

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE HOCKEY



REGLAMENTO DE HOCKEY SALA



FIH

**Reglas de Hockey Sala
incluyendo explicaciones.**

Efectivo desde el 1 de enero 2015

**Copyright © 2014 FIH
Federación Internacional de Hockey
Rue du Valentin 61
CH - 1004 Lausanne
Suiza
Tel. : + 41 21 641 0606
Fax: + 41 21 641 0607
E-mail: info@fih.ch
Internet: www.fih.ch**

** Reproducido con permiso de la Federación Internacional de Hockey*

Responsabilidad y Obligación

Los participantes en hockey sala deben ser conscientes de las Reglas de Hockey Sala y de otra información en esta publicación.

Se espera que se realice de acuerdo con las Reglas.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con la consideración de la seguridad de los demás.

Debe cumplirse la legislación nacional pertinente. Los jugadores deben asegurarse de que sus equipos no constituyen un peligro para ellos mismos o para los demás en virtud de su calidad, materiales o diseño.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta la responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es responsable de las consecuencias resultantes de su uso. La verificación de las instalaciones o equipos llevada a cabo antes de un partido se limita a garantizar una apariencia general de los requisitos de cumplimiento y deportivos.

Los árbitros ejercen un papel importante en el control del juego y garantizando el juego limpio.

Implementación y Administración

Las Reglas de Hockey Sala se aplican a todos los jugadores y oficiales de hockey sala. Las Asociaciones Nacionales tienen discreción para decidir la fecha de aplicación a nivel nacional. La fecha de aplicación en la competición internacional es el 1 de enero de 2015.

Las Reglas de Hockey Sala son publicadas por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. Los Derechos de Autor son de la Federación Internacional de Hockey.

Disponibilidad de las Reglas

La información sobre la disponibilidad de las Reglas de Hockey Sala se encuentra en la web de la FIH y sobre la compra de Reglamentos está incluido al final de esta publicación.

CONTENIDO

Introducción.....	4
Terminología	9

REGLAS DE JUEGO

1	Pista	11
2	Composición de los equipos	12
3	Capitanes	16
4	Indumentaria y equipación de los jugadores	17
5	Partido y resultado	19
6	Iniciar y reanudar el partido.....	21
7	Bola fuera del terreno de la pista	22
8	Cómo se marca un gol	23
9	Conducta de juego: Los jugadores.....	24
10	Conducta de juego: los porteros y los jugadores con privilegios de portero	28
11	Conducta de juego: árbitros	30
12	Sanciones	31
13	Procedimientos para ejecutar las sanciones	32
14	Sanciones personales	41

ARBITRAJE

1	Objetivos	43
2	Aplicación de las reglas	44
3	Habilidades para el Arbitraje	46
4	Señales Arbitrales	49

ESPECIFICACIONES DE LA PISTA Y EL EQUIPAMIENTO

1	Pista de juego y su equipamiento.....	52
2	El Stick	59
3	La Bola	65
4	Equipación de los Portero	65
	Información adicional disponible	66

INTRODUCCIÓN

EL CICLO DE LAS REGLAS

Las Reglas de Hockey Sala en esta nueva publicación son efectivas desde el 1 de enero de 2015 a nivel internacional. Las Asociaciones Nacionales pueden decidir la fecha de aplicación a nivel nacional.

Como de costumbre, se especifica una fecha de inicio pero no una fecha de finalización. En circunstancias excepcionales, la Federación Internacional de Hockey (FIH) se reserva el derecho de hacer cambios que serán notificados a las Asociaciones Nacionales y publicado en el sitio web de la FIH: www.fih.ch.

REVISIÓN DE LAS REGLAS

El Comité de Reglas de la FIH revisa regularmente todas las Reglas de Hockey Sala. Tiene en cuenta la información y las observaciones entre una amplia variedad de fuentes, incluyendo las Asociaciones Nacionales, jugadores, entrenadores, oficiales, medios de comunicación y espectadores juntos con los informes de los partidos, los informes de análisis de vídeo y los ensayos de las Reglas. Ideas que han sido ensayadas, con la aprobación del Comité de Reglas de la FIH, en locales o limitadas circunstancias son especialmente valiosas. Los cambios de Reglas están basados en la experiencia práctica.

CAMBIOS DE LAS REGLAS

El cambio reciente más significativo de las Reglas fue la reducción del número máximo de jugadores en la pista de seis a cinco.

El cambio se convirtió para muchos equipos en atacar con cinco jugadores de campo y defender con cuatro jugadores de campo y un portero. Como resultado, hemos sido testigos de múltiples sustituciones del portero durante los partidos, lo que no es atractivo para el juego en sí ni para el espectador. En un esfuerzo por abordar esta cuestión, la Regla 2.3f fue ajustada, con efecto a partir del 25 de noviembre de 2013, de tal manera que los porteros tenían que ser sustituidos (como todos los demás jugadores) dentro de los 3 metros de la línea central. Si bien esto ha tenido algún efecto, no ha sido el efecto deseado.

Tras el examen de los informes de los ensayos con las sustituciones de los porteros, que tuvieron lugar, tanto en hombres como en mujeres, durante la Clasificación para el Mundial Sala, en la Copa Pan América y las de los hombres en el clasificatorio de Asia para la Copa del Mundo de Sala, así como una revisión de la información de los cuestionarios de Reglas, una limitación de dos sustituciones de porteros totalmente equipados fuera de la cancha por partido (con autorizaciones por lesiones y / o suspensión) se ha incorporado como regla Experimental Obligatoria. Esto todavía permite a los equipos hacer un uso táctico de estas sustituciones en los momentos más adecuados en cualquier partido.

El otro cambio importante es la inclusión de la ruptura en el penalti corner de la Regulación de Torneos de la FIH como una regla. Esta regulación ha efectuado una reducción significativa en el número de rupturas, tanto de atacantes como de defensores, en los penalti corner en los torneos. Como consecuencia, el requerimiento de que se concediera un penalti stroke por el repetido cruce de la línea de fondo por los defensores antes de lo permitido, ha sido eliminado. La ruptura del penalti corner se pueden gestionar ahora con esta nueva regla, señalando que la disposición del penalti stroke fue raramente utilizada.

La supresión de otras regla como la de adelantar un golpe franco hasta 5 metros. Esto se ha vuelto redundante con las nuevas reglas del golpe franco y la posibilidad del auto-pase, mientras que cualquier otra mala conducta puede gestionarse a través de otras disposiciones o sanciones personales.

Hay un ligero ajuste en las especificaciones del stick, con un longitud máxima que se especifica por primera vez, lo que está en línea con los cambios en esta regla en el reglamento de Hockey Hierba de la FIH.

De lo contrario, los cambios en esta edición de las Reglas están poniendo en orden o clarificando las Reglas existentes. Para llamar la atención sobre todos los cambios, incluso en los puntos menores de clarificación, una línea aparece en el margen de cualquier texto que ha sido cambiado.

REGLAS DE JUEGO EN LOS PARTIDOS INTERNACIONALES

En un partido internacional, una tarjeta verde sigue indicando una suspensión temporal de 1 minuto de tiempo de juego, mientras que en todos los otros partidos es una amonestación.

La tarjeta verde se ha utilizado de esta forma a nivel internacional desde hace algún tiempo. Hay que reconocer que estos partidos se juegan bajo el control de una mesa técnica, con jugadores y directivos con experiencia. Algunas otras pequeñas variaciones en las reglas de juego también ocurren en estos partidos de primer nivel. Se debe entender, sin embargo, que sólo se aplican en estos partidos; todos los otros partidos deben ser jugados de conformidad con las Reglas de Hockey Sala a menos que se acuerde lo contrario por el Comité de Reglas de la FIH después de la sumisión por una Federación Continental o una Asociación Nacional.

Es la intención de los Comités de Reglas y Competiciones tratar de reducir, en la medida de lo posible, el número de las modificaciones de las Reglas que se producen a través de las Regulaciones de los Torneos.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS

El Comité de Reglas de la FIH sigue preocupado con que algunas reglas no se apliquen de forma consistente.

Regla 7.4.c: bola jugada intencionadamente más allá de la línea de fondo por un defensor y no se marca gol. Si está claro que la acción es intencionada, los árbitros no deben dudar en conceder un penalti corner.

Regla 9.12: obstrucción. Los árbitros deben penalizar el proteger la bola con el stick de manera más estricta. También deben mirar al jugador que al realizar una entrada empuja o se apoya en un contrario, haciendo que pierda la posesión de la pelota.

Regla 9.19: pelota retenida o atrapada contra las bandas. Cuando esta acción es claramente deliberada, los árbitros deben tratar esto como una falta intencionada y penalizar en consecuencia.

Regla 13.2.a: pelota parada en el golpe franco. Los árbitros no son lo suficientemente estricto a veces, en exigir que la bola debe estar inmóvil, aunque muy brevemente, durante un golpe franco, en especial si se saca mediante un auto-pase.

NORMAS DE DESARROLLO

Creemos que el hockey sala es agradable de jugar, oficiar y ver. Sin embargo, vamos a seguir buscando formas para hacer que el juego sea aún más agradable para todos sus participantes, conservando sus características únicas y atractivas. Esto permite a nuestro deporte desarrollarse todo lo que es necesario en un mundo que hace grandes demandas en el tiempo personal y en el que la recreación y el deporte puede contribuir el bienestar personal.

Por ello, el Comité de Reglas de la FIH continuará dando la bienvenida a las sugerencias para el desarrollo de las Reglas o para la aclaración de las actuales Reglas de Hockey Sala, especialmente de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Las Asociaciones Nacionales son una importante fuente primaria de asesoramiento y orientación, pero, en su caso, las sugerencias o preguntas sobre las Reglas se pueden enviar por correo electrónico a info@fih.ch o a la dirección postal de la FIH.

COMPOSICIÓN DEL COMITÉ DE REGLAS FIH, 2014:

Presidente: David Collier

Secretario: Richard Wilson

Miembros:

Christian Blasch

Eric Donegani

Peter Elders

Margaret Hunnaball

Clive McMurray

Ramesh Patel

Katrina Powell

Alain Renaud

Bet Smith

TERMINOLOGÍA

Jugador

Uno de los participantes en un equipo.

Equipo

Un equipo está compuesto por un máximo de doce personas, compuesta de un máximo de cinco jugadores en el campo y hasta siete sustitutos.

Jugador de campo

Uno de los participantes sobre el terreno de juego, no siendo el portero.

Portero

Uno de los participantes de cada equipo en el terreno de juego que lleva equipo de protección completo que comprende al menos casco, protección de piernas y pies y que también se les permite usar guantes específicos de porteros y otros equipamientos de protección.

Jugador de campo con privilegios de portero

Uno de los participantes sobre el terreno de juego que no llevan completo equipo de protección pero que tiene privilegios de portero; este jugador lleva una camisa de color diferente a sus compañeros de equipo como identificación.

Ataque (atacante)

El equipo (jugador) que (quien) está tratando de marcar un gol.

Defensa (Defensa)

El equipo (jugador) que (quien) está tratando de evitar que se marque un gol.

Línea de fondo

La línea más corta (22 metros) del perímetro.

Línea de gol

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

Bandas

Los tableros que delimitan la línea más larga (44 metros) del terreno de juego..

Círculo (Área)

El área comprendida por y entre ellos los dos cuartos de área y las líneas que los unen en cada extremo de la cancha, frente al centro de las líneas de fondo.

Jugar la bola: jugador de campo

Parar, desviar o mover la pelota con el stick.

Push (Empujar)

Mover la bola a lo largo del suelo usando un movimiento de empuje del stick después de que se ha colocado cerca de la bola.

Cuando se hace un push, tanto la bola como la pala del stick están en contacto con el suelo.

Flick (golpe de muñeca)

Empujar la bola de modo que se levante del suelo.

Scoop (golpe de cuchara)

Elevar la pelota del suelo mediante la colocación de la pala del stick debajo de la bola y usar un movimiento de elevación.

Hit (que no está permitido en el hockey indoor)

Striking o 'bofetada' golpeando la bola con un movimiento de balanceo del stick hacia la bola.

Slap (bofetada) golpeando la bola, lo que implica un largo movimiento de barrido con el stick antes de hacer contacto con la bola, se considera como un golpeo y por lo tanto no está permitido.

Tiro a portería

La acción de un atacante intentando marcar jugando la bola hacia la portería desde dentro del área.

Distancia de juego

La distancia en la que un jugador es capaz de alcanzar la bola para jugarla.

Tackle (entrada)

Una acción para detener a un rival que conserva la posesión de la bola.

Falta

Una acción contraria a las reglas que puede ser sancionada con un árbitro.

Tiempo muerto

Un tiempo muerto es una interrupción del juego y del tiempo del partido solicitado por el capitán o un oficial de equipo.

REGLAS DE JUEGO

1 Pista

La siguiente información proporciona una descripción simplificada del terreno de juego. Especificaciones detalladas del terreno de juego y equipamiento se suministra en sección separada al final de este Reglamento.

- 1.1 El terreno de juego es rectangular de 44 metros de largo y 22 metros de ancho.

El uso de un terreno de juego de tamaño completo es muy recomendable pero un campo de tamaño más pequeño se puede especificar en regulaciones nacionales o locales. El tamaño mínimo de un terreno de juego es de 36 metros largo y 18 metros de ancho.

- 1.2 Bandas laterales delimitan los perímetros más largos del terreno de juego; las líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos de la pista.

- 1.3 Las líneas de portería son las partes de las líneas de fondo entre la postes de la portería.

- 1.4 Una línea central está marcada cruzando por el centro del terreno de juego.

- 1.5 Las zonas denominadas áreas, están marcadas en el interior del terreno de juego alrededor de las porterías y frente a los centros de las líneas de fondo.

- 1.6 Los puntos de penalti de 100 mm de diámetro están marcados en frente del centro de cada portería con el centro de cada punto a 7 metros desde el borde interior de la línea de gol.

- 1.7 Todas las líneas son de 50 mm de ancho y son parte de la cancha.

- 1.8 Las porterías se sitúan fuera del campo en el centro de y tocando la línea de fondo.

Un banquillo para cada equipo se coloca fuera y a lo largo de un lado de la pista. En cada tiempo del partido los equipos ocupan el banquillo más

cercano a la portería que están defendiendo. Los suplentes deben de sentarse en el banquillo de su equipo cuando no están el terreno de juego.

2 Composición de los equipos

- 2.1** Un máximo de cinco jugadores de cada equipo participan en el juego en cualquier momento durante el partido.

Si un equipo tiene más de la cantidad permitida de jugadores en el terreno de juego, el tiempo debe detenerse para corregir la situación. Las decisiones adoptadas con anterioridad a corregir la situación no se pueden cambiar.

Juego y tiempo se reanuda con un penalti corner contra el equipo responsable.

- 2.2** Cada equipo tiene ya sea un portero o jugador con los privilegios del portero sobre el terreno de juego o juega sólo con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

- Un portero vestido con una camisa de color diferente y equipo de protección que comprende al menos casco, guardas para piernas y pies; a este jugador se hace referencia en este Reglamento como portero; o

- Un jugador de campo con privilegios de portero vestido con una camisa de color diferente y que pueden usar casco protector (pero no las guardas para las piernas y pies u otro equipo protector de porteros), cuando está dentro de la media cancha que están defendiendo; deben usar casco de protección al defender un penalti corner o penalti stroke; a este jugador se hace referencia en este Reglamento como jugador con privilegios de portero; o

- Solo jugadores de campo; ningún jugador tiene privilegios de portero ni usa una camisa de color diferente; ningún jugador puede usar casco protector, excepto una mascarilla al defender un penalti corner o un penalti stroke; todos los jugadores del equipo llevan camisets del mismo color.

Cualquier cambio entre estas opciones debe tomarse como una sustitución.

2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir a un máximo de doce jugadores:

- a** una sustitución está permitida en cualquier momento, excepto en el período comprendido entre la concesión de un penalti corner hasta después de que se haya completado; durante este período la sustitución sólo está permitida por lesión o suspensión del portero defensor o jugador defensor con privilegios de portero

Si otro penalti corner es concedido antes de la finalización del penalti anterior, la sustitución que no sea por lesión o suspensión del portero defensor o jugador defensor con privilegios de portero no debe hacerse hasta que este penalti corner posterior ha sido completado.

En un penalti corner, el portero defensor (es decir, usa equipo de protección completo) se lesiona o suspenden, puede ser sustituido por otro portero usando equipo de protección completo o por un jugador con privilegios de portero.

En un penalti corner, un jugador defensor con privilegios de portero que se lesiona o suspenden puede ser sustituido por otro jugador con los privilegios del portero, y no por un portero que use equipo de protección completo o un jugador de campo.

Si un equipo tiene sólo jugadores de campo, ninguna sustitución se permite en un penalti corner hasta que haya sido completado.

Si el portero o jugador con privilegios de portero es suspendido, el equipo infractor juega con un jugador menos.

Regla Experimental Obligatoria

- b** no hay límite para el número de jugadores que está permitido sustituir al mismo tiempo o al número de veces que cualquier jugador está autorizado a sustituir o ser sustituido, excepto el número de veces que un equipo puede sustituir a sus porteros fuera de la pista, que está limitada a un total de dos por partido

Si un equipo ha utilizado su asignación completa de sustituciones de portero y su portero se lesiona y es incapaz de continuar, entonces, por razones de seguridad, al equipo se le permite una sustitución adicional en el terreno de juego de otro portero que lleva equipo de protección completo. La sustitución de este portero se debe hacer en conformidad con el artículo 2.3g y su orientación.

En el caso de que un portero reciba una suspensión temporal, su regreso a la cancha tras su finalización no cuenta para el número total de sustituciones del portero, pero sólo si ha sido sustituido por un jugador con privilegios de portero u otro jugador de campo. En caso de volver al terreno de juego en lugar de otro portero que lleva el equipo de protección completo, esto le contará para el número total de veces que un equipo puede sustituir de sus porteros.

Si un equipo ha utilizado íntegramente la asignación total de sustituciones de portero y su portero recibe una suspensión temporal o permanente entonces, por razones de seguridad, al equipo se le permite, si lo desea,

una sustitución adicional en el terreno de juego de otro portero que lleva equipo de protección completo. La sustitución de este portero debe llevarse a cabo de conformidad con Regla 2,3 g y su orientación.

- c la sustitución de un jugador sólo se permite después de que ese jugador haya abandonado el terreno de juego
- d las sustituciones no están permitidas para los jugadores suspendidos durante su suspensión

Durante la duración de una suspensión temporal, la equipo infractor juega con un jugador menos. Para cada suspensión permanente, el equipo infractor juega con un jugador menos el resto del partido.

- e después de completar una suspensión, un jugador puede ser sustituido sin volver antes a la pista.
- f los jugadores deben salir o entrar en el terreno de juego para realizar la sustitución dentro de 3 metros de la línea central en un lado de la pista de juego de acuerdo con los árbitros .
- g el tiempo no se detiene para sustituciones

Esto incluye no parar el tiempo para la sustitución de un portero, incluyendo a continuación de una lesión o suspensión del portero. Si es necesario, el juego debe continuar con un jugador con privilegios de portero, vestido con una camisa de diferente color o sólo con jugadores de campo, mientras que el portero sustituto se pone o se quita el equipo de protección.

- 2.4 Jugadores de campo que abandonan el terreno de juego para el tratamiento de una lesión, refrescarse, cambiarse el equipamiento por alguna otra razón aparte de la sustitución, sólo se les permite volver a entrar dentro de los 3 metros de la línea central en el lado de la cancha utilizado para las sustituciones.

Salir o entrar del terreno de juego como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se pone una máscara en un penalti corner) se puede realizar en cualquier parte del campo de juego.

- 2.5** No otras personas que no sean jugadores de campo, jugadores con privilegios de portero, los porteros y los árbitros están permitidas en la terreno de juego durante el partido sin la autorización del árbitro.
- 2.6** Los jugadores dentro o fuera del terreno de juego se encuentran bajo la jurisdicción de los árbitros durante todo el partido, incluyendo el intervalo del medio tiempo.
- 2.7** Un jugador que está lesionado o con sangre debe abandonar el terreno de juego a no ser que lo impidan motivos médicos y no deben volver hasta que las heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deben llevar manchada de sangre ropa.

3 Capitanes

- 3.1** Un jugador de cada equipo debe ser nombrado como capitán.
- 3.2** Cuando un capitán es suspendido se debe nombrar un capitán susituto.
- 3.3** Los capitanes deben llevar un brazalete o similar distintivo en la parte superior del brazo o en el hombro o sobre la parte superior de una calceta.
- 3.4** Los capitanes son los responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se lleven a cabo correctamente.

Un penalti corner se concede si una sustitución no se llevara a cabo correctamente. Una sanción personal se concede si el capitán no cumple con su responsabilidad.

4 Indumentaria y equipación de los jugadores

La Regulación de las Competiciones disponible en la página web de la FIH proporcionan información adicional y requisitos sobre la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. Consulte también la normativa establecida por las Federaciones Continentales y Asociaciones Nacionales.

4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deben llevar la misma indumentaria.

4.2 Los jugadores no deben llevar ningún objeto que sea peligroso para otros jugadores.

Jugadores de campo:

- *Se les permite el uso de guantes de protección que no aumenten el tamaño natural de la manos de manera significativa;*
- *Se recomienda llevar las espinilleras y protección en el tobillo y en la boca;*
- *Están autorizados a usar durante un partido y por razones médicas solamente una máscara preferentemente transparente o blanca o si no de un solo color muy ajusta a la cara, una protección blanda para la cabeza o protección para los ojos en forma de gafas de plástico (es decir, gafas con una montura blanda y lentes de plástico); las razones médicas deben ser evaluadas por una autoridad competente y el jugador en cuestión debe comprender las posibles consecuencias de jugar en esas condiciones.*
- *Se les permite llevar una máscara preferentemente transparente o blanca, o si no de un solo color ajustada estrechamente la cara para defender un penalti o penalti estroke durante la duración de ese*

penalti corner o penalti stroke y cuando están en el área que están defendiendo;

- *con excepción de los jugadores con privilegios de portero, no se les permite usar casco protector (mascarilla u otro envoltorio protector para la cabeza) en cualquier otra circunstancia.*

- 4.3** Los porteros y los jugadores con privilegios de portero debe llevar una camisa o una prenda que sea de color diferente al color de la de los dos equipos.

Porteros (es decir, que llevan el equipo de protección completo) deben llevar esta camiseta o prenda por encima de cualquier protección para el cuerpo.

- 4.4** Los porteros deben llevar equipo de protección que comprende al menos casco, guardas para las piernas y pies, excepto que el casco y las protectores de manos pueden quitarselos cuando lanzan un penalti stroke.

Lo siguiente protecciones están permitidas para uso exclusivo de porteros totalmente equipadas: cuerpo, brazos, codos, antebrazos, manos, muslos y rodillas y guardas para piernas y pies.

- 4.5** Un jugador con privilegios de portero puede usar el casco protector cuando esté dentro de la mitad del terreno de juego que está defendiendo; deben usar casco protector cuando defiendan de un penalti corner o un penalti stroke.

Se recomienda a los porteros y jugadores con privilegios de portero llevar un casco que incorpore una protección para toda la cara y que cubra la totalidad de la cabeza y la garganta.

- 4.6** Ropa o equipo de protección que de manera significativa aumente el tamaño natural del cuerpo o área de protección, no está permitida.

4.7 El stick tiene una forma tradicional con un mango y una pala curvada que es plana en su lado izquierdo:

- a** *el stick debe ser liso y no debe tener ninguna parte rugosa o afilada*
- b** *conjuntamente con todos los revestimientos adicionales utilizados, el stick debe ser capaz de pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm*
- c** *cualquier curvatura a lo largo de la longitud del stick (inclinación o arco) debe tener un perfil liso y continuo en toda la longitud, puede ocurrir a lo largo del lado de la cara o del dorso del stick pero no en ambos y se limita a una profundidad de 25 mm.*
- d** *el stick debe cumplir con las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH.*

4.8 La bolaa es esférica, dura y blanca (o de un color que contraste con la superficie de juego).

Especificaciones detalladas sobre el stick, bola y equipación de portero se suministra en sección aparte al final de este Reglamento.

5 Partido y resultado

5.1 Un partido consta de dos períodos de 20 minutos y un descanso entre ellos de 5 minutos.

Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por ambos equipos excepto en lo que se especifica en la normativa para determinadas competiciones.

Si el tiempo muerto se pide o el tiempo expira justo antes de que el árbitro hubiese tomado una decisión, los árbitros están autorizados a tomar esa decisión inmediatamente después de que el tiempo muerto se pida o después del final del primer tiempo o del partido.

Si un incidente surge inmediatamente antes de se pida un tiempo muerto o antes del final del primer período (media parte) o al final del partido, que requiere la revisión por parte de los árbitros, la revisión puede llevarse a cabo incluso aunque posteriormente el tiempo se haya detenido o completado o detenido y señalado. La revisión debe llevarse a cabo de inmediato y tomar la decisión para corregir la situación según sea lo apropiado.

5.2 Tiempo muerto:

a puede ser pedido cuando el juego se detiene inmediatamente antes de poner la pelota en juego, después de haber salido fuera de el terreno de juego o antes de un golpe franco, un pase de centro o un saque neutral.

b no puede ser pedido dentro del periodo comprendido entre la concesión de un penalti corner o penalti stroke, hasta después de que hayan finalizado.

c podrá concederse una vez para cada equipo en cada mitad del partido

Los tiempos muertos que no se han utilizado durante el primera media parte no pueden ser transferidos a la segunda mitad.

d la duración es de un máximo de un minuto.

La duración de un tiempo muerto se controla por el árbitros. El partido se reanuda después de un minuto como máximo

e el juego se reanuda poniendo la pelota en juego o con el saque de un golpe franco, saque de centro o saque neutral según se tuviese que hacer antes de que se concediera el tiempo muerto.

La incorporación de los tiempos muertos en un partido es fuertemente recomendado pudiendo variarse en regulaciones locales o nacionales

- 5.3** El equipo que marque más goles es el ganador; si no se marcan goles, o si los equipos marcan el mismo número de goles, el partido terminará en empate.

Información sobre una competición de shoot-out como una forma de llegar a un resultado en un partido empatado está recogida en las Regulaciones de Torneos que están disponibles, si es necesario, en el sitio web de la FIH.

6 Iniciar y reanudar el partido

- 6.1** Se sortea lanzando una moneda:
- a** el equipo que gana el sorteo tiene la opción de decidir entre qué portería quiere atacar en la primera mitad del partido o iniciar el partido con un pase de centro
 - b** si el equipo que gana el sorteo elige qué portería ataca en la primera mitad del partido, el equipo contrario comienza el partido
 - c** si el equipo que gana el sorteo elige iniciar el partido, el equipo oponente tiene la opción de elegir qué portería ataca en la primera mitad del partido.
- 6.2** La dirección de juego se invierte en la segunda mitad del partido.
- 6.3** Se hace un saque de centro:
- a** para iniciar el partido por un jugador del equipo ganador el sorteo si así lo eligieron; de otra manera por un jugador del equipo contrario
 - b** después del descanso por un jugador del equipo que no hizo el saque de centro para iniciar el partido
 - c** después de un gol por un jugador del equipo contra el cual la gol fue conseguido.

6.4 Realización de un pase de centro:

- a** se hace en el centro del terreno de juego
- b** está permitido jugar la pelota en cualquier dirección
- c** todos los jugadores, excepto el jugador que efectúa el saque de centro deben estar en la mitad del terreno de juego que incluye la portería que están defendiendo
- d** se aplican los procedimientos para efectuar un golpe franco.

6.5 Un saque neutral (bully) tiene lugar para volver a empezar un partido cuando el tiempo o el juego ha sido detenido por una lesión o por cualquier otra razón y no se ha señalado ninguna sanción:

- a** el bully se hace cerca de donde estaba la bola cuando el juego fue interrumpido, pero no dentro de los 9 metros de la línea de fondo ni a menos de 3 metros del área
- b** la bola se coloca entre un jugador de cada equipo uno enfrente del otro y con las porterías que están defendiendo a su derecha
- c** los dos jugadores empiezan con sus sticks en el suelo a la derecha de la bola y luego se tocan con las caras planas de sus sticks justo por encima de la bola, después de lo cual ya cualquier jugador puede jugar la bola
- d** todos los otros jugadores deben tener por lo menos 3 metros de la bola.

6.6 Un defensor saca un golpe franco a 9,10 metros frente al centro de la línea de portería para volver a empezar un partido cuando un penalti stroke ha finalizado y no se ha marcado gol.

7 Bola fuera del terreno de juego

- 7.1** La bola no está en juego cuando sobrepasa completamente la banda lateral o la línea de fondo.

7.2 Cuando la pelota sale por encima de las bandas laterales:

- a** el juego se debe reanuda a un metro como máximo de donde la bola ha cruzado la banda.

Si esto diera lugar a una reanudación dentro del área por el equipo defensor, en su lugar se reanudará el juego con la bola a un metro fuera del área y a un metro de la banda lateral. Si esto diera lugar a una reanudación dentro del área por parte del equipo atacante, el juego se reanudará con la bola a tres metros fuera el área y a un metro de la banda lateral.

- b** el juego se reinicia por un jugador del equipo que no fue el último equipo en tocar o jugar la bola antes de que saliera fuera

- c** se aplican los procedimientos para efectuar un golpe franco.

7.3 Cuando la bola sale por la línea de fondo jugada por un atacante, involuntariamente por un defensor o desviada por un portero o jugador con privilegios de portero y no se marca gol:

- a** el juego se reinicia con la bola a no más de 9,10 metros de la línea de fondo y en perpendicular al lugar por donde salió

- b** el juego se reinicia por un jugador del equipo defensor

- c** se aplican los procedimientos para efectuar un golpe franco.

7.4 Cuando la bola sale por la línea de fondo jugada intencionadamente por un defensor, menos las desviadas por un portero o jugador con los privilegios del portero, y no se ha marcado gol, el juego se reanuda con un penalti corner.

8 **Cómo se marca un gol**

- 8.1** Se marca un gol cuando la bola es jugada dentro del área por un atacante y no sale del área antes de atravesar por completo la línea de gol bajo el larguero.

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

9 Conducta de juego: los jugadores

Los jugadores deben actuar de forma responsable siempre.

9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de cinco jugadores de cada equipo en el terreno de juego al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores en el terreno de juego deben estar en posesión de su stick y no lo utilizarlo de forma peligrosa.

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

9.3 Los jugadores no pueden tocar, agarrar u obstaculizar a otros jugadores o sus sticks o indumentaria.

9.4 Los jugadores no pueden intimidar o estorbar a otro jugador.

9.5 Los jugadores no pueden golpear la pelota.

9.6 Los jugadores no pueden jugar la pelota con la parte posterior del stick.

9.7 Los jugadores no deben jugar la pelota con cualquier parte del stick cuando está por encima de la altura del hombro, excepto los defensores que están autorizados a utilizar el stick para detener o desviar un tiro a portería a cualquier altura.

Al salvar un tiro a puerta, un defensor no será penalizado si su stick no está inmóvil o se está moviendo hacia la pelota al intentar parar o desviar el tiro. Sólo si la pelota es realmente golpeada y se evita un gol, debe de concederse un penalti stroke.

Si un defensor intenta parar o desviar una pelota que va hacia la portería pero que en realidad va fuera de portería, cualquier uso del stick por encima del hombro debe ser penalizado con un penalti corner y no con un penalti stroke.

Si se produce juego peligroso como consecuencia de una parada o un desvío legal, un penalti corner debe ser concedido.

- 9.8** Los jugadores no deben jugar la bola peligrosamente o de una manera que pueda producir juego peligroso

Una bola se considera peligrosa cuando causa una acción evasiva por parte de los jugadores.

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

Jugar la bola deliberadamente y con fuerza hacia el stick, pies o manos del contrario, con el riesgo asociado de lesiones cuando un jugador está en posición de juego; y jugadores que reciben y dan la vuelta tratando de jugar la bola deliberadamente hacia un jugador defensor, que está cerca del jugador en posesión o está tratando de jugar la bola, son dos acciones peligrosas y deben ser tratadas bajo esta Regla. A los jugadores que hacen estas acciones también se les puede sancionar con un castigo personal.

- 9.9** Los jugadores no deben levantar la bola de la pista excepto para tirar a portería.

No es falta si bola se eleva involuntariamente de la pista menos de 100mm a menos que un oponente esté a distancia de juego de la bola.

- 9.10** Los jugadores no deben jugar la bola cuando está en el aire, excepto un jugador del equipo que no levantó la pelota que puede pararla.

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

- 9.11** Los jugadores de campo no deben parar, patear, impulsar, coger, tirar o llevar la bola con cualquier parte de su cuerpo.

No siempre es falta si la bola golpea el pie, mano o el cuerpo de un jugador de campo. El jugador sólo comete una falta si obtienen una ventaja.

No es falta si la bola toca la mano que sostiene el stick, pero que de otra manera hubiera tocado el stick.

- 9.12** Los jugadores de campo no deben jugar la bola mientras estén tumbados en el terreno de juego o con una rodilla, brazo o mano en el terreno de juego, distinta a la mano que sostiene el stick.

- 9.13** Los jugadores no deben obstruir a un contrario que intenta jugar la bola.

Los jugadores obstruyen si:

- *se mueven hacia atrás contra un contrario*
- *interfiere físicamente con stick o cuerpo a un contrario*
- *proteger la bola de una entrada legal con su stick o cualquier parte de su cuerpo.*

Un jugador que está parado recibiendo la bola puede estar mirando en cualquier dirección

Un jugador con la bola puede moverse con ella en cualquier dirección excepto contra el cuerpo de un contrario o a una posición entre la bola y un contrario que está a distancia de juego de la bola y tratar de jugarla.

Un jugador que corre por delante o bloquea a un contrario para evitar que juegue o intente jugar la pelota reglamentariamente, está obstruyendo (esto es obstrucción de terceros u obstrucción en la sombra). Esto también se aplica si un atacante se cruza o bloquea a los defensores (incluyendo al portero o jugador con privilegios de portero) mientras se lanza un penalti corner.

Los árbitros deben hacer especial hincapié en limitar el tiempo empleado en situaciones donde la bola queda atrapada en las esquinas del terreno de juego o cerca de las bandas laterales (especialmente hacia el final de los partidos), cuando el jugador en posesión protege la bola de tal manera que le impide al contrario jugar la bola. Rápidas intervenciones de los árbitros harán que los equipos sean conscientes de que este tipo de juego o táctica no es beneficiosa para ellos.

- 9.14** Los jugadores no deben hacer una entrada a menos de que estén en condiciones de jugar la bola sin contacto corporal.
- 9.15** Los jugadores no deben entrar intencionadamente en la portería que sus contrarios están defendiendo ni correr detrás de cualquiera de las porterías.
- 9.16** Los jugadores no deben cambiar su stick entre la adjudicación y finalización de un penalti corner o penalti stroke a menos que ya no cumpla con las especificaciones del stick.
- 9.17** Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de su equipación en el terreno de juego, contra la bola, o contra otro jugador, árbitro o persona.
- 9.18** Los jugadores no deben retrasar el juego para beneficiarse por la pérdida de tiempo.
- 9.19** Los jugadores no deben atrapar o retener la bola intencionadamente contra las bandas laterales.

Los árbitros deben reconocer y parar el juego, concediendo un saque neutral, cuando la bola se quede atrapada entre los sticks de dos jugadores o involuntariamente contra las bandas laterales.

Atrapar o mantener deliberadamente la bola contra las bandas laterales deben ser vistos como una falta intencionada y sancionada en consecuencia.

10 Conducta de juego: Los porteros y los jugadores con privilegios de portero

- 10.1** Un portero que lleva el equipo de protección comprendido al menos por casco , guardas de piernas y pies no deben participar en el partido fuera de la mitad del terreno de juego que están defendiendo, excepto cuando tira un penalti stroke.

El casco de protección debe ser utilizado por el portero en todo momento, excepto cuando tira un penalti stroke.

- 10.2** Un jugador con privilegios de portero no debe participar en el partido fuera de la mitad del terreno de juego que está defendiendo cuando lleve el casco protector, pero puede quitarse el casco y tomar parte en el partido en cualquier parte del terreno de juego.

El casco de protección debe llevarlo el jugador con privilegios de portero cuando defiende un penalti penalti corner o un penalti stroke.

- 10.3** Cuando la bola está dentro del área que están defendiendo y tienen su stick en la mano:

- a los porteros que llevan el equipo de protección completo pueden utilizar su stick, pies, protectores de pie, guardas de pierna para propulsar la bola y usar su stick, pies, protectores de pie, guardas de pierna o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la pelota o desviarla en cualquier dirección incluyendo sobre la línea de fondo

Los porteros no están autorizados a realizar acciones que sean peligrosas para otros jugadores tomando la ventaja de los equipos de protección que llevan.

- b** a los jugadores con privilegios de portero se les permite utilizar su stick, pies y piernas para propulsar la bola y utilizar su stick, pies, piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la bola o desviarla en cualquier dirección incluyendo sobre la línea de fondo
- c** a los porteros que llevan el equipo de protección completo y jugadores con privilegios de portero se les permite utilizar los brazos, las manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la pelota.

La acción en la regla “c” anterior sólo se permite como parte de una acción de salvar un tiro a portería o para mover la pelota lejos de la posibilidad de una acción de gol por los contrarios. No se permite al portero o jugador con privilegios de portero impulsar la bola con fuerza con los brazos, las manos o el cuerpo recorriendo una larga distancia.

- 10.4** Los porteros o jugadores con privilegios de portero no deben tumbarse sobre la bola.
- 10.5** Cuando la bola está fuera del área que están defendiendo, a los porteros o jugadores con privilegios de portero sólo les está permitido jugar la bola con su stick.

Un jugador con privilegios de portero es considerado como un jugador de campo cuando se encuentre fuera del área que está defendiendo.

- 10.6** A los porteros o jugadores con privilegios de portero les está permitido jugar la bola dentro del área estando tumbados en el terreno de juego y dentro del área.

11 Conducta de juego: los árbitros

- 11.1** Dos árbitros controlan el partido, aplican las reglas y son los jueces del juego limpio.
- 11.2** Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad de la pista durante la duración del partido.
- 11.3** Cada árbitro es responsable de las decisiones en los golpes francos en el área, penalti corner, penalti stroke y goles en una mitad de la pista.
- 11.4** Los árbitros son responsables de llevar un registro por escrito de goles marcados y de las amonestaciones o tarjetas de suspensión utilizadas.
- 11.5** Los árbitros son los responsables de asegurar que se juega el tiempo completo y de indicar el final del tiempo en cada media parte y para la finalización de un penalti corner si el tiempo es prolongado.
- 11.6** Los árbitros harán sonar el silbato para:
 - a** comenzar y terminar cada mitad del partido
 - b** comenzar un saque neutral
 - c** cumplir una castigo
 - d** empezar y terminar un penalti stroke
 - e** indicar un gol
 - f** re-iniciar el partido después de que un gol ha sido marcado
 - g** re-iniciar el partido después de un penalti stroke cuando un gol no se marcó
 - h** parar el partido y volver a iniciarlo para un tiempo muerto
 - i** parar el partido por cualquier otro motivo y para reanudarlo
 - j** indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha salido totalmente del terreno de juego.

11.7 Los árbitros no deben actuar como entrenadores durante un partido.

11.8 Si el bola golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto suelto en el terreno de juego, el juego continúa.

12 Sanciones

12.1 Ventaja: se señalará falta sólo cuando un jugador o un equipo resulte desfavorecido como consecuencia de una infracción a las reglas por parte de un contrario.

12.2 Un golpe franco se concede al equipo contrario:

- a** por la falta de un atacante en la mitad del terreno de juego que están atacando
- b** por una falta no intencionada de un defensor fuera del área, pero dentro de la mitad del terreno de juego que están defendiendo.

12.3 Un penalti corner es concedido:

- a** por una falta de un defensor en el área que no evite la probable consecución de un gol.
- b** por una falta intencionada en el área de un defensor contra un contrario que no tiene la posesión de la bola o la oportunidad de jugar el bola
- c** por un falta intencionada de un defensor fuera de la área, pero dentro de la mitad del terreno de juego que está defendiendo
- d** por jugar la pelota intencionadamente por la línea de fondo por un defensor .

Los porteros o jugadores con privilegios de portero se les permite desviar la pelota con su stick, equipo de protección o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo más allá de la línea de fondo.

- e contra el equipo que llevó a cabo una sustitución incorrectamente
- f cuando la bola se queda alojada en la ropa o equipación de un jugador, estando en el área que está defendiendo.

12.4 Un penalti stroke se conceda:

- a por una falta de un defensor en el área que evita la probable consecución de un gol.
- b por una falta intencionada en el área por un defensor ante un rival que tiene la posesión de la pelota o la oportunidad de jugar la pelota

12.5 Si hay otra infracción o mala conducta anterior a que se haya lanzado el penalti

- a un castigo más severo puede concederse
- b una sanción personal podrá concederse
- c el penalti puede ser anulado si las subsecuentes faltas fueron cometidas por el equipo que se le concedió el penalti.

13 Procedimientos para ejecutar las sanciones

13.1 Ubicación de un golpe franco:

- a el golpe franco se saca cerca de donde se cometió la infracción

'Cerca' significa a distancia de juego de donde la infracción ocurrió sin obtener una ventaja significativa

El lugar desde donde se saca un golpe franco debe ser más preciso cuando la falta se produce cerca del área.

- b** el golpe franco concedido a menos de 3 metros del área de ataque se saca en el punto más cercano a 3 metros del área
- c** un golpe franco concedido fuera del área a favor de la defensa y a menos de 9 metros de la línea de fondo, se saca hasta 9.10 metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la falta y paralelo a la bandas laterales
- d** un golpe franco concedido dentro del área a la defensa se saca en cualquier lugar dentro del área o hasta 9,10 metros de la línea de fondo en línea con la ubicación de la falta y en paralelo a la banda lateral.

13.2 Procedimientos para efectuar un golpe franco, un pase de centro y poner el bola en juego después de que haya salido fuera del terreno de juego:

Todas las partes de la regla 13.2 se aplican en su caso a una golpe franco, pase de centro y para poner la pelota en juego después de que haya salido fuera del terreno de juego.

- a** el bola deberá estar inmóvil
- b** los contrarios deben estar como mínimo a 3 metros del bola

Si un contrario está a menos de 3 metros de la bola no debe interferir en el saque del golpe franco y no debe jugar o intentar jugar la bola. Si este jugador no está jugando la bola, tratando de jugar el bola o influir en el juego, el saque no tiene por qué ser retrasado.

- c** cuando se concede un golpe franco al equipo atacante dentro de la mitad de la pista en la que están atacando, todos los jugadores distintos al jugador que ejecuta el golpe franco deben estar al menos a 3 metros del bola.
- d** la bola se mueve utilizando un push

- e de un golpe franco concedido al ataque dentro de la mitad del campo de juego que están atacando, la bola puede entrar en el área inmediatamente después de tocar la banda lateral, pero jugada de otra forma la bola no puede entrar al área hasta que se haya movido por lo menos 3 metros o haya sido tocada por un jugador de cualquier equipo que no sea el jugador que ejecuta el golpe franco, o ha tocado la banda lateral

Si el jugador que ejecuta el golpe franco sigue jugando la bola (es decir, ningún otro jugador ha jugado todavía):

- *este jugador puede tocar la bola las veces que quiera, pero*
- *la bola debe moverse por lo menos 3 metros antes*
- *que el jugador introduzca la bola en el área empujandola de nuevo.*

Alternativamente:

- *otro jugador de cualquier equipo que pueda jugar la bola legalmente, debe desviar o empujar la bola antes de que entre en el área, o*
- *después de que este jugador haya tocado el bola, ésta puede ser introducida en el área por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que sacó el golpe franco, o*
- *después de que el bola haya tocado la banda lateral, cualquier jugador puede desviar o empujar el bola dentro del área.*

13.3 Sacar un penalti corner:

- a la bola se coloca sobre la línea de fondo, dentro del área al menos a 6 metros del poste y en cualquier lado de la portería según las preferencias del equipo atacante

- b** un atacante empuja el bola sin elevarla intencionadamente
- c** el atacante que saca la bola desde la línea de fondo ha de tener al menos un pie fuera del terreno de juego
- d** los otros atacantes deben estar en el campo, fuera del área con sticks, manos y pies sin tocar el suelo dentro del área
- e** ningún atacante que no sea el atacante que saca desde la línea de fondo se le permite estar a menos de 3 metros de la pelota cuando se hace el saque
- f** el portero defensor o jugador con privilegios de portero, si lo hay, deben estar en la portería; hasta cuatro miembros del equipo defensor pueden estar colocados detrás de la línea de fondo, en el lado de la portería contrario al que se va a sacar el penalti corner, con sus sticks, manos y pies sin tocan el suelo dentro del terreno de juego.

Si el equipo que defiende un penalti corner ha elegido jugar sólo con jugadores de campo, un máximo de cinco miembros del equipo defensor puede estar situado detrás la línea de fondo fuera de la portería. En este caso ninguno de los defensores tiene los privilegios del portero.

- g** cualquier defensor que no esté detrás de la línea de fondo debe estar más allá de la línea de centro
- h** hasta que el bola haya sido jugada, a ningún atacante, que no sea el que saca desde la línea de fondo, se le permite entrar en el área y a ningún defensor se le permite cruzar la línea de fondo o la línea central
- i** después de jugar la bola, el atacante que saca desde la línea de fondo no debe jugar la bola de nuevo o acercarse a distancia de juego de ella hasta que haya sido jugada por otro jugador

j no se puede marcar gol hasta que la pelota haya salido fuera del área

Un defensor que sale corriendo claramente hacia el lugar del tiro o del tirador sin intentar jugar la bola con su stick debe ser penalizado por juego peligroso.

De lo contrario, si en el primer tiro a puerta, durante el lanzamiento de un penalti corner, el defensor está a menos de tres metros y es golpeado por la bola debajo de la rodilla, otro penalti corner se debe conceder o si es golpeado en la rodilla o por encima de ella, en una postura normal, el tiro se juzga por ser peligroso y un golpe franco debe ser concedido al equipo defensor.

k las Reglas de penalti corner dejan de aplicarse si el bola se desplaza más de 3 metros del área.

13.4 El partido se prolonga en el medio tiempo y al final del partido para permitir la finalización de un penalti corner o cualquier posterior penalti corner o penalti stroke.

13.5 El penalty corner se acaba cuando:

a se marca un gol

b se concede un golpe franco al equipo defensor

c la pelota sale más de 3 metros fuera del área

d la pelota sale por la línea de fondo y no se concede penalti corner

e la pelota sale por encima de la banda y un penalti corner no es concedido

f un defensor comete una falta que no dé lugar a otro penalti corner

- g** un penalti stroke es concedido
- h** un saque neutral es concedido

Si el juego se detiene debido a una lesión o por cualquier otra razón durante el lanzamiento de un penalti corner al final de la prolongación de la primera o segunda parte y un saque neutral de otro modo sería concedido, el penalti corner debe ser lanzado de nuevo.

13.6 A los efectos de sustitución y para la finalización de un penalti corner en el medio tiempo y final de partido, el penalti corner acaba también cuando la bola sale fuera del área por segunda vez.

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

- a** si el sacador desde de la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del terreno de juego: el penalti corner se saca de nuevo
- b** si el jugador que saca desde la línea de fondo amaga al jugar la bola, el jugador infractor está obligado a ir más allá de la línea central, pero se sustituye por otro atacante y el penalti corner se lanza de nuevo

Si esta finta induce al defensa al incumplimiento de la norma al defender un penalti corner, sólo el atacante iría más allá de la línea central

- c** si un defensor, excepto el guardameta, cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el jugador infractor irá más allá de la línea central y no pueden ser reemplazado por otro defensor: el penalti corner se lanza de nuevo

Si un defensor en este o cualquier penalti corner posterior cruza la línea de gol antes de estar permitido, el jugador infractor deberá también ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado

Un penalti corner se considera como re-lanzado hasta que cualquiera de las condiciones de las reglas 13.5 y 13.6 se cumplen para su realización

En un subsecuente penalti corner, lo contrario a un re-lanzado penalti corner, puede ser defendido por un máximo de cinco jugadores

Si un defensor cruza la línea central antes de estar permitido, el penalti corner se lanza de nuevo

- d** un portero o jugador con privilegios de portero, cruza la línea de fondo antes de estar permitido, el equipo defensor defiende el penalty corner con un jugador menos: el penalti corner se lanza nuevo

El equipo defensor designa al jugador que va más allá de la línea central, y que no pueden ser reemplazados por otro defensor

Si un portero o jugador con privilegios de portero, en este o cualquier posterior re-lanzado penalti corner, cruza la línea de gol antes de estar permitido, el equipo defensor designa a un jugador que irá más allá de la línea central, y no pueden ser reemplazado

Un penalti corner es considerado como re-lanzado hasta que alguna de las condiciones de las Reglas 13.5 y 13.6 para su realización se cumplan

Un subsecuente penalti corner, lo opuesto a un re-lanzado penalti corner, puede ser defendido por un máximo de cinco jugadores

- e** un atacante entra en el área antes de estar permitido, el infractor está obligado a ir más allá de la línea central: el penalti corner se lanza de nuevo.

Los atacantes que son enviados más allá de la línea central no pueden volver a un re-lanzado penalti corner, pero pueden hacerlo para un posterior penalti corner

- f** por cualquier otra falta de los atacantes: un golpe franco es concedido a la defensa.

Excepto como se especifica anteriormente, un golpe franco, penalti corner o penalti stroke se concede según se especifica en otros apartados de las Reglas

13.8 Lanzamiento de un penalti stroke:

- a** el tiempo y el juego se detienen cuando un penalti stroke es concedido
- b** todos los jugadores en el terreno de juego que no sea el jugador que lanza el penalti stroke y el jugador defensor, deben permanecer fuera de la mitad de la cancha en la que se está lanzando el penalti stroke y no deben influir en el lanzamiento del mismo
- c** la bola se coloca en el punto del penalti stroke
- d** el jugador que lanza el tiro debe estar detrás y dentro de la distancia de jugar la bola antes de comenzar el lanzamiento del stroke
- e** el jugador que defiende el stroke debe estar de pie con ambos pies sobre la línea de gol y no debe dejar la línea de gol o mover cualquiera de sus pies hasta que el bola haya sido jugada
- f** si el jugador defensor del stroke es un portero o jugador con privilegios de portero, debe usar protección para la cabeza; si el jugador defensor del stroke está participando en el juego como jugador campo, puede usar sólo una máscara como equipo de protección

Si el equipo que defiende un penalti stroke ha elegido jugar sólo con jugadores de campo y no utilizar un portero sustituto o un jugador con privilegios de portero para defender el penalti stroke, el defensor sólo podrá utilizar su stick para parar la bola

g el silbato debe sonar cuando el jugador que lanza el stroke y el jugador defensor están en posición

h el jugador que lanza el stroke no debe hacerlo hasta que el silbato ha sonado

El jugador que lanza el tiro o el jugador defensor no debe retrasar el lanzamiento del stroke.

i el jugador que lanza el tiro no debe amagar al jugar el bola

j el jugador que lanza el stroke puede realizar un push, flick o scoop, estando permitido elevar la pelota a cualquier altura

El uso de una acción de 'arrastre' para jugar la bola en un penalti stroke no está permitido

k el jugador que lanza el tiro debe jugar la pelota una sola vez y posteriormente no puede acercarse a la bola ni al defensor del stroke.

13.9 El penalti stroke se completa cuando:

a se marca un gol

b la bola se detiene en el interior del área, se aloja en la equipación del portero, es cogida por el portero o jugador con privilegios de portero, o va fuera área

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

a el stroke se lanza antes de que suene el silbato y se marca gol: el el stroke se lanza de nuevo

- b** si el stroke se lanza antes de que suene el silbato y no se marca gol: un golpe franco se concede a la defensa
- c** por cualquier otra falta del jugador que lanza el stroke: un golpe franco se concede a la defensa
- d** por cualquier falta del jugador que defiende el stroke incluyendo el movimiento de cualquiera de los pies antes de que el bola haya sido jugada: el penalti stroke se lanza de nuevo

Si el jugador que defiende el stroke evita que un gol sea conseguido pero mueve cualquiera de los pies antes de que el pelota se haya jugado, será amonestado (tarjeta verde) y por cualquier infracción subsiguiente debe ser suspendido (tarjeta amarilla).

Si se marca un gol a pesar de que haya habido una falta del jugador que defiende el stroke, el gol será válido.
- e** por una falta de un jugador del equipo defensor y un gol no se ha marcado: el penalti stroke se lanza de nuevo
- f** por una falta de un jugador del equipo atacante disntinto al jugador que lanza el stroke y se marca un gol: el penalti stroke se lanza de nuevo.

14 Sanciones personales

14.1 Para cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a** advertido (indicado con palabras)
- b** amonestado (indicado por una tarjeta verde)

En un partido internacional, una tarjeta verde indica una suspensión temporal de 1 minuto de tiempo de juego. (En España tambien)

- c suspendido temporalmente por un mínimo de 2 minutos de tiempo de juego (indicado por una tarjeta amarilla)

Durante la duración de cada suspensión temporal de un jugador que esté dentro o fuera del terreno de juego, el equipo infractor juega con un jugador menos.

- d suspendido para todo el partido (indicado por una tarjeta roja).

Para cada suspensión permanente, el infractor equipo juega durante el resto del partido con un jugador menos.

Una pena personal puede ser aplicada, además de la sanción adecuada.

- 14.2** Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en un lugar designado hasta que el árbitro que les suspendió les permita reanudar el juego

- 14.3** Los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo en el primer tiempo después del cual deben volver al lugar designado para completar su suspensión.

- 14.4** La duración prevista de una suspensión temporal puede ser prorrogada por la mala conducta de un jugador mientras está suspendido.

- 14.5** Los jugadores suspendidos permanentemente deben abandonar el terreno de juego y sus alrededores.

ARBITRAJE

1 Objetivos

- 1.1 Arbitrar hockey es un reto agradable para participar en el juego.
- 1.2 Los árbitros contribuyen al juego a través de:
 - a ayudando a elevar el nivel de juego en todos los niveles garantizando que los jugadores cumplan el Reglamento
 - b asegurando que cada partido se juega con el espíritu correcto
 - c ayudando a incrementar el disfrute del juego para jugadores, espectadores, y otros.
- 1.3 Estos objetivos se pueden lograr por árbitros que son:
 - a consistentes: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes
 - b justos: las decisiones deben tomarse con un sentido de justicia e integridad
 - c preparados: no importa cuánto tiempo un árbitro ha estado arbitrando, es importante prepararse a fondo para todos los partidos
 - d centrados: la concentración debe mantenerse siempre; nada debe distraer a un árbitro
 - e accesibles: una buena comprensión de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores
 - f mejores: los árbitros deben aspirar a ser aún mejor con todos y cada partido
 - g naturales: los árbitros deben ser ellos mismos en todo momento y no imitar a otra persona,

1.4 Los árbitros deben:

- a** tener un conocimiento profundo de las Reglas de Hockey Sala pero recordando que el espíritu de la Regla y el sentido común deben regir la interpretación de las mismas
- b** apoyar y fomentar el juego hábil, solucionar de manera rápida y firmemente las faltas y aplicar las adecuadas sanciones
- c** establecer el control y mantenerlo durante todo el partido
- d** utilizar todas las herramientas disponibles para el control
- e** aplicar la Ley de la Ventaja tanto como sea posible para conseguir un partido fluido y abierto, pero sin perder el control.

2 Aplicación de las reglas

2.1 Proteger el juego habilidoso y penaliza las infracciones:

- a** identificar la relativa gravedad de las infracciones y las graves, como juego peligroso o juego duro, han de tratarse pronto y con firmeza en un partido
- b** las faltas intencionadas deben ser penalizadas con firmeza
- c** árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego hábil será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea esencial para su buen desarrollo.

2.2 Ventaja:

- a** no es necesario que cada falta sea sancionada cuando el infractor no obtiene ningún beneficio; innecesarias interrupciones en la fluidez del partido causa indebido retardo e irritación

- b** Cuando las reglas se han infringido, el árbitro debe aplicar la ventaja si este es el castigo más grave
- c** la posesión de la pelota no significa automáticamente tener ventaja; para aplicar la ventaja el jugador / equipo con la bola debe ser capaz de desarrollar su juego
- d** si se ha decidido aplicar la ventaja, una segunda oportunidad no se debe dar volviendo a la falta original
- e** es importante anticiparse al flujo del partido, mirando más allá de la acción del momento y ser consciente de los diferentes posibilidades del partido.

2.3 Control:

- a** las decisiones deben tomarse rápidamente, de manera positiva, claramente y consistentemente
- b** una acción estricta al principio del partido suele disuadir de la repetición de una falta
- c** no es aceptable que los jugadores falten al respeto a los contrarios, árbitros u otros oficiales técnicos, verbalmente o a través de lenguaje corporal y actitudes. Los árbitros deben tratar con firmeza comportamientos de este tipo y en determinadas circunstancias advertir, amonestar (tarjeta verde), suspender temporalmente (tarjeta amarilla) o suspender permanentemente (tarjeta roja). Advertencias, amonestaciones y suspensiones se aplicarse aisladamente o en combinación con otro castigo.
- d** las advertencias se pueden dar a los jugadores que estén cerca sin detener el partido
- e** es posible, aunque a los árbitros no se les anima a hacerlo, que un jugador reciba dos tarjetas verdes o dos de color amarillo por diferentes tipo de faltas durante el mismo encuentro. Sin embargo, cuando una falta, por la cual ya tiene una tarjeta, se repite, la misma tarjeta no debe ser utilizada, debiendo castigarse más severamente

- f** cuando se muestra una segunda tarjeta amarilla, el período de suspensión debe ser significativamente más largo que el de la primera suspensión
- g** debe haber una clara diferencia entre la duración de una suspensión con tarjeta amarilla por una falta leve y la duración por una falta más grave y / o falta física
- h** cuando un jugador se porta mal intencionadamente y de manera grave hacia otro jugador, el árbitro u otro oficial del partido, la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.

2.4 Sanciones:

- a** existe una amplia gama de sanciones
- b** dos sanciones pueden utilizarse conjuntamente para hacer frente a graves o persistentes faltas.

3 Habilidades para el Arbitraje

3.1 Las principales áreas de habilidades de arbitraje son:

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

3.2 Preparación del partido:

- a** los árbitros deben prepararse a fondo para cada partido llegando a la pista con la suficiente antelación

- b** antes de que comience el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas de la pista, las porterías y las redes y detectar cualquier equipamiento de juego o de la pista peligroso
- c** los dos árbitros deben usar colores similares, pero diferentes a los de los dos equipos
- d** usar ropa apropiada para las condiciones
- e** el calzado debe adaptarse a las condiciones de la pista y ayudar a la movilidad
- f** el equipo de arbitraje incluye una copia del actual Reglamento, un silbato potente e inconfundible, un cronómetro, tarjetas de colores para indicar las sanciones personales y materiales para anotar las incidencias de los partidos.

3.3 Cooperación

- a** un buen trabajo en equipo y la cooperación entre los árbitros es esencial
- b** antes de un partido, los árbitros deben discutir y acordar la forma que van a trabajar juntos para ayudarse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe mantenerse todo el partido
- c** árbitros deben asumir la responsabilidad y estar preparados para ayudar cuando su colega no ve o tiene dificultad para ver ciertas partes del terreno de juego. Si es necesario y si la movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea central y llegar tan lejos como sea apropiado dentro del medio campo de su compañero para ayudarlo. Esto ayuda a tranquilizar a los jugadores de que las decisiones son correctas
- d** registro escrito de goles marcados y tarjetas mostradas debe llevarse por los dos árbitros y confirmado al final del partido.

3.4 Movilidad y colocación

- a** los árbitros deben tener movilidad para poder colocarse en la posición adecuada a lo largo del partido.
- b** los árbitros estáticos no pueden ver el juego con claridad suficiente para tomar las decisiones correctas en todo momento
- c** los árbitros con buena condición física, movilidad y colocación están en mejores condiciones para concentrarse en el flujo del partido y en las decisiones que deben tomar
- d** cada árbitro actúa principalmente en la mitad del terreno de juego con la línea central a su izquierda
- e** en general, la posición más adecuada para los árbitros es por delante de y en la derecha del equipo atacante
- f** para el juego entre la línea central y el área, los árbitros deben estar colocado cerca de su lado de banda
- g** cuando el juego está en el área, los árbitros deben moverse más en el terreno de juego lejos de las bandas y, cuando es necesario, en el propio área para ver las faltas importantes y para juzgar si los tiros a puerta son legales
- h** para los penalty corner y después de que el bola haya salido el terreno de juego, los árbitros deben colocarse en una posición que les dé una visión clara de todas las posibles acciones
- i** para los penalti strokes los árbitros deben colocarse detrás y a la derecha del jugador que lanza el stroke
- j** los árbitros han de evitar que su colocación no interfiera en el flujo de juego
- k** los árbitros deben tener de frente a los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

- a** el silbato es la principal forma en que los árbitros se comunican con los jugadores, entre sí y demás personas involucradas en el partido
- b** el silbato debe usarse con decisión y lo suficientemente alto para que todos los involucrados en el partido puedan escucharlo. Este no significa largos y fuertes silbidos en todo momento
- c** el tono y la duración del silbido deben variarse para comunicar la gravedad de las faltas a los jugadores.

3.6 Señalización

- a** las señales deben ser claras y mantenerse el tiempo suficiente para garantizar que todos los jugadores y el otro árbitro sean conscientes de las decisiones
- b** sólo deben utilizarse las señales oficiales
- c** es preferible estar parado cuando se hace una señal
- d** las señales direccionales no deben realizarse cruzando el cuerpo
- e** es una mala práctica apartar la mirada de los jugadores cuando se hace una señal o se toma una decisión; nuevas faltas podrían no verse, la concentración puede perderse, o esto puede indicar falta de confianza.

4 Señales arbitrales

4.1 Tiempo

- a** Inicio: volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo arriba en el aire
- b** Parar el tiempo para un tiempo muerto: girar hacia el otro árbitro y hacer una forma de T con ambas manos delante del pecho

- c** Parar el tiempo en cualquier otro momento: girar hacia el otro árbitro y cruzar los brazos, completamente extendidos, en las muñecas y por encima de la cabeza
- d** Dos minutos de juego restante: levantar ambas manos hacia arriba en el aire señalando con los dedos índice
- e** Un minuto de juego restante: levantará una mano recta arriba en el aire señalando con el dedo índice.

Una vez que se ha reconocido una señal de tiempo no es necesaria otra señal de tiempo.

4.2 Bully (Saque neutral): mover las manos alternativamente hacia arriba y hacia abajo en la parte delantera de la cuerpo con las palmas frente a frente.

4.3 Bola fuera de la pista

a bola fuera de la pista por la banda lateral: se indicará el dirección con un brazo levantado horizontalmente

b bola fuera de la pista por la línea de fondo por un atacante o involuntariamente por un defensor: mirar al centro de la pista y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.

4.5 Conducta de juego

Las señales por faltas de conducta en el juego deben mostrarse si existen dudas sobre la razón de la decisión.

a juego peligroso: colocar un antebrazo en diagonal a través el pecho

b mala conducta y / o mal carácter: detener el juego y hacer un movimiento calmante moviendo ambas manos lentamente arriba y abajo con las palmas hacia abajo delante del cuerpo.

- c:** Pie: elevar ligeramente una pierna y tocarla cerca del pie o del tobillo con la mano
- d** Bola elevada: sostener las palmas frente a frente horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma aproximadamente 150 mm encima de la otra
- e** Obstrucción: Mantener los antebrazos cruzados delante de la pecho
- f** Obstrucción de tercero u obstrucción en la sombra: abrir y cerrar alternativamente los antebrazos cruzados delante del pecho
- g** Obstrucción de stick: mantener un brazo extendido y hacia abajo en frente del cuerpo y a medio camino entre vertical y horizontal; tocar el antebrazo con la otra mano
- h** Distancia 3 metros: extender un brazo hacia arriba en el aire que muestra una mano abierta con todos los dedos extendidos.

4.6 Sanciones

- a** Ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en la dirección en la que el equipo beneficiado está jugando
- b** Golpe Franco: indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente
- c** Penalti corner: apuntar horizontalmente con los dos brazos hacia la portería
- d** Penalti Stroke: apuntar con un brazo la marca del penalti stroke y el otro extendido hacia arriba en el aire; esta señal también indica tiempo parado.

ESPECIFICACIONES DE LA PISTA Y EL EQUIPAMIENTO

Los diagramas se proporcionan para ayudar a la interpretación de estas especificaciones, pero no están necesariamente dibujados a escala. El texto es la especificación definitiva.

1 Pista de juego y su equipamiento

- 1.1** El terreno de juego es rectangular, 44,00 metros de largo limitados por bandas laterales y 22,00 metros de ancho delimitadas por líneas de fondo.

El uso de un terreno de juego de tamaño máximo es muy recomendable pero un campo de tamaño más pequeño se puede especificar en regulaciones nacionales o locales. El tamaño mínimo de un terreno de juego es de 36 metros de largo y 18 metros de ancho.

Se recomiendan unas superficies mínimas "run-off" fuera de las líneas de fondo (3 metros) y de las líneas laterales (1 metro).

1.2 Marcas:

- a** ninguna marca distinta a las descritas en esta regla pueden hacerse sobre la superficie de juego

Si hockey sala se juega en una superficie marcada con las líneas para otros deportes y no pueden ser fácilmente eliminadas, deben ser de un color que se distinga.

- b** las líneas son de 50 mm de ancho y deben estar claramente marcadas a lo largo de toda su longitud

- c** las líneas de fondo y todas las marcas incluidas entre ellas y las bandas laterales son parte del terreno de juego

- d** todas las marcas se deben hacer en un color que contraste con la superficie de juego.

1.3 Bandas laterales:

- a** marcan los 36,00 a 44,00 metros de largo del perímetro de la pista
- b** tienen una sección transversal cuadrada de 100 mm
- c** la superficie vertical hacia el terreno de juego está inclinada 10 mm hacia el terreno de juego.

Las bandas laterales deben ser de madera o de materiales con propiedades físicas similares. No deben tener accesorios o soportes que sean peligrosos para jugadores o árbitros.

1.4 Líneas y otras marcas:

- a** líneas de fondo: líneas perimetrales de 18.00 a 22.00 metros de largo
- b** líneas de goal: las partes de las líneas de fondo entre la postes
- c** de la línea central: cruza por el centro del campo
- d** líneas de 300 mm de largo, marcadas dentro del terreno de juego en cada línea de fondo, a ambos lados de la portería y a 6 metros del borde exterior del poste más cercano, midiéndose entre los bordes más alejados de cada línea
- e** líneas de 150 mm de largo marcadas fuera del terreno de juego en cada línea de fondo, a 1,50 metros desde el centro de la línea de fondo, midiéndose entre los bordes más próximos de estas líneas
- f** punto de penalti stroke de 100 mm de diámetro marcados frente al centro de cada portería, con el centro de cada marca a 7 metros del borde interior de la línea de gol.

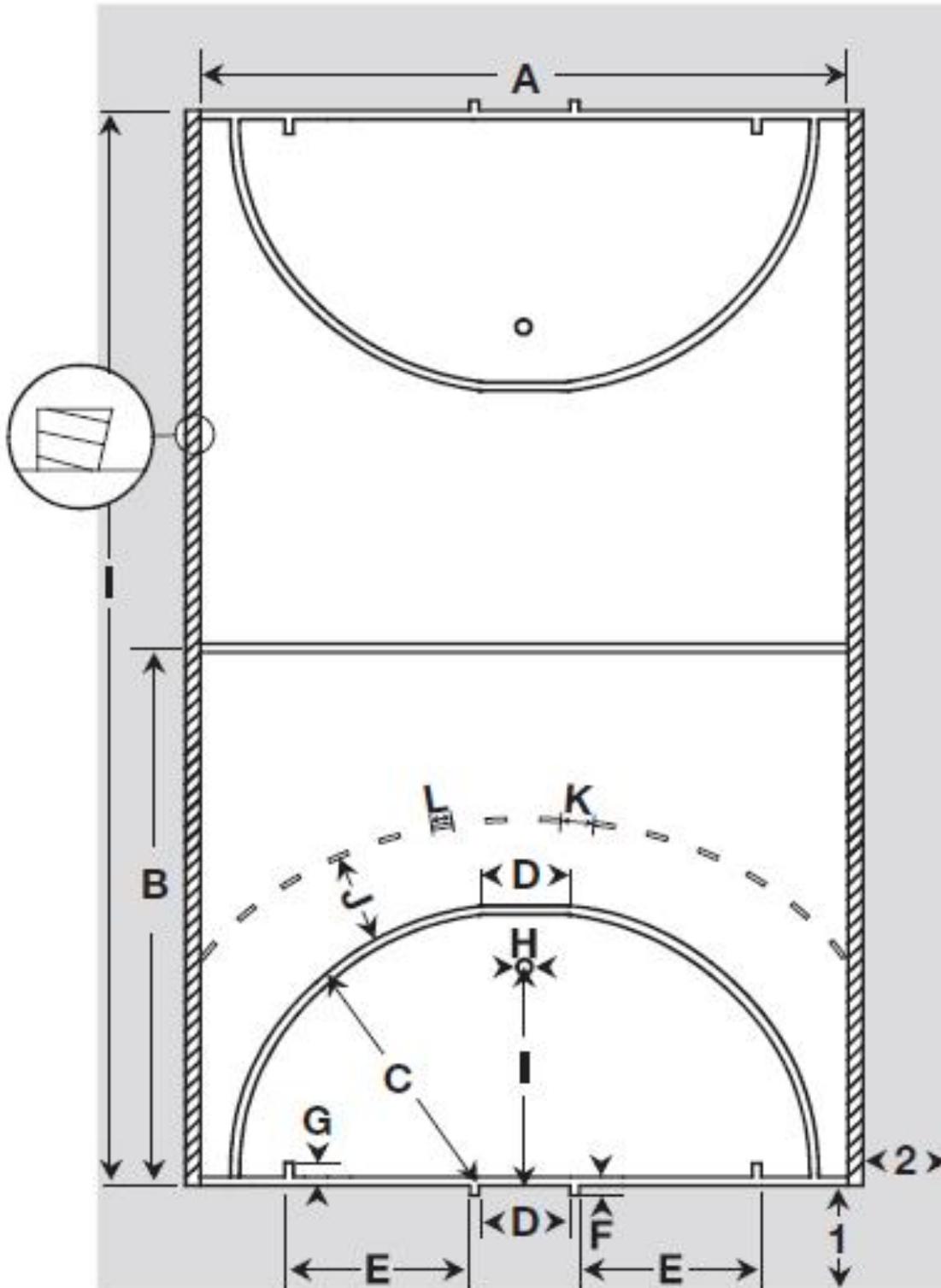
1.5 Áreas:

- a** líneas de 3,00 metros de largo y paralelas a las líneas de fondo marcadas en el interior del terreno de juego con sus centros en línea con el centros de las líneas de fondo; la distancia desde el borde exterior de estas líneas de 3,00 metros a los bordes exteriores de las líneas de fondo es de 9,00 metros.
- b** estas líneas serán continuas formando arcos también continuos en ambas direcciones hasta encontrarse con las líneas de fondo, formando cuadrantes con los centros en la esquina frontal interior del postes más cercano.
- c** los 3,00 metros de línea y los arcos se llaman líneas de área; los espacios comprendidos por estas líneas, incluyendo las líneas, se llaman áreas.
- d** líneas discontinuas estarán marcadas con su borde exterior a 3 metros desde el borde exterior de cada línea de área; cada línea discontinua comienza con una sección pintada en el centro superior de la línea de área y cada sección pintada es de 300 mm de largo con espacio en blanco entre las secciones pintadas de 2 metros de largo.

Estas líneas discontinuas sólo se recomiendan para partidos internacional porque se reconoce que muchos pabellones deportivos ya tienen una profusión de marcas. Su adopción para otros partidos es a discreción del Asociaciones Nacionales y Federaciones Continentales.

Figura 1: Pista de Hockey Sala

Figure 1 : Indoor Pitch



Dimensiones de la pista de Hockey Sala

Indoor Pitch Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	22.00 (minimum 18.00)	H	0.10
B	22.00 (minimum 18.00)	I	7.00
C	9.00	J	3.00
D	3.00	K	2.00
E*	6.03	L	0.30
F	0.15	1	minimum 3.00
G	0.30	2	minimum 1.00

* Dimensión E se mide desde la línea de poste y no del poste mismo; la dimensión desde el poste es 6,00 metros.

1.6 Porterías:

- a dos postes verticales unidos por un travesaño horizontal se colocan en el centro de cada línea de fondo sobre las marcas exteriores.
- b los postes y travesaño son de color blanco, de sección transversal rectangular y de 80 mm de ancho y 80 mm de profundidad.
- c los postes no deben extenderse verticalmente más allá la barra transversal y la barra transversal no deben extenderse horizontalmente más allá de los postes de la portería.
- d la distancia entre las aristas interiores de los postes de la portería es 3,00 metros y la distancia desde el borde inferior de la barra transversal al suelo es de 2,00 metros.
- e el espacio fuera del terreno de juego, por detrás, pero incluyendo la postes y travesaño y cerrados por la red es de un mínimo de 800 mm de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1,00 metros de profundidad a nivel del suelo.

Las tablas laterales y de fondo en las porterías no son obligatoria, pero si están instaladas deben ajustarse a las siguientes especificaciones:

- a** *tablas laterales de un mínimo de 0,92 metros de largo y 460 mm de alto.*
- b** *tablas de fondo son de 3,00 metros de largo y 460 mm de alto*
- c** *las tablas laterales se colocan en el suelo en ángulo recto con la línea de fondo y se fijan a la parte posterior de los postes de la portería, sin aumentar su anchura.*
- d** *las tablas de fondo se colocan sobre el suelo en ángulo recto respecto a tablas de laterales y paralelas a la línea de fondo y están fijados al final de las tablas laterales de las porterías.*
- e** *las tablas laterales y de fondo son de color oscuro en el interior.*

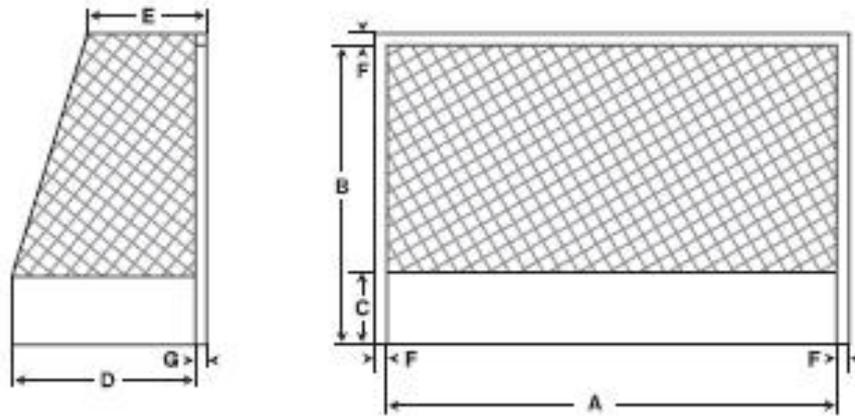
1.7 Redes:

- a** el tamaño máximo de la malla es 45 mm
- b** fijadas a la parte posterior de los postes y la barra transversal a intervalos de no más de 150 mm.
- c** las redes colgarán fuera de las tablas laterales y de fondo si están instaladas.
- d** las redes estarán asegurados con el fin de evitar que la bola pasa entre la red y los postes y la barra transversal y entre la red y las tablas de banda y de fondo si está instalado.

- e las redes estarán fijadas de forma flexible para evitar que la bola rebotes.

Figura 2: Portería

Figure 2: Goal



Goal Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	3.00	E	minimum 0.80
B	2.00	F	0.080
C	0.46	G	0.080
D	minimum 1.00		

Medidas de la portería

1.8 Bancos y mesa:

- a un banco para cada equipo se coloca fuera y a lo largo de una lado del terreno de juego
- b una mesa para controlar el tiempo se coloca fuera y en el centro del campo en el mismo lado que y entre los bancos de los equipos.

La posición de los bancos y la mesa no debe ser peligro para los jugadores o árbitros.

2 El Stick

La siguiente especificación se han aplicado a todo el hockey con efectos del 1 de septiembre de 2013. Sin embargo a las Asociaciones Nacionales se les pide que usen su criterio al aplicar esta especificación en hockey de menor nivel donde es razonable la continuación del permiso del uso de sticks con las anteriores especificaciones.

El cambio en la longitud máxima de un stick de hockey se aplica a partir del 1 enero de 2015.

Todas las mediciones se realizan, y otras especificaciones evaluadas, con cualquier revestimiento o fijaciones adicionales pegadas al stick (es decir, con el stick tal y como se utiliza en el campo).

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del stick. Propiedades no incluidas en las especificaciones no están permitidas. Aunque el propiedades se describen lo más explícitamente posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier stick que, en la opinión del Comité de Reglas de la FIH, no es seguro o es probable que tenga un impacto perjudicial sobre el juego.

Figura 3: El stick

Figure 3: The stick

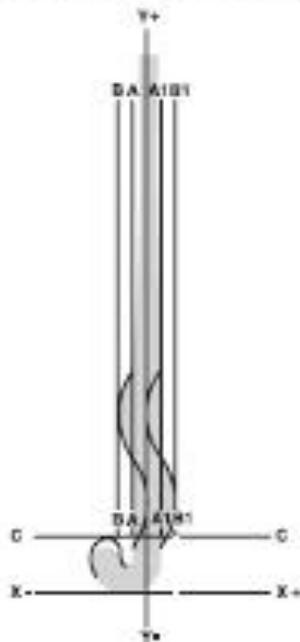
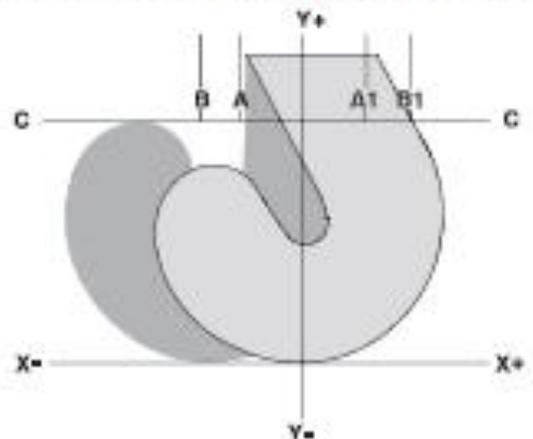


Figura 4: La pala del stick

Figure 4: The Head of the stick



- 2.2** La forma y dimensiones del stick se prueban mediante la colocación del lado de juego del stick hacia abajo sobre una superficie plana marcada con las líneas que se muestran en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y perpendiculares a las líneas C y X.

Las dimensiones en las figuras 3 y 4 son:

line A to line A1	51 mm
line A to line B	20 mm
line A1 to line B1	20 mm
line A to line Y	25.5 mm
line C to line X	100 mm

- 2.3** El stick tiene una forma tradicional, consistente en el mango y la pala;
- a** el stick se coloca como en las figuras 3 y 4, de manera que la línea Y pasa a través del centro de la parte superior del mango; la pala comienza en la línea C y continúa en la dirección Y +.
 - b** si la base de la pala del stick está colocada tocando línea de X; la pala del stick empieza en la línea X y termina en la línea C.
- 2.4** El stick se evalúa con cualquier revestimiento, recubrimiento o fijación que lleve el stick.
- 2.5** En cualquiera de las especificaciones que hay a continuación, se aplican las siguientes definiciones:
- a** *"liso" significa sin partes rugosas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de perceptibles proyecciones o hendiduras y no ásperas, rugosas, picoteadas o con muescas. El borde no tendrá un ángulo con radio menor que 3 mm.*

- b** "plana" significa sin partes curvas, elevaciones o huecos que tengan un radio menor de 2 m, transformándose sin problemas en un borde con un radio no inferior a 3 mm.
- c** "continua" significa que a lo largo del sujeto definido sin interrupción.
- 2.6** La parte de juego del stick es la parte entera se muestra en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7** La transición desde el mango hasta la pala debe ser lisa y continua sin ningún desnivel u otra discontinuidad.
- 2.8** La pala debe ser una 'J' o 'U' vuelta hacia arriba o abierta al final, lo cual está limitado por la línea C.
- 2.9** La pala no está limitada entre las líneas C y X en el dirección X o X +.
- 2.10** La pala debe ser plana en el lado izquierdo solamente (el lado que está a la izquierda del jugador cuando el stick se coloca con el extremo abierto de la pala apuntando directamente hacia adelante del jugador, es decir, el lado que se muestra en el diagrama).
- 2.11** Una sola desviación convexa o cóncava con un continuo perfil liso y de un máximo de 4 mm en cualquier punto, está permitido en el lado de juego de la pala del stick y en la continuación de ella a lo largo del mango.

La desviación se comprueba mediante la colocación de una regla de 53mm de longitud a través del stick en cualquier punto a lo largo el lado de jugar y utilizando un calibrador estándar; El dispositivo utilizado para medir el arco y que se muestra en la figura 6 también se puede utilizar para este propósito. La profundidad de la curvatura cóncava por debajo del canto recto no debe exceder de 4 mm.

No se admiten otras hendiduras o surcos en el lado de juego del stick.

- 2.12** La parte plana de juego de la pala del stick y cualquier continuación de la misma a lo largo del mango debe ser lisa.
- 2.13** Una torsión o torsiones a lo largo del lado plano de juego del stick desde la pala y cualquier continuación de ella a lo largo del mango no están permitido; es decir, la intersección del plano que comprende el lado plano de juego del stick con cualquier plano que comprende la totalidad o parte de la parte plana del mango debe permanecer paralelo a la línea C-C.
- 2.14** Se permite que el mango esté torcido o curvado sobresaliendo de la línea A por una sola vez, la línea B limita el máximo o si está torcido o curvado sobresaliendo de la línea A1 por una sola vez, la línea B1 limita el máximo.
- 2.15** Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del stick (el arco) debe tener un perfil liso continuo a lo largo de la totalidad de su longitud, debe ocurrir a lo largo del lado de juego o del dorso de la stick, pero no en ambos y se limita a una profundidad de 25 mm. El punto de máxima arco no debe estar más cerca de la base de la pala (línea X en la figura 3) de 200 mm. Múltiples curvas no están permitidas.

El stick se deja con la cara de juego hacia abajo en una superficie plana en su posición natural de reposo, como se muestra en la figura 5. Se utiliza el dispositivo mostrado en la figura 6 para medir el arco colocándolo con su base en la superficie de prueba. El tope de 25 mm de alto del dispositivo no debe pasar libremente más de 8 mm bajo el stick en cualquier punto; es decir, este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo el stick durante la medida con el borde del stick tocando la parte restante del dispositivo.

Figura 5: Medida máxima del arco.

Figura 6: Dispositivo para medir el arco del stick

Figure 5: Maximum bow measurement

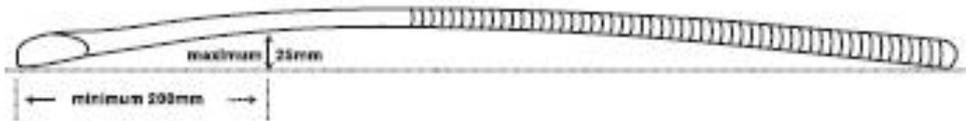
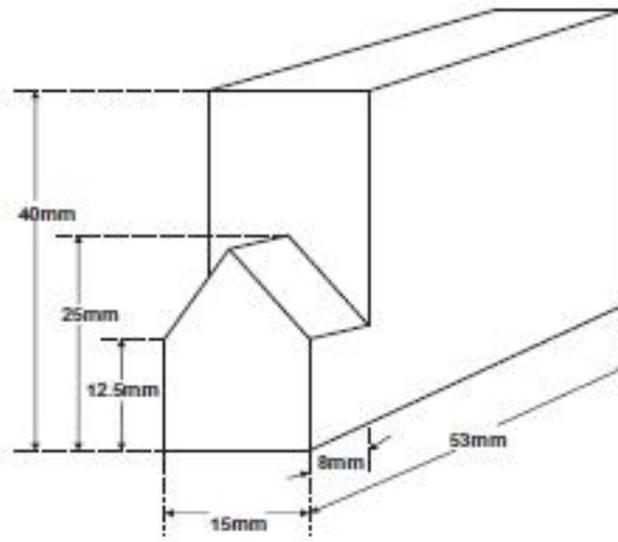


Figure 6: Device for measuring stick bow or rake



- 2.16** Los bordes y la parte con la que no se juega (atrás) del stick deben ser redondeadas y debe tener un perfil liso continuo. Secciones planas a lo largo de los bordes o parte posterior del stick no están permitidas.

Ondulaciones superficiales y suaves o muescas en la parte posterior del mango se permiten con un profundidad máxima de 4 mm. Ondulaciones o muescas no están permitidas en la parte posterior de la pala del stick.

- 2.17** Incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada, el stick debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm.

2.18 El peso total del stick no debe exceder de 737 gramos. La longitud del stick, medida desde la parte superior del mago a la parte inferior de la pala del stick (línea X en Figura 3) no será superior a 105 cm.

2.19 La velocidad de la bola no debe ser mayor que el 98% de la velocidad de la pala del stick bajo condiciones testadas.

La velocidad de la bola ha sido determinada a través de una serie de 5 pruebas con una velocidad de stick de 80 km / hora en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la bola se calcula desde el momento en que el bola atraviesa dos puntos de medición y se expresa como una ratio de la velocidad especificada del stick. Se utilizan bolas de hockey aprobadas por la FIH. La prueba se lleva a cabo bajo condiciones de laboratorio con una temperatura de aproximadamente 20 ° C y una humedad relativa del 50% aproximadamente.

2.20 Todo el stick debe ser liso.

Cualquier stick que representa un riesgo potencial para el juego está prohibido.

2.21 El stick y sus posibles aditamentos pueden estar fabricados o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, siempre que sirva para el propósito de jugar al hockey y no sea peligroso.

2.22 La aplicación de adhesivos y resinas está permitido siempre y que no sean peligrosos y que el stick se ajuste a las especificaciones.

3 La Bola

3.1 La pelota:

- a** es esférica
- b** tiene una circunferencia de entre 224 mm y 235 mm
- c** pesa entre 156 gramos y 163 gramos
- d** está hecha de cualquier material y de color blanco (o de un color que contraste con la superficie de juego)
- e** es dura con una superficie lisa, pero las hendiduras están permitidas.

4 Equipamiento de los Porteros

4.1 Protectores de mano:

- a** cada una tiene un ancho máximo de 228 mm y una longitud de 355 mm cuando se coloca plana, con la palma hacia arriba
- b** no debe tener ninguna adición para retener el stick cuando el stick no se sostiene en la mano.

4.2 Protectores de las piernas: cada una tiene un ancho máximo de 300 mm cuando está colocada en la pierna del portero.

Las dimensiones de protectores de manos del portero y las guardas de la piernas se miden utilizando indicadores con las dimensiones internas pertinentes.

INFORMACIÓN ADICIONAL DISPONIBLE

La Federación Internacional de Hockey puede proporcionar información sobre diversos temas para ayudar a la participación en el deporte.

Hockey Sala

Una publicación independiente proporciona:

- Reglamento de Hockey (es decir, al aire libre / hockey hierba).

Instalaciones de Sala

La información está disponible sobre:

- Proporcionar instalaciones, incluyendo campos de hockey sala.

Campos sintéticos e iluminación (al aire libre)

La información está disponible sobre:

- Los requisitos de rendimiento.
- Recomendaciones de riego
- Directrices para el cuidado y mantenimiento
- Fabricantes de césped sintéticos aprobados
- Instalación de campos e instalaciones.
- La iluminación artificial.

Normativa y Regulación de la Competición

La información incluye:

- Funciones y responsabilidades de oficiales de la competición
- Especificación de ropa de equipo, equipamiento y colores
- Publicidad en la ropa y / en todo el terreno de juego
- Interrupciones de un partido
- Procedimientos para el manejo de las protestas
- Plan de la competición y procedimiento de clasificación.

Arbitraje

La información de interés para los árbitros incluye:

- Los criterios de clasificación para los árbitros de la FIH
- Manual para árbitros internacionales, incluyendo información acerca de las destrezas para el arbitraje, competición y preparación mental y un programa de preparación física.
- Lista de verificación de los manager de árbitros de la competición incluye información sobre las obligaciones, el entrenamiento de los árbitros, pruebas de aptitud, y documentos de informe y asesoramiento..

Recursos para el desarrollo del hockey

Diversos materiales producidos por los participantes de hockey en todo el mundo están disponibles en forma impresa, en video y en CD. Ellos incluyen:

- Principiante, desarrollo y entrenamiento de élite
- Los programas escolares y juveniles
- Mini-hockey
- Manuales de los cursos.

La información anterior está disponible en el sitio web de la FIH:

www.fih.ch

o desde la oficina de la FIH:

Federación Internacional de Hockey

Rue du Valentin 61

1004 Lausanne

Suiza

Tel. : +41 21 641 0606

Fax: +41 21 641 0607

E-mail: info@fih.ch

COMPRA DE REGLAMENTOS

- El precio por ejemplar hasta 10 copias en Francos Suizos (CHF) es de 10.00 FS incluyendo gastos de envío.
- Para más de diez copias, los gastos de envío pueden variar, así que póngase en contacto con la oficina de la FIH para obtener un precio.
- El pago debe acompañar a cada pedido.
- Las instrucciones de pago están disponibles en el sitio web de la FIH www.fih.ch o desde la oficina de la FIH.

Copyright © 2014 FIH

El autoría de este Reglamento está en manos de la Federación Internacional de Hockey. Los contenidos pueden ser reproducidos o traducidos para distribución o reventa por parte de las Asociaciones Nacionales afiliadas. Reimpresiones deben reproducir el aspecto de este Reglamento e incorporar el texto siguiente: "Reproducido con permiso de la Federación Internacional de Hockey". Las Asociaciones Nacionales que buscan orientación sobre la reimpresión de este libro deben ponerse en contacto con la oficina de la FIH.

Federación Internacional de HockeY

Rue du Valentin 61

CH-1004 Lausanne, Suiza

Tel. : +41 21 641 0606

Fax: +41 21 641 0607

info@fih.ch

www.fih.ch