



REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE HOCKEY

DIRECTRICES ARBITRALES TEMPORADA 2011-12

Durante las Jornadas Arbitrales, se debatieron entre el grupo 1 categoría Play-off/Copa del Rey o Reina las directrices arbitrales que se llevarán a cabo esta temporada, para conseguir un mayor y UNICO criterio a la hora de interpretar y aplicar las reglas durante los partidos de esta próxima temporada.

NO CAMBIAMOS LAS REGLAS. UNIFICAMOS EL CRITERIO PARA INTERPRETARLAS Y APLICARLAS DEL MISMO MODO TODOS LOS ARBITROS DE ESPAÑA.

Los puntos a debatir y las conclusiones fueron las siguientes:

Punto 1, ANTES Y DESPUÉS DEL PARTIDO: Unificar criterios para actuar todos de la misma forma. Documentación y actas.

Conclusiones:

- . Contactar con el compañero días antes del partido para comentar el viaje, traslados, hotel, etc.
- . Quedar 1h. antes del partido para hablar de cómo llevaremos el partido, que haremos, en qué lado arbitraremos, calentamiento, etc. Que los equipos nos vean juntos.
- . Definir con el delegado de campo un lugar alternativo en el que rellenar el acta, en el supuesto caso que el partido termine con polémica y no sea recomendable hacerlo en la mesa del campo.

En principio, el acta del partido, una vez completada y firmada, se la llevará el árbitro de mayor edad, pero si antes del partido se ponen de acuerdo, puede llevarse el acta de menor edad, pero todos con la obligación de: 1- mandar el acta por fax el mismo día o día siguiente del partido; 2- mandar el acta original por correo lo antes posible.

. En el caso de que un equipo se olvide la relación federativa, identificaremos como siempre a todos los jugadores con el D.N.I. , los pondremos en el acta, y en la misma notificaremos la incidencia. El partido SIEMPRE SE TENDRÁ QUE JUGAR.

Punto 2, SANCIONES: Como sancionaremos. Faltas físicas y protestas (de jugadores y técnicos). Recursos y tarjetas. Consistencia.

Conclusiones:

. Tarjeta amarilla 5' : tirarse al suelo pero tocando la bola con el cuerpo SIN tocar al jugador contrario.

. Tarjeta amarilla 10' : bad tackling, pushing, tirarse al suelo tocando o arrollando al jugador contrario se toque o no la bola.

. Recordar que el castigo disciplinario es añadir al castigo técnico en determinados casos.

. Dos tarjetas amarillas al mismo jugador por la **misma acción**, será tarjeta roja.

La tarjeta verde no sustituye una amarilla, lo que se ve se sanciona.

. Antes del partido, establecer entre los dos árbitros, las sanciones escalonadas (todas las sanciones posibles para la escalera del control del partido).

. Protestas; en banquillos: 1- si hay un jugador identificado, castigo personal (tarjeta); 2- entrenador: por insulto o falta muy grave, roja directa. Entrenador: por protestas reincidentes y fuera de lugar, paramos el partido, avisamos al capitán del equipo para que comunique a su entrenador, que si continua con la misma actitud, expulsaremos al capitán. En caso de seguir las protestas, amarilla de 5' al capitán.

. Dentro del campo, en caso de protesta grupal de jugadores rodeando al árbitro, amarilla de 5' al capitán.

Punto 3, JUEGO PELIGROSO: Faltas intencionadas. Tackles por detrás. Bolas elevadas. Flicks. Rebote del portero.

Conclusiones:

. No tenemos que valorar la bola elevada; tenemos que valorar la bola peligrosa.

- . Límite altura de la rodilla. Valorar si es una acción evasiva y si la bola es con control o sin control.
- . El límite dependerá de la cantidad de jugadores, del control y de la velocidad.
- . Flicks: mirar la bola!. Quien llega segundo pierde; si están los dos jugadores gana la defensa.
- . Rebotes del portero; sancionaremos SOLO si cae donde hay muchos jugadores o cuando un jugador tenga que apartarse para que la pelota no le impacte.

Punto 4, FALTAS Y AUTOPASE: Unificar criterios de la posición de la bola y las distancias.

Conclusiones:

- . Ser más estrictos dentro de la zona 22. Bola parada y en el sitio correcto. No tener ventaja extra.
- . Entre zonas 22, hacer claramente el movimiento de intención de parar la bola. No dar ventaja extra por la posición de la bola.
- . Distancias; puedes seguir al jugador y una vez recorridos 5 mts.: a jugar!, siempre y cuando no influya ni en la trayectoria del jugador que tiene la bola, ni en el juego.

Punto 5, Fluidez: cuando y como daremos la ley de la ventaja.

Conclusiones:

- La fluidez o ventaja en la defensa, la daremos menos, ya que generalmente en esta situación es mejor ventaja un tiro libre.
- . Ventaja es ventaja, no doble oportunidad.

Punto 6, Penalty corner: Unificar criterios dentro de la zona de 22. Manejo PC en la otra área.

Conclusiones:

. ¿Cuándo pitarlo?: 1- falta voluntaria FUERA DEL AREA, 200% seguros. 2- falta física FUERA DEL AREA, penalty corner y sanción.

. Para marcar PC dentro de la zona 22 (lado opuesto) del compañero, pitar fuerte y prolongado

.PC mirar (arbitro que está entre zona 22 y medio campo):

La dirección del tiro (bola). - Ver si sale la bola (árbitro área). – Fuera/dentro portería. – Bloqueos de la defensa o del ataque. – Altura. – Tiro sacador, golpeo debajo tabla. – Tiempo para sacar un PC máximo 40 segundos, sino 1º avisamos, 2º vez tarjeta verde al capitán.

Punto 7, Relación con los capitanes: Unificar criterios para una misma y única colaboración real. Dialogo.

Conclusiones:

. No los podemos tener como enemigos.

. Los hacemos responsables de las actitudes del equipo, cuidado!. Siempre del equipo, no de la actitud individual.