanciones

13.1 Lugar del un tiro libre:

- a un tiro libre se cobra cerca de donde ocurrió la falta.

“Cerca de” se refiere a distancia de juego de donde ocurrió la falta y no se gana una ventaja significativa.

- b un tiro libre otorgado para el ataque dentro de los 11 metros de la línea de fondo se cobra en el punto más cercano de la falta, fuera del área de los 11 metros.
- c un tiro libre otorgado para la defensa dentro del área de los 11 metros puede cobrarse en cualquier lugar de esa área.

13.2 Procedimientos para el cobro de un tiro libre, pase central y poner en juego la pelota después de que sale del campo:

- a la pelota debe estar inmóvil.
- b todos los jugadores excepto del jugador que cobra el tiro libre deben estar al menos a 4 metros de la pelota.

Si cualquier jugador está a menos de 4 metros de la pelota, ellos no deberán interferir con el cobro del tiro libre ni jugar o intentar jugar la pelota. Si este jugador no está jugando la pelota, intentando jugarla o influenciando la jugada, el tiro libre no necesita ser retrasado.

- c la pelota se mueve usando un push, hi, scoop o flick.
- d la pelota no debe ser un tiro a gol hasta que haya viajado por lo menos 4 metros o ha sido tocada por un jugador de cualquier equipo que no sea el que cobro el tiro libre.

Si el jugador que cobra el tiro libre continúa jugando la pelota (ningún otro jugador la ha jugado todavía):

- *Ese jugador puede jugar la pelota cualquier número de veces, pero*
- *la pelota debe recorrer cuando menos 4 metros antes de que*
- *ese jugador tire hacia la portería jugando la pelota nuevamente.*

Alternativamente:

- *otro jugador de cualquiera de los equipos que pueda jugar la pelota legítimamente pueda hacer un tiro a gol*
- *después de que otro jugador haya tocado la pelota, ésta puede tirarse hacia la portería por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que cobró el tiro libre.*

13.3 Cobro de un desafío:

- a todos los jugadores dentro del campo, aparte del jugador que cobra el desafío y el portero que defiende, deben estar dentro del área de los 11 metros que no está en uso para defender el desafío.
- b la pelota se coloca sobre la línea de 11 metros
- c el jugador que cobra el desafío debe estar detrás de la pelota antes de iniciar el desafío.
- d el portero que defiende el desafío debe pararse al menos 4 metros de la pelota dentro del área de los 11 metros que su equipo está defendiendo
- e el silbato se hará sonar cuando el jugador que cobra el desafío y el portero que lo defiende están en posición para iniciar el desafío.
- f el jugador que cobra el desafío no debe hacerlo hasta que el silbato haya sonado.

El jugador que cobra el desafío o el portero que lo defiende no deben retrasar el cobro del desafío.

- g el jugador que cobra el desafío puede jugar la pelota y se le permite elevarla a cualquier altura.
- h después de que el atacante ha jugado la pelota, el portero defensor puede moverse y los otros jugadores de ambos equipos pueden salir del área de los 11 metros.
- i después de que el atacante haya jugado la pelota se reanuda el juego abierto.

13.4 Por una falta durante el cobro de un desafío:

- a el desafío se cobra antes de que suene el silbato: el desafío se cobra nuevamente
- b por cualquier otra falta del jugador que cobra el desafío: se otorga un tiro libre para la defensa.
- c por cualquier falta del portero que defiende el desafío incluyendo acercarse a menos de 4 metros de la pelota antes de que inicie el desafío: el desafío se cobra nuevamente

14 Sanciones Personales

14.1 Por cualquier falta, el jugador ofensor puede ser:

- a advertido (indicado de manera verbal).
- b suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos del tiempo de juego (indicado por una tarjeta amarilla).

Por la duración de cada suspensión temporal de un jugador en el campo, el equipo ofensor juega con un jugador menos.

Si el portero es suspendido temporalmente, el equipo ofensor juega con un jugador de campo menos

- c suspendido permanentemente de ese partido (indicado por una tarjeta roja).

Por cada suspensión permanente, el equipo ofensor juega con un jugador menos por el resto del partido.

Si el portero es suspendido permanentemente, ellos deben salir del campo y el área circundante. Cada equipo debe tener un portero en el campo a lo largo del partido. Si un portero sustituto que ya está vistiendo el equipo protector no está disponible, se debe permitir tiempo razonable para que un jugador de campo se ponga el equipo protector. El equipo ofensor juega con un jugador menos por el resto del partido.

Una sanción personal puede ser otorgada adicionalmente a la sanción apropiada.

14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en el lugar designado hasta que el árbitro que lo suspendió le permita reingresar al juego.

14.3 Se les permite a los jugadores suspendidos temporalmente reunirse con sus equipos durante los intervalos después del cual deben regresar al lugar designado para cumplir con su suspensión.

14.4 La duración del tiempo de una suspensión temporal puede ser extendido por mala conducta de un jugador durante su suspensión.

14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben salir del campo y su área circundante.