



A.A.A.H.

*Asociación Argentina de Arbitros
de Hockey sobre Césped y Pista*

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

REGLAMENTO F.I.H. 2007/8

Traducido por la Asociación Argentina de Arbitros de Hockey

RESPONSABILIDAD Y OBLIGACION

Los participantes en el hockey deben ser conscientes de las Reglas de Hockey y de otra información en esta publicación. Se espera que ellos actúen según las Reglas.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego debemos actuar considerando la seguridad de otros. Debe observarse la legislación nacional pertinente. Los jugadores deben asegurar que su equipamiento no constituye un peligro a ellos o los otros en virtud de su calidad, materiales o diseño.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta la responsabilidad por ningún defecto o incumplimiento de servicios y no será responsable por ninguna consecuencia que resulte de su uso. Cualquier verificación de servicios o equipo realizada antes de un partido se limita a asegurar una apariencia global de conformidad y requerimientos del deporte.

Los árbitros ejercen un rol importante controlando el juego y asegurando un juego limpio.

LA APLICACION Y AUTORIDAD

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los jugadores del hockey y oficiales. Las asociaciones nacionales tienen la discreción para decidir la fecha de aplicación a nivel nacional. La fecha de aplicación para la competición internacional es el 1 de enero de 2007.

Las Reglas de Hockey son emitidas por el Comité de Reglas de Hockey bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. El derecho de propiedad literaria es mantenido por la FIH.

LA DISPONIBILIDAD DE LAS REGLAS

La información sobre la disponibilidad de las Reglas de Hockey en el sitio Web de la FIH sobre la compra de libros de las Reglas es incluida al final de esta publicación.



A.A.A.H.

*Asociación Argentina de Arbitros
de Hockey sobre Césped y Pista*

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

CONTENIDO

Introducción	3
Terminología	4

JUGANDO EL JUEGO

1. Campo de juego	5
2. Composición de los equipos	5
3. Capitanes	6
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores	6
5. Juego y resultado	6
6. Comienzo y recomienzo del juego	7
7. Bocha fuera de juego	7
8. Método para anotar	8
9. Conducta de juego: jugadores	8
10. Conducta de juego: arqueros	9
11. Conducta de juego: árbitros	10
12. Penalidades	10
13. Procedimientos para tomar penalidades	13
14. Penalidades personales	13

ARBITROS

1. Objetivos	14
2. Aplicando las Reglas	14
3. Habilidades de los árbitros	15
4. Señales	16

ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA Y EL EQUIPAMIENTO

1. Cancha y equipamiento de la cancha	18
2. Palo	19
3. Bocha	21
4. Equipamiento del arquero	21



A.A.A.H.

*Asociación Argentina de Arbitros
de Hockey sobre Césped y Pista*

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

INTRODUCCION

CICLO DE REGLAS DE DOS AÑOS

Esta edición de las Reglas de Hockey representa un cambio a un ciclo de dos años para la producción y la publicación de las Reglas del juego.

En algunos sentidos, el ciclo de dos años estaba instituido porque no se introdujeron cambios significativos en el período entre los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales. Al formalizar este ciclo, el Comité de Reglas del Hockey (HRB, por sus siglas en inglés) está también reconociendo que es mejor permitir un período un poco más largo entre los cambios de Reglas, para que estas Reglas puedan ser evaluadas y revisadas.

Este conjunto de Reglas, en consecuencia, se aplica para el período del 1º de Enero del 2007 hasta el 31 de Diciembre del 2008 a nivel internacional. A su vez, cada Asociación decidirá, a su criterio, la fecha de implementación a nivel nacional.

La HRB no publicará cambios durante el período de dos años, pero en circunstancias excepcionales, mantiene ese derecho. Cualquier cambio será notificado a las Asociaciones Nacionales y será publicado en el sitio oficial de la Federación Internacional de Hockey (FIH):

www.worldhockey.org

REGLAS 2007/8

Si una Regla es clarificada o cambiada, una línea aparece en el margen del texto. Los cambios principales para al 2007/2008 están descriptos más abajo.

El requerimiento para tener un arquero en el campo de juego durante todo el tiempo que dure un partido ha sido modificado. El cambio permite a los equipos más flexibilidad para decidir la opción de arquero que adoptarán. También tiene en cuenta la posibilidad de que un equipo no tenga un arquero completamente equipado o simplemente prefiera jugar solamente con jugadores de campo. El cambio afecta a las Reglas 2.2, 4.4 y 10.1, pero también hay otros cambios, especialmente si un equipo decide jugar solamente con jugadores de campo. En relación a estos cambios, es importante entender que el equipo tiene la posibilidad de jugar con un arquero (completamente equipado, o solamente con un casco protector) o con todos jugadores de campo, en cuyo caso ningún jugador tiene privilegios de arquero.

La HRB ha observado que los jugadores han incrementado el uso de protección facial, especialmente al defender un corner corto. La nota de la Regla 4.2, en consecuencia, ha sido modificada.

Durante 2006, fue publicado un cambio de Reglas, prohibiendo un golpe fuerte a la bocha con el canto de derecho del palo. Esto está incorporado completamente en este conjunto de reglas, como Regla 9.6. Hay una importante aclaración a esta Regla, explicando cuándo puede ser usado el canto de derecho del palo para jugar la bocha con seguridad.

La aclaración a la Regla 9.7 también debe ser estudiada cuidadosamente, porque explica que un defensor no debe ser penalizado si intenta genuinamente jugar la pelota en forma legítima salvando un tiro al arco a cualquier altura.

De la misma manera, la aclaración a la Regla 9.11 intenta hacer más claras las consecuencias de una bocha golpeando el pie, mano o cuerpo de un jugador.

Asociado con esta revisión de las opciones de arquero, la HRB también consideró las formas en que un arquero está autorizado a jugar la bocha. Los cambios reflejados en la Regla 10.2 permiten al arquero más flexibilidad cuando defiende su arco.

Otros puntos menores de clarificación son mostrados con líneas marcadas en el margen. Para complementar, varios cambios menores de lineamientos están marcados de la misma forma.

DESARROLLO DE LAS REGLAS

La HRB recientemente repasó sus objetivos. Lo hizo en el contexto de los objetivos globales de la FIH y las tendencias generales del deporte en todo el mundo. Como resultado, el foco actual está puesto en:

- Hacer el juego más fácil de comprender



A.A.A.H.

*Asociación Argentina de Árbitros
de Hockey sobre Césped y Pista*

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

- Revisar y responder a los requerimientos de seguridad
- Asegurar que el juego, representado por las Reglas del Hockey, es atractivo para los jóvenes jugadores
- Incrementar el período de tiempo que la bocha está en juego y en el ataque

Algunos de estos objetivos son generales y expresan que la HRB regularmente echa un vistazo general a todas las Reglas. La referencia a la seguridad implica que, como está escrito en ediciones anteriores de las Reglas, la HRB continuará revisando acciones específicas, como el corner corto, pero también hará una mirada amplia sobre seguridad durante el juego.

El último objetivo mencionado es más específico. La HRB todavía tiene en mente opciones como el requerimiento de "los tres afuera", al que hace referencia en la introducción de las Reglas 2005, pero también estará atenta a otras propuestas.

La HRB está abierta a recibir sugerencias para mejoras en las Reglas, en forma de cambios o de aclaraciones a las Reglas existentes.

Para proveer un foco para esta actividad en conjunto con la FIH, Roger Webb, que durante un tiempo ha sido el Secretario de la HRB, ahora tiene el cargo de Manager Técnico en la oficina de la FIH en Lausana. El estará feliz de brindar explicaciones de las Reglas actuales y de recibir sugerencias para cambios. Se lo puede contactar por email a través de: info@worldhockey.org o puede utilizarse la dirección postal de la FIH.

EL FUTURO

Esta edición de dos años de la Reglas del Hockey cubre el período que incluye los Juegos Olímpicos de Beijing 2008. Este es un objetivo importante, pero la HRB tiene en mente que las Reglas se aplican a todos los niveles.

Es el compromiso de la HRB mantener el disfrute del juego para hombres, mujeres, adultos, jóvenes, jugadores regulares y de elite. Este acercamiento reconoce al Hockey como un deporte para recreación y ejercicio saludable, además del desarrollo de habilidades, y que todo esto es en un marco de amistad a través del deporte.

Wolfgang Rommel
Presidente, Comité de Reglas



TERMINOLOGIA

Jugador

Uno de los participantes de un equipo.

Equipo

Un equipo consiste de un máximo de 16 personas compuesto de un máximo de once jugadores en la cancha y hasta cinco suplentes.

Jugador de campo

Uno de los participantes en la cancha que no es el arquero.

Arquero

Uno de los participantes de cada equipo que viste equipamiento protector, o una remera de color diferente a la de los dos equipos y un casco protector, y que tiene los privilegios de un arquero.

Atacante

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

Defensor

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

Línea de fondo

La línea más corta del perímetro (55 metros).

Línea de gol

La línea de fondo entre los postes del arco.

Líneas laterales

Las líneas longitudinales del perímetro (91.40 metros).

Círculo

El área incluye los dos cuartos de círculos y las líneas que los unen a cada final de la cancha opuesto al centro de las líneas de fondo.

Area de 23 metros

El área incluye el campo de juego después de cruzar la línea de 22.90 metros hacia cada línea de fondo y entre las líneas laterales.

Jugando la pelota

Parando, desviando o moviendo la bocha con el palo; en el caso del arquero, también parando, desviando o moviendo la bocha con los protectores de pies o piernas.

Golpe

Para golpear la bocha se utiliza un movimiento oscilante del palo hacia la pelota.

Empujar

Mover la bocha a lo largo del suelo usando un movimiento de empuje del palo después de que este sea puesto cerca de la bocha. Cuando un empuje es realizado, tanto la bocha como la cabeza del palo están en contacto con el suelo.

Flick

Empujar la bocha para que esta se levante del suelo.

Cucharear

Levantar la bocha fuera del suelo poniendo la cabeza del palo bajo la bocha y usando un movimiento de levantamiento.

Derecho

Jugando la bocha sobre la derecha del jugador en dirección hacia adelante.

Tiro al arco

La acción de un atacante intentando marcar un gol tocando la bocha desde dentro del área hacia el arco.

Distancia de juego

La distancia dentro de la cual un jugador es capaz de alcanzar la bocha para tocarla.

Quite

Una acción para detener a un oponente para recuperar la posesión de la bocha.

Infracción

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros
de Hockey sobre Césped y Pista

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

JUGANDO EL JUEGO

1 - CAMPO DE JUEGO

- 1.1 El campo es rectangular, y tiene 91.40 mts. de largo y 55.00 mts. de ancho.
- 1.2 Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
- 1.3 Las líneas de gol están en la parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
- 1.4 Una línea central está marcada cruzando la mitad de la cancha.
- 1.5 las líneas conocidas como 23 mts, están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 22.90 mts de las líneas de fondo.
- 1.6 Las áreas referidas a los círculos están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente al centro de las líneas de fondo.
- 1.7 El punto del penal tiene un diámetro de 150 mm. y está marcado en frente del centro de cada arco con su centro a 6.40 mts desde el borde interno de la línea de gol.
- 1.8 Todas las líneas son de 7.5 cm. de ancho y estas forman parte de la cancha.
- 1.9 Los banderines del corner deben tener un poste de entre 1.20 y 1.50 mts de altura y están situados en cada esquina del campo.
- 1.10 Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo.

2 - COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 2.1 Un máximo de 11 (once) jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento del partido.
- 2.2 Cada equipo puede tener un arquero en el campo, o puede jugar sólo con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

- a - **Un arquero, con privilegios de arquero, utilizando equipo protector completo, compuesto como mínimo por un casco protector, pads, kickers y una remera de diferente color, o**
- b - **Un arquero, con privilegios de arquero, utilizando solamente un casco protector y una remera de diferente color, o**
- c - **Solamente jugadores de campo, ningún jugador tiene privilegios de arquero y en consecuencia, ningún jugador utiliza casco protector o remera de diferente color.**
- d - **Un equipo puede cambiar entre estas opciones, realizando un cambio.**

- 2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir con jugadores que no estén en el campo de juego:
 - a - Las sustituciones están permitidas en cualquier momento del partido, excepto cuando se ha otorgado un corner corto y hasta que este haya sido completado; durante este período solo será permitida la sustitución, por lesión o suspensión, del arquero defensor.
 - b - No hay límite para el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo, o para la cantidad de veces que un jugador puede sustituir o ser sustituido.
 - c - La sustitución de un jugador está permitida después que el mismo ha dejado el campo.
 - d - No se permite la sustitución de jugadores suspendidos mientras dure la suspensión.
 - e - Una vez completado el período de suspensión, el jugador suspendido puede ser sustituido sin reingresar al campo.
 - f - Los jugadores de campo deben ingresar o salir del campo, a los efectos de una sustitución, a una distancia de no más de 3 metros de la línea central, en un lado del campo convenido con los árbitros.
 - g - Los arqueros tienen permitido ingresar o dejar el campo por una sustitución **cerca** del arco que defienden.
 - h - El tiempo **DEBERÁ** ser detenido para la sustitución del arquero **vistiendo equipamiento protector completo, pero NO para otras sustituciones.**



- 2.4 Cuando un corner corto es otorgado, las sustituciones pueden realizarse cuando:
- Un gol es anotado.
 - Un atacante comete una infracción.
 - La bocha sale a más de 5 metros fuera del círculo.
 - La bocha sale del círculo por segunda vez.
 - La bocha es jugada por la línea de fondo y otro corner corto no es otorgado.
 - Un defensor comete una infracción y otro corner corto no es otorgado.
 - Un penal es otorgado.
 - Un bully es otorgado.
- Si otro corner corto es otorgado, la sustitución no puede tomarse hasta que el corner corto no haya terminado.**
- 2.5 Los jugadores que dejan la cancha para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo entre las líneas de 23 metros.
- 2.6 Ninguna otra persona excepto los jugadores de campo, arqueros y árbitros pueden estar en el campo durante el juego, sin permiso de los árbitros.
- 2.7 Los Jugadores dentro y fuera de la cancha están bajo la autoridad de los árbitros mientras dura el juego y aún en el intervalo de entre tiempo.
- 2.8 Un jugador lastimado o sangrando debe abandonar el campo a menos que una razón médica determine lo contrario, y no deberá retornar al campo hasta que sus heridas sean cubiertas y sus ropas no estén manchadas con sangre.
- ### 3 - CAPITANES
- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.
- 3.3 Los capitanes **deben vestir una banda en un brazo como distintivo o una distinción similar en el brazo superior u hombro.**
- 3.4 Los capitanes son **responsables** del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se realicen correctamente.
- Una penalidad personal es otorgada si un capitán no ejerce alguna de sus responsabilidades.**
- ### 4 - JUGADORES, VESTIMENTA Y EQUIPOS
- Las regulaciones de los torneos están disponibles en la oficina de la FIH proveen información adicional y los requerimientos para la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. También conviene revisar las regulaciones establecidas por las federaciones continentales y las asociaciones nacionales.**
- 4.1 Los jugadores de campo de un mismo equipo deberán usar todos la misma ropa.
- 4.2 Los jugadores no deberán usar nada que sea peligroso para los demás jugadores. Los jugadores:
- pueden utilizar guantes protectores que no incrementen significativamente el tamaño natural de la mano.**
 - Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.**
 - Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada.**
 - Y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.**
 - Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso que ajuste perfectamente a la cara,**



para defender un corner corto o un penal, mientras dure la ejecución de ese corner corto o penal.

- **No tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.**

4.3 Los arqueros deben usar sobre cualquier protección de la parte superior del cuerpo una ropa de color diferente a la de ambos equipos.

4.4 Los arqueros deben usar:

- a - Equipo protector completo, compuesto como mínimo por un casco protector, pads, kickers, excepto cuando ejecutan un penal a favor de su equipo, que pueden quitarse el casco y cualquier protección de las manos.

O, si el equipo elige esta opción:

- b - Solamente casco protector.

- **Un casco completo, que incorpore una protección total para la cara y la garganta es recomendado.**

- **El equipamiento siguiente está permitido solamente para los arqueros completamente equipados: protección para el cuerpo, hombros, codos, antebrazos y manos; pads y kickers.**

4.5 Ropas o equipos de protección que incrementen significativamente las medidas naturales del cuerpo del arquero o área de protección no están permitidos.

4.6 El palo tiene una forma tradicional con un mango y una cabeza curva que es plana en su lado izquierdo:

- a - El palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.
- b - Incluyendo los cobertores o algún protector, el palo deberá pasar a través de un anillo de metal de diámetro interno de 51 mm.
- c - La curvatura a lo largo del palo debe ser suave y continua en todo el largo, debe estar sobre la cara plana o en el revés, pero no de los dos lados y está limitada a 25 mm.
- d - El palo debe cumplir en un todo con las especificaciones de la FIH.

4.7 La bocha es esférica, dura y blanca (o un color convenido que contrasta con la superficie de juego).

Las especificaciones detalladas del palo, bocha, y el equipamiento del arquero están provistas en una sección aparte al final de estas reglas.

5 - PARTIDO Y RESULTADO

5.1 El juego consiste en dos períodos de 35 minutos y un intervalo de 5 minutos.

Otros intervalos y períodos podrán ser acordados entre los equipos excepto lo especificado en las regulaciones para competiciones particulares.

5.2 El equipo que anote más goles es el ganador, si ningún gol ha sido marcado o si los equipos convierten la misma cantidad de goles el resultado del partido es un empate.

Información sobre el tiempo extra y una competición de penales como las maneras de alcanzar un resultado en un partido empatado es incluida en las Regulaciones del Torneo disponible de la Oficina de FIH.

6 - COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

6.1 Una moneda se arroja al aire.

- a - El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en el primer tiempo del partido o elige comenzar el partido con un pase desde el centro.
- b - Si el equipo que gana el sorteo elige hacia qué arco atacar en la primera mitad del partido, el otro equipo comienza el partido con un pase del centro.
- c - Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido con un pase del centro, el otro equipo elige hacia que arco atacar en la primera mitad del partido.

6.2 La dirección de juego se invierte en la segunda mitad del partido.



- 6.3 Un pase desde el centro es tomado para:
- a - Empezar el partido, por el jugador del equipo que gana el sorteo si ellos escogieran esta opción; de otro modo por el equipo contrario.
 - b - Luego de la primera mitad, por un jugador del equipo contrario al que lo hizo en la primera etapa.
 - c - Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol o le fue otorgado un gol.
- 6.4 Tomando un pase de centro:
- a - Se toma desde el centro de la cancha.
 - b - Está permitido jugar la bocha en cualquier dirección.
 - c - Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.
 - d - Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.
- 6.5 Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:
- a - Un bully se toma cerca de donde estaba la bocha cuando el juego fue detenido **pero no dentro de los 15 metros desde la línea de fondo.**
 - b - La bocha se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.
 - c - Los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso al derecho de la pelota y entonces tocan juntos una vez simplemente las caras llanas de sus palos encima de la bocha después de esto se permite que cualquier jugador toque la pelota.
 - d - Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 5 metros de la bocha.
- 6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 15 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado u otorgado.

7 - PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

- 7.1 La bocha está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.
- 7.2 Un jugador del equipo, que no fue el último en tocar la bocha antes de que la misma saliera del círculo, reanudará el juego.
- 7.3 Cuando la bocha sale por las líneas de costado, el juego es reanudado donde la bocha cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.
- 7.4 Cuando la bocha sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:
- a - Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la bocha en los 15 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la bocha cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.
 - b - Si fue jugada de manera no intencional por un defensor, o desviada por el arquero, el juego se reanuda con la bocha sobre la línea lateral, a 5 metros de la línea de fondo, y del lado más cercano a donde la bocha salió del campo (derecha o izquierda del arco) los procedimientos para los tiros libres se aplican sobre este.
 - c - Si es jugada de manera intencional por un defensor por su propia línea de fondo, a menos que sea desviada por el arquero, el juego se reanudará con un corner corto.

8 - FORMA DE ANOTACION

- 8.1 Un gol es anotado cuando la bocha es jugada dentro del círculo por un atacante y esta sin salir del mismo, cruza completamente la línea de gol y por debajo del travesaño.
- La bocha puede ser jugada por un defensor o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada en el círculo por un atacante.**
- 8.2 Un gol es anotado si se otorga como resultado de un penal.

9 - CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES

Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.



- 9.1 El partido se juega entre dos equipos con no más de 11 (once) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.
- 9.2 Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.
Los jugadores no deben alzar sus palos sobre las cabezas de otros jugadores.
- 9.3 Los jugadores **no deben tocarse, agarrarse o interferir** con otros jugadores o sus palos o vestimenta.
- 9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.
- 9.5 Los jugadores no deben jugar la bocha con el revés del palo.
- 9.6 Los jugadores no deben golpear fuerte la bocha con el canto de derecho del palo.
Esto no prohíbe utilizar el canto de derecho del palo en forma controlada en un quite, levantando la bocha por sobre el palo de un oponente, o sobre un arquero que se encuentra acostado sobre el piso o al efectuar un pase largo a través del campo.
El uso del canto de revés del palo se ha determinado como una habilidad técnica y está permitido, sujeto a peligro.
- 9.7 Los jugadores no deben jugar la bocha con ninguna parte del palo cuando la bocha está sobre la altura del hombro, **excepto los defensores**, que pueden utilizar el palo para detener o desviar una bocha que va hacia el arco a cualquier altura.
El defensor no debe ser penalizado si, en un tiro al arco a cualquier altura, su palo no está totalmente quieto o si se está moviendo hacia la bocha cuando intenta detener o desviar el tiro. Sólo si la bocha es realmente golpeada mientras se encuentra por encima del hombro y un gol es evitado, un penal debe ser otorgado.
- 9.8 Los jugadores no deberán jugar la pelota de forma peligrosa, o de manera que lleve a juego peligroso.
Una pelota es considerada peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores.
La falta se tomará donde la acción que causó el peligro tuvo lugar.
- 9.9 Los jugadores no deberán levantar intencionalmente una bocha de una pegada, excepto en un tiro al arco.
Una bocha elevada por un golpe debe ser juzgada explícitamente por su intencionalidad.
No es una falta elevar la bocha sin intención de un golpe, incluyendo en un tiro libre en cualquier parte del campo, a menos que sea peligroso.
Si la bocha es elevada sobre el palo o cuerpo de un oponente que se encuentra en el suelo inclusive dentro del círculo, esta permitido a menos que se juzgue si es peligroso.
Los jugadores pueden levantar la bocha con un flick o scoop mientras no sea peligroso.
Un flick o scoop hacia un oponente que se encuentra dentro de los 5 metros es considerado peligroso. Si el oponente está corriendo claramente hacia el tiro o hacia el jugador, sin intención de jugar la bocha con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.
- 9.10 Los jugadores no deben acercarse a menos de 5 metros de un oponente recibiendo una bocha elevada que esta cayendo hasta que haya sido recibida, controlada y este en el suelo.
El receptor inicial tiene la prioridad para recibir la bocha. Si no es claro que jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevo la bocha, debe dejar al oponente recibirla.
- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, levantar, arrojar o llevar la bocha con cualquier parte de sus cuerpos.



No siempre es una falta si la bocha pega en el pie, mano o cuerpo del jugador. El jugador sólo comete una falta si intencionalmente usa su pie, mano o cuerpo para jugar la bocha, o si se posiciona intencionalmente para detener la bocha de esta manera.

No es una falta si la bocha golpea la mano que sostiene el palo, si de otra forma la bocha hubiese pegado en el mismo.

9.12 Los jugadores no deben obstruir a un oponente que este tratando de tomar la bocha.

Los jugadores obstruyen si:

- * **Apoyan la espalda en un oponente.**
- * **Físicamente interfieren con su cuerpo o palo a un oponente.**
- * **Cubren la pelota de un quite legítimo, con su palo o cualquier parte del cuerpo.**

Un jugador quieto que recibe la bocha puede estar mirando en cualquier dirección.

Un jugador con la bocha puede moverse en cualquier dirección excepto hacia un oponente.

Un jugador que corre en frente de o bloquea a un oponente que juega legítimamente la bocha para detenerlo, es obstrucción (esta es a la tercera parte u obstrucción a la sombra). Esto también se aplica si un atacante corre a través o bloquea defensores (incluyendo al arquero) cuando un corner corto se está tomando.

9.13 Los jugadores no deben quitar a menos que estén en una posición para jugar la bocha sin contacto del cuerpo.

9.14 Los jugadores **no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco** que sus oponentes están defendiendo.

9.15 Los jugadores no deben forzar a un oponente a cometer una infracción sin intención.

Jugando la bocha clara e intencionalmente contra alguna parte del cuerpo de un oponente puede ser penalizado como una falta manufacturada.

Forzar a un oponente a obstruir (a veces embistiendo al oponente corriendo hacia él o quitando su palo) debe siempre ser penalizado.

9.16 Los jugadores **no deben cambiar** sus palos entre que se otorga y se completa un corner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.

9.17 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipamiento dentro de la cancha, a la bocha, o a otro jugador, árbitro o persona.

9.18 Los jugadores no deben retrasar el juego para ganar beneficio haciendo tiempo.

10 - CONDUCTA DE JUEGO: ARQUEROS

10.1 Un arquero que:

a - Utiliza equipamiento protector compuesto al menos por un casco protector, pads y kickers **no debe tomar parte en el juego fuera de la línea de 23 metros que defiende, excepto para tomar un tiro penal.**

b - Utiliza solamente un casco protector **no puede tomar parte del juego fuera de la línea de 23 metros que defiende mientras utiliza el casco protector, pero puede quitarse el casco y tomar parte en el juego en cualquier lugar del campo.**

El casco protector debe ser utilizado al defender un corner corto o un penal.

10.2 Cuando la bocha está dentro del círculo que defiende, y tiene el palo en la mano, el arquero puede:

a - Utilizar su palo, equipo protector o cualquier parte del cuerpo para rechazar, desviar (en cualquier dirección, incluso por la línea de fondo) o detener la bocha.

Esto permite a los arqueros utilizar sus manos, brazos o cualquier otra parte de su cuerpo para rechazar la bocha, pero sólo como parte de una acción



para prevenir un gol, pero no para impulsar la bocha con fuerza para que recorra una larga distancia.

b - Utilizar su palo, pie, pierna, kickers o pads para impulsar la bocha con fuerza.

10.3 Los arqueros no deben acostarse sobre la bocha.

10.4 Cuando la bocha está fuera del círculo que defienden, sólo pueden jugar la bocha con sus palos.

11 - CONDUCTA DE JUEGO: ARBITROS

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

11.2 Cada árbitro es el responsable primario de las decisiones en una mitad de la cancha durante el encuentro.

11.3 Cada árbitro es responsable para decidir sobre los tiros libres en el círculo, corner cortos, penales y goles en una mitad de la cancha.

11.4 Los árbitros son responsables de anotar y guardar un registro de los goles anotados u otorgados y de las tarjetas de advertencias o suspensiones que utilizaron.

11.5 Los árbitros son responsables de asegurar que el tiempo completo sea jugado, y de indicar el final de tiempo para cada mitad y para que se complete un corner corto si una mitad es prolongada.

11.6 Los árbitros usaran el silbato para:

a - Comenzar y finalizar cada mitad de tiempo.

b - Comenzar un bully.

c - Marcar una penalidad.

d - Comenzar y finalizar un penal.

e - Indicar un gol.

f - Recomenzar el partido después de que un gol fue anotado u otorgado.

g - Recomenzar el partido después de un penal y cuando un gol no fue anotado u otorgado.

h - Parar el tiempo para la sustitución de un arquero y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.

i - Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.

j - Indicar, cuando es necesario, que la bocha ha salido completamente del campo.

11.7 Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.

11.8 Si la pelota golpeará a un árbitro, persona desautorizada o cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa.

12 - PENALIDADES

12.1 Ventaja: una penalidad es otorgada solo cuando un jugador de un equipo haya sido puesto en desventaja por una infracción a las reglas cometida por un oponente.

Si otorgar una penalidad no es una ventaja para el equipo que no quebró las reglas, el juego debe continuar.

12.2 Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:

a - Por una infracción de un jugador entre las líneas de 23 metros.

b - Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 23 metros que sus oponentes están defendiendo.

c - Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de área de 23 metros que está defendiendo.

12.3 Un corner corto es otorgado:

a - Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.

b - Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la bocha o una oportunidad de jugarla.

c - Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 23 metros que están defendiendo.

d - Por jugar intencionalmente la bocha por la línea de fondo por parte de un defensor.



Los arqueros pueden desviar la bocha con su palo, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo por la línea de fondo.

e - Cuando la pelota queda alojada en las ropas o equipamiento de un jugador mientras se encuentre dentro del círculo que está defendiendo.

12.4 Un penal es otorgado:

a - Por una infracción de un defensor dentro del círculo **que previene la probable anotación de un gol.**

b - Por una infracción **intencional de un defensor dentro del círculo contra un oponente que tiene la posesión de la bocha o una oportunidad de jugarla.**

c - Cuando los defensores cruzan persistentemente la línea de fondo antes de lo permitido durante la ejecución de un corner corto.

12.5 Si hubiera otra falta o mala conducta después de que una penalidad haya sido otorgada:

a - Un tiro libre puede ser progresado hasta 10 metros.

Un tiro libre para el ataque no podrá ser llevado dentro del círculo.

b - Una penalidad mayor puede ser otorgada.

c - Una penalidad personal puede ser otorgada.

d - Una penalidad puede revertirse si la infracción subsiguiente fue cometida por el equipo que primero le fue otorgada la penalidad.

13 - PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

13.1 Ubicación de un tiro libre:

a - Un tiro libre es tomado **cerca** de donde ocurrió la infracción.

"CERCA DE" significa dentro de la distancia de juego permitida de donde ocurrió la infracción y sin tomar una ventaja significativa.

El sitio de donde se tome el tiro libre debe ser más preciso cuando la infracción ocurre cerca del círculo.

Un tiro libre para el equipo que está atacando en una distancia pequeña fuera del círculo no debe ser arrastrado dentro del círculo; la bocha debe dejar el palo antes de entrar al círculo.

b - Un tiro libre otorgado fuera del círculo a la defensa dentro de la zona de 15 metros de su línea de fondo, podrá ejecutarse en la misma línea del lugar de la falta y hasta 15 metros de la línea de fondo y paralelo a la línea de costado.

c - Un tiro libre otorgado dentro del círculo a la defensa es tomado en cualquier lugar dentro del círculo o hasta 15 metros desde la línea de fondo en línea con la localización de la falta y paralela a la línea lateral.

13.2 Procedimientos para tomar un tiro libre, un pase de centro y para poner la bocha en juego después de que ha salido del campo:

a - La bocha debe estar quieta.

b - La bocha es empujada o golpeada y debe moverse **por lo menos 1 (un) metro** antes de que otro jugador del mismo equipo la toque.

Una "arrastrada" usada como tiro libre no debe ser jugada dos veces.

c - La bocha no debe ser levantada intencionalmente.

d - Después de jugar la bocha, el jugador que tomó el tiro libre no debe volver a jugarla o aproximarse dentro de la distancia de juego antes de que otro jugador la juegue.

e - Los oponentes deben estar a por lo menos 5 metros de la bocha.

Si un jugador se encuentra dentro de los 5 metros de la bocha pero no influenciara en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.

f - Cuando un tiro libre es otorgado a un atacante dentro de los 5 metros del círculo, todos los demás jugadores deben estar por lo menos a 5 metros de la bocha.

13.3 Tomando un corner corto:



- a - La bocha es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 10 metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- b - Un atacante empuja o golpea la bocha sin levantarla intencionalmente.
- c - Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá **tener por lo menos un pie fuera de la cancha.**
- d - Los demás atacantes deben estar en la cancha fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.
- e - Ningún atacante ni defensor puede estar a menos de 5 metros de la bocha cuando el tiro es tomado.
- f - No más de cinco defensores incluyendo al arquero, si hay uno, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.
- g - Los otros defensores deben estar más allá de la línea central.
- h - Hasta que la bocha haya sido jugada, ningún atacante excepto el que empuja o golpea la bocha desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo, y ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.
Si el equipo que defiende un corner corto optó por jugar solamente con jugadores de campo, ninguno de estos jugadores tiene privilegios de arquero.
- i - Después de jugar la bocha, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
- j - un gol no podrá ser anotado antes de que la bocha salga del círculo.
- k - si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la bocha debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), **antes de que cualquier desvío sea realizado**, y para que un gol sea válido.
Los requerimientos de esta regla se aplican aún si la bocha toca el palo o cuerpo de un defensor antes del primer tiro al arco.
Si el primer tiro al arco es un golpe y la bocha es o será demasiado alta al cruzar la línea de gol, debe ser penalizado aún si la bocha es desviada por el palo o cuerpo de algún otro jugador.
La bocha podrá viajar a más de 46 cm. de altura durante su vuelo hacia el arco, antes de cruzar la línea de gol, siempre y cuando no haya peligro y esta pueda bajar por sí sola antes de cruzar la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm.
El "SLAP SHOT" que involucra un push largo o un movimiento de barrido con el palo antes de hacer contacto con la bocha, es considerado como un golpe.
- l. Para segundos y subsiguientes tiros al arco, y para flicks, desvíos y cucharitas, está permitido elevar la bocha a cualquier altura, pero esto no debe ser peligroso.
Un defensor que corre claramente contra el tiro o contra el ejecutante sin intención de jugar la bocha con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.
Si durante la ejecución de un corner corto un defensor se encuentra a menos de cinco metros de la bocha en el primer tiro al arco y es golpeado debajo de la rodilla, otro corner corto debe ser otorgado; si es golpeado encima de la rodilla en una posición normal, el tiro es considerado peligroso y un tiro libre debe ser otorgado a la defensa.
- m. Las reglas del comer corto no se aplican si la bocha saliera más allá de los 5 metros del círculo.

13.4 El partido es prolongado en el medio tiempo y cuando termina para permitir que se complete el corner corto o cualquier subsiguiente corner corto o penal. Para este propósito, el comer corto se completa cuando:



- a - Un gol es anotado.
- b - Un atacante comete una infracción.
- c - La bocha sale de los 5 metros del círculo.
- d - La bocha sale del círculo por segunda vez.
- e - La bocha es jugada por la línea de fondo y otro corner corto no es otorgado.
- f - Un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro corner corto.
- g - Un penal es otorgado.

Si el juego es detenido durante la realización de un corner corto por una lesión o cualquiera otra razón y ninguna penalidad es sancionada, el corner corto debe jugarse de nuevo.

13.5 Ejecutando un penal:

- a - El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.
- b - Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 23 metros, y no deben influenciar el tiro.
- c - La bocha es ubicada en el punto penal.
- d - El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego y de la bocha antes de comenzar el tiro.
- e - El jugador que defiende el tiro debe estar con los dos pies en la línea de gol y no debe abandonarla o mover sus pies antes de que la bocha sea jugada.
- f - Si el jugador que defiende el tiro es un arquero defensor **debe vestir el casco protector**; si el jugador que defiende el tiro esta tomando parte del juego como jugador de campo, **solamente puede utilizar una mascara facial como equipo protector**.
Si el equipo que defiende el tiro optó por jugar solamente con jugadores de campo, y no realizar una substitución por un arquero para defender el penal, el defensor solamente podrá utilizar su palo para detener el tiro.
- g - Se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal.
- h - El jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato.
Tanto el atacante como el arquero no deben demorar la realización del penal.
- i - El jugador que toma el tiro no podrá amagar al jugar la bocha.
- j - El atacante para tomar el tiro debe empujar, hacer un flick o cucharear la bocha y es permitido levantarla a cualquier altura.
No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.
- k - El jugador que tire el penal debe jugar la bocha solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la bocha o al jugador que defiende el tiro.

13.6 El penal es completado cuando:

- a - Un gol es anotado u otorgado.
- b - La bocha queda detenida dentro del círculo o alojada en el equipo del arquero, es tomada por el arquero, o va fuera del círculo.

13.7 Por una infracción durante la ejecución de un penal:

- a - Por parte de quien tira el penal: **un tiro libre es otorgado a la defensa.**
- b - Cuando el jugador que defiende el penal previene que un gol sea anotado, pero deja la línea de gol o mueve los pies antes que la bocha haya sido jugada: **el tiro debe tomarse nuevamente.**
- c - **Para la primera falta de este tipo, el jugador debe ser advertido (tarjeta verde), y por subsiguientes faltas debe ser suspendido (tarjeta amarilla).**
- d - Por cualquier otra falta cometida por el jugador que defiende el tiro penal, que evita que un gol sea convertido: **un gol debe ser otorgado.**
- e - Por una falta cometida por el jugador que defiende el tiro penal que no evita un gol: **el tiro penal debe ser tomado nuevamente.**



A.A.A.H.

Asociación Argentina de Árbitros
de Hockey sobre Césped y Pista

Reglamento de Hockey sobre Césped
Versión actualizada al 01 de enero de 2007

- f - Por una falta de un jugador del equipo que defiende el tiro penal y un gol no es anotado: **el tiro penal debe tomarse nuevamente.**
- g - Por una falta de un jugador del equipo que toma el tiro penal y un gol es convertido: **el tiro penal debe tomarse nuevamente.**

14 - PENALIDADES PERSONALES

- 14.1 Por una falta, el jugador que la comete puede ser:
 - a - Avisado (**indicado con palabras**).
 - b - Advertido (**indicado con una tarjeta verde**).
 - c - Suspendido temporariamente por un **mínimo** de 5 minutos de tiempo de juego (**indicado con una tarjeta amarilla**).
Mientras dure la suspensión temporaria de cada jugador que esté dentro o fuera del campo, el equipo al que pertenece el jugador jugará con un jugador menos.
 - d - Suspendido de forma permanente del partido en disputa (**indicado con una tarjeta roja**).
Por cada suspensión permanente, el equipo al que pertenece el jugador jugará lo que resta del partido con un jugador menos.
Una penalidad personal puede ser otorgada en forma adicional a la penalidad apropiada.
- 14.2 Los jugadores suspendidos temporariamente deben permanecer en un lugar designado, hasta que el árbitro que lo suspendió lo autorice a volver al juego.
- 14.3 Los jugadores suspendidos temporariamente tienen permitido reunirse con su equipo en el medio tiempo. Después deberán regresar al lugar designado para completar su suspensión.
- 14.4 La duración de la suspensión temporaria puede extenderse por mala conducta del jugador suspendido.
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deberán dejar el campo y el área que lo rodea.



ARBITRAJE

1 - OBJETIVOS

- 1.1 Arbitrar hockey es una manera desafiante, pero gratificante de participar en el juego.
- 1.2 Los árbitros contribuyen al juego:
 - a - Ayudando a levantar el standard del juego a niveles más altos, asegurándose que los jugadores respeten las reglas.
 - b - Asegurando que el juego se llevará a cabo dentro del espíritu del mismo.
 - c - Ayudando a que los jugadores, público y otros disfruten más del juego.
- 1.3 Estos objetivos se cumplen si los árbitros son:
 - a - Consistentes: los árbitros mantienen el respeto por los jugadores siendo consistentes.
 - b - Justos: las decisiones deben ser tomadas con sentido de justicia e integridad.
 - c - Preparados: no importa cuánta experiencia tenga un árbitro, es importante que se preparen en forma intensa para cada partido.
 - d - Concentrados: la concentración debe mantenerse todo el tiempo, nada puede distraer a un árbitro.
 - e - Accesible: un buen entendimiento de las reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.
 - f - Ser mejores: los árbitros tienen como objetivo mejorar con cada uno y todos los partidos.
 - g - Naturales: un árbitro debe ser él mismo en todo momento y no imitar a otra persona.
- 1.4 Los árbitros deben:
 - a - Tener conocimiento de las Reglas de Hockey pero recordando que el espíritu de la Regla y el sentido común deben gobernar la interpretación.
 - b - Apoyar y animar las jugadas habilidosas, tratar rápida y firmemente las infracciones y aplicar las penalidades apropiadas.
 - c - Establecer control y mantenerlo a través de todo el partido.
 - d - Utilizar todas las herramientas de control válidas.
 - e - Aplicar la regla de la ventaja como mejor sea posible para ayudar a un juego abierto y fluido sin perder el control.

2 - APLICACION DE LAS REGLAS

- 2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:
 - a - La seriedad relativa de una infracción debe ser identificada y las más serias o peligrosas, o el juego rudo, debe ser tratado de manera temprana y firme en el partido.
 - b - Las infracciones intencionales deben penalizarse firmemente.
 - c - Los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea necesario para una conducta apropiada.
- 2.2 Ventajas:
 - a - No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre, las interrupciones innecesarias al flujo del juego causan indebidos retrasos e irritan a los jugadores.
 - b - Cuando las reglas son rotas, un árbitro debe aplicar la ventaja si esto es lo más beneficioso para el equipo que la sufre.
 - c - La **posesión de la bocha no significa que sea una ventaja**; para aplicar una ventaja, el equipo que posea la bocha debe poder desarrollar su juego.
 - d - Después de decidir dar una ventaja, una segunda oportunidad no debe ser dada para revertir la penalidad original.
 - e - Es importante anticiparse al flujo del partido, a observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.
- 2.3 Control:
 - a - Las decisiones deben ser tomadas en forma pronta, positiva, clara y consistente.



- b - Una decisión estricta al comienzo del juego, generalmente desalentará cualquier tipo de repetición de dicha falta.
- c - No es aceptable para jugadores abusar de los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos verbalmente o a través del idioma del cuerpo y actitud. Los árbitros deben tratar firmemente con el abuso de esta clase y en las circunstancias apropiadas emitir una prevención, advertencia (**la tarjeta verde**), o suspensión temporaria (**la tarjeta amarilla**) o permanente (**la tarjeta roja**). Las prevenciones, advertencias y suspensiones pueden darse de modo aislado o en la combinación con otra penalidad.
- d - Las prevenciones pueden darse a jugadores en la proximidad íntima sin detener el partido.
- e - Es posible que un jugador reciba dos tarjetas verdes o dos tarjetas amarillas por **diferentes** infracciones durante el mismo partido **pero cuando una infracción por la cual una tarjeta fue otorgada se repite, la misma tarjeta no debe ser usada de nuevo y una penalidad más severa debe ser otorgada.**
- f - Cuando se otorga una **segunda** tarjeta amarilla, **el período de suspensión debe ser significativamente más largo que la primera suspensión.**
- g - Debe ser clara la diferencia entre la duración de la suspensión de una tarjeta amarilla **por una falta menor** y la duración **por una más seria y/o una infracción física.**
- h - Cuando un jugador utiliza una conducta intencionalmente de una manera seria hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido **la tarjeta roja debe mostrarse inmediatamente.**

2.4 Penalidades:

- a - Una amplia gama de penalidades está disponible.
- b - Dos penalidades pueden usarse juntas para tratar con las malas o persistentes infracciones.

3 - HABILIDADES DE LOS ARBITROS

3.1 Las principales áreas de habilidad arbitrando son:

- a - Preparación para el partido.
- b - Cooperación.
- c - Movilidad y posicionamiento.
- d - Uso del silbato.
- e - Señalización.

3.2 Preparación para el partido:

- a - Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo suficiente a la cancha.
- b - Antes del comienzo del partido, ambos árbitros deben chequear las marcas de la cancha, los arcos y cualquier equipamiento de juego o de la cancha pueda ser peligroso.
- c - Los dos árbitros deben vestir similares colores el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.
- d - La ropa debe ajustarse a las condiciones del partido.
- e - El calzado debe satisfacer las condiciones de la cancha y debe ayudar a la movilidad.
- f - El equipamiento de los árbitros incluye una copia del reglamento actual, un silbato con sonido fuerte y distintivo, un reloj cronómetro, tarjetas de penalidades personales y material para anotar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

- a - Un buen equipo de trabajo y cooperación entre los árbitros es esencial.
- b - Previo al partido, los árbitros deben discutir y acordar como van a trabajar juntos para asistir mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe practicarse y mantenerse.
- c - Los árbitros deben tomar responsabilidades y estar preparados para asistir cuando el otro colega lo necesite o tenga dificultades de ver ciertas partes del campo. Si es



necesario y su movilidad es buena, el árbitro debe estar preparado para cruzar la línea central y aproximarse en la mitad del campo de su colega para asistirlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores, que las decisiones son correctas.

d - Un registro escrito de goles anotados y tarjetas utilizadas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento:

a - Los árbitros deben ser ágiles, para que puedan moverse y lograr las posiciones apropiadas a lo largo del partido.

b - Los árbitros estáticos no pueden ver el juego claramente para tomar las decisiones correctas en todo momento.

c - Los árbitros ágiles y bien posicionados pueden concentrarse bien en el flujo del partido y en las decisiones que necesitan ser tomadas.

d - Cada árbitro opera principalmente por la mitad de la cancha con la línea del centro a su izquierda.

e - En general, la posición más conveniente para árbitros es: delante de y en el derecho del equipo atacante.

f - Para el juego entre la línea central y el círculo, los árbitros deben posicionarse cerca de su línea lateral.

g - Cuando el juego está en el círculo, los árbitros deben moverse más allá de la cancha fuera del campo de juego, y cuando sea necesario, dentro del propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.

h - Para los corners cortos y después de que la bocha salga de la cancha, los árbitros deben tomar una posición con la cual tengan una visión clara para todas las acciones potenciales.

i - Para los penales, los árbitros deben posicionarse detrás y a la derecha del jugador que tome el tiro de penal.

j - Los árbitros no deben permitir que su posicionamiento interfiera con la fluidez del juego

k - Los árbitros deben estar de frente a los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

a - El silbato es la manera con la cual el árbitro se comunica con los jugadores, con el otro colega y las otras personas involucradas con el partido.

b - El silbato debe hacerse sonar con decisión y con el suficiente sonido para que todos los involucrados en el partido puedan oírlo. Este no tiene que ser extenso en todas las veces.

c - El tono y duración del silbato **debe variar para comunicar la seriedad de la infracción del jugador.**

3.6 Señalización:

a - Las señas debe ser claras y mantenerse el tiempo necesario para ayudar y asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro estén al tanto de las decisiones.

b - Solo deben utilizarse las señales oficiales.

c - Es preferible estar quieto al momento de realizar las señas.

d - La dirección de las señas no deben cruzar el cuerpo.

e - Es una mala práctica dejar de mirar a los jugadores cuando una seña o decisión es tomada; más allá de perder de vista una infracción, la concentración puede perderse, **o esto puede indicar una falta de confianza.**

4 - SEÑALES

4.1 Tiempo:

a - Comenzar el tiempo: mirar hacia el otro árbitro con un brazo extendido en el aire.

b - Detener el tiempo: mirar al otro árbitro y cruzar los brazos completamente extendidos a la altura de las muñecas por sobre la cabeza.

c - Quedan dos minutos de juego: levantar ambas manos en el aire marcando con los dos dedos índices.

d - Queda un minuto de juego: levantar una mano en el aire marcando con un dedo índice.



Después que una señal de tiempo ha sido aceptada ninguna otra señal es necesaria.

- 4.2 Bully: Mover las manos alternadamente hacia arriba y abajo enfrente del cuerpo con las palmas enfrentadas.
- 4.3 Bocha fuera de campo:
- a - Por la línea lateral: indicar la dirección del tiro con un brazo elevado horizontalmente.
 - b - Por la línea de fondo por un atacante: mirar hacia el centro del campo, y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.
 - c - Por la línea de fondo, sin intención por un defensor: apuntar con un brazo hacia la bandera del corner más cercana a donde la pelota ha cruzado la línea de fondo.
- 4.4 Gol anotado: apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.
- 4.5 Conducta de juego:
- Las señales para las infracciones por conducta de juego deben ser hechas solo si hay dudas acerca de las decisiones.**
- a - Juego peligroso: poner un antebrazo en diagonal delante del pecho.
 - b - Mala conducta y/o mal comportamiento: detener el juego y realizar un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente hacia arriba y abajo con las palmas mirando hacia abajo enfrente del cuerpo.
 - c - Pie: elevar la pierna mínimamente y tocarla con la mano cerca del tobillo o pie.
 - d - Bocha elevada: elevar las palmas de las manos, enfrentadas, horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma a 15 cm. de la otra.
 - e - Obstrucción: mantener los antebrazos cruzados, delante del pecho.
 - f - Obstrucción de terceros: abrir y cerrar los antebrazos cruzados delante del pecho en forma alternada.
 - g - Obstrucción de palo: mantener un brazo elevado horizontalmente a medio camino ente vertical y horizontal hacia fuera y hacia abajo enfrente del cuerpo, y tocar el antebrazo con la otra mano.
 - h - Distancia de 5 metros: extender un brazo en el aire, y mostrar la mano abierta con los dedos extendidos.
- 4.6 Penalidades:
- a - Ventaja: extender un brazo en forma alta desde el hombro en dirección en la cual el equipo beneficiado ataca.
 - b - Tiro libre: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
 - c - Tiro libre progresado hasta 10 metros: elevar un brazo verticalmente con el puño cerrado.
 - d - Corner corto: apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco.
 - e - Penal: apuntar con un brazo al punto del penal y con el otro hacia arriba en el aire. Esta señal indica también la detención del reloj.



ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA Y EQUIPAMIENTO

1 - CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO

1.1 El campo es rectangular de 91,40 metros de largo y 55 metros de ancho.

El campo de juego debe continuar (para crear un área de escape) por un mínimo de 2 metros detrás de las líneas de fondo y 1 metro al costado de las líneas laterales, con una distancia adicional sin obstrucciones de 1 metro en cada caso (esto es, un total de 3 metros en el fondo y 2 metros al costado del campo). Estos son los requisitos mínimos, con la recomendación de que las respectivas áreas sean de 4+1 metro y 3+1 metro (esto es, un total de 5 metros en el fondo y 4 metros al costado del campo).

1.2 Marcas:

- a - Ninguna otra marca que no sean las descritas en este reglamento pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.
- b - Las líneas son de 75 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.
- c - Las líneas laterales y las líneas de fondo y todas las marcas son parte de la cancha.
- d - Todas las marcas deben ser realizadas en blanco.

1.3 Líneas y otras marcas:

- a - Líneas laterales: 91,40 metros de longitud.
- b - Líneas de fondo: 55,00 metros de longitud.
- c - Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes del arco.
- d - Línea central: atraviesa la mitad de cancha.
- e - Líneas de 22,90 metros: cruzan el campo a 22,90 metros de la línea de fondo, medidos desde el borde más lejano de cada línea.

Las áreas incluyen las líneas de los 22,90 metros, la parte relevante de las líneas laterales, y la línea de fondo se conocen como las áreas de 23 metros.

- f - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera de la cancha sobre cada línea lateral con el borde más lejano desde las líneas de 14,63 metros y paralela al borde externo de las líneas de fondo.
- g - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo de juego en cada línea de lateral con el borde más lejano de las líneas a 5 metros de y paralela al borde externo de las líneas de fondo.
- h - Líneas de 300 mm. de longitud son marcadas fuera del campo de juego en cada línea de fondo a ambos lados de los arcos a 5 metros y 10 metros desde el borde externo del poste del arco más cercano, como medida entre el borde más lejano de cada línea.

Las marcas descritas en la regla 1.3 f, g y h fueron movidas de adentro hacia afuera del campo en 2001. Las distancias en la regla 1.3 h fueron convertidas a metros al mismo tiempo. Estas revisiones de las marcas lograron nuevas marcas y remarcar algunas en el campo. Sin embargo, canchas existentes con marcas anteriormente mencionadas pueden continuar utilizándose.

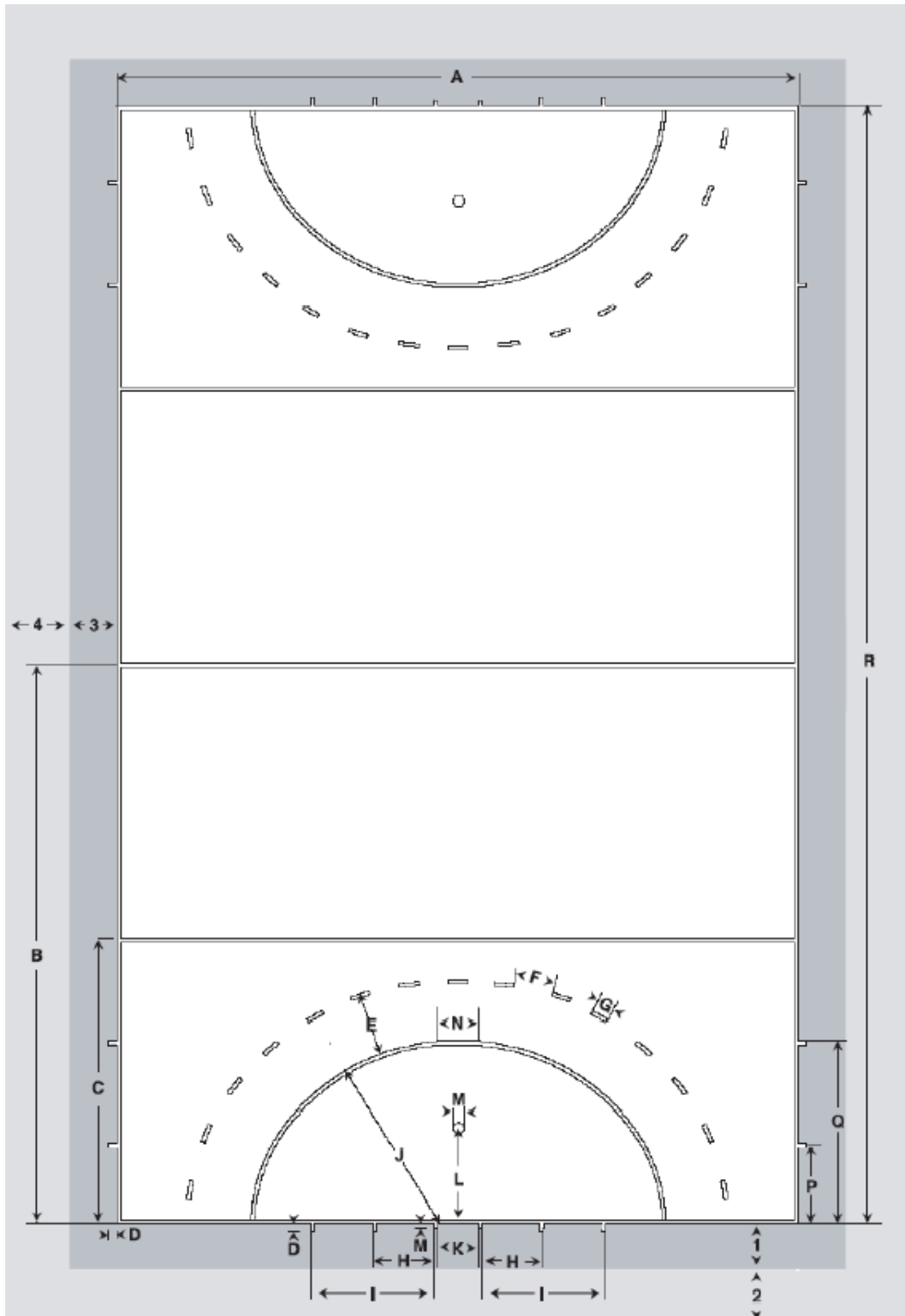
- i - Líneas de 150 mm. de longitud son marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo a 1,83 metros desde el centro de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de las líneas.
- j - El punto del penal tiene 150 mm. de diámetro y está marcado enfrente del medio de cada arco con el centro de cada punto a 6,40 metros desde el borde interno de la línea de gol.

1.4 Círculos:

- a - Líneas de 3,66 metros de longitud y paralelas a las líneas de fondo son marcadas dentro de la cancha con su medio en línea con el medio de las líneas de fondo; la distancia desde el borde externo de la línea de 3,66 metros al borde externo de la línea de fondo es de 14,63 metros.

- b - Estas líneas son continuadas sin interrupción hacia los arcos en ambas direcciones hasta encontrarse con las líneas de fondo en forma de cuartos de círculo con sus centros delante de la esquina interna del poste más cercano.
- c - Las líneas 3,66 metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.

Figura 1 – Campo de Juego





Medidas del Campo de Juego

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

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

Las distancias desde el poste son de 5 metros y 10 metros respectivamente.

1.5 Arcos:

- a - Dos postes verticales se unen por uno horizontal que se colocan en el centro de la línea de cada línea de fondo sobre las marcas externas.
- b - Los postes y travesaños son blancos, rectangulares, tienen 50 mm. de ancho y entre 50 mm. y 75 mm. de profundidad.
- c - Los postes no deben sobrepasar verticalmente más allá del travesaño y el travesaño no debe sobrepasar horizontalmente los postes verticales.
- d - La distancia entre los bordes internos de los postes es 3.66 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es 2.14 metros.
- e - El espacio fuera de la cancha, detrás de los postes y el travesaño y limitada por la red y las tablas laterales y las tablas de fondo tiene un mínimo de 0.90 metros de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1.20 metros de profundidad al nivel del suelo.

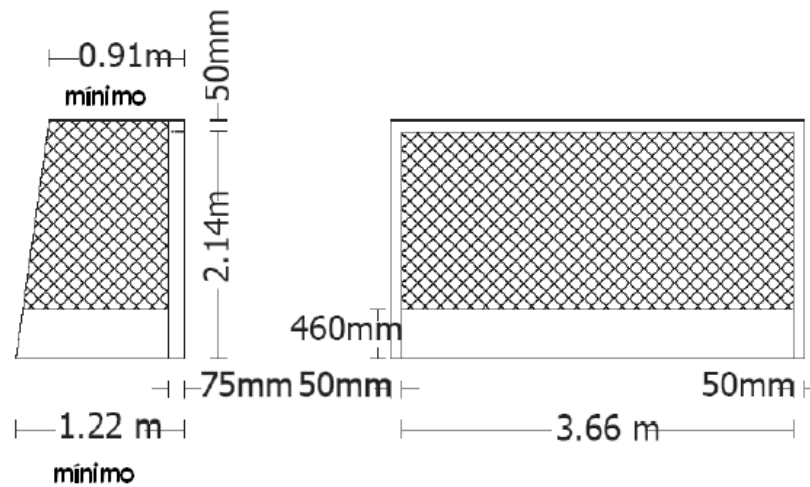
1.6 Tablas laterales y tablas de fondo:

- a - Las tablas laterales tienen una altura de 460 mm. Y un mínimo de 1.20 metros de largo.
- b - Las tablas de fondo son de 3.66 metros de longitud y 460 mm. de alto.
- c - Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a la línea de fondo y concuerda la parte posterior del poste del arco sin aumentar su anchura.
- d - Las tablas de fondo están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a la línea de fondo, y concuerdan con el final de las tablas laterales.
- e - Las tablas laterales y del fondo son de un color oscuro en su interior.

1.7 Redes:

- a - El máximo del tamaño de la malla es 45 mm.
- b - La atadura de la parte de atrás de los postes del arco y travesaño tiene intervalos de no más de 150 mm.
- c - Los sobresalientes de las redes deben estar por fuera de las tablas laterales y la tabla de fondo.
- d - Las redes deben estar aseguradas de modo de prevenir que la bocha pase entre la red y los postes del arco, el travesaño, las tablas laterales y las tablas de fondo.
- e - Las redes deben estar tensionadas solo lo necesario para que la bocha no rebote.

Figura 2 – Arco



1.8 Banderines:

- a - Los banderines tiene entre 1.20 y 1.50 metros de alto.
- b - Los banderines están ubicados en cada esquina del campo.
- c - Los banderines no deben ser peligrosos.
- d - Son de un material irrompible y deben poder sujetarse a una base inamovible.
- e - Los banderines poseen una bandera que no debe exceder los 300 mm. de anchura o longitud.

2 - PALO

Todas las medidas fueron hechas, y otras especificaciones determinadas sin coberturas o arreglos adicionales agregados al palo (esto es, con el palo en la forma en que es usado en el campo).

2.1 El palo:

- a - el palo tiene una forma tradicional que deberá ser respetado.
- b - ningún mango particular o forma de curva ha sido aceptado, pero ninguna iniciativa de formas extremas o planes fuera de los especificado se permitirá.

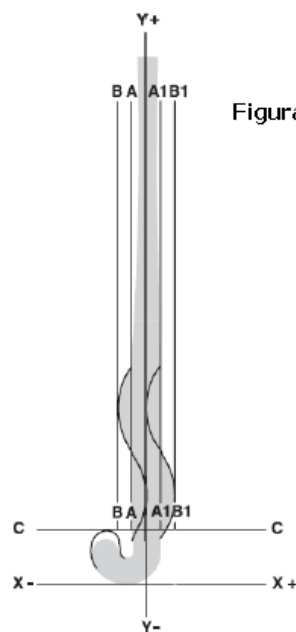


Figura 3 - El Palo

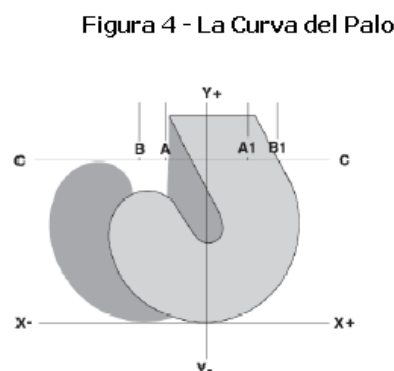


Figura 4 - La Curva del Palo



2.2 Diagramas del palo:

- a - Descripciones y especificaciones en esta regla se relaciona con las figuras 5 y 6.
- b - El palo comprende dos partes identificables, la empuñadura y la curva.
- c - El palo se muestra en ambas figuras con la empuñadura en una posición vertical, en el perpendicular principal muestra una superficie levemente horizontal (eje x).
- d - La base curva de la parte inferior del palo se muestra en posición sobre el eje x, que es el comienzo de su longitud vertical (eje y).
- e - La parte inferior termina en una línea C – C atraído paralelo al eje X, 100 mm. a lo largo del eje Y, en una dirección positiva (hacia el Y+).
- f - El eje Y es perpendicular al eje X; para los propósitos de la medida el palo se alinea para que el eje Y atraviese el centro de la parte superior de la empuñadura.
- g - La empuñadura empieza en la línea C – C y continúa en dirección Y+.

2.3 Forma y dimensiones del palo:

- a - El palo entero debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada. La empuñadura y la curva debe ser de un lado liso y continuado hasta cruzar la línea C–C.

- b - Cualquier curvatura a lo largo del palo (desviación o curva) debe ser suave y continua en todo el largo del palo, debe ser en la cara plana o en el revés, pero no en los dos, y está limitado a una profundidad de 25 mm.

La desviación o curva puede ser medida utilizando un cilindro redondo con un diámetro de 25 mm. El palo se apoya con la cara plana hacia abajo sobre una superficie plana en una posición normal. El cilindro se apoya sobre la superficie. El cilindro no debe pasar por debajo del palo en ninguna parte en todo su largo.

- c - La curva no limita a lo largo del eje X.

- d - La curva debe ser plana solo en el lado izquierdo de la misma.

- e - El lado jugable plano de la curva del palo y toda su continuación del mismo a lo largo de la empuñadura debe ser liso y en un plano singular sin convexidades ni concavidades por ese plano siendo no más de 4 mm. en cualquier dirección.

La desviación del palo jugable de la curva del palo se prueba poniendo directamente un borde por este lado sobre cualquier punto a lo largo de la curva y usando una medida de profundidad puntiaguda normal. La profundidad de curvatura cóncava debajo del borde recto no debe exceder los 4mm; la suma de profundidades debajo del borde recto a los bordes del palo no debe exceder los 8 mm.

- f - Inclusive cualquier agregado adicional utilizado, el palo debe poder atravesar un anillo con un diámetro interior de 51mm.

- g - Las líneas A – A y A1 – A1 en los diagramas son de 51mm separadamente paralelas a y equidistantes al eje Y.

- h - Las líneas A – A y B1 – B1 son de 20 Mm. de A – A y A1 – A1 respectivamente.

- i - Está permitido para la empuñadura una inclinación o curvatura para destacarse más allá de la línea A – A una vez solo a lo largo de la longitud del eje Y, hasta la línea límite B – B como máximo.

La forma y dimensiones del palo son testeadas utilizando una superficie plana, marcada con las líneas marcadas en la Fig. 5. El palo se apoya con el lado jugable hacia abajo en la citada superficie.

- j - Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (el rastro o inclinación) debe tener un perfil liso continuo a lo largo de la longitud entera, debe ocurrir a lo largo del lado de la cara o la parte de atrás del palo pero no ambos y se limita a una profundidad de 25 mm.

El rastro o la inclinación es probado usando una cuña puntiaguda que es de 25 mm. de la base llana. El palo se pone en una superficie llana. La cuña no debe pasar completamente bajo el palo en cualquier lugar a lo largo de su longitud.

- 2.4 El lado jugable del palo:
- a - el lado jugable y los bordes de ese lado son mostrados en el diagrama.
 - b - los bordes y el lado no jugable deben ser redondeados y deben tener un continuo perfil liso.
- Los jugadores deben ser conscientes que los fabricantes pueden negarse a reemplazar palos que han estado rotos o se han dañado como consecuencia de usar el borde del palo para pegarle a la pelota porque muchos palos no se han fabricado para usarlos de ese modo.**
- 2.5 El peso total del palo no puede exceder los 737 gramos.
- 2.6 La velocidad de la pelota no debe exceder el 98% de la velocidad de la cabeza del palo, bajo condiciones de prueba.
- La velocidad de la pelota está determinada por una serie de 5 pruebas en una velocidad del palo de 80Km/hora en un simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la pelota es calculada por el tiempo que la pelota tarda en pasar por dos puntos de la medición y se expresa como una porción a la velocidad del palo especificada.**
- Son usadas pelotas aprobadas por la FIH.**
- La prueba se llevó a cabo bajo condiciones prevalentes del laboratorio de una temperatura de 20C y una humedad de aproximadamente el 50%.**
- 2.7 Materiales:
- a - El palo y las posibles adiciones pueden hacerse o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos con el fin de que no sea peligroso o cause daño.
 - b - La aplicación de cintas y resinas con tal de que la superficie del palo permanezca lisa y que conforme las especificaciones del palo.
- 2.8 La FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, bajo la opinión de la Junta de Reglas de Hockey, sea inutilizable o probablemente tenga un impacto perjudicial para jugar el juego.

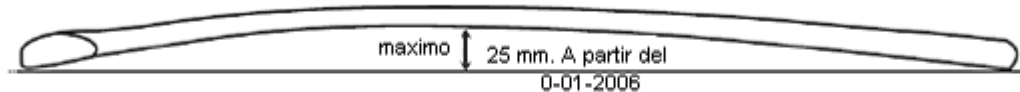


Figura 5 - Curvatura del Palo

3 - BOCHA

- 3.1 La bocha:
- a - Esférica.
 - b - Tiene una circunferencia de entre 224 mm. y 235 mm.
 - c - Peso: mínimo 156 gramos, máximo 163 gramos.
 - d - Está realizada de cualquier material y de un color blanco (o algún color que contraste con la superficie de juego).
 - e - Es dura, lisa pero permite costuras y hendiduras.

4 - EQUIPAMIENTO DEL ARQUERO

- 4.1 Protectores de manos:
- a - Cada uno tiene un ancho máximo de 228 mm. y un longitud de 355 mm.
 - b - No debe tener ningún adicional para retener el palo cuando el palo no es sostenido por la mano.
- 4.2 Protectores de piernas: cada uno tiene un ancho máximo de 300 mm.
- Las dimensiones de los protectores de las manos y piernas del arquero son medidas moderadas usando las dimensiones interiores pertinentes.**