



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

REGLAMENTO F.I.H. HOCKEY S/PISTA 2007/8

Traducido por la Asociación Argentina de Árbitros de Hockey

RESPONSABILIDAD Y OBLIGACION

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

Se pone el énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego debemos actuar considerando la seguridad de otros. Debe observarse la legislación nacional pertinente. 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 sobre Pista se aplican a todos los jugadores del hockey sobre pista 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 sobre Pista son emitidas por la Junta de Reglas de Hockey bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey. El derecho de propiedad literaria se sostiene por la Federación Internacional de Hockey.

LA DISPONIBILIDAD DE LAS REGLAS

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



CONTENIDO	página
Introducción.....	3
Terminología.....	5
JUGANDO EL JUEGO	
1. Cancha	6
2. Composición de los equipos	6
3. Capitanes	7
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores.....	8
5. Juego y resultado	9
6. Comienzo y recomienzo del juego	9
7. Pelota fuera de juego.....	10
8. Método para anotar	10
9. Conducta de juego: jugadores.....	10
10. Conducta de juego: arqueros	12
11. Conducta de juego: árbitros	13
12. Penalidades	14
13. Procedimientos para tomar penalidades	15
14. Penalidades personales	17
ARBITROS	
1. Objetivos	18
2. Aplicando las Reglas	19
3. Las habilidades arbitrando	20
4. Señales	21
ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA Y EL EQUIPAMIENTO	
1. Cancha y equipamiento de la cancha	22
2. Palo.....	25
3. Bocha	25
4. Equipamiento del arquero	25
Información adicional disponible.....	texto final



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 1° 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:



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

- Hacer el juego más fácil de comprender
- 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 las 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



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

TERMINOLOGIA

Jugador

Uno de los participantes de un equipo.

Equipo

Un equipo consiste de un máximo de 12 personas compuesto de un máximo de seis jugadores en la cancha y hasta seis suplentes.

Arquero

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

Jugador de campo

Uno de los participantes en la cancha que no es el 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 (18 a 22 metros).

Línea de gol

La línea de fondo entre los postes del arco.

Tablas laterales

Las tablas comprenden las líneas más largas del perímetro (36 a 44 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.

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.

Empujar

Mover la bocha a lo largo del piso 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 piso.

Flick

Empujar la bocha para que esta se levante del piso.

Cucharear

Levantar la pelota fuera del piso poniendo la cabeza del palo bajo la pelota y usando un movimiento del levantamiento.

El golpe (qué no se permite en el hockey sobre pista)

Golpear la bocha usando un movimiento oscilante del palo hacia la bocha.

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.



JUGANDO EL JUEGO

1 – CANCHA

- 1.1 La cancha es rectangular, no menos de 36 metros y no más de 44 metros de largo y no menos de 18 y no más de 22 metros de ancho.
- 1.2 Las tablas laterales marcan el perímetro más largo de la cancha; las líneas de fondo marcan el perímetro más corto de la cancha.
- 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 zonas llamadas círculos son marcadas dentro de la cancha alrededor de los arcos y en situación opuesta los centros de las líneas de fondo.
- 1.6 Los puntos del penal tiene un diámetro de 100 mm. y está marcado enfrente del centro de cada arco con el centro de cada punto a 7 metros del borde interno de la línea de gol.
- 1.7 Todas las líneas son de 50 mm. de ancho y estas forman parte del campo.
- 1.8 Los arcos están posicionados fuera del campo en el centro de y tocando cada línea de fondo.

Un banco para cada equipo se pone fuera y a lo largo de un lado de la cancha. Para cada mitad del partido uno de los equipos ocupa el banco más cercano al arco que ellos están defendiendo. Los suplentes deben sentarse en el banco de su equipo cuando no están en la cancha.

2 - COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

- 2.1 Un máximo de 6 (seis) 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.
Durante la suspensión temporaria el equipo castigado deberá jugar con un jugador menos.
Por una suspensión definitiva el equipo castigado jugará con un jugador menos durante lo que quede del encuentro.
 - 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:
- a - Un gol es anotado.
 - b - Un atacante comete una infracción.
 - c - La bocha sale a **más de 3 metros** fuera 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 - La bocha sale por encima de la baranda y otro corner corto no es otorgado.
 - g - Un defensor comete una infracción y otro corner corto no es otorgado.
 - h - Un penal es otorgado.
 - i - 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, para refrescarse, para cambiar el equipo o por alguna otra razón otra de una sustitución, solamente les está permitido reingresar por la **zona de los 3 metros de la línea central del lado de la cancha utilizada para las sustituciones.**
- 2.6 A ninguna otra persona más que los jugadores, los arqueros y los árbitros les está permitido permanecer en el campo de juego durante el partido sin el 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 que está lesionado o está sangrando **debe dejar la cancha a menos que las razones médicas no lo permitan y no deben volver hasta que se hayan cubierto las heridas; los jugadores no deben llevar la ropa manchada de sangre.**

3 – CAPITANES

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser elegido como capitán.
- 3.2 Un reemplazante del capitán debe ser elegido cuando el capitán sea suspendido.
- 3.3 Los capitanes **deben vestir una banda en su brazo como distintivo o una distinción similar en su brazo superior u hombro.**
- 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 realicen correctamente.
- Un corner corto es otorgado si una sustitución no es realizada como corresponde. Una penalidad personal es otorgada si un capitán no ejerce alguna de sus responsabilidades.**

4 - INDUMENTARIA Y EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

Las regulaciones de los torneos están disponibles en la oficina de la FIH, y 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,**
 - **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 pueden 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 incremente 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).
- ## 5 - JUEGO Y RESULTADO
- 5.1 El juego consiste en dos períodos de 20 minutos y un intervalo de 5 minutos.
Otros períodos e intervalo pueden ser acordados por ambos equipos excepto lo especificado en las regulaciones para las competiciones particulares.
- 5.2 El equipo que anote más goles es el ganador, si no hubieran goles marcados, o si los resultados de los equipos fueran el mismo número de goles, será 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 RECOMIENZO DEL PARTIDO

- 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 qué arco atacar en la primera mitad del partido.
- 6.2 La dirección de juego se invierte en la segunda la 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 la 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 9,10 metros desde la línea de fondo.
 - b - La pelota 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 bocha 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 bocha.
 - d - Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos **3 metros** de la pelota.
- 6.6 Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 9,10 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 - BOCHA FUERA DE JUEGO

- 7.1 La bocha está fuera de juego cuando pasa completamente por encima de las tablas laterales o las líneas de fondo.
- 7.2 Cuando la pelota pasa por sobre las tablas laterales:
- a - El juego es recomenzado dentro de un metro donde la bocha cruza la tabla.
Si esto resulta en un reinicio del juego dentro del círculo, el juego recomenzará colocando la bocha a un metro fuera del círculo, y a un metro de la tabla lateral.
 - b - El juego es recomenzado por un jugador del equipo que no tocó o jugó la bocha inmediatamente antes de que salga del campo.
 - c - Los procedimientos para tomar un empuje son aplicados.
- 7.3 Cuando la bocha sale por la línea de fondo impulsada por un delantero, sin intención por un defensor, o desviada por el arquero, y ningún gol es anotado:



- a - El juego se reanuda con la bocha en los 9,10 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo.
 - b - El juego se reanuda por un jugador del equipo defensor.
 - c - los procedimientos para tomar un empuje son aplicados.
- 7.4 Cuando la bocha es jugada intencionalmente sobre la línea de fondo por un defensor, a menos de 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 pelota es jugada dentro del círculo por un atacante y no sale del círculo antes de que pase 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 6 (seis) 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 el juego a un jugador.
- 9.5 **Los jugadores no pueden golpear la bocha.**
El 'Slap' que involucra un empuje largo o el movimiento aplastante con el palo antes de hacer el contacto con la bocha se considera como un golpe y por consiguiente no se permite.
- 9.6 Los jugadores no deben jugar la bocha con el revés del palo.
- 9.7 Los jugadores no deben jugar la bocha con ninguna parte del palo cuando la pelota está por encima del hombro excepto el defensor para detener o desviar un gol 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.
Si un defensor se esfuerza por detener o desviar una bocha que viaja hacia el arco, pero en definitiva no entraría al arco, debe penalizarse con un corner corto y no un penal.
Si después de detener o desviar legítimamente una bocha resultara una jugada peligrosa, un corner corto debe otorgarse.
- 9.8 Los jugadores no deben jugar la bocha peligrosamente o de un modo que conduzca a un juego peligroso.
Una bocha es considerada peligrosa cuando causa una legítima evasión por parte de un jugador.
La penalidad es otorgada donde la acción causó peligro.
- 9.9 Los jugadores no pueden levantar la bocha de la cancha salvo que sea un tiro al arco.
No es una infracción si la bocha se levanta sin intención por debajo de los 100 mm. a menos que un oponente esté dentro de la distancia de juego de la pelota.
- 9.10 Los jugadores **no deben jugar la bocha** cuando está en el aire excepto que un jugador del equipo que no puso la bocha en el aire tenga la posibilidad de detenerla.



Si la bocha está en el aire como resultado de un disparo legítimo al arco que ha rebotado en el arquero, el defensor o en el poste o el travesaño, la bocha puede ser parada por un jugador de cualquier equipo.

- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, impulsar, tomar, arrojar o llevar la bocha con cualquier parte del cuerpo.

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.

Ninguna infracción es cometida si la bocha toca la mano que sostiene el palo porque hubiera pegado en el palo de otra manera.

- 9.12 Los jugadores **no deben** jugar la pelota mientras estén caídos sobre la cancha o con una mano, brazo o rodilla sobre la cancha **a menos que sea la mano que sostiene el palo.**

- 9.13 Los jugadores no deben obstruir a un oponente quien intenta jugar la bocha.

Los jugadores obstruyen si:

- × **apoyan la espalda en un oponente.**
- × **físicamente interfieren con el palo o cuerpo de un oponente.**
- × **protegen la bocha de un quite legítimo con su palo o cuerpo.**

Un jugador quieto que recibe la pelota se 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 o bloquea a un oponente para evitar que legítimamente jueguen la bocha esta obstruyendo (esto es obstrucción por terceros o sombra). Esto también se aplica a los atacantes que se cruzan delante de los defensores (incluyendo al arquero) cuando se está tomando un corner corto.

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

- 9.15 Los jugadores **no deben entrar intencionalmente en el arco que sus oponentes están defendiendo, o correr por detrás de los arcos.**

- 9.16 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.

- 9.17 Los jugadores **no deben cambiar sus palos** entre que se otorgue un corner corto y su concreción o un penal a menos que el palo no presente las especificaciones.

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

- 9.19 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 central que defiende, excepto para tomar un tiro penal.**

b - Utiliza solamente un casco protector **no puede tomar parte del juego fuera de la línea central 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.
- 10.5 **Los arqueros tienen permitido jugar la bocha dentro del círculo mientras están acostados en el piso.**

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 primer responsable de las decisiones en una mitad de la cancha para la duración del partido.
- 11.3 Cada árbitro es responsable para decidir sobre los empujes 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 por asegurar que el tiempo completo sea jugado y por indicar el fin 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 - Empezar y terminar cada mitad de tiempo.
 - b - Empezar un bully.
 - c - Marcar una penalidad.
 - d - Empezar y terminar 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** totalmente fuera del campo.
- 11.7 Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.
- 11.8 Si la bocha 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 o equipo es desfavorecido por un oponente que quiebra las reglas.
Si otorgar una penalidad no es una ventaja para el equipo que no quebró las reglas, el juego debe continuar.
- 12.2 Un empuje libre es otorgado al equipo oponente:
- a - Por una infracción de un atacante en la mitad de la cancha que ellos están **atacando.**



- b - Por una infracción sin intención de un defensor fuera del círculo pero dentro de la mitad de la cancha que ellos están defendiendo.
- 12.3 Un corner corto es otorgado:
- a - Por una infracción del defensor en el 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 de la mitad de cancha que están defendiendo.
 - d - Por ser jugada **intencionalmente** la bocha por la línea de fondo por 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 - Contra el equipo que llevó a cabo **una sustitución incorrectamente**.
 - f - Cuando la bocha queda **alojada** en las ropas o equipamiento de un jugador que está en el círculo que defiende.
- 12.4 Un penal es otorgado:
- a - Por una infracción de un defensor en el círculo que **previene la probable anotación de un gol**.
 - b - Por una infracción intencional de un defensor en el círculo contra un oponente **que tiene la posesión de la bocha o una oportunidad de jugarla**.
 - c - Cuando un defensor cruza persistentemente la línea de fondo antes que les sea permitido mientras se toma un corner corto.
- 12.5 Si hay otra infracción o mala conducta antes de que la infracción otorgada sea tomada:
- a - Un empuje libre se puede progresar **5 metros**.
Un empuje libre para el ataque no puede adelantarse 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 al que primero le fue otorgada la penalidad.

13 - PROCEDIMIENTOS PARA TOMAR UNA PENALIDAD

- 13.1 Situando un empuje libre:
- a - Un empuje 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 empuje libre debe ser más preciso cuando la infracción ocurre cerca del círculo.
Un empuje 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 empuje libre otorgado fuera del círculo a la defensa dentro de los 9,10 metros de la línea de fondo es tomado a los 9,10 metros desde la línea de fondo en línea con el sitio de la infracción, paralelo a la tabla lateral.
 - c - Un empuje libre otorgado **dentro** del círculo a la defensa es **tomado** en cualquier lugar dentro del círculo o fuera de los 9,10 metros desde la línea de fondo en línea con el sitio de la infracción, paralelo a la tabla lateral.
- 13.2 Procedimientos para tomar un empuje libre, pase de centro y poner la bocha en juego después de que haya salido de la cancha:
- a - La bocha debe estar quieta.



b - La bocha es empujada y debe moverse por lo menos 100 mm. antes de que otro jugador del mismo equipo la toque.

Una "arrastrada" usada como tiro libre NO DEBE ser jugada dos veces.

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

d - Los oponentes deben estar a por lo menos **3 metros** de la bocha.

Si un jugador se encuentra dentro de los 3 metros de la bocha pero no influye en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.

e - Cuando un empuje libre es otorgado **a un atacante dentro de los 3 metros del círculo, todos los demás jugadores deben estar por lo menos a 3 metros de la bocha.**

13.3 Tomando un corner corto:

a - La bocha es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo a por lo menos 6 metros de los postes del arco del lado que el equipo atacante prefiera.

b - Un atacante empuja la bocha sin levantarla intencionalmente.

c - El atacante que realice el empuje desde la línea de fondo **deberá por lo menos tener 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 puede estar **a menos de 3 metros de la bocha** cuando el empuje es tomado.

f - El arquero defensor, **si hay uno, debe estar en el arco**; los demás miembros del equipo defensor deben posicionarse **detrás de la línea de fondo del lado del poste más lejano de donde el corner corto se está tomando con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro de la cancha.**

g - Antes de que la bocha sea jugada, ningún otro atacante que el que toma el empuje desde la línea de fondo puede entrar al círculo y ningún defensor puede cruzar la línea de fondo.

h - Después de jugar la bocha, este jugador no podrá volver a jugarla o aproximarse dentro de la distancia de juego antes de que otro jugador lo haga.

i - Un gol **no podrá** ser anotado antes de que la bocha salga del círculo.

Un "slap", que involucra una barrida larga antes de hacer contacto con la bocha, es considerada un golpe y por lo tanto no es permitido.

Si un defensor está dentro de los 3 metros del primer empuje al arco durante la realización de un corner corto y es golpeado por la bocha bajando en la rodilla, otro corner corto debe ser otorgado.

Si un defensor está dentro de los 3 metros del primer empuje al arco y es golpeado arriba de la rodilla en una postura normal, el tiro es juzgado como peligroso y un empuje libre debe otorgarse al equipo defensor.

j - Las reglas del corner corto ya no se aplican si la bocha sale **más allá de los 3 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, los corner cortos se completan cuando:

a - Un gol es anotado.

b - Un atacante comete una infracción.

c - La bocha sale de los 3 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 corner corto no es otorgado si la bocha pasa por sobre la tabla lateral.



- g - Un defensor comete una infracción que no resulta otro corner corto.
- h - 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 fue otorgada, el corner corto debe jugarse de nuevo.

13.5 Tomando 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 de la mitad de la cancha** donde el tiro penal es tomado, 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 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, 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.**
Para la primera falta de este tipo, el jugador debe ser advertido (tarjeta verde), y por subsiguientes faltas debe ser suspendido (tarjeta amarilla).
- c - 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.**
- d - Por una falta cometida por el jugador que defiende el tiro penal que no evita un gol: **el tiro penal debe ser tomado nuevamente.**
- e - 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.**
- f - 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 2 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 es una manera desafiante, pero gratificante de participar en el juego.
- 1.2 Los árbitros contribuyen al juego:
 - a - Ayudando a levantar el estándar del juego a niveles más altos, asegurándose que los jugadores respeten las reglas.
 - b - Asegurando que el juego se llevara a cabo dentro del espíritu correcto.
 - 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 mantendrán el respeto de los jugadores siendo consistentes.
 - b - Justos: las decisiones deben tomarse con un sentido de justicia e integridad.
 - c - Preparados: no importa cuanta 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 - Accesibles: 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 recordar 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 el 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 - APLICANDO LAS REGLAS

- 2.1 Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:
 - a. La gravedad relativa de una infracción debe identificarse e infracciones serias como peligrosas o jugadas ásperas deben penalizarse anticipada y firmemente en un 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 Ventaja:
 - a. No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre; las interrupciones innecesarias para el flujo del partido, causan indebido retraso e irritación en 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 automáticamente que es una ventaja**, para aplicar una ventaja, el jugador/ equipo con la pelota 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, observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.



2.3 Control:

- a - Las decisiones deben tomarse rápida, positiva, clara y consistentemente.
- b - Una decisión estricta al comienzo del juego, normalmente será importante para que no se repita la infracción.
- c - No es aceptable de parte de los 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 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 - LAS HABILIDADES ARBITRANDO

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:

- a - Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo 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 que sea peligroso.
- c - Los dos árbitros deben vestir colores similares el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.
- d - Debe llevarse vestimenta apropiada a las condiciones climáticas existentes.
- 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 sonoro y distinguido silbato, 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 asistirse. 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 fuera necesario y la 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 emitidas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.
- 3.4 Movilidad y posicionamiento:
- a - Los árbitros deben ser móviles para poder ubicarse en 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 móviles 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 tabla lateral.
 - g - Cuando el juego está en el círculo, los árbitros deben moverse más allá de la cancha fuera de la tabla lateral y, cuando sea necesario, en el propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.
 - h - Para los corner 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 árbitro y con 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 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 bastante tiempo 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 - LAS SEÑALES ARBITRANDO

Son las mismas que en el reglamento sobre césped



ESPECIFICACIONES SOBRE LA CANCHA Y EL EQUIPAMIENTO

Los diagramas están provistos para asistir una mejor interpretación sobre estas especificaciones, pero no son necesariamente proporcionales.

1 - CANCHA Y EQUIPAMIENTO

1.1 La cancha es rectangular, de 36 a 44 metros de largo limitando tablas laterales y de 18 a 22 metros de ancho limitando la línea de fondo.

Dondequiera que sea posible las medidas de la cancha deben ser del máximo permitido. Donde el máximo no es posible, se recomienda una anchura de 21 metros para que las líneas de los círculos encuentren las líneas de fondo antes de que alcancen las tablas laterales.

1.2 Marcas:

a - Ninguna otra marca que no sean las descritas en esta Regla pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.

Si el hockey sobre pista se jugara sobre una superficie marcada con líneas para otros deportes que no puedan quitarse con facilidad, las marcas deben ser de un color diferente.

b - Las líneas son de 50 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.

c - Las líneas de fondo y todas las marcas que se encuentren entre ellas y las tablas laterales son parte de la cancha.

d - Todas las marcas debe ser de un color contrastante al de la superficie de juego.

1.3 Las tablas laterales de la cancha:

a - Marcan en perímetro longitudinal de la cancha de 36 a 44 metros.

b - Son la base de un cuadrado de 100 mm. de ancho.

c - La superficie vertical enfrentada a la cancha es inclinada por 10 Mm. hacia la cancha.

Las tablas laterales deben ser de madera o de un material que presente propiedades físicas similares. Ellas no deben tener montajes o soportes que fueran peligrosos para los jugadores o los árbitros.

1.4 Las líneas y otras marcas:

a - Líneas de fondo: de 18 a 22 metros de longitud.

b - Líneas de gol: las partes de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.

c - Línea central: atraviesa la mitad de la cancha.

d - Líneas de 300 mm. de largo son marcadas dentro de la cancha sobre cada línea de fondo en ambos lados de los arcos a 6 metros del borde exterior del porte del arco más cercano, como medida más lejana entre los bordes de cada línea.

e - Líneas de 150 mm. de largo son marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo a 1,50 metros desde el medio de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de estas líneas.

f - El punto del penal tiene 100 mm. de diámetro y está marcado en frente del medio de cada arco con el centro de cada punto a 7 metros desde el borde interno de la línea de gol.

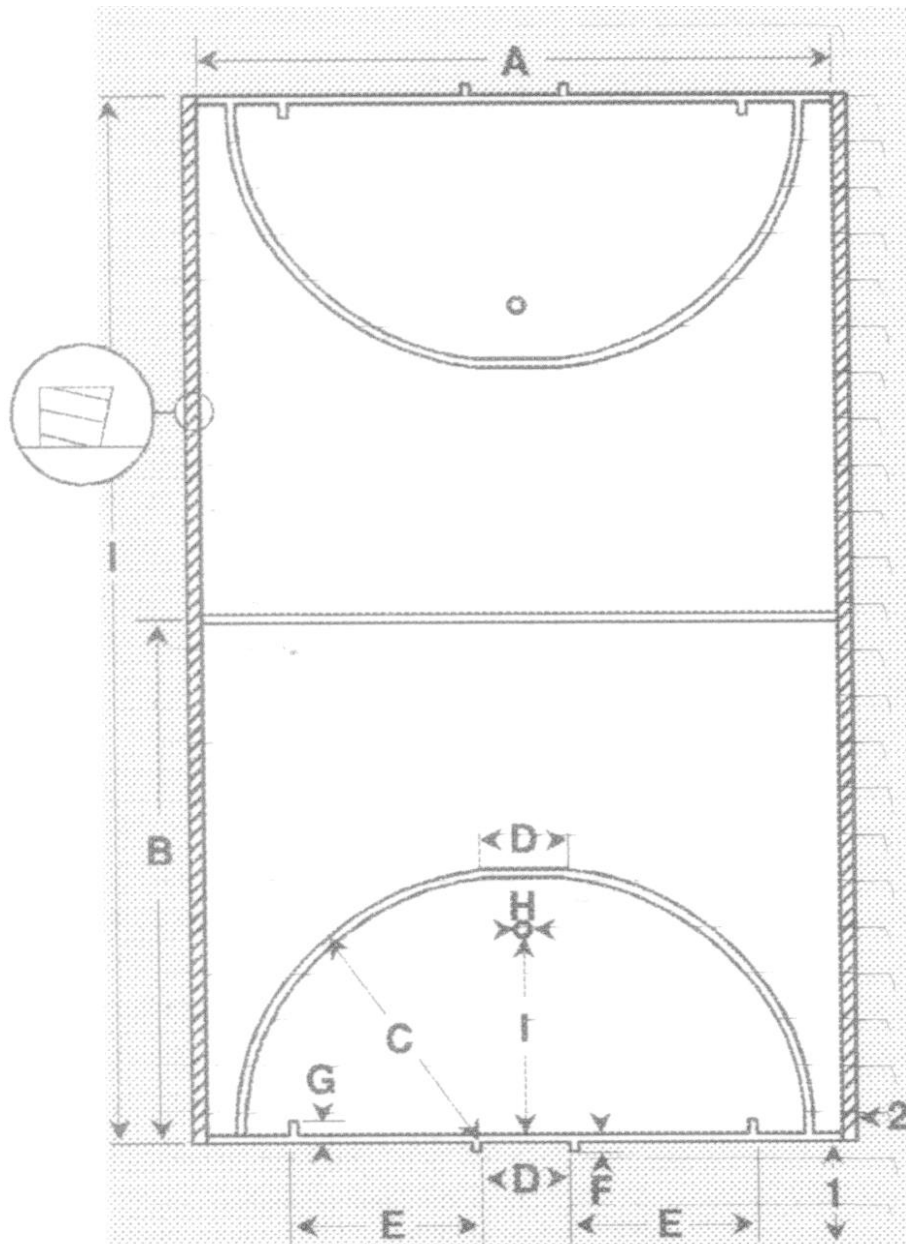
1.5 Círculos:

a - Líneas de 3 metros de largo 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 metros al borde externo de la línea de fondo es de 9 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 de 3 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: Cancha



Dimensiones de la Cancha

Código	Metros	Código	Metros
A	mínimo 18	G	0.30
	máximo 22		
B	mínimo 18	H	0,1
	máximo 22		
C	9	I	7
D	3		
E*	6.03	1	mínimo 3
F*	0.15	2	mínimo 1

*** Dimensión E es medida de la línea del poste del arco y no del propio poste del arco; la dimensión del poste del arco es 6 metros.**

1.6 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 3.00 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo es 2.00 metros.
- e - El espacio fuera de la cancha, detrás de los postes y el travesaño y limitada por la red tiene un mínimo de 0.80 metros de profundidad en el travesaño y un mínimo de 1.00 metros de profundidad al nivel del suelo.

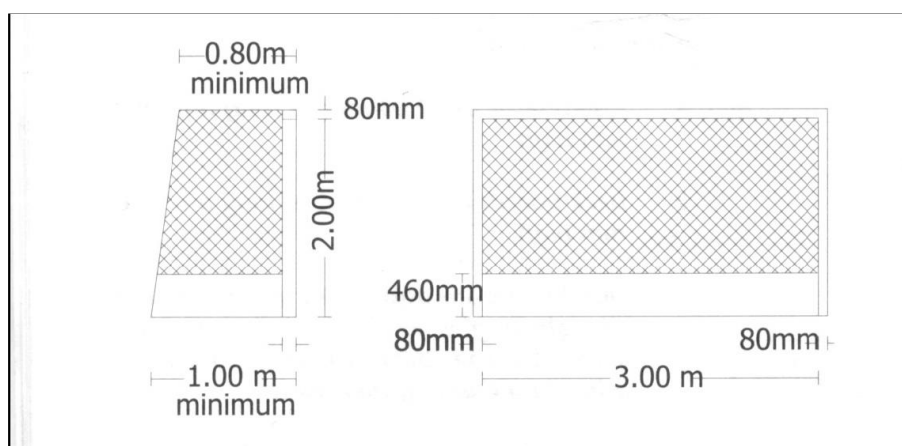
Las tablas laterales y del fondo del arco no son obligatorias pero si deben aproximarse a las siguientes especificaciones:

- a - Las tablas laterales son de 1 metro de largo y 460 mm. de alto.
- b - Las tablas del fondo son de 3 metros de largo y 460 mm. de alto.
- c - Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo en ángulo recto a la línea de fondo colocadas detrás de los postes del arco sin aumentar su anchura.
- d - Las tablas del fondo están posicionadas sobre el suelo en ángulo recto a las tablas laterales y paralelas a las líneas de fondo, y se colocan al final de las tablas laterales.
- e - Las tablas laterales y las de 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 Los bancos y mesa

- a - Un banco para cada equipo es ubicado afuera y a lo largo de uno de los lados de la cancha.
- b - Una mesa para el cronometraje es ubicada afuera y en el centro de la cancha sobre el mismo lado y entre los bancos de los equipos.

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

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.

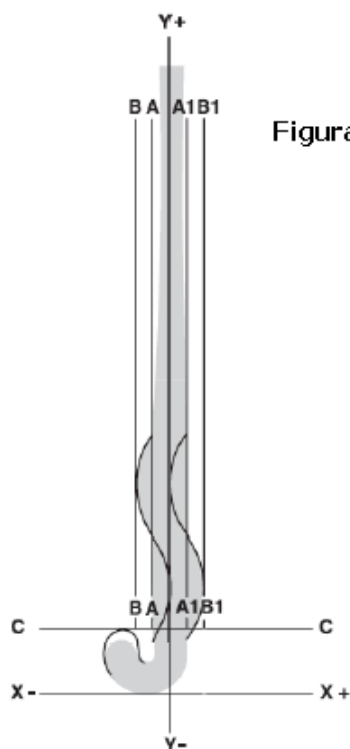


Figura 3 - El Palo

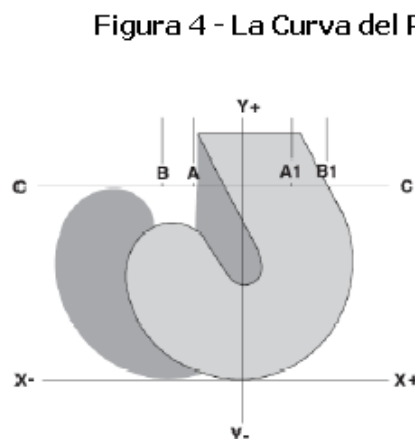


Figura 4 - La Curva del Palo

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 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.
- b - La empuñadura y la curva debe ser de un lado liso y continuado hasta cruzar la línea C-C.
- c - La curva debe ser una 'J' o 'U' formándola o puede quedar abierta limitada por la línea C-C.



- d - La curva no limita a lo largo del eje X.
- e - La curva debe ser plana solo en el lado izquierdo de la misma.
- f - 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 4 mm.; la suma de profundidades debajo del borde recto a los bordes del palo no debe exceder los 8 mm.

- g - El eje Y es perpendicular al eje X; para propósitos de medida el palo es alineado para que el eje Y pase por el centro de la cima del mango.
- h - Inclusive cualquier agregado adicional utilizado, el palo debe poder atravesar un anillo con un diámetro interior de 51 mm.
- i - Las líneas A – A y A1 – A1 en los diagramas son de 51 mm. separadamente paralelas a y equidistantes al eje Y.
- j - Las líneas A – A y B1 – B1 son de 20mm de A – A y A1 – A1 respectivamente.
- k - 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, a él limita la línea B – B al máximo.
- l - 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 bocha 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 bocha no debe exceder el 98% de la velocidad de la cabeza del palo, bajo condiciones de prueba.

La velocidad de la bocha 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 bocha es calculada por el tiempo que la bocha 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.

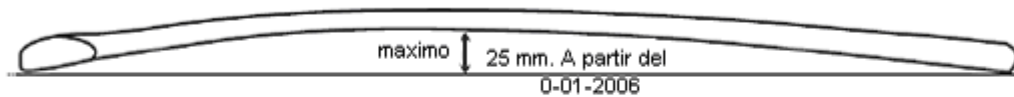


Figura 5 - Curvatura del Palo

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 una 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.