

REGLAMENTO DE HOCKEY FIH 2019

ARGENTINA

CONTENIDO

Terminología

JUGANDO EL JUEGO

1. Campo de juego
2. Composición de los equipos
3. Capitanes
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores
5. Juego y resultado
6. Comienzo y reinicio del juego
7. Pelota fuera de juego
8. Método de anotación
9. Conducta de juego: jugadores
10. Conducta de juego: arqueros
11. Conducta de juego: árbitros
12. Penalidades
13. Procedimientos para tomar penalidades
14. Penalidades personales

ARBITROS

1. Objetivos
2. Aplicando las Reglas
3. Habilidades de los árbitros
4. Señales

ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1. Campo de juego y equipamiento
2. El palo
3. La bocha
4. Equipamiento del arquero

TERMINOLOGÍA

Jugador

Uno de los participantes de un equipo.

Equipo

Un equipo consiste en un máximo de dieciséis personas, compuesto por un máximo de once jugadores en cancha y hasta cinco sustitutos. Esto podrá ser modificado por las Regulaciones del Torneo, hasta un máximo de dieciocho jugadores.

Jugador de campo

Uno de los participantes en el campo de juego que no es el arquero.

Arquero

Uno de los participantes de cada equipo sobre el campo de juego, que lleva equipo protector (compuesto de al menos casco), protecciones de piernas y pies y al que se le permite llevar guante protector específico de arquero y otro equipamiento de protección.

Jugador de campo con privilegios de arquero

Uno de los participantes en el campo de juego que no viste equipamiento protector completo, pero que tiene privilegios de arquero.

Experimento Obligatorio: No está permitido jugar con un jugador con privilegios de arquero.

Ataque (Atacante)

El equipo (jugador) quien está tratando de anotar un gol.

Defensa (Defensor)

El equipo (jugador) quien está tratando de prevenir que anoten un gol.

Línea de fondo

La línea más corta del perímetro (55 metros).

Línea de gol

La línea de fondo entre los postes del arco.

Línea lateral

La línea más larga del perímetro (91.40 metros).

Círculo

El área incluye los dos cuartos de círculos y las líneas que los unen a cada final del campo, opuesto al centro de las líneas de fondo.

Área de 23 metros

El área incluye el campo de juego después de cruzar la línea de 22.90 metros hacia cada línea de fondo y entre las líneas laterales.

Jugando la pelota: jugador de campo

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

Tiro al arco

La acción de un atacante intentando marcar un gol tocando la pelota desde dentro del área hacia el arco.

La pelota puede no ir al arco, pero igualmente es “un tiro al arco” si la intención del jugador es anotar un gol con un tiro directo al arco.

Golpe

Impactar o “abofetear” la pelota utilizando un movimiento de balanceo del palo hacia la pelota.

El golpe de “SLAP”, que involucra un push largo o un movimiento de barrido con el palo antes de hacer contacto con la pelota, es considerado como un golpe.

Push

Mover la pelota a lo largo del suelo usando un movimiento de empuje del palo después de que este sea puesto cerca de la pelota. Cuando se realiza un push, tanto la pelota como la curva del palo están en contacto con el suelo.

Flick

Empujar la pelota para que esta se levante del suelo.

Scoop

Levantar la pelota fuera del suelo poniendo la cabeza del palo bajo la pelota y usando un movimiento de levantamiento.

Derecho

Jugando la pelota sobre la derecha del jugador en dirección hacia adelante.

Distancia de juego

La distancia dentro de la cual un jugador es capaz de alcanzar la pelota para tocarla.

Quite

Una acción para detener a un oponente para recuperar la posesión de la pelota.

Infracción

Una acción hacia un oponente, contraria a las Reglas que debe ser penalizado por un árbitro.

JUGANDO EL JUEGO

1.- Campo de juego

La siguiente información proporciona una descripción simplificada del terreno de juego. Las especificaciones detalladas del campo y su equipamiento tienen una sección especial al final de este reglamento.

- 1.1 El campo de juego es rectangular, de 91.40 metros de largo y 55.00 de ancho.
- 1.2 Las líneas laterales delimitan los perímetros más largos del campo; las líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos del campo.
- 1.3 Las líneas de arco son las partes de la línea de fondo comprendidas entre los postes.
- 1.4 Una línea de centro está marcada cruzando la mitad del campo.

- 1.5 Las líneas conocidas como líneas de 23 metros están marcadas cruzando el campo a 22.90 metro de cada línea de fondo.
- 1.6 Las zonas denominadas áreas están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente del centro de las líneas de fondo.
- 1.7 El punto del penal de 150 mm. de diámetro serán marcados en frente del centro de cada arco con su respectivo centro a 6.40 metros del borde interior de la línea de gol.
- 1.8 Todas las líneas tienen 75 mm de ancho y son parte del campo de juego.
- 1.9 En cada esquina del campo se sitúan postes para banderines de entre 1.20 y 1.50 metros de alto.
- 1.10 Los arcos se sitúan fuera del campo en el centro de cada línea de fondo y en contacto con ella. Ningún equipamiento o artículos, tales como cascos, máscaras faciales, protectores de mano, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de los arcos.

2.- Composición de los equipos

- 2.1 Un máximo de once jugadores por cada equipo toma parte en el juego en cualquier momento durante el partido.

Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos en el campo, el tiempo será detenido para corregir esta situación. Una penalidad personal puede ser otorgada al capitán del equipo involucrado, si tener inadvertidamente demasiados jugadores en el campo se produce durante un período muy corto de tiempo y no afecta materialmente el partido. En los casos en que esto ocurra y afecte materialmente al partido, se debe imponer una sanción personal al capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas antes de corregir la situación no se pueden cambiar, si el tiempo o el juego ya ha sido reiniciado. El juego y el tiempo se reanudan con un tiro libre para el equipo oponente, a menos que otra penalidad haya sido otorgada contra el equipo que cometió la infracción, inmediatamente antes de que el tiempo fuera detenido, en cuyo caso se tomará esa penalidad.

- 2.2 Cada equipo tiene un arquero en el campo o juega solamente con jugadores de campo.

Experimento Obligatorio desde el 1º de enero de 2019: el equipo ya no tiene la opción de jugar con un jugador con privilegios de arquero.

Cada equipo puede jugar con:

- un arquero vistiendo una remera de diferente color y equipo protector que comprende al menos casco, pads y punteras; las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o
- solamente jugadores de campo; ningún jugador tiene privilegios de arquero o viste una remera de color diferente; ningún jugador utiliza casco protector excepto una máscara facial para defender un córner corto o un tiro penal; todos los jugadores de un equipo visten una camiseta del mismo color.

Cualquier cambio entre estas opciones, debe tomarse como una sustitución.

2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir con jugadores que no estén en el campo de juego:

a.- Las sustituciones están permitidas en cualquier momento del partido, excepto cuando se ha otorgado un córner corto y hasta que este haya sido completado; durante este período solo será permitida la sustitución, por lesión o suspensión del arquero defensor.

Si otro córner corto es otorgado antes que se complete el córner corto previamente otorgado, otra sustitución aparte de la del arquero defensor o del jugador defensor por lesión o suspensión, no deberá realizarse hasta que el nuevo córner corto haya finalizado.

En un córner corto, el arquero defensor que resulta lesionado o suspendido será sustituido por otro arquero vistiendo equipamiento protector completo.

Si un equipo tiene solamente jugadores de campo, no se permitirá realizar una sustitución en un córner corto, hasta que el mismo haya finalizado.

Si el arquero es suspendido, el equipo al que pertenece jugará con un jugador menos.

b.- No hay límite para el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo, o para la cantidad de veces que un jugador puede sustituir o ser sustituido.

c.- La sustitución de un jugador está permitida después que el mismo ha dejado el campo.

d.- No se permite la sustitución de jugadores suspendidos mientras dure la suspensión.

e.- Una vez completado el período de suspensión, el jugador suspendido puede ser sustituido sin reingresar al campo.

f.- Los jugadores de campo deben ingresar o salir del campo, a los efectos de una sustitución, a una distancia de no más de 3 (tres) metros de la línea central, en un lado del campo convenido con los árbitros.

g.- El tiempo se detiene para la sustitución del arquero, pero no para otras sustituciones.

El tiempo se detiene brevemente para permitir que un arquero tome parte de una sustitución. La detención del tiempo no será extendida para que un jugador se coloque o se quite equipamiento protector, incluyendo a continuación de una lesión o suspensión del arquero.

2.4 Los jugadores que dejan el campo para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo entre las líneas de 23 metros del lado del campo utilizado para las sustituciones.

Para salir o reingresar al campo de juego, como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se coloca una máscara facial en un córner corto), se puede realizar por el lugar apropiado del campo de juego.

2.5 Ninguna otra persona excepto los jugadores de campo, arqueros y árbitros pueden estar en el campo durante el juego, sin permiso de los árbitros.

2.6 Los Jugadores dentro y fuera del campo están bajo la autoridad de los árbitros mientras dura el juego y aún en el intervalo de entre tiempo.

2.7 Un jugador lastimado o sangrando debe abandonar el campo a menos que una razón médica determine lo contrario, y no deberá retornar al campo hasta que sus heridas sean cubiertas y sus ropas no estén manchadas con sangre.

3.- Capitanes

3.1 Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.

3.2 Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.

3.3 Los capitanes deben llevar un brazalete, o artículo distintivo similar, en la parte superior del brazo, hombro o en la parte superior de la media.

3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se realicen correctamente.

Una penalidad personal es otorgada si un capitán no ejerce alguna de sus responsabilidades.

4.- **Indumentaria y equipamiento de jugadores**

Las Regulaciones de los Torneos que se pueden obtener de la FIH dan información y enumeran requisitos adicionales sobre la indumentaria de los jugadores el equipamiento personal y la publicidad. Hay que tener en cuenta también las normas establecidas por las Federaciones Continentales y Asociaciones Nacionales.

4.1 Los jugadores de campo del mismo equipo deben llevar todos la misma ropa.

4.2 Los jugadores no deben llevar puesto nada que sea peligroso para otros jugadores.

Los jugadores de campo:

- Se les permite usar protección de las manos que no aumente el tamaño natural de las manos significativamente; Cualquier protección de la mano usada, tanto para el juego normal como para defender un córner corto, debe caber cómodamente (sin la necesidad de comprimirlo) en una caja abierta de dimensiones internas de 290 mm de largo x 180 mm de ancho x 110 mm de altura;
- Es recomendable que lleven canilleras y protector bucal;
- Tienen permitido utilizar cualquier forma de protección corporal (incluyendo protección para las piernas, o rodilleras, para defender un corner corto) debajo de la ropa normal de juego; las rodilleras, utilizadas con este propósito, pueden utilizarse fuera de las medias, siempre que su color sea exactamente igual al de las medias;
- Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la

forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada, y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica;

- Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o en su defecto, de un color oscuro liso, o una máscara con rejilla metálica que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal, mientras dure el córner corto o penal incluyendo la toma inmediata de un tiro libre otorgado luego de un córner corto, al pasarle la pelota a otro jugador. El objetivo primario de utilizar la máscara cuando defienden un córner corto o un penal es la seguridad; la utilización de máscaras faciales que son consistentes con el espíritu subyacente de esta regla debe ser permitidas;
- No tienen permitido, cuando utilizan máscaras faciales, conducirse de un modo que es peligroso para otros jugadores, tomando ventaja del equipo protector que utilizan;
- No tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.

4.3 Los arqueros deben utilizar una camisa u otra prenda que sea de color diferente al uniforme de ambos equipos.

Un arquero (utilizando equipo protector completo) debe utilizar esta ropa de diferente color por encima de cualquier protección del cuerpo.

4.4 Los arqueros deben utilizar equipo protector completo, compuesto como mínimo por un casco protector, pads, kickers, excepto cuando ejecutan un penal a favor de su equipo, que pueden quitarse el casco y cualquier protección de las manos.

Los siguientes elementos están permitidos para ser utilizados únicamente por los arqueros completamente equipados: Protectores para el cuerpo, hombros, codos, brazos, muslos y rodillas, guantes, pads y kickers.

4.5 No está permitido utilizar vestimenta o equipamiento protector que incremente significativamente el tamaño natural del arquero o su área de protección.

4.6 El palo tiene una forma tradicional, con un mango y una cabeza curva que es plana en su lado izquierdo:

- a.- El palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.
- b.- Incluyendo los cobertores o algún protector, el palo deberá pasar a través de un anillo de metal de diámetro interno de 51 mm.
- c.- La curvatura a lo largo del palo debe ser suave y continua en todo el largo, debe estar sobre la cara plana o en el revés, pero no de los dos lados y está limitada a 25 mm.
- d.- El palo debe cumplir en un todo con las especificaciones de la FIH.

4.7 La pelota es esférica, dura y blanca (o un color convenido que contrasta con la superficie de juego).

Las especificaciones detalladas del palo, pelota y el equipamiento del arquero están provistas en una sección aparte al final de estas reglas.

5.- Juego y resultado

5.1 El juego consiste en cuatro cuartos de 15 minutos, un intervalo de 2 minutos entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4, y un intervalo de medio tiempo de 5 minutos entre los cuartos 2 y 3.

Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por los dos equipos, excepto lo especificado en las reglamentaciones para competencias específicas.

Si el tiempo finaliza justo antes de que el árbitro hubiera tomado una decisión, los árbitros tienen permitido tomar esa decisión inmediatamente después del cuarto.

Si un incidente surge inmediatamente antes del final del cuarto, que requiere una revisión por los árbitros, la revisión puede ser llevada a cabo, aun cuando el tiempo de juego ha sido completado y marcado el final. La revisión debe tener lugar inmediatamente, y se tomarán las medidas para revertir y corregir la situación apropiadamente.

5.2 El equipo que anote más goles es el ganador, si ningún gol ha sido marcado o si los equipos convierten la misma cantidad de goles el resultado del partido es un empate.

Información sobre la competición de shoot-out como la manera de alcanzar un resultado en un partido empatado es incluida en las Regulaciones del Torneo disponible de la Oficina de FIH.

6.- **Comienzo y reinicio del juego**

6.1 Una moneda se arroja al aire.

- a.- El equipo que gana el sorteo elige qué arco atacar en los primeros dos cuartos del partido o comenzar el partido con un pase desde el centro
- b.- Si el equipo que ganó el sorteo elige qué arco atacar en los dos primeros cuartos del partido, el equipo oponente comienza el partido.
- c.- Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido, el equipo oponente elige qué arco atacar en los dos primeros cuartos del partido.

6.2 La dirección de juego se revierte en el tercer cuarto del partido.

6.3 Un pase desde el centro es tomado para:

- a.- Para comenzar el partido y para comenzar el segundo cuarto por un jugador del equipo que ganó el sorteo, si eligieron esta opción; de otra manera, por un jugador del equipo oponente.
- b.- Para reiniciar el partido luego del medio tiempo y para comenzar el cuarto cuarto por un jugador del equipo que tomó el pase del centro para comenzar el partido.
- c.- Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol o le fue otorgado un gol.

6.4 Tomando un pase de centro:

- a.- Se toma desde el centro del campo.
- b.- Está permitido jugar la pelota en cualquier dirección.
- c.- Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.
- d.- Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.

6.5 Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:

- a.- Un bully se tomará cerca de donde estaba ubicada la pelota cuando el juego fue detenido, pero no dentro de los 15 metros de la línea de fondo, ni dentro de los 5 metros del círculo.
- b.- La pelota se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.
- c.- Los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso al derecho de la pelota y entonces tocan juntos una vez simplemente las caras llanas de sus palos encima de la pelota después de esto se permite que cualquier jugador toque la pelota.
- d.- Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 5 (cinco) metros de la pelota.

6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 15 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado u otorgado.

7.- Pelota fuera del campo de juego

7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.

7.2 El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar la pelota, antes de que ésta haya salido del campo.

7.3 Cuando la pelota sale por las líneas de costado, el juego es reanudado donde la pelota cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.

7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:

a.- Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la pelota en los 15 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.

b.- Si es jugada sin intención por un defensor o desviada por un arquero, el juego se reanuda con la pelota en los 23 metros, en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre

Con la pelota colocada en la línea de 23 metros, el recomienzo es efectivamente dentro del área de 23 metros y las provisiones para tomar un tiro libre son aplicables.

c.- Si es jugada de manera intencional por un defensor por su propia línea de fondo, a menos que sea desviada por el arquero, el juego se reanudará con un córner corto.

8.- Método de anotación

8.1 Un gol es anotado cuando la pelota es jugada dentro del círculo por un atacante y no sale del mismo antes de pasar completamente sobre la línea de gol y debajo del travesaño.

La pelota puede ser jugada por un defensor, o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada en el círculo por un atacante.

9.- Conducta de juego: jugadores

Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.

9.1 El partido se juega entre dos equipos con no más de once jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.

Los jugadores no deben alzar sus palos sobre las cabezas de otros jugadores.

9.3 Los jugadores no deben tocarse, agarrarse o interferir con otros jugadores o sus palos o vestimenta.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.

9.5 Los jugadores no deben jugar la pelota con el revés del palo.

9.6 Los jugadores no deben golpear fuerte la pelota con el canto de derecho del palo.

9.7 Los jugadores pueden parar, recibir y desviar o jugar la pelota en una forma controlada en cualquier lugar de la cancha cuando la pelota está a cualquier altura, incluyendo por encima del hombro, a menos que sea peligroso o lleve a peligro.

9.8 Los jugadores no deberán jugar la pelota de forma peligrosa, o de manera que lleve a juego peligroso.

Una pelota es considerada peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores.

La infracción se tomará donde la acción que causó el peligro tuvo lugar.

9.9 Los jugadores no deberán levantar intencionalmente una pelota de una pegada, excepto en un tiro al arco.

Una pelota elevada por un golpe debe ser juzgada explícitamente por su intencionalidad. No es una falta elevar la pelota sin intención de un golpe, incluyendo en un tiro libre en cualquier parte del campo, a menos que sea peligroso. Si la pelota es elevada sobre el palo o cuerpo de un oponente que se encuentra en el suelo inclusive dentro del círculo, está permitido a menos que se juzgue si es peligroso.

Los jugadores pueden levantar la pelota con un flick o scoop mientras no sea peligroso. Un flick o scoop hacia un oponente que se encuentra dentro de los 5 metros es considerado peligroso. Si el oponente está corriendo claramente hacia el tiro o hacia el jugador, sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.

9.10 Los jugadores no deberán acercarse a menos de 5 metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que haya sido recibida, controlada y está en el suelo.

El receptor inicial tiene la prioridad para recibir la pelota. Si no es claro que jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la pelota, debe dejar al oponente recibirla.

9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, levantar, arrojar o llevar la pelota con cualquier parte de sus cuerpos.

No siempre es infracción si la pelota toca el pie mano o cuerpo de un jugador de campo. El jugador únicamente comete una infracción si gana una ventaja o si se posiciona con la intención de parar la pelota de esta manera.

No es infracción si la pelota golpea la mano que sostiene el palo, si de otra forma la pelota hubiese pegado en el mismo.

9.12 Los jugadores no deben obstruir a un oponente que esté tratando de tomar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

- Apoyan la espalda en un oponente.
- Físicamente interfieren con su cuerpo o palo a un oponente.
- Cubren la pelota de un quite legítimo, con su palo o cualquier parte del cuerpo.

Un jugador con la pelota puede moverse en cualquier dirección excepto hacia un oponente o hacia una posición entre la pelota y un oponente que se encuentra a distancia de juego de la pelota y está intentando jugarla.

Un jugador que corre en frente de o bloquea a un oponente que juega legítimamente la pelota para detenerlo, es obstrucción (esta es a la tercera parte u obstrucción a la sombra). Esto también se aplica si un atacante corre a través o bloquea defensores (incluyendo al arquero) cuando un córner corto se está tomando.

9.13 Los jugadores no deben quitar a menos que estén en una posición para jugar la pelota sin contacto del cuerpo.

El juego temerario, como los quites deslizantes o el juego físico de los jugadores de campo, que llevan a hacer caer a un oponente al piso y tienen el potencial de causar lesiones, deben ser tratadas con las penalidades personales apropiadas para que el partido se desarrolle con normalidad.

9.14 Los jugadores no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco que sus oponentes están defendiendo.

9.15 Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.

9.16 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipamiento dentro del campo, a la pelota, o a otro jugador, árbitro o persona.

Después de un córner corto, si la bocha golpea cualquier equipo desechado, como un protector de manos, rodilleras o una máscara facial, se debe conceder un tiro libre si esto ocurre fuera del círculo y se otorga un córner corto si esto ocurre dentro del círculo.

9.17 Los jugadores no deben retrasar el juego para ganar beneficio haciendo tiempo.

10.- **Conducta de juego: arqueros**

10.1 Un arquero que utiliza equipamiento protector compuesto al menos por un casco protector, pads y kickers no debe tomar parte en el juego fuera de la línea de 23 metros que defiende, excepto para tomar un tiro penal.

El arquero debe utilizar el casco protector en todo momento, excepto para tomar un tiro penal.

10.2 Cuando los arqueros están dentro del círculo que defienden y tienen el palo en la mano:

a Los arqueros que utilizan equipo protector completo tienen permitido usar su palo, pies, kickers, piernas o pads o cualquier parte de su cuerpo para desviar la pelota sobre la línea de fondo o para jugar la pelota en cualquier dirección.

Los arqueros no tienen permitido conducirse de una manera que sea peligrosa para otros jugadores, tomando ventaja del equipamiento protector que están utilizando.

10.3 Los arqueros no deben acostarse sobre la pelota.

10.4 Cuando la pelota está fuera del círculo que están defendiendo, los arqueros sólo pueden jugar la pelota con sus palos.

11.- Conducta de juego: árbitros

11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplicando las reglas y son los jueces del juego limpio.

11.2 Cada árbitro es el responsable primario de las decisiones en una mitad del campo durante el encuentro.

11.3 Cada árbitro es responsable para decidir sobre los tiros libres en el círculo, córners cortos, penales y goles en una mitad del campo.

11.4 Los árbitros son responsables de anotar y guardar un registro de los goles anotados u otorgados y de las tarjetas de advertencias o suspensiones que utilizaron.

11.5 Los árbitros son responsables de asegurar que el tiempo completo sea jugado, de indicar la finalización del tiempo para cada cuarto y para que se complete un córner corto si el cuarto es prolongado.

11.6 Los árbitros usaran el silbato para:

- a.- Comenzar y finalizar cada cuarto del partido.
- b.- Comenzar un bully.
- c.- Marcar una penalidad.
- d.- Detener el tiempo después de otorgar un córner corto.
- e.- Reiniciar el tiempo antes de tomar un córner corto.
- f.- Comenzar y finalizar un tiro penal.
- g.- Indicar un gol.
- h.- Recomenzar el partido después de que un gol fue marcado.
- i.- Recomenzar el partido después de un tiro penal cuando un gol no fue marcado.

- j.- Detener el tiempo para la sustitución de un arquero dentro del campo de juego completamente equipado y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.
- k.- Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.
- l.- Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido completamente del campo.

11.7 Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.

11.8 Si la pelota golpeará a un árbitro, persona desautorizada o cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa (excepto como se especifica en la Regla 9.16).

12.- Penalizaciones

12.1 Ventaja: una infracción es otorgada sólo cuando un jugador o equipo pierde la ventaja por la acción de un oponente rompiendo las Reglas.

12.2 Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:

- a.- Por una infracción de un jugador entre las líneas de 23 metros.
- b.- Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 23 metros que sus oponentes están defendiendo.
- c.- Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo, pero dentro de área de 23 metros que está defendiendo.

12.3 Un córner corto es otorgado:

- a.- Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.
- b.- Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c.- Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 23 metros que están defendiendo.

d.- Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por parte de un defensor.

Los arqueros pueden desviar la pelota con su palo, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo por la línea de fondo.

e.- Cuando la pelota queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador mientras se encuentre dentro del círculo que está defendiendo.

12.4 Un penal es otorgado:

a.- Por una infracción de un defensor dentro del círculo que previene la probable anotación de un gol.

Si la pelota golpea una pieza de equipamiento que se encuentra dentro del círculo y que previene la probable anotación de un gol, un tiro penal debe ser otorgado.

b.- Por una infracción intencional de un defensor dentro del círculo contra un oponente que tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.

12.5 Si hubiera otra falta o mala conducta después de que una penalidad haya sido otorgada:

a.- Una penalidad mayor puede ser otorgada.

b.- Una penalidad personal puede ser otorgada.

c.- Una penalidad puede revertirse si la infracción subsiguiente fue cometida por el equipo que primero le fue otorgada la penalidad.

13.- Procedimientos para las penalidades

13.1 Ubicación de un tiro libre:

a.- Un tiro libre es tomado cerca de donde ocurrió la infracción.

“Cerca de” significa dentro de la distancia de juego permitida de donde ocurrió la infracción y sin tomar una ventaja significativa.

El sitio de donde se tome el tiro libre debe ser más preciso dentro del área de 23 metros.

b.- Un tiro libre otorgado dentro de los 15 metros de la línea de fondo es tomado hasta 15 metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la infracción y paralelo a la línea lateral.

Un tiro libre otorgado para la defensa dentro del círculo puede ser tomado en cualquier parte del círculo.

13.2 Procedimientos para tomar un tiro libre, un pase de centro y para poner la pelota en juego después de que ha salido del campo:

Todos los apartados de esta regla son aplicables según sea apropiado para un tiro libre, pase de centro y para poner la pelota de nuevo en juego después de haber salido del campo.

a.- La pelota debe estar quieta.

b.- Los oponentes deben estar al menos a 5 metros de la pelota.

Si un oponente se encuentra a menos de 5 (cinco) metros de la pelota, no debe interferir en la toma del tiro libre o no debe jugar o intentar jugar la pelota. Si este jugador no juega, ni intenta jugar la pelota o influir en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.

c.- Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro del área de 23 metros, todos los jugadores, menos el que toma el tiro libre, deben estar, por lo menos, a 5 metros de la pelota.

d.- La pelota es movida utilizando un golpe, push, flick o scoop.

e.- La pelota puede ser levantada intencionalmente, utilizando un push, flick o scoop, pero no puede ser levantada intencionalmente utilizando un golpe.

f.- En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 23 metros, la pelota no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 5 (cinco) metros, o haya sido tocada por un jugador, de cualquiera de los equipos, que no sea el jugador que tomó el tiro libre.

Si el jugador que toma el tiro libre continúa jugando la pelota (esto es si ningún otro jugador la ha jugado todavía):

- Ese jugador puede jugar la pelota tantas veces como quiera, pero
- la pelota debe moverse al menos 5 metros antes de que
- ese jugador juegue la pelota hacia dentro del círculo, empujándola o golpeándola de nuevo.

Alternativamente:

- Luego de que un jugador defensor haya tocado la pelota, esta puede ser jugada dentro del círculo por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que tomó el tiro libre.

En un tiro libre para el ataque otorgado dentro de los 5 metros del círculo, la pelota no puede ser jugada dentro del círculo hasta que haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocada por un jugador defensor. Si el tiro libre se toma de forma inmediata, los defensores que están dentro del círculo a menos de 5 metros de la pelota pueden acompañar (hacer sombra) desde dentro del círculo al jugador que realizó un autopase, siempre que no jueguen o intenten jugar la pelota, o influyeren el juego hasta que la pelota haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocada por un jugador defensor que puede jugar legítimamente la pelota. Si el atacante elige no tomar el tiro libre de forma inmediata, todos los demás jugadores deben estar a al menos 5 metros de la pelota antes que se tome el tiro libre.

Aparte de lo indicado anteriormente, el jugar, intentar jugar la pelota o interferencia por un defensor o un atacante que estaba a menos de 5 metros de la pelota, debe ser sancionado en consecuencia.

Está permitido jugar la pelota alta sobre el círculo para que caiga fuera del mismo, sujeto a las reglas de juego peligroso y que la pelota no sea legítimamente jugable dentro o arriba del círculo por otro jugador durante su vuelo.

13.3 Tomando un córner corto:

- a.- El tiempo y el juego se detienen luego de que un córner corto ha sido otorgado, y se reinicia cuando los jugadores están listos.

Los equipos deben utilizar el menor tiempo posible para ocupar sus posiciones para la toma del córner corto.

- b.- La pelota es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 10 metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
 - c.- Un atacante empuja o golpea la pelota sin levantarla intencionalmente.
 - d.- Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera de la cancha.
 - e.- Los demás atacantes deben estar en el campo fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.
 - f.- Ningún atacante ni defensor puede estar a menos de 5 (cinco) metros de la pelota cuando el tiro es tomado.
 - g.- No más de 5 defensores incluyendo al arquero, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.
- Si el equipo que defiende el córner corto eligió jugar únicamente con jugadores de campo, ninguno de los defensores arriba referidos tiene privilegios de arquero.*
- h.- Los otros defensores deben estar más allá de la línea central.
 - i.- Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante excepto el que empuja o golpea la pelota desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo, y ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.
 - j.- Después de jugar la pelota, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
 - k.- Un gol no podrá ser anotado antes de que la pelota salga del círculo.
 - l.- Si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la pelota debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), antes de que cualquier desvío sea realizado, y para que un gol sea válido.

Los requerimientos de esta regla se aplican aún si la pelota toca el palo o cuerpo de un defensor antes del primer tiro al arco.

Si el primer tiro al arco es un golpe y la pelota es o será demasiada alta al cruzar la línea de gol, debe ser penalizado aún si la pelota es desviada por el palo o cuerpo de algún otro jugador.

La pelota podrá viajar a más de 46 cm. de altura durante su vuelo hacia el arco, antes de cruzar la línea de gol, siempre y cuando no haya peligro y esta pueda bajar por sí sola antes de cruzar la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm.

m.- Para segundos y subsiguientes tiros al arco, y para flicks, desvíos y cucharitas, está permitido elevar la pelota a cualquier altura, pero esto no debe ser peligroso.

Un defensor que corre claramente contra el tiro o contra el ejecutante sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.

Si durante la ejecución de un córner corto un defensor se encuentra a menos de cinco metros de la pelota en el primer tiro al arco y es golpeado debajo de la rodilla, otro córner corto debe ser otorgado; si es golpeado en la rodilla o encima de ella en una posición normal, el tiro es considerado peligroso y un tiro libre debe ser otorgado a la defensa.

n.- Las reglas del córner corto no se aplican si la pelota saliera más allá de los 5 (cinco) metros del círculo.

13.4 El partido es prolongado al final de cualquier cuarto para permitir que se complete un córner corto, o cualquier subsecuente córner corto o tiro penal.

13.5 El córner corto finaliza cuando:

- a.- Un gol es anotado.
- b.- Un tiro libre es otorgado al equipo defensor.
- c.- La pelota recorre más de 5 (cinco) metros fuera del círculo.
- d.- La pelota es jugada por la línea de fondo y otro córner corto no es otorgado.
- e.- Un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro córner corto.
- f.- Un penal es otorgado.
- g.- Un bully es otorgado.

Si el juego es detenido por una lesión o por cualquier otra razón durante la ejecución de un córner corto al finalizar un cuarto, y un bully debería ser otorgado, el córner corto debe jugarse nuevamente.

13.6 Para una falta durante el lanzamiento de un córner corto:

a.- El jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: el córner corto se ejecuta nuevamente.

b.- El jugador que toma el córner corto amaga al jugar la pelota: el jugador infractor debe ir detrás de la línea central, pero es reemplazado por otro atacante: el córner corto se ejecuta nuevamente.

Si este amague lleva a lo que de otro modo sería una infracción de un defensor, solamente el atacante debe ir detrás de la línea central.

c.- Un defensor, que no es el arquero, cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir detrás de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor: el córner corto se ejecuta nuevamente.

Si un defensor, en este o cualquier subsecuente córner corto tomado nuevamente cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir también detrás de la línea central y no puede ser reemplazado.

Si un defensor cruza la línea central antes de lo permitido, el corner corto se ejecuta nuevamente.

d.- Un arquero cruza la línea de gol antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el córner corto con un jugador menos: el córner corto se ejecuta nuevamente.

El equipo defensor elige que jugador debe ir detrás de la línea central, y no puede ser reemplazado por otro defensor.

Si la acción de cruzar antes la línea de gol se repite durante el mismo córner corto, el equipo defensor debe elegir otro jugador que debe ir detrás de la línea central, y tampoco puede ser reemplazado.

Un córner corto es considerado como tomado nuevamente hasta que cualquiera de las condiciones de la Regla 13.5 para su finalización han sido alcanzadas.

Un córner corto subsecuente, a diferencia de un córner corto tomado nuevamente, puede ser defendido con hasta cinco jugadores.

e.- Un atacante ingresa al círculo antes de lo permitido, el jugador que toma el push o golpe desde la línea de fondo debe ir detrás de la línea central: el córner corto se ejecuta nuevamente.

Los atacantes que son enviados detrás de la línea central no pueden volver para un corner corto tomado nuevamente, pero pueden hacerlo para un corner corto subsecuente

f.- Por cualquier otra infracción de los atacantes: un tiro libre es otorgado a la defensa.

Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un tiro libre, córner corto o penal tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.

13.7 Ejecutando un penal:

a.- El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.

b.- Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 23 metros, y no deben influenciar el tiro.

c.- La pelota es ubicada en el punto penal.

d.- El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego de la pelota antes de comenzar el tiro.

e.- El jugador que defiende el tiro penal debe pararse con los dos pies en la línea de gol y una vez que suena el silbato, no debe dejar la línea de gol o mover ningún pie hasta que la pelota haya sido jugada.

Si el jugador que defiende el tiro penal además toma parte del juego como jugador de campo, puede utilizar solamente una máscara facial como equipamiento protector.

Si el equipo que defiende el tiro penal eligió jugar solo con jugadores de campo y no utilizar un arquero sustituto para defender el tiro penal, el defensor solamente podrá utilizar su palo para detener el tiro.

f.- Se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal.

g.- El jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato.

Tanto el atacante como el arquero no deben demorar la realización del penal.

h.- El jugador que toma el tiro no podrá amagar al jugar la pelota.

j.- El atacante para tomar el tiro debe empujar, hacer un flick o cucharear la pelota y es permitido levantarla a cualquier altura.

No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.

k.- El jugador que tire el penal debe jugar la pelota solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la bocha o al jugador que defiende el tiro.

13.8 El tiro penal se completa cuando:

- a.- Un gol es anotado u otorgado.
- b.- La pelota se detiene dentro del círculo, se aloja en el equipamiento del arquero, es detenida por el arquero o sale del círculo.

13.9 Por una infracción durante la ejecución de un penal:

- a.- Si el penal es ejecutado antes de que suene el silbato y se marca un gol: el penal deberá ejecutarse nuevamente.
- b.- Si se ejecuta el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: se concederá un tiro libre a la defensa.
- c.- Por cualquier otra infracción del jugador que ejecuta el penal: se concederá un tiro libre a la defensa.
- d.- Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: el penal deberá ejecutarse nuevamente.

Si el jugador que defiende el penal evita que un gol sea convertido, pero mueve los pies antes que la pelota haya sido jugada, este jugador debe ser advertido (tarjeta verde), y por cualquier infracción subsecuente debe ser suspendido (tarjeta amarilla).

Si se marca gol, aunque se haya cometido una falta por parte del jugador que defiende el penal, el gol ha de concederse.

- e.- Por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: el penal deberá ejecutarse nuevamente.
- f.- Por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto del que lanza el penal se marca gol: el penal deberá ejecutarse nuevamente.

14.- **Penalidades personales**

14.1 Por una falta, el jugador que la comete puede ser:

- a.- Avisado (indicado con palabras).

b.- Advertido y temporariamente suspendido por 2 minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta verde).

c.- Suspendido temporariamente por un mínimo de 5 minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta amarilla).

Mientras dure la suspensión temporaria por tarjeta verde o amarilla de cada jugador que este dentro o fuera del campo, el equipo al que pertenece el jugador jugará con un jugador menos.

d.- Suspendido de forma permanente del partido en disputa (indicado con una tarjeta roja).

Para cada suspensión permanente, el equipo infractor jugará lo que resta del partido con un jugador menos

Una penalidad personal puede ser otorgada en forma adicional a la penalidad apropiada.

14.2 Los jugadores suspendidos temporariamente deben permanecer en un lugar designado, hasta que el árbitro que lo suspendió lo autorice a volver al juego.

14.3 Los jugadores con suspensión temporaria tienen permitido reunirse con su equipo al final de cada cuarto y en el intervalo de medio tiempo, luego de lo cual deben regresar al lugar asignado, para completar su suspensión.

14.4 La duración de la suspensión temporaria puede extenderse por mala conducta del jugador suspendido.

14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deberán dejar el campo y el área que lo rodea.

ARBITRAJE

1 Objetivos

1.1 Arbitrar hockey es una manera desafiante, pero gratificante de participar en el juego.

1.2 Los árbitros contribuyen al juego:

- a Ayudando a levantar el estándar del juego a niveles más altos, asegurándose que los jugadores respeten las reglas.
- b Asegurando que el juego se llevará a cabo dentro del espíritu del mismo.
- c Ayudando a que los jugadores, público y otros disfruten más del juego.

1.3 Estos objetivos se cumplen si los árbitros son:

- a.- Consistentes: los árbitros mantienen el respeto por los jugadores siendo consistentes.
- b.- Justos: las decisiones deben ser tomadas con sentido de justicia e integridad.
- c.- Preparados: no importa cuánta experiencia tenga un árbitro, es importante que se preparen en forma intensa para cada partido.
- d.- Concentrados: la concentración debe mantenerse todo el tiempo, nada puede distraer a un árbitro.
- e.- Accesible: un buen entendimiento de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.
- f.- Ser mejores: los árbitros tienen como objetivo mejorar con cada uno y todos los partidos.
- g.- Naturales: un árbitro debe ser él mismo en todo momento y no imitar a otra persona.

1.4 Los árbitros deben:

- a.- Tener conocimiento de las Reglas de Hockey, pero recordando que el espíritu de la Regla y el sentido común deben gobernar la interpretación.
- b.- Apoyar y animar las jugadas habilidosas, tratar rápida y firmemente las infracciones y aplicar las penalidades apropiadas.
- c.- Establecer control y mantenerlo a través de todo el partido.
- d.- Utilizar todas las herramientas de control válidas.
- e.- Aplicar la regla de la ventaja como mejor sea posible para ayudar a un juego abierto y fluido sin perder el control.

2 Aplicación de las reglas

2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:

- a.- La seriedad relativa de una infracción debe ser identificada y las más serias o peligrosas, o el juego rudo, debe ser tratado de manera temprana y firme en el partido.
- b.- Las infracciones intencionales deben penalizarse firmemente.
- c.- Los árbitros deben demostrar que, si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea necesario para una conducta apropiada.

2.2 Ventajas:

- a.- No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre, las interrupciones innecesarias al flujo del juego causan indebidos retrasos e irritan a los jugadores.
- b.- Cuando las reglas son rotas, un árbitro debe aplicar la ventaja si esto es lo más beneficioso para el equipo que la sufre.
- c.- La posesión de la pelota no significa que sea una ventaja. Para aplicar una ventaja, el equipo que posea la pelota debe poder desarrollar su juego.
- d.- Después de decidir dar una ventaja, una segunda oportunidad no debe ser dada para revertir la penalidad original.
- e.- Es importante anticiparse al flujo del partido, a observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.

2.3 Control:

- a.- Las decisiones deben ser tomadas en forma pronta, positiva, clara y consistente.
- b.- Una decisión estricta al comienzo del juego, generalmente desalentará cualquier tipo de repetición de dicha falta.
- c.- No es aceptable para jugadores abusar de los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos verbalmente o a través del idioma del cuerpo y actitud. Los árbitros deben tratar firmemente con el abuso de esta clase y en las circunstancias apropiadas emitir una prevención, advertencia (la tarjeta verde), o suspensión temporaria (la tarjeta amarilla) o permanente (la tarjeta roja). Las prevenciones, advertencias y suspensiones pueden darse de modo aislado o en la combinación con otra penalidad.
- d.- Las prevenciones pueden darse a jugadores en la proximidad íntima sin detener el partido.

e.- Es posible, aunque no se alienta a los árbitros a hacerlo, que un jugador reciba dos tarjetas verdes o dos tarjetas amarillas por diferentes infracciones durante el mismo partido, pero cuando una infracción por la cual una tarjeta fue otorgada se repite, la misma tarjeta no debe ser usada de nuevo y una penalidad más severa debe ser otorgada.

f.- Cuando se otorga una segunda tarjeta amarilla, el período de suspensión debe ser significativamente más largo que la primera suspensión.

g.- Debe ser clara la diferencia entre la duración de la suspensión de una tarjeta amarilla por una falta menor y la duración por una más seria y/o una infracción física.

h.- Cuando un jugador utiliza una conducta intencionalmente de una manera seria hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.

2.4 Penalidades:

a.- Una amplia gama de penalidades está disponible.

b.- Dos penalidades pueden usarse juntas para tratar con las malas o persistentes infracciones.

3 Habilidades de los árbitros

3.1 Las principales áreas de habilidad arbitrando son:

a.- Preparación para el partido.

b.- Cooperación.

c.- Movilidad y posicionamiento.

d.- Uso del silbato.

e.- Señalización.

3.2 Preparación para el partido:

a.- Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo suficiente al campo.

b.- Antes del comienzo del partido, ambos árbitros deben chequear las marcas del campo, los arcos y cualquier equipamiento de juego o del campo que puedan ser peligroso.

c.- Los dos árbitros deben vestir similares colores el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.

d.- La ropa debe ajustarse a las condiciones del partido.

e.- El calzado debe satisfacer las condiciones del campo y debe ayudar a la movilidad.

f.- El equipamiento de los árbitros incluye una copia del reglamento actual, un silbato con sonido fuerte y distintivo, un reloj cronómetro, tarjetas de penalidades personales y material para anotar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

a.- Un buen equipo de trabajo y cooperación entre los árbitros es esencial.

b.- Previo al partido, los árbitros deben discutir y acordar como van a trabajar juntos para asistirse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe practicarse y mantenerse.

c.- Los árbitros deben tomar responsabilidades y estar preparados para asistir cuando el otro colega lo necesite o tenga dificultades de ver ciertas partes del campo. Si es necesario y su movilidad es buena, el árbitro debe estar preparado para cruzar la línea central y aproximarse en la mitad del campo de su colega para asistirlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores, que las decisiones son correctas.

d.- Un registro escrito de goles anotados y tarjetas utilizadas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.

3.4. Movilidad y posicionamiento:

a.- Los árbitros deben ser ágiles, para que puedan moverse y lograr las posiciones apropiadas a lo largo del partido.

b.- Los árbitros estáticos no pueden ver el juego claramente para tomar las decisiones correctas en todo momento.

c.- Los árbitros ágiles y bien posicionados pueden concentrarse bien en el flujo del partido y en las decisiones que necesitan ser tomadas.

d.- Cada árbitro opera principalmente por la mitad del campo con la línea del centro a su izquierda.

e.- En general, la posición más conveniente para árbitros es: delante de y en el derecho del equipo atacante.

f.- Para el juego entre la línea central y el círculo, los árbitros deben posicionarse cerca de su línea lateral.

j.- Cuando el juego está en la zona de 23 metros o en el círculo, los árbitros deben moverse más allá del campo de juego, y cuando sea necesario, dentro del propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.

h.- Para los corners corto y después de que la pelota salga del campo, los árbitros deben tomar una posición con la cual tengan una visión clara para todas las acciones potenciales.

i.- Para los penales, los árbitros deben posicionarse detrás y a la derecha del jugador que tome el tiro de penal.

j.- Los árbitros no deben permitir que su posicionamiento interfiera con la fluidez del juego.

k.- Los árbitros deben estar de frente a los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

a.- El silbato es la manera con la cual el árbitro se comunica con los jugadores, con el otro colega y las otras personas involucradas con el partido.

b.- El silbato debe hacerse sonar con decisión y con el suficiente sonido para que todos los involucrados en el partido puedan oírlo. Este no tiene que ser extenso en todas las veces

c.- El tono y duración del silbato debe variar para comunicar la seriedad de la infracción del jugador.

3.6 Señalización:

a.- Las señas deben ser claras y mantenerse el tiempo necesario para ayudar y asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro estén al tanto de las decisiones.

b.- Solo deben utilizarse las señales oficiales.

c.- Es preferible estar quieto al momento de realizar las señas.

d.- La dirección de las señas no debe cruzar el cuerpo.

- e.- Es una mala práctica dejar de mirar a los jugadores cuando una seña o decisión es tomada; más allá de perder de vista una infracción, la concentración puede perderse, o esto puede indicar una falta de confianza.

4 Señales

4.1 Tiempo:

- a.- Comenzar el tiempo: Mirar hacia el otro árbitro con un brazo extendido en el aire.
- b.- Detener el tiempo: Mirar al otro árbitro y cruzar los brazos completamente extendidos a la altura de las muñecas por sobre la cabeza.
- c.- Quedan dos minutos de juego: Levantar ambas manos en el aire marcando con los dos dedos índices.
- d.- Queda un minuto de juego: Levantar una mano en el aire marcando con un dedo índice.

Después que una señal de tiempo ha sido aceptada ninguna otra señal es necesaria.

- 4.2 Bully: Mover las manos alternadamente hacia arriba y abajo enfrente del cuerpo con las palmas enfrentadas.

4.3 Pelota fuera de campo:

- a.- Por la línea lateral: Indicar la dirección del tiro con un brazo elevado horizontalmente.
- b.- Por la línea de fondo por un atacante: Mirar hacia el centro del campo, y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.
- c.- Por la línea de fondo, sin intención por un defensor: Apuntar con un brazo hacia la bandera del córner más cercana a donde la pelota ha cruzado la línea de fondo.

4.4 Gol anotado: Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.

4.5 Conducta de juego:

Las señales para las infracciones por conducta de juego deben ser hechas solo si hay dudas acerca de las decisiones.

- a.- Juego peligroso: Poner un antebrazo en diagonal delante del pecho.
- b.- Mala conducta y/o mal comportamiento: Detener el juego y realizar un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente hacia arriba y abajo con las palmas mirando hacia abajo enfrente del cuerpo.
- c.- Pie: Elevar la pierna mínimamente y tocarla con la mano cerca del tobillo o pie.
- d.- Pelota elevada: Elevar las palmas de las manos, enfrentadas, horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma a 15 cm. de la otra.
- e.- Obstrucción: Mantener los antebrazos cruzados, delante del pecho.
- f.- Obstrucción de terceros: Abrir y cerrar los antebrazos cruzados delante del pecho en forma alternada.
- g.- Obstrucción de palo: Mantener un brazo elevado horizontalmente a medio camino ente vertical y horizontal hacia fuera y hacia abajo enfrente del cuerpo, y tocar el antebrazo con la otra mano.
- h.- Distancia de 5 metros: Extender un brazo en el aire, y mostrar la mano abierta con los dedos extendidos.

4.6 Penalidades:

- a.- Ventaja: Extender un brazo en forma alta desde el hombro en dirección en la cual el equipo beneficiado ataca.
- b.- Tiro libre: Indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
- c.- Córner corto: Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco.
- d.- Penal: Apuntar con un brazo al punto del penal y con el otro hacia arriba en el aire. Esta señal indica también la detención del reloj.

ESPECIFICACIONES DEL CAMPO Y EQUIPAMIENTO

Los diagramas son una ayuda para la correcta interpretación de estas especificaciones, pero hay que señalar que dichos dibujos no están necesariamente hechos a escala. Es el texto el que da la especificación definitiva.

1 Campo de juego y equipamiento

1.1 El campo de juego es rectangular de 91,40 metros de largo y 55 metros de ancho.

El campo de juego debe continuar (para crear un área de escape) por un mínimo de 2 metros detrás de las líneas de fondo y 1 metro al costado de las líneas laterales, con una distancia adicional sin obstrucciones de 1 metro en cada caso (esto es, un total de 3 metros en el fondo y 2 metros al costado del campo). Estos son los requisitos mínimos, con la recomendación de que las respectivas áreas sean de 3 más 2 metros y 2 más 1 metros (es decir, un total de 5 metros en los extremos y 3 metros en los lados del campo).

1.2 Marcas:

a Ninguna otra marca que no sean las descritas en este reglamento pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.

Esto solo es obligatorio para los campos en los cuales se jugarán partidos senior de hockey internacional. Para los campos para otros partidos, se debe contactar a la Asociación Nacional o Federación Continental correspondiente para obtener más orientación.

b Las líneas son de 75 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.

c Las líneas laterales y las líneas de fondo y todas las marcas son parte del campo.

- d Todas las marcas deben ser realizadas en blanco.

Las líneas blancas y las marcas son obligatorias para los campos en los que se juegue el hockey internacional senior, y se recomienda para los campos para otros partidos, sin embargo, se reconoce que los campos multi-deportivos pueden tener líneas y marcas de color diferentes, así como líneas y marcas para otros deportes. Donde el hockey no es el deporte prioritario, las líneas son a menudo amarillas. Además, en campos de arena, cuando la arena es blanca, las marcas amarillas dan mayor visibilidad.

1.3 Líneas y otras marcas:

- a Líneas laterales: 91,40 metros de longitud.
- b Líneas de fondo: 55,00 metros de longitud.
- c Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes del arco.
- d Línea central: atraviesa la mitad del campo.
- e Líneas de 22,90 metros: cruzan el campo a 22,90 metros de la línea de fondo, medidos desde el borde más lejano de cada línea.

Las zonas comprendidas entre las Líneas 22,90 mts, la parte correspondiente de las líneas de banda y la línea de fondo, incluyendo las mismas líneas, son conocidas como zonas de 23 metros.

- f Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea lateral con el borde más lejano desde las líneas de 14,63 metros y paralela al borde externo de las líneas de fondo.

- g Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo en cada línea de fondo a ambos lados de los arcos a 5 (cinco) metros y 10 (diez) metros desde el borde externo del poste del arco más cercano, como medida entre el borde más lejano de cada línea.

Estas marcas aplican a todas las canchas nuevas y re-marcadas. Sin embargo, las canchas que tienen las marcas especificadas con anterioridad, pueden continuar utilizándolas.

h Líneas de 150 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea de fondo a 1,83 metros desde el centro de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de las líneas.

i Punto del penal. 150 mm. de diámetro, marcados frente al centro de cada arco, con el centro de cada marca a 6.475 metros del borde exterior de la línea de gol.

1.4 Círculos:

a Líneas de 3,66 metros de longitud y paralelas a las líneas de fondo son marcadas dentro del campo con su medio en línea con el medio de las líneas de fondo; la distancia desde el borde externo de la línea de 3,66 metros al borde externo de la línea de fondo es de 14,63 metros.

b Estas líneas son continuadas sin interrupción hacia los arcos en ambas direcciones hasta encontrarse con las líneas de fondo en forma de cuartos de círculo con sus centros delante de la esquina interna del poste más cercano.

c Las líneas 3,66 metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.

d Líneas intermitentes marcadas con su borde exterior a 5 metros del borde exterior de las líneas de área. Empezando cada línea intermitente con un tramo sólido en el mismo centro de la línea de área. Cada tramo sólido es de 300 mm con espacios de 3 metros separándolos entre si.

Estas líneas intermitentes son obligatorias para partidos senior. Su implantación en otros niveles es competencia de cada Federación Nacional.

1.5 Arcos:

a Dos postes verticales se unen por uno horizontal que se colocan en el centro de la línea de cada línea de fondo sobre las marcas externas.

b Los postes y travesaños son blancos, rectangulares, tienen 50 mm. de ancho y entre 50 mm. y 75 mm. de profundidad.

c Los postes no deben sobrepasar verticalmente más allá del travesaño y el travesaño no debe sobrepasar horizontalmente los postes verticales.

d La distancia entre los bordes internos de los postes es 3.66 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es 2.14 metros.

e El espacio fuera del campo, detrás de los postes y el travesaño y limitada por la red y las tablas laterales y las tablas de fondo tiene un mínimo de 0.90 metros de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1.20 metros de profundidad al nivel del suelo.

1.6 Tablas laterales y tablas de fondo:

a Las tablas laterales tienen una altura de 460 mm. y un mínimo de 1.20 metros de largo.

b Las tablas de fondo son de 3.66 metros de longitud y 460 mm. de alto.

c Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a la línea de fondo y concuerda la parte posterior del poste del arco sin aumentar su anchura.

d Las tablas de fondo están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a la línea de fondo, y concuerdan con el final de las tablas laterales.

e Las tablas laterales y del fondo son de un color oscuro en su interior.

1.7 Redes:

a El máximo del tamaño de la malla es 45 mm.

b La atadura de la parte de atrás de los postes del arco y travesaño tiene intervalos de no más de 150 mm.

c Los sobresalientes de las redes deben estar por fuera de las tablas laterales y la tabla de fondo.

d Las redes deben estar aseguradas de modo de prevenir que la pelota pase entre la red y los postes del arco, el travesaño, las tablas laterales y las tablas de fondo.

e Las redes deben estar tensionadas solo lo necesario para que la pelota no rebote.

1.8 Banderines:

a Los banderines tiene entre 1.20 y 1.50 metros de alto.

b Los banderines están ubicados en cada esquina del campo.

c Los banderines no deben ser peligrosos.

d Son de un material irrompible y deben poder sujetarse a una base inamovible.

e Los banderines poseen una bandera que no debe exceder los 300 mm. de anchura o longitud.

2 El palo

Las siguientes especificaciones se aplicarán a todo el hockey a partir del 1º de Enero de 2013. Sin embargo, se solicita a las Asociaciones Nacionales usar su criterio al aplicar esta definición de la nota en los niveles más bajos del hockey, donde es razonable permitir el uso continuado de palos que satisfacen las especificaciones anteriores.

El cambio al largo máximo de un palo de Hockey se aplicará efectivamente a partir del 1º de Enero de 2015.

Todas las mediciones son hechas, y otras especificaciones son evaluadas con cualquier cubierta o fijaciones adicionales adosadas al palo (esto es, con el palo en la forma en que es utilizado en el campo).

2.1 Esta sección específica las propiedades del palo. No se permiten propiedades fuera de las especificaciones. Aunque las propiedades se describen lo más explícitamente posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, a juicio del Comité de Reglas de la FIH, sea inseguro o pueda tener un impacto perjudicial en el juego.

2.2 La forma y las dimensiones del palo se comprueba colocando el palo hacia abajo sobre una superficie plana marcada con las líneas mostradas en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones en Las figuras 3 y 4 son:

De línea A a línea A1 51 mm

De línea A a línea B 20 mm

De línea A1 a línea B120 mm

De línea A a línea Y 25.5 mm

De línea C a línea X 100

2.3 El palo tiene la forma tradicional, que consiste en el mango y una cabeza

a El palo se coloca en las figuras 3 y 4 de modo que la línea Y pasa a través del centro de la parte superior del mango; el mango del palo comienza en la línea C y continúa en la dirección Y +.

b La base de la pala del palo está situada en contacto con la línea X; la pala del palo comienza en la línea X y termina en la línea C.

2.4 El palo se evalúa con cualquier revestimiento, cobertura o fijación perteneciente al palo.

2.5 En cualquiera de las especificaciones que hay a continuación se aplican las siguientes definiciones:

a "Liso" significa sin partes rugosas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de proyecciones perceptibles y no rugosa, arrugada, picada o marcada. Ningún borde tendrá un ángulo con un radio inferior a 3mm.

b "Plano" significa sin ninguna parte curva, alta o hueca que tenga un radio inferior a 2 mm, transformándose suavemente a un borde con un radio no inferior a 3 mm.

c "Continuo" significa a todo lo largo del sujeto definido sin interrupción.

2.6 La cara de juego del palo es el lado entero mostrado en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.

2.7 La transición de la empuñadura a la pala debe ser lisa y continua sin ninguna irregularidad u otra discontinuidad.

2.8 La pala debe ser de forma "J" o "U" cuyo extremo al revés o abierto está limitado por la línea C.

2.9 La cabeza no está limitada entre las líneas C y X en la dirección X- o X+

2.10 La cabeza debe ser plana en el lado izquierdo solamente (el lado que está a la izquierda del jugador cuando se sostiene el palo con el extremo abierto de la cabeza apuntando directamente hacia delante desde el frente del jugador, es decir, el lado mostrado en los diagramas).

2.11 Se permite una única desviación convexa o cóncava con un perfil continuo liso y de un máximo de 4 mm en cualquier punto a través del lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango.

La desviación se prueba colocando una regla de borde recto de 53 mm de longitud a través del palo en cualquier punto a lo largo del lado de juego y usando un medidor de profundidad estándar; El dispositivo utilizado para medir el arco y mostrado en la figura 6 también puede usarse para este propósito. La profundidad de curvatura cóncava por debajo de la regla de borde recto no debe exceder los 4 mm.

No se permiten otras muescas o ranuras en el lado de juego del palo.

2.12 El lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango debe ser liso.

2.13 Una deformación o torceduras a lo largo del lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación de la misma a lo largo del mango no están permitidos; Es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del palo con cualquier plano que comprende todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralelo a la línea C-C.

2.14 Se permite que el mango sea combo o curvado para sobresalir más allá de la línea A una vez y solamente hasta la línea límite B como máximo o, pero no también, estar doblado o curvado para sobresalir más allá de la línea A1 una sola vez hasta la línea limitante B1 al máximo.

2.15 Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (el arco o curvatura) debe tener un perfil suave continuo a lo largo de toda la longitud, debiendo ser a lo largo de la cara de juego o de la cara posterior del palo pero no en ambas y está limitado a una

profundidad de 25 mm. El punto de máxima curvatura no debe estar a menos de 200mm de la base de la pala (línea X en la figura 3). No se permiten múltiples curvas.

El palo se coloca en posición de juego hacia abajo sobre una superficie plana en su posición de reposo natural como se muestra en la figura 5. El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o curvatura y se coloca con su base sobre la superficie testeada. El extremo más alto de 25mm del dispositivo no debe pasar libremente más de 8mm debajo del palo en cualquier punto; es decir, este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo el palo en la medida en que el borde del palo toque la parte restante del dispositivo.

Figura 6: Medidor de la curvatura del palo

2.16 Los bordes y el lado no de juego (posterior) del palo deben ser redondeados y deben tener un perfil liso continuo. Las secciones planas a lo largo de los bordes o la parte posterior del palo no están permitidas.

Se permiten ondulaciones o hendiduras lisas y superficiales en la parte posterior del mango hasta una profundidad máxima de 4 mm. No se permiten ondulaciones o muescas en la parte posterior de la cabeza del palo.

2.17 Includo cualquier cobertura adicional utilizada, el palo debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm.

2.18 El peso total del palo no debe exceder los 737 gramos. La longitud del palo medida desde la parte superior del mango hasta la parte inferior de la cabeza (línea X en la figura 3), no deberá ser superior a 105 cm.

2.19 La velocidad de la bocha no puede ser superior al 98% de la velocidad de la cabeza del palo bajo condiciones de prueba.

La velocidad de la bocha ha sido determinada a través de una serie de 5 tests con una velocidad de palo de 80 km/hora, en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la bocha se calcula por el tiempo empleado en pasar entre dos puntos

establecidos y se expresa como una proporción de la velocidad específica del palo. Se han usado bochas aprobadas por la FIH. Las pruebas se han llevado a cabo bajo condiciones de laboratorio con una temperatura de aproximadamente 20°C y una humedad relativa del 50%, aproximadamente.

2.20 El palo en su totalidad debe ser liso.

Cualquier palo que suponga un riesgo potencial para jugar está prohibido.

2.21 El palo y sus posibles aditamentos pueden ser o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, ya que sirve para jugar a hockey y no para ser peligroso.

2.22 La aplicación de adhesivos y resinas están permitidas siempre que no sean peligrosas y que el palo cumpla con las especificaciones.

3 La Bocha

3.1 La bocha:

- a Es esférica
- b Tiene una circunferencia de entre 224mm y 235 mm
- c Pesa entre 156 y 163 gramos
- d Hecha de cualquier material y de color blanco (u otro color acordado que contraste con la superficie de juego)
- e Es dura y de superficie, pero las hendiduras y costuras están permitida.

4 Equipamiento para los arqueros

4.1 Protección de manos

a cada una debe medir un máximo de 228 mm de ancho y 355mm de largo estando colocada plana con la palma hacia arriba

b no debe tener aditamentos que retengan el palo cuando éste no esté sostenido con la mano

4.2 Protección de piernas: cada una debe medir como máximo 300 mm de ancho una vez colocada en la pierna del arquero.

Las dimensiones de los protectores de manos y piernas del arquero se miden usando las dimensiones interiores pertinentes.