

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE HOCKEY



REGLAMENTO DE HOCKEY SALA 2007/2008

REGLAMENTO HOCKEY-SALA 2007/8

TERMINOLOGÍA

Jugador

Uno de los participantes en un equipo.

Equipo

Un equipo está formado como máximo de 12 personas, con 6 jugadores en el campo y un máximo de 6 suplentes.

Jugador de campo

Uno de los participantes que está en el campo y no es el portero.

Porteros. Uno de los participantes de cada equipo sobre el terreno, que lleva equipo protector - compuesto de al menos casco- y que por ello tiene los privilegios de un portero.

Ataque (Atacante)

El equipo (o jugador) que intenta marcar un gol.

Defensa (Defensor)

El equipo (o jugador) que intenta evitar que se marque un gol.

Línea de fondo

La línea más corta (18 a 22 metros) que delimita el campo.

Línea de portería

La línea de fondo entre los dos postes de la portería.

Línea de banda

Las planchas de madera que delimitan la línea más larga (36 a 44 metros) del campo.

Área

La zona comprendida entre (y que incluye) los dos cuartos de círculo y las líneas que los unen en los dos extremos del campo enfrente del centro de las líneas de fondo.

Jugar la pelota: jugador de campo
Parar, desviar o mover la pelota con el palo.

Push (golpe empujado)

Mover la pelota a ras de suelo mediante un movimiento del palo después de que este se ha colocado cerca de la pelota. Cuando se empuja la pelota tanto la esta como la pala del palo están en contacto con el suelo.

Flick (golpe de muñeca)

Se empuja la pelota de forma que se eleve del suelo.

Scoop (golpe de cuchara)

Elevar la pelota del suelo situando la pala del palo debajo de la pelota y haciendo un movimiento hacia arriba para levantarla.

Golpeo (hit) (no permitido en hockey sala)

Golpear la pelota con un movimiento de balanceo del palo hacia la pelota

Tiro a puerta

La acción de un atacante que intenta marcar un gol jugando la pelota hacia la portería desde dentro del área.

Distancia de juego

Es la distancia desde la cual un jugador es capaz de alcanzar la pelota para jugarla.

Tackle (entrada)

Una acción para hacer que un contrario deje de tener la posesión de la pelota

Falta

Una acción que va contra las reglas y es sancionada por el árbitro.

REGLAS DE JUEGO

1. PISTA

La información que viene a continuación es una descripción simplificada de la pista. La descripción detallada de la pista y la equipación se da en otra sección de este reglamento.

- 1.1 El campo de juego es rectangular, de no menos de 36 metros y no más de 44 metros de largo y no menos de 18 metros y no más de 22 metros de ancho.
- 1.2 Las bandas laterales delimitan los perímetros más largos de la pista; las líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos de la pista.
- 1.3 Las líneas de portería son las partes de la línea de fondo comprendidas entre los postes.
- 1.4 La línea de centro está marcada cruzando el campo por la mitad.
- 1.5 Las zonas denominadas áreas están marcadas dentro del campo alrededor de las porterías y enfrente del centro de las líneas de fondo.
- 1.6 Enfrente del centro de cada portería se marcan los puntos de penalti con un diámetro de 100 milímetros, con el centro de cada punto a 7 metros del borde interior de la línea de portería.
- 1.7 Todas las líneas tienen 50 milímetros de ancho y son parte del campo de juego.
- 1.8 Las porterías se sitúan fuera del campo en el centro de cada línea de fondo y en contacto con ella.

Se sitúa un banquillo para cada equipo fuera del campo en uno de los laterales de la pista. Durante cada tiempo del partido los equipos ocupan el banquillo más cercano a la portería que defienden. Los jugadores reservas deben sentarse en el banquillo cuando no estén en el campo.

2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

- 2.1 Un máximo de seis jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento durante el partido
- 2.2 Cada equipo tiene un portero sobre la pista o juega solamente con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

- un portero con privilegios de portero llevando un equipo protector completo compuesto de al menos casco, guardas para piernas y pies y la camiseta de distinto color; o
- un portero con privilegios de portero llevando solamente casco y la camiseta de distinto color; o

- solo jugadores de campo y ningún jugador con privilegios de portero y por tanto ningún jugador llevando casco protector ni camiseta distintiva.

Un equipo podrá cambiar a una de estas opciones haciendo una sustitución.

2.3 A cada equipo le está permitido sustituir sus jugadores de entre los jugadores que no están en la pista:

- a. la sustitución está permitida en cualquier momento excepto durante el período comprendido entre la concesión de un penalti corner hasta después de que haya finalizado; durante este período sólo se permite la sustitución por lesión o suspensión del portero defensor
- b. no se limita el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o el número de veces que cualquier jugador puede ser sustituido o sustituir
- c. la sustitución de un jugador sólo se permite una vez que ese jugador haya abandonado la pista
- d. no se permiten las sustituciones de jugadores suspendidos durante su período de suspensión

Durante una suspensión temporal, el equipo infractor juega con un jugador menos. Por cada expulsión definitiva, el equipo infractor juega durante el resto del partido con un jugador menos.

- e. después de finalizar una suspensión un jugador puede ser sustituido sin volver previamente a la pista.
- f. a efectos de su sustitución los jugadores de campo deben abandonar la pista y volver a ella a un máximo de tres metros de la línea de centro del lado de la pista acordado con los árbitros
- g. para su sustitución los porteros pueden abandonar el campo y volver a él cerca de la portería que defienden
- h. se para el tiempo para sustituir a un portero llevando equipo protector completo pero no para otras sustituciones

2.4A efectos de la sustitución un penalti corner finaliza cuando:

- a. se marca un gol
- b. un atacante comete falta
- c. la pelota se aleja más de 3 metros del área
- d. la pelota sale del área por segunda vez
- e. la pelota sale por la línea de fondo y no se señala otro penalti corner
- f. la pelota sale por encima de la banda y no se señala penalti corner
- g. un defensor comete falta y no se concede otro penalti corner
- h. se señala penalti stroke
- i. se señala saque neutral (bully)

Si se concede otro penalti corner la sustitución no puede tener lugar hasta que ese penalti corner haya finalizado.

2.5 Los jugadores de campo que abandonen la pista para ser atendidos de una lesión, para refrescarse, cambiar de equipación o por cualquier otra razón distinta de la sustitución pueden

volver a entrar sólo a menos de 3 metros de la línea de centro del lado de la pista utilizado para las sustituciones.

- 2.6 Ninguna otra persona que no sean los jugadores de campo, los porteros y los árbitros puede estar en la pista durante el juego sin el permiso de un árbitro.
- 2.7 Los jugadores, estén o no en la pista, están bajo la autoridad de los árbitros durante todo el partido, incluido el descanso del medio tiempo.
- 2.8 Un jugador que esté lesionado o sangre debe abandonar la pista a no ser que se lo impidan motivos médicos y no debe volver hasta que las heridas hayan sido vendadas; los jugadores no deben llevar ropa manchada con sangre.

3. CAPITANES

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser nombrado capitán.
- 3.2 Un capitán suplente debe ser nombrado cuando el capitán esté suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben llevar un brazalete u otro artículo que les distinga en el antebrazo u hombro.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurarse de que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

Se concede un penalti corner si una sustitución no se ha realizado correctamente. Se impone una sanción personal si el capitán no cumple con sus otras responsabilidades.

4. INDUMENTARIA Y EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

Las normas de los torneos que se pueden obtener de la oficina de la FIH dan información y enumeran requisitos adicionales sobre la indumentaria de los jugadores, la equipación personal y la publicidad. Hay que tener en cuenta también las normas establecidas por las federaciones continentales y nacionales.

- 4.1 Los jugadores de campo del mismo equipo deben llevar la misma indumentaria.
- 4.2 Los jugadores no deben llevar puesto nada que sea peligroso para otros jugadores.

Los jugadores de campo pueden ponerse guantes protectores que no aumenten significativamente el tamaño de las manos. Es recomendable que lleven protección en la espinilla, el tobillo y la boca.

- está permitido usar durante un partido por razones médicas solamente una máscara lisa preferentemente transparente o blanca o sino una máscara oscura de color liso pegada a la cara, una protección blanda cubriendo la cabeza o una protección para los ojos en forma de gafas de plástico (ej. gafas con montura blanda y cristales plásticos); las razones médicas serán valoradas por la autoridad competente y el jugador ha de entender las posibles implicaciones de jugar en tales condiciones;

- está permitido llevar una máscara lisa preferiblemente transparente o blanca o sino una máscara oscura de color lisa pegada a la cara para defender un P.córner o P.stroke durante el tiempo de su lanzamiento.

no está permitido llevar casco protector (máscara u otro elemento protector de la cabeza) en cualquier otra circunstancia.

4.3 Los porteros deben llevar por encima de cualquier protección del tronco una camisa u otra prenda que sea de color diferente al del uniforme de ambos equipos.

4.4 Los porteros han de llevar:

o bien:

a- un equipo protector compuesto de al menos un casco y guardas para piernas y pies, excepto para el lanzamiento de un P.stroke en que el casco y cualquier protección de manos pueden sacarse.

o, si el equipo ha elegido la otra opción:

b- solamente casco protector.

Se recomienda a los porteros el uso de un casco protector que incorpore una protección completa de la cara y que cubra por completo la cabeza y el cuello.

Está permitido solamente a los porteros con equipo completo el uso de protecciones para tronco, brazos, codos, antebrazos, manos y muslos y guarda para piernas y pies

4.5 No se permite llevar ropa o equipación que aumente significativamente el tamaño natural del cuerpo del portero o de la zona protegida .

4.6 El palo tiene una forma tradicional con una empuñadura y una pala curvada que es plana en su parte izquierda:

a. el palo debe ser liso y no debe tener partes rugosas o afiladas

b. el palo debe pasar por un aro con un diámetro interior de 51mm incluso con cualquier cobertura adicional utilizada

c. cualquier curvatura a lo largo del stick (inclinación o arco) ha de tener un perfil liso y continuo en toda su longitud, puede encontrarse a lo largo de la cara o del revés del stick pero no en ambos y su profundidad no puede exceder de los 25 mm

d. el palo debe ajustarse a las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas (Hockey Rules Board)

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

Una descripción detallada del palo y la pelota se facilita en otra sección de este reglamento.

5. PARTIDO Y RESULTADO

5.1 Un partido consta de dos tiempos de 20 minutos y un descanso entre ambos de 5 minutos.

Se puede acordar otra duración de los tiempos y del descanso por ambos equipos, excepto en lo establecido por las normas para determinadas competiciones.

5.2 El equipo que marque el mayor número de goles es el ganador; si no se marcan goles, o si los equipos marcan el mismo número de goles, el partido se empata.

En las normas de los torneos que facilita la oficina de la FIH se incluye la información sobre las prórrogas y las competiciones de penaltis stroke como medios de llegar a un resultado final en un partido que finalice en empate.

6. PARA INICIAR Y REANUDAR EL PARTIDO

6.1 Se sortea con una moneda

- a. el equipo que gana el sorteo elige entre la portería sobre la que atacar en la primera parte del partido o si comienza el partido con el saque de centro
- b. si el equipo que gana el sorteo elige la portería sobre la que atacar en la primera parte del partido, el otro equipo empieza el partido.
- c. si el equipo que gana el sorteo elige empezar el partido, el equipo contrario elige la portería sobre la que atacar en la primera parte del partido

6.26.2 Se cambia la dirección de juego en la segunda parte del partido.

6.3 Se hace un saque de centro:

- a. para empezar el partido por parte de un jugador del equipo que ganó el sorteo si así lo eligieron; en otro caso, por parte de un jugador del equipo contrario
- b. después del descanso del medio tiempo por parte de un jugador del equipo que no haya hecho el saque de centro para iniciar el partido
- c. después de un gol por parte de un jugador del equipo contra el que se marcó o concedió un gol

6.4 Realización de un saque de centro:

- a. se hace en el centro de la pista
- b. se puede jugar la pelota en cualquier dirección
- c. todos los jugadores excepto el que hace el saque de centro deben estar en la mitad de la pista en la que está la portería que defienden
- d. se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco

6.5 Se realiza un saque neutral (bully) para reanudar un partido cuando se ha parado el tiempo o el juego a causa de una lesión o por cualquier otra razón y no se ha señalado ninguna sanción:

- a. el saque neutral se hace cerca del lugar donde se encontraba la pelota en el momento en que se detuvo el juego pero no a menos de 9 metros de la línea de fondo
- b. la pelota se sitúa entre un jugador de cada equipo que se pone enfrente de su contrario con la portería que defiende a su derecha
- c. los dos jugadores empiezan con su palo en el suelo a la derecha de la pelota y luego se tocan las partes planas de las palas de sus palos una vez justo por encima de la pelota, después de lo cual cualquiera de los dos jugadores puede jugar la pelota
- d. todos los demás jugadores deben estar al menos a 3 metros de la pelota.

6.6 Un defensor saca un golpe franco a 9.10 metros del centro de la línea de portería para reanudar el partido cuando un penalti stroke ha finalizado y no se ha marcado o concedido gol.

7. PELOTA FUERA DE LA PISTA

7.1 La pelota deja de estar en juego cuando sobrepasa completamente la banda lateral o la de línea de fondo.

7.2 Cuando la pelota sale por encima de la banda:

- a. el juego se reanuda a un máximo de 1 metro del lugar por donde la pelota cruzó la banda *si de ello resultase que habría de reanudar el juego dentro del Area, éste se reanudará con la pelota a un metro fuera del Area y un metro de la tabla de banda.*
- b. reanuda el juego un jugador del equipo que no fue el último en tocar o jugar la pelota inmediatamente antes de que saliera de la pista
- c. se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.

7.3 Cuando la pelota sale por la línea de fondo, jugada por un atacante, por un defensor no intencionadamente o desviada por el portero y no se marca gol:

- a. el juego se reanuda con la pelota a un máximo de 9.10 metros de la línea de fondo y en perpendicular con el punto donde cruzó esta línea de fondo
- b. reanuda el juego un jugador del equipo defensor
- c. se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.

7.4 Si una pelota jugada intencionadamente por un defensor sale por la línea de fondo, pero no cuando es desviada por el portero, el juego se reanuda con un penalti corner.

8. CÓMO SE MARCA GOL

8.1 Se marca gol cuando la pelota es jugada dentro del área por un atacante y no sale del área antes de atravesar por completo la línea de portería por debajo del larguero.

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

8.2 Cuando se concede gol como resultado de un penalti stroke.

9. CONDUCTA DE JUEGO: LOS JUGADORES

Se espera una conducta responsable por parte de los jugadores en todo momento.

9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de seis jugadores por equipo en la pista al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores que estén en la pista deben sujetar su palo y no usarlo de forma peligrosa.

Los jugadores no deben levantar su palo por encima de las cabezas de otros jugadores.

9.3 Los jugadores no deben tocar, agarrar u obstaculizar a otros jugadores, sus palos o su indumentaria.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o estorbar a otros jugadores.

9.5 Los jugadores no deben golpear la pelota.

Dar un golpe de cachete a la pelota ("slip hitting"), lo que se define como un movimiento del palo que implica un empuje muy largo o un barrido antes de entrar en contacto con la pelota se considera un golpeo y está por tanto prohibido.

9.6 Los jugadores no deben jugar la pelota con la parte redondeada de su palo.

9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota que esté por encima de la altura de su hombro con ninguna parte de su stick excepto en el caso de los defensores, que pueden usar su palo para parar o desviar un tiro a puerta a cualquier altura.

Un defensor que para un tiro a puerta no puede ser penalizado si su palo no está parado o se mueve hacia la bola en su intento de parar o desviar el tiro. Solamente si la bola es realmente golpeada cuando está por encima del hombro y se evita un gol, ha de señalarse P.stroke.

Si un defensor intenta parar o desviar una pelota que va hacia portería, pero que en realidad va fuera y no puede ser gol, cualquier utilización del palo por encima del hombro será castigada con penalti corner y no con penalti stroke.

Si hay juego peligroso como consecuencia de una parada o desvío que estén permitidos también se concederá un penalti corner. .

9.8 Los jugadores no deben jugar la pelota de forma peligrosa o de forma que pueda conducir a juego peligroso.

Una pelota se considera peligrosa cuando da lugar a una razonable acción evasiva por parte de los jugadores.

La sanción se señala donde sucedió la acción que causó el peligro.

9.9 Los jugadores no deben levantar la pelota de la pista excepto para tirar a puerta.

No es falta que la pelota se levante de la pista sin intención menos de 10 centímetros, a no ser que haya un contrario a una distancia en que pueda jugar la pelota

9.10 Los jugadores no deben jugar la pelota cuando esté en el aire, con la excepción de un jugador del equipo contrario al que la elevó que puede pararla.

Si la bola está en el aire como resultado de un legítimo tiro a puerta el cual ha rebotado en el portero, un defensor o en el poste o travesaño, la bola puede ser parada por un jugador de cualquier equipo.

9.11 Los jugadores de campo no deben parar, jugar con los pies, impulsar, coger, tirar o llevarse la pelota con ninguna parte de su cuerpo.

No siempre es falta si la bola golpea el pie, mano o cuerpo de un jugador de campo. El jugador solamente comete una infracción si voluntariamente usa sus manos pies o cuerpo para jugar la bola o si cambia de posición con intención de parar la pelota en su camino.

No se comete falta si la pelota toca la mano que sujeta el palo cuando en la misma situación hubiera podido golpear el palo.

9.12 Los jugadores no deben jugar la pelota mientras estén tumbados en el campo o tengan una mano, brazo o rodilla en contacto con la pista, con la excepción de la mano que sujeta el palo.

9.13 Los jugadores no deben obstruir a un contrario que intenta jugar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

-se mueven hacia atrás contra un contrario

-obstaculizan físicamente el palo o el cuerpo de un contrario

-protegen la pelota de una entrada legal con su palo o con cualquier parte de su cuerpo

Un jugador que está parado y recibe la pelota puede estar mirando en cualquier dirección.

Un jugador que tenga la pelota puede moverse con ella en cualquier dirección excepto si lo hace con su cuerpo contra un contrario.

Un jugador que corre por delante o bloquea a un contrario para evitar que este juegue o intente jugar la pelota reglamentariamente está obstruyendo (esto es obstrucción de un tercero). Esto también es aplicable si un atacante se cruza corriendo o bloquea a los defensas (incluido el portero) cuando se ejecuta un penalti corner.

9.14 Los jugadores no deben hacer una entrada (tackle) a no ser que estén en posición de jugar la pelota sin que haya contacto corporal.

9.15 Los jugadores no deben entrar intencionadamente en la portería que sus contrarios defienden **ni correr por detrás de cualquiera de las porterías.**

9.16 Los jugadores no deben forzar a un contrario a cometer una falta que este no tiene intención de hacer.

Jugar la pelota clara e intencionadamente contra cualquier parte del cuerpo de un contrario puede ser sancionado como un intento de provocar una falta. Debe castigarse también el forzar a un contrario a obstruir (a menudo resaltado chocando contra el contrario o haciendo señales con el palo en el aire).

9.17 Los jugadores no deben cambiar su palo entre la concesión y la finalización de un penalti corner o un penalti stroke a no ser que ya no reúna las condiciones fijadas en la descripción del palo.

- 9.18 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o parte de su equipación sobre el campo, contra la pelota o contra otro jugador, árbitro o cualquier otra persona.
- 9.19 Los jugadores no deben retrasar acciones del juego para beneficiarse mediante la pérdida de tiempo.

10 CONDUCTA DE JUEGO: LOS PORTEROS

10.1 Un portero que:

a - lleve equipo protector compuesto de al menos casco, guardas de piernas i pies no puede tomar parte en el partido fuera de la mitad de la pista que su equipo está defendiendo, excepto para el lanzamiento de un P. stroke

b- - lleve solamente casco no puede tomar parte en el partido fuera de la mitad de pista que defiende mientras lleve el casco, pero puede quitárselo y jugar en cualquier parte del campo

El casco protector ha de llevarse para defender un P.corner o un P.stroke.

10.2 Cuando la pelota está dentro del área que están defendiendo y tienen su palo en la mano, los porteros pueden:

- a - usar su stick, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo para empujar la pelota para alejarla, desviar la pelota (en cualquier dirección incluso más allá de la Línea de fondo) o pararla

Esto permite a los porteros usar sus manos, brazos o cualquier parte de su cuerpo para alejar la pelota, pero solamente para salvar un gol y no para lanzarla a gran distancia impulsándola con fuerza.

- b - usar su stick, pies, piernas o guardas para impulsar la pelota con fuerza

10.3 Los porteros no pueden tenderse sobre la pelota.

10.4 Cuando la pelota está fuera de su área, los porteros solo pueden jugar la pelota con su palo.

10.5 Los porteros pueden jugar la pelota mientras están tumbados sobre su área siempre que la pelota esté dentro de la misma.

11. CONDUCTA EN EL JUEGO: ÁRBITROS

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

11.2 Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad de la pista durante todo el partido,

11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones sobre golpes francos dentro del área, penalti corner, penalti strokes y goles en una mitad de la pista.

11.4 Los árbitros son responsables de llevar un registro por escrito de los goles marcados o concedidos, de las tarjetas de amonestación y de las suspensiones.

11.5 Los árbitros son responsables de garantizar que se juegue el tiempo reglamentario y de indicar el final de cada mitad y la conclusión del penalti corner si se prolonga el tiempo.

11.6 Los árbitros usarán el silbato para:

- a. empezar y terminar cada mitad de partido
- b. empezar un bully

- c. hacer cumplir un castigo
- d. empezar y acabar un penalti stroke
- e. señalar un gol
- f. reanudar el partido después de cada gol marcado o concedido
- g. reanudar el partido después de un penalti stroke en el que no se ha marcado ni concedido gol
- h. parar el partido para la sustitución de un portero y reanudarlo al completarse la sustitución
- i. parar el partido por cualquier otra razón y reanudarlo
- j. indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha salido completamente fuera de la pista.

11.7 Los árbitros no pueden actuar como entrenadores durante el partido.

11.8 Si la pelota golpea a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto suelto sobre el campo, el juego continua.

12. SANCIONES

12.1 Ventaja: se señalará falta solamente cuando un jugador o equipo resulte desfavorecido a causa de una infracción a las reglas de un jugador contrario.

Si la señalización de una falta no conlleva ventaja para el equipo que no ha infringido las reglas, el juego debe continuar.

12.2 Se concederá un golpe franco al equipo contrario:

- a. por una falta de un jugador atacante en la mitad del pista en la que atacan
- b. por una falta no intencionada de un defensor fuera del área pero dentro de la mitad de la pista que defienden

12.3 Se señalará penalti corner :

- a. por una infracción de un defensor en el área que no evite la probable consecución de un gol.
- b. por una falta intencionada cometida dentro del área por un defensor contra un contrario que no tiene la posesión de la pelota ni posibilidad de jugarla.
- c. por una falta intencionada cometida por un defensor fuera del área, pero dentro de la mitad de la pista que están defendiendo.
- d. por jugar la pelota intencionadamente por su línea de portería por parte de un defensor

A los porteros se les permite desviar la bola con su palo, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección, incluso por la línea de fondo.

- e. contra el equipo que hizo una sustitución incorrecta.
- f. Cuando la bola queda alojada en la ropa o equipación de un jugador estando en su propia Área

12.4 un penalti stroke:

- a. por una falta de un defensor en el área que evite la probable consecución de gol
- b. por una falta intencionada de un defensor dentro del área sobre un jugador contrario que tiene la posesión de la pelota o la oportunidad de jugarla.
- c. si los defensores cruzan repetidamente la línea de portería antes de lo permitido durante el lanzamiento del penalti corner.

12.5 Si hay otra infracción o un caso de mala conducta antes del lanzamiento de la falta concedida:

a. puede adelantarse el golpe franco hasta 5 metros.

Un golpe franco a favor de los atacantes no puede adelantarse hasta dentro del área.

b. puede señalarse un castigo más severo,

c. puede utilizarse una sanción personal

d. puede cambiarse la dirección de una falta si el equipo a cuyo favor se ha señalado en principio la falta cometiera una infracción a continuación.

13. PROCEDIMIENTO PARA EJECUTAR LAS SANCIONES

13.1 Ubicación del golpe franco:

a. un golpe franco se saca cerca del lugar donde ha ocurrido la infracción,

“Cerca de” (en inglés “close to”) significa dentro la distancia de juego de donde la infracción ha ocurrido sin que se obtenga una ventaja significativa.

El lugar desde donde ha de sacarse un golpe franco ha de ser más preciso cuando la infracción ocurre cerca del área.

Un golpe franco a favor d el equipo atacante a poca distancia fuera del área no puede se arrastrado dentro del área; la pelota debe separarse del palo antes de entrar en el área.

b. un golpe franco concedido fuera del área a favor del defensor hasta una distancia de 9 metros de la línea de fondo, se saca hasta a una distancia máxima de 9.10 m. de la línea de fondo en perpendicular al lugar en donde ha ocurrido la falta y en paralelo a la banda.

c. un golpe franco concedido dentro del área a favor de la defensa se sacará en cualquier lugar dentro del área o a una distancia máxima de 9.10 metros de la línea de fondo en perpendicular con el lugar de la infracción, y en paralelo a la banda.

13.2 Procedimientos para sacar un golpe franco, hacer un saque de centro y para poner de nuevo la pelota en juego después de que haya salido fuera del campo:

a. la pelota debe estar parada

b. se empuja la pelota y esta debe moverse al menos 100 milímetros antes de que otro jugador del mismo equipo que ha sacado el golpe franco pueda jugarla.

Una acción de arrastre usada para jugar la pelota en un golpe franco no debe tener como resultado el que esta se juegue dos veces.

c. después de jugar la pelota, el jugador que ha sacado el golpe franco no debe jugarla de nuevo ni aproximarse a una distancia en que pueda jugarla hasta que haya sido jugada por otro jugador

d. ningún jugador del equipo contrario puede estar a menos de 3 metros de la pelota

Si un jugador permanece a menos de 3 m. de la pelota pero sin influir en el juego, el saque del golpe franco no deberá demorarse.

e. cuando se concede un golpe franco a favor de un atacante a una distancia de 3 m. o menos del área, todos los jugadores menos el que lo saca deben estar al menos a 3 m. de la pelota.

13.3 Lanzamiento de un penalti corner:

a. la pelota se coloca sobre la línea de fondo dentro del área al menos a 6 m. del poste y en el lado de la portería que prefiera el equipo atacante,

b. un jugador atacante empuja la pelota sin elevarla intencionadamente

c. el jugador atacante que empuja la pelota desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera del campo

- d. los otros jugadores atacantes deben estar en el campo, fuera del área, sin que sus palos, manos y pies toquen el suelo dentro del área
- e. a ningún atacante, a no ser el jugador que realiza el saque desde la línea de portería se le permite estar a menos de 3 m. de la pelota en el momento en que se empuja la pelota
- f. **el portero defensor, si lo hay**, debe estar en la portería. Todos los demás miembros del equipo defensor deben estar detrás de la Línea de fondo del lado contrario de la portería de aquel desde donde se saca el penalti, sin que sus palos, pies y manos toquen el suelo dentro de la pista.
- g. hasta que la bola no haya sido jugada ningún atacante, excepto el que realiza el saque desde la línea de fondo, puede entrar en el área, ni tampoco ningún defensor cruzar la línea de fondo.
- h. después de jugar la pelota, el jugador que empuja la pelota desde la línea de fondo no puede volver a jugar la pelota ni acercarse a ella a una distancia que pueda jugarla hasta que la pelota haya sido jugada por otro jugador
- i. no se puede marcar gol hasta que la pelota haya salido fuera del área

Dar un golpe de cachete a la pelota ("slip hitting"), lo que se define como un movimiento del palo que implica un empuje muy largo o un barrido antes de entrar en contacto con la pelota se considera un golpeo y está por tanto prohibido.

Un defensor que claramente corre hacia el lugar del tiro o hacia el jugador que saca sin intención de jugar la bola con su stick debe ser penalizado por juego peligroso.

Además, si un defensor que está a menos de tres metros del tiro a puerta durante el lanzamiento de un P.corner, es golpeado por la bola por debajo de la rodilla, se concederá otro P.corner. Si es golpeado por encima de la rodilla estando en una postura normal, el tiro será juzgado peligroso y se concederá un tiro libre para el equipo defensor

j. las normas del penalti corner ya no serán aplicables si la pelota sale más de 3 metros fuera del área.

13.4 Se prolongará el partido al final del primer y del segundo tiempo para permitir completar el lanzamiento de un penalti corner o cualquier subsiguiente penalti corner o penalti stroke. En esta situación, el penalti corner se considera terminado cuando:

- a. se marca gol
- b. un atacante comete falta
- c. la pelota sale más de 3 metros fuera del área
- d. la pelota sale fuera del área por segunda vez
- e. la pelota sale por la línea de fondo y no se señala otro penalti corner
- f. la pelota sale por la tabla de banda y no se señala otro penalti corner
- g. un defensor comete una falta que no da lugar a otro penalti corner
- h. se concede un penalti stroke

Si se para el juego durante el lanzamiento de un penalti corner a causa de una lesión o por cualquier otra razón y no se señala ninguna otra falta, el penalti corner ha de sacarse de nuevo

13.5 Lanzamiento de un penalti stroke

- a. **El tiempo y el juego se paran, al concederse un P.stroke**

b. Todos los jugadores sobre la pista a excepción del lanzador y el jugador defensor deben permanecer fuera de la mitad de la pista en la que se ha de sacar el penalti-stroke y no deben influenciar en el lanzamiento.

c. la bola se colocará sobre el punto de penalty

d. el jugador que lanza el tiro debe estar detrás y a distancia de juego de la bola antes de iniciar el lanzamiento

e. el jugador que defiende el P.stroke debe estar con ambos pies sobre la Línea de portería y no puede abandonarla ni mover los pies hasta que la bola haya sido jugada

f. si el jugador que defiende el P.stroke es un portero, éste debe llevar casco protector, pero si el jugador que defiende el P.stroke está tomando parte en el partido como jugador de campo, puede llevar solamente careta protectora como equipo de protección

Si el equipo que defiende un P.stroke ha elegido jugar solamente con jugadores de campo y no utiliza un portero sustituto para defender el P.stroke, el defensor puede solamente usar su stick para hacer una parada

g. ha de sonar el silbato cuando el jugador que lanza el P.stroke y el jugador que lo defiende están en posición

h. el jugador que lanza el P.stroke no puede lanzarlo hasta que haya sonado el silbato.

Ni el jugador que lanza el P.stroke ni el jugador que lo defiende pueden demorar su lanzamiento

i. el jugador que lanza el tiro no puede fintar al jugar la bola

j. el jugador que lanza puede realizar un empuje, un flick o un scoop y puede elevar la bola a cualquier altura

Usar el arrastre al jugar la bola en un P.stroke. no está permitido

k. el jugador que lanza el tiro puede jugar la bola solo una vez y no puede posteriormente acercarse a la bola o al jugador que defiende el P.Stroke

13.6 El penalti stroke se considera terminado cuando:

a. se marca o se concede gol

b. la pelota se para dentro del área, se mete en la equipación del portero, es cogida por el portero, o sale fuera del área.

13.7 Por una infracción durante el lanzamiento de un penalti stroke:

a. por el jugador que lo lanza: se señala un golpe franco a favor de la defensa

b. cuando el jugador que defiende el P.stroke evita que un gol sea marcado pero deja la Línea de portería o mueve uno de sus pies antes que la bola haya sido jugada: el P.stroke se ha de lanzar de nuevo

Para la primera falta de este tipo, el jugador debe ser amonestado (tarjeta verde) y para cualquier infracción posterior debe ser suspendido (tarjeta amarilla)

- c. por cualquier otra infracción del jugador defensor del P.stroke que evite que un gol sea marcado: se concederá gol
- d. por una falta del defensor que no evite un gol: el P.stroke debe lanzarse de nuevo
- e. por una infracción de un jugador del equipo defensor y no se marca gol: el P.stroke se sacará de nuevo
- f. por una infracción de un jugador del equipo atacante y que se marca gol el P. stroke se sacará de nuevo

14. SANCIONES PERSONALES

14.1 Por cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a. advertido (de palabra)
- b. amonestado (mostrándole una tarjeta verde)
- c. suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos de tiempo de juego (mostrándole una tarjeta amarilla)

durante el tiempo de cada suspensión temporal de un jugador en o fuera de la pista, el equipo infractor jugará con un jugador menos.

d. expulsado permanentemente para el partido en juego (mostrándole una tarjeta roja).

Por cada suspensión permanente, el equipo infractor jugará el resto del partido con un jugador menos

Puede aplicarse una sanción personal además de señalar la falta correspondiente.

14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente han de permanecer en el lugar destinado para ello hasta que el árbitro que los ha suspendido les permita reincorporarse al juego.

14.3 Los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo durante el descanso y después del mismo deben volver al lugar designado para finalizar su suspensión.

14.4 La duración señalada de una suspensión puede ampliarse por el mal comportamiento del jugador mientras esté suspendido.

14.5 Los jugadores expulsados permanentemente deben abandonar el campo y sus alrededores.

ARBITRAJE

1 OBJETIVOS

1.1 Arbitrar hockey es un reto agradable de participar en el juego.

1.2 Los árbitros contribuyen en el juego:

- a. ayudando a elevar la categoría del juego a todos los niveles al garantizar que los jugadores respeten el reglamento
- b. asegurando que cada partido sea jugado correctamente
- c. ayudando a incrementar el disfrute del juego a jugadores, espectadores, etc.

1.3 Estos objetivos pueden alcanzarse si los árbitros son:

- a. consecuentes: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consecuentes
- b. justos: las decisiones deben hacerse con un sentido de justicia e integridad
- c. preparados: no importa el tiempo que un árbitro lleve ejerciendo como tal, es importante prepararse concienzudamente para cada partido
- d. centrados: la concentración ha de mantenerse todo el tiempo; un árbitro no ha de permitir que nada le distraiga
- e. cercanos: un buen conocimiento del Reglamento se ha de completar con una buena relación con los jugadores
- f. mejores: los árbitros han de aspirar a ser mejores en todos y cada uno de los partidos
- g. naturales: los árbitros deben ser ellos mismos y no intentar imitar a otra persona durante todo el partido

1.4 Los árbitros deben:

- a. tener un profundo conocimiento del Reglamento pero teniendo en cuenta que el espíritu de cada Regla y el sentido común han de regir cada decisión
- b. ayudar y fomentar el juego habilidoso, actuar con rapidez y firmeza en las infracciones y aplicar los castigos adecuados
- c. establecer el control y mantenerlo durante todo el partido
- d. usar todos los medios disponibles para controlar el partido
- e. aplicar la Ley de la ventaja tanto como sea posible para conseguir un partido fluido y abierto sin perder el control del mismo

2 APLICACIÓN DE LAS REGLAS

2.1 Protector del juego habilidoso y penalizar las infracciones:

- a. determinar la relativa gravedad de una infracción, y las infracciones graves tales como peligrosidad y juego duro han de tratarse pronto y firmemente.
- b. las faltas intencionadas deben penalizarse con firmeza.
- c. los árbitros deben demostrar que si los jugadores colaboran, se protegerá el juego habilidoso y el partido se interrumpirá solo cuando sea esencial para su correcto desarrollo.

2.2 Ventaja:

- a. No es necesario castigar cada falta en la que el defensor no se beneficie por ello innecesarias interrupciones en el transcurso de un partido causan indebidos retrasos y nerviosismo
- b. Cuando se infringen las reglas un árbitro debe aplicar la ventaja si este es el castigo más severo
- c. Poseer la bola no significa necesariamente tener una ventaja; para aplicar la ley de la ventaja el jugador/equipo con la bola ha de poder realizar su juego
- d. Habiendo decidido aplicar la ventaja, no puede darse una segunda oportunidad volviéndose atrás señalando la falta inicial
- e. Es importante anticiparse al ritmo del partido, mirar más allá de la acción momentánea y ser consciente de las diferentes posibilidades del desarrollo del juego

2.3 Control:

- a. las decisiones deben hacerse inmediatamente, con resolución y de una manera clara y consecuente
- b. una acción estricta al principio de un partido generalmente disuade de la repetición de una falta
- c. no es admisible que los jugadores falten al respeto o insulten a sus oponentes, árbitros o demás técnicos, verbalmente o con gestos o actitudes. Los árbitros deben tratar con firmeza estos comportamientos y en determinadas circunstancias avisar o amonestar (tarjeta verde), suspender temporalmente (tarjeta amarilla) o permanentemente (tarjeta roja). Los avisos amonestaciones y suspensiones pueden aplicarse separadamente o en combinación con otro castigo
- d. los avisos pueden darse a los jugadores cercanos sin parar el partido
- e. es posible para un jugador recibir dos tarjetas verdes o dos amarillas por diferentes faltas durante el mismo partido pero si una falta por la que se ha mostrado tarjeta se repite, la misma tarjeta no puede mostrarse de nuevo, se ha de señalar un castigo más severo.
- f. cuando se muestra una segunda tarjeta amarilla, el periodo de suspensión debe ser significativamente más largo que el primero
- g. debe existir una clara diferencia entre la duración de una expulsión temporal por una falta menor y la duración por infracciones más serias y/o que impliquen violencia
- h. si un jugador intencionadamente se comporta de una manera violenta o vejatoria hacia otro jugador, árbitro o delegado, debe mostrarse inmediatamente una tarjeta roja

2.4 Castigos:

- a. existe una amplia gama de castigos:
- b. se pueden aplicar dos castigos a la vez en el caso de infracciones graves o repetitivas

3 TÉCNICA ARBITRAL

3-1 Los principales aspectos de un buen arbitraje son.

- a. preparación del partido
- b. cooperación
- c. movilidad y colocación
- d. uso del silbato
- e. señalización

3.2 Preparación del partido:

- a. los árbitros deben prepararse a fondo para el partido llegando con tiempo suficiente al terreno de juego
- b. antes de que empiece el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas del terreno de juego, las porterías y las redes, así como cualquier otro equipamiento de juego o del campo que pueda ocasionar peligro
- c. los dos árbitros deben llevar colores similares pero diferentes a los de los dos equipos.
- d. deben usar prendas apropiadas.
- e. el calzado ha de adaptarse a las condiciones del terreno y favorecer la movilidad
- f. el equipo para el arbitraje incluye una copia del Reglamento en curso, un potente e inconfundible silbato, un cronometro, tarjetas para indicar los castigos y material para poder anotar las incidencias del partido.

3.3 Cooperación:

- a. un buen trabajo de equipo y cooperación entre los árbitros es fundamental.

- b. antes del partido los árbitros deben ponerse de acuerdo sobre cómo ayudarse mutuamente durante el partido. Deben mantener contacto visual a lo largo de todo el partido
- c. Los árbitros deben ser responsables y estar preparados de prestar ayuda si uno de ellos no puede ver o tiene dificultad de ver alguna parte del campo.
- d. En caso necesario y si es conveniente deben cruzar la Línea de centro y llegar tan lejos como sea necesario dentro la mitad de campo del compañero para ayudarlo. Esto da confianza a los jugadores de que la decisión tomada es correcta
- d. ambos árbitros deben llevar un registro de los goles marcados y tarjetas mostradas, registro que será confirmado al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento

- a. los árbitros deben tener movilidad para poder colocarse en la posición apropiada a lo largo del partido.
- b. árbitros estáticos no pueden ver el juego con claridad suficiente para poder tomar decisiones correctas en todo momento
- c. árbitros en forma, con movilidad y bien colocados pueden concentrarse mejor en el curso del partido y en las decisiones que hayan que tomar
- d. cada árbitro actúa principalmente en una mitad de campo con la Línea de centro a su izquierda
- e. en general, la mejor posición para un árbitro es por delante de y en el ala derecha del equipo atacante
- f. si el juego está entre la Línea de centro y el Área, los árbitros deben colocarse cerca de su Línea de banda
- g. cuando el juego está en el Área, los árbitros deben dirigirse hacia el interior del campo lejos de las Líneas de banda y, en caso necesario, dentro de la misma Área a fin de poder ver las infracciones graves y juzgar si los Tiros a portería son legítimos
- h. en los Penalty-corners y después de que la bola haya salido de la pista, los árbitros han de colocarse en una posición en la que tengan una buena visión de cualquier posible acción
- i. en los Penalty-strokes, los árbitros deben colocarse detrás y a la derecha del jugador que hace el lanzamiento
- j. los árbitros han de evitar que su posición interfiera el juego.
- k. los árbitros han de estar de cara a los jugadores durante todo el partido.

3.5 Uso del silbato:

- a. el silbato es el principal medio de comunicación entre el árbitro y los jugadores, el otro árbitro y las demás personas involucradas en el juego
- b. El silbato ha de usarse con decisión y suficientemente fuerte para que todos los interesados puedan oírlo. Esto no significa hacer sonar el silbato con largos y fuertes pitidos cada vez
- c. el tono y la duración del pitido han de reflejar la gravedad de las faltas cometidas

3.6 Señalización:

- a. las señales deben ser claras y mantenidas el tiempo suficiente para asegurar que los jugadores y el otro árbitro tengan buen conocimiento de cada decisión
- b. solamente pueden usarse las señales establecidas
- c. es preferible permanecer parado al señalar una falta
- d. no han de hacer señales que crucen su cuerpo

- e. no es bueno mirar a otro lado al señalar una falta o tomar una decisión, podría no darse cuenta de otras infracciones, perder concentración o, incluso, demostrar inseguridad.

4 SEÑALES ARBITRALES

4.1 Tiempo:

- a. Inicio: volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo arriba en el aire
 - b. Parar el tiempo: volverse hacia el otro árbitro y cruzar las manos a la altura de las muñecas, con los brazos extendidos por encima de la cabeza
 - c. Tiempo restante 2 minutos: elevar ambas manos en el aire con los índices apuntando hacia arriba
 - d. Tiempo restante 1 minuto: elevar una mano en el aire apuntando hacia arriba con el índice
- Una vez una señal de tiempo ha sido reconocida no es necesaria ninguna otra señal de tiempo*

4.2 Bully: mover las manos alternativamente arriba y abajo delante del cuerpo con las palmas encaradas entre si

4.3 Bola fuera del campo:

- a. bola más allá de la Tabla de banda: indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente
- b. bola más allá de la Línea de fondo por un atacante: mirar hacia el centro de la pista y extender ambos brazos horizontalmente en cruz.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia el centro de la pista

4.5 Comportamiento en el juego:

Las señales para faltas de conducta en el juego deben mostrarse si existe alguna duda sobre la razón de la decisión.

- a. Juego peligroso: colocar un antebrazo en diagonal cruzando el pecho
- b. Mala conducta y/o jugador encolerizado: parar el juego y hacer un movimiento de calma moviendo lentamente las manos arriba y abajo con las palmas hacia abajo, delante del cuerpo
- c. Pies: levantar ligeramente una pierna y tocarla con la mano cerca del pie en el tobillo
- d. Bola elevada: sostener las palmas de las manos horizontalmente delante del cuerpo, encaradas y separadas aproximadamente 15 cm. una de la otra
- e. Obstrucción: mantener los brazos cruzados delante del pecho
- f. Obstrucción tercera persona: abrir y cerrar alternativamente los antebrazos delante del pecho
- g. Obstrucción del stick: mantener un brazo extendido hacia abajo por delante del cuerpo a medio camino entre horizontal y vertical. Tocar el antebrazo con la otra mano
- h. Distancia 3 metros: extender un brazo hacia arriba en el aire mostrando la mano abierta con todos los dedos extendidos.

4.6 Castigos:

- a. Ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en dirección hacia donde juega el equipo que obtiene la ventaja
- b. Tiro-libre (push): indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente
- c. Tiro-libre (push) avanzado hasta 5 mts. Elevar un brazo verticalmente con el puño cerrado
- d. Penalty-corner: apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería
- e. Penalty-stroke: apuntar con un brazo al punto de Penalty con el otro extendido hacia arriba en el aire. Esta señal indica también tiempo parado.

ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y EQUIPO

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. PISTA DE JUEGO Y SU EQUIPAMIENTO

1.1 La pista de juego es rectangular de 36.00 a 44.00 metros de largo, limitado por las Tablas de banda y 18.00 a 22.00 metros de ancho, limitado por las Líneas de fondo.

Las medidas de la pista serán, siempre que sea posible, las máximas permitidas. Si esto no fuera posible se recomienda un ancho de 21 mts a fin de que las líneas de Área encuentren las líneas de fondo antes de llegar a las Tablas de banda

Se recomiendan unas mínimas zonas-corredor fuera de las Líneas de fondo (3 metros) y de las Tablas de banda (1 metros).

1.2 Marcas:

a. ninguna otra marca puede hacerse en la superficie de juego a no ser las descritas en esta Regla

Si se juega hockey-sala en una superficie marcada para otros deportes las marcas han de ser de un color distinto

b. las líneas son de 50 mm de ancho y deben estar claramente marcadas en toda su longitud

c. las Líneas de fondo y todas las marcas comprendidas entre ellas y las Tablas de banda forman parte del terreno de juego

d. todas las marcas han de ser de un color que contraste con la superficie de juego.

1.3 Tablas de banda de la pista:

a. marcan los 36.00 a 44.00 mts de la longitud de la pista

b. son barras de un corte transversal de 100mm

c. con su cara interior inclinada 10mm hacia la pista

Las Tablas de banda han de ser de madera o un material con propiedades similares.

No deben tener sujeciones o soportes que puedan ser peligrosos para jugadores y árbitros

1.4 Líneas y otras marcas:

a. Líneas de fondo: son las líneas limítrofes de 18.00 a 22.00 metros de largo

b. Líneas de portería: son la parte de cada Línea de fondo comprendida entre los postes

c. Línea de centro: la que cruza la pista horizontalmente por el centro

d. líneas de 300 mm de largo, marcadas dentro de la pista en cada Línea de fondo, a ambos lados de la portería, a 6 metros desde el borde exterior del poste más cercano, medición hecha entre los dos bordes más lejanos de cada línea

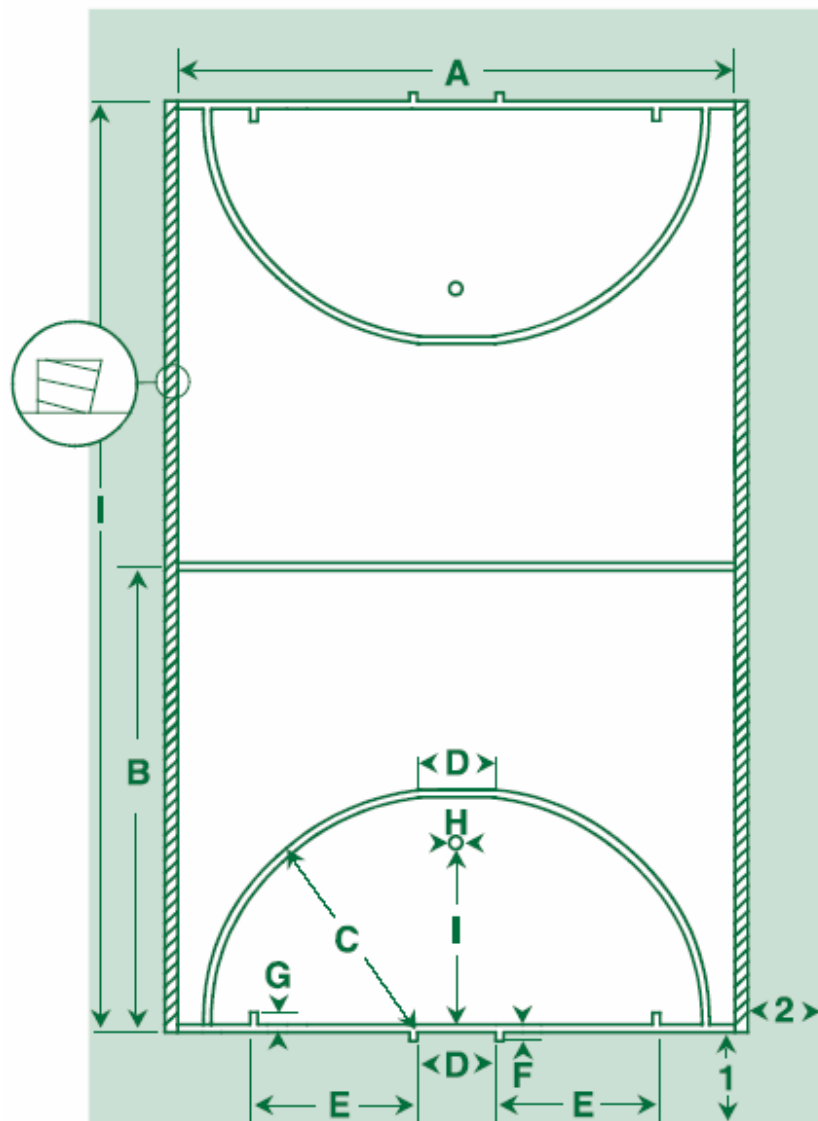
e. líneas de 150 mm de largo, marcadas fuera de la pista en cada Línea de fondo, a 1.50 mts desde el centro de dicha línea, midiéndose entre los bordes más cercanos de estas líneas

f. Puntos de penalti de 100 mm de diámetro marcados frente al centro de cada portería, con el centro del punto a 7.00 metros del borde interior de la Línea de portería correspondiente.

1.5 Áreas:

- a. líneas de 3,00 metros de largo y paralelas a las Líneas de fondo marcadas dentro de la pista y con sus centros en línea con los centros de las Líneas de fondo. La distancia desde los bordes exteriores de estas líneas de 3.00 metros hasta los bordes exteriores de las Líneas de fondo ha de ser de 9.00 metros
- b. estas líneas serán continuas formando arcos también continuos en ambas direcciones hasta llegar a encontrarse con las Líneas de fondo, formando cuadrantes cuyo centro es la arista interior del correspondiente poste más cercano
- c. las líneas 3,00 metros y los arcos se llaman Líneas de Área o de Círculo. Los espacios comprendidos por estas líneas, incluyendo las líneas mismas se llaman Círculos o Áreas

Figure 1 : Indoor Pitch



Dimensiones de La Pista de juego			
Código	Metros	Código	Metros
A	Mínimo 18.00 Máximo 22.00	G	0,30
B	Mínimo 18.00 Máximo 22.00	H	0.10
C	9.00	I	7.00
D	3.00		
E ^{7,00*}	6.03	1	Mínimo 3.00
F ^{3,00}	0.15	2	Mínimo 1.00

Dimensiones de la Pista de Juego

* La dimensión E está medida desde la línea de poste y no desde el poste mismo. La distancia desde el poste es de 6.00 metros.

1.6Porterías:

- dos postes verticales, unidos por una barra horizontal (travesaño) y colocados en el centro de cada Línea de fondo sobre las marcas exteriores
- los postes y el travesaño son blancos, de corte transversal rectangular y de 80mm de ancho y 80mm de grosor
- los postes no deben sobrepasar verticalmente la barra transversal y ésta no debe sobrepasar horizontalmente los postes
- la distancia entre las aristas interiores de los postes es 3,00 metros y la distancia desde la arista inferior del travesaño hasta el suelo es de 2,00 metros
- el espacio fuera del campo detrás de postes y travesaño y limitado por la red, es de un mínimo de 800mm metros de fondo en el travesaño y de un mínimo de 1.00 mts de profundidad a ras de suelo.

Las tablas laterales y de fondo de portería no son obligatorias pero si existen han de cumplir con lo siguiente:

- las tablas laterales son de 100 metro de largo y 460 mm de alto
- las tablas de fondo son de 3,00 metros de largo y 460mm de alto
- las tablas laterales están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con la Línea de fondo y fijadas por detrás de los postes sin que hagan aumentar su grosor
- las tablas de fondo están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con las tablas laterales y en paralelo a la Línea de fondo. Están fijadas al final de las tablas laterales
- las tablas laterales y las de fondo son de color oscuro por su parte interior

1.7Redes:

- las mallas de no más de 45 mm

- b. atadas a la pa
- c. las redes cuel
- d. las redes bie travesaño y las
- e. las redes fijac

Figure 2 : Goal
 Figure 2 : Goal
 Figure 2 : Goal
 Figure 2 : Goal
 Figure 2 : Goal

o más de 150mm
 /
 y los postes y el

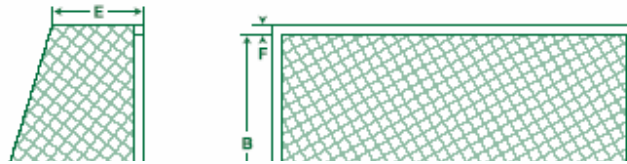
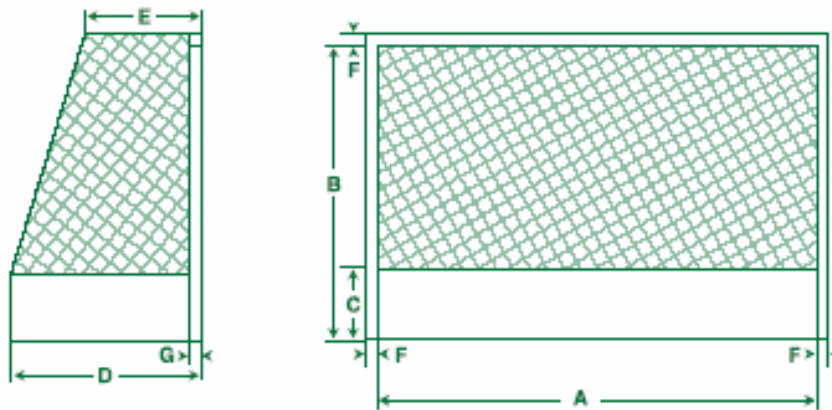


Figure 2 : Goal



Dimensiones de la portería

Código	Metros	Código	Metros
A	3,00	E	Mínimo 0,80
B	2,00	F	0,080
C	0,46	G	0,080
D	Mínimo 1,00		

Figura 2 portería

1.8 Banquillos y Mesa:

- a. un banco para cada equipo colocado a un lado de la pista, fuera y a lo largo de la misma.
- b. Una mesa para controlar el tiempo colocada fuera de la pista en el mismo lado y entre los banquillos

La posición de banquillos y mesa no ha de causar peligro a jugadores y árbitros.

2. EL STICK

Todas las mediciones son hechas y otras especificaciones evaluadas con el stick con todos los revestimientos o adherencias (esto es, el stick tal como va ser usado en el campo)

2.1 El stick:

- la forma tradicional que ha tenido stick se mantendrá
- no ha sido aprobado ningún diseño especial de mango o de pala, pero no se permite la introducción de formas y diseños exagerados fuera de los parámetros especificados.

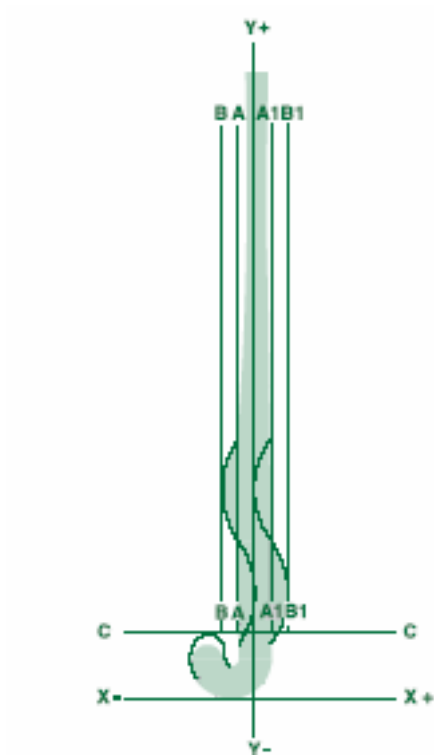


Figura 3 El Stick

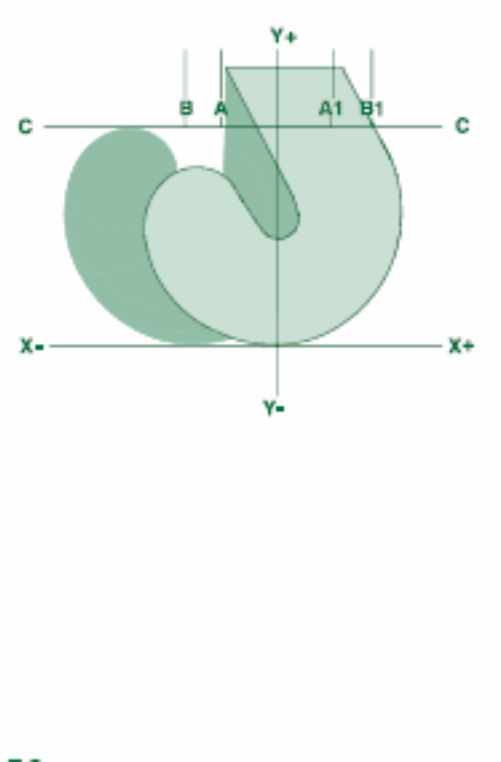


Figura 4 Pala del stick

2.2 Diagramas del stick:

- las descripciones y especificaciones de esta Regla están relacionadas con los diagramas 3 y 4
- el stick está comprendido de dos partes diferenciadas, el mango y la pala
- en ambos dibujos se muestra el stick con el mango en posición vertical, dentro la perpendicular central a la superficie horizontal plana (eje XX)

- d. la base curvada de la pala se muestra colocada sobre el eje XX. Este eje es el principio de su longitud vertical (eje YY)
- e. la pala termina en la línea C – C trazada paralela al eje XX, 100 mm a lo largo del eje YY en sentido positivo (hacia +Y)
- f. el eje YY es perpendicular al eje XX . Para mediciones, el stick se ha de estar alineado de tal manera que el eje YY pase a través del centro de la parte superior del mango
- g. el mango empieza en la línea C – C y continua en dirección Y positiva.

2.3 Forma y dimensiones del Stick

- a. el stick ha de ser totalmente liso y no tener ninguna parte rugosa o puntiaguda
- b. el mango y la pala conformarán una sección transversal lisa continua a lo largo de la línea C – C
- c. la pala debe tener forma de “J” o “U” con el final de la abertura limitada por la línea C – C
- d. la pala no tiene límite a lo largo del eje XX
- e. la pala ha de ser plana solo en su parte izquierda (el lado que queda a la izquierda del jugador cuando sostiene el stick con el final de la abertura de la pala apuntando directamente en sentido opuesto al frontal del jugador, es decir, la parte mostrada en los diagramas)
- f. la parte de juego plana de la pala del stick y toda su continuación a lo largo del mango ha de ser lisa y a un solo plano, pudiendo tener una desviación cóncava o convexa con dicho plano de no más de 4 mm en cualquier dirección

La desviación de la cara de juego de la pala se comprueba ajustando una regla sobre cualquier punto a lo largo de ella y midiendo la profundidad de la desviación con un calibrador estándar. La profundidad de la curvatura cóncava por debajo del borde recto no puede exceder de 4 mm. La suma de depresiones por debajo del borde recto en los bordes del stick no será superior a los 8 mm.

- g. incluyendo todas las envolturas adicionales, el stick debe poder pasar a través de un aro con un diámetro interior de 51 mm
- h. las líneas A – A y A1 – A1 del diagrama están a 51 mm , paralelas y equidistantes del eje YY
- i. las líneas B – B y B1 – B1 están a 20 mm de A – A y A1 – A1 respectivamente
- j. El mango puede ser curvado o arqueado sobresaliendo de la línea A – A, pero solamente una vez a lo largo de la longitud del eje YY y no sobrepasando la línea límite B – B

La forma y dimensiones del stick se comprueban usando un tablero plano marcado con las líneas mostradas en la figura 5. El stick se coloca con la cara de juego hacia abajo encima del tablero.

- k. la inclinación o arco se comprueba con una cuña puntiaguda de 25mm. desde su base hasta su punta o también con un cilindro de 25mm.de diámetro. El stick se coloca plano sobre una superficie llana. La cuña se coloca con su base sobre la superficie. El cilindro se desliza a lo largo sobre la superficie. Ni la cuña ni el cilindro pueden pasar completamente por debajo del stick en ningún punto a lo largo de toda su longitud

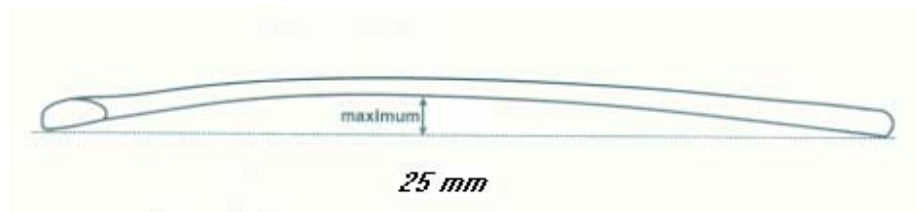


Figura 5: Curvatura del Stick

2.4 Cara de Juego del stick

- a. la cara de juego es la parte completa mostrada en los diagramas y los bordes de esta parte
- b. los bordes y la parte no de juego han de ser redondeados y tener un perfil liso y continuo.

Los jugadores han de saber que, en algunos casos, los fabricantes pueden rechazar una reclamación por rotura del stick producida por usar el borde para pegar la bola, ya que muchos sticks no están fabricados para este uso.

2.5 el peso total del stick no excederá de 737 gramos

2.6 La velocidad de la bola no puede ser superior al 98% de la velocidad de la pala del stick bajo condiciones testadas

La velocidad de la pelota ha sido determinada a través de una serie de 5 tests con una velocidad de stick de 80 km./hora, en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la bola se calcula por el tiempo empleado en pasar entre dos puntos establecidos y se expresa como una ratio de la velocidad específica del stick

Se han usado bolas 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

2.7 Material:

- a. el stick 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
- b. la aplicación de adhesivos y resinas se permiten con la condición de que la superficie del stick se mantenga lisa y en concordancia con sus especificaciones

2.8 la FIH se reserva el derecho para la prohibición de cualquier stick que, en opinión del HRB, sea inseguro o pueda tener un impacto perjudicial al jugar hockey

3. LA BOLA

3.1 La bola:

- 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 lisa permitiéndose, no obstante, las muescas o hendiduras

4. EQUIPO PARA LOS PORTEROS

4.1 Manoplas:

- a. cada manopla ha de 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 stick si éste no es sostenido con la mano

4.2 Guardas: cada una ha de medir como máximo 300 mm de ancho una vez colocada en la pierna del jugador

Las dimensiones de las manoplas y las guardas se miden usando muestras con las dimensiones interiores pertinente.