



Aclaraciones de las Reglas y Reglamentos del Hockey5s (Resoluciones válidas para los Campeonatos Panamericanos Juveniles 2014 – masculino & femenino)

Referencias:

- Reglas FIH de Hockey5s – efectivas 01/Septiembre/2012, actualizadas 24 enero 2014
- Reglamentos de Torneo FIH – Competencias Hockey5s Outdoor – Diciembre/2013

#1 – Número de Jugadores

La PAHF permitirá hasta 10 jugadores en el Formulario de Inscripción y para los partidos, conforme puntos 3.3 y 5.1 de los Reglamentos.

#2 – Duración del Partido

En ambos Campeonatos Panamericanos Juveniles 2014 los partidos se jugarán de acuerdo con el punto 7.1 del Reglamento (3 periodos de 12 minutos). Esto es debido a las condiciones climáticas; calor y humedad en ambos lugares, y teniendo en cuenta las ocasiones en las que los equipos tendrán que jugar dos partidos por día.

#3 – Resultado de los Partidos

Partidos de la Ronda Todos contra Todos (grupo): los partidos pueden terminar en empate. Los partidos de Clasificación deben tener un vencedor. Ver apendices 1,2 & 9 de los Reglamentos para referencia.

#4 – Suspensiones por tarjeta amarilla

Jugadores sancionados con tarjeta amarilla serán suspendidos del partido temporariamente por un mínimo de 2 minutos, conforme Regla 14.1b.

#5 – Cuando se consideran los Challenges completados

Con el fin de cumplir con el punto 1.2h del Reglamento, en las próximas competencias de Hockey5s en Puerto Rico y Uruguay, la PAHF informa que un Challenge se considerará completado cuando:

- El atacante comete una falta;*
- Se marca un gol;*
- La pelota sale fuera de juego;*
- La pelota cruza la línea central;*
- alguno de los demás jugadores tocan la pelota.*



Si el jugador que cobra el Challenge marca un gol, este será registrado como un gol de Challenge. Si el Challenge resulta con cualquier otro jugador marcando un gol, éste será registrado como un gol de campo.

#6 – Suspensión del Arquero

De acuerdo con la Regla 2.2 cada equipo debe tener siempre un arquero (GK) en el campo de juego, de modo que, si un arquero (GK) recibe una tarjeta amarilla y el equipo tiene otro arquero (GK), este entra y el equipo juega con un jugador menos, y si no tienen un arquero (GK) de reemplazo, el arquero (GK) se queda en el campo de juego y uno de los jugadores de campo cumple la suspensión. Los Jefes de Equipo deben informar al Oficial Técnico (TO) en servicio cual jugador cumplirá la suspensión en este caso.

#7 – Detención del Tiempo

El tiempo NO se detiene, excepto por lesión o por sustitución del arquero (GK) suspendido o incapacitado, y no por un cambio de rutina del arquero (GK).

#8 –Sustitución del Arquero y detención del tiempo

El tiempo NO se detiene, excepto por lesión o por sustitución del arquero (GK) suspendido o incapacitado, y no por un cambio de rutina del arquero (GK).

#9 - Sustituciones

Pregunta:

Donde debe ocurrir la sustitución del arquero (GK)?

Respuesta:

Si no se detiene el tiempo, los porteros que entren estarán autorizados a hacerlo por la línea de fondo cerca del arco en su campo de defensa. El Oficial Técnico (TO) o un juez puede acompañar al arquero (GK) hasta cerca del arco de su campo de defensa, el arquero (GK) que será sustituido sale, y el arquero (GK) que reemplaza entra en el campo sin ningún tipo de interrupción del juego o tiempo.

Pregunta:

Pueden dos jugadores involucrados en una sustitución estar alejados uno de otro 22 metros durante el cambio O necesitan estar lo suficientemente cerca como lo harían si utilizaran cartel de sustitución?

Respuesta:

No se utilizarán carteles/placas de sustitución. Sin embargo los jugadores deben ser instruidos para estar cerca uno del otro en el momento en que la sustitución se lleva a cabo, 'identificando' uno al otro. La sustitución puede ocurrir en cualquier lugar dentro de los 11 metros de la línea central, como se indica en la Regla 2.5.