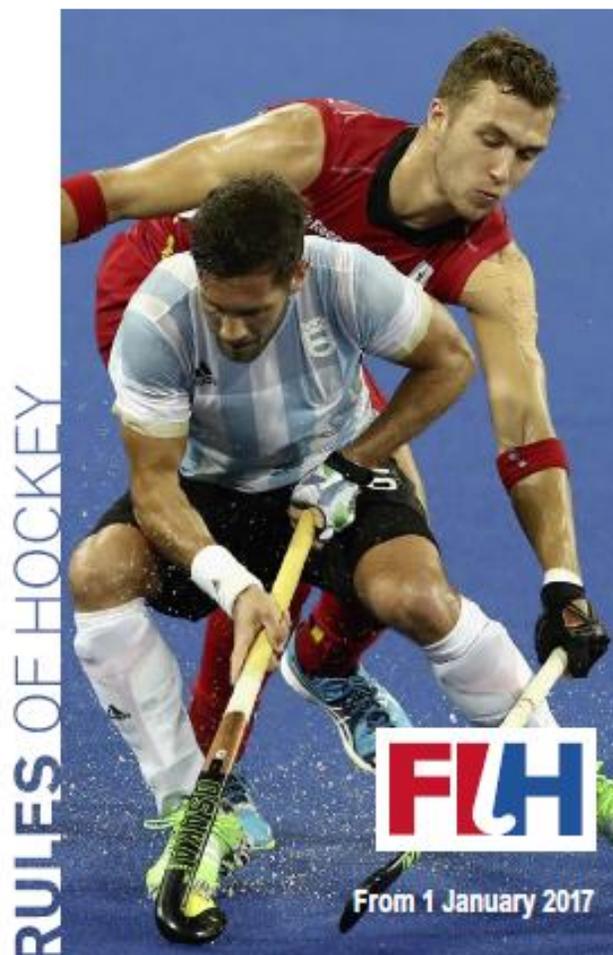


REGLAMENTO DE HOCKEY SOBRE PASTO



EXPLICACIONES INCLUIDAS

EFFECTIVAS A PARTIR DEL 1º DE ENERO DE 2017

FEDERACION INTERNACIONAL DE HOCKEY

Rue du Valentin 61
CH-1004 Lausanne, Switzerland
Teléfono : + 41 21 641 0606
Fax : + 41 21 641 0607
E-mail : info@fih.ch
Internet: www.fih.ch

Traducido al español por
Alicia Takeda Hirata
Noviembre de 2016.

Responsabilidades y Obligaciones

Los participantes en Hockey deben estar conscientes del Reglamento de Hockey y la información adicional en ésta publicación. Se espera que se conduzcan de acuerdo a las Reglas.

Se pone énfasis en la seguridad. Todos los involucrados en el juego deben actuar con consideración para la seguridad de otros. Debe observarse la legislación nacional relevante. Los jugadores deben asegurarse de que su equipo, ya sea por su calidad, material o diseño, no constituya un peligro para ellos mismos y los demás.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es sujeto de obligación alguna por ninguna consecuencia resultante de su uso. Cualquier verificación de las instalaciones o equipo realizados antes de un partido está limitada a asegurar la apariencia general del cumplimiento de los requerimientos deportivos.

Los árbitros desempeñan un papel importante en el control del juego y asegurando el juego limpio.

Implementación y Autoridad

El reglamento de Hockey aplica a todos los jugadores y oficiales de Hockey. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional. La fecha de implementación para competencias internacionales es el 1º de enero de 2017.

El Reglamento es emitido por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la Federación Internacional de Hockey.

El derecho de autor se ostenta por la Federación Internacional de Hockey.

Disponibilidad del Reglamento

Al final de esta publicación se incluye la información sobre la disponibilidad del Reglamento de Hockey en el sitio web de la FIH y la compra de los Reglamentos.

REGLAMENTO DE HOCKEY SOBRE PASTO

CONTENIDO

Introducción.	4
Terminología	6
EL JUEGO	
1. Campo de juego	7
2. Composición de los equipos	7
3. Capitanes	9
4. Vestimenta y equipo de los jugadores	9
5. Partido y resultado	11
6. Iniciar y reiniciar el partido	11
7. Pelota fuera del campo	12
8. Método de anotación	12
9. Conducta de juego: jugadores	12
10. Conducta de juego: porteros y jugadores con privilegios de portero	14
11. Conducta de juego: árbitros	15
12. Sanciones	16
13. Procedimiento para el cobro de sanciones	16
14. Sanciones personales	22
ARBITRAJE	
1. Objetivos	23
2. Aplicación del reglamento	23
3. Habilidades para arbitrar	24
4. Señales	26
ESPECIFICACIONES DEL CAMPO Y EQUIPO	
1. El campo y su equipo	27
2. El bastón	30
3. La pelota	33
4. El equipo del portero	33
Información adicional disponible	34

INTRODUCCION

CICLO DEL REGLAMENTO

El Reglamento en esta nueva publicación será efectivo a partir del 1 de enero de 2017 a nivel internacional. Las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional.

La fecha de inicio está especificada, no así la fecha de término. Evitaremos la implementación de cambios a éste Reglamento en el futuro inmediato. Sin embargo, en circunstancias excepcionales, la Federación Internacional de Hockey (FIH) retiene el derecho de hacer cambios, los cuales serán notificados a las Asociaciones Nacionales y serán publicados en el sitio web de la FIH: www.fih.ch.

REVISION DE REGLAS

El Comité de Reglas de la FIH revisa regularmente todos los Reglamentos de Hockey. Toma en consideración la información y las observaciones de una gran variedad de fuentes incluyendo a las Asociaciones Nacionales de Hockey, jugadores, entrenadores, oficiales, medios y espectadores junto con los reportes de las competencias, análisis de video y pruebas Reglas. Las ideas que ya han sido experimentadas y tienen la aprobación del Comité de Reglas de la FIH para circunstancias locales o limitadas son especialmente valiosas. Los cambios en las Reglas pueden entonces basarse sobre la experiencia práctica.

REGLAS DE JUEGO EN PARTIDOS INTERNACIONALES

La intención del Comité de Reglas y de Competencias de la FIH es tratar y reducir, tanto como sea posible, el número de variaciones a las Reglas, lo cual ocurre a través del Reglamento de Competencia. Estas diferencias han originado a algunas confusiones entre los jugadores, oficiales, espectadores y audiencia en televisión.

Las Reglas de Hockey y los Reglamentos de Competencia de la FIH aplican a todo el Hockey Internacional. El Consejo Ejecutivo de la FIH ha acordado que las mismas Reglas y los Reglamentos de Competencia de la FIH que varían el Reglamento de Hockey se apliquen también en las Ligas Domésticas de alto nivel de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Esto será obligatorio en Ligas Domésticas de alto nivel con efecto del 1° de septiembre de 2015, a menos que, una Asociación Nacional desee optar por solicitar a la FIH que una regla o reglamento en particular que varíe de las Reglas de Hockey se implemente localmente.

Las reglas de Hockey aplican a todos los niveles de juego, y son efectivas a partir del 1° de enero de 2017 a Nivel Internacional. Es importante hacer notar que las Asociaciones Nacionales tienen la discreción de decidir la fecha de su implementación a nivel nacional. Adicionalmente, las Asociaciones Nacionales pueden solicitar a la FIH, si así lo desean, la implementación de ciertas Reglas en niveles por debajo de la Liga Doméstica superior y/o para determinados grupos de edad.

Esta propuesta ayuda a una relación más cercana de las Reglas y Reglamentos, así como a negar la necesidad de ya sea de Reglas Experimentales Obligatorias o No Obligatorias y los ensayos de Reglas.

Un número limitado de variaciones en las condiciones de juego a través de los Reglamentos continuarán existiendo en los partidos internacionales alto nivel jugados en torneos de la FIH. Esto incluye el conteo regresivo para el Penalti Corto y el uso de periodos de 4 X15 minutos, lo que requiere equipo y recursos adicionales para la mesa técnica. Similarmente, el video árbitro será utilizado únicamente en torneos de nivel mundial de la FIH en donde se contrate la cobertura completa y las facilidades de la televisión que permitan un sistema viable. Todos los demás partidos deben ser jugados de acuerdo con las Reglas de Hockey a menos que se acuerde de otra manera por el Comité de Reglas de la FIH después de que una Asociación Nacional lo haya solicitado.

El procedimiento para que una Asociación Nacional solicite a la FIH optar por la implementación de reglas y reglamentos en particular que varíen de las Reglas de Hockey estará disponible en la página web de la FIH.

CAMBIO DE REGLAS

Las reglas del Reglamento de Competencia de la FIH que ha sido incorporadas dentro de las Reglas de Hockey 2017 son todos los aspectos relacionados al equipo concernientes, en primer lugar, a los protectores de las manos, en donde se introduce una caja medidora de dimensiones específicas y, en segundo término, el uso de rodilleras cuando se defiende un penalti corto.

El ajuste de la Regla 13.2 del tiro libre, el cual fue publicado en la sección de Reglas de la página web de la FIH el 16 de febrero de 2016 actualizando el Reglamento 2015, está ahora formalmente incorporado en el Reglamento.

Los otros cambios en las Reglas han sido esencialmente cosméticos y toman en cuenta aquellas modificaciones al Reglamento de Hockey de Salón 2017, los cuales son aplicables al Hockey sobre Pasto, de tal manera que ambos reglamentos estén lo más cercanamente alineados como sea posible.

Por lo tanto, el número total de cambios al reglamento es relativamente poco y son menores en su naturaleza. Se ha considerado que actualmente no hay una necesidad real de cambios mayores y que un periodo de estabilidad en las Reglas beneficiaría a nuestro deporte.

Por lo demás, los cambios en este Reglamento son aclaraciones de la Regla existente. Para atraer la atención a todos los cambios, aparece una línea en el margen de cualquier texto que ha sido modificado, aún a estos puntos menores de aclaración.

APLICACIÓN DEL REGLAMENTO

El Comité de Reglas de la FIH continúa preocupado de que las Reglas no son aplicadas consistentemente.

La Regla 7.4.c: la pelota se saca intencionalmente sobre la línea de fondo por un defensor y no se anota un gol. Si es claro que la acción es intencional, los árbitros no deben dudar en otorgar un penalti corto.

La Regla 9.12: obstrucción. Los árbitros deberán penalizar el cubrir la pelota con el bastón de manera más estricta. Deberán también poner atención en un jugador que realiza un tackle quien empujando o recargándose sobre un oponente les causa perder la posesión de la pelota.

La Regla 13.2 a: pelota parada en un tiro libre. Los árbitros algunas veces no son lo suficientemente estrictos en requerir que la pelota esté parada, aunque sea muy brevemente, para un tiro libre especialmente si se cobra usando un auto pase.

DESARROLLO DE LAS REGLAS

Creemos que nuestro deporte se disfruta al jugar, arbitrar y ver. Sin embargo, seguiremos buscando maneras de hacer que nuestro juego se disfrute aún más por todos sus participantes mientras mantiene sus características únicas y atractivas. Esto permite que nuestro deporte se desarrolle lo que es necesario en un mundo que hace grandes demandas de tiempo personal y en el cual la recreación y el deporte pueden contribuir al bienestar individual.

Por lo tanto, el Comité de Reglas de la FIH continuará dando la bienvenida a sugerencias para el desarrollo de Reglas o para la aclaración de las actuales especialmente de las Asociaciones Nacionales. Las Asociaciones Nacionales son una fuente importante de consejo y orientación, de ser conveniente, las sugerencias o las preguntas al Reglamento pueden ser enviadas por email a info@fih.ch o a la dirección postal de la FIH.

Miembros del Comité de Reglas de Hockey, 2016:

Presidente: David Collier Secretario: Richard Wilson

Miembros:

Christian Blasch
Margaret Hunnaball
Alain Renaud
Ahmed Essmat Youssef

Peter Elders
Katrina Powell
Derek Sandison
Beth Smith

TERMINOLOGIA

- Jugador** Uno de los participantes en un equipo.
- Equipo** Un equipo consiste de un máximo de 16 personas compuesto por un máximo de 11 jugadores en el campo y hasta 5 sustitutos.
Esto puede ser modificado por el Reglamento de Competencia a un máximo de 18 jugadores.
- Jugador de Campo** Uno de los participantes en el campo que no sea el portero.
- Portero** Uno de los participantes de cada equipo en el campo que usa equipo protector completo, compuesto por lo menos del casco, guardas y zapateras y a quien también se le permite usar guantes de portero y otros equipos protectores.
- Jugador de Campo con Privilegios de Portero** Uno de los participantes en el campo quien no usa el equipo protector completo, pero quien tiene los privilegios del portero. Este jugador usa una playera de diferente color al de sus otros miembros de equipo como identificación.
- Ataque (Atacante)** El equipo (jugador) que (quien) está tratando de anotar un gol.
- Defensa (Defensor)** El equipo (jugador) que (quien) está tratando de evitar que un gol sea anotado.
- Línea de Fondo** La línea perimetral más corta (55 metros).
- Línea de Gol** Línea de fondo entre los postes de la portería.
- Línea de Banda** Línea perimetral más larga (91.40 metros).
- Área** El espacio enmarcado por dos cuartos de círculos y las líneas que las unen, incluyendo las líneas, en cada extremo del campo opuestas al centro de las líneas de fondo.
- Área de 23 metros** El espacio enmarcado por la línea que atraviesa el campo a 22.90 metros desde cada línea de fondo, la parte relevante de las líneas laterales y la de fondo, incluyendo estas líneas.
- Jugar la Pelota: Jugador de campo** Parar, desviar o mover la pelota con el bastón.
- Tiro a Gol** Acción de un atacante intentando anotar a través de jugar la pelota hacia la portería desde adentro del área.
La pelota puede errar la portería, pero la acción sigue siendo un "tiro a gol" si la intención del jugador es anotar de un tiro con dirección a la portería.
- Hit** Golpear la pelota usando un movimiento de balanceo del bastón hacia la pelota.
Golpear la pelota de "slap" el cual involucra un movimiento largo de empuje o barrido del bastón antes de hacer contacto con la pelota se considera como un hit.
- Push** Mover la pelota sobre el campo usando un movimiento de empuje del bastón después de que éste se ha colocado cerca de la pelota. Cuando se realiza un push, ambos la pelota y la pala del bastón, están en contacto con el campo.
- Flick** Empujar la pelota de tal manera que éste se eleve del campo.
- Scoop** Elevar la pelota del campo colocando la pala del bastón por debajo de la pelota y usando un movimiento para elevarla.
- Golpe de derecho** Jugar la pelota que está a la derecha del jugador con dirección hacia adelante.
- Distancia de Juego** La distancia dentro del cual un jugador es capaz de alcanzar la pelota para jugarla.
- Tacle** Una acción para detener a un oponente que retiene la posesión de la pelota.
- Falta** Una acción contraria a las Reglas que puede ser sancionada por un árbitro.

EL JUEGO

1 Campo de juego

La información siguiente provee una descripción simplificada del campo de juego. Las especificaciones detalladas del campo y equipo están disponibles en una sección separada al final de éste Reglamento.

- 1.1 El campo de juego es rectangular, 91.40 metros de largo y 55.00 metros de ancho.
- 1.2 Las líneas de banda marcan el perímetro más largo del campo; las líneas de fondo marcan el perímetro más corto del campo.
- 1.3 Las líneas de gol son las partes de las líneas de fondo entre los postes de las porterías.
- 1.4 Se marca una línea central de un lado al otro al centro del campo.
- 1.5 Se marcan líneas conocidas como de 23 metros de un lado al otro del campo a 22.90 metros de cada línea de fondo.
- 1.6 Las superficies referidas como áreas son marcadas dentro del campo alrededor y opuestas a las porterías, al centro de las líneas de fondo.
- 1.7 Se marcan puntos de penalti stroke de 150mm de diámetro en frente del centro de cada portería con el centro de cada punto a 6.40 metros desde el borde interior de la línea de gol.
- 1.8 Todas las líneas son de 75mm de ancho y son parte del campo de juego.
- 1.9 Los banderines, entre 1.20 y 1.50 metros de altura, se colocan en cada esquina del campo.
- 1.10 Las porterías se colocan fuera del campo en el centro y tocando cada línea de fondo. Ningún equipo o artículo, tales como cascos, máscaras, guantes, toallas, botellas de agua, etc. puede ser colocado dentro de las porterías

2 Composición de los equipos

- 2.1 Un máximo de once jugadores de cada equipo participan en el juego en cualquier momento en particular durante el encuentro.

Si un equipo tiene más del número de jugadores permitido en el campo de juego, el tiempo deberá detenerse para corregir la situación. Una sanción personal puede otorgarse en contra del capitán del equipo involucrado, si el tener demasiados jugadores dentro del campo de juego ocurre inadvertidamente, por un periodo de tiempo muy corto y no afecta materialmente el juego. En los casos en donde esto ocurre y afecta materialmente el juego, debe otorgarse una sanción personal al capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas antes de corregir la situación no pueden ser cambiadas, si el tiempo y/o la jugada ya se han reiniciado.

El juego y el tiempo deberán reiniciarse con un tiro libre para el equipo oponente a menos que otra falta se haya otorgado en contra del equipo ofensor justo antes de que el tiempo se haya detenido, en cuyo caso esa falta se cobra.

- 2.2 Cada equipo tiene, ya sea un portero o un jugador con privilegios de portero en el campo o juega con jugadores de campo únicamente.

Cada equipo puede jugar con:

- *un portero usando una playera de diferente color y equipo protector completo que comprende por lo menos de casco, guardas y zapateras; en este Reglamento se refiere a este jugador como un portero; o*

- *un jugador de campo con privilegios de portero usando una playera de diferente color y quien podrá también usar casco (pero no guardas y zapateras ni otro equipo protector del portero) cuando se encuentra dentro del área de 23 metros que defienden; deberán usar el casco protector cuando defienden un penalti corto o penalti stroke; en este Reglamento se refiere a este jugador como un jugador con privilegios de portero; o*
- *jugadores de campo únicamente; ningún jugador tiene privilegios de portero ni usa playera de diferente color; ningún jugador puede usar casco con excepción de una máscara cuando se defiende un penalti corto o penalti stroke; todos los jugadores del equipo usan la playera del mismo color.*

Cualquier cambio entre estas opciones o entre los jugadores de campo y los jugadores con privilegios de portero, ya sea que entre o salga del campo, debe realizarse como una sustitución.

2.3 Cada equipo se le permite sustituir de sus jugadores que no están en el campo de juego:

- a las sustituciones están permitidas en cualquier momento excepto en el periodo entre el otorgamiento del penalti corto y hasta después de que éste se haya terminado, durante este periodo las sustituciones sólo están permitidas por una lesión o suspensión del portero o del jugador con privilegios de portero defensor.

Si otro penalti corto se otorga antes del término del penalti corto previo, la sustitución del jugador que no sea el portero o el jugador con privilegios de portero defensor, no puede llevarse a cabo hasta que ese penalti corto subsecuente se haya terminado.

En un penalti corto, un portero defensor (usando equipo protector completo) que está lesionado o suspendido puede ser sustituido por otro portero usando equipo protector completo o por un jugador con privilegios de portero.

En un penalti corto, un jugador defensor con privilegios de portero que está lesionado o suspendido puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de portero y no por un portero usando equipo protector completo.

Si el equipo tiene únicamente jugadores de campo, no está permitida ninguna sustitución en el penalti corto hasta que éste se haya terminado.

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

- b no hay límite del número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o del número de veces que cualquier jugador puede sustituir o ser sustituido.
- c la sustitución de un jugador está permitido únicamente después de que el jugador haya salido del campo.
- d las sustituciones no están permitidas para los jugadores suspendidos durante el tiempo de su suspensión.
- e después de la culminación de la suspensión, se le permite al jugador ser sustituido sin antes regresar al campo.
- f con el propósito de una sustitución, los jugadores de campo deben salir del o entrar al campo a menos de 3 metros de la línea central del lado de la banda acordada por los árbitros.
- g el tiempo se detiene para las sustituciones del portero usando equipo protector completo pero no para otras sustituciones.

El tiempo se detiene brevemente para permitir que un portero que usa equipo protector completo tome parte en la sustitución. El tiempo no se extiende para que un portero se ponga o se quite el equipo protector como parte de una sustitución, incluyendo después de una lesión o suspensión. Si es necesario, el juego deberá continuar con un jugador con privilegios de portero y usando una playera de otro color o únicamente con jugadores de campo mientras un portero sustituto se pone o se quita el equipo protector.

- 2.4 Los jugadores que salen del campo para tratamiento de lesión, rehidratación o cambiar de equipo u otra razón diferente a la sustitución, podrán reingresar únicamente entre las áreas de 23 metros del lado del campo utilizado para las sustituciones.

Salir y reingresar al campo como parte de una jugada (por ejemplo cuando un defensor se pone una máscara en un penalti corto) se realiza en cualquier parte apropiada del campo.

- 2.5 Ninguna persona diferente de los jugadores de campo, porteros con privilegios de portero, porteros y árbitros pueden estar en el campo durante un partido sin permiso de un árbitro.
- 2.6 Los jugadores dentro y fuera del campo están bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, incluyendo el intervalo de medio tiempo.
- 2.7 Un jugador que está lesionado o sangrando debe salir del campo, a menos que una razón médica lo impida y no debe regresar hasta que sus heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deberán usar ropa manchada de sangre.

3 Capitanes

- 3.1 Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
- 3.2 Un capitán sustituto debe ser designado cuando un capitán es suspendido.
- 3.3 Los capitanes deben usar una banda distintiva en el brazo o un artículo distintivo similar en el brazo u hombro o sobre la parte superior de una calceta.
- 3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurarse que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

Se otorga una sanción personal si un capitán no ejerce estas responsabilidades.

4 Vestimenta y Equipo de los Jugadores

El Reglamento de Competencias disponible en la página web de la FIH provee información adicional, así como los requisitos de la vestimenta de los jugadores, el equipo personal y la publicidad. Recúrrase también a los reglamentos establecidos por las Federaciones Continentales y las Asociaciones Nacionales.

- 4.1 Los jugadores del mismo equipo deberán vestir ropa uniforme.
- 4.2 Los jugadores no deben usar nada que sea peligroso para otros jugadores.

Jugadores de campo:

- *Está permitido que usen guantes para su protección que no incrementen significativamente el tamaño natural de sus manos; cualquier protección de las manos que se use, ya sea para jugada normal o para defender los penalti cortos, deben entrar fácilmente (Sin la necesidad de comprimirlo) en una caja con extremo abierto de dimensiones internas de 290 mm de largo X 180 mm de ancho X 110 mm de alto.*
- *Se recomienda utilizar protección para las espinillas, tobillos y boca;*
- *Está permitido cualquier forma de protección para el cuerpo (incluyendo protección para las piernas o rodilleras, cuando se defiende un penalti corto) por debajo de la ropa de juego normal; las rodilleras pueden usarse para éste propósito por fuera de las calcetas previendo que su color sea exactamente del color de las calcetas;*

- *Está permitido que, por razones médicas únicamente, usen a lo largo de un partido una máscara preferentemente transparente o blanca, o bien liso de un solo color que concuerde con el contorno de la cara; un protector suave que cubra la cabeza o protectores para los ojos en forma de goggles de plástico (con armazón suave y los lentes de plástico); la razón médica debe ser evaluado por una autoridad apropiada y el jugador en cuestión debe comprender las posibles implicaciones de jugar en la condición médica;*
- *Está permitido que usen una máscara preferentemente transparente o blanca, o bien liso de un solo color o con rejas de metal que concuerde con el contorno de la cara, cuando defiendan un penalti corto o stroke por la duración del penalti corto o stroke y cuando están dentro del área que defienden; el objetivo principal de utilizar una máscara para defender un penalti corto es la seguridad; utilizar una máscara que es consistente con el espíritu subyacente de esta orientación debe ser permitida*
- *No está permitido, cuando utilizan la máscara, conducirse en una manera que es peligrosa para otros jugadores sacando ventaja del equipo protector que están usando;*
- *A parte de los jugadores con privilegios de portero, no está permitido que usen casco (máscaras o protectores que cubran la cabeza) bajo cualquier otra circunstancia.*

4.3 Los porteros y los jugadores con privilegios de portero deben usar una playera de color o prenda que sea diferente en color del de ambos equipos.

Los porteros (usando equipo protector completo) deben usar esta playera o prenda sobre cualquier equipo protector superior del cuerpo.

4.4 Los porteros deben usar equipo protector que comprenda por lo menos un casco, guardas y zapateras exceptuando cuando se pueden quitar el casco y los guantes para cobrar un penalti stroke.

Están permitidos únicamente para el uso de los porteros completamente equipados los siguientes protectores: cuerpo, brazos, codos, antebrazos, manos, muslos y rodillas, guardas y zapateras.

4.5 Un jugador con privilegios de portero puede usar casco cuando se encuentra dentro del área de 23 metros que defiende; debe usar el casco cuando defiende un penalti corto o stroke.

Se recomienda para los porteros y jugadores con privilegios de portero un casco con careta integrada que proteja completamente la cara y cubra toda la cabeza y garganta

4.6 No está permitida la ropa o equipo protector que incremente significativamente el tamaño natural del cuerpo o área de protección de un portero.

4.7 El bastón tienen una forma tradicional con un mango y una pala curva que es plana en su lado izquierdo:

- a el bastón debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o puntiaguda.
- b el bastón debe poder pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51mm, incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada.
- c cualquier curvatura a lo largo del bastón (la comba o el arco) debe tener un perfil continuo suave por toda su longitud, debe encontrarse a lo largo del lado plano o curvo del bastón pero no en ambos y está limitado a una profundidad de 25mm.
- d el bastón deberá concordar con las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH.

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

Las especificaciones detalladas del bastón, la pelota y el equipo del portero están disponibles en una sección separada al final de éste Reglamento.

5 Partido y Resultado

5.1 Un partido consiste en 2 periodos de 35 minutos y un intervalo de medio tiempo de 5 minutos.

Pueden acordarse otros periodos e intervalos entre ambos equipos, a menos que esté especificado en los reglamentos de una competencia en particular.

Si el tiempo expira justo antes de que un árbitro de lo contrario hubiera marcado una decisión, se les permite a los árbitros realizar esa decisión inmediatamente después del término del periodo o el partido.

Si surge un incidente justo antes del término del primer periodo (medio tiempo) o el final del partido que requiera la revisión por los árbitros, ésta puede llevarse a cabo aun cuando el tiempo se haya terminado y señalado subsecuentemente. La revisión deberá llevarse a cabo inmediatamente y realizar la acción para revertir y corregir la situación como sea apropiado.

5.2 El equipo que anote más goles es el ganador; si no se anotan goles o si los equipos anotan un número igual de goles, el partido está empatado.

La información sobre una competencia de shoot-outs como medios para alcanzar un resultado en un partido empatado está incluida en el reglamento de competencia que está disponible en la página web de la FIH.

6 Iniciar y Reiniciar el Juego

6.1 Se lanza una moneda al azar:

- a el equipo que gana el volado tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido o de iniciar el juego con el pase central
- b si el equipo que gana el volado escoge la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido, el equipo opositor inicia el juego
- c si el equipo que gana el volado escoge iniciar el juego, el equipo opositor tiene la elección de la portería que va a atacar en el primer tiempo del partido.

6.2 La dirección del juego se invierte en el segundo tiempo del partido.

6.3 Un pase central se realiza:

- a para iniciar el partido por un jugador del equipo que ganó el volado si escogen ésta opción; de otra manera por un jugador del equipo contrario.
- b para reiniciar el partido después del medio tiempo, por un jugador del equipo que no realizó el pase central para iniciar el juego.
- c después de un gol por un jugador del equipo en contra del cual fue anotado.

6.4 Cobro de un pase central:

- a realizado en el centro del campo
- b se permite que la pelota sea jugada en cualquier dirección
- c todos los jugadores aparte de que cobra el pase central deben estar en la mitad del campo que incluya la portería que están defendiendo
- d se aplica el procedimiento para cobrar un tiro libre.

- 6.5 Un bully se realiza para reiniciar un partido cuando el tiempo o la jugada ha sido detenido por una lesión o cualquier otra razón y no se ha otorgado una falta:
- a un bully se realiza cerca del lugar de la pelota cuando la jugada fue detenida pero no a menos de 15 metros de la línea de fondo y no a menos de 5 metros del área
 - b la pelota se coloca entre un jugador de cada equipo, de frente uno al otro con la portería que defienden a su derecha
 - c los dos jugadores inician con sus bastones sobre el campo a la derecha de la pelota y entonces juntos tocan el lado plano de sus bastones sobre la pelota una vez, después de lo cual cualquiera de ellos puede jugar la pelota
 - d todos los demás jugadores deben estar al menos a 5 metros de la pelota.
- 6.6 Para reiniciar un juego cuando se ha terminado un penalti stroke y no se anotó un gol, un defensor cobra un tiro libre a 15 metros del centro de la línea de fondo.

7 Pelota Fuera del Campo

- 7.1 La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente sobre la línea de banda o de fondo.
- 7.2 El juego se reinicia por un jugador del equipo que no tocó o jugó la pelota al último antes de que saliera de juego.
- 7.3 Cuando la pelota sale por la línea de banda, el juego se reinicia en donde la pelota cruzó la línea y se aplican los procedimientos del cobro de un tiro libre.
- 7.4 Cuando la pelota sale por la línea de fondo y no se anota un gol:
- a si es por un atacante, el juego se reinicia con la pelota hasta 15 metros desde y en línea del lugar donde cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para el cobro de un tiro libre
 - b si es no intencionalmente por un defensor o es desviada por el portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reinicia con la pelota sobre la línea 23 metros y en línea del lugar donde cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para el cobro de un tiro libre
- Con la pelota colocada sobre la línea, el reinicio es efectivamente dentro del área de 23 metros y son aplicables las previsiones del cobro de un tiro libre*
- c. si es intencionalmente por un defensor, a menos que sea desviada por un portero o jugador con privilegios de portero, el juego se reinicia con un penalti corto.

8 Método de Anotación

- 8.1 Un gol se anota cuando la pelota se juega dentro del área por un atacante y no sale del área antes de cruzar completamente sobre la línea de gol y por debajo del travesaño.

La pelota puede jugarse por un defensor o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada dentro del área por un atacante.

9 Conducta de Juego: Jugadores

Se espera que los jugadores actúen responsablemente todo el tiempo.

- 9.1 Un partido se juega entre dos equipos con un máximo de once jugadores sobre el campo al mismo tiempo.

- 9.2 Los jugadores sobre el campo deberán sostener su bastón y no deben usarlo de una manera peligrosa.
Los jugadores no deberán elevar su bastón sobre la cabeza de otros jugadores.
- 9.3 Los jugadores no deberán tocar, sujetar u obstruir a otros jugadores, sus bastones o ropa.
- 9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir a otro jugador.
- 9.5 Los jugadores no deben jugar la pelota con el lado curvo del bastón.
- 9.6 Los jugadores no deben golpear la pelota fuertemente con el canto del bastón del lado derecho.
Esto no prohíbe el uso del canto del bastón del lado derecho en una acción controlado en un tacle, cuando se eleva la pelota de manera controlada sobre el bastón de un oponente o sobre el portero o jugador con privilegios de portero quien está acostado sobre el campo o cuando se utiliza un largo movimiento de empuje sobre el campo.

El uso del canto del bastón del lado izquierdo se ha desarrollado como una habilidad técnica y está permitido sujeto a peligro.
- 9.7 Los jugadores pueden detener, recibir y desviar o jugar la pelota de una manera controlada en cualquier lugar del campo cuando la pelota está a cualquier altura incluyendo por encima de los hombros a menos que esto sea peligroso o conduzca a juego peligroso
- 9.8 Los jugadores no deben jugar la pelota peligrosamente o de una manera que conduzca a juego peligroso.

Una pelota también se considera peligrosa cuando ocasiona a los jugadores una acción evasiva legítima.

La sanción se otorga en donde la acción que ocasiona el juego peligroso tuvo lugar.
- 9.9 Los jugadores no deben elevar la pelota intencionalmente de un tiro de hit excepto para un tiro a gol.

Un tiro de hit debe ser juzgado explícitamente sobre si es o no elevado intencionalmente. No es una falta elevar la pelota de manera no intencional de un tiro de hit en cualquier lugar del campo, incluyendo un tiro libre a menos que sea peligrosa. Está permitido elevar la pelota sobre el bastón o el cuerpo de un oponente sobre el campo, aún dentro del área, a menos que se juzgue peligrosa.

Se les permite a los jugadores elevar la pelota con un flick o scoop previendo que no sea peligrosa. Un flick o scoop hacia un oponente a menos de 5 metros es considerado peligroso. Si un oponente claramente corre hacia el tiro o hacia el atacante sin intentar jugar la pelota con su bastón, entonces debe ser sancionado por juego peligroso.
- 9.10 Los jugadores no deben aproximarse a menos 5 metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que ésta sea recibida, controlada y esté sobre el campo.

El receptor inicial tiene el derecho sobre la pelota. Si no es claro cuál jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la pelota debe permitir al oponente que la reciba.
- 9.11 Los jugadores de campo no deben detener, patear, impulsar, recoger, aventar o llevar la pelota con cualquier parte de su cuerpo.

No siempre es una falta si la pelota golpea el pie, mano o cuerpo de un jugador. El jugador comete una falta únicamente si él gana una ventaja o si se posiciona con la intención de detener la pelota de ésta manera.

No es una falta si la pelota golpea la mano que detiene el bastón si de no estarlo, hubiera golpeado el bastón.

9.12 Los jugadores no deben obstruir a un oponente quien está intentando jugar la pelota.

Los jugadores obstruyen si:

- *retroceden sobre un oponente*
- *físicamente interfieren a un oponente con el bastón o cuerpo*
- *cubren la pelota de un tacle legítimo con su bastón o cualquier parte de su cuerpo.*

Se le permite encarar a cualquier dirección a un jugador estacionario que está recibiendo la pelota.

Se permite moverse a un jugador con la pelota en cualquier dirección excepto corporalmente sobre un oponente o en una posición entre la pelota y un oponente que está a distancia de juego de la pelota e intenta jugarla.

Un jugador que corre enfrente o bloquea a un oponente para detenerlo, jugando o intentando jugar legítimamente la pelota, está obstruyendo (esto es una obstrucción de tercera persona o pantalla). Esto aplica también si un atacante se atraviesa o bloquea a los defensores (incluyendo al portero o jugador con privilegios de portero) cuando se está cobrando un penalti corto.

9.13 Los jugadores no deben realizar un tacle a menos que estén en posición para jugar la pelota sin contacto físico.

Las jugadas imprudentes, tales como los tacles deslizándose y otros retos físicos de los jugadores de campo, los cuales derriban al suelo a un oponente y que tienen el potencial de causar lesión deben conllevar una sanción apropiada del partido y personal.

9.14 Los jugadores no deben entrar intencionalmente a la portería que sus oponentes están defendiendo ni correr por detrás de ella.

9.15 Los jugadores no deben cambiar su bastón entre el otorgamiento y la culminación de un penalti corto o penalti stroke, a menos que ya no se ajuste a las especificaciones del bastón.

9.16 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipo hacia el campo, la pelota, otro jugador, árbitro o persona.

Después de un penalti corto, si la pelota golpea cualquier equipo desechado, tales como los guantes, rodilleras o máscaras, debe otorgarse un tiro libre si esto ocurre fuera del área y un penalti corto si esto ocurre dentro del área.

9.17 Los jugadores no deben demorar la jugada ganando beneficio de perder el tiempo.

10 Conducta de Juego: Porteros y jugadores con privilegios de portero

10.1 Un portero quien usa equipo protector compuesto por lo menos de casco, guardas y zapateras no debe tomar parte en el partido fuera del área de 23 metros que están defendiendo, excepto cuando cobra un penalti stroke.

El casco debe ser usado por un portero todo el tiempo, excepto cuando cobra un penalti stroke.

10.2 Un jugador con privilegios de portero no debe tomar parte en el partido fuera del área de 23 metros que está defendiendo cuando usa el casco pero puede quitárselo y participar en el juego en cualquier parte del campo.

El casco debe ser usado por el jugador con privilegios de portero cuando se defiende un penalti corto o penalti stroke.

- 10.3 Cuando la pelota está dentro del área que están defendiendo y tienen su bastón en la mano:
- a Se le permite a los porteros usando equipo protector completo, usar su bastón, pies, zapateras, piernas o guardas para impulsar la pelota y usar su bastón, pies, zapateras, piernas o guardas o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota a cualquier dirección incluso sobre la línea de fondo.
No está permitido que los porteros se conduzcan de una manera en la cual sea peligrosa para otros jugadores tomando ventaja del equipo protector que usan.
 - b Se le permite a los jugadores con privilegios de portero usar su bastón, pies y piernas para impulsar la pelota y usar su bastón, pies, piernas o cualquier parte de su cuerpo para detener o desviar la pelota a cualquier dirección incluso sobre la línea de fondo.
 - c Se le permite a los porteros usando equipo protector completo y jugadores con privilegios de portero usar sus brazos, manos y cualquier otra parte de su cuerpo para empujar la pelota.
La acción de la regla c de arriba está permitida únicamente como parte de una acción para evitar un gol o para mover la pelota lejos de la posibilidad de una acción del oponente para anotar un gol. Esto no permite al portero o al jugador con privilegios de portero impulsar la pelota con gran fuerza con los brazos, manos o cuerpo de tal manera que recorra una distancia larga.
- 10.4 Los porteros o los jugadores con privilegios de portero no deben recostarse sobre la pelota.
- 10.5 A los porteros o jugadores con privilegios de portero sólo se les permite jugar la pelota únicamente con su bastón cuando la pelota está fuera del área que están defendiendo.
Un jugador con privilegios de portero se considera como un jugador de campo cuando se encuentra fuera del área que está defendiendo.

11 Conducta de Juego: Árbitros

- 11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego limpio.
- 11.2 Cada árbitro tiene responsabilidad principal para las decisiones en una mitad del campo por la duración del partido.
- 11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones sobre tiros libres dentro del área, penaltis cortos, penaltis strokes y goles en una mitad del campo.
- 11.4 Los árbitros son responsables de mantener un registro escrito de los goles anotados y las tarjetas de amonestación o suspensión utilizadas.
- 11.5 Los árbitros son responsables de asegurar que se juegue el tiempo completo y de indicar el término en cada periodo y, si éste se prolonga, la culminación del penalti corto.
- 11.6 Los árbitros silbarán para:
- a iniciar cada periodo del partido.
 - b iniciar un bully.
 - c indicar una falta.
 - d iniciar y terminar un penalti stroke.
 - e indicar un gol.
 - f reiniciar un partido después de que ha sido anotado un gol.
 - g reiniciar el partido después de un penalti stroke cuando no se ha anotado un gol.
 - h detener el partido para la sustitución de un portero completamente equipado que sale o entra y reiniciar el partido al término de la sustitución.
 - i detener el partido por cualquier otra razón y reiniciarlo.
 - j indicar, cuando sea necesario, que la pelota ha pasado completamente fuera del campo.

- 11.7 Los árbitros no deben dirigir durante un partido.
- 11.8 Si la pelota golpea a un árbitro, persona no autorizada o cualquier objeto sobre el campo, la jugada continúa (excepto como se especifica en la aclaración de la Regla 9,16).

12 Sanciones

12.1 Ventaja: una sanción se otorga únicamente cuando un jugador o equipo ha quedado en desventaja por un oponente que infringe las Reglas.

12.2 Un tiro libre se otorga al equipo opositor:

- a por una falta de cualquier jugador entre las áreas de 23 metros.
- b por una falta de un atacante dentro del área de 23 metros que sus oponentes están defendiendo.
- c por una falta no intencional de un defensor fuera del área pero dentro del área de 23 metros que están defendiendo.

12.3 Un penalti corto se otorga:

- a por una falta de un defensor dentro del área que no evite la probable anotación de un gol.
- b por una falta intencional de un defensor dentro del área, en contra de un oponente que no tiene posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c por una falta intencional de un defensor fuera del área pero dentro del área de 23 metros que está defendiendo.
- d por el defensor que saca la pelota intencionalmente sobre la línea de fondo.

Se les permite a los porteros o jugadores con privilegios de portero desviar la pelota con su bastón, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección, incluyendo sobre la línea de fondo.

- e cuando la pelota se aloja en la ropa o equipo de los jugadores mientras están dentro del área que están defendiendo.

12.4 Un penalti stroke se otorga:

- a por una falta de un defensor dentro del área que evite la probable anotación de un gol
- b por una falta intencional del defensor dentro del área en contra de un oponente que tiene posesión de la pelota o la oportunidad de jugarla.

12.5 Si hay otra falta o mala conducta antes del cobro de una sanción otorgada:

- a puede otorgarse una sanción más severa.
- b puede otorgarse una sanción personal.
- c una sanción puede revertirse si la falta subsiguiente fue cometida por el equipo al que se le otorgó la falta primero.

13 Procedimientos para el Cobro de Sanciones

13.1 Lugar del un tiro libre:

- a un tiro libre se cobra cerca de donde ocurrió la falta.

“Cerca de” se refiere a distancia de juego de donde ocurrió la falta y no se gana una ventaja significativa.

El lugar desde el cual un tiro libre se cobra debe ser más preciso dentro del área de 23 metros

- b un tiro libre otorgado para la defensa a menos de 15 metros de la línea de fondo se cobra hasta 15 metros de ésta, en línea paralela a la banda del lugar de la falta.

13.2 Procedimientos para el cobro de un tiro libre, pase central y poner en juego la pelota después de que sale del campo:

Todas las partes de esta Regla se aplican conforme sea adecuado a los tiros libres, pase central y poner en juego la pelota después de que ha salido del campo.

- a la pelota debe estar inmóvil.
- b los oponentes deben estar al menos a 5 metros de la pelota.

Si un oponente está a menos de 5 metros de la pelota, él no deberá interferir con el cobro del tiro libre ni jugar o intentar jugar la pelota. Si éste jugador no está jugando la pelota, intentando jugarla o influenciando la jugada, el tiro libre no necesita ser retrasado.

- c cuando un tiro libre se otorga al ataque dentro del área de 23 metros, todos los jugadores diferente del jugador que cobra el tiro libre deben estar al menos a 5 metros de la pelota, excepto como se especifica abajo para los tiros libres para el ataque otorgados a menos de 5 metros del área.
- d la pelota se mueve usando un hit, push, flick o scoop
- e la pelota puede elevarse inmediatamente usando un push, flick o scoop pero no debe elevarse intencionalmente usando un hit.
- f de un tiro libre otorgado para el ataque dentro del área de 23 metros, la pelota no debe ser jugada hacia el área hasta que ésta recorra por lo menos 5 metros, no necesariamente en un sola dirección, o haya sido tocada por un jugador del equipo defensor

Si el jugador que cobra el tiro libre continúa jugando la pelota (ningún otro jugador defensor la ha tocado todavía):

- *ese jugador puede jugar la pelota cualquier número de veces, pero*
- *la pelota debe recorrer cuando menos 5 metros antes de que*
- *ese jugador juegue la pelota hacia adentro del área ya sea golpeando o empujándola de nuevo.*

Alternativamente:

- *después de que un jugador defensor haya tocado la pelota, ésta puede ser jugada hacia el área por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que cobró el tiro libre.*

En un tiro libre otorgado al ataque a menos de 5 metros fuera del área, la pelota no puede ser jugada hacia dentro del área hasta que la pelota haya recorrido 5 metros o haya sido tocada por un jugador defensor. Bajo esta base, los defensores que están dentro del área a menos de 5 metros del tiro libre, por lo tanto, no interfieren con la jugada y pueden cubrir por dentro del área a un jugador que cobra el auto pase, previendo que no jueguen o intenten jugar la pelota o influenciar la jugada hasta que, ya sea que haya recorrido cuando menos 5 metros, o alternativamente, haya sido tocada por un jugador defensor quien legítimamente pueda jugar la pelota.

A los jugadores dentro o fuera del área que estaban a 5 metros o más del punto del tiro libre cuando éste se otorga, no se les permite acercarse y después quedarse en una posición estacionaria a menos de 5 metros de la pelota cuando se cobra el tiro libre.

Distinto a lo indicado arriba, cualquier juego de la pelota o intento de jugar la pelota o interferencia de un defensor o un atacante que no estaba a 5 metros de la pelota, debe ser penalizado en concordancia.

Después de que se ha parado el tiempo tras el otorgamiento de una tiro libre al ataque dentro del área de 23 metros, a su reinicio todos los jugadores aparte del que cobra el tiro libre deben estar al menos 5 metros de la pelota.

Está permitido jugar la pelota elevada por encima del área que se ataca de tal manera que aterrice fuera del área sujeto a la Regla relacionada al juego peligroso y a que la pelota no se pueda jugar legítimamente dentro o por arriba del área por otro jugador durante su vuelo.

13.3 Cobro de un penalti corto:

- a la pelota se coloca sobre la línea de fondo dentro del área por lo menos a 10 metros del poste de la portería, del lado que el equipo atacante prefiera.
- b un atacante empuja o golpea la pelota sin elevarla intencionalmente.
- c el atacante que cobra el push o hit desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera del campo.
- d los demás atacantes deben estar dentro del campo, fuera del área con los bastones, manos y pies sin tocar el suelo dentro del área.
- e no se permite que ningún defensor o atacante, aparte del que realiza el push o hit desde la línea de fondo, esté a menos de 5 metros de la pelota cuando se cobra.
- f un máximo de cinco defensores, incluyendo al portero o al jugador con privilegios de portero, si hay uno, deben estar ubicados detrás de la línea de fondo con sus bastones, manos y pies sin tocar el suelo dentro del campo.
Si el equipo que defiende el penalti corto ha escogido jugar únicamente con jugadores de campo, ninguno de los jugadores arriba mencionados tiene los privilegios del portero.
- g el resto de los defensores deben estar detrás de la línea central.
- h no se permite que ningún atacante aparte del que cobra el push o hit desde la línea de fondo, entre al área y no se permite cruzar la línea central o de fondo a ningún defensor hasta que la pelota sea jugada.
- i después de jugar la pelota, el atacante que cobra el push o hit desde la línea de fondo no debe jugar la pelota de nuevo o aproximarse a distancia de juego hasta que la pelota haya sido jugada por otro.
- j un gol no puede ser anotado hasta que la pelota haya salido del área.
- k Si el primer tiro a gol es un hit (de manera contraria al push, flick o scoop), la pelota debe cruzar la línea de fondo o ir en una trayectoria con la cual hubiera resultado en cruzar la línea de fondo, a una altura máxima de 460 mm (la altura de los tableros) antes de cualquier desvío, para que un gol sea anotado

El requerimiento de esta regla aplica aún cuando la pelota toca el bastón o cuerpo de un defensor antes del primer tiro a gol.

Si el primer tiro a gol es un hit y la pelota es o cruzará demasiado elevada la línea de fondo, debe ser sancionada aún cuando subsecuentemente sea desviada por un bastón o cuerpo de otro jugador.

Siempre y cuando no sea peligrosa y que caiga espontáneamente por debajo de 460mm antes de cruzar la línea, la pelota puede ser más elevada de 460mm durante su vuelo antes de cruzar la línea de gol.

- l está permitido elevar la pelota a cualquier altura para el segundo o los subsiguientes tiros a gol de hit y los flicks, desvíos y scoops, pero éstos no deben ser peligrosos.

Un defensor que claramente está corriendo hacia el tiro o el que tira sin intentar jugar la pelota con su bastón debe ser sancionado por juego peligroso.

Por el contrario, si un defensor está a menos de cinco metros del primer tiro a gol durante el cobro de un penalti corto y la pelota lo golpea por debajo de la rodilla, debe otorgarse otro penalti corto o si lo golpea en o por encima de la rodilla, en una instancia normal, el tiro se juzga peligroso y se debe otorgar un tiro libre para el equipo defensor.

- m si la pelota recorre más allá de cinco metros del área, la regla del penalti corto no aplica más.

- 13.4 El partido se prolonga al medio tiempo o al final para permitir la terminación de un penalti corto o cualquier penalti corto o penalti stroke subsiguiente.

- 13.5 El penalti corto se termina cuando:

- a un gol es anotado,
- b se otorga un tiro libre para el equipo defensor
- c la pelota recorre más allá de cinco metros fuera del área.
- d la pelota sale sobre la línea de fondo y no se otorga un penalti corto.
- e un defensor comete una falta el cual no resulta en otro penalti corto.
- f se otorga un penalti stroke
- g se otorga un bully

Si se detiene la jugada debido a una lesión o cualquier otra razón durante el cobro de un penalti al término del primer o segundo tiempo prolongado y se hubiera otorgado un bully, el penalti corto debe cobrarse de nuevo.

- 13.6 Para propósitos de sustitución y la culminación del penalti corto al medio tiempo y el final, el penalti corto se termina cuando la pelota sale del área por segunda ocasión.

- 13.7 Por una falta durante el cobro de un penalti corto:

- a el jugador que cobra el push o hit de la línea de fondo no tiene un pie fuera del campo: el penalti corto se cobra nuevamente
- b el jugador que cobra de push o hit de la línea de fondo finta a jugar la pelota, al jugador ofensor se le requiere ir más allá de la línea central pero es remplazado por otro atacante: el penalti corto se cobra nuevamente

Si esta finta ocasiona que hubiera una infracción de esta regla por un defensor, se le requiere únicamente al atacante ir más allá de la línea central

- c un defensor, diferente del portero, rebasa la línea de fondo o de gol antes de lo permitido al defensa ofensor se le requiere ir más allá de la línea central y no podrá ser remplazado por otro defensa: el penalti corto se cobra nuevamente

Si un defensor en este o cualquier subsecuente recobro del penalti corto cruza la línea de fondo o de gol antes de lo permitido, al jugador ofensor se le requerirá también ir más allá de la línea central y no podrá ser remplazado.

Un penalti corto es considerado como recobro hasta que cualquiera de las condiciones de la Regla 13.5 y 13.6 para su término se cumplan

Un penalti corto subsecuente, contrario a un recobro de un penalti corto, puede ser defendido hasta por 5 jugadores

Si un defensor cruza la línea central antes de lo permitido, el penalti corto se cobra nuevamente.

- d un portero o jugador con privilegios cruza la línea de gol antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el penalti corto con un jugador menos: el penalti corto se cobra nuevamente

El equipo defensor nombra a qué jugador se le requiere ir más allá de la línea central y no puede ser remplazado por otro defensor

Si un portero o jugador con privilegios en este o cualquier subsecuente recobro del penalti corto cruza la línea de gol antes de lo permitido, al equipo defensor se le requiere nominar a otro jugador más para ir a más allá de la línea central y no podrá ser remplazado

Un penalti corto es considerado como recobro hasta que cualquiera de las condiciones de la Regla 13.5 (para un penalti corto en tiempo normal) y 13.6 (para un penalti corto al medio tiempo y final del partido) para su término se cumplan

Un penalti corto subsecuente, contrario a un recobro de un penalti corto, puede ser defendido hasta por 5 jugadores

- e un atacante entra al área antes de lo permitido, al jugador ofensor se le requiere ir más allá de la línea central: el penalti corto se repite nuevamente

Los atacantes que son enviados más allá de la línea central no pueden regresar al recobro del penalti corto, pero pueden hacerlo para un penalti corto otorgado subsecuentemente

- f por cualquier otra falta de los atacantes: un tiro libre se otorga para la defensa.

Excepto que se especifique arriba, un tiro libre, penalti corto o stroke se otorga como se señala en otro lugar del Reglamento.

13.8 Cobro de un penalti stroke:

- a cuando un penalti stroke se otorga se detiene el tiempo y la jugada.
- b todos los jugadores dentro del campo, aparte del jugador que cobra el stroke y el jugador que defiende, deben estar fuera del área de 23 metros y no deberán influenciar el cobro del stroke.
- c la pelota se coloca en el punto de stroke
- d el jugador que cobra el stroke debe pararse detrás y a distancia de juego de la pelota antes de iniciar el stroke.
- e el jugador que defiende el stroke debe pararse con ambos pies sobre la línea de gol y, una vez que el silbato se ha hecho sonar para iniciar el penalti stroke, no deberá dejarla o mover cualquiera de los pies hasta que la pelota haya sido jugada.

- f si el jugador que defiende el stroke es un portero o un jugador con privilegios de portero, debe usar el casco protector, de otra manera, si es un jugador defendiendo el stroke quien está tomando parte en el juego como jugador de campo, puede usar únicamente una máscara como equipo protector
Si el equipo que defiende un penalti stroke ha escogido jugar únicamente con jugadores de campo y no utilizar a un portero sustituto o jugador con privilegios de portero para defender el penalti stroke, el defensor puede utilizar únicamente su bastón para pararlo.
- g el silbato se hará sonar cuando el jugador que cobra el stroke y el jugador que defiende están en posición.
- h el jugador que cobra el stroke no debe hacerlo hasta que el silbato haya sonado.
El jugador que cobra el stroke o el jugador que defiende no deben retrasar el cobro del stroke.
- i el jugador que cobra el stroke no debe fingir a jugar la pelota.
- j el jugador que cobra el stroke debe tirar la pelota de push, flick o scoop y le está permitido elevarla a cualquier altura.

No está permitido usar una acción de "arrastre" para jugar la pelota en un penalti stroke.
- k el jugador que cobra el stroke debe jugar la pelota sólo una vez y no deberá acercarse subsecuentemente ni a la pelota ni al jugador que defiende el stroke.

13.9 El penalti stroke se culmina cuando:

- a se anota un gol.
- b la pelota llega a pararse dentro del área, se aloja en el equipo protector del portero, lo cacha el portero o el jugador con privilegios de portero o sale del área.

13.10 Por una falta durante el cobro de un penalti stroke:

- a el stroke se cobra antes de que suene el silbato y se anota un gol: el penalti stroke se cobra nuevamente
- b el stroke se cobra antes de que suene el silbato y no se anota un gol: se otorga un tiro libre para la defensa
- c por cualquier otra falta del jugador que cobra el stroke: se otorga un tiro libre para la defensa.
- d por cualquier falta del jugador que defiende el stroke incluyendo mover cualquier pie antes de que la pelota ha sido jugada: el penalti stroke se cobra nuevamente

Si el jugador defendiendo el stroke evita que se anote un gol pero mueve cualquiera de los pies antes de que la pelota haya sido jugada, este jugador debe ser amonestado y por cualquier falta subsiguiente debe ser suspendido ((tarjeta verde y para faltas subsecuentes con tarjeta amarilla).

Si un gol se anota aun cuando ha habido una falta del jugador que defiende el stroke, el gol se otorga.

- e por una falta de un jugador del equipo defensor y no se anota un gol: el penalti stroke se cobra nuevamente
- f por una falta de un jugador del equipo atacante diferente del que cobra el penalti stroke y se anota un gol: el penalti stroke se cobrarse nuevamente.

14 Sanciones Personales

14.1 Por cualquier falta, el jugador ofensor puede ser:

- a advertido (indicado de manera verbal).
- b amonestado y temporalmente suspendido por 2 minutos del tiempo de juego (indicado por una tarjeta verde).
- c suspendido temporalmente por un mínimo de 5 minutos del tiempo de juego (indicado por una tarjeta amarilla).

Por la duración de cada suspensión temporal de tarjeta verde y amarilla de un jugador fuera o dentro del campo, el equipo ofensor juega con un jugador menos.

- d suspendido permanentemente de ese partido (indicado por una tarjeta roja).

Por cada suspensión permanente, el equipo ofensor juega con un jugador menos por el resto del partido.

Una sanción personal puede ser otorgada adicionalmente a la sanción apropiada.

14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente deben permanecer en el lugar designado hasta que el árbitro que lo suspendió le permita reingresar al juego.

14.3 Se les permite a los jugadores suspendidos temporalmente reunirse con sus equipos al medio tiempo después del cual deben regresar al lugar designado para cumplir con su suspensión.

14.4 La duración del tiempo de una suspensión temporal puede ser extendido por mala conducta de un jugador durante su suspensión.

14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben salir del campo y sus alrededores.

1 Objetivos

- 1.1 Arbitrar hockey es una manera de participar en el juego desafiante pero recompensante.
- 1.2 Los árbitros contribuyen en el juego al:
 - a ayudar a elevar el estándar de juego en todos los niveles asegurándose de que los jugadores observen las Reglas.
 - b asegurar que cada partido se juegue con el espíritu correcto.
 - c ayudar a incrementar el disfrute del juego para los jugadores, espectadores y otros.
- 1.3 Estos objetivos pueden lograrse por un árbitro al:
 - a ser consistente: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes.
 - b ser justo: las decisiones deben ser tomadas con un sentido de justicia e integridad.
 - c estar preparado: no importa cuánto tiempo haya sido árbitro, es importante que se prepare para cada partido.
 - d estar concentrado: la concentración debe mantenerse todo el tiempo; nada debe permitirse para distraer a un árbitro.
 - e ser accesible: un buen entendimiento de las Reglas debe combinarse con una buena relación con los jugadores.
 - f ser mejor: los árbitros deben tener el propósito de ser mejores con y en cada juego.
 - g ser natural: un árbitro debe ser él mismo en todo momento y no imitar a otra persona.
- 1.4 Los árbitros deben:
 - a tener un completo conocimiento de las Reglas pero recuerde que el espíritu de las Reglas y el sentido común deben gobernar las interpretaciones.
 - b apoyar y alentar el juego habilidoso, lidiar rápida y firmemente las faltas y aplicar las sanciones apropiadas.
 - c establecer control y mantenerlo a lo largo del partido.
 - d usar todas las herramientas disponibles para el control.
 - e aplicar la Regla de la ventaja tanto como sea posible para fomentar un juego fluido y abierto pero sin perder el control.

2 Aplicar las Reglas

- 2.1 Protegiendo el juego habilidoso y sancionando las faltas:
 - a la gravedad relativa de una falta debe ser identificada y lidiar de manera firme y con prontitud las ofensas graves, tales como el juego peligroso o rudo.
 - b las faltas intencionales deben ser sancionadas firmemente.
 - c los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido únicamente cuando sea esencial para su conducta apropiada.
- 2.2 Ventaja:
 - a no es necesario sancionar cada falta cuando el ofensor no gana ningún beneficio, interrupciones innecesarias al flujo del juego causan retrasos indebidos e irritación.
 - b cuando las Reglas han sido violadas, un árbitro debe aplicar la ventaja si ésta es la sanción más severa.
 - c la posesión de la pelota no significa automáticamente que haya ventaja; para que aplique una ventaja, el jugador/equipo con la pelota debe estar en posibilidad de desarrollar su jugada.
 - d una vez decidido aplicar la ventaja, no debe darse una segunda oportunidad regresando a la sanción original.
 - e es importante anticipar el flujo del juego, mirar más allá de la acción del momento y estar consiente del desarrollo potencial en el partido.

2.3 Control:

- a las decisiones deben tomarse rápida, segura, clara y consistentemente.
- b acciones estrictas al inicio de un partido, usualmente desalentarán la repetición de una falta.
- c no es aceptable para los jugadores ofender verbalmente o a través del lenguaje corporal y actitudes a los oponentes, árbitros u otros oficiales técnicos. Los árbitros deben lidiar firmemente con las ofensas de este tipo y en circunstancias apropiadas, emitir una advertencia, amonestación (tarjeta verde), suspensión temporal (tarjeta amarilla) o suspensión permanente (tarjeta roja). Las advertencias, amonestaciones y suspensiones pueden darse de manera aislada o en combinación con otra sanción.
- d las advertencias pueden darse a los jugadores en cercanía sin detener el partido.
- e para un jugador es posible, recibir dos tarjetas verdes o dos amarillas por diferentes faltas menores durante un mismo partido, aunque no se alienta a los árbitros a hacerlo. Sin embargo, cuando se repite una falta por la que una tarjeta ha sido otorgada, la misma tarjeta no puede usarse nuevamente y debe otorgarse una sanción más severa.
- f cuando se otorga una segunda tarjeta amarilla, el periodo de la suspensión debe ser significativamente más largo que la suspensión anterior.
- g debe haber una clara diferencia entre la duración de una suspensión de tarjeta amarilla por una falta menor y la duración por una falta más seria y/o física.
- h cuando un jugador intencionalmente se comporta mal de una manera grave hacia otro jugador, árbitro u otro oficial del partido, debe mostrarse la tarjeta roja inmediatamente.

2.4 Sanciones:

- a un amplio rango de sanciones está disponible
- b dos sanciones pueden usarse juntas para lidiar con faltas graves o persistentes.

3 Habilidades para arbitrar

3.1 Las áreas principales de la habilidad para arbitrar son:

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

3.2 Preparación para el partido:

- a un árbitro debe prepararse completamente para cada partido, llegando con tiempo al campo.
- b antes de iniciar el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas del campo, las porterías y las redes y buscar cualquier equipo de juego o del campo peligroso.
- c los dos árbitros deben vestir un color similar pero diferente al de ambos equipos.
- d debe vestirse ropa apropiada para las condiciones.
- e el calzado debe ajustarse a las condiciones del campo para ayudar a la movilidad.
- f el equipo del árbitro incluye una copia del Reglamento actual, un silbato agudo y distintivo, un reloj con cronómetro, tarjetas de colores para indicar las sanciones personales y material para registrar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

- a es esencial un buen trabajo en equipo y cooperación entre los árbitros.
- b previo a un partido, los árbitros deben discutir y acordar la manera en que van a trabajar juntos para apoyarse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe ser practicado y mantenido.
- c los árbitros deben asumir responsabilidad y estar preparados para apoyar cuando su colega pierda de vista o tenga dificultad para ver ciertas partes del campo. Si es necesario y si la movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea central e ir tan lejos como sea apropiado en la mitad de su colega para apoyarlo. Esto ayuda a reafirmar a los jugadores que las decisiones son correctas.
- d debe llevarse un registro escrito de goles anotados y tarjetas mostradas por los dos árbitros y confirmarse al término del partido.

3.4 Movilidad y ubicación:

- a los árbitros deben ser ágiles de tal manera que puedan moverse a posiciones apropiadas a lo largo del partido.
- b los árbitros estáticos no pueden ver las jugadas lo suficientemente claro para tomar decisiones correctas todo el tiempo.
- c los árbitros con buena condición física, ágiles y bien ubicados son más capaces de concentrarse en el flujo del juego y en las decisiones que necesitan ser tomadas.
- d cada árbitro opera principalmente en una mitad del campo con la línea central a su izquierda.
- e en general, la posición más conveniente para los árbitros es adelante y a la derecha del equipo atacante.
- f para las jugadas entre la línea central y el área de 23 metros, los árbitros deben ubicarse cerca de la línea de banda.
- g cuando la jugada está dentro del área de 23 metros o el área, los árbitros deben moverse más hacia adentro del campo, lejos de la línea de banda y, cuando sea necesario, adentro de la misma área para ver las faltas importantes y juzgar si los tiros a gol son legítimos.
- h para penalti cortos y después de que la pelota ha salido del campo, los árbitros deben lograr una posición que les de una clara visión de la acción potencial.
- i para los penalti strokes, los árbitros deben tomar una posición detrás y a la derecha del jugador que cobra el stroke.
- j los árbitros no deben permitir que su posición interfiera con el flujo del juego.
- k los árbitros deben encarar hacia los jugadores todo el tiempo.

3.5 Uso del silbato:

- a el silbato es el medio principal con el cual los árbitros se comunican con los jugadores, entre ellos y otras personas involucradas en el partido.
- b el silbato debe hacerse sonar decisivamente y lo suficientemente fuerte para que puedan escucharlo todos los involucrados en el partido. Esto no significa silbar largo y fuerte todo el tiempo.
- c el tono y la duración del silbato debe variar para comunicar la gravedad de una jugada a los jugadores.

3.6 Señalización:

- a las señales deben ser claras y sostenidas el tiempo suficiente para asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro tengan conocimiento de las decisiones.
- b deben usarse únicamente las señales oficiales.
- c es preferible estar estático cuando se da una señal.
- d las señales de dirección no deben hacerse cruzando el cuerpo.
- e dejar de ver a los jugadores cuando se hace una señal o decisión, es una mala práctica; pueden perderse faltas posteriores, la concentración o indicar una falta de seguridad.

4 Señales

4.1 Tiempo:

- a iniciar el tiempo: Voltear hacia el otro árbitro con un brazo extendido hacia arriba.
- b detener el tiempo: Voltear hacia el otro árbitro y cruzar por las muñecas los brazos completamente extendidos arriba de la cabeza.
- c dos minutos de juego restantes: Levantar ambos brazos extendidos hacia arriba señalando con los dedos índices.
- d un minuto de juego restante: Levantar un brazo extendido hacia arriba señalando con el dedo índice.

Una vez que se ha advertido el tiempo, no es necesaria ninguna otra señal.

4.2 Bully: mover las manos alternativamente hacia arriba y abajo en frente del cuerpo con una palma enfrente de la otra.

4.3 Pelota fuera de juego:

- a pelota fuera de juego por la línea de banda: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
- b pelota fuera de juego por la línea de fondo por un atacante: encarar hacia el centro de la cancha y extender ambos brazos hacia los lados horizontalmente.
- c pelota fuera de juego por la línea de fondo no intencionalmente por un defensor: usar el brazo derecho o izquierdo como sea apropiado, con el brazo bien por debajo de la altura del hombro, dibujar una línea imaginaria desde el punto donde la pelota cruzó la línea de fondo hacia el punto sobre la línea de 23 metros del cual el reinicio debe cobrarse.

4.4 Gol anotado: señalar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.

4.5 Conducta de juego:

Las señales para la conducta de juego deben ser mostradas si hay duda acerca de la razón para la decisión.

- a juego peligroso: colocar un antebrazo diagonalmente sobre el pecho.
- b mala conducta o mal temperamento: detener la jugada y hacer un movimiento para calmar moviendo ambas manos hacia arriba y abajo despacio, con las palmas hacia abajo, en frente del cuerpo.
- c pie: elevar ligeramente una pierna y tocar cerca del pie o tobillo con la mano.
- d pelota elevada: sostener las palmas una frente a la otra horizontalmente en frente del cuerpo, con una palma encima de la otra a 150mm.
- e obstrucción: sostener los antebrazos cruzados en frente del pecho.
- f obstrucción de tercera persona o pantalla: abrir y cerrar alternativamente los antebrazos cruzados en frente del pecho.
- g obstrucción de bastón: sostener un brazo extendido hacia abajo en frente del cuerpo entre diagonal y vertical; tocar el antebrazo con la otra mano.
- h distancia de 5 metros: extender un brazo hacia arriba mostrando la mano abierta con los dedos extendidos.

4.6 Sanciones:

- a ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en la dirección en la cual el equipo beneficiado está jugando.
- b tiro libre: indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.
- c penalti corto: señalar con ambos brazos horizontalmente hacia la portería.
- d penalti stroke: señalar con un brazo al punto de stroke y extender el otro hacia arriba; esta señal también indica tiempo detenido.

ESPECIFICACIONES DEL CAMPO Y EL EQUIPO

Se proveen diagramas para asistir la interpretación de éstas especificaciones pero éstos no necesariamente están dibujados a escala. El texto es la especificación definitiva.

1 El campo y su equipo

- 1.1 El campo de juego es rectangular, 91.40 metros de largo determinada por líneas laterales y 55 metros de ancho determinada por las líneas de fondo.

La superficie de juego debe continuarse (para crear áreas de contracancha) por un mínimo de 2 metros detrás de la línea de fondo y 1 metro de las líneas laterales. Con 1 metro adicional sin obstrucciones en cada caso (esto es 3 metros en los extremos y 2 metros en los laterales del campo). Estos son los requerimientos mínimos siendo las áreas recomendadas 3 metros más 2 y 2 metros más 1 respectivamente. (Esto es, un total de 5 metros en los extremos y 3 metros en los laterales del campo).

- 1.2. Marcas:

a ninguna otra marca de las descritas en esta Regla deberá hacerse sobre la superficie de juego.
Esto es únicamente obligatorio para los campos en los cuales serán jugados los partidos internacionales de hockey para mayores. Para campos para otros juegos, la Asociación Nacional o Federación Continental relevante debe ser contactada para mayor orientación.

b las líneas son de 75 mm de ancho y deberán ser claramente marcadas a lo largo de toda su longitud.

c las líneas laterales y las de fondo y todas las marcas contenidas entre ellas son parte del campo.

d todas las marcas deben ser blancas.

Las líneas y marcas blancas son obligatorias para campos en los cuales serán jugados los partidos internacionales de hockey para mayores y recomendados para campos para otros juegos. Sin embargo, se reconoce que los campos multi-deportes puedan tener ya sea líneas y marcas de color diferente, así como líneas y marcas para otro deporte. Cuando el hockey no es un deporte prioritario, las líneas son a menudo amarillas. Adicionalmente, sobre canchas a base de arena, cuando la arena es blanca, el amarillo da mayor visibilidad.

- 1.3 Las líneas y otras marcas:

a líneas laterales: líneas perimetrales largas 91.40 metros

b líneas de fondo: líneas perimetrales cortas 55.00 metros

c líneas de gol: partes de la línea de fondo entre los postes de la portería

d línea central: a lo ancho del campo

e líneas de 22.90 metros a lo ancho del campo a 22.90 metros de cada línea de fondo, medido entre los bordes más alejados de cada línea.

La superficie contenida entre la línea de 22.90 metros, la parte relevante de las líneas laterales y la línea de fondo, incluyendo las líneas se conoce como las áreas de los 23 metros.

f líneas de 300mm de largo marcadas fuera del campo sobre cada línea lateral, con el borde más alejado a 14.63 metros desde y en paralelo al borde exterior de las líneas de fondo.

g líneas de 300 mm de largo marcadas fuera del campo sobre cada línea lateral, con el borde más alejado de las líneas a 5 metros desde y en paralelo al borde exterior de las líneas de fondo

h líneas de 300 mm de largo marcadas fuera del campo sobre cada línea de fondo sobre ambos lados de la portería a 5 metros y 10 metros desde el borde exterior del poste de portería más cercano, medido entre el borde exterior de cada línea

Estas marcas aplican a todos los campos nuevos y repintados. Sin embargo, los campos existentes con las marcas previamente especificadas pueden continuar en uso.

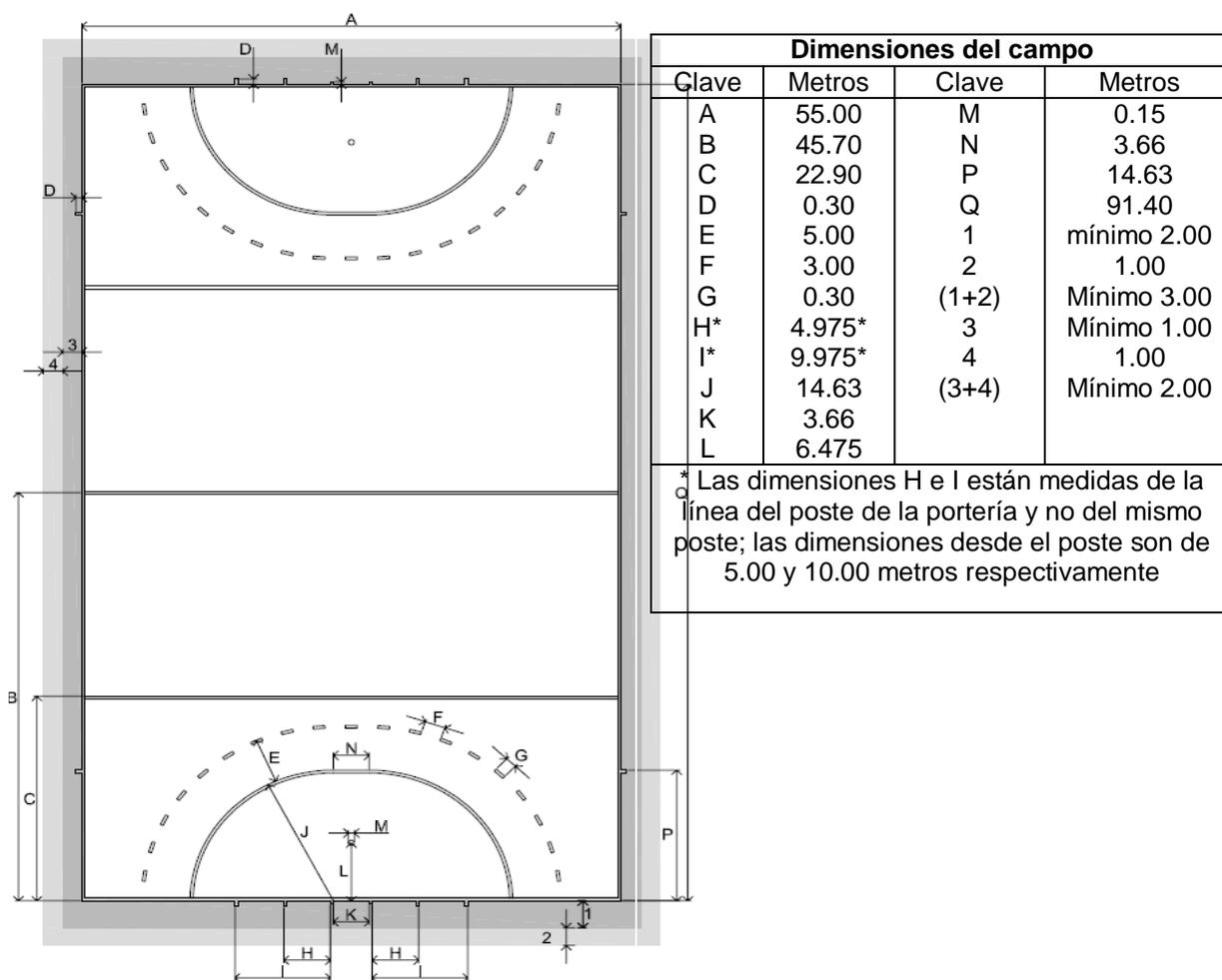
- i líneas de 150 mm de largo marcadas fuera de la cancha sobre cada línea de fondo a 1.83 metros del centro de la línea de fondo, medido entre los bordes más cercanos de estas líneas
- j puntos de penalti de 150 mm de diámetro marcadas enfrente del centro de cada portería con el centro de cada punto a 6.475 metros del borde exterior de la línea de gol.

1.4 El área:

- a líneas de 3.66 metros de largo y paralelas a las líneas de fondo, marcadas dentro del campo con sus centros en línea con el centro de la línea de fondo; la distancia desde el borde exterior de éstas líneas de 3.66 metros hasta el borde exterior de las líneas de fondo es de 14.63 metros.
- b estas líneas se continúan en arcos continuos en ambas direcciones hasta alcanzar las líneas de fondo, formando cuartos de círculos con su centro en la esquina interna de la cara frontal de los postes más cercanos
- c las líneas de 3.66 metros y sus arcos se llaman líneas de área; los espacios dentro de estas líneas, incluyendo las mismas líneas, se llaman áreas.
- d líneas punteadas marcadas con su borde exterior a 5 metros desde el borde exterior de cada línea de área; cada línea punteada comienza con una sección sólida marcada al centro del borde de la línea de área y cada sección es de 300 mm de largo con espacios entre las secciones marcadas de 3m de largo

Estas líneas punteadas son obligatorias para partidos internacionales de mayores. Su adopción para otros encuentros está a discreción de las Asociaciones Nacionales.

Figura 1.



1.5 Porterías

- dos postes verticales unidos por un travesaño horizontal se colocan al centro de cada línea de fondo sobre las marcas externas.
- los postes y travesaño son blancos, rectangulares, de 50 mm de ancho y entre 50 mm y 75 mm de profundidad.
- los postes no sobresaldrán verticalmente del travesaño y el travesaño no sobresaldrá horizontalmente de los postes.
- la distancia entre los bordes interiores de los postes es de 3.66 metros y la distancia desde el borde más bajo hasta el suelo es de 2.14 metros.
- el espacio fuera del campo, detrás de los postes y el travesaño y contenido por la red, los tableros laterales y el tablero posterior es de una profundidad mínima de 0.90 metros a la altura del travesaño y de 1.20 metros al nivel del suelo.

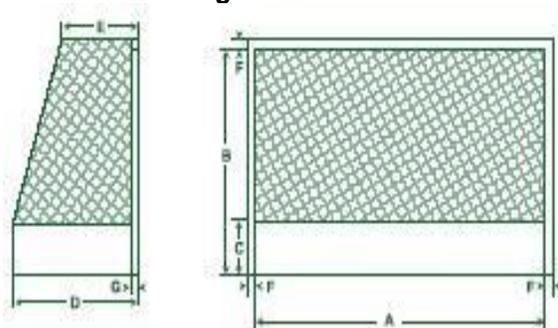
1.6 Tableros laterales y tableros posteriores:

- los tableros laterales son de 460 mm de altura y un mínimo de 1.20 metros de largo.
- los tableros posteriores son de 3.66 metros de largo y 460 mm de altura.
- los tableros laterales se colocan sobre el suelo perpendicularmente a la línea de fondo y se fijan a la cara posterior de los postes, sin incrementar su ancho.
- el tablero posterior se colocan sobre el suelo perpendicularmente a los tableros laterales y paralelamente a la línea de fondo y se fijan a los extremos de los tableros laterales.
- los tableros laterales y posteriores se pintan de color oscuro por la parte interior.

1.7 Redes:

- el tamaño máximo de la trama es de 45 mm.
- sujetos a las caras posteriores de los postes y travesaño en intervalos no mayores de 150 mm
- las redes deben colgar por fuera y al exterior de los tableros laterales y posteriores.
- las redes se aseguran de tal manera que impidan que la pelota pase entre la red y los postes, travesaños y tableros laterales y posteriores.
- las redes se fijan holgadamente de manera que evite el rebote de la pelota.

Figura 2.



Dimensiones de la portería			
Clave	Metros	Clave	Metros
A	3.66	E	Mínimo 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 a 0.075
D	Mínimo 1.20		

1.8 Banderines:

- a. los banderines son de entre 1.20 y 1.50 metros de altura.
- b. los banderines se colocan en cada esquina del campo
- c. los banderines no deben ser peligrosos.
- d. si son irrompibles, los banderines deben ser añadidos a una base con resorte.
- e. los porta-banderines no exceden de 300 mm de ancho o largo.

2 El bastón

Las especificaciones revisadas siguientes aplican para todo el hockey con efecto al 1 de enero de 2013. Sin embargo, se solicita que las Asociaciones Nacionales sean comprensivas al aplicar estas especificaciones revisadas en los niveles de juego de hockey más bajos en donde es razonable permitir que se usen los bastones que cumplan con las especificaciones anteriores.

El cambio para la longitud máxima de un bastón de hockey aplica a partir del 1° de enero de 2015.

Todas las medidas junto con otras especificaciones están hechas con cualquier cobertura o arreglo adicional añadido al bastón (esto es, con el bastón en la forma con el cual se usa en el campo).

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del bastón. Las propiedades fuera de las especificaciones no están permitidas. Aunque las propiedades se describen lo más explícito posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier bastón que, en opinión del Comité de Reglas de la FIH, sea inseguro o posible que tenga un impacto en detrimento de la práctica del juego.
- 2.2 La forma y dimensiones del bastón son examinadas colocando el bastón con el lado de juego hacia abajo sobre una superficie plana marcada con líneas mostradas en la figura 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y son perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones de la figura 3 y 4 son:

de línea A a línea A1	51 mm
de línea A a línea B	20 mm
de línea A1 a línea B1	20 mm
de línea A a línea Y	25.5 mm
de línea C a línea X	100 mm

- 2.3 El bastón ha tenido una forma tradicional, consistente del mango y la pala:
 - a. el bastón se posiciona en las figuras 3 y 4 de tal manera que la línea Y pase a través del centro de la parte de arriba del mango; el mango del bastón inicia en la línea C y continúa en dirección de Y+.
 - b. la base de la pala del bastón se posiciona tocando la línea X; la pala del bastón inicia en la línea X y termina en la línea C.
- 2.4 El bastón se revisa con cualquier cubierta, capa o arreglo que pertenezca al bastón.
- 2.5 En cualquiera de las especificaciones de abajo, se aplican las siguientes definiciones:

- a. “liso” significa sin ninguna parte áspera o afilada. La superficie debe ser llana y regular, libre de proyecciones perceptibles o hendiduras y no áspero, arrugado, agujerado, ranurado o rajado. Ningún borde deberá tener un ángulo con radio no menor a 3 mm.
 - b. “plano” significa sin ninguna curvatura, partes altas o hundidas con un radio menor a 2 m, transformándose suavemente a un borde con un radio no menor a 3 mm.
 - c. “continuo” significa en todo el objeto definido sin interrupción.
- 2.6 El lado de juego es toda la cara mostrada en los diagramas 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición del mango a la pala debe ser lisa y continua sin ninguna irregularidad u otra interrupción.
- 2.8 la pala debe tener una forma de “J” o “U” cuya curvatura hacia arriba o extremo abierto está limitada por la línea C.
- 2.9 la pala no está limitada entre las líneas C y X en la dirección de X- o X+.
- 2.10 la pala debe ser plana sobre el lado izquierdo únicamente (el lado que está a la izquierda de los jugadores cuando el bastón se sostiene con el extremo abierto apuntando hacia adelante de los jugadores, es decir, el lado mostrado en los diagramas).
- 2.11 Se permite una sola desviación cóncava o convexa con un perfil liso continuo y de un máximo de 4 mm en cualquier punto a lo ancho del lado plano de juego de la pala del bastón y cualquier continuación de ésta hacia el mango.

La desviación se examina colocando un borde recto de 53 mm de longitud a lo ancho del bastón en cualquier lugar del lado de juego y utilizando una medida de profundidad puntiaguda normal; el dispositivo utilizado para medir la curvatura o arco y mostrada en la figura 6 puede también ser utilizada para éste propósito. La profundidad de la curvatura convexa por debajo del borde recto no debe exceder de 4 mm.

No están permitidas otras hendiduras o ranuras sobre el lado de juego del bastón.

- 2.12 El lado de juego de la pala del bastón y cualquier continuación hacia el mango debe ser lisa.
- 2.13 No está permitida una torsión o retorcimientos del lado plano de juego del bastón desde la pala y cualquier continuación del mango; es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del bastón con cualquier plano que comprende todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralelo a la línea C-C.
- 2.14 Se permite que el mango se doble o curve para sobresalir más allá de la línea A únicamente una vez hasta la línea limítrofe B como máximo o sino también se doble o curve para sobresalir más allá de la línea A1 únicamente una vez hasta la línea limítrofe B1 como máximo.
- 2.15 cualquier curvatura a lo largo del bastón (la comba o el arco) debe tener un perfil continuo liso en toda su longitud, debe encontrarse a sobre el lado de juego o del curvo del bastón pero no en ambos y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto de arco máximo no debe estar más cerca de 200 mm de la base de la pala (línea X en la figura 3). No están permitidas curvaturas múltiples.

El bastón se acuesta con el lado de juego hacia abajo sobre una superficie plana en su posición natural como se muestra en la figura 5 El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o comba y se coloca con su base sobre la superficie de prueba. El extremo de 25 mm de altura del dispositivo no debe pasar libremente más allá de 8 mm por debajo del bastón en ningún punto; es decir que este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo del bastón en toda la extensión del borde del bastón que toca la parte restante del dispositivo.

Figura 3: El bastón

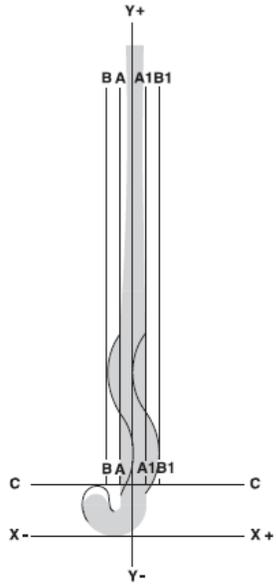


Figura 4: La pala del bastón

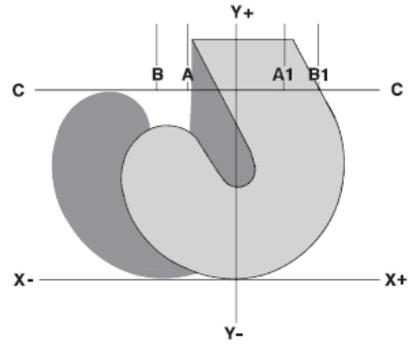


Figura 5: La comba o el arco del bastón

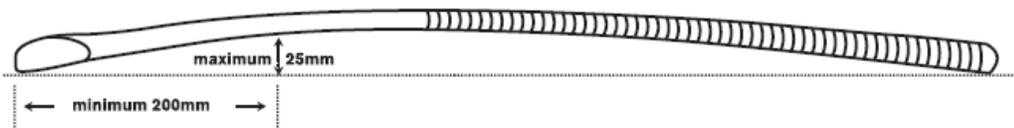
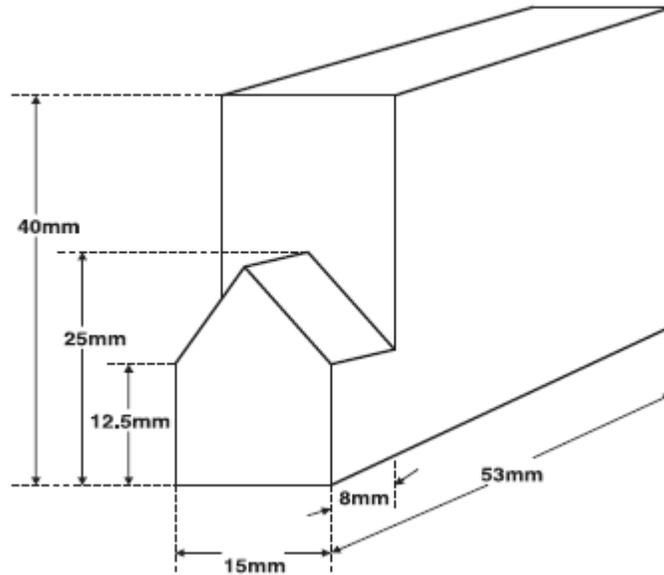


Figura 6: Dispositivo para medir la comba o el arco



- 2.16 Los bordes del lado del bastón que no se juega (curvo) debe ser redondeado y debe tener un perfil liso continuo. No están permitidas secciones planas sobre los bordes o el lado curvo del bastón.

Están permitidas ondulaciones o hendiduras suaves y poco profundas sobre el lado curvo del mango hasta un máximo de 4mm de profundidad. Ninguna ondulación o hendidura está permitida sobre el lado curvo de la pala del bastón.

- 2.17 Incluyendo cualquier cubierta adicional utilizada, el bastón debe pasar a través de un anillo que tenga un diámetro interior de 51mm.

- 2.18 El peso total del bastón no deberá exceder de 737gramos. La longitud del bastón medido desde la parte de arriba del mango hasta la parte de abajo de la pala del bastón (línea X en la figura 3) no deberá exceder de 105 cm.

- 2.19 La velocidad de la pelota no debe ser mayor al 98% de la velocidad de la pala bajo las condiciones de prueba.

La velocidad de la pelota se determina sobre una serie de 5 pruebas a una velocidad del bastón de 80km/hora en un simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la pelota se calcula por el tiempo que requiere para pasar por dos puntos de medición y se expresa como una relación a la velocidad del bastón especificado. Se utilizan pelotas aprobadas por la FIH. La prueba se lleva a cabo en condiciones de laboratorio constantes con temperatura aproximadamente de 20°C y humedad relativa al 50% aproximadamente.

- 2.20 El bastón completo debe ser liso.

Cualquier bastón que posea un riesgo potencial para el juego está prohibido.

- 2.21 El bastón y las posibles adiciones pueden ser hechos o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, previendo que se ajusten al propósito de jugar hockey y no es peligroso.

- 2.22 Está permitida la aplicación de cintas o resinas previendo que no sea peligroso y se apegue a las especificaciones del bastón.

3 La pelota

- 3.1 La pelota:

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

4 El equipo del portero

- 4.1 Guantes:

- a. cada uno tiene un ancho máximo de 228 mm. y un largo máximo de 355 mm con la palma hacia arriba.
- b. no debe tener ningún aditamento que detenga el bastón cuando éste no está sujeto en la mano.

- 4.2 Guardas: cada una de ellas tiene un ancho máximo de 300 mm. cuando están colocados en la pierna del portero.

Las dimensiones de las protecciones de manos y piernas son medidas usando una plantilla con las dimensiones internas relevantes.

INFORMACION ADICIONAL DISPONIBLE

La Federación Internacional de Hockey puede proveer información sobre varios tópicos para apoyar la participación en el deporte.

Hockey de Salón

Una publicación separada provee:

- el Reglamento de Hockey de Salón.

También está disponible una guía de instalaciones de sala.

Canchas artificiales e iluminación (Pasto)

La información está disponible sobre:

- requerimientos de desempeño
- guía de cuidados y mantenimiento
- fabricantes de cancha sintética aprobados
- construcción de canchas e instalaciones
- iluminación artificial.

Reglamentos y Administración de Competencias

La información incluye:

- papel y responsabilidades de los oficiales del torneo
- especificaciones de la ropa, equipo y colores
- publicidad
- interrupciones de un partido
- procedimientos para manejar una protesta
- procedimiento para el plan de competencia y ranking

Arbitraje

Información de interés para los árbitros incluye:

- criterio de grados para los árbitros FIH
- manual para los árbitros internacionales, incluye información de las habilidades del arbitraje, preparación mental y para los torneos y programa de preparación física
- lista de control para manager de árbitros del torneo incluye información sobre los deberes, adiestrar a los árbitros, pruebas de condición física, formas de retroalimentación y evaluación.

Recursos para el Desarrollo de Hockey

Varios materiales producidos por los participantes de hockey alrededor del mundo están disponibles en impresos, en video y discos compactos. Estos incluyen:

- Entrenamiento para principiantes, desarrollo y elite
- Programas para escuelas y jóvenes
- Mini-hockey
- Manuales de cursos.

Esta información está disponible en el sitio web: www.fih.ch o de la oficina de la FIH:

The International Hockey Federation
Rue du Valentin 61
1004 Lausanne,
Switzerland
Teléfono : ++ 41 21 641 0606
Fax : ++ 41 21 641 0607
E-mail : info@fih.ch