

SECUENCIA DE LAS REGLAS

Regla	Pág.
I. ESPECIFICACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO Y SU EQUIPAMIENTO	
1 Terreno de juego	1
2 Porterías	5
3 La Pelota o Bola	6
4 El Stick	7
5 Indumentaria y equipo de los jugadores	10
II. EQUIPOS, CAPITANES Y ÁRBITROS	
6 Equipos	12
7 Capitanes	13
8 Árbitros	14
III. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO	
9 Duración del Juego	15
10 Empezar y Reanudar el Partido	15
11 Marcar Gol	18
12 Fuera de juego	18
13 Conducta en el Juego	18
14 Castigos	22
15 Procedimiento de los Castigos	23
16 Accidentes/Lesiones	30
Aclaraciones sobre los Experimentos Obligatorios	31
APÉNDICES	
A Terminología del Hockey	32
B Interpretación de las Reglas	34
C Señales de los Árbitros	46
D Consejos a los Árbitros	49
E Información técnica y recomendaciones	56
F Regulación para la Competición de P-Stroke	59

PRÓLOGO

CAMBIOS EN LAS REGLAS

A continuación se destacan los cambios más importantes del Reglamento 2001. Sin embargo, animamos a todas las personas implicadas en el juego que lean las Reglas completas ya que existen otros pequeños cambios.

Preámbulo

Se ha introducido un Preámbulo a las Reglas. Allí se recuerda a todos los participantes (jugadores, equipos, delegados y árbitros) que ellos son los responsables para sí mismos y para los demás participantes de conseguir un juego que sea seguro.

Regla 1.3: Señalización del terreno de juego

Las líneas de “corta distancia” marcadas en las Líneas de banda y Líneas de fondo (Reglas 1.3 c, d i e) se marcan fuera y no dentro del campo como hasta ahora. Ello ayudará a evitar un indebido desgaste, así como irregularidades en la superficie, especialmente en campos sintéticos. Se ha aprovechado la oportunidad para convertir al sistema métrico las marcas de Penalty-córner en la Línea de fondo, a 5mts y 10 mts; Las anteriores de 4,55 y 9,10 se contradicen con otras Reglas. Este cambio se hace vigente inmediatamente para los nuevos campos, pero para los ya existentes aún se permitirán las anteriores. El redactado del Reglamento se adapta a ambas situaciones, a los nuevos y a los ya existentes.

Regla 4 El Stick

Se ha cambiado el texto de esta Regla para clarificar su enunciado. Sin embargo, no existen cambios de criterio sobre la forma, dimensiones, peso, especificaciones técnicas, materiales o color de los sticks. La FIH continua teniendo conversaciones con los fabricantes y proveedores sobre las diferentes pruebas aplicables a los sticks, con el fin de llegar a un acuerdo formal. Se informará más ampliamente vía Federaciones Nacionales.

Regla 7 Capitanes

Debido a las sustituciones en rueda, la necesidad de que cada equipo tenga siempre un capitán - llevando un brazalete distintivo - sobre el terreno de juego, resulta ahora confuso y poco atractivo. Por esta razón se ha decidido que el Capitán puede ser un jugador de campo o, en determinadas ocasiones, un jugador suplente. Sin embargo, un Capitán que esté suspendido debe nombrar un capitán sustituto.

Regla 13 Conducta de juego

Las Faltas Provocadas están influyendo muy negativamente en el aspecto y desarrollo del juego y pueden anular el fomento de la habilidad del jugador. Este tipo de infracciones está muchas veces incorrectamente penalizado. Se ha querido dar un mayor énfasis a las Faltas provocadas introduciendo una nueva y específica Regla. En ella se dice que “los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer falta no intencionadamente”. Las Interpretaciones de las Reglas aportan una eficaz ayuda para cómo aplicar dicha Regla.

Regla 13.2 Porteros

Resulta muy confuso para jugadores y espectadores que un portero tome parte en el juego fuera de su zona habitual. La preocupación del HRB por la participación de los porteros en la realización de un Penalty-córner al terminarse el primer tiempo o al final del partido, cuando incluso puede significar un beneficio adicional y un innecesario énfasis en relación con otros P.córner lanzados durante el partido ha ido en aumento. Las Reglas por tanto ahora especifican que los porteros no podrán jugar fuera de su propia mitad del campo (excepto en el lanzamiento de un P.stroke).

Regla 15.2 Faltas Personales

El HRB comparte con otros la preocupación acerca del incremento de mala conducta.

Basándose en los comentarios recibidos de varias Federaciones nacionales y otras fuentes, se han intensificado los castigos por Mala conducta. Los jugadores sustitutos fuera del campo están bajo el control de los árbitros y pueden ser avisados, amonestados, o suspendidos temporal o permanentemente. En el caso de una expulsión o suspensión, el número de jugadores en el campo se reducirá convenientemente.

Interpretaciones de las Reglas: Bola Elevada

Los jugadores que elevan una bola ligeramente, sin intención y sin peligro, son muchas veces sancionados a pesar de no cometer infracción alguna. Esto es incorrecto y representa una interrupción innecesaria del juego. Las Interpretaciones han sido, debido a ello, revisadas para resaltar que no se comete infracción al levantar una bola sin intención mediante un golpe (incluyendo un Tiro-libre) en cualquier lugar del campo, incluso hacia el Área, a menos que sea peligroso o ocasione juego peligroso.

Reglas Experimentales: El Uso del Borde del Stick

El HRB ha mantenido amplias discusiones acerca del actual Experimento Obligatorio (Regla 4.5 a) por el que se acepta el uso del borde del stick para jugar la pelota. Se han tenido en cuenta detalladas y amplias consideraciones sobre varias implicaciones de esta Regla, incluyendo asesoramiento legal, seguridad, e información recibida de diferentes Federaciones Nacionales y de fabricantes de sticks. Ahora se acaba de aprobar su incorporación a las Reglas. No obstante, para dar tiempo a todo el mundo a acomodarse al cambio, su formal incorporación tendrá efecto al editarse el Reglamento 2002, continuando como Experimento Obligatorio en este Reglamento 2001.

ENSAYO DE POSIBLES NUEVAS REGLAS: el Penalty-Córner

A lo largo del pasado año varias Federaciones nacionales han llevado a cabo algunos ensayos de una forma modificada del Penalty-córner. La información recibida de estas pruebas ha sido de gran ayuda a pesar de que han sido muy pocas las Federaciones participantes. Este Ensayo intenta conseguir la simplificación del actual P.córner, y la experiencia nos ha demostrado ampliamente que su simplificación es un objetivo generalizado. No obstante, no está aún claro que la versión usada en el Ensayo se aplique a todos los casos asociados al actual P.córner, o por el contrario, adecuada y respectivamente vaya dirigido solamente para los casos de faltas no intencionadas o intencionadas que actualmente llevan a esta concesión. Además, hay muchos aspectos del actual P.córner que se consideran atractivos e importantes. Por todo ello se ha acordado terminar con este Ensayo, pero la información recogida de estas pruebas tendrá una gran influencia en el futuro desarrollo de nuevas opciones para nuevas reglas.

Equipo Protector

La seguridad de los jugadores continua siendo de capital importancia para la FIH, el HRB y todos aquellos implicados en las Reglas del juego. Tomará tiempo establecer especificaciones que concuerden con todas las normativas de las diferentes Federaciones, pero durante este tiempo el HRB pide a las Federaciones nacionales que refuercen la obligación del uso de equipo protector homologado, siempre que ello sea posible. Es muy importante que la juventud sea consciente de la necesidad de su uso por motivos de seguridad.

Conclusión - El futuro

Algunos piensan que sería más sensato no cambiar mucho nuestro juego o incluso no cambiarlo en absoluto; hay muchas tradiciones que debemos proteger. Otros creen que es mejor ir al paso con la sociedad actual que cambia tan rápidamente, en la que son muy importantes los logros deportivos y en la que los medios de comunicación tienen cada vez más influencia. El Reglamento tiene un lugar central en esta cuestión, especialmente porque las Reglas afectan a cada una de las personas que practican el Hockey.

El Board para las Reglas del Hockey continua pensando que el juego se ha de disfrutar tanto como jugador como espectador. Ha de ser de fácil comprensión para jugadores, árbitros, espectadores y medios de comunicación. Su seguridad, la habilidad, y el juego limpio son de vital importancia, pero las características distintivas de nuestro juego deben también prevalecer.

El Board reconoce como un reto muy importante la consecución de tales objetivos.

Roger Webb	84 Main Street
Secretary	Hardwick
Hockey Rules Board	Cambridge CB3 7QU
	England

La Reglas y los Comentarios de este Reglamento interesan a todos los jugadores y árbitros de Hockey. La fecha de su aplicación a escala nacional será decisión de las Federaciones nacionales. Para competiciones internacionales será efectivo a partir del 1º de julio de 2001. El Reglamento se ha editado bajo la autorización del Board en nombre de la Federación Internacional.

El Copyright de este libro lo ostenta la FIH. El contenido podrá ser reproducido o traducido para su distribución, o revendido por las Federaciones nacionales.

Miembros del Hockey Rules Board, a 1 de abril de 2001

Brig M H Atif(Chairman)	R L Webb(Secretary)	
Mrs A Bose	Miss J Mohlmann	G Vijayanathan
E Donegani	Mrs R Pascoe	E S Wall
Seif El Dine Ahmed	Mrs E Raistrick	H J Wöltje
E Guelfand	A Renaud	

“Reeditado por el Comité Nacional de Árbitros de la RFEH con el permiso de la Federación Internacional de Hockey”.

1.1 El terreno de juego (campo) es rectangular:

- a. largo 91,40 mts
- b. ancho 55,00 mts
- c. claramente marcado con líneas preferentemente de color blanco y de acuerdo con el plano.

1.2 Todas las líneas son de 75 mm de ancho formando parte del campo de juego y marcadas en toda su longitud:

- a. las líneas más largas 91,40 mts se llaman Líneas de banda.
- b. las más cortas 55 mts se llaman Líneas de fondo.
- c. la parte de las Líneas de fondo comprendida entre los dos postes de la portería se llaman Líneas de portería o de gol.

Se recomienda una zona corredor alrededor del campo: de 5,00 mts en la parte exterior de las Líneas de fondo y de 4.00 mts en las bandas.

1.3 Otras señalizaciones o marcas:

- a. una línea de centro o central que cruce el campo.
- (*1)En el Apéndice E de este Reglamento se incluye información sobre las características de las superficies sintéticas.*

1

PREÁMBULO

Se espera de todos los participantes del mundo del Hockey que sean conscientes de estas Reglas y lleven a cabo sus responsabilidades en lo que a ellas se refiere, especialmente en lograr un juego seguro, así como en cumplir cualquier requerimiento de cada federación nacional.

ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y EQUIPO

1 TERRENO DE JUEGO(*1) Ver plano página 3

1.1 El terreno de juego (campo) es rectangular:

- a. largo 91,40 mts
- b. ancho 55,00 mts
- c. claramente marcado con líneas preferentemente de color blanco y de acuerdo con el plano.

1.2 Todas las líneas son de 75 mm de ancho formando parte del campo de juego y marcadas en toda su longitud:

- a. las líneas más largas 91,40 mts se llaman Líneas de banda.
- b. las más cortas 55 mts se llaman Líneas de fondo.

- c. la parte de las Líneas de fondo comprendida entre los dos postes de la portería se llaman Líneas de portería o de gol.

Se recomienda una zona corredor alrededor del campo: de 5,00 mts en la parte exterior de las Líneas de fondo y de 4.00 mts en las bandas.

1.3 Otras señalizaciones o marcas:

- a. una línea de centro o central que cruce el campo.

*(*1)En el Apéndice E de este Reglamento se incluye información sobre las características de las superficies sintéticas.*

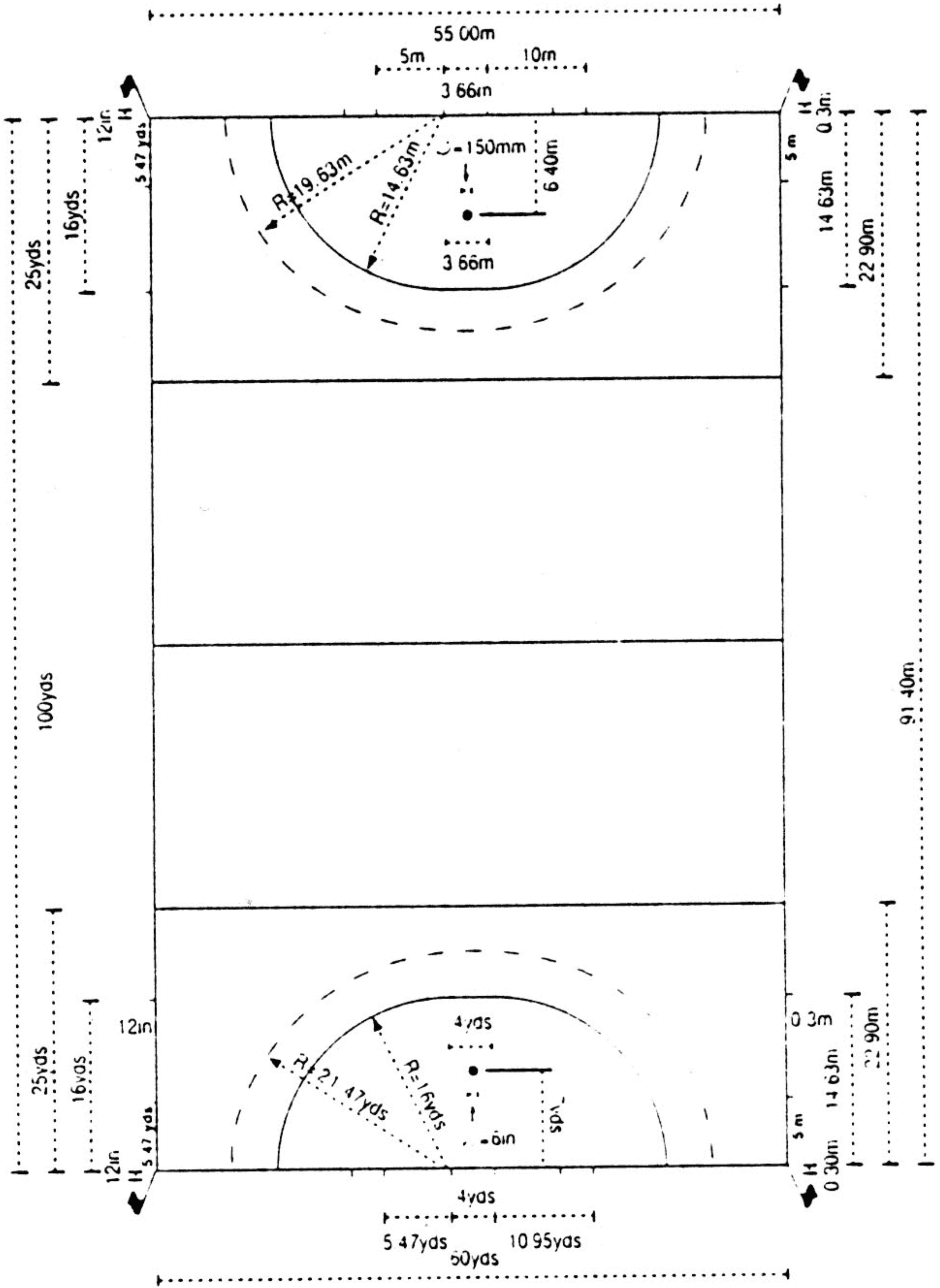
- b. líneas “22.90” cruzando el campo, cuyo borde más cercano a la Línea de centro dista 22,90 mts del borde exterior de la Línea de fondo más cercana.

El área comprendida entre la Línea de fondo y la Línea “22.90” más las mismas Líneas (de banda y de 22.90) es conocida como área de los 23 mts.

- c. líneas de 30 cm de largo marcadas fuera del campo en cada Línea de banda, paralelas a la Línea de fondo y a 14,63 metros del borde interior de esta línea.
- d. líneas de 30 cm de largo, marcadas fuera del campo en cada Línea de banda, con el borde exterior a 5 mts y paralelo al borde externo de las Líneas de fondo.
- e. líneas de 30 cm de largo, marcadas fuera del campo, en cada Línea de fondo, a ambos lados de la portería a 5 mts y a 10 mts desde el borde externo del poste de portería más cercano, siendo tal distancia desde el borde más lejano de estas líneas.

Las marcas del campo en las Reglas 1.3c,d y e han sido modificadas. Han de marcarse fuera del campo, no dentro. Tal cambio es vigente desde 2001. Las dimensiones en la regla 1.3e se han convertido al sistema métrico. Estos cambios atañen a todos los campos nuevos y a los que tengan que marcarse de nuevo. Para los campos ya existentes pueden continuar con las marcas antiguas.

- f. líneas de 15 cm marcadas fuera del campo a 1,83 mts del centro de cada Línea de fondo y siendo esta distancia desde el borde más cercano de dichas líneas.
- g. un punto de penalty de 15 cm de diámetro marcado enfrente del centro de cada portería; el centro de cada punto a 6,40 mts del borde interior de la Línea de gol.



1.4 Círculos de tiro/Áreas

- a. marcar líneas dentro del campo enfrente a cada centro de las Líneas de fondo, de 3,66 mts de largo, paralela a la Línea de fondo y a una distancia de 14,63 mts desde el exterior de la Línea de fondo al borde exterior de dichas líneas.
- b. estas líneas serán continuas e ininterrumpidas hasta encontrarse con las Líneas de fondo, formando cuadrantes cuyo centro es la arista frontal interior del poste más cercano a cada uno.
- c. estas líneas se llaman Líneas de Área; los espacios delimitados por estas líneas incluyendo las líneas mismas, se llaman Áreas.
- d. se marcarán líneas discontinuas, con su borde exterior a 5 mts del borde exterior de cada Línea de Área: cada sección de línea, de 30 cm de largo; los espacios entre cada sección de 3 mts y cada línea empezando con una sección pintada en el mismo centro de la Línea de Área..

Estas nuevas líneas serán obligatorias en partidos internacionales con efecto a partir del 1 de junio de 2000. Su adopción para otros partidos será a discreción de las diferentes federaciones.

1.5 Ninguna otra marca a no ser las descritas en esta Regla deben hacerse en la superficie de juego.

1.6 Banderines - postes

- a. entre 1,20 mts y 1,50 mts de altura.
- b. colocados en cada esquina del campo.
- c. no deben ser peligrosos en ningún aspecto.
- d. si son irrompibles estarán sujetos a una base basculante.
- e. con banderines de no más de 30 cm de largo y ancho.

(Se puede obtener un detallado plano del terreno de juego, de la FIH Office en Bruselas.)

2. PORTERIAS

2.1 En el centro de cada Línea de Fondo:

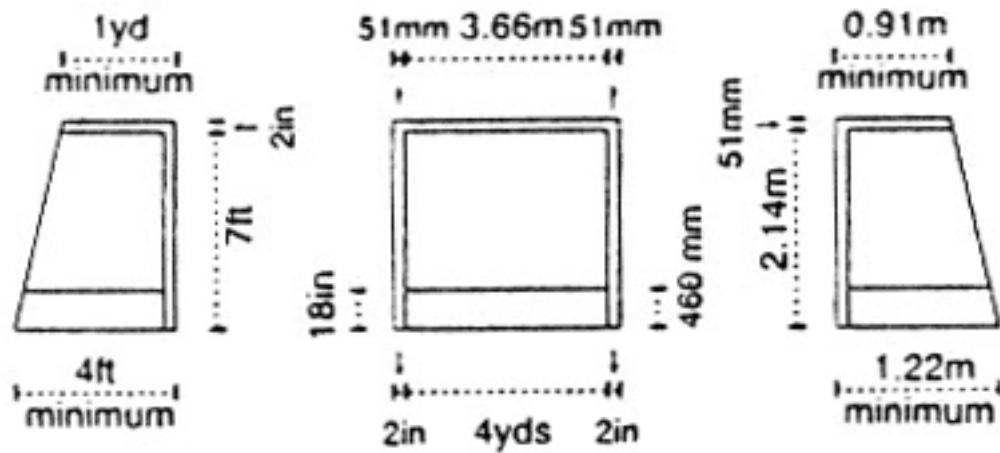
- a. los postes y la barra horizontal o larguero serán blancos, rectangulares y de 5,10 cm de ancho por 7,50 cm de grosor,
- b. los postes verticales se colocarán con 3,66 mts de separación (medición interior),
- c. los postes han de estar colocados sobre las marcas exteriores y tener su cara frontal tocando el borde exterior de la Línea de fondo,
- d. la barra horizontal a 2,14 mts del suelo (medición interior) y sujeta a los postes,
- e. los postes no sobresaldrán de la barra horizontal,
- f. la barra horizontal no sobrepasará los lados de los postes.
- g. las porterías medirán como mínimo 0,91 mts de fondo desde la barra horizontal y
mínimo 1.22 mts desde el suelo.

2.2 Tablas laterales:

- a. 1,20 mts de largo (mínimo) y 0,46 mts de alto.
- b. colocadas en el suelo formando ángulo recto con la Línea de fondo y fijas a los postes por su parte posterior, sin aumentar su grosor, y a la tabla de fondo.
- c. pintadas de un color oscuro por su cara interior.

2.3 Tablas de fondo:

- a. 3,66 mts de largo por 0,46 mts de alto,
- b. colocadas en el suelo, en los extremos posteriores de las tablas laterales,
- c. pintadas de un color oscuro por su parte interior.



2.4 Redes:

- Atadas a los postes y a la barra horizontal a intervalos de 15 cm, y sujetas al suelo por la parte de atrás de las tablas de fondo y tablas laterales,
- han de sujetarse de tal manera que la bola no pueda pasar entre ellas y los postes, el larguero o las tablas, laterales y de fondo.
- atadas con poca tensión, a fin de evitar que la bola rebote,
- las mallas de no más de 4,50 cm.

3 LA PELOTA O BOLA(*2)

La bola:

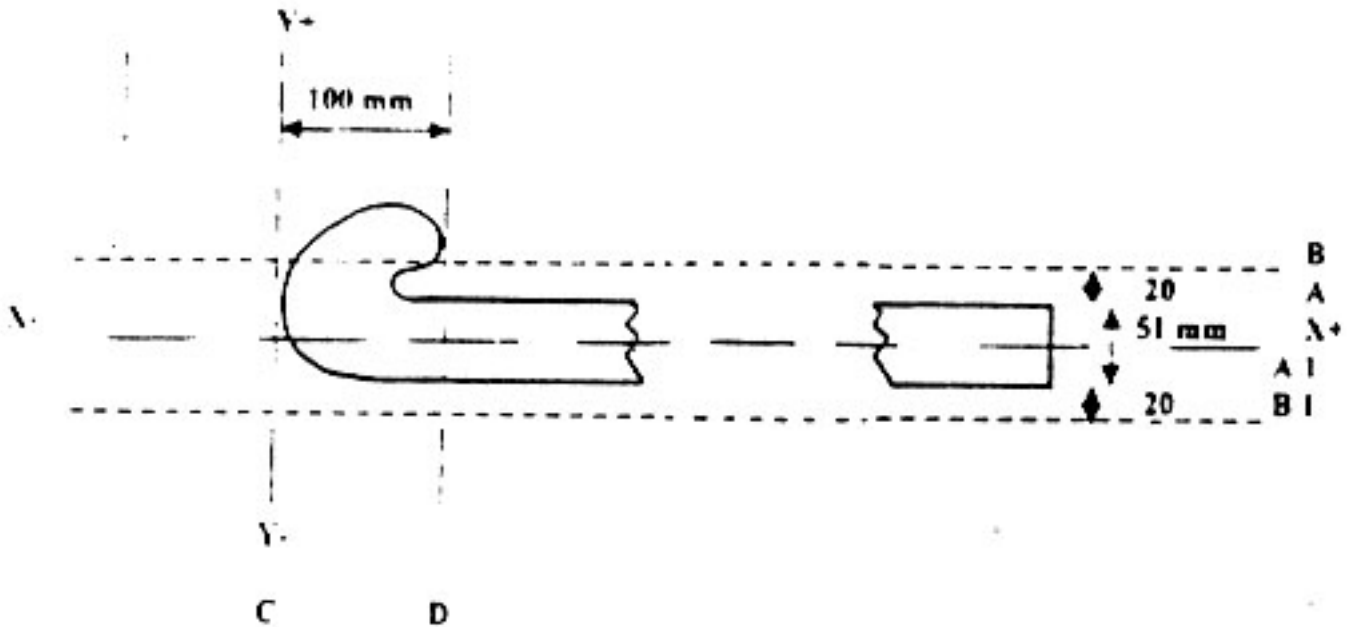
- ha de ser esférica, dura y de cualquier material,
- peso: mínimo 156 gramos y máximo 163 gr
- circunferencia: mínimo 22,40 cm, máximo 23.50 m
- superficie: lisa pero se aceptan costuras o muescas
- color: blanco o cualquier otro color que se haya acordado.

(*2)En el Apéndice E se incluye información sobre las bolas de hockey consideradas reglamentarias.

4. EL STICK

4.1 Diagrama:

- las descripciones y especificaciones de esta Regla se basan en el diagrama siguiente
- dicho diagrama muestra la parte curva del stick situada en el eje (Y) y coincidiendo con la línea C



4.2. Forma

- el stick tendrá un mango recto y una pala curvada,
- todos los bordes han de tener forma redondeada.
- toda la superficie del stick deberá ser completamente lisa y sin saliente alguno,
- el área comprendida entre C - D será plana solamente en su parte izquierda (la parte que muestra el diagrama)

4.3 La Cara de juego

- a. la cara de juego es la totalidad de la parte mostrada en el diagrama

Experimento Obligatorio

- a. la cara de juego es la totalidad de la cara mostrada en el diagrama y los bordes de la misma, los cuales serán redondeados

Los jugadores han de ser conscientes de que los fabricantes no aceptarán la responsabilidad, si un stick se daña o se rompe como consecuencia de haber usado su borde para golpear la pelota, ya que la mayoría de sticks no han sido construidos para ello

- c. la parte del stick que no es la cara de juego ha de ser redondeada

4.4 Dimensión y peso

- a. la longitud del extremo curvado de la pala en dirección hacia el eje positivo X ha de ser de 10 cm como máximo (indicado por línea D en el diagrama)
- b. el stick puede tener una desviación desde A y/o A1 de un máximo de 2 cm (mostrado por las líneas B y B1 respectivamente)
- c. incluyendo cualquier revestimiento adicional, el stick ha de poder pasar por un aro con un interior de 51 mm
- d. el peso total no excederá de 737 gr

Velocidad. Relación pelota/stick

- a. la velocidad de la bola no puede ser más alta que el 98% de la velocidad del stick.

Método para medir su comprobación

La velocidad de la bola se determina a una velocidad del stick de 80km/hora (5 veces) en el simulador de uno de los laboratorios aprobados por la FIH.

La velocidad se calcula por el tiempo que la pelota necesita para pasar entre dos puntos de medición y viene expresada como la relación (ratio) de la velocidad del stick, mencionada.

Se utilizan bolas aprobadas por la FIH.

El test es llevado a cabo bajo condiciones de laboratorio: temperatura de 20° aproximadamente y humedad relativa del 50%

Los fabricantes están invitados a presentar los prototipos de stick para comprobarlos y enviar los resultados a la FIH para su aprobación. La FIH conserva el derecho de hacer pruebas aleatoriamente con el fin de poder controlar su fabricación.

4.6 Materiales y color

- a. el stick y sus posibles aditamentos pueden ser de, o contener (madera o) cualquier material a excepción de metal o componentes metálicos, ya que un stick es para jugar hockey, y no un riesgo para la salud.
- b. Pueden aplicarse resinas y recubrimientos pero contando siempre que la superficie resultante sea completamente lisa.

4.7 Limitación

- a. La FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier tipo de stick que, en opinión del Hockey Rules Board, no sea seguro o pueda influir perjudicialmente en el desarrollo del juego.

4.8 Responsabilidades

- a. los jugadores deberán asegurarse de que su equipamiento en virtud de su calidad, materiales o diseño, no constituya un peligro para ellos mismos o para los demás.
- b. La FIH no se hace responsable por las consecuencias derivadas de la elección de un determinado equipamiento utilizado por los jugadores, ni por cualquier defecto que pueda tener, o su no-conformidad con el reglamento.

Cualquier verificación del equipamiento que se haya llevado a cabo antes del partido garantiza solamente el cumplimiento de las reglas en el aspecto global externo de tal equipamiento, puramente por requisitos deportivos.

El stick ha tenido una forma tradicional y tal requisito debe mantenerse. No ha sido aprobado ningún diseño en particular, sin embargo, la introducción de nuevas y más atrevidas formas no serán permitidas.

El Hockey Rules Board continuará vigilando estrechamente la introducción de materiales tradicionales y no tradicionales y restringirá y/o prohibirá su uso, si de ello resulta un cambio en las características del juego o un peligro para sus jugadores.

5 INDUMENTARIA Y EQUIPO PARA LOS JUGADORES

5.1 Los jugadores:

- a. del mismo equipo llevarán ropas aprobadas por su Federación o Club.
- b. no llevarán nada que pueda ser peligroso para otros jugadores.

Se recomienda encarecidamente a los jugadores de campo que usen protecciones para los tobillos/espaldas y para la boca.

5.2 Los porteros:

- a. llevarán encima de cualquier protección corporal, una prenda de color diferente al de los demás jugadores de su propio equipo y del equipo contrario.
- b. deben usar un casco protector completo y seguro, excepto para el lanzamiento (no defensa) de un Penalty-stroke.

Casco protector apropiado: Se recomienda encarecidamente el uso de un casco con careta incorporada, completa y bien sujeta, que cubra toda la cabeza, el cuello y la nuca. Generalmente los cascos diseñados y aprobados para el hockey-hielo satisfacen todas las necesidades de la mayoría de los guardametas.

Se recomienda seriamente a todos los Porteros el uso de otras prendas protectoras (p.ej. para proteger cuerpo, manos, codos, muslos, rodillas, etc.) durante todo el partido. Las protecciones siguientes se permiten exclusivamente a los Porteros: protectores para el cuerpo, guardas para pies y piernas, protector de manos, y protectores de muslos, antebrazos y codos.

- c. protecciones para las piernas, pies y manos: no se permiten bordes ásperos ni salientes o protuberancias.
- d. protección para piernas (guardas): cada una de 30 cm. de ancho una vez colocada en la pierna del portero.
- e. protectores de manos de máximo de 22.80 cm. de ancho estando colocados planos con la palma hacia arriba; de máximo 35.50 cm. de largo medidos desde la base a la punta del protector: no está permitido ninguna pieza especial para que el stick quede sujeto en el guante cuando no se sostenga con la mano.
- f. no pueden llevar otra ropa o equipamiento adicional al permitido, ni elemento alguno para conseguir aumentar artificialmente el volumen de su cuerpo o su área de protección.

II. EQUIPOS, CAPITANES Y ÁRBITROS

6. EQUIPOS

6.1 Para jugar un partido se necesitan 2 equipos de no más de 16 jugadores cada uno. Solo 11 jugadores de cada equipo estarán en el terreno de juego al mismo tiempo. Se permite a cada uno de los equipos sustituir de entre los 16 jugadores como máximo.

6.2 Sustitución:

- a. está permitida en cualquier momento, pero no se puede sustituir a ningún jugador de ningún equipo después de la concesión y antes de la finalización de un P.córner cuando solamente puede sustituirse un portero-defensor lesionado o expulsado,
- b. no existe límite en el número de jugadores que pueden sustituirse al mismo tiempo ni en el número de veces que un jugador puede sustituir o ser sustituido,
- c. la sustitución de un jugador solamente ha de hacerse después de que un jugador de su mismo equipo ha salido del terreno de juego.
- d. no se parará el tiempo por una sustitución, solamente en el caso de un portero,
- e. un jugador suspendido no puede ser sustituido durante su suspensión,
- f. después de cumplir la suspensión, un jugador puede ser sustituido sin volver antes al campo,
- g. los jugadores que entran o salen del campo lo harán por la Línea de centro o por el lugar de la banda que decidan los árbitros antes del partido.

6.3 Cada equipo debe tener un portero en el campo:

- a. un portero suspendido o lesionado ha de ser inmediatamente sustituido por otro portero,
- b. cuando no hay ningún portero suplente, el jugador de campo que sustituye al guardameta debe llevar el casco protector completo y una camiseta de un color diferente al de los dos equipos y le será permitido ponerse, sin pérdida de tiempo, el resto del equipo protector,
- g. durante la suspensión de un portero, su equipo debe tener un jugador menos sobre el terreno de juego.

6.4

Durante el juego, sólo permanecerán en el campo los jugadores y los árbitros, a no ser que el árbitro dé su autorización a alguna otra persona.

7 CAPITANES

7.1 Cada equipo tendrá un Capitán el cual debe llevar un brazalete distintivo.

7.2 Los capitanes:

- a. participarán en el cara o cruz inicial; el ganador elegirá la mitad del campo o la posesión de la bola para empezar el partido,
- b. en el caso de ser expulsados indicarán a los árbitros cualquier sustitución de capitán, el cual deberá llevar un brazalete distintivo,
- c. será el responsable en la sustitución de sus jugadores,
- d. y el responsable del comportamiento de todos los jugadores de su equipo, incluyendo a los suplentes.

8 ÁRBITROS

Dos árbitros controlarán el juego y aplicarán el Reglamento; ellos serán los únicos jueces para un juego limpio y correcto. Jugadores y sustitutos dentro y fuera del terreno de juego estarán siempre, incluyendo los períodos de suspensión o expulsión, bajo la jurisdicción de los Árbitros

8.1 Los Arbitros serán:

- a. los primeros responsables para las decisiones en su mitad de campo durante todo el partido sin cambiar de mitad,
- b. responsables de garantizar que se cumpla el tiempo reglamentario o acordado, y de indicar el final de la primera mitad y del partido en el caso de que se haya prolongado el tiempo para la terminación de un Penalty-corner.
- c. únicos responsables de las decisiones sobre las bolas que salen fuera por la Línea de banda y la Línea de fondo más cercanas, en toda su longitud
- d. únicos responsables de las decisiones en Córners, Penalty-córners, Penalty-strokes y Goles en su propia mitad y de los Tiros-libres en su propia Área,
- e. responsables de llevar un registro de los goles conseguidos, las amonestaciones y suspensiones/expulsiones.
- f. No les está permitido asesorar a los jugadores durante el partido ni durante el descanso.

8.2 Los Arbitros harán uso del silbato para:

- a. empezar y terminar cada mitad del partido,
- b. hacer cumplir un castigo,
- c. empezar y acabar un Penalty-stroke,
- d. si es necesario indicar que la bola ha salido, completamente, fuera del campo,

- e. señalar gol,
- f. reemprender el juego después de cada gol marcado o concedido,
- g. reemprender el juego después de un Penalty-stroke en el que no se ha marcado ni concedido gol,
- h. parar el juego por cualquier otra razón y reemprenderlo después de tal paro.

III: APLICACIÓN DE LAS REGLAS DEL JUEGO

9. DURACIÓN DEL PARTIDO

Dos períodos de 35 minutos cada uno a no ser que se haya acordado otra cosa:

- a. media-parte o descanso: de 5 a 10 minutos según acuerdo; los equipos han de cambiar de mitad de campo,
- b. cada mitad empieza cuando el árbitro hace sonar su silbato para el Pase de centro.

10. EMPEZAR Y REEMPRENDER EL PARTIDO

10.1 Pase de centro:

- a. jugado desde el centro del campo,
- b. puede ser mediante un golpeo o un golpe empujado en cualquier dirección. Todos los jugadores a excepción del que hace el pase deben estar dentro de su mitad de campo,
- c. realizado al comienzo del partido por un jugador del equipo que no ha escogido campo,
- d. después del descanso, por un jugador del equipo que no ha empezado el encuentro,
- e. después de un gol, por un jugador del equipo contra el cual se ha marcado el gol.

10.2 Pase de centro y poner la bola otra vez en juego.

- a. todos los oponentes al menos a 5 metros de la bola
- b. la bola, empujada o golpeada
- c. la bola debe moverse al menos 1 metro
- d. después de jugar la bola, el jugador no volverá a jugarla ni permanecerá o se aproximará a ella a menos de la distancia de juego, hasta que no haya sido jugada por otro jugador,
- e. la bola no debe elevarse intencionalmente ni de tal forma que produzca peligro o sea juego peligroso.

10.3 Bola fuera del campo:

Cuando la bola traspasa completamente la Línea de banda o la Línea de fondo estará fuera del juego y esta misma bola u otra se usará para reanudarlo.

10.3.1 Por la Línea de banda:

- a. desde la Línea de banda por donde ha salido la bola,
- b. el jugador que pone la bola en juego no está obligado a estar enteramente dentro ni fuera de la Línea de banda,
- c. pone en juego la bola un jugador del equipo contrario.

10.3.2. Por la Línea de fondo:

por un atacante cuando no se ha marcado gol:

- a. a 14,63 mts. y desde un punto enfrente del lugar o junto al lugar por donde la bola haya cruzado la Línea de fondo, y en paralelo a la Línea de banda.
- b. lo saca un defensor.

10.3.3 Por la Línea de fondo:

no intencionalmente por un defensor cuando no se ha marcado gol:

a. desde la Línea de banda a 5 mts del banderín de córner más cercano a donde la bola ha cruzado la Línea de fondo.

b. lo saca un atacante

esto es un córner

10.3.4. Por la Línea de fondo:

intencionadamente por los defensores cuando no se ha marcado gol, (pero ver las acciones permitidas a los porteros)

a. sobre la Línea de fondo en un punto a 9,10 mts. del poste más cercano, o sobre la Línea de fondo entre este punto y la Línea de Área en el lado que los atacantes prefieran.

b. realizado por un atacante.

Esto es un Penalty-córner.

10.4 Bully:

10.4.1 Se reanuda el juego con un Bully cuando:

a. la bola con la que se juega ha de reemplazarse,

b. cometen simultáneamente falta, jugadores de los dos equipos,

c.. se ha parado el tiempo por una lesión u otra razón sin haberse cometido infracción.

10.4.2 El Bully:

a. en un punto elegido por el árbitro pero no a menos de 14,63 mts de la Línea de fondo,

b. un jugador de cada equipo se coloca uno frente a otro con su propia Línea de fondo a su derecha,

c. se coloca la bola en el suelo entre los dos jugadores,

- d. los dos jugadores golpean ligeramente el suelo con sus sticks a la derecha de la bola, luego la cara plana del stick de su oponente por encima de la bola tres veces alternativamente, después de lo cual han de intentar jugar la bola para ponerla en juego.
- e. todos los demás jugadores colocados al menos a 5 mts de la bola hasta que ésta sea puesta en juego.

11. MARCAR GOL

- a. un Gol es marcado cuando la bola jugada dentro del Area por un atacante y sin salir de ella, cruza completamente la Línea de portería entre los postes y por debajo del larguero.
- b. la bola puede ser jugada o tocada por el stick o cuerpo de un defensor antes o después de jugarla el atacante en el Área.
- c. después de un paro del juego dentro del Área, debe jugarse de nuevo la bola desde dentro del Área con el stick de un atacante antes de que un gol pueda ser marcado.
- d. se concederá Gol si un guardameta infringe la Regla del Penalty-stroke para evitarlo.
- e. el equipo que marca un mayor número de goles es el ganador.

12 FUERA DE JUEGO - OFFSIDE

No existe el Fuera de juego en Hockey.

13 CONDUCTA EN EL JUEGO

Se ha de jugar teniendo en cuenta siempre, la seguridad de los demás jugadores. Esta Regla describe acciones que pueden afectar a la seguridad de todos los jugadores.

Los jugadores no deben:

13.1.1 Uso del stick y equipo de juego

- a. jugar la bola intencionadamente con el revés del stick.
- b. tomar parte o interferir el juego a menos que tengan su stick en la mano
- c. jugar la bola por encima del hombro con ninguna parte del stick
- d. levantar sus sticks por encima de la cabeza de otros jugadores
- e. usar sus sticks de forma peligrosa intimidando o estorbando a otros jugadores
- f. jugar la bola peligrosamente o de tal modo que conduzca con probabilidad a juego peligroso.

Una bola es peligrosa si provoca una comprensible acción evasiva de los jugadores

- g. pegar, enganchar, cargar, dar patadas, empujar o agarrar a otro jugador , su stick o indumentaria
- h. lanzar cualquier objeto o pieza del equipamiento al campo, contra la bola, contra otro jugador o contra un árbitro.

13.1.2 Sobre el uso del cuerpo, manos y pies por los jugadores con la excepción del portero

- a. parar la bola con la mano o cogerla.

No existe impedimento alguno para que los jugadores puedan usar las manos para protegerse del peligro de bolas altas.

- b. intencionadamente parar, patear, impulsar, recoger, lanzar o acarrear la bola con ninguna parte de su cuerpo.

No existe necesariamente infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador. En muchas ocasiones cuando una bola golpea el pie o cuerpo de un jugador no existe infracción y el juego ha de continuar.

Solamente se comete infracción si la bola golpea el pie o el cuerpo de un jugador, y este jugador:

- se ha movido intencionadamente hacia la trayectoria de la bola, o
 - no hace nada para evitar que la bola le golpee, o
 - está situado con clara intención de parar la bola con el pie o el cuerpo, o
 - se beneficia con ello.
- c. usar el pie o la pierna para apoyar el stick en una entrada.
- d. intencionadamente entrar en la portería contraria o permanecer en la Línea de gol de sus oponentes
- e. correr intencionadamente por detrás de cualquiera de las porterías.

13.1.3 Bola elevada

- a. elevar intencionadamente la bola en un golpeo, excepto para un tiro a puerta,

Elevar sin querer la bola en un golpeo, incluyendo un Tiro-libre, en cualquier punto del campo, no es infracción a menos que sea peligroso o pueda llevar a producir peligro.

- b. elevar intencionadamente la bola para que caiga directamente dentro del Área.

No todas las bolas que llegan altas dentro del Área están prohibidas. Una bola que después de un corto recorrido rebota o cae en el Área debe juzgarse solamente por su intención o peligrosidad.

Una bola elevada sobre el stick o cuerpo de un jugador cuando éste está en el suelo, incluso en el Área, debe juzgarse solamente por su peligrosidad.

- c. acercarse a menos de 5 mts. de un jugador que recibe una bola alta antes de que ésta sea jugada y esté en el suelo,
- d. enviar una bola alta contra otro jugador

13.1.4 Obstrucción

Impedir a un oponente que pueda jugar la bola con acciones tales como:

- moverse o interponerse él mismo o su stick
- proteger la bola con su stick o cualquier parte de su cuerpo
- interferir físicamente el stick o el cuerpo de un oponente.

13.1.5 Infracción voluntaria

Forzar a un oponente a cometer infracción.

13.1.6 Pérdida de tiempo

Retrasar el juego perdiendo tiempo.

13.2.1 Los porteros, cuando la bola está en su propia Área, pueden:

- a. usar su stick, defensas y protecciones para impulsar la bola. Usar cualquier parte del cuerpo - incluyendo las manos - para parar pero no para impulsar la bola, ni tenderse sobre ella, siempre que tal acción no sea peligrosa en si misma ni cause peligro.

Un portero tendido sobre la bola está cometiendo obstrucción.

- b. parar o desviar la bola con sus sticks por encima de sus hombros, a menos que sea peligroso o cause juego peligroso,
- c. desviar la bola por encima del larguero o alrededor de los postes con la cara plana o el borde de su stick o cualquier parte de su cuerpo.

13.2.2 Los Porteros, cuando la bola está fuera de su propia Área:

- a. **no pueden** tomar parte en el juego fuera de su propia mitad de campo, excepto para el lanzamiento de un Penalty-stroke
- b. **pueden** jugar la bola, en su propia mitad, pero sin ninguna clase de privilegios.

13.3 Si la bola:

- a. toca a un árbitro o a cualquier objeto suelto del campo - incluyendo cualquier parte del equipamiento caído no intencionadamente - el juego debe continuar.

14 CASTIGOS

Ventaja: solamente se concederá un castigo, cuando un jugador o equipo salga claramente desfavorecido a causa de la infracción de su oponente.

14.1 Se concederá un Tiro-libre por:

- a. una falta de un atacante en la zona de los 23 mts.
- b. una infracción no intencionada de la defensa fuera de su Área y dentro de su propia zona 23 mts.
- c. cualquier infracción de un jugador entre las dos Líneas de los 23 mts.

14.2 Se señalará Penalty-corner:

- a. por una falta intencionada de la defensa dentro de su zona de los 23 mts pero fuera del Área de tiro,
- b. por una falta intencionada de un defensor dentro del Área que ni evite un gol ni prive a un atacante de la posesión o probable posesión de la bola,

- c. por una falta no intencionada del defensor dentro de su Área que no evite la probable obtención de un gol,
- d. por un defensor jugando intencionadamente la bola más allá de su Línea de fondo.
- e. una bola que se aloja en la ropa o en el equipo protector de un portero estando en su propia Área

14.3 Se señalará Penalty-stroke por:

- a. una falta intencionada de un defensor dentro del Área, para evitar un gol o privar a un atacante de la posesión o probable posesión de la bola.
- b. por una infracción involuntaria de un defensor en el Área que evite la probable consecución de un gol,
- c. persistentes salidas anticipadas de los defensores en el lanzamiento de un Penalty-corner.

14.4 Si se produce otra infracción antes del lanzamiento de una falta, un Tiro-libre puede adelantarse hasta los 10 mts. o la sanción puede aumentarse de grado y/o juzgarse como mala conducta o invertirse, si la falta la ha cometido el equipo previamente beneficiado.

15 PROCEDIMIENTOS PARA LOS CASTIGOS

15.1 Tiro-libre

- a. a más de 5 mts del Área: junto al lugar (close to) donde ha ocurrido la infracción,

"junto a" o "cerca de" ("close to") permite sacar el Tiro-libre a la distancia de juego de donde se ha cometido la falta. Con ello se pretende que no se gane ventaja indebida alguna pero se mantenga el ritmo del juego.

b. fuera del Área: a favor de los defensores a menos de 14,63 mts de la Línea de fondo : hasta 14,63 mts de la Línea de fondo, en línea con el lugar de la falta y paralelamente a la Línea de banda,

c. dentro del Área: a favor del equipo defensor: en cualquier lugar dentro del Área o fuera de ella: a 14,63 mts. de la Línea de fondo, en línea con el punto donde la infracción ocurrió y paralelamente a la Línea de banda.

d. dentro de una distancia de hasta 5 mts fuera del Área: a favor de los atacantes: (se saca junto al lugar en donde ocurrió la infracción); además de los jugadores del equipo contrario, todos los jugadores, excepto el jugador que lanza, permanecerán a no menos de 5 mts. de la bola

e. la bola debe estar parada

f. el lanzador empujará o golpeará la bola y ningún otro jugador del mismo equipo podrá jugarla antes de que ésta se haya desplazado al menos 1 metro.

g. no debe levantarse intencionadamente la bola, o de tal manera que sea peligrosa o lleve con probabilidad a juego peligroso

h. después de jugar la bola, el lanzador no podrá jugarla de nuevo o aproximarse a distancia de juego hasta que no haya sido jugada por otro jugador.

i. ningún jugador del equipo contrario puede estar a menos de 5 mts. de la bola.

- Si un jugador permanece a menos de 5 mts. de la bola para sacar ventaja, el Tiro-libre no deberá retardarse.

15.2 Penalty-corner:

- 15.2.1** a. la bola deberá colocarse en la Línea de fondo sobre una señal a 10 metros del poste de portería, o en la Línea de fondo entre esta marca y la Línea de área en el lado que el equipo atacante prefiera.

Para los campos que aún tengan la señalización a 9.10 mts, la bola se colocará sobre esta marca.

- b. un atacante empujará o golpeará la bola sin elevarla intencionadamente
- c. el jugador que realiza el golpeo o el golpe empujado debe tener al menos un pie fuera del terreno de juego,
- d. ningún defensor debe encontrarse a menos de 5 mts de la bola. Y ningún atacante a menos de 5 metros,

En los campos con las señales a 4,55 mts, ningún defensor debe estar a menos de 4,55 mts de la bola.

- e. los jugadores atacantes restantes permanecerán en el campo sin que sus pies, manos y sticks toquen el suelo dentro del Área,
- f. no más de 5 defensores, incluyendo el portero, pueden estar detrás de la Línea de fondo con sus sticks, pies y manos sin tocar el suelo dentro del Área,
- g. los defensores restantes permanecerán más allá de la Línea central,
- h. hasta que la bola no haya sido jugada ningún atacante (excepto el que realiza el golpeo o empuje) puede entrar en el Área, ni tampoco ningún defensor cruzar la Línea de centro ni la Línea de fondo,
- i. el jugador que realiza el empuje o el golpeo no puede volver a jugar la bola ni debe permanecer o acercarse a ella a una distancia que pueda jugarla, hasta que la bola haya sido jugada por otro jugador,
- j. no se puede lanzar un Tiro a puerta hasta que la bola sea parada o se pare por sí misma en el suelo fuera del Área. La bola puede ser pasada o desviada por los atacantes, pero si está a menos de 5 mts del Área, ha de ser parada o pararse en el suelo fuera del Área antes de poder tirar a portería.

- k. si el primer tiro a puerta es un golpeo, la bola debe cruzar la Línea de gol o ir en dirección de cruzar la Línea de gol antes de cualquier desviación, a una altura no mayor de 46 cms. (altura de las tablas) para que el gol sea válido, a menos que la bola toque el stick o el cuerpo de un defensor durante su trayectoria hacia la portería,
- l. para flicks, scoops, desvíos y segundo o subsiguientes golpeos a puerta, la bola puede elevarse a cualquier altura, siempre y cuando no exista peligro,
- m. el atacante que pone la bola en juego no puede marcar gol directamente, ni siquiera en el caso en que un defensor juegue la bola hacia dentro de la portería,
- n. si la bola recorre una distancia superior a los 5 mts. del borde del Área ya no serán aplicables las reglas del Penalty-corner.

15.2.2 Un Penalty-corner puede señalarse de nuevo cuando:

- a. algún defensor o defensores están con los pies, manos y/o sticks tocando el suelo dentro del Área,
- b. los defensores están a menos de 5 mts. de la bola antes de que sea jugada

En campos con señales a 4,55 mts, el P.córner puede concederse de nuevo si los defensores están a menos de 4,55 mts de la bola antes de ser jugada.

- c. algún defensor o defensores cruce la Línea de fondo o de centro antes de jugarse la bola.

Los atacantes que deliberadamente o beneficiándose de ello entren en el Área antes de que la bola sea puesta en juego serán penalizados con un Tiro-libre.

15.2.3 Al final del partido o de su primera mitad, el tiempo debe prolongarse si es necesario para terminar el lanzamiento de un Penalty-corner. En tal caso el Penalty-corner se considera terminado cuando:

- a. se ha marcado gol,
- b. un atacante comete falta,
- c. un defensor comete falta; a menos que se conceda otro Penalty-corner o P.stroke y se haya de prolongar de nuevo el tiempo para su ejecución,
- d. la bola va a una distancia de más de 5 mts fuera del Área,
- e. la bola es jugada fuera del Área por la Línea de fondo por un atacante, o no intencionadamente por un defensor
- f. después de un saque inicial desde la Línea de fondo, del que resulta que la bola sale fuera del Área y seguidamente es jugada hacia dentro del Área, la bola sale de nuevo del Área por la Línea de Area (esto es, por segunda vez).

15.3 Penalty-stroke:

15.3.1 Lanzamiento:

- a. se parará el tiempo en el momento en que el Penalty-stroke es señalado, y se vuelve a poner en marcha cuando el silbato del árbitro suena para reemprender el juego una vez se ha completado el P.stroke,
- b. el jugador que lanza el Penalty-stroke ha de permanecer junto a y detrás de la bola antes de empezar el lanzamiento,
- c. todos los jugadores (a excepción del portero defensor y el lanzador) permanecerán más allá de la Línea 22,90 más cercana, en el terreno de juego, y sin influenciar en la situación,
- d. el portero defensor ha de continuar llevando el casco protector y no ha de quitarse ninguna protección innecesariamente con el fin de ganar tiempo,

- e. el portero defensor ha de permanecer de pie con los dos pies en la Línea de portería y sin separarse de dicha línea ni mover ninguno de sus pies hasta que la bola sea lanzada,
- f. el jugador no lanzará el P.stroke hasta que el Árbitro en control, una vez seguro de que portero y lanzador están a punto, dé la señal con su silbato.
- g. la bola puede ser empujada, lanzada con un golpe seco de muñeca (flick), o en cuchara (scoop) desde el Punto de penalty
- h. se puede elevar la bola a cualquier altura,
- i. el jugador puede tocar la bola sólo una vez y a continuación no podrá aproximarse ni a la bola ni al portero,
- j. durante el lanzamiento, el jugador puede dar un paso adelante pero el pie trasero no puede sobrepasar al delantero hasta que haya jugado la bola,
- k. el jugador no puede hacer una finta al jugar la bola,

15.3.2 Finalización:

- a. un gol es marcado o concedido,
- b. la bola se para dentro del Área o se introduce en las protecciones de pierna del portero, el guardameta coge la bola, ésta sale fuera del Área, o el lanzador infringe las Reglas y no se obtiene o concede gol.

15.3.3 Reemprender el juego después de un Penalty-stroke:

- a. si se marca o concede gol: con un Pase de centro,
- b. si no se marca ni concede gol: un golpeo o empuje de la bola por un defensor, a 14,63 mts. en frente del centro de la Línea de portería.

15.3.4 Castigos:

- a. Tiro-libre: por una falta del lanzador desde 14,63 mts. en frente del centro de la Línea de portería.
- b. Gol concedido: por una infracción del portero con el fin de evitar un gol.
- c. Penalty-stroke: puede ser concedido de nuevo por una infracción de otro jugador de cualquiera de los equipos.

15.4 Castigos personales:

- a. por juego duro o peligroso, mala conducta (inclusive el fallo de un capitán en el ejercicio de sus responsabilidades, definidas en las Reglas), o cualquier falta intencionada, el árbitro además de conceder el castigo apropiado puede:
 - advertir al jugador infractor,
 - amonestarlo : tarjeta verde,
 - suspender al infractor temporalmente por un mínimo de 5 minutos: tarjeta amarilla
 - suspenderlo permanentemente (expulsión) : tarjeta roja
- b. los jugadores suspendidos temporalmente, deben permanecer, **en silencio**, en un lugar designado de antemano hasta que el árbitro que los ha suspendido les permita reincorporarse al juego,
- c. los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo durante el descanso y después volver al lugar designado para finalizar su suspensión.
- d. por mala conducta de los suplentes, el Árbitro puede avisar, amonestar suspender temporal o permanentemente al jugador infractor. Durante la suspensión temporal de un jugador en el banquillo, el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos. Si se trata de una expulsión permanente, el equipo infractor ha de jugar con un jugador menos lo que resta de partido.

e. los jugadores permanentemente suspendidos no pueden permanecer en el campo ni en sus alrededores.

16 ACCIDENTES/LESIONES

- a. Si se marca un gol antes de parar el juego, este gol es válido en caso de que se hubiese marcado igualmente de no haber ocurrido el accidente,
- b. si un jugador se lesiona, el Árbitro puede parar el encuentro,
- c. un jugador herido o sangrando debe abandonar el terreno de juego tan pronto como sea recomendable hacerlo, y recibir tratamiento fuera del campo a menos que sea imposible por razones médicas,
- d. los jugadores heridos no pueden volver al terreno de juego hasta que sus heridas hayan sido convenientemente tratadas y vendadas, y ningún jugador permanecerá en el campo, entrará o regresará a él llevando ropas manchadas de sangre,
- e. si un árbitro tiene un accidente se parará el juego; si resulta lesionado e incapaz de continuar será reemplazado.
- f. el juego se reanudará con un Bully, con el apropiado castigo, o con un Pase de centro si se ha marcado gol.

ACLARACIONES SOBRE LOS EXPERIMENTOS OBLIGATORIOS

Regla 4.5a

Aunque la Regla 4.5^a empiece con: “la cara para jugar (del stick), es la totalidad de la parte plana ... , los árbitros han venido permitiendo a los jugadores usar el borde del stick para jugar la bola. Basándose en esto, se ha decidido introducir esta Regla Experimental para hacer coincidir el juego deseado y el arbitraje con el Reglamento. Sin embargo, en este caso como en muchos otros, ha de tenerse en cuenta sobre cualquier otra cosa su peligrosidad. Hay que continuar aplicando las Regla sobre peligro ya existentes.

El borde del stick puede ser usado en varias acciones durante el juego, incluyendo los tiros a portería, los cuales resultan espectaculares. Hasta este momento los métodos para juzgar si se usa correctamente el borde del stick incluyen, el stick boca arriba, boca abajo, normas para la posición de pies y cuerpo, etc., pero tales recomendaciones no son en realidad ni factibles ni deseadas. Sin embargo ha de quedar bien claro que puede usarse el borde del stick, **pero nunca su revés.**

El Experimento Obligatorio lleva ya dos años en vigor y el Hockey Rules Board tiene intención de incorporarlo formal y plenamente en el Reglamento del año 2002. De todos modos continuará como Experimento Obligatorio un año más para dar tiempo a todo el mundo para acomodarse al cambio.

APÉNDICE A

TERMINOLOGIA DEL HOCKEY

Pase de centro

Pase de centro es un golpe empujado o un golpeo en cualquier dirección desde el centro del campo y con todos los jugadores en su propia mitad de campo.

Jugar la bola

Jugar la bola es parar, desviar, o mover la bola con el stick; en el caso de los guardametas: con las protecciones de pierna o las botas, o desviándola con protección de mano o cualquier parte de su cuerpo dentro del Área.

Golpe (Stroke)

Un “Golpe” se realiza al mover la bola jugándola o golpeándola con el stick.

Penalty-stroke

Un “Penalty-stroke” es un golpe empujado, un flick o un scoop a la bola desde el Punto de castigo una vez se haya parado el tiempo para lanzarlo.

Golpeo (Hit)

El “Golpeo” implica un movimiento de balanceo del stick hacia la bola.

Push (Golpe empujado)

En un Push la bola se mueve a ras de suelo mediante un movimiento de empuje del stick después de haberlo situado junto a la bola. Mientras se realiza un Golpe empujado la bola y la pala del stick están en contacto con el suelo.

Flick (Golpe de muñeca)

Un Flick tiene lugar cuando una bola es empujada y como resultado es elevada del suelo.

Scoop (golpe de cuchara)

El “Golpe de cuchara” tiene lugar cuando una bola parada o moviéndose lentamente es levantada del suelo mediante un movimiento de pala o cuchara del stick después de que éste se sitúe ligeramente debajo de la bola.

Tiro a puerta

Cualquier golpe o desvío de un atacante desde dentro del Área hacia la portería.

Distancia de juego

Es la distancia dentro de la cual un jugador es capaz de jugar la bola.

Persistente o repetido

Significa la primera vez y todas las veces subsiguientes después de una amonestación o aviso, o después de señalarse y penalizarse una falta en particular.

Pérdida de tiempo

Es cualquier acción o falta de acción que evita que el juego continúe o empiece dentro de un tiempo razonable.

Juego peligroso

Es cualquier acción que sea peligrosa para el jugador u otro jugador, o conduzca a una situación de peligro. Tales circunstancias pueden incluir una bola elevada, una entrada desde una posición “incorrecta”, jugar la bola tumbado en el suelo, etc.

Mala conducta

Mala conducta es juego duro o peligroso, cualquier retraso que conlleve pérdida de tiempo, faltas intencionadas, o cualquier mal comportamiento. Los capitanes que no lleven a cabo sus responsabilidades satisfactoriamente deberán también ser castigados por Mala conducta.

APÉNDICE B

INTERPRETACIONES DE LAS REGLAS

Debido a la misma naturaleza del juego, las Reglas del Hockey dejan muchos detalles a la interpretación individual. Las siguientes explicaciones aseguran **una mayor coherencia e igualdad de oportunidades a los jugadores de ambos equipos para jugarlo.**

Lo diferentes temas están relacionados a continuación en el mismo orden que las Reglas a las que se refieren.

***SUSTITUCIÓN DE PORTEROS SUSPENDIDOS (Regla 6.3)**

No se puede jugar un partido de hockey si cada equipo no tiene un jugador equipado al menos con casco protector y una camiseta de distinto color a la de ambos equipos, que actúe como guardameta. Por consiguiente, seguidamente a la suspensión temporal o expulsión de un portero, el capitán ha de elegir entre:

- a. reemplazar el portero suspendido o expulsado por otro portero,
- b. proponer a un jugador de campo para sustituirlo, equipado con un casco protector completo y cualquier otra prenda protectora si lo desea y una camiseta de distinto color de la de los dos equipos; se le concederá el tiempo suficiente para ello.

Si elige la opción (a), el portero suplente entra en el terreno de juego sólo como sustituto de un jugador de campo. De esta manera el equipo tendrá un jugador menos sobre el terreno.

Si es la opción (b) la elegida, de igual forma el equipo tendrá un jugador menos en el terreno de juego.

Al término de la suspensión temporal de un portero, el capitán tiene de nuevo dos opciones:

- reponer el portero temporalmente suspendido. En este caso el portero suplente se sustituirá por un jugador de campo, de manera normal; o desprendiéndose antes del equipo protector y

cambiándose la camiseta por la de los jugadores de su equipo volverá a actuar como jugador de campo. Durante este proceso se parará el tiempo.

- continuar jugando con el portero suplente. En tal caso, otro jugador podrá entrar en el campo como sustituto

***RESPONSABILIDADES DE LOS CAPITANES (Regla 7.2)**

Las responsabilidades de los capitanes están claramente definidas en las Reglas. Los capitanes son específicamente responsables del comportamiento de sus jugadores dentro del campo y de los suplentes. Los árbitros no deben dudar en llamar y hablar a los capitanes cuando sus jugadores, incluyendo a los suplentes, se comportan incorrectamente.

Un capitán que no colabore será penalizado con una amonestación o una suspensión.

***PASE DE CENTRO (Regla 10.1)**

Los jugadores, a no ser el que realiza el pase, no pueden cruzar la Línea de centro, pero los Árbitros no han de ser en este punto innecesariamente estrictos.-

***FUERA DE JUEGO (Regla 12)**

El Fuera de juego se retiró del Hockey como Experimento Obligatorio en 1996. Y fue eliminado del Reglamento en 1998.

***ENTRADAS- (Tackling) (Regla 13.1.1 f y g)**

Una entrada por la izquierda o por detrás del jugador en posesión de la bola no está permitida si se produce contacto con el cuerpo o stick entre los jugadores participantes, antes de que el que hace la entrada juegue la bola.

Entrar dando un salto o deslizándose puede causar daños a ambos jugadores. Puede también ocasionar innecesarias interrupciones del partido. Una entrada ilegal que derrumba al jugador con la bola debe ser apropiadamente sancionada, incluyendo una posible amonestación o suspensión.

Sin embargo, no debe confundirse entre el caso anterior y el caso en el que el jugador que tiene la bola tropieza con el que le entra o con su stick, después de haber realizado, este último, una entrada reglamentaria.

Hay que tener en cuenta que un jugador lanzándose o deslizándose a menudo obstruye a un oponente y debe ser penalizado partiendo de esta base.

Los Árbitros deberán ser estrictos al penalizar las entradas ilegales por la izquierda, por detrás del jugador con la bola o deslizándose o lanzándose.

***CONTACTO PIE-BOLA (Regla 13.1.2)**

Esta Regla ha de ser detenidamente estudiada con el fin de que tanto jugadores como árbitros entiendan que: si una bola golpea el pie no se comete automáticamente falta. Precisamente, en muchas ocasiones en que la bola golpea el pie de un jugador, **no existe infracción** y el juego puede y debe continuar.

La nota a la Regla señala de una manera explícita, que **únicamente** se comete infracción si, cuando la bola golpea el pie o el cuerpo, el jugador se ha movido **intencionadamente** hacia la trayectoria de la bola, no ha hecho ningún intento para **evitar** el contacto, está situado con la clara **intención** de parar la bola con el pie o el cuerpo, (ej. parar la bola que va hacia la portería), o se **beneficia** con ello.

Si los Árbitros aplican correcta y consecuentemente estas interpretaciones evitaremos muchos e innecesarios, a la vez que incorrectos, paros de juego. Dichas Interpretaciones a la Regla, arriba descritas, intentan promocionar un más amplio entendimiento de la verdadera intención de esta Regla.

Los Árbitros han de estudiar también con mucha atención las interpretaciones a la -Regla de la Falta provocada-(Regla 13.1.5), descrita más adelante en esta misma sección.

***BOLA ELEVADA (Regla 13.1.3)**

No existe infracción en una bola elevada, sin intención, en un golpeo incluyendo un Tiro-libre en cualquier lugar del campo, a menos que conlleve juego peligroso. Los Árbitros, erróneamente, tienden a penalizar las bolas altas no intencionadas aún cuando no tengan peligro. Esto conduce a muchos cortes en la fluidez del juego, cosa no deseada.

La bola elevada a larga distancia usando un Flick o un Scoop debe ser juzgada por su real o potencial peligro.

- donde es jugada la bola
- durante el vuelo
- donde la bola cae.

La infracción se penalizará en donde el peligro ocurra, no necesariamente en donde la bola haya sido originariamente jugada.

- si el peligro se da donde la bola es jugada, la falta se sacará desde allí,
- si el peligro ocurre durante el vuelo de la bola, se señalará la falta donde ésta se haya originariamente jugado
- si un jugador de cualquiera de los equipos se comporta de manera que ocasiona peligro en la zona de la trayectoria de la bola, el castigo habrá que aplicarlo donde el jugador infractor esté situado,
- si el peligro se da en el lugar donde la bola cae, el castigo hay que sacarlo desde allí.

Cualquier flick o scoop hecho cuando un oponente está a menos de 5 mts. es con toda seguridad peligroso y debe penalizarse.

Un jugador que recibe una bola elevada debe tener la posibilidad de jugarla sin causar peligro. Si este jugador está apartado de los otros jugadores en el momento en que la bola es elevada, ningún jugador del equipo contrario deberá aproximarse a menos de 5 mts. hasta que la bola haya sido jugada y esté en el suelo..

Cualquier jugador que no cumpla este requerimiento debe ser sancionado. Los defensores no tienen derecho a la bola si un atacante es el receptor original

***BOLA ELEVADA DENTRO DEL ÁREA (Regla 13.1.3.b)**

Cuando la bola es deliberadamente elevada a una distancia considerable para que caiga directamente dentro el Área, la penalización ha de aplicarse en donde la bola ha sido elevada.

Es importante hacer notar que no todas las bolas que entran altas en el Área están prohibidas. Una bola que rebote hacia el Área procedente de un golpe elevado o por cualquier otra causa, debe juzgarse según la Regla del Juego peligroso.

Esto significa que no es necesario penalizar todos los golpes hacia dentro del Área que no sean jugados a ras de suelo. La bola elevada que es jugada hacia una zona despejada o hacia un jugador solitario, no se sancionará a no ser que fuese peligrosa.

Una bola elevada sobre el stick o el cuerpo de un oponente en el suelo puede proceder de un pase realmente habilidoso y se ha de permitir, pero siempre teniendo presente la regla del Juego peligroso.

***OBSTRUCCIÓN E INTERFERENCIA (Regla 13.1.4)**

Este comentario describe dos principales circunstancias de juego: jugador inmóvil y jugador en movimiento.

Las normas son:

Jugador parado

- el receptor, parado, puede estar orientado hacia cualquier dirección,
- es el jugador contrario que intenta hacerse con la bola, generalmente moviéndose alrededor del receptor, sobre el que recae la responsabilidad de hacerlo de manera reglamentaria,

- el jugador que intenta hacerse con la bola no puede chocar con el receptor y de este modo reclamar obstrucción, tal acción ha de ser firmemente penalizada incluso con expulsión.

Cuando el receptor se hace con la bola, puede moverse hacia cualquier dirección (excepto, naturalmente, contra el cuerpo del contrario).

Jugador en movimiento

Son muchas las variaciones en este apartado, pero las normas son:

- es el jugador que intenta robar la bola quien tiene la responsabilidad de estar o, si es necesario colocarse, en posición correcta desde la cual hacer una entrada reglamentaria. Una vez en la posición correcta deberán observarse las siguientes condiciones para que se produzca obstrucción:

- debe haber intención de hacerse con la bola. De hecho el jugador ha de intentar mover el stick hacia la bola,

- el tiempo de la entrada ha de ser preciso porque hasta que el jugador que entra no esté en posición de realizar la entrada e intentar hacerse con la bola, el que la tiene puede moverse con la bola en cualquier dirección (excepto contra el cuerpo de su contrario).

Esta interpretación de la Obstrucción permite a los jugadores recibir la bola, jugarla, o pasarla en cualquier dirección; Solamente se señalará Obstrucción si ésta tiene lugar en el momento en que un jugador, correctamente colocado, intenta hacer una entrada reglamentaria.

Sin embargo, los Árbitros han de observar con atención ciertas formas de Obstrucción que muchas veces se pasan indebidamente por alto. En concreto: evitar una entrada reglamentaria bloqueando intencionadamente la bola con el cuerpo o con la pierna es Obstrucción. Está prohibido interferir, obstruir o golpear el stick de un contrario. El jugador con la bola no puede usar el stick para bloquear o protegerla y así evitar que el contrario, reglamentariamente, se haga con ella.

Los Árbitros también han de tener cuidado con la Obstrucción de “tercera persona” o “sombra”. Los jugadores que corren por delante o bloquean a un contrario para evitar que tenga una factible y reglamentaria posibilidad de jugar la bola, están cometiendo Obstrucción. Esto puede ocurrir, por ejemplo, en los Penalty-córners cuando los atacantes corren cruzándose o bloquean a los defensores e incluso al portero.

Una entrada lanzándose o deslizándose puede también ocasionar Obstrucción, o mientras se realiza o cuando el jugador está ya en el suelo.

Es importante para los Árbitros estar alerta y observar las Obstrucciones anteriormente citadas. Si esta clase de Obstrucciones no se penalizan, los jugadores se benefician injustamente de ello y sus oponentes se sienten engañados.

***FALTA PROVOCADA (Regla 13.1.5)**

Durante un partido el juego es, a menudo, interrumpido demasiadas veces. Algunas de estas interrupciones son resultado de faltas provocadas, de manera que el oponente se ve forzado a cometer una infracción. Ejemplos:

- forzar a un oponente a cometer Obstrucción, generalmente chocando ostensiblemente contra él, o levantando el stick por encima de su cabeza. Estas acciones deben penalizarse.
- jugar la bola clara e intencionadamente contra el pie, pierna o cuerpo de un oponente. En estos casos el Árbitro debe decidir entre dejar que el juego continúe o sancionar al jugador que ha tirado la bola contra su adversario.

Los Árbitros han de prestar atención y señalar las Faltas provocadas tales como las descritas anteriormente, no cayendo en la tentación de pitar Obstrucción para el primer caso y Pies para el segundo. Si se aplican estas Interpretaciones estrictamente, disuadirán a los jugadores de intentar cometer dichas faltas.

***PÉRDIDA DE TIEMPO (Regla 13.1.6)**

Una vez en posición correcta con la bola y los otros jugadores en sus posiciones reglamentarias, un jugador comete Pérdida de tiempo si un excesivo lapso de tiempo transcurre antes de poner la bola en juego.

Esto también es aplicable después de sonar el silbato para el lanzamiento de un Penalty-stroke.

Los Árbitros han de ser estrictos con los jugadores que pierden tiempo en la preparación o el lanzamiento del P.stroke. Deben avisar, amonestar o suspender a dichos jugadores.

***BOLA JUGADA INTENCIONADAMENTE MÁS ALLÁ DE LA LÍNEA DE FONDO (Regla 14.2 d)**

Se concederá un Penalty-corner si la defensa, intencionadamente, juega la bola más allá de su propia Línea de fondo. Según la Regla 13.2-c, los porteros pueden desviar intencionadamente la bola con su stick o con cualquier parte de su cuerpo, únicamente por encima del larguero o alrededor de los postes.

Los defensores deben demostrar con su acción que no es su intención jugar la bola más allá de la Línea de fondo. Si un defensor juega la bola de tal manera que ésta solo puede acabar saliendo por la Línea de fondo, ha de concederse un Penalty-corner.

Una consecuente interpretación a lo largo del partido y en ambas partes de campo es de particular importancia en el momento de juzgar cada falta.

***TIRO LIBRE (Regla 15.1)**

El Reglamento exige que un Tiro libre sea sacado desde un punto junto al lugar donde se cometió la falta, y que la bola esté parada antes de ser golpeada o empujada.

En lo que se refiere al lugar exacto: si un equipo gana ventaja deberá sancionarse. En cuanto a la bola parada: hay que ser un poco indulgente si ha habido intención legítima de pararla.

Hay que mover la bola al menos 1 metro. Si no es así y un jugador del mismo equipo la juega o se priva a un oponente de jugarla, debe señalarse falta contra el equipo que haya sacado el Tiro libre.

Aunque los jugadores del equipo contrario deben estar al menos a 5 mts. de la bola en el momento de lanzar el Tiro-libre, se les ha de conceder el tiempo suficiente para colocarse correctamente antes de penalizarlos.- Sin embargo un Tiro-libre no debe demorarse hasta que los jugadores estén en posición, ya que tal acción va en detrimento de la fluidez del partido.

De todos modos, los jugadores del equipo contrario que retarden el lanzamiento (p.ej. situándose a menos de 5 metros, desplazando la bola, o reteniéndola en la mano antes de devolverla) deben ser penalizados convenientemente. Cometer repetidas infracciones ha de castigarse severamente.

Un Tiro-libre no se penalizará si la bola se eleva del suelo ligeramente, siempre que la intención de jugarla a ras de suelo sea clara y el Tiro-libre no sea peligroso por sí mismo o verdaderamente produzca juego peligroso.

***PENALTY CORNER (Regla 15.2)**

En un Penalty-corner no se puede tirar a portería hasta que la bola haya sido parada o llegue a pararse por sí sola, (a menos que haya recorrido 5 mts. fuera del Área). La bola se considera parada incluso si da vueltas sobre sí misma en el lugar de la parada, cosa que ocurre a menudo en superficies duras. - No se requiere que la bola sea necesariamente parada con el stick, puede llegar a pararse en el suelo, por sí sola.

Si el primer tiro a puerta desde el Área es un golpeo, la bola debe cruzar la Línea de portería a una altura no superior a la de las tablas. Si este golpeo es o va a ser demasiado alto al cruzar la Línea, debe penalizarse, incluso si posteriormente es desviado hacia abajo por el stick o cuerpo de otro jugador. La bola puede elevarse a una altura superior a la de las tablas durante su vuelo antes de cruzar la Línea de gol, siempre que no cause peligro, y que en el momento de cruzar la Línea de portería haya reducido su altura como mínimo a la de las tablas.

Para el propósito de esta Regla, el primer golpeo a puerta es independiente del número de veces que la bola se haya pasado o desviado antes o después del paro de la bola.

Incluso si la bola toca el stick o el cuerpo de un defensor **antes** de un primer tiro a puerta, este tiro, si es un golpeo, deberá seguir cruzando la Línea de gol a menos de 46 cm del suelo. Una vez se ha lanzado la bola, la Regla del Penalty-córner se considera terminada cuando:

- la bola cruza la Línea de gol o la Línea de fondo,
- se señala una nueva falta a cualquiera de los equipos.

Se considera que la bola está normalmente en juego y por tanto sólo sujeta a la Regla del Juego peligroso una vez haya llegado a 5 mts. o más, más allá del borde del Área. En estas circunstancias ya no es necesario que la bola sea parada antes de un tiro a portería, ni que cruce la Línea de gol a una altura de menos de 46 cm.

Ha de considerarse la posibilidad de que un tiro sea peligroso si hay jugadores dentro del Área delante de la portería.

Debe tenerse en cuenta que el Penalty-corner puede sacarse de nuevo si los defensores entran en el Área demasiado pronto, pero si esto lo hacen los atacantes deliberadamente, o se benefician con ello, se ha de conceder un Tiro-libre para el equipo defensor.

Para poner de nuevo la bola en juego, algunos jugadores tocan la bola con un golpe distinto al tradicional Golpeo, o Golpe empujado; realizan un movimiento con el stick que arrastra la bola de manera continuada, desde detrás del pie situado más adelantado hasta sobrepasar dicho pie. Esto es aceptable siempre que la bola sea jugada sólo una vez.

***FALTAS INTENCIONADAS Y MALA CONDUCTA (Regla 15.4)**

Los jugadores infringen a veces las Reglas para obtener ventaja para su equipo. Esto incluye el desplazar la bola lejos después de señalarse un Tiro-libre, recogerla y llevársela antes de devolverla al equipo contrario, jugarla con la mano o por encima del hombro con el stick, chocar "aparentemente por accidente" con un contrario, o caer delante de él.

Todas las faltas intencionadas deben sancionarse con un castigo apropiado y, si es necesario, también con una amonestación o suspensión. Una acción estricta al principio de un encuentro generalmente tiene como resultado la no-repetición de la falta.

Si los jugadores protestan por una falta concedida a su favor, los Árbitros deben estar preparados para invertir dicha falta en su contra. Esta interpretación de la Regla de Mala conducta es la más efectiva y en tal caso, el Árbitro ha de usar el silbato otra vez y señalar la nueva sanción indicando al jugador causante de tal decisión.

Si los jugadores protestan por una falta en su contra, existe la posibilidad o de avanzar el tiro hasta 10 metros, o bien aumentar el grado de la sanción; por ej.: por un Tiro-libre de los atacantes dentro del área 23 conceder un Penalty-córner si la protesta viene del equipo defensor. Sin embargo, en este caso un Penalty-córner no puede aumentarse a Penalty-stroke.

***SUSPENSIÓN DE JUGADORES (Regla 15.4)**

Los jugadores que infringen el Reglamento deben ser advertidos, amonestados, suspendidos, o expulsados si las circunstancias lo justifican. Este poder puede utilizarse en adición a otros castigos ya existentes.

Es importante que tal poder sea usado con seriedad y con una intención clara. Los Árbitros han de entender que si se saca tarjeta por una infracción al principio del partido, se establece un precedente para el resto de partido. Es importante pensarlo detenidamente antes de usar una tarjeta.

El principal propósito de las tarjetas es comunicar las decisiones al otro árbitro, a los jugadores, equipos técnicos y espectadores. – El uso de tarjetas se rige por unas normas generales. Bajo ciertas, relativamente poco frecuentes, circunstancias un jugador puede recibir dos tarjetas verdes e incluso dos amarillas por diferentes infracciones durante un mismo partido.- Si una falta por la que se ha mostrado tarjeta se repite, no puede mostrarse la misma tarjeta de nuevo. Al mostrar una segunda tarjeta amarilla, es lógico que el segundo período de suspensión sea significativamente más largo que el primero. Una vez que un jugador ha recibido tarjeta amarilla ya no se le puede mostrar tarjeta verde.

Cualquier infracción que implique violencia no puede ir seguida de otra tarjeta de igual color. Por ej.: una tarjeta amarilla por violencia debe ir seguida de una roja por otra infracción con violencia.

Las advertencias verbales han de hacerse muy cerca de los jugadores afectados, sin interrumpir el partido ni parar el tiempo.

Los Árbitros anotarán los jugadores a los que se ha mostrado tarjeta y la duración de las suspensiones, comprobando y confirmando tal información durante el descanso.

Hay que tener en cuenta que los jugadores suplentes en el banquillo están también bajo la jurisdicción de los árbitros. En caso necesario deben ser amonestados o avisados. Si una amonestación o aviso hubiera de repetirse han de ser suspendidos de permanecer en el banquillo temporalmente, o expulsados permanentemente.

APÉNDICE C

CÓDIGO DE SEÑALES ARBITRALES

<u>*Inicio</u> aire.	Volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo hacia arriba, en el
<u>*Parar el muñecas tiempo</u>	Volverse hacia el otro árbitro y cruzar las manos a la altura de las con los brazos extendidos por encima de la cabeza.
<u>*Tiempo apuntando restante</u> necesario	Por 2 minutos, elevar ambas manos en el aire con los dos índices hacia arriba. Por 1 minuto, elevar una mano en el aire apuntando hacia arriba con el índice. Una vez una señal ha sido reconocida no es hacer ninguna otra señal de tiempo.
<u>*Saque hacia desde la Línea de banda</u>	Indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente, apuntar abajo y hacia la Línea de banda con el otro brazo
<u>*Saque desde detrás de la Línea de fondo</u>	Extender ambos brazos horizontalmente en cruz.
<u>*Saque desde bola La L.de banda (córner)</u>	Apuntar con un brazo el banderín de córner más cercano a donde la ha cruzado la Línea de fondo.
<u>*Bully abajo,</u>	Mover las manos por delante del cuerpo alternativamente, arriba y cruzando una con otra con las palmas encaradas entre sí.

<u>*Gol marcado</u>	Apuntar ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo
<u>*Ventaja</u>	Extender un brazo a la altura del hombro en dirección hacia donde juega el equipo que obtiene la ventaja.
<u>*Juego peligroso manos y/o jugador mover- encolerizado</u>	Parar el juego y hacer un movimiento de calma, levantando ambas horizontalmente con las palmas hacia abajo delante del cuerpo y las lentamente arriba y abajo. Indicar el castigo sí es necesario.
<u>*Tiro-libre mano</u>	Indicar la dirección extendiendo un brazo horizontalmente, y con la abierta a la altura de la cara.
<u>*Tiro-libre avanzado hasta 10 metros</u>	Elevar un brazo verticalmente con el puño cerrado.
<u>*Distancia los 5 metros</u>	Extender un brazo hacia arriba en el aire mostrando la mano abierta y dedos extendidos y abiertos.
<u>*Penalty-corner</u>	Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería.
<u>*Penalty-stroke</u>	Apuntar con un brazo al Punto de penalty con el otro extendido hacia arriba en el aire. Esta señal también indica Tiempo-parado
<u>*Obstrucción</u>	Mantener los brazos cruzados delante del pecho.

*Obstrucción <u>tercera persona</u>	Abrir y cerrar alternativamente los antebrazos cruzados delante del pecho.
*Bola no parada en un <u>Penalty-córner</u>	Hacer un movimiento de rodillo con las manos.
* <u>Pies</u>	Levantar ligeramente una pierna y tocarla con la mano cerca del pie o en el tobillo.
*Bola <u>elevada</u>	Sostener las palmas de las manos horizontalmente delante del cuerpo, encaradas y separadas aproximadamente 15 cm. una de otra.

Las señales para indicar Pies, Obstrucción y Bola-elevada, deben hacerse si existe duda sobre la razón de la decisión.

APÉNDICE D

CONSEJOS A LOS ÁRBITROS

PROPÓSITOS

Arbitrar un partido de Hockey es una manera agradable de participar en el juego, pero los Arbitros también:

- *ayudan a elevar la categoría del juego a todos los niveles, al garantizar que los jugadores respetan el Reglamento.
- *toman parte en el disfrute del juego con jugadores, espectadores, etc.
- *aseguran que cada partido sea jugado correctamente.

Para hacer realidad estos propósitos, los Árbitros deben:

- *obtener y retener el control absoluto del juego,
- *no permitir nunca que se saque ventaja de una infracción al Reglamento,
- *proteger las habilidades y la integridad física de los jugadores,
- *usar el silbato lo menos posible,
- *cooperar en todo momento con sus compañeros árbitros para conseguir coherencia en la interpretación, aplicación y efectividad de las Reglas.

PRINCIPIOS

Se aconseja a los Árbitros seguir estas normas o principios:

- *conseguir y perfeccionar un completo conocimiento y comprensión de las Reglas y sus Interpretaciones, para ello éstas han de estudiarse frecuentemente y ser discutidas con otros árbitros, jugadores, entrenadores y técnicos.

- *mantener una actitud calmada e imparcial en el juego,
- *concentrarse durante todo el partido para que nada ajeno a él distraiga su atención; debe tener la mente alerta a lo largo de todo el partido,
- *anticiparse al ritmo y flujo del juego; con ello se quiere decir que un buen Árbitro ve más allá de la acción momentánea y es consciente de las diferentes posibilidades del desarrollo del juego,
- *entender que no es necesario castigar cada falta, por ej.: cuando un infractor no se beneficia por ello; Innecesarias interrupciones en el curso de un partido causan indebidos retrasos y nerviosismo,
- *aplicar cuidadosamente la Regla de la Ventaja con el fin de beneficiar al máximo al jugador o equipo contra el que se ha cometido la falta,
- *tomarse el tiempo suficiente para considerar si se puede aplicar la ley de la Ventaja, pero una vez concedida tal ventaja no dar una segunda oportunidad y volverse atrás señalando la falta inicial,
- *dirigir a un jugador o jugadores, en determinadas circunstancias, un aviso o amonestación, o conceder suspensión temporal o expulsión separadamente o en combinación con un castigo,
- *establecer la relativa gravedad de la infracción y tratar pronto y firmemente las infracciones graves, tales como Peligrosidad y Juego duro,
- *no ser demasiado condescendiente,
- *penalizar firmemente las faltas voluntarias: por ej. concediendo Penalty-corner por una acción de los defensores dentro de su área 23, o bien Penalty-stroke si los defensores cometen una falta voluntaria dentro de su Área para evitar un gol,

*tomar las decisiones con resolución, de una manera clara y consecuente,

*arbitrar en el espíritu del Reglamento en interés del mismo juego y de los jugadores, y mostrando comprensión para con ellos,

Los Árbitros deben demostrar que si los jugadores colaboran jugando limpiamente, el juego solo se interrumpirá cuando sea indispensable para su correcto desarrollo. El juego duro y peligroso ha de tratarse con prontitud y firmeza. Una vez perdido el control de un partido es muy difícil volver a conseguirlo. Los jugadores respetan a los Árbitros que muestran un buen conocimiento del juego y hacen cumplir el Reglamento.

INDUMENTARIA

Los Árbitros han de usar ropas apropiadas:

- * que permitan el libre movimiento,
- * que sean limpias, elegantes y de un color similar uno de otro, pero diferente al de los equipos,
- * con bolsillos para el material:
- * que ha de proteger del mal tiempo, si es necesario,
- * que puede incluir una gorra o visera.

El calzado debe:

- * adaptarse a las condiciones del terreno,
- * favorecer la movilidad.

EQUIPO

El equipo para el arbitraje consta de:

- * un Reglamento vigente
- * un potente e inconfundible silbato
- * otro silbato de repuesto

- * un cronómetro
- * una ficha o cuaderno y un lápiz para anotar los tiempos de inicio de cada mitad, el número o nombre y el tiempo de las amonestaciones o suspensiones de los jugadores, y los goles logrados,
- * una tarjeta verde, una amarilla y una roja.

TÉCNICAS

Posicionamiento

Para el juego en general:

- * los Árbitros han de colocarse de manera que puedan ver claramente todas las infracciones y estén de cara a los jugadores todo el tiempo,
- * los Árbitros actúan en principio en una mitad de campo con la Línea de centro a su izquierda y la portería defensora a su derecha,
- * en general la mejor posición para un Árbitro es por delante de y en el ala derecha del ataque,
- * si el juego está entre la Línea de centro y la Línea 23 en su lado de campo, los Árbitros se colocarán cerca de su propia Línea de banda,
- * cuando la bola y el juego están dentro de su área 23 mts o de su Área, los Árbitros se dirigirán hacia el interior del campo y si es necesario dentro mismo del Área,
- * estar cerca o dentro del Área ayudará a los Arbitros a ver si los tiros a puerta son reglamentarios y si defensores y atacantes cometen infracciones de importancia,
- * los Árbitros han de tener movilidad para asegurarse una apropiada posición en cada parte del partido y ser capaces de juzgar instantáneamente las posiciones relativas de los jugadores; es imposible que un Árbitro estático emita siempre decisiones correctas,

- * el Árbitro ha de evitar que su posición interfiera el curso del juego,

Para córners y Penalty-córners:

- * colocarse en una posición en la que tenga una buena visión de toda posible acción, pero que en ella no interfiera el juego.

En Penalty-strokes:

- * situarse detrás y a la derecha del jugador que hace el lanzamiento.

Uso del silbato:

El silbato es el principal medio de comunicación entre un Arbitro y los jugadores, el otro Arbitro y las demás personas involucradas en el juego:

- * el silbato ha de usarse siempre con decisión y lo suficientemente fuerte para que todos los interesados puedan oírlo. - Esto no significa hacer sonar el silbato con fuertes y largos pitidos cada vez. Los jugadores han de poder "oír" la seriedad con la que se señala una falta.
- * generalmente no ha de usarse para Tiros-libres, Saques de banda, Saques desde la Línea de fondo, Córners, Penalty-córners o Bullies,
- * en algunos pocos casos es aconsejable cambiar una decisión si resulta obvio que se ha cometido un error; en tal caso ha de usarse el silbato y marcar el cambio al mismo tiempo. permitiendo a los jugadores colocarse en posición.

Señalización

Los Árbitros tomarán nota de las señales descritas en el Apéndice C del Reglamento.

- * recordar cuando se requiere cada una de las señales

- * en las señales en las que se coloca un brazo en horizontal, este brazo ha de estar extendido y con la palma de la mano abierta y a la altura de los ojos,
- * las señales han de mantenerse el tiempo suficiente para que los jugadores y el otro árbitro tengan buen conocimiento de cada decisión,
- * los Árbitros no han de mirar a otro lado cuando señalan una falta o toman una decisión, de lo contrario podrían no darse cuenta de otras infracciones, perder concentración o, incluso, demostrar inseguridad,
- * los Árbitros no han de hacer señales que crucen su cuerpo,
- * los Árbitros permanecerán preferiblemente parados al señalar una falta.

Preparación:

Los Árbitros han de prepararse a fondo para cada partido:

- * han de llegar al campo preparados para el encuentro, con tiempo suficiente y concentrándose para el partido.
- * antes de comenzar el partido deben revisar las marcas del terreno de juego, especialmente las líneas de las Áreas y de las porterías, las porterías mismas y sus redes; revisar también cualquier equipamiento de juego o del campo que pueda ocasionar algún peligro asegurándose de que se toman las medidas necesarias para solucionar cualquier deficiencia.

LOGRO DE UN ALTO NIVEL

Estas notas no intentan ser exhaustivas, pero ofrecen una orientación general para conseguir un alto nivel de arbitraje

Buenos Árbitros:

- * practicar regularmente.
- * estar mentalmente alerta y firme en todo momento,

- * adquirir un buen y consistente sentido de juicio,
- * no desanimarse por un ocasional y comprensible error,
- * apartar de la mente cualquier error y concentrarse aún más,
- * reconocer que el Árbitro Perfecto no existe
- * esforzarse continuamente para mejorar el nivel,
- * **arbitrar siempre con imparcialidad, integridad y sentido de la justicia.**

APÉNDICE E

INFORMACIÓN TÉCNICA Y CONSEJOS

***TERRENO DE JUEGO**

a. Información sobre Superficies sintéticas

Se ha puesto en circulación un completo listado de productos de hockey, aprobados por la FIH (“Approved Hockey Products”), del cual pueden solicitarse copias a la oficina de la FIH en Bruselas. La FIH requiere el uso de superficies aprobadas para competiciones internacionales específicas, teniendo a disposición de los interesados información de la normativa vigente. Tal información está también disponible en la web: FIHockey.org

Igualmente está en circulación un manual práctico (“Handbook on Performance”) y un Test de requisitos (“Test Requirements for Synthetic Turf Pitches”) para campos de hierba artificial, en los que se ha incluido asesoramiento sobre sistemas de riego.

b. Iluminación Artificial

Con la asistencia de Philips Iluminación se ha editado una guía actualizada sobre iluminación artificial (“Guide to the Artificial Lighting of Hockey Pitches” 2.000) Pueden encontrarse copias en las Federaciones Nacionales u obtenerlas de la FIH en Bruselas.

c. Publicidad y Zonas-corredor de color

Asesoramiento sobre los requisitos y regulaciones para la publicidad en los campos y en la zona corredor coloreada alrededor de ellos, puede obtenerse de la FIH en Bruselas.

***BOLAS DE HOCKEY**

La publicación “Approved Hockey Products” incluye una lista de bolas homologadas, requeridas en competiciones específicas.

***INDUMENTARIA DE LOS JUGADORES**

a. Publicidad

Actualmente existen regulaciones específicas para competiciones internacionales. En el ámbito de Clubes se permite a las Federaciones continentales variar la normativa y se puede pedir asesoramiento directamente a la FIH o a la correspondiente Federación Continental;

b. Color de las prendas

A partir del 1º de enero de 1998 entrarán en vigor, para todas los partidos y competiciones internacionales, los siguientes requisitos:

- * los jugadores han de llevar calcetines oscuros
- * el calzado ha de ser de color oscuro pero no verde,
- * las protecciones de piernas y de pies de los porteros serán de color oscuro, pero no verdes.

- Ha de tenerse en cuenta que esta normativa no rige para partidos nacionales bajo el control de federaciones nacionales. Existen también regulaciones para partidos internacionales sobre el color de los equipos y números en los uniformes de los jugadores, pero siempre de acuerdo con el Reglamento (Regla 5).

***PATROCINADORES/TELEVISIÓN**

Hay una normativa específica FIH sobre patrocinadores y televisión para competiciones internacionales; Asesoramiento e información sobre la materia, puede solicitarse a la FIH.

***OFICINA DE LA FIH**

Información completa sobre estos temas y aspectos afines pueden solicitarse a:

**Federación Internacional de Hockey
Avenue des Arts 1Bte 5
B - 1210 Brussels
Belgium**

**Teléfono: ++32(2)219 4537
Fax: ++32(2)219 2761
E-mail: FIH@FIHockey.org**

Internet: <http://www.FIHockey.org>

APÉNDICE F

REGULACIÓN PARA LA COMPETICIÓN DE PENALTY STROKES

Las siguientes regulaciones se han sacado del Manual Técnico de la FIH y vienen dadas como guía para todos aquellos implicados en el proceso.

1.a) Cinco jugadores de cada uno de los equipos, elegidos por su respectivo entrenador de entre los jugadores que constan en el Acta, (o escogidos de entre los jugadores en “lista”, si son más de 16 jugadores) - excepto cualquier jugador que haya sido suspendido por el Delegado Técnico o que haya sido expulsado permanentemente del terreno de juego (tarjeta roja) en el transcurso del mismo partido por los árbitros -, lanzarán un Penalty-stroke alternativamente contra un mismo guardameta del otro equipo, a menos que este último haya sido sustituido por lesión; realizando un total de diez Penalty-strokes, cinco por cada equipo.

Los jugadores lanzarán las tandas de Penalty-strokes en el mismo orden con el que aparecen en la lista de los cinco nominados entregada por el equipo de entrenadores al Delegado Técnico en funciones, antes de empezar la competición.

b) Si durante la Competición de los Penalty-strokes un jugador (sea un lanzador o un portero) es suspendido, este jugador no puede continuar tomando parte de la competición ni, a no ser que se trate del portero, puede ser sustituido.

Si se trata de un lanzador, cualquier stroke que hubiera lanzado con anterioridad se contabilizará como no-Gol. Si se trata de un portero, la sustitución se hará solamente con uno de los jugadores nominados para los lanzamientos.

El jugador sustituto del portero puede continuar lanzando strokes pero cuando actúe de portero deberá colocarse el casco protector completo.

También podrá utilizar el resto del equipo protector reglamentario.

2. Los árbitros elegirán la portería a usar y harán que los capitanes, mediante el lanzamiento de una moneda, decidan qué equipo ha de lanzar el primer stroke. El equipo que marque más goles será el vencedor, y la competición termina en el momento en que tal equipo resulta claramente ganador.

3. En el caso de conseguirse un número igual de goles, se empezará otra tanda de lanzamientos con los mismos jugadores, una vez sustituidos los lesionados si los hubiera, y se establecerá la "muerte súbita", o sea que el ganador será el primer equipo que consiga marcar más goles que su oponente después de lanzar el mismo número de strokes, (no menos), ambos equipos.

Si fuese necesario, esta serie de "muerte súbita" puede superar los 10 penalty-strokes (cinco por cada equipo). En tal caso, no es obligatorio seguir el mismo orden de lanzadores que en las series previas y el entrenador tendrá libertad de elegir en el momento de cada lanzamiento al jugador que va a realizarlo, utilizando en cada ronda a los cinco jugadores nominados.

4. El equipo cuyo jugador ha lanzado el primer Penalty-stroke de la primera serie (ver 1.a) no puede lanzar el primer Penalty-stroke de la serie de "muerte súbita".

5. Durante la Competición solamente el entrenador/jefe de equipo, los porteros y los lanzadores nominados de cada equipo pueden entrar en el terreno de juego. Todos ellos permanecerán fuera del área 23 a menos que un jugador sea autorizado por el árbitro o por un oficial técnico de la mesa para lanzar o defender un Penalty-stroke.