



World Hockey



Umpire Manager's Briefing for Indoor Umpires 2009

(Spanish)

Versión 1 - 29 Abril 2009





Preparación

- Se cuidadoso en la preparación de tu partido.
- Estate seguro de que has entendido el Briefing – este es nuestro plan para cada partido – pregunta si no estás seguro.
- Se espera que arbitres de acuerdo con el Briefing cada partido.
- Ten un plan de acción personal – intenta mejorar algo cada partido.
- Informa de cualquier lesión – consigue tratamiento.
- Matén tu nivel físico.
- Cuídate – comiendo, bebiendo, descansando...estate siempre preparado y considera factores como la climatología etc.





El Partido

- Sé tú mismo en todo momento.
- Ayuda a los jugadores – los jugadores necesitan comprender qué es lo que tú quieres.
- El trabajo en equipo y la cooperación es fundamental – ayuda y déjate ayudar por los demás.
- Conoce las áreas donde tu compañero puede necesitar ayuda.
- Si lo necesitas, toma tiempo para tomar decisiones.
- Intenta tomar decisiones correctas y consistentes entre los dos compañeros.
- Utiliza el sentido común – entiende las intenciones de los jugadores.





Dirección del partido

- Se pro-activo. Prevención es mejor que curación.
- Fija los estándares pronto – HABLA con los jugadores.
- Hazlo fácil para ti – mantén los 3 m en los saques de falta desde el principio.
- Reconoce pronto cuando la bola no está en el lugar correcto en los saques de falta – evita repeticiones.
- Asegúrate que los saques de las faltas se realizan correctamente.
- Cambia tu plan del partido si es necesario.
- Comunícate con tu compañero.



Fluidez



- Anima a que el juego fluya interfiriendo solamente cuando es necesario.
- ¡Sin embargo no pierdas el control del partido como resultado de permitir demasiada fluidez!.
- Permite que los jugadores disputen la bola.
- Concede el máximo de ventaja.
- Lee el juego – no sólo veas la bola.
- Algunas veces un saque de falta a favor es la mejor ventaja y causa menos frustración.
- La elección del momento del silbido es crítico.



Entradas (Tackles)



- Ver las entradas cuidadosamente – sólo penalízalas si estás seguro de que ha habido una falta.
- No penalizar sólo porque ha habido ruido o ha parecido mal.
- No penalizar porque parezca inicialmente que el jugador que hace la entrada tiene una posición imposible para hacer una entrada legal.
- Mirar la dirección en la que sale la bola.
- Se estricto con las interrupciones del juego y las paradas intencionadas con malas entradas.
- Date cuenta de las pantallas y de los bloqueos intencionados con el cuerpo.





Obstrucción

- ¿Los jugadores están intentando jugar la bola?.
- ¿Tienen posibilidad de jugar la bola?.
- ¿Hay movimiento activo para impedir jugar la bola?.
- Darse cuenta del uso “profesional” del cuerpo para un bloqueo ilegal de la bola a los oponentes.
- La obstrucción de stick es un tema de actualidad para los jugadores. Júzcala justa y correctamente y sólo pita cuando estés seguro al 100%.





Bolas levantadas

- Ver las bolas elevadas en el juego normal con cuidado – estate seguro que la elevación es mucha o que hay un oponente dentro de la distancia de juego antes de penalizarla.
- Usa el sentido común y muestra comprensión del juego.
- Se consistente individualmente y como equipo.





Tumbados en la pista

- Los jugadores de campo no pueden jugar la bola estando tumbados en la pista o con una rodilla, brazo o mano en la pista con excepción de la mano que sostiene el stick.
- El accidental uso de una mano o rodilla en el suelo para mantener el equilibrio no debe ser castigado como falta.
- Los jugadores no deben ser castigados si la bola sólo toca la mano que sostiene el stick.
- Al portero o jugador con privilegios de portero, si están tumbados en el suelo, sólo les está permitido jugar la bola si ambos, ellos y la bola, están dentro del círculo.





Reglas de Hockey 2009

- Estate seguro de que comprendes las últimas reglas.
- Sabed que no hay cambio a la interpretación de la regla referente a la bola que golpea al pie, la mano o al cuerpo de un jugador del campo - el texto en las reglas refuerza la interpretación existente.



Tiempos muertos.



- Un “tiempo muerto” por equipo en cada media parte puede ser concedido a petición del capitán del equipo o un oficial del mismo.
- El “tiempo muerto” puede ser pedido cuando el juego esté parado, pero no entre la concesión y realización de un penalty corner o penalty stroke ni en los dos últimos minutos de cada medio tiempo del partido.
- Los “tiempos muertos” se controlarán para que el juego se reanude exactamente después de un minuto.
- Los capitanes son los responsables del correcto uso de los “tiempos muertos” por su equipo.



Saques de falta (pushes)

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los saques de falta (incluyendo saques de centro y todas las reanudaciones después de que la bola haya salido del campo),

- Todos los oponentes tiene que estar a 3m de la bola como mínimo.
- En los concedidos a los atacantes dentro de su mediocampo de ataque - todos los jugadores tienen que estar a 3 metros de la bola.

En todas las situaciones – si se saca rápido y hay un contrario a menos de 3m de la bola pero no juega, ni intenta jugar la bola o influir en el juego, el saque de la falta no debe retrasarse – sé consistente en estas decisiones.

- Todos las faltas concedidas a los atacantes dentro de los 3m próximos al círculo, se retrasarán para sacarse en el punto más cercano a 3m del área.



Saques de falta

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



El jugador que saca la falta, el saque de centro o una reanudación, puede ser el siguiente jugador en jugar la bola – ‘auto-pase’

- **El saque de la falta y la próxima acción de jugar la bola tienen que ser dos acciones distintas y separadas.**
- **La bola no tiene que moverse 1 metro antes de que el jugador pueda jugar la bola de nuevo.**

En los saques que no son un ‘auto-pase’, la bola tiene que moverse 1m como mínimo antes de que pueda ser jugada por un compañero del jugador que saca la falta.



Saques de falta

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los saques de falta (incluidas reanudaciones cuando la bola haya salido por las bandas) del equipo atacante dentro de su mediocampo de ataque:

- En el “auto-pase” la bola tiene que moverse como mínimo 3 metros desde el lugar del saque (no necesariamente en una única dirección) antes de que el mismo jugador pueda introducir la bola dentro del círculo.
- Alternativamente la bola tiene que tocar la banda antes de que pueda ser jugada dentro del círculo o ser tocada, desviada o empujada por cualquier otro jugador antes de que entre o pueda ser jugada dentro del círculo.



Saques de falta

Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009



Para los saques de falta (incluidos reanudaciones cuando la bola haya salido por las bandas) del equipo atacante dentro de su mediocampo de ataque:

- **Se pro-activo y usa tu sentido común respecto al emplazamiento de los saques cercanos al círculo así como a los que lo son a la línea de centro.**
- **Se flexible, sólo penaliza si el lugar elegido “erróneamente” para el saque de falta ha sido con idea de obtener una ventaja injusta o por razones que están en contra del espíritu y pretensión de las reglas.**
- **Mover intencionadamente la localización de un saque de falta en ataque fuera del medicampo de ataque para crear una oportunidad de jugar la bola directamente dentro del círculo tiene que ser visto como una ventaja injusta y penalizado consecuentemente.**



Saques de falta - Castigos



Regla Experimental Obligatoria de aplicación en todo el Hockey Internacional con efecto del 1 de Mayo de 2009

Para los saques de falta efectuados por el equipo atacante dentro del mediocampo de ataque que son jugados directamente hacia el círculo:-

- **No penalizar “a menos que o hasta que” la bola haya entrado realmente al círculo.**
- **Un saque a favor será concedido al equipo contrario desde el lugar donde el saque de falta fue erróneamente ejecutado.**

Concede el castigo apropiado a las infracciones y fíjate en las acciones de cortar el juego, interferencias intencionadas con saques de falta, etc. Utiliza sanciones técnicas y personales según sean necesario o apropiado.



Porteros y Jugadores con Privilegios de Portero



- Porteros y jugadores con privilegios de porteros tienen que llevar una camiseta o ropa similar de diferente color a ambos equipos.
- Jugadores con privilegios de portero pueden llevar casco en su mediocampo defensivo; siendo obligatorio para defender los penalty corners o los penalty strokes. Pueden tomar parte en el juego fuera de su mediocampo defensivo a condición de que deben quitarse el casco con seguridad.
- En un penalty corner, un portero lesionado o suspendido sólo puede ser sustituido por otro con la misma equipación o por un jugador con privilegios de portero.



Porteros y Jugadores con Privilegios de Portero



- En un penalty corner, un defensor lesionado o suspendido con privilegios de portero, sólo puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de portero.
- Permitir a los porteros y a los jugadores con privilegios de portero echar la bola fuera con sus manos / guantes / brazos / cuerpo, como parte de la acción de una parada. Permitir esta acción en situaciones en las que los atacantes tienen oportunidad de marcar o intentan marcar un gol, también puede ser utilizada para quitar al atacante la posibilidad de posesión de la bola o de otro tiro a portería.
- Si intencionadamente envían la bola a larga distancia deben ser penalizados con penalty corner.





No Porteros

- Si un equipo utiliza sólo jugadores de campo, ninguno de ellos tiene los privilegios del portero – al concederse un penalty corner no está permitido que uno de los jugadores de campo asuma los privilegios del portero poniéndose una camiseta de diferente color y/o casco.
- Las sustituciones están permitidas en los penalty strokes; pero si un equipo elige defender el penalty stroke con un jugador que está tomando parte en el juego como jugador de campo, esto no se considera una sustitución y sólo podrá llevar careta como equipo protector y usar solamente el stick para parar.





Faltas Manufacturadas

- Darse cuenta de los saques de push forzados por el jugador que lleva la bola. Esto molesta a los contrarios - piensa donde es probable que haga esto el jugador que lleva la bola.
- Darse cuenta de que los jugadores pueden forzar obstrucción o pies cuando no tienen posibilidad de hacer ninguna otra jugada.





Penalty Corners

- La posición es crítica – vende las decisiones.
- Maneja la preparación – incluyendo las reuniones al borde del círculo o en la defensa.
- Interrupción de la ejecución de los penalty corners – concede lo mismo durante todo el partido, pero muéstralo pronto.
- Aplica las interpretaciones del flick arrastrado: cooperación necesaria en caso de ser golpeado el defensor que sale – asegurate donde fue, si debajo de la rodilla o en la rodilla/encima de ella.
- La posición del segundo árbitro puede ayudar al compañero en la altura y dirección del tiro, la posibilidad de “corredores suicidas” y la posible obstrucción de los corredores.
- Cuando la bola no va a gol y golpea a los defensas arriba en el cuerpo, la decisión debe ser saque de push para los defensores.





Penalty Corners

- Un gol no puede conseguirse hasta que la bola haya salido del círculo. Si la bola no ha salido del círculo, no es falta tirar a portería – hay que dejar que el juego continúe. Si un defensa comete una falta que *normalmente* hubiese evitado un gol, un nuevo penalty corner será concedido y no stroke.

Si el jugador que defiende el penalty corner continúa llevando la careta después de que el corner haya terminado, se concederá un tiro libre. Si repite se concederá otro saque de push y la tarjeta adecuada.

- A estos jugadores se les permitirá completar una acción defensiva, incluso si juegan la bola justo fuera del círculo con la careta puesta. El sentido común debe prevalecer.





Penalty Strokes

- No a las interpretaciones personales.
- Stick según las reglas y consejos.
- Vender las decisiones.
- Asegurate que el portero y el tirador están en posición y preparados.
- El tirador tiene que estar a distancia de juego de la bola – comunicaselo antes.
- En el penalty stroke permite un movimiento si parece natural, incluso si hay un pequeño arrastre.
- El penalty stroke es una decisión mayor para una falta mayor.





Peticiones de faltas

- Peticiones de faltas – el abuso o los gritos estropean el juego.
- No permitas comentarios en cada penalty corner que concedas.
- Hostigamiento, intimidación y el rodear a los árbitros, después de tomar las decisiones, no deben ser toleradas.
- Házlo fácil para tí mismo – utiliza tus habilidades y herramientas a tu disposición para eliminar este problema pronto en el partido.
- Debes utilizar a los capitanes, quienes son los responsables del comportamiento de sus equipos.

Todos debemos hacer ésto en cada partido!



Actuación ante las lesiones



- Ve rápidamente al jugador y pregúntale si necesita atención.
- Si no contesta pregunta al capitán si llamas al Doctor o Fisio.
- Si sangra obvia y seriamente llama al Doctor o Fisio inmediatamente.
- Si el Doctor o Fisio entran al campo el jugador debe salir del terreno de juego por un minuto.



La llave del éxito



BUENA COMUNICACIÓN

Con los jugadores

Con tu compañero

y

Con el equipo de colaboradores.



Finalmente

A large, green-tinted photograph of handball players in action, positioned in the center of the page. The players are wearing white jerseys with dark stripes on the sleeves and are clustered together, possibly celebrating or competing for the ball. The background shows a handball court and a goal net.

Buena suerte
y
DISFRUTA DE TU TORNEO!!

