

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE
HOCKEY**



**REGLAMENTO DE
HOCKEY HIERBA
2010**

1 Octubre 2010

TERMINOLOGÍA

Jugador

Uno de los participantes en un equipo.

Equipo

Un equipo está formado como máximo de 16 personas, 11 jugadores como máximo en el campo y hasta 5 suplentes.

Jugador de campo

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

Porteros.

Uno de los participantes de cada equipo sobre el terreno, 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 portero y otro equipamiento de protección.

Jugador de campo con privilegios de portero

Uno de los participantes que no utiliza todo el equipamiento de protección de un portero pero que tiene los privilegios de portero. Este jugador debe llevar una camiseta de diferente color que el resto de jugadores de su equipo para su identificación.

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 (55 metros) que delimita el campo.

Línea de portería

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

Línea de banda

La línea más larga (91.40 metros) que delimita el 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.

Zona de 23 metros

La zona comprendida entre (y que incluye) la línea que cruza el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo, la parte correspondiente de las líneas de banda y de la línea de fondo.

Jugar la pelota: jugador de campo

Parar, desviar o mover la pelota con el palo.

Tiro a portería

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

La pelota puede ir fuera de la portería pero la acción se considera como un tiro a portería si la intención del jugador es marcar un gol con un tiro hacia la portería.

Golpeo (*hit*)

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

***Push* (golpe empujado)**

Mover la pelota a ras de suelo mediante un movimiento del palo que empuja la pelota después de que este se ha colocado cerca de la pelota. Cuando se empuja la pelota tanto ésta 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.

Forehand (jugada de golpeo de derecho con el canto interior del palo)

Jugar una pelota que está a la derecha del jugador dirigiéndola hacia adelante

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.

SOBRE EL JUEGO

1. Campo de juego

La siguiente información proporciona una descripción simplificada del terreno de juego. Las especificaciones detalladas del campo y su equipación 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 portería 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 metros de cada línea de fondo.
- 1.6 Las zonas denominadas áreas están marcadas dentro del campo alrededor de las porterías y enfrente del centro de las líneas de fondo.
- 1.7 Los puntos de penalty stroke 150mm de diámetro están marcados en frente del centro de cada portería con su respectivo centro a 6.40 metros del borde interior de la línea de portería
- 1.8 Todas las líneas tienen 75 milímetros 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 Las porterías se sitúan fuera del campo en el centro de cada línea de fondo y en contacto con ella.

2. Composición de los equipos

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

Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos en el terreno de juego, el tiempo debe ser parado para corregir la situación. El capitán del equipo infractor deberá ser sancionado con una sanción personal.

Las decisiones tomadas antes de la corrección de la situación no pueden ser cambiadas.

El partido se reanuda con una falta a favor del equipo contrario a menos que otra sanción se hubiera decretado contra el equipo

infractor inmediatamente antes de haberse parado el tiempo. En tal caso, el partido se reanuda con la acción sancionada previamente.

2.2 Cada equipo tiene un portero o un jugador con privilegios de portero sobre el terreno o juega solamente con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

- un portero que lleva la camiseta de distinto color y lleva un equipo protector completo, compuesto al menos de casco, guardas para piernas y pies. Este jugador será denominado en estas reglas como portero; o

- un jugador de campo con privilegios de portero con camiseta de distinto color y que puede utilizar el casco de protección (pero no guardas para piernas ni pies ni el resto del equipamiento de protección) cuando se encuentre dentro de su zona defensiva de 23 metros; Este jugador está obligado a utilizar el casco de protección cuando está defendiendo un Penalty Corner o un Penalty Stroke. Este jugador será denominado en estas Reglas como jugador de campo con privilegios de portero; o

- solo jugadores de campo; ningún jugador tiene privilegios de portero o lleva una camiseta de distinto color; ningún jugador puede llevar protección para la cabeza a no ser una máscara para la cara cuando defiendan un penalti corner o penalti stroke; todos los jugadores del equipo llevan el mismo color de camiseta.

Un equipo podrá cambiar entre estas opciones haciendo una sustitución.

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

- 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 o jugador de campo con privilegios de portero.

Si se señala otro P-corner antes de terminar uno PC anterior, la sustitución de otro jugador que no sea el portero defensor lesionado o suspendido o un defensor con privilegios de portero, no se debe llevar a cabo hasta que termine el subsiguiente P-corner

En un P-corner un portero defensor (llevando equipo protector completo) que se lesiona o es suspendido puede ser sustituido por otro portero llevando equipo protector completo o por un jugador con privilegios de portero.

En un P-corner un jugador defensor con privilegios de portero que se lesiona o es suspendido puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de portero y no por un portero llevando equipo protector completo.

Si un equipo tiene solamente jugadores de campo, no se permite la sustitución en un P-corner hasta que éste haya finalizado

Si un portero o jugador con privilegios de portero es suspendido temporalmente, su equipo ha de jugar con un jugador menos

- 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 el campo
- d. no se permiten las sustituciones de jugadores suspendidos durante su período de suspensión
- e. después de finalizar una suspensión un jugador puede ser sustituido sin volver previamente al campo
- f. a efectos de su sustitución los jugadores de campo deben abandonar el campo y volver a él a un máximo de tres metros de la línea de centro del lado del campo acordado con los árbitros
- g. el tiempo se parará para sustituir a un portero (esto es, el que lleva equipo protector completo) pero no para otras sustituciones.

El tiempo se parará brevemente para permitir que un portero con equipo protector completo tome parte en la sustitución. El tiempo no se parará para que un portero se ponga o se quite el equipamiento completo para realizar una sustitución incluso cuando se deba a la lesión del portero o a su suspensión. Si fuera necesario, el juego continuará con un jugador de campo con privilegios de portero con una camiseta diferente o sólo con jugadores de

campo mientras el portero sustituto se quita o se pone el equipo protector.

2. 4 Los jugadores de campo que lo abandonen 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 entre las líneas de 23 metros *en el lado del campo utilizado para las sustituciones.*

2. 5 Ninguna otra persona a no ser los jugadores, los porteros, los jugadores con privilegios de portero y los árbitros puede estar en el campo durante el partido sin el permiso de un árbitro.

2. 6 los jugadores, estén o no en el campo, están bajo la autoridad de los árbitros durante todo el partido, incluido el descanso del medio tiempo.

2. 7 Un jugador que esté lesionado o que sangre debe abandonar el campo 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 de 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 impone una sanción personal si el capitán no cumple con su responsabilidad.

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 indumentaria uniformada.

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

Los jugadores de campo:

- *pueden usar guantes para protección que no aumenten significativamente el tamaño de las manos;*
- *es recomendable que lleven protección en la espinilla, el tobillo y la boca;*
- *pueden 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;*
- *pueden llevar una máscara lisa para la cara preferiblemente transparente o blanca o sino de un solo color para defender un P.córner o P.stroke durante el tiempo de duración de un PS o PC y mientras estén dentro del área que defiendan.*
- *salvo los jugadores con privilegios de portero, no pueden llevar casco protector (máscara u otro elemento protector de la cabeza) en cualquier otra circunstancia.*

- 4.3 Los porteros y los jugadores de campo con privilegios de portero deben una camiseta de un solo color u otra prenda que sea de color diferente al del uniforme de ambos equipos.

Los porteros (es decir, aquellos que lleven equipo protector completo) deben llevar esta camiseta o prenda por encima de cualquier protección del torso.

- 4.4 Los porteros han de llevar un equipo protector compuesto de al menos un casco y guardas para piernas y pies, excepto para el lanzamiento de un P.stroke en el que pueden quitarse el casco y cualquier protección de manos.

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

- 4.5 Un jugador de campo con privilegios de portero puede llevar casco protector cuando se encuentre dentro de su zona defensiva de 23 metros. Este jugador tiene que llevar el casco cuando defienda un Penalty Corner o Penalty Stroke.

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

- 4.6 No se permite llevar ropa o equipación que aumente significativamente el tamaño natural del cuerpo de un portero o la zona de protección.
- 4.7 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 palo (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 palo pero no en ambos y su profundidad no puede exceder de los 25mm
 - d. el palo debe ajustarse a las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas (Hockey Rules Board)
- 4.8 La pelota es esférica, dura y blanca (o de otro color convenido que contraste con la superficie del terreno)

Una descripción detallada del palo, la pelota y equipación de porteros viene reseñada en una sección especial al final de este reglamento.

5 Partido y resultado

- 5.1 Un partido consiste en dos partes de 35 minutos y un descanso en el medio tiempo de 5 minutos.

Ambos equipos pueden acordar otras duraciones para cada parte y de descanso, excepto en lo establecido por las normas para determinadas competiciones.

Si ocurre algún incidente inmediatamente antes del fin de la primera parte o del final del partido que requiera revisión por parte de los árbitros, esta revisión puede llevarse a cabo aunque a continuación ya se hubiese acabado el tiempo y señalado el

final. La revisión debería llevarse a cabo inmediatamente, así como las acciones necesarias para revertir y corregir la situación, si ha lugar.

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 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 empatado. Estas normas las facilita la oficina de la FIH.

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

6.2 Se cambia la dirección del 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 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 gol.

6.4 Realización de un saque de centro:

- a. se hace en el centro del campo
 - 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 del campo 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 15 metros de la línea de fondo
 - b. la pelota se pone 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 5 metros de la pelota.
6. 6 Un defensor saca un golpe franco a 15 metros del centro de la línea de portería para reanudar el partido cuando un penalti stroke ha finalizado y no se ha marcado gol.

7 Pelota fuera del campo

- 7.1 La pelota deja de estar en juego cuando sobrepasa completamente la línea lateral o la de fondo.
- 7.2 Reanuda el juego un jugador del equipo que no tocó o jugó la pelota inmediatamente antes de salir ésta del campo.

- 7.3 Cuando la pelota sobrepasa la línea lateral el juego se reanuda por el lugar donde la pelota cruzó la línea y se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.
- 7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y no se marca gol:
- a. si es jugada por un atacante, el juego se reanuda con la pelota a un máximo de 15 metros de la línea de fondo y en perpendicular con el punto donde cruzó esta línea de fondo y se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco.
 - b. si es jugada sin intención por un defensor o desviada por el portero, o el jugador con privilegios de portero, el juego se reanuda con la pelota sobre la marca que hay en la línea de banda a 5 metros de la esquina del campo más cercana al lugar por el que la pelota cruzó la línea de fondo y se aplica el mismo procedimiento que en el golpe franco
 - c. si es jugada intencionadamente por un defensor, pero no si es desviada por el portero, o el jugador con privilegios de portero, el juego se reanuda con un penalti corner.

8 Cómo se marca gol

- 8.1 Se marca un 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.

9 Conducta de juego: los jugadores

Se espera de los jugadores que se comporten responsablemente en todo momento.

- 9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de once jugadores por cada equipo en el campo al mismo tiempo.
- 9.2 Los jugadores que están en el campo 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 o interferir 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 jugar la pelota con la parte redondeada de su palo.
- 9.6 Los jugadores no deben golpear la pelota con fuerza con el canto del palo en un "forehand" (jugada de golpeo de derecho con el canto interior del palo)

Esto no prohíbe el uso del canto del palo en un golpeo de derecho durante una acción controlada en una entrada, ni cuando se eleva la pelota controladamente sobre el palo de un contrario o por encima de un portero o jugador con privilegios de portero que esté tumbado en el suelo o cuando se usa un golpe largo empujado a ras de suelo.

El uso del borde del palo en un "backhand" (golpeo con el canto exterior de revés) se ha convertido en una habilidad técnica y se permite siempre que no sea peligroso.

- 9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota que esté por encima de la altura de su hombro con ninguna parte de su palo, 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 pelota en su intento de parar o desviar el tiro. Solamente si la pelota es realmente golpeada cuando está por encima del hombro y se evita un gol, ha de señalarse Penalty 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 P.corner y no con Penalty Stroke.

Si existe juego peligroso como consecuencia de una parada o desvío admitidos también se concederá un Penalty 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 elevar la pelota intencionadamente al golpear excepto para tirar a puerta.

Un golpeo elevado debe juzgarse explícitamente en función de si es elevada intencionadamente o no.

No es falta elevar la pelota sin intención en un golpeo, incluso en un golpe franco, en cualquier parte del campo si no es peligroso.

Se permite que la pelota sea elevada por encima del palo o del cuerpo de un contrario que está en el suelo, incluso dentro del área, a no ser que se considere peligroso.

Los jugadores pueden elevar la pelota con un flick o un scoop siempre y cuando no sea peligroso. Un flick o un scoop que vayan en dirección a un contrario que esté a menos de 5 mts se considera peligroso. Si un oponente está claramente corriendo hacia el lugar del tiro o hacia el atacante sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.

- 9.10 Los jugadores no deben aproximarse a menos de 5 metros de un contrario que reciba una pelota elevada que cae hasta que la pelota haya sido recibida, controlada y esté sobre el suelo.

El receptor inicial tiene derecho a la pelota. Si no está claro qué jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la pelota debe dejar al contrario recibirla.

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

No siempre es falta si la pelota 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 pelota o si cambia de posición con intención de parar la pelota en su camino.

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

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

Los jugadores obstruyen si:

- *se mueven hacia atrás contra un contrario*
- *interfieren 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 hacia 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 o se coloca entre la pelota y un contrario que está a distancia de juego de la pelota intentando jugarla.

Un jugador que corre por delante o bloquea a un contrario para pararlo cuando este juega o intenta 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 o el jugador con privilegios de portero) cuando se ejecuta un penalti córner.

- 9.13 Los jugadores no deben hacer una entrada (tackle) a no ser que estén en posición de jugar la pelota sin que haya contacto corporal.
- 9.14 Los jugadores no deben entrar intencionadamente en la portería que sus contrarios defienden ni correr por detrás de cualquier portería.
- 9.15 Los jugadores no deben cambiar su palo entre la concesión y finalización de un penalti corner o un penalti stroke a no ser que ya no reúna las condiciones fijadas en la descripción del palo.
- 9.16 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.
- 9.17 Los jugadores no deben retrasar el juego para beneficiarse mediante la pérdida de tiempo.

10 Conducta en el juego: Porteros y jugadores de campo con privilegios de porteros

- 10.1 Un portero que lleve equipo protector compuesto de al menos casco, guardas de piernas y pies no puede tomar parte en el partido fuera de la zona defensiva de 23mts. que su equipo está defendiendo, excepto para el lanzamiento de un Penalty Stroke.

El portero debe llevar el casco en todo momento excepto cuando tira un Penalty Stroke.

- 10.2 Un jugador de campo con privilegios de portero no puede tomar parte en el partido fuera de la zona defensiva de 23mts. que su equipo está defendiendo cuando lleve el casco protector pero puede quitárselo y puede jugar en todo el campo sin casco.

El jugador de campo con privilegios de portero debe llevar el casco protector para defender un Penalty Corner o un Penalty Stroke.

- 10.3 Cuando la pelota está dentro del área que están defendiendo y tienen su palo en la mano:

- a. Los porteros con equipamiento completo pueden usar su palo, equipo protector o sus pies, protecciones de pies, piernas, guardas para piernas, para impulsar la pelota y sus pies, protecciones de pies, piernas, guardas para piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para parar la pelota o desviarla en cualquier dirección incluso hacia la línea de fondo.

Los porteros no pueden comportarse de manera que pongan en peligro la integridad de los demás jugadores valiéndose de la utilización ventajosa de la protección que utilizan.

- b. Los jugadores de campo con privilegios de portero tienen permitido usar su palo, pies y piernas para impulsar la pelota y pueden usar su palo, pies, piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para parar la pelota o desviarla en cualquier dirección incluso hacia la línea de fondo.
- c. Los porteros con equipamiento completo y los jugadores de campo con privilegios de portero pueden usar sus brazos, manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la pelota al despejarla.

Esta acción del apartado c está permitida únicamente como parte de una acción que evita un gol o para alejar la pelota de la posibilidad de una acción de marcar gol por los contrarios. No permite al portero o al jugador con privilegios de portero impulsar la pelota con fuerza con los brazos, las manos o el cuerpo para lanzarla una distancia grande.

- 10.4 Los porteros o jugadores con privilegios de portero, no pueden tenderse sobre la pelota.

- 10.5 Cuando la pelota está fuera de su área, los porteros o jugadores de campo con privilegios de portero, sólo pueden jugar la pelota con su palo

Un jugador de campo con privilegios de portero se considera un jugador de campo normal cuando se encuentra fuera del área que defiende su equipo.

11 Conducta en el juego: Árbitros

- 11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego.
- 11.2 Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad del campo durante todo el partido,
- 11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones en los Tiro-libres dentro del Área, Penalty-corners, Penalty-strokes y goles en una mitad del campo.
- 11.4 Los árbitros son responsables de llevar un registro escrito de los goles marcados y de las amonestaciones y tarjetas de suspensión.
- 11.5 Los árbitros son responsables de garantizar que se juegue el tiempo reglamentario y de indicar el final de cada mitad y de la conclusión del penalty-corner si una mitad es prolongada.
- 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 Penalty-stroke
 - e. señalar un Gol
 - f. reiniciar el partido después de cada gol marcado
 - g. reiniciar el partido después de un Penalty-stroke en el que no se ha marcado gol
 - h. parar el partido para la sustitución de un portero totalmente equipado que entra o sale del campo y reiniciarlo al acabar la sustitución

- i. parar el partido por cualquier otra razón y reiniciarlo
- j. indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha salido completamente fuera del campo

11.7 Los árbitros no pueden actuar como entrenadores durante un 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 continúa.

12 Castigos

12-1 Ventaja: se concederá falta solamente cuando un jugador o equipo resulta desfavorecido a causa de una infracción a las Reglas de un jugador contrario.

Si la concesión de un castigo no es motivo de ventaja para el equipo que no ha infringido las reglas, el juego debe continuar.

12.2 Se concederá un Tiro-libre al equipo contrario:

- a. por una falta de un jugador entre las zonas de 23 metros
- b. por una falta de un atacante dentro de la zona de 23 metros defendida por sus oponentes.
- c. por una falta no intencionada de un defensor fuera del Área de tiro, pero dentro de la zona de 23 mts.

12.3 Se señalará Penalty-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 en el Área por un defensor contra un oponente que no tiene la posesión de la pelota ni posibilidad de jugarla.
- c. Por una falta intencionada de un defensor fuera del Área, pero dentro de la zona de 23 mts que está defendiendo.
- d. Por un defensor jugando la pelota intencionadamente más allá de la Línea de fondo

A los porteros con equipamiento completo y a los jugadores de campo con privilegios de portero se les permite desviar la pelota con su palo, equipo protector o cualquier parte de su

cuerpo en cualquier dirección incluyendo más allá de la Línea de fondo.

- e. cuando la pelota queda alojada en la ropa o equipamiento de un jugador estando en su propia Área.

12.4 Se concederá un Penalty-stroke:

- a) por una falta de un defensor en el Área que evite la probable consecución de un Gol.
- b) por una falta intencionada de un defensor dentro del Área contra un oponente que tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c) si los defensores cruzan la Línea de fondo persistentemente antes de lo permitido durante el lanzamiento de Penalty-corners.

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

- a. un Tiro-libre puede adelantarse hasta los 10 metros.

Un Tiro-libre para los atacantes no puede adelantarse hasta dentro del Área.

- b. un castigo más severo puede concederse
- c. puede concederse un castigo personal
- d. el castigo puede invertirse si una posterior infracción fuese cometida por el equipo al que se le ha concedido antes el castigo.

13 Procedimientos para los Castigos

13.1 Ubicación del Tiro-libre:

- a. un Tiro-libre se saca cerca del lugar donde ha ocurrido la infracción,

“Cerca de” significa dentro de la distancia de juego de donde la infracción ha ocurrido sin que se obtenga una significativa ventaja.

El lugar desde donde ha de sacarse un Tiro-libre ha de ser más preciso dentro de las zonas de los 23 metros, .

- b. Un Tiro-libre concedido a menos de 5 metros del área, a favor del atacante, se saca desde el punto más cercano situado a 5 metros del área .
- c. Un Tiro-libre concedido a favor de la defensa, a menos de 15 metros de la línea de fondo, se saca a un máximo de 15 metros de la línea de fondo, en perpendicular con el lugar donde sucedió la infracción, en paralelo con la línea de banda.

13.2 Procedimientos para sacar un Tiro-libre, un Pase de centro y para poner de nuevo la pelota en juego después de que haya salido fuera del campo:

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

- a. la pelota debe estar parada
- b. los contrarios deben estar al menos a 5 metros de la pelota.
Sí un contrario está a menos de 5 metros de la pelota, no debe interferir en el saque del tiro-libre o no debe jugar o intentar jugar la pelota.
Sí este jugador no está jugando la pelota, intentando jugarla o influenciando en el juego, no es necesario esperar para sacar el tiro-libre
- c. cuando se concede un golpe franco al atacante dentro de la zona de 23 metros, todos los jugadores, excepto el que saca el tiro-libre, deben estar al menos a 5 metros de la pelota.
- d. la pelota se mueve empujándola (push) ó golpeándola (hit)
- e. la pelota no debe ser intencionadamente elevada directamente de un saque de tiro-libre.
- f. si el jugador que saca el tiro-libre es el jugador que juega la pelota a continuación, las acciones de sacar el tiro-libre y de jugar la pelota a continuación, deben ser dos acciones separadas.
- g. antes de que otro jugador del equipo que sacó el tiro-libre pueda tocar la pelota, esta debe moverse, al menos, 1 metro.

La pelota no tiene que moverse 1 metro antes de que el jugador que sacó el tiro-libre pueda jugar la pelota de nuevo.

- h. como consecuencia de un tiro-libre concedido al atacante dentro de la zona de 23 metros, la pelota no debe jugarse hacia dentro del área hasta que se haya desplazado al menos 5 metros o haya sido

tocada por un jugador de cualquiera de los dos equipos. Este jugador debe ser distinto del que sacara el tiro-libre.

Sí el jugador que ha sacado el tiro-libre continúa jugando la pelota (es decir, y ningún otro jugador la ha jugado todavía):

- *este jugador puede jugar la pelota cualquier número de veces pero*
- *la pelota debe desplazarse al menos 5 metros, antes de que*
- *el jugador introduzca la pelota en el área empujándola o golpeándola de nuevo.*

Alternativamente:

- *otro jugador de cualquiera de los dos equipos que pueda jugar legítimamente la pelota debe desviar, golpear o empujar la pelota antes de que la pelota entre en el área, o*
- *después de que este jugador ha tocado la pelota, esta puede ser jugada hacia dentro del área por cualquier otro jugador incluido el jugador que sacó el tiro-libre*

Está permitido jugar la pelota en altura por encima del área en que se ataca, de manera que caiga fuera del área, respetando las reglas relacionadas con el juego peligroso, y que la pelota no pueda ser legítimamente jugada dentro del área o sobre el área por otro jugador durante su vuelo.

13.3 Lanzamiento de un Penalty-corner:

- a. la pelota se coloca sobre la línea de fondo dentro del área al menos a 10 mts. del poste y en el lado de la portería que prefiera el equipo atacante,
- b. un atacante empuja o golpea la pelota sin elevarla intencionadamente
- c. el atacante que empuja o golpea desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera del campo
- d. los otros 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 defensor ni atacante, a no ser el jugador que realiza el lanzamiento desde la línea de fondo se le permite estar a menos de 5 mts de la pelota en el momento de dicho lanzamiento
- f. no más de cinco defensores incluyendo el portero o el jugador de campo con privilegios de portero, si hay, pueden estar

detrás de la línea de fondo con sus palos, pies y manos sin tocar el suelo dentro del campo

Si el equipo que defiende un Penalty Corner ha elegido jugar solo con jugadores de campo, ninguno de los defensores antes citados tendrá privilegios de portero.

- g. los defensores restantes permanecerán más allá de la línea de centro
- h. hasta que la pelota haya sido jugada ningún atacante, excepto el que realiza el golpeo o empuje desde la línea de fondo, puede entrar en el área, ni tampoco ningún defensor puede cruzar la línea de centro o la línea de fondo.
- i. después de jugar la pelota, el jugador que realiza el empuje o golpeo 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
- j. no se puede marcar gol hasta que la pelota haya salido fuera del área
- k. si el primer tiro a puerta es un golpeo (y no un “push” ni un flick” ni un “scoop”), la pelota debe cruzar la línea de portería o tener una trayectoria que hubiera supuesto que cruzara la línea de portería a una altura de no más de 460 mm. (la altura de las tablas), antes de cualquier desviación, para que pueda marcarse un gol

Los requisitos para esta regla se aplican también si la pelota toca el palo o el cuerpo de un defensor antes del primer tiro a portería.

Si el primer tiro a puerta es un golpeo y la pelota es o va a ser demasiado alta al cruzar la línea de portería, deberá penalizarse incluso si la pelota es posteriormente desviada por el palo o cuerpo de otro jugador.

La pelota puede ir más alta de 460 mm. durante su vuelo antes de cruzar la línea de portería, siempre y cuando no cause peligro y descienda por ella misma a menos de 460 mm. antes de cruzar la línea.

Golpear la pelota con un “slap”, lo que supone un movimiento largo de empuje o de barrido con el palo antes de contactar con la pelota, se considera un golpeo.

l. para el segundo y posteriores golpeos a portería y para flicks, desvíos y scoops se permite elevar la pelota a cualquier altura, pero ello no ha de causar peligro

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

Si un defensor está a menos de cinco metros del primer tiro a puerta durante el lanzamiento de un Penalty Corner, y la pelota le golpea por debajo de la rodilla, se concederá otro Penalty Corner. Si le golpea la pelota en la rodilla o por encima de la misma estando en una postura normal, el tiro será juzgado peligroso y se concederá un tiro libre para el equipo defensor.

m. Las Reglas del Penalty-corner ya no serán aplicables si la pelota se desplaza fuera de la línea discontinua a 5 metros fuera del área

13.4 El partido será prolongado al final del primer y segundo tiempo para permitir finalizar el lanzamiento de un Penalty-corner o cualquier subsiguiente Penalty-corner o Penalty-stroke;

13.5 El penalti corner se considera terminado cuando :

- a. se marca gol
- b. un tiro libre es concedido a favor de los defensores
- c. la pelota va a más de 5 metros fuera del Área
- d. la pelota es jugada más allá de la Línea de fondo y no se señala otro Penalty-corner
- e. un defensor comete falta y no es señalado otro Penalty-corner
- f. se concede un Penalty-stroke
- g. se concede un bully

Si durante el lanzamiento de un Penalty-corner al final de una primera o segunda parte prolongadas se para el juego a causa de una lesión o por cualquier otra razón y en otro caso se hubiera concedido un bully, el Penalty-corner ha de tirarse de nuevo

13.6 En el caso de una sustitución y para la conclusión de un Penalti-corner al final del primer o segundo tiempo, el Penalty-corner finaliza también cuando la pelota sale fuera del área por segunda vez.

13.7 Para una falta durante el lanzamiento de un Penalti-corner:

- a el jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: el Penalti-corner ha de lanzarse de nuevo
- b por cualquier otra falta del jugador que lanza el Penalty-corner desde la línea de fondo: se concede un Tiro-libre para los defensores
- c un defensor traspasa la Línea de centro o la Línea de fondo antes de que le sea permitido: ha de lanzarse de nuevo el Penalti-corner
- d un atacante entra en el Área antes de que le sea permitido: el Penalti-corner ha de lanzarse de nuevo
- e para cualquier otra falta de los atacantes: se concede un Tiro-libre a los defensores.

Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un Tiro-libre, Penalti-corner o P-stroke tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.

13.8 Lanzamiento de un P.stroke:

- a. El tiempo y el juego se paran, al concederse un P.stroke
- b. Todos los jugadores sobre el terreno de juego a excepción del lanzador y el jugador defensor deben permanecer fuera de la zona de 23 mts y no deben influenciar en el lanzamiento.
- c. la pelota se colocará sobre el punto de penalti stroke
- d. el jugador que lanza el tiro debe estar detrás y a distancia de juego de la pelota 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 pelota haya sido jugada
- f. si el jugador que defiende el Penalty Stroke es un portero ó un jugador de campo con privilegios de 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 Penalty Stroke ha elegido jugar solamente con jugadores de campo y no utilizar un portero sustituto o un jugador con privilegios de portero para defender el P.stroke, el defensor puede solamente usar su palo para hacer una parada

- g. ha de sonar el silbato cuando el jugador que lanza el Penalty Stroke y el jugador que lo defiende están en posición
- h. el jugador que lanza el Penalty 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 pelota
- j. el jugador que lanza puede realizar un empuje, un flick o un scoop y puede elevar la pelota a cualquier altura

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

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

13.9 El Penalty-stroke se considera terminado cuando:

- a. se marca o se concede gol
- b. la pelota se para dentro del área, se aloja en el equipo del portero, la coge el portero o el jugador con privilegios de portero o sale fuera del área.

13.10 Por una infracción durante el lanzamiento de un Penalty-stroke:

- a. Sí el Penalty Stroke es ejecutado antes de que suene el silbato del árbitro y se marca gol, el Penalty Stroke deberá ser repetido.
- b. Si se lanza el Stroke antes de que suene el silbato y no se marca gol: se concede un Tiro-libre a los defensores
- c. Por cualquier otra infracción del jugador que saca el P.stroke: se concede un Tiro-libre a los defensores

- d. Por cualquier falta del jugador que defiende el P-stroke incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: el P-stroke se ha de lanzar de nuevo

Si el jugador que defiende el P-stroke evita que se marque un gol pero ha movido uno de sus pies antes de que se juegue la pelota, este jugador debe ser amonestado (tarjeta verde) y para cualquier otra falta posterior debe ser suspendido (tarjeta amarilla)

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

- e. por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: se repite el P-stroke

f por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto del que lanza el P-stroke y se marca gol: el P-stroke se tira de nuevo

14 Castigos personales

14.1 Por cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a. advertido (de palabra)
- b. avisado(indicándolo con una tarjeta verde)
- c. suspendido temporalmente por un mínimo de 5 minutos de tiempo de juego (indicándolo con una tarjeta amarilla)

En el tiempo de duración de cada suspensión temporal de un jugador en o fuera del campo, el equipo infractor jugará con un jugador menos.

- d. suspendido permanentemente para el presente partido (indicándolo con una tarjeta roja).

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

Un castigo personal puede aplicarse además del castigo apropiado 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 debe volver al lugar designado para finalizar su suspensión.

- 14.4 La duración señalada de una suspensión puede ampliarse por mala conducta del jugador mientras está suspendido.
- 14.5 Los jugadores suspendidos 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
- d. 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 pelota no significa necesariamente tener una ventaja; para aplicar la ley de la ventaja el jugador/equipo con la pelota 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. un 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.
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 la zona 23 mts., los árbitros deben colocarse cerca de su Línea de banda
- g. cuando el juego está en la zona 23 mts. o 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 pelota haya salido del campo, 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 Pelota fuera del campo:

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

- c. pelota más allá de la Línea de fondo no intencionadamente por un defensor: apuntar con un brazo el banderín de córner más cercano a donde la pelota ha cruzado la Línea de fondo.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia la Línea de centro.

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. Pelota 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 palo: 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 5 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: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente
- c. Tiro-libre avanzado hasta 10 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

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 Terreno de juego y su equipamiento

1.1 El terreno de juego es rectangular de 91,40 metros de largo, limitado por las Líneas de banda y 55,00 metros de ancho, limitado por las Líneas de fondo.

La superficie de juego debe continuar (para crear zonas-corredor) por lo menos 2 metros fuera de las Líneas de fondo y 1 metro de las Líneas de banda con una zona despejada adicional de 1 metro en cada caso (por lo que en total son 3 metros al fondo y 2 metros en las bandas). Esto son los mínimos requeridos, pero las zonas-corredor recomendadas son de 4 más 1 metro y 3 más 1 metro (esto es un total de 5mts. por el fondo y 4mts. por la banda)

1.2 Marcas:

- a. ninguna otra marca puede hacerse en la superficie de juego a no ser las descritas en esta Regla
- b. las líneas son de 75 mm de ancho y deben estar claramente marcadas en toda su longitud
- c. las Líneas de banda y de fondo así como todas las marcas comprendidas entre ellas forman parte del terreno de juego
- d. todas las marcas han de ser de color blanco

1.3 Líneas y otras marcas:

- a. **Líneas de banda:** son las líneas limítrofes de 91,40 metros de largo
- b. **Líneas de fondo:** son las líneas limítrofes de 55,00 metros de largo
- c. **Líneas de portería:** son la parte de cada Línea de fondo comprendida entre los postes
- d. **Línea de centro:** la que cruza el terreno horizontalmente por el centro
- e. **Líneas 22,90 metros:** cruzando el terreno a 22,90 metros de cada Línea de fondo medidos entre los bordes más distantes de cada una de ellas

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 Áreas o zonas 22,90 metros.

- f. **unas líneas de 300mm** de largo marcadas fuera del campo en cada Línea de banda, paralelas a la Línea de fondo y con el borde más lejano a 14,63 metros del borde exterior de dicha Línea de fondo
- g. **líneas de 300 mm** de largo marcadas fuera del terreno de juego en cada Línea de banda, paralelas a la Línea de fondo y con el borde más lejano a 5 metros del borde exterior de éstas
- h. **líneas de 300 mm** de largo, marcadas fuera del terreno en cada Línea de fondo, a ambos lados de la portería, a 5 metros y a 10 metros desde el borde exterior del poste más cercano, medición hecha entre los dos bordes más lejanos de cada línea

Las marcas descritas en las Reglas 1.3 f, g y h, cambiaron de dentro a fuera del campo a partir de 2001. Las distancias en la Regla 1.3, se convirtieron al sistema métrico también entonces. Estos cambios son aplicables para todos los terrenos nuevos o marcados de nuevo. Si embargo los campos marcados con anterioridad continuarán siendo válidos.

- i. **líneas de 150 mm.** de largo, marcadas fuera del terreno, en cada Línea de fondo a 1,83 metros del centro de dicha línea, midiéndose entre los bordes más cercanos de estas líneas.
- j. **Puntos de penalti** de 150mm de diámetro marcados frente al centro de cada portería, con el centro del punto a 6,40 metros del borde interior de la Línea de portería correspondiente.

1.4 Áreas:

- a. **líneas de 3,66 metros** de largo y paralelas a las Líneas de fondo marcadas dentro del campo y con sus centros en línea con los centros de las Líneas de fondo. La distancia desde los bordes exteriores de estas líneas de 3,66metros hasta los bordes exteriores de las Líneas de fondo ha de ser de 14,63 metros
- b. estas líneas serán continuas e ininterrumpidas con 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 3,66 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**
- d. **líneas intermitentes** marcadas con su borde exterior a 5 metros del borde exterior de las Línea 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 empezaron a ser vigentes para partidos internacionales el 1 junio de 2000. Su implantación en otros niveles es competencia de cada Federación.

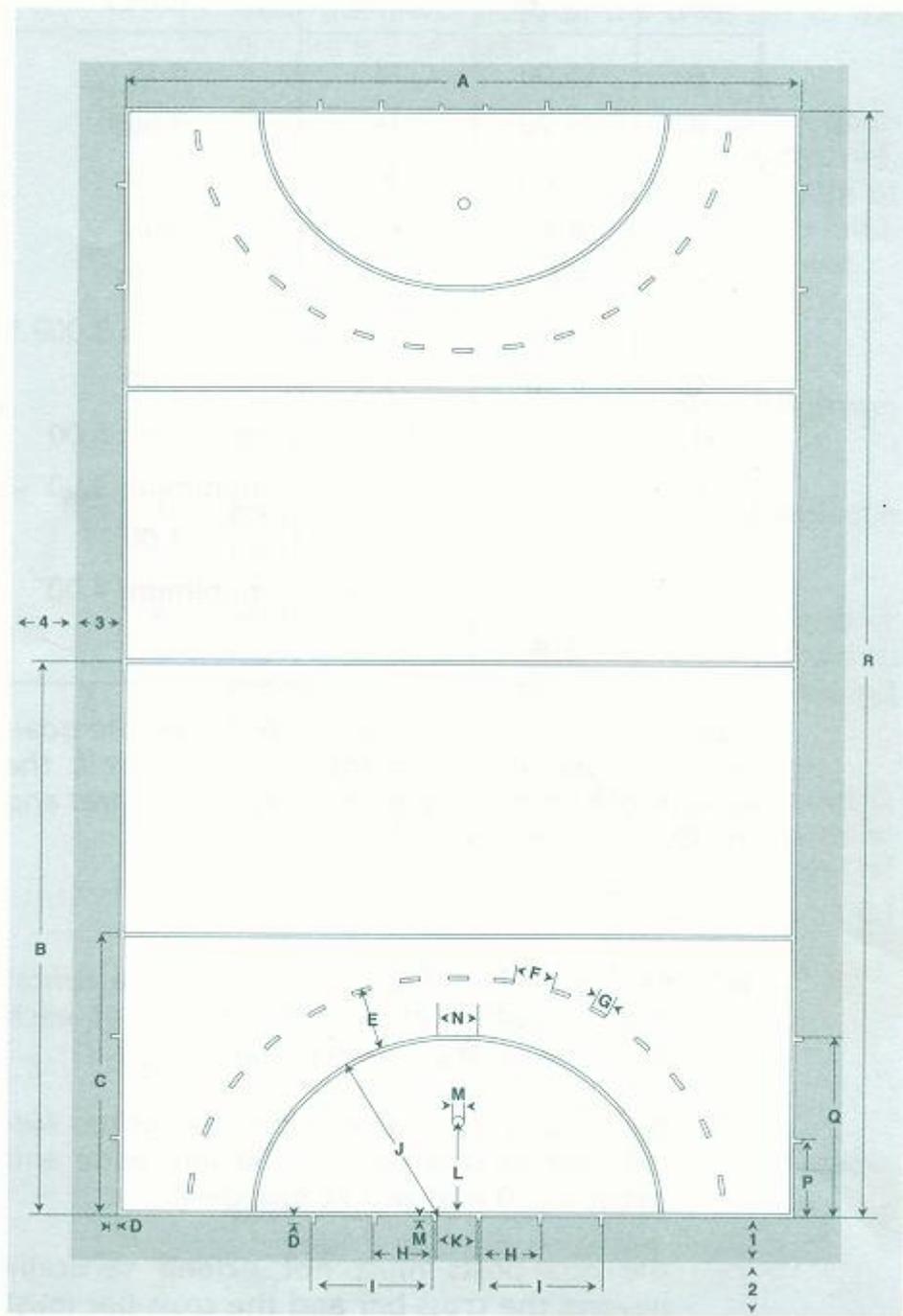


Figure 10.10: Technical drawing of a rectangular frame with a semi-circular cutout at the top and bottom.

Medidas del Terreno de Juego

Código	Metros	Código	Metros
A	55,00	M	0,15
B	45,70	N	3,66
C	22,90	P	5,00
D	0,30	Q	14,63
E	5,00	R	91,40
F	3,00	1	mínimo 3,00
G	0,30	2	2,00
H*	4,98*	(1 + 2)	mínimo 5,00
I*	9,98*	3	mínimo 3,00
J	14,63	4	1,00
K	3,66	(3 + 4)	mínimo 4,00
L	6,40		

Las dimensiones H e I están medidas desde la línea de poste y no desde el poste mismo.

Las distancias desde el poste son de 5.00 metros y 10 metros respectivamente.

1.5 Porterías:

- a. dos postes verticales, unidos por una barra horizontal (travesaño) y colocados en el centro de cada Línea de fondo sobre las marcas exteriores
- b. los postes y el travesaño son blancos, de corte transversal rectangular y de 50mm de ancho y de entre 50 y 75mm de grosor
- c. los postes no deben sobrepasar verticalmente la barra transversal y ésta no debe sobrepasar horizontalmente los postes
- d. la distancia entre las aristas interiores de los postes es 3,66 metros y la distancia desde la arista inferior del travesaño hasta el suelo es de 2,14 metros
- e. el espacio fuera del campo, detrás de postes y travesaño y limitado por la red, tablas laterales y tabla de fondo es de

mínimo 0.90 metros de fondo a nivel de travesaño y de mínimo 1,20 metros a ras de suelo.

1.6 Tablas laterales y Tablas de fondo:

- a. las tablas laterales son de 460 mm de alto y un mínimo de 1,20 mts de largo.
- b. las tablas de fondo son de 3,66 metros de largo y 460mm de alto
- c. 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
- d. 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
- e. las tablas laterales y las de fondo son de color oscuro por su parte interior

1.7 Redes:

- a. las mallas de no más de 45 mm
- b. atadas a la parte posterior de los postes y del travesaño a intervalos de no más de 150mm
- c. las redes cuelgan detrás de las tablas laterales y tabla de fondo
- d. las redes bien ajustadas para impedir que la pelota pase entre la red y los postes
- e. las redes fijadas sin tirantez a fin de evitar que la pelota rebote en ella.

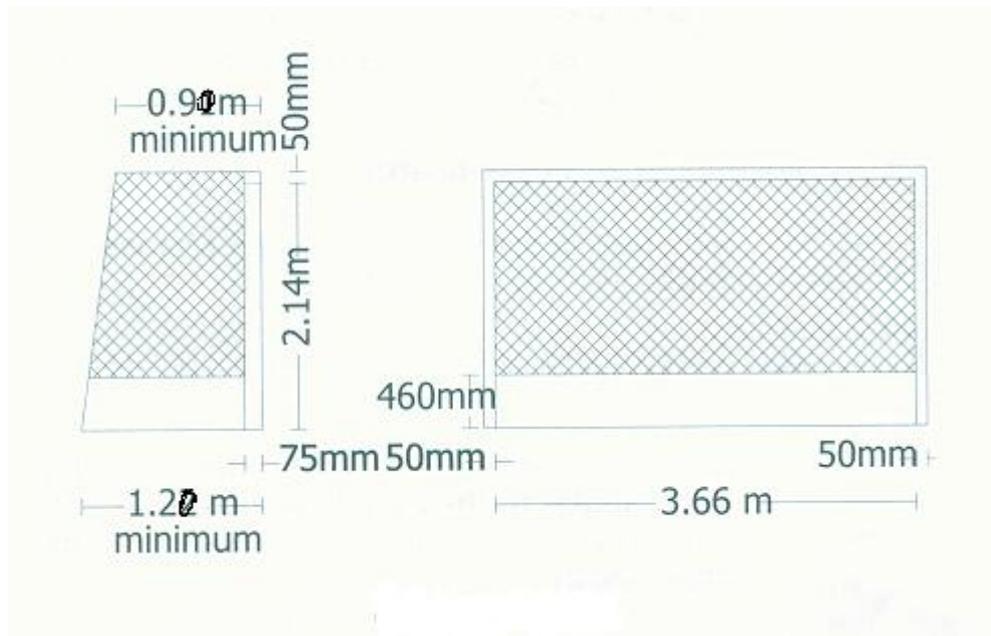


Figura 2: Portería

1.8 Banderín de córner:

- a. los banderines de córner son de entre 1,20 y 1,50 metros de alto
- b. colocados en cada esquina del campo
- c. los banderines no deben ser peligrosos
- d. si son irrompibles estarán sujetos a una base basculante
- e. con banderines que no excedan los 300 mm de largo ni ancho

Palo

2.1 El palo:

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

- a. la forma tradicional que ha tenido palo se mantendrá

- b. 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.

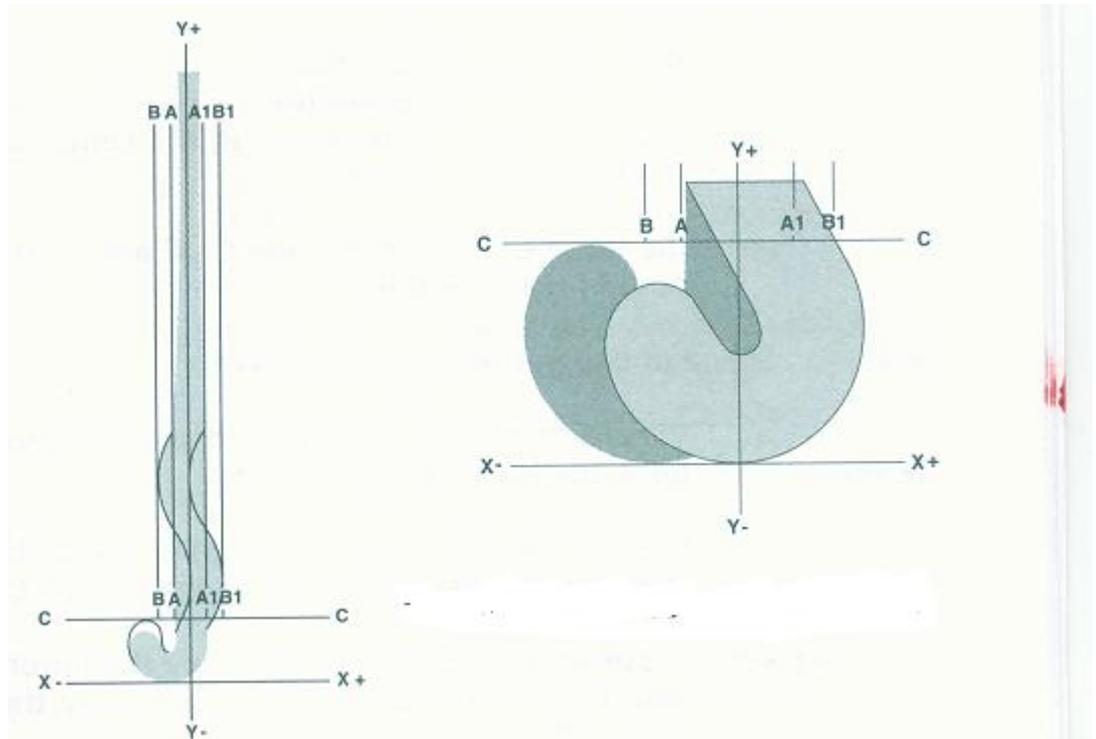


Figura 4: La pala
del Palo

Figura 3: El Palo

2.2 Diagramas del palo:

- las descripciones y especificaciones de esta Regla están relacionadas con los diagramas 3 y 4
- el palo está comprendido de dos partes diferenciadas, el mango y la pala
- en ambos dibujos se muestra el palo 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 palo 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 Palo

- a. el palo 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 palo 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 palo 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 palo no será superior a los 8 mm.

- g. incluyendo todas las envolturas adicionales, el palo 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 palo se comprueban usando un tablero plano marcado con las líneas mostradas en la figura 3. El palo se coloca con la cara de juego hacia abajo encima del tablero.

- k. cualquier curvatura a lo largo del palo (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 palo pero no en ambos y su profundidad no puede exceder de los de 25 mm

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 palo 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 palo en ningún punto a lo largo de toda su longitud

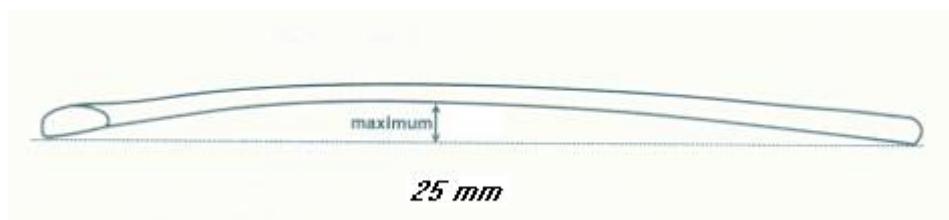


Figura 5: Curvatura del Palo

2.4 Cara de Juego del palo

- a. la cara de juego es la parte completa mostrada en las figuras 3 y 4 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 palo producida por usar el borde para pegar la pelota, ya que muchos palos no están fabricados para este uso.

- 2.5 el peso total del palo no excederá de 737 gramos
- 2.6 La velocidad de la pelota no puede ser superior al 98% de la velocidad de la pala del palo bajo condiciones testadas

La velocidad de la pelota 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 pelota se calcula por el tiempo empleado en pasar entre dos puntos establecidos y se expresa como una ratio de la velocidad específica del palo

Se han usado pelotas 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 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
 - b. la aplicación de adhesivos y resinas se permiten con la condición de que la superficie del palo se mantenga lisa y en concordancia con sus especificaciones
- 2.8 la FIH se reserva el derecho para la prohibición de cualquier palo que, en opinión del HRB, sea inseguro o pueda tener un impacto perjudicial al jugar hockey

3 La Pelota

- 3.1 La pelota:
- 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 palo 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 pertinentes.