



**ASOCIACIÓN AMATEUR DE HOCKEY
DE BUENOS AIRES**

Reglamento de Hockey sobre césped según ha sido publicado por la Federación
Internacional de Hockey
Efectivo desde el 1 de enero 2017

*Reproducido con la autorización de la Federación Internacional de Hockey

Responsabilidad y Obligación

Los participantes en Hockey deben ser conscientes de las Reglas de Hockey y de la información en esta publicación.

Se espera que se realice de acuerdo con las Reglas.

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

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

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta la responsabilidad por cualquier defecto o incumplimiento en las instalaciones y no es responsable de las consecuencias resultantes de su uso. La verificación de las instalaciones o equipamientos llevado a cabo antes de un partido se limita a garantizar una total aparición de los requerimientos obligatorios y deportivos.

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

Implementación y Administración

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los jugadores y oficiales de hockey. Las Asociaciones Nacionales tienen discreción para decidir la fecha de aplicación a nivel nacional.

La fecha de aplicación en la competición internacional es el 1 de enero de 2017.

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

CONTENIDO

Introducción.....	4
Terminología	7

REGLAS DE JUEGO

1	Campo de juego	8
2	Composición de los equipos	9
3	Capitanes	11
4	Indumentaria y equipamiento de los jugadores	11
5	Partido y resultado	13
6	Iniciar y reanudar el partido.....	13
7	Bocha fuera del terreno de juego	14
8	Cómo se marca gol	15
9	Conducta de juego: jugadores.....	15
10	Conducta de juego: los arqueros y los jugadores con privilegios de arquero.....	17
11	Conducta de juego: árbitros	18
12	Penalidades	19
13	Procedimientos para ejecutar las penalidades	20
14	Penalidades personales	25

ARBITRAJE

1	Objetivos	26
2	Aplicación de las reglas	27
3	Técnica de Arbitraje	28
4	Señales Arbitrales	31

ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y SU EQUIPAMIENTO

1	Terreno de juego y su equipamiento.....	32
2	El Palo	38
3	La Bocha	42
4	Equipamiento de los arqueros.....	43

INTRODUCCIÓN

EL CICLO DE LAS REGLAS

Las Reglas en esta nueva publicación son efectivas desde el 1 de enero de 2017 a nivel internacional. Las Asociaciones Nacionales pueden decidir la fecha de aplicación a nivel nacional.

Se especifica una fecha de inicio pero no una fecha de finalización. Vamos a evitar la aplicación de cualquier cambio importante en estas Reglas en un futuro inmediato. Sin embargo, en circunstancias excepcionales la Federación Internacional de Hockey (FIH) se reserva el derecho de hacer cambios que serán notificados a las Asociaciones Nacionales y publicado en el sitio web de la FIH www.fih.ch

REVISIÓN DE LAS REGLAS

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

REGLAS DE JUEGO EN PARTIDOS INTERNACIONALES

Es la intención de los Comités de Reglas y de Competición tratar de reducir en lo posible el número de las modificaciones de las reglas que se producen a través de normas de los torneos. Estas diferencias han llevado a cierta confusión por parte de los jugadores, oficiales, espectadores y las audiencias de televisión.

Las Reglas de Hockey y Normas de los Torneos de la FIH se aplican a todo el Hockey Internacional. El Consejo Ejecutivo de la FIH ha acordado que las mismas Reglas y Normas de los Torneos de la FIH que varían las reglas de Hockey también se apliquen en las ligas internas de las Asociaciones Nacionales de Hockey. Esto se hizo obligatorio en el nivel superior de las ligas locales, con efectos desde el 1 de septiembre de 2015, a menos que una Asociación Nacional desea optar por reglas o reglamentos particulares que varían las Reglas de Hockey, mediante solicitud a la FIH para hacerlo.

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los niveles del juego, y son efectivas a partir del 1 de enero de 2017 a nivel internacional. Es importante señalar que las Asociaciones Nacionales tienen la facultad de decidir la fecha de su aplicación a nivel nacional. Además, las Asociaciones Nacionales pueden optar por algunas reglas específicas a niveles por debajo de sus mejores ligas nacionales y / o para determinados grupos de edad, si así lo desean.

Este enfoque ayuda a llevar las Reglas y Regulaciones más juntos, así como negando la necesidad de Reglas experimentales obligatorias o no obligatorias o pruebas de reglas.

Un número limitado de variaciones en las condiciones de juego a través del Regulaciones seguirá existiendo en los mejores partidos de nivel internacional jugado en los torneos

FIH. Estos incluyen el reloj de cuenta atrás para los córners cortos y el uso actual de los cuartos de 4 x 15 minutos, que requieren equipos de mesa técnica adicionales y recursos. Del mismo modo el Árbitro de Video sólo será utilizado en los torneos FIH de nivel Mundial, donde la cobertura televisiva completa contratada e instalaciones permiten un sistema viable. Todos los demás partidos se deben jugar de acuerdo con las Reglas de Hockey salvo acuerdo en contrario por el Comité de Reglas FIH después de la propuesta por una Asociación Nacional de Hockey.

El procedimiento para las Asociaciones Nacionales, y Federaciones Continentales, para optar por algunas reglas FIH o reglamentos particulares que varían las Reglas de Hockey sigue estando disponible en los respectivos Workrooms en el sitio web de la FIH.

CAMBIOS DE LAS REGLAS

Las Normas de los Torneos de la FIH que han sido incorporadas a las Reglas de Hockey para 2017 todas ellas, sobre cuestiones relativas a los equipamientos en primer lugar, la protección de manos, se ha introducido una caja de medición de dimensiones específicas, y en segundo lugar el uso de rodilleras cuando se defiende los córners cortos.

El ajuste al tiro libre Regla 13.2, que fue publicado en la sección de Reglas de la página web de la FIH el 16 de febrero de 2016 para actualizar las Reglas de 2015 se ha incorporado formalmente en el libro de reglas.

Los cambios en otras reglas son esencialmente estético y tienen en cuenta esos cambios a las Reglas de Hockey Sala 2017, que son aplicables al Hockey, de tal manera que ambos conjuntos de reglas son lo más próximos posible.

El número total de cambios en las reglas son, por tanto, relativamente pocos y de menor importancia en su naturaleza. Se consideró que actualmente no existe una necesidad real de cualquier cambio importante, y que un período de estabilidad en las Reglas sería beneficioso para nuestro deporte.

Por otra parte, todos los demás cambios en esta edición de las reglas son las aclaraciones de las normas existentes. Para llamar la atención sobre todos los cambios, incluso estos puntos menores de clarificación, una línea aparece en el margen de cualquier texto que ha sido cambiado.

APLICACIÓN DE LAS REGLAS

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

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

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

Regla 13.2.a: bocha detenida en un tiro libre. Los árbitros no son a veces lo suficientemente estrictos en exigir que la bocha esté detenida, aunque sea muy

brevemente, durante un tiro libre en especial si se pone en juego mediante un auto-pase.

NORMAS DE DESARROLLO

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

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

COMPOSICIÓN DEL COMITÉ DE REGLAS FIH, 2016:

Presidente:	David Collier
Secretario:	Richard Wilson
Miembros:	
Christian Blasch	Peter Elders
Margaret Hunnaball	Katrina Powell
Alain Renaud	Derek Sandison
Ahmed Essmat Yousset	Bet Smith

TERMINOLOGÍA

Jugador: Uno de los participantes en un equipo.

Equipo: Un equipo consta de un máximo de dieciséis personas compuesto de un máximo de once jugadores en el campo y hasta cinco suplentes. Este podrá ser modificado por normativa hasta un máximo de dieciocho jugadores.

Jugador de campo: Uno de los participantes que está en el campo de juego y que no es el arquero.

Arquero: Uno de los participantes de cada equipo sobre el terreno, que lleva equipo protector completo compuesto de al menos casco, protecciones de piernas y pies y al que también se le permite llevar guante protector específico de arquero y otro equipamiento de protección.

Jugador de campo con privilegios de arquero: Uno de los participantes que no utiliza todo el equipamiento de protección de un arquero pero que tiene los privilegios de arquero. Este jugador debe llevar una camiseta de diferente color que el resto de jugadores de su equipo para su identificación.

Ataque (Atacante): El equipo (o jugador) que intenta marcar un gol.

Defensa (Defensor): El equipo (o jugador) que intenta evitar que se marque un gol.

Línea de fondo: La línea más corta (55 metros) que delimita el campo de juego.

Línea de gol: La línea de fondo entre los dos postes del arco.

Líneas laterales: La línea más larga (91.40 metros) que delimita el campo de juego.

Área o Círculo: La zona comprendida entre (y que incluye) los dos cuartos de círculo y las líneas que los unen en los dos extremos del campo enfrente del centro de las líneas de fondo.

Zona de 23 metros: La zona comprendida entre (y que incluye) la línea que cruza el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo, la parte correspondiente de las líneas de banda y de la línea de fondo.

Jugar la bocha: jugador de campo. Parar, desviar o mover la bocha con el palo.

Tiro al arco: La acción de un atacante que intenta marcar un gol jugando la bocha hacia el arco desde dentro del Área. La bocha puede ir fuera del arco pero la acción se considera como un tiro al arco sí la intención del jugador es marcar un gol con un tiro hacia el arco.

Golpe: Golpear o "abofetear" (dar de látigo) a la bocha usando un movimiento de balanceo del palo hacia la bocha. "Abofetear" (dar de látigo) la bocha, lo que implica un largo empuje o movimiento de barrido con el palo antes de entrar en contacto con la bocha, se considera como un golpeo.

Push (golpe empujado): Mover la bocha a ras de suelo mediante un movimiento del palo después de que este se ha colocado pegado a la bocha. Cuando se empuja la bocha tanto ésta como la pala del palo están en contacto con el suelo.

Flick (golpe de muñeca): Se empuja la bocha de forma que se eleve del suelo.

Scoop (golpe de cuchara): Elevar la bocha del suelo situando la cabeza del palo debajo de la bocha y haciendo un movimiento hacia arriba para levantarla.

Derecho: Golpe hacia delante por la derecha. Jugar una bocha, que está a la derecha del jugador, en dirección hacia adelante.

Distancia de juego: Es la distancia desde la cual un jugador es capaz de alcanzar la bocha para jugarla.

Quite: Una acción para hacer que un contrario deje de tener la posesión de la bocha.

Falta: Una acción que va contra las reglas y que puede ser sancionada por el árbitro.

REGLAS DEL JUEGO

1. Campo de juego

La siguiente información proporciona una descripción simplificada del terreno de juego. Las especificaciones detalladas del campo y su equipamiento tienen una sección especial al final de este reglamento.

1.1 El campo de juego es rectangular, de 91.40 metros de largo y 55.00 de ancho.

1.2 Las líneas laterales delimitan los perímetros más largos del campo; las líneas de fondo delimitan los perímetros más cortos del campo.

1.3 Las líneas de arco son las partes de la línea de fondo comprendidas entre los postes.

1.4 Una línea de centro está marcada cruzando la mitad del campo.

1.5 Las líneas conocidas como líneas de 23 metros están marcadas cruzando el campo a 22.90 metros de cada línea de fondo.

1.6 Las zonas denominadas áreas están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente del centro de las líneas de fondo.

1.7 El punto del penal de 150 mm de diámetro serán marcados en frente del centro de cada arco con su respectivo centro a 6.40 metros del borde interior de la línea de gol.

1.8 Todas las líneas tienen 75 mm de ancho y son parte del campo de juego.

1.9 En cada esquina del campo se sitúan postes para banderines de entre 1.20 y 1.50 metros de alto.

1.10 Los arcos se sitúan fuera del campo en el centro de cada línea de fondo y en contacto con ella. Ningún equipamiento o artículos, tales como cascos, máscaras faciales, protectores de mano, toallas, botellas de agua, etc. se pueden colocar dentro de los arcos.

2. Composición de los equipos

2.1 Un máximo de once jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento durante el partido.

Si un equipo tiene más jugadores de los permitidos en el campo, el tiempo debe ser detenido para corregir la situación. Una sanción personal puede ser otorgada contra el capitán del equipo involucrado, si inadvertidamente tener demasiados jugadores en el campo ocurre durante un período muy corto de tiempo y no afecta materialmente el partido. En los casos en que esto ocurra y afecte materialmente al partido, se debe imponer una sanción personal contra el capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas antes de corregir la situación no se pueden cambiar, si el tiempo y / o juego ya ha sido reiniciado.

El juego y el tiempo se reanuda con un tiro libre a favor del equipo contrario a menos que otra sanción se hubiera señalado contra el equipo infractor inmediatamente antes de haberse parado el tiempo en tal caso el partido se reanuda con la acción sancionada previamente.

2.2 Cada equipo tiene un arquero o un jugador con privilegios de arquero sobre el terreno o juega solamente con jugadores de campo.

Cada equipo puede jugar con:

Un arquero con camiseta de distinto color y un equipo protector completo compuesto al menos de casco, pads, kickers; este jugador será referido en estas Reglas como arquero; o

Un jugador de campo con privilegios de arquero con camiseta de distinto color y que puede utilizar el casco de protección (pero no pads, kickers y otro equipamiento de protección de arquero) cuando se encuentre dentro de su zona defensiva de 23 metros;

Este jugador está obligado a utilizar el casco de protección cuando esté defendiendo un córner corto o un tiro penal. Este jugador será referido en estas Reglas como jugador con privilegios de arquero; o

Solo jugadores de campo; ningún jugador con privilegios de arquero o llevando camiseta de distinto color; ningún jugador puede llevar casco protector excepto una máscara cuando defiendan un córner corto o tiro penal; todos los jugadores llevan el mismo color de camiseta.

Cualquier cambio entre estas opciones, o entre jugadores de campo con privilegios de arquero que se encuentren dentro o fuera del campo, debe tener lugar como una sustitución.

2.3 A cada equipo le está permitido sustituir sus jugadores de entre los jugadores que no están en el campo:

- a. La sustitución está permitida en cualquier momento excepto durante el período comprendido entre la concesión de un córner corto hasta después de que haya finalizado; durante este período sólo se permite la sustitución por lesión o suspensión del arquero defensor jugador o del jugador defensor con privilegios de arquero.

Si otro córner corto es concedido antes de terminar un córner corto previo, la sustitución de otro jugador que no sea el arquero defensor lesionado o suspendido o un defensor con privilegios de arquero, no se llevará a cabo hasta que se complete el subsiguiente córner corto.

En un córner corto un arquero defensor (llevando equipo protector completo) que se lesiona o es suspendido puede ser sustituido por otro arquero llevando equipo protector completo o por un jugador con privilegios de arquero.

En un córner corto un jugador defensor con privilegios de arquero que se lesiona o es suspendido puede ser sustituido por otro jugador con privilegios de arquero y no por un arquero llevando equipo protector completo.

Si un equipo tiene solamente jugadores de campo, no se permite la sustitución en un córner corto hasta que éste haya finalizado

Si un arquero o jugador con privilegios de arquero es suspendido el equipo defensor jugará con un jugador menos

- b. No se limita el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo o el número de veces que cualquier jugador puede ser sustituido o sustituir
- c. La sustitución de un jugador sólo se permite una vez que ese jugador haya abandonado el campo
- d. No se permiten las sustituciones de jugadores suspendidos durante su período de suspensión
- e. Después de finalizar una suspensión un jugador puede ser sustituido sin volver previamente al campo
- f. A efectos de su sustitución los jugadores de campo deben abandonar el campo y volver a él a un máximo de tres metros de la línea de centro del lado del campo acordado con los árbitros
- g. El tiempo se parará para sustituir a un arquero (llevando equipo protector completo) pero no para otras sustituciones.

El tiempo se parará brevemente para permitir que un arquero con equipo protector completo tome parte en la sustitución. El tiempo no se parará para que un arquero se ponga o se quite el equipamiento completo para realizar una sustitución incluso cuando se deba a la lesión del arquero o a su suspensión.

El juego continuará con un jugador de campo con privilegios de arquero con una camiseta diferente o sólo con jugadores de campo hasta que el arquero sustituto se haya puesto el equipo completo y solicite la sustitución.

2. 4 Los jugadores de campo que lo abandonen para ser atendidos de una lesión, para refrescarse, cambiar el equipo o por cualquier otra razón distinta de la sustitución pueden volver a entrar sólo entre las líneas de 23 metros en el lado del campo utilizado para las sustituciones.

Salir y volver a entrar en el campo como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se pone una máscara facial en un córner corto) tiene lugar en cualquier parte apropiada del campo.

2. 5 Ninguna otra persona a no ser los jugadores, jugadores con privilegios, arqueros y los árbitros puede estar en el campo durante el partido sin el permiso de un árbitro.

2. 6 Los jugadores, estén o no en el campo, están bajo la autoridad de los árbitros durante todo el partido, incluido el descanso del medio tiempo.

2. 7 Un jugador que esté lesionado o sangrando debe abandonar el campo a no ser que se lo impidan motivos médicos y no debe volver hasta que las heridas hayan sido cubiertas; los jugadores no deben llevar ropa manchada con sangre.

3. Capitanes

3.1 Un jugador de cada equipo debe ser nombrado capitán.

3.2 Un capitán suplente debe ser nombrado cuando el capitán esté suspendido.

3.3 Los capitanes deben usar un brazalete distintivo o artículo distintivo similar en el brazo u hombro o sobre la parte superior de una media.

3.4 Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de los jugadores de su equipo se lleven a cabo correctamente.

Se impondrá una sanción personal si el capitán no cumple con su responsabilidad.

4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores

Las Regulaciones de los Torneos que se pueden obtener de la FIH dan información y enumeran requisitos adicionales sobre la indumentaria de los jugadores el equipamiento personal y la publicidad. Hay que tener en cuenta también las normas establecidas por las Federaciones Continentales y Asociaciones Nacionales.

4.1 Los jugadores de campo del mismo equipo deben llevar todos la misma ropa.

4.2. Los jugadores no deben llevar puesto nada que sea peligroso para otros jugadores.

Los jugadores de campo:

Se les permite usar protección de las manos que no aumente el tamaño natural de las manos significativamente; Cualquier protección de la mano usada, tanto para el juego normal como para defender un córner corto, debe caber cómodamente (sin la necesidad de comprimirlo) en una caja abierta de dimensiones internas de 290 mm de largo x 180 mm de ancho x 110 mm de altura;

Es recomendable que lleven canilleras y protector bucal.

Se les permite usar cualquier tipo de protección corporal (incluyendo la protección para las piernas, o las rodilleras, al defender un córner corto) debajo de la ropa de juego normal; Las rodilleras, usadas para este propósito, se pueden usar fuera de las medias siempre que su color sea exactamente igual que el color de los medias;

Se permite el uso de una máscara facial lisa, preferiblemente transparente o blanca, pero siempre una máscara facial de un solo color, o una máscara facial de parrilla metálica ajustada a los contornos de la cara, cuando se defiende un córner corto o penal durante la duración de los mismos y cuando está dentro del área que defiende; El objetivo primario de usar una máscara facial para defender un córner corto es la seguridad; Debería permitirse el uso de máscaras faciales que sean compatibles con el espíritu subyacente de esta guía;

No está permitido, al usar máscaras faciales, comportarse de una manera que sea peligrosa para otros jugadores aprovechando el equipo de protección que usan.

Con excepción de los jugadores con privilegios de arquero, no se les permite usar cascos protectores (máscara facial u otro protector de la cabeza) en cualquier otra circunstancia.

- 4.3 Los arqueros y los jugadores de campo con privilegios de arquero deben llevar una camisa u otra prenda que sea de color diferente al color del uniforme de ambos equipos.

Los arqueros (es decir, llevar equipo de protección completo) deben usar esta prenda sobre cualquier protección de la parte superior del cuerpo.

- 4.4 Los arqueros deben utilizar un equipo protector compuesto de al menos un casco, pads, kickers, excepto cuando ejecutan un penal a favor de su equipo, en que el casco y cualquier protección de manos pueden sacarse.

Está permitido solamente a los arqueros con equipo completo el uso de protecciones para el cuerpo, hombros, codos, brazos, muslos y rodillas, guantes, pads y kickers.

- 4.5 Un jugador con privilegios de arquero puede llevar la protección del casco cuando se encuentre dentro de su zona defensiva de 23 metros. Este jugador tiene que llevar el casco cuando defienda un córner corto o tiro penal.

Se recomienda a los arqueros y a los jugadores con privilegios de arquero el uso de un casco protector que incorpore una protección completa de la cara y que cubra por completo la cabeza y el cuello.

- 4.6 No se permite llevar ropa o equipamiento que aumente significativamente el tamaño natural del cuerpo de un arquero o la zona de protección.

- 4.7 El palo tiene una forma tradicional con una empuñadura y una cabeza curva que es plana en su parte izquierda:

- a. *El palo debe ser liso y no debe tener partes rugosas o afiladas.*
- b. *El palo debe pasar por un aro con un diámetro interior de 51mm incluso con cualquier cobertura adicional utilizada.*
- c. *Cualquier curvatura a lo largo del palo (inclinación o arco) debe tener un perfil liso y continuo en toda su longitud, puede encontrarse a lo largo de la cara o del revés del palo pero no en ambos y su profundidad no puede exceder de los 25mm.*
- d. *El palo debe ajustarse a las especificaciones acordadas por el Comité de Reglas de la FIH*

- 4.8 La bocha es esférica, dura y blanca (o de otro color convenido que contraste con la superficie del terreno)

Una descripción detallada del palo, la bocha y equipamiento de los arqueros viene reseñada en una sección especial al final de este reglamento.

5. Partido y resultado

- 5.1 Un partido consiste en dos períodos de 35 minutos y un descanso en el medio de 5 minutos.

Otros períodos y descanso pueden ser acordados por ambos equipos excepto en lo establecido por las normas para determinadas competiciones.

Si el tiempo finaliza justo antes de que un árbitro haya tomado una decisión, los árbitros pueden tomar esa decisión inmediatamente después de terminar el primer período o el partido.

Si ocurre algún incidente inmediatamente antes del fin de la primera mitad o del final del partido que requiera la revisión del árbitro, esta revisión debe llevarse a cabo aunque ya se hubiese acabado el tiempo y señalado final. La revisión debería realizarse de inmediato y se tomarán medidas para revertir y corregir la situación según corresponda.

- 5.2 El equipo que marque el mayor número de goles es el ganador; si no se marcan goles, o si los equipos marcan el mismo número de goles, el partido se empata.

La información sobre la competencia de Shoot-out como una forma de alcanzar un resultado final en un partido empatado está incluida en el Reglamento de Competencia que está disponible, si es necesario, en el sitio web de FIH.

6. Para iniciar y reanudar un partido

- 6.1 Se sortea con una moneda:

- a. El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en la primera parte del partido o si comienza el partido con el saque de centro.
- b. Si el equipo que gana el sorteo elige el arco sobre la que atacar en la primera parte del partido, el otro equipo empieza el partido.
- c. Si el equipo que gana el sorteo elige empezar el partido, el equipo contrario elige el arco sobre el que atacar en la primera parte del partido.

- 6.2 Se cambia la dirección del juego en la segunda parte del partido.

- 6.3 Se hace un pase de centro:

- a. Para empezar el partido por parte de un jugador que ganó el sorteo si así lo eligieron; en otro caso por parte de un jugador del equipo contrario
- b. Después de la primera mitad, por parte de un jugador del equipo que no haya hecho el saque de centro para iniciar el partido

- c. Después de un gol por parte de un jugador del equipo contra el que se marcó gol.

6.4 Realización de un pase de centro:

- a. Se hace en el centro del campo
- b. Se puede jugar la bocha en cualquier dirección
- c. Todos los jugadores excepto el que hace el saque de centro deben estar en la mitad del campo en la que está el arco que defienden
- d. Se aplica el mismo procedimiento que en el tiro libre

6.5 Se realiza un saque neutral (bully) para reanudar un partido cuando se ha parado el tiempo o el juego a causa de una lesión o por cualquier otra razón y no se ha señalado ninguna sanción:

- a. El bully se hace cerca del lugar donde se encontraba la bocha en el momento en que se detuvo el juego pero no a menos de 15 metros de la línea de fondo ni a menos de 5 metros del círculo.
- b. La bocha se pone entre un jugador de cada equipo que se pone enfrente de su contrario con el arco que defiende a su derecha
- c. Los dos jugadores empiezan con su palo en el suelo a la derecha de la bocha y luego se tocan las partes planas de sus palos encima de la bocha, después de ello, cualquiera de los dos jugadores puede jugar la bocha
- d. Todos los demás jugadores deben estar al menos a 5 metros de la bocha.

6.6 Un defensor saca un tiro libre a 15 metros del centro de la línea de portería para reanudar el partido cuando un penal ha finalizado y no se ha marcado gol.

7. Bocha fuera del campo

7.1 La bocha deja de estar en juego cuando sobrepasa completamente la línea lateral o la de fondo.

7.2 Reanuda el juego un jugador del equipo que no tocó o jugó la bocha inmediatamente antes de salir ésta del campo.

7.3 Cuando la bocha sobrepasa la línea lateral el juego se reanuda por el lugar donde la bocha cruzó la línea y se aplica el mismo procedimiento que en el tiro libre.

7.4 Cuando la bocha sale por la línea de fondo y no se marca gol:

- a. Si es jugada por un atacante, el juego se reanuda con la bocha a un máximo de 15 metros de la línea de fondo y en perpendicular con el punto donde cruzó esta línea de fondo y se aplica el mismo procedimiento que en el tiro libre.
- b. Si es jugada sin querer por un defensor o desviada por un arquero o jugador con privilegios de arquero, se reanuda el juego con la bocha en la

línea de 23 metros y en línea con donde cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para sacar un tiro libre.

Con la bocha colocada en la línea, el reinicio del juego está efectivamente dentro de la zona de 23 metros por lo que se aplican las disposiciones para sacar un tiro libre.

c. Si es jugada intencionadamente por un defensor, pero no si es desviada por el arquero o jugador con privilegios de arquero, el juego se reanuda con un córner corto.

8. Cómo se marca el gol

8.1 Se marca un gol cuando la bocha es jugada dentro del área por un atacante y no sale del área antes de atravesar por completo la línea de gol por debajo del travesaño.

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

9. Conducta de juego: Los jugadores

Se espera de los jugadores actúen responsablemente en todo momento.

9.1 Un partido se juega entre dos equipos con no más de once jugadores por cada equipo en el campo al mismo tiempo.

9.2 Los jugadores no deben llevar su palo ni usarlo de forma peligrosa.

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

9.3 Los jugadores no deben tocar, agarrar o interferir a otros jugadores, sus palos o su indumentaria.

9.4 Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a otros jugadores.

9.5 Los jugadores no deben jugar la bocha con el revés del palo.

9.6 Los jugadores no pueden golpear la bocha con fuerza con el canto de derecho del palo.

Esto no prohíbe el uso del canto de derecha del palo en forma controlada en un quite, ni cuando se eleva la bocha controladamente sobre el palo de un oponente o por encima de un arquero o jugador con privilegios de arquero cuando está acostado en el suelo o cuando se realiza un golpe largo empujado a lo largo del campo.

El uso del canto de revés del palo se ha convertido en una habilidad técnica y se permite siempre que no sea peligroso.

9.7 Los jugadores pueden parar, recibir y desviar o jugar la bocha de una manera controlada en cualquier parte del campo cuando la bocha está a cualquier altura incluyendo por encima del hombro a menos que esto sea peligroso o conduzca a peligro.

9.8 Los jugadores no pueden jugar la bocha de forma peligrosa o de forma que pueda conducir a juego peligroso.

Una bocha se considera peligrosa cuando da lugar a una razonable acción evasiva por parte de los jugadores.

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

9.9 Los jugadores no pueden elevar la bocha intencionadamente al golpear excepto para tirar al arco.

Un golpe elevado debe juzgarse explícitamente en función de si es elevada intencionadamente o no. No es falta elevar la bocha sin intención en un golpe, incluso en un tiro libre, en cualquier parte del campo si no es peligroso. Se permite que la bocha sea elevada por encima del palo o del cuerpo de un contrario que está en el suelo, incluso dentro del área, a no ser que se considere peligroso.

Los jugadores pueden elevar la bocha con un flick o un scoop siempre y cuando no sea peligroso. Un flick o un scoop que vaya en dirección a un contrario que esté a menos de 5 mts se considera peligroso. Si un oponente está claramente corriendo hacia el lugar del tiro o hacia el atacante sin intención de jugar la bocha con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.

9.10 Los jugadores no pueden aproximarse a menos de 5 metros de un contrario que reciba una bocha elevada hasta que la bocha haya sido recibida, controlada y esté sobre el suelo.

El receptor inicial tiene derecho a la bocha. Si no está claro qué jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevó la bocha debe dejar al contrario recibirla.

9.11 Los jugadores de campo no pueden parar o jugar con los pies, impulsar, levantar, tirar o llevarse la bocha con cualquier parte de su cuerpo.

No siempre es falta si la bocha golpea el pie, mano o cuerpo de un jugador de campo. El jugador solamente comete una infracción si voluntariamente usa sus manos pies o cuerpo para jugar la bocha o si cambia de posición con intención de parar la bocha en su camino.

No se comete falta si la bocha golpea la mano que sujeta el palo cuando en la misma situación hubiera podido golpear el mismo.

9.12 Los jugadores no deben obstruir a un contrario que intenta jugar la bocha.

Los jugadores obstruyen si:

apoyan la espalda en un oponente

interfieren físicamente el palo o el cuerpo de un contrario

protegen la bocha de una entrada legal con su palo o con cualquier parte de su cuerpo

Un jugador que está parado y recibe la bocha lo puede hacer en cualquier dirección.

Un jugador que tenga la bocha puede moverse con ella en cualquier dirección excepto si lo hace con su cuerpo contra un contrario o colocarse entre la bocha y un contrario que está a distancia de juego de la bocha intentando jugarla.

Un jugador que corre por delante o bloquea a un contrario para pararlo cuando este juega o intenta jugar la bocha reglamentariamente está obstruyendo (esto es obstrucción de terceros o de sombra). Esto también es aplicable si un atacante se cruza corriendo o bloquea a los defensas (incluido el arquero o jugador con privilegios de arquero) cuando se ejecuta un córner corto.

- 9.13 Los jugadores no pueden hacer un quite a menos que estén en posición de jugar la bocha sin que haya contacto corporal.

El juego temerario, como las entradas deslizantes y otros juegos físicos excesivos por parte de jugadores de campo, que hacen caer a un oponente al suelo y que tienen el potencial de causar lesiones, deberían atraer la correspondiente atención durante el partido y ser castigado con sanciones personales.

- 9.14 Los jugadores no deben entrar intencionadamente o correr por detrás del arco que sus contrarios defienden.
- 9.15 Los jugadores no deben cambiar sus palos entre la concesión y finalización de un córner corto o un penal a no ser que ya no reúna las condiciones fijadas.
- 9.16 Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o parte de su equipamiento sobre el campo, contra la bocha o contra otro jugador, árbitro o cualquier otra persona.

Después de un córner corto, si la bocha golpea cualquier equipo desechado, como un protector de manos, rodilleras o una máscara facial, se debe conceder un tiro libre si esto ocurre fuera del círculo y se otorga un córner corto si esto ocurre dentro del círculo

- 9.17 Los jugadores no deben retrasar el juego para beneficiarse mediante la pérdida de tiempo.

10. Conducta en el juego: Arqueros y jugadores de campo con privilegios de arqueros

- 10.1 Un arquero que lleve equipo protector compuesto de al menos casco, pads y kickers no puede tomar parte en el partido fuera de la zona defensiva de 23mts. que su equipo está defendiendo, excepto para la ejecución de un tiro penal.

El arquero debe llevar el casco en todo momento excepto cuando tira un penal.

- 10.2 Un jugador de campo con privilegios de arquero no puede tomar parte en el partido fuera de la zona defensiva de 23mts. que su equipo está defendiendo cuando lleve el caso protector pero puede quitárselo y entonces puede jugar en todo el campo sin casco.

El jugador de campo con privilegios de arquero debe llevar el casco protector para defender un córner corto o un tiro penal.

- 10.3 Cuando la bocha está dentro del área que están defendiendo y tienen su palo en la mano:

- a. Los arqueros que lleven equipo de protección completo pueden utilizar su palo, pies, protección de pies, piernas para propulsar la bocha y usar su palo, pies, protecciones de pies, piernas o cualquier otra parte de su cuerpo para detener la bocha o desviarla en cualquier dirección incluyendo por la línea de fondo

Los arqueros con equipamiento completo no pueden realizar acciones que pongan en peligro la integridad de los demás jugadores por la utilización ventajosa de la protección que utiliza.

- b. Los jugadores de campo con privilegios de arquero tienen permitido usar su palo, pies y piernas para propulsa la bocha y pueden usar su palo, pies,

piernas y cualquier otra parte de su cuerpo para parar la bocha o desviarla en cualquier dirección incluso por la línea de fondo.

c. Los arqueros con equipamiento completo y los jugadores de campo con privilegios de arquero pueden usar sus brazos, manos y cualquier otra parte de su cuerpo para rechazar la bocha.

La acción de la regla c anterior sólo se permite como parte de una acción para evitar un gol o para alejar la bocha de la posibilidad de una acción de marcar gol de los oponentes. No permite que un arquero o jugador con privilegios de arquero propulsar la bocha con fuerza con los brazos, las manos o el cuerpo para que se desplace una larga distancia.

10.4 Los arqueros o jugadores con privilegios de arquero, no deben acostarse sobre la bocha.

10.5 Cuando la bocha está fuera del área que están defendiendo, los arqueros o jugadores con privilegios de arquero sólo pueden jugar la bocha con sus palos.

Un jugador de campo con privilegios de arquero se considera un jugador de campo normal cuando se encuentra fuera del área que defiende su equipo.

11. Conducta en el juego: Árbitros

11.1 Dos árbitros controlan el partido, aplican las Reglas y son los jueces del juego.

11.2 Cada árbitro es el principal responsable de las decisiones en una mitad del campo durante todo el partido,

11.3 Cada árbitro es responsable de las decisiones en los tiros libres dentro del área, córners cortos, penales y goles en una mitad del campo.

11.4 Los árbitros son responsables de llevar un registro escrito de los goles marcados y de las tarjetas de suspensión.

11.5 Los árbitros son responsables de garantizar que se juegue el tiempo reglamentario y de indicar el final de cada mitad y de la conclusión del córner corto si una mitad es prolongada.

11.6 Los árbitros usarán el silbato para:

- a. Empezar y terminar cada mitad de partido
- b. Empezar un bully
- c. Marcar una penalidad
- d. Empezar y finalizar un penal
- e. Señalar un gol
- f. Recomenzar el partido después de cada gol marcado
- g. Recomenzar el partido después de un penal en el que no se ha marcado gol

- h. Parar el partido para la sustitución de salida o de entrada al campo de un arquero completamente equipado y reemprenderlo al acabar la sustitución
- i. Parar el partido por cualquier otra razón y reemprenderlo
- j. Indicar, cuando sea necesario, que la bocha ha salido completamente fuera del campo

11.7 Los árbitros no pueden dar indicaciones durante un partido

11.8 Si la bocha golpea a un árbitro, a una persona no autorizada o a cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa (excepto como se especifica en la regla 9.16)

12. Penalidades

12.1 Ventaja: se concederá falta solamente cuando un jugador o equipo resulta desfavorecido a causa de una infracción a las Reglas de un jugador contrario.

12.2 Se concederá un tiro libre al equipo contrario:

- a. Por una falta de un jugador entre las zonas de 23 metros
- b. Por una falta de un atacante dentro de la zona de 23 metros defendida por sus oponentes.
- c. Por una falta no intencionada de un defensor fuera del área, pero dentro de la zona de 23 m que está defendiendo.

12.3 Se señalará córner corto:

- a. Por una infracción de un defensor en el área que no evite la probable anotación de un gol.
- b. Por una falta intencionada en el área por un defensor contra un oponente que no tiene la posesión de la bocha ni posibilidad de jugarla.
- c. Por una falta intencionada de un defensor fuera del área, pero dentro de la zona de 23 m que está defendiendo.
- d. Por jugar la bocha intencionadamente más allá de la línea de fondo por un defensor

A los arqueros o los jugadores con privilegios de arquero se les permite desviar la bocha con su palo, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo más allá de la línea de fondo.

- e. Cuando la bocha queda alojada en la ropa o equipamiento de un jugador estando en su propia área.

12.4 El penal es otorgado:

- a. Por una falta de un defensor en el área que evite la probable anotación de un Gol.

- b. Por una falta intencionada de un defensor dentro del área contra un oponente que tiene la posesión de la bocha o una oportunidad de jugarla.

12.5 Si hay otra infracción o mala conducta antes del lanzamiento de la falta otorgada:

- a. Una penalidad mayor puede concederse
- b. Una penalidad personal puede ser otorgada
- c. La penalidad puede invertirse si una posterior infracción fuese cometida por el equipo al que se le ha concedido antes la penalidad.

13. Procedimientos para las penalidades

13.1 Ubicación del tiro libre:

- a. Un tiro libre se saca cerca del lugar donde ha ocurrido la infracción,

“Cerca de” significa dentro de la distancia de juego de donde la infracción ha ocurrido sin que se obtenga una significativa ventaja.

El lugar desde donde ha de sacarse un tiro libre ha de ser más preciso dentro del área de los 23 metros.

- b. Un tiro libre otorgado a favor de la defensa, a menos de 15 metros de la línea de fondo, se saca a un máximo de 15 metros de la línea de fondo, en línea con el lugar donde sucedió la infracción, en paralelo con la línea lateral.

13.2 Procedimientos para sacar un tiro libre, un pase de centro y para poner de nuevo la bocha en juego después de que haya salido fuera del campo:

Todos los apartados de esta regla son apropiadas, para un tiro libre, pase al centro y poner la bocha de nuevo en juego después de haber salido del campo.

- a. La bocha debe estar quieta
- b. Los contrarios deben estar al menos a 5 metros de la bocha.

Sí un contrario está a menos de 5 metros de la bocha, no debe interferir en el saque del tiro libre o no debe jugar o intentar jugar la bocha. Sí este jugador no está jugando la bocha, intentando jugarla o influenciando en el juego, no es necesario demorar el tiro libre

- c. Cuando se otorga un tiro libre al atacante dentro de la zona de 23 metros, todos los jugadores, excepto el que saca el tiro libre, deben estar al menos a 5 metros de la bocha, excepto como se indica específicamente a continuación para los tiros libres en ataque otorgados dentro de los 5 metros del círculo.
- d. La bocha se mueve utilizando un golpe, push, flick o scoop
- e. La bocha puede ser elevada directamente sí se mueve de push, flick o scoop pero no debe ser intencionadamente elevada directamente de un golpe.

- f. En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 23 metros, la bocha no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocada por un jugador.

Sí el jugador que ha realizado el tiro libre continúa jugando la bocha (y un defensor no la ha tocado todavía): este jugador puede jugar la bocha cualquier número de veces, pero la bocha debe desplazarse al menos 5 metros, antes de que el jugador introduzca la bocha en el área golpeando o empujando la bocha de nuevo.

Alternativamente:

después de que un defensor haya tocado la bocha, ésta puede ser introducida en el área por cualquier jugador incluido el jugador que realizó el tiro libre

En un tiro libre concedido a menos de 5 metros del círculo, la bocha no puede ser introducida en el círculo hasta que haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocado por un jugador defensor. Sobre esta base, los defensores que están dentro del círculo a menos de 5 metros del tiro libre, por lo tanto, no interfieren en el juego y también pueden seguir (hacer sombra) alrededor del interior del círculo al jugador que saca un auto-pase, siempre que no jueguen o intenten jugar la bocha o influir en el juego hasta que la bocha haya recorrido al menos 5 metros o, alternativamente, haya sido tocada por un jugador defensor que pueda jugar legalmente la bocha.

Los jugadores dentro o fuera del círculo que estuvieran a 5 metros o más desde el punto del tiro libre fue señalado no se les permite moverse a ese lugar y luego permanecer en una posición estacionaria a menos de 5 metros de la bocha desde donde el tiro libre se saca.

A excepción de lo indicado anteriormente, cualquier jugada de bocha, intento de jugar la bocha o interferencia de un defensor o un atacante que no estuviera a 5 metros de la bocha debería ser penalizada en consecuencia.

Después de una parada de tiempo siguiente a la concesión de un tiro libre de ataque dentro de la zona de 23 metros, al reiniciar todos los jugadores que no sean el jugador que saca el tiro libre deben estar a por lo menos 5 metros de la bocha.

Está permitido jugar la bocha alta, por encima del área atacante con el fin de que caiga fuera de ella, pero sujeto a la Regla de juego peligroso, y que no pueda ser jugada por otro jugador dentro o por encima de círculo por otro jugador durante su vuelo.

13.3 Lanzamiento de un córner corto:

- a. La bocha se coloca sobre la línea de fondo dentro del círculo al menos a 10 metros del poste del arco que prefiera el equipo atacante,
- b. Un atacante empuja o golpea la bocha sin levantarla intencionalmente.
- c. El atacante que empuja o golpea desde la línea de fondo debe tener al menos un pie fuera de la cancha.
- d. Los otros atacantes deben estar en el campo, fuera del área sin que sus palos, manos y pies toquen el suelo dentro del área.
- e. A ningún defensor ni atacante, a no ser el jugador que realiza el lanzamiento desde la línea de fondo, se le permite estar a menos de 5 metros de la bocha en el momento de dicho lanzamiento.
- f. No más de cinco defensores incluyendo el arquero o el jugador de campo con privilegios de arquero, si hay, deben estar detrás de la línea de fondo con sus palos, pies y manos sin tocar el suelo dentro del campo

Si el equipo que defiende un córner corto ha elegido jugar solo con jugadores de campo, ninguno de los defensores antes citados tendrá privilegios de arquero.

- g. Los defensores restantes permanecerán más allá de la línea de centro
- h. Hasta que la bocha haya sido jugada, ningún atacante, excepto el que realiza el golpeo o empuje desde la línea de fondo, puede entrar en el área, ni tampoco ningún defensor puede cruzar la línea de centro o la línea de fondo.
- i. Después de jugar la bocha, el jugador que realiza el empuje o push desde la línea de fondo no puede volver a jugar la bocha ni acercarse a ella a una distancia que pueda jugarla hasta que la bocha haya sido jugada por otro jugador.
- j. No se puede marcar gol hasta que la bocha haya salido fuera del círculo.
- k. Si el primer tiro a puerta es un golpe (y no un "push" ni un flick" ni un "scoop"), la bocha debe cruzar la línea de gol o ir en dirección de cruzarla a una altura de no más de 460 mm. (la altura de las tablas), antes de cualquier desviación, para que un gol pueda ser marcado

Los requisitos para esta Regla se aplican también si la bocha toca el palo o el cuerpo de un defensor antes del primer tiro al arco.

Si el primer tiro al arco es un golpe y la bocha es o va a ser demasiado alta al cruzar la línea de gol, deberá penalizarse incluso si la bocha es posteriormente desviada por el palo o cuerpo de otro jugador.

La bocha puede ir más alta de 460 mm. durante su vuelo antes de cruzar la línea de gol, siempre y cuando no cause peligro y descienda por ella misma a menos de 460mm. antes de cruzar la línea.

- l. Para el segundo y posteriores tiros al arco y para flicks, desvíos y scoops se permite elevar la bocha a cualquier altura, pero ello no debe ser peligroso.

Un defensor que claramente corre hacia el lugar del tiro o hacia el jugador que saca sin intención de jugar la bocha con su palo debe ser penalizado por juego peligroso.

Además, si un defensor que está a menos de cinco metros del tiro a puerta durante el lanzamiento de un Córner corto, es golpeado por la bocha por debajo de la rodilla, se concederá otro Córner corto. Si es golpeado en la rodilla o por encima de ella estando en una postura normal, el tiro será juzgado peligroso y se concederá un tiro libre para el equipo defensor.

- m. Las Reglas del Córner corto ya no serán aplicables si la bocha se desplaza más de 5 metros del área.

13.4 El partido será prolongado al final del primer y segundo tiempo para permitir finalizar el lanzamiento de un Córner corto o cualquier subsecuente Córner corto o Penal;

13.5 El córner corto se considera terminado cuando:

- a. Se marca gol
- b. Un tiro libre es concedido a favor de los defensores
- c. La bocha va a más de 5 metros fuera del área
- d. La bocha es jugada más allá de la línea de fondo y no se otorga otro córner corto
- e. Un defensor comete falta y no es señalado otro córner corto
- f. Se otorga un Penal
- g. Se otorga un bully

Si el juego se para a causa de una lesión o por cualquier otra razón durante el lanzamiento de un córner corto al final de la prolongación de la primera o segunda parte y un bully sería señalado de otra manera, el córner corto debe jugarse de nuevo

13.6 Al objeto de realizar una sustitución y para la conclusión de un córner corto al final del primer o segundo tiempo, el córner corto finaliza también cuando la bocha sale fuera del área por segunda vez.

13.7 Por una falta durante el lanzamiento de un córner corto:

- a. El jugador que golpea o empuja la bocha desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: el córner corto debe ejecutarse de nuevo.
- b. El jugador que toma el córner corto desde la línea de fondo amaga al jugar la bocha, este jugador infractor tiene que ir más allá de la línea central pero es substituido por otro atacante: el Córner corto se saca otra vez.

Si esta acción de amagar conduce a lo que de otra manera sería una violación de esta regla por un defensor, sólo el atacante está obligado a ir más allá de la línea central.

- c. Un defensor, que no sea el arquero, cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor: el Córner corto se lanza de nuevo.

Si un defensor en este o en cualquier Córner corto posterior cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor también está obligado a ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado.

Si un defensor cruza la línea central antes de lo permitido, se vuelve a ejecutar el córner corto.

- d. Un arquero o jugador con privilegios de arquero, cruza la línea de gol antes de lo permitido, el equipo defensor defiende el córner corto con un jugador menos: el córner corto se ejecuta de nuevo.

El equipo defensor designa al jugador que debe ir más allá de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor.

Si un arquero, o jugador con privilegios de arquero, en este Córner corto o en cualquier posteriormente re-lanzado Córner corto, cruza la línea de gol antes de que se permita, el equipo defensor está obligado a designar a otro jugador para ir detrás de la línea central y no puede ser reemplazado.

Un Córner corto se considera como tomado nuevamente hasta que se cumplan cualquiera de las condiciones de las Reglas 13.5 (para Córner corto en tiempo normal) y 13.6 (para Córner corto al medio tiempo y tiempo completo) para su finalización.

Un Córner corto otorgado posteriormente, en contraposición a un Córner corto tomado nuevamente, puede ser defendido por hasta cinco jugadores.

e. Un atacante entra en el área antes de que le sea permitido: el jugador infractor va más allá de la línea central y el córner corto debe ejecutarse de nuevo.

Los atacantes que son enviados más allá de la línea central no pueden regresar para los córner corto tomados nuevamente pero pueden hacerlo para un Córner corto otorgado posteriormente.

f. Para cualquier otra falta de los atacantes: se otorga un Tiro libre a los defensores.

Excepto en los casos arriba expuestos, se concederá un tiro libre, Córner corto o Penal tal como se especifica en otros puntos del Reglamento.

13.8 Ejecutando un Penal:

a. El tiempo y el juego se paran cuando es otorgado un Penal

b. Todos los jugadores sobre el terreno de juego a excepción del jugador que toma el tiro penal y el jugador defensor deben permanecer fuera de la zona de 23 mts y no deben influenciar en el lanzamiento.

c. La bocha se colocará sobre el punto de Penal

d. El jugador que lanza el tiro debe estar detrás y a distancia de juego de la
bocha antes de iniciar el lanzamiento

e. El jugador que defiende el Penal debe estar con ambos pies en la línea de gol y, una vez que el silbato haya sonado para iniciar el penal, no debe abandonar la línea de portería o mover uno de los pies hasta que se haya jugado la bocha.

f. Si el jugador que defiende el penal es un arquero o un jugador de campo con privilegios de arquero, éste debe llevar casco protector, pero si el jugador que defiende el penal está tomando parte en el partido como jugador de campo, puede llevar solamente máscara facial como equipo de protección.

Si el equipo que defiende un Penal ha elegido jugar solamente con jugadores de campo y no utiliza un arquero sustituto para defender el Penal, el defensor puede solamente usar su palo para detener el tiro.

g. El silbato suena cuando el jugador que lanza el penal y el jugador que lo defiende están en posición.

h. El jugador que lanza el penal no puede ejecutarlo hasta que haya sonado el silbato.

Ni el jugador que lanza el Penal ni el jugador que lo defiende pueden demorar su lanzamiento

i. El jugador que lanza el tiro no puede amagar al jugar la bocha

j. El jugador que lanza puede realizar un empuje, un flick o un scoop y puede elevar la bocha a cualquier altura

No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.

k. El jugador que lanza el tiro puede jugar la bocha solo una vez y no puede posteriormente acercarse a la bocha o al jugador que defiende el tiro.

13.9 El penal es completado cuando:

a. Se marca gol

b. La bocha llega a pararse dentro del área, se aloja en el equipo del arquero, la agarra el arquero o jugador con privilegios de arquero, o sale fuera del área.

13.10 Por una infracción durante la ejecución de un Penal:

a. Sí el Penal es ejecutado antes de que suene el silbato del árbitro y se marca gol, el penal deberá ser repetido.

b. Si se lanza el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: se otorga un Tiro libre a los defensores

c. Por cualquier otra infracción del jugador que saca el Penal: se otorga un Tiro libre a los defensores

d. Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la bocha: el penal debe ejecutarse de nuevo.

Si un jugador defendiendo el Penal evita que un gol sea marcado pero mueve uno de sus pies antes de que la bocha sea jugada, este jugador debe ser amonestado y para cualquier otra falta posterior debe ser suspendido (tarjeta verde, y por posteriores faltas con tarjeta amarilla))

Si se marca gol, aunque se haya cometido una falta por parte del jugador que defiende el penal, el gol ha de concederse

e. Por una falta del jugador del equipo defensor y que no se marque gol: se repite el Penal

f. Por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto al jugador que lanza el penal y que se marca gol: el penal se lanza de nuevo

14. Penalidades personales

14.1 Por cualquier falta, el jugador infractor puede ser:

- a. Advertido (de palabra)
- b. Prevenido y suspendido temporalmente por 2 minutos de tiempo de juego (indicándolo con una tarjeta verde)
- c. Suspendido temporalmente por un mínimo de 5 minutos de tiempo de juego (indicándolo con una tarjeta amarilla)

Durante la duración de cada temporal verde y tarjeta amarilla de suspensión de un jugador en o fuera del campo, el equipo infractor jugará con un jugador menos.

- d. Suspendido permanentemente para el presente partido (indicándolo con una tarjeta roja).

Por cada suspensión permanente, el equipo infractor jugará el resto del partido con un jugador menos.

Un castigo personal puede aplicarse además del castigo apropiado correspondiente.

- 14.2 Los jugadores suspendidos temporalmente han de permanecer en el lugar destinado para ello hasta que el árbitro que los ha suspendido les permita reincorporarse al juego.
- 14.3 Los jugadores suspendidos temporalmente pueden reunirse con su equipo durante el descanso y después debe volver al lugar designado para finalizar su suspensión.
- 14.4 La duración señalada de una suspensión puede ampliarse por mala conducta del jugador mientras está suspendido.
- 14.5 Los jugadores suspendidos permanentemente deben abandonar el campo y sus alrededores.

ARBITRAJE

1. Objetivos

1.1 Arbitrar hockey es un reto agradable de participar en el juego.

1.2 Los árbitros contribuyen en el juego:

- a. Ayudando a elevar la categoría del juego a todos los niveles al garantizar que los jugadores respeten las reglas.
- b. Asegurando que cada partido sea jugado correctamente
- c. Ayudando a incrementar el disfrute del juego a jugadores, espectadores, etc.

1.3 Estos objetivos pueden alcanzarse si los árbitros son:

- a. Consistentes: los árbitros mantienen el respeto de los jugadores siendo consistentes
- b. Justos: las decisiones deben hacerse con un sentido de justicia e integridad
- c. Preparados: no importa el tiempo que un árbitro lleve ejerciendo como tal, es importante prepararse a conciencia para cada partido
- d. Centrados: la concentración ha de mantenerse todo el tiempo; un árbitro no puede distraerse.
- e. Cercanos: un buen conocimiento del Reglamento se debe completar con una buena relación con los jugadores
- f. Mejores: los árbitros han de aspirar a ser mejores en todos y cada uno de los partidos.
- g. Naturales: los árbitros deben ser ellos mismos y no intentar imitar a otra persona durante todo el partido

1.4 Los árbitros deben:

- a. Tener un profundo conocimiento del Reglamento pero teniendo en cuenta que el espíritu de cada Regla y el sentido común debe regir cada decisión
- b. Ayudar y fomentar el juego habilidoso, actuar con rapidez y firmeza en las infracciones y aplicar los castigos adecuados
- c. Establecer el control y mantenerlo durante todo el partido
- d. Usar todos los medios disponibles para controlar el partido
- e. Aplicar la Ley de la Ventaja tanto como sea posible para conseguir un partido fluido y abierto sin perder el control del mismo

2. Aplicación de las reglas

2.1 Proteger del juego habilidoso y penalizar las infracciones:

- a. Determinar la relativa gravedad de una infracción, y las infracciones graves tales como peligrosidad y juego rudo deben tratarse pronto y firmemente.
- b. Las faltas intencionadas deben penalizarse con firmeza.
- c. Los árbitros deben demostrar que si los jugadores colaboran, se protegerá el juego habilidoso y el partido se interrumpirá solo cuando sea esencial para su correcto desarrollo.

2.2 Ventaja:

- a. No es necesario castigar cada falta en la que el infractor no se beneficie por ello innecesarias interrupciones en el transcurso de un partido causan indebidos retrasos y nerviosismo

- b. Cuando se infringen las reglas un árbitro debe aplicar la ventaja si este es el castigo más severo
- c. Poseer la bocha no significa necesariamente tener una ventaja; para aplicar la ley de la ventaja el jugador/equipo con la bocha debe poder realizar su juego
- d. Habiendo decidido aplicar la ventaja, no puede darse una segunda oportunidad volviéndose atrás señalando la falta inicial.
- e. Es importante anticiparse al ritmo del partido, mirar más allá de la acción momentánea y ser consciente de las diferentes posibilidades del desarrollo del juego

2.3 Control:

- a. Las decisiones deben hacerse inmediatamente, con resolución y de una manera clara y consecuente
- b. Un acción estricta al principio de un partido generalmente disuade de la repetición de una falta
- c. No es admisible que los jugadores falten al respeto o insulten a sus oponentes, árbitros o demás técnicos, verbalmente o con gestos o actitudes. Los árbitros deben tratar con firmeza estos comportamientos y en determinadas circunstancias avisar o suspender temporalmente (con tarjeta verde o tarjeta amarilla) o permanentemente (tarjeta roja). Los avisos, amonestaciones y suspensiones pueden aplicarse separadamente o en combinación con otro castigo
- d. Los avisos pueden darse a los jugadores cercanos sin parar el partido
- e. Es posible, pero no se alienta a los árbitros a que lo hagan, que un jugador pueda recibir dos tarjetas verdes o dos amarillas por faltas menores durante el mismo partido. Cuando una falta por la que ya se ha recibido tarjeta se repite, no se debe usar la misma tarjeta de nuevo y debe emplearse un castigo superior.
- f. Cuando se muestra una segunda tarjeta amarilla, el periodo de suspensión debe ser significativamente más largo que el primero
- g. Debe existir una clara diferencia entre la duración de una expulsión temporal por una falta menor y la duración por infracciones más serias y/o que impliquen violencia
- h. Si un jugador intencionadamente se comporta de una manera violenta o vejatoria hacia otro jugador, árbitro o delegado, debe mostrarse inmediatamente una tarjeta roja

2.4 Penalidades:

- a. Existe una amplia gama de castigos:

- b. Se pueden aplicar dos castigos a la vez en el caso de infracciones graves o repetitivas

3. Técnica arbitral

3.1 Los principales aspectos de un buen arbitraje son.

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

3.2 Preparación del partido:

- a. Los árbitros deben prepararse para el partido llegando con tiempo suficiente al campo.
- b. Antes de que empiece el partido, ambos árbitros deben revisar las marcas del terreno de juego, los arcos y las redes, así como cualquier otro equipamiento de juego o del campo que pueda ocasionar peligro
- c. Los dos árbitros deben llevar colores similares pero diferentes a los de los dos equipos.
- d. Deben usar prendas apropiadas.
- e. El calzado debe adaptarse a las condiciones del terreno y favorecer la movilidad
- f. El equipo para el arbitraje incluye una copia del Reglamento en curso, un potente silbato, un cronometro, tarjetas para indicar las penalidades y material para poder anotar los detalles del partido.

3.3 Cooperación:

- a. Un buen trabajo de equipo y cooperación entre los árbitros es fundamental.
- b. Antes del partido los árbitros deben ponerse de acuerdo sobre cómo ayudarse mutuamente durante el partido. Deben mantener contacto visual a lo largo de todo el partido
- c. Los árbitros deben ser responsables y estar preparados para prestar ayuda si uno de ellos no puede ver o tiene dificultad de ver alguna parte del campo. En caso necesario y si su movilidad es buena, los árbitros deben estar preparados para cruzar la línea de centro y llegar tan lejos como sea necesario dentro la mitad de campo del compañero para ayudarlo. Esto da confianza a los jugadores de que la decisión tomada es correcta

d. Ambos árbitros deben llevar un registro de los goles marcados y tarjetas mostradas, registro que será confirmado al final del partido.

3.4 Movilidad y posicionamiento

a. Los árbitros deben tener movilidad para poder colocarse en la posición apropiada a lo largo del partido.

b. Árbitros estáticos no pueden ver el juego con claridad suficiente para poder tomar decisiones correctas en todo momento

c. Árbitros en forma, con movilidad y bien colocados pueden concentrarse mejor en el curso del partido y en las decisiones que hayan que tomar

d. Cada árbitro actúa principalmente en una mitad de campo con la Línea de centro a su izquierda.

e. En general, la mejor posición para un árbitro es por delante de y en el derecho del equipo atacante

f. Si el juego está entre la Línea de centro y la zona 23m., los árbitros deben colocarse cerca de su Línea lateral.

g. Cuando el juego está en la zona 23m o en el área, los árbitros deben dirigirse hacia el interior del campo lejos de las Líneas de banda y, en caso necesario, dentro de la misma área a fin de poder ver las infracciones graves y juzgar si los tiros al arco son legítimos.

h. En los córner cortos y después de que la bocha haya salido del campo, los árbitros han de colocarse en una posición en la que tengan una buena visión de cualquier posible acción

i. En los penales, los árbitros deben colocarse detrás y a la derecha del jugador que hace el lanzamiento

j. Los árbitros han de evitar que su posición interfiera el juego.

k. Los árbitros han de estar de frente a jugadores durante todo el partido.

3.5 Uso del silbato:

a. El silbato es el principal medio de comunicación entre el árbitro y los jugadores, el otro árbitro y las demás personas involucradas en el juego

b. El silbato debe usarse con decisión y suficientemente fuerte para que todos los interesados puedan oírlo. Esto no significa hacer sonar el silbato con largos y fuertes pitidos cada vez

c. El tono y la duración del silbato han de reflejar la gravedad de las faltas cometidas

3.6 Señalización:

a. Las señales deben ser claras y mantenidas el tiempo suficiente para asegurar que los jugadores y el otro árbitro tengan buen conocimiento de cada decisión

- b. Solamente pueden usarse las señales establecidas
- c. Es preferible permanecer parado al señalar una falta
- d. No deben hacer señales que crucen su cuerpo
- e. No es bueno mirar a otro lado al señalar una falta o tomar una decisión, podría no darse cuenta de otras infracciones, perder concentración o, incluso, demostrar inseguridad.

4. Señales arbitrales

4.1 Tiempo:

- a. Inicio: volverse hacia el otro árbitro extendiendo un brazo arriba en el aire
- b. Parar el tiempo: volverse hacia el otro árbitro y cruzar las manos a la altura de las muñecas, con los brazos extendidos por encima de la cabeza
- c. Tiempo restante 2 minutos: elevar ambas manos en el aire con los índices apuntando hacia arriba
- d. Tiempo restante 1 minuto: elevar una mano en el aire apuntando hacia arriba con el índice

Una vez una señal de tiempo ha sido reconocida no es necesaria ninguna otra señal de tiempo

4.2 Bully: mover las manos alternativamente arriba y abajo delante del cuerpo con las palmas enfrentadas.

4.3 Bocha fuera del campo:

- a. Bocha más allá de la Línea de banda: indicar la dirección con un brazo levantado horizontalmente
- b. Bocha más allá de la Línea de fondo por un atacante: mirar hacia el centro del campo y extender ambos brazos horizontalmente en cruz.
- c. Bocha más allá de la línea de fondo no intencionadamente por un defensor: Utilizando el brazo derecho o izquierdo según corresponda, con el brazo por debajo del nivel del hombro, dibujar una línea imaginaria desde el punto en que la bocha cruzó la línea de fondo hasta el punto en la línea de 23 metros desde la que se debería reiniciar el juego.

4.4 Gol marcado: apuntar ambos brazos horizontalmente hacia la Línea de centro.

4.5 Comportamiento en el juego:

Las señales para faltas de conducta en el juego deben mostrarse si existe alguna duda sobre la razón de la decisión.

- a. Juego peligroso: colocar un antebrazo en diagonal delante del pecho

- b. Mala conducta y/o mal comportamiento: parar el juego y hacer un movimiento de calma moviendo lentamente las manos arriba y abajo con las palmas hacia abajo, delante del cuerpo
- c. Pies: levantar ligeramente una pierna y tocarla con la mano cerca del pie en el tobillo
- d. Bocha elevada: sostener las palmas de las manos horizontalmente delante del cuerpo, encaradas y separadas aproximadamente 15 cm. una de la otra
- e. Obstrucción: mantener los brazos cruzados delante del pecho
- f. Obstrucción tercera persona (sombra): abrir y cerrar alternativamente los antebrazos delante del pecho
- g. Obstrucción del palo: mantener un brazo extendido hacia abajo por delante del cuerpo a medio camino entre horizontal y vertical. Tocar el antebrazo con la otra mano
- h. Distancia 5 metros: extender un brazo hacia arriba en el aire mostrando la mano abierta con todos los dedos extendidos.

4.6 Penalidades:

- a. Ventaja: extender un brazo a la altura del hombro en dirección hacia donde juega el equipo que obtiene la ventaja
- b. Tiro libre : indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente
- c. Córner corto: apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco
- d. Penal: apuntar con un brazo al punto del penal con el otro extendido arriba en el aire; esta señal indica también detención del reloj.

ESPECIFICACIONES DEL TERRENO DE JUEGO Y DEL EQUIPAMIENTO

Los diagramas son una ayuda para la correcta interpretación de estas especificaciones pero hay que señalar que dichos dibujos no están necesariamente hechos a escala. Es el texto el que da la especificación definitiva.

1. Campo de juego y su equipamiento

- 1.1 El terreno de juego es rectangular de 91,40 metros de largo, limitado por las líneas laterales, y 55,00 metros de ancho, limitado por las líneas de fondo.

La superficie de juego debe continuar (para crear zonas- corredor) por lo menos 2 metros fuera de las líneas de fondo y 1 metro de las líneas laterales con una zona despejada adicional de 1 metro en cada caso (por lo que en total son 3 metros al fondo y 2 metros en las bandas). Esto son los mínimos requeridos, pero las zonas-corredor recomendadas son de 4 más 1 metro y 3 más 1 metro (esto es un total de 5mts. por el fondo y 4mts. por la banda)

1.2 Marcas:

- a. Ninguna otra marca puede hacerse en la superficie de juego a no ser las descritas en este Reglamento.

Esto solo es obligatorio para los campos en los cuales se jugarán partidos senior de hockey internacional. Para los campos para otros partidos, se debe contactar a la Asociación Nacional o Federación Continental correspondiente para obtener más orientación.

- b. Las líneas son de 75mm de ancho y deben estar claramente marcadas en toda su longitud.
- c. Las líneas de banda y de fondo así como todas las marcas comprendidas entre ellas forman parte del terreno de juego.
- d. Todas las marcas deben ser de color blanco

Las líneas blancas y las marcas son obligatorias para los campos en los que se juegue el hockey internacional senior, y se recomienda para los campos para otros partidos, sin embargo se reconoce que los campos multi-deportivos pueden tener líneas y marcas de color diferentes, así como líneas y marcas para otros deportes. Donde el hockey no es el deporte prioritario, las líneas son a menudo amarillas. Además, en campos de arena, cuando la arena es blanca, las marcas amarillas dan mayor visibilidad.

1.3 Líneas y otras marcas:

- a. Líneas laterales: son las líneas limítrofes de 91,40 metros de largo
- b. Líneas de fondo: son las líneas limítrofes de 55,00 metros de largo
- c. Líneas de gol son la parte de cada línea de fondo comprendida entre los postes
- d. Línea central: la que cruza el terreno horizontalmente por el centro
- e. Líneas 22,90 metros: cruzando el terreno a 22,90 metros de cada línea de fondo medidos entre los bordes más distantes de cada una de ellas

Las zonas comprendidas entre las Líneas 22,90 mts, la parte correspondiente de las líneas de banda y la línea de fondo, incluyendo las mismas líneas, son conocidas como zonas de 23 metros.

- f. Unas líneas de 300mm de largo marcadas fuera del campo en cada línea de banda, paralelas a la línea de fondo y con el borde más lejano a 14,63 metros del borde exterior de dicha línea de fondo
- g. Líneas de 300 mm de largo marcadas fuera del campo en cada línea de fondo a ambos lados de los arcos a 5 metros y a 10 metros del borde exterior del poste más cercano, medido entre los bordes más alejados de cada línea

Estas marcas se aplican a todos los campos nuevos y remarcados. Sin embargo, los campos existentes con las marcas previamente especificadas pueden seguir utilizándose.

- h. Líneas de 150 mm. de largo, marcadas fuera del terreno, en cada línea de fondo a 1,83 metros del centro de dicha línea, midiéndose entre los bordes más cercanos de estas líneas.

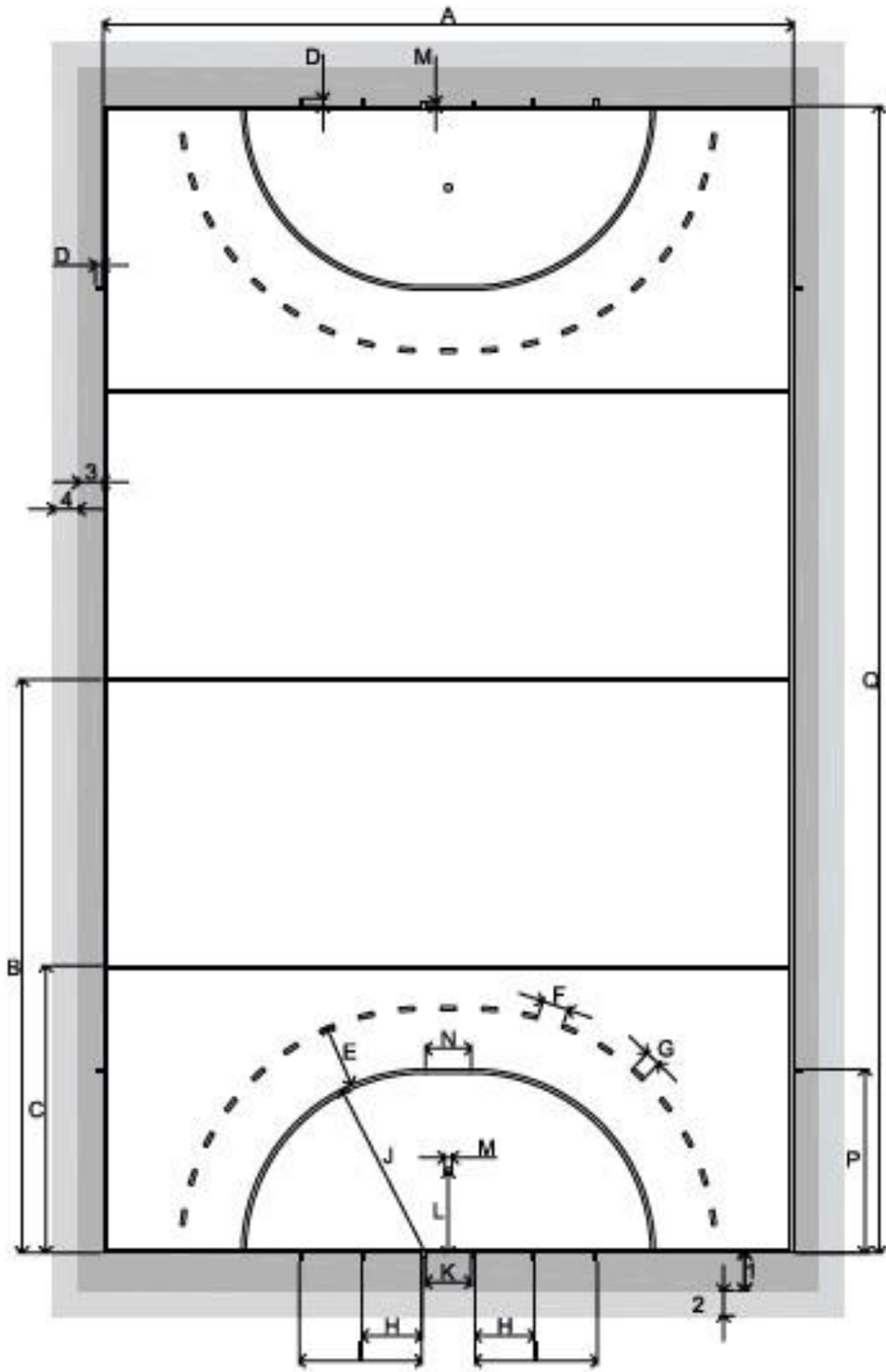
- i. Puntos de penal de 150 mm de diámetro marcados frente al centro de cada portería, con el centro de cada punto a 6,475 metros del borde interior de la línea de portería.

1.4 Áreas:

- a. Líneas de 3,66 metros de largo y paralelas a las Líneas de fondo marcadas dentro del campo y con sus centros en línea con los centros de las líneas de fondo. La distancia desde los bordes exteriores de estas líneas de 3,66 metros hasta los bordes exteriores de las Líneas de fondo ha de ser de 14,63 metros
- b. Estas líneas serán continuas e ininterrumpidas con arcos también continuos en ambas direcciones hasta llegar a encontrarse con las líneas de fondo, formando cuadrantes cuyo centro es la arista interior del correspondiente poste más cercano
- c. Las líneas 3,66 metros y los arcos se llaman líneas de área o de círculo. Los espacios comprendidos por estas líneas, incluyendo las líneas mismas se llaman círculos o áreas
- d. Líneas intermitentes marcadas con su borde exterior a 5 metros del borde exterior de las líneas de área. Empezando cada línea intermitente con un tramo sólido en el mismo centro de la línea de área. Cada tramo sólido es de 300 mm con espacios de 3 metros separándolos entre si.

Estas líneas intermitentes son obligatorias para partidos senior. Su implantación en otros niveles es competencia de cada Federación Nacional.

Figura 1: Campo de juego



Medidas del Terreno de Juego

Código	Metros	Código	Metros
A	55,00	M	0,15
B	45,70	N	3,66
C	22,90	P	14,63
D	0,30	Q	91,40
E	5,00	1	mínimo 2,00
F	3,00	2	1,00
G	0,30	(1 + 2)	mínimo 3,00
H*	4,975*	3	mínimo 1,00
I*	9,975*	4	1,00
J	14,63	(3 + 4)	mínimo 2,00
K	3,66		
L	6,475		

Las dimensiones H e I están medidas desde la línea de poste y no desde el poste mismo; las distancias desde el poste son de 5.00 metros y 10 metros respectivamente.

1.5 Arcos

- a. dos postes verticales, unidos por una barra horizontal (travesaño) y colocados en el centro de cada línea de fondo sobre las marcas exteriores
- b. los postes y el travesaño son blancos, de corte transversal rectangular y de 50mm de ancho y de entre 50 y 75mm de grosor
- c. los postes no deben sobrepasar verticalmente la barra transversal y ésta no debe sobrepasar horizontalmente los postes
- d. la distancia entre las aristas interiores de los postes es 3,66 metros y la distancia desde la arista inferior del travesaño hasta el suelo es de 2,14 metros
- e. el espacio fuera del campo, detrás de postes y travesaño y limitado por la red, tablas laterales y tabla de fondo es de mínimo 0.90 metros de fondo a nivel de travesaño y de mínimo 1,20 metros a ras de suelo.

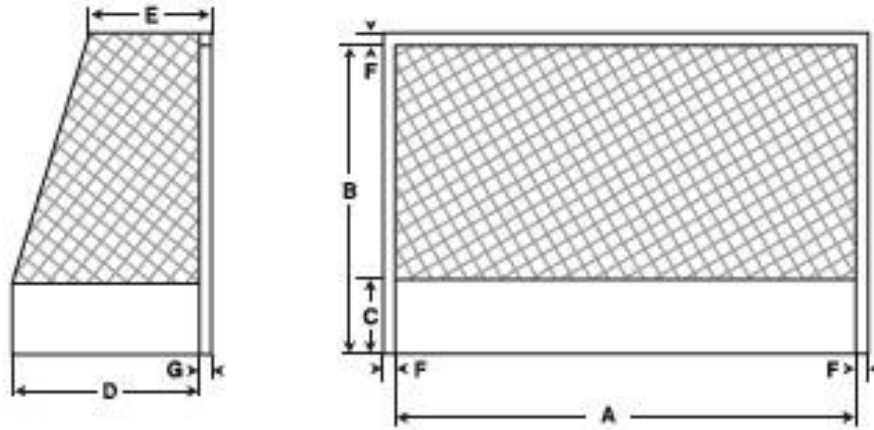
1.6 Tablas laterales y Tablas de fondo:

- a. las tablas laterales son de 460 mm de alto y un mínimo de 1,20 mts de largo.
- b. las tablas de fondo son de 460mm de alto y de 3,66 metros de largo
- c. las tablas laterales están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con la Línea de fondo y fijadas por detrás de los postes sin que hagan aumentar su grosor
- d. las tablas de fondo están colocadas sobre el suelo en ángulo recto con las tablas laterales y en paralelo a la línea de fondo. Están fijadas al final de las tablas laterales
- e. las tablas laterales y las de fondo son de color oscuro por su parte interior

1.7 Redes:

- a. las mallas de no más de 45 mm
- b. atadas a la parte posterior de los postes y del travesaño a intervalos de no más de 150mm
- c. las redes cuelgan detrás de las tablas laterales y tabla de fondo
- d. las redes están bien ajustadas para impedir que la bocha pase entre la red y los postes, el travesaño, las tablas laterales y las tablas de fondo.
- e. las redes fijadas sin tirantez a fin de evitar que la bocha rebote en ella.

Figura 2: Arco



Goal Dimensions

Code	Metres	Code	Metres
A	3.66	E	minimum 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.075
D	minimum 1.20		

1.8 Banderín de córner:

- a. los banderines de córner son de entre 1,20 y 1,50 metros de alto
- b. colocados en cada esquina del campo
- c. los banderines no deben ser peligrosos
- d. si son irrompibles estarán sujetos a una base basculante
- e. con banderines que no excedan los 300 mm de largo ni ancho

2 .Palo

Las siguientes especificaciones se aplican a todo el hockey con efecto a desde 1 de enero de 2013. Sin embargo, se requiere que las Asociaciones Nacionales usen discreción cuando apliquen esta especificación en niveles inferiores de hockey donde es razonable permitir continuar usando palo s que cumplan con la especificación anteriores.

El cambio a la longitud máxima de un palo de hockey se aplica desde el 1 de enero de 2015.

Se realizan todas las mediciones y se evalúan otras especificaciones con cualquier revestimiento o fijaciones adicionales fijadas al palo (es decir, con el palo en la forma en que se utiliza en el campo).

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del palo. No se permiten propiedades fuera de las especificaciones. Aunque las propiedades se describen lo más explícitamente posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, a juicio del Comité de Reglas de la FIH, sea inseguro o pueda tener un impacto perjudicial en el juego.
- 2.2 La forma y las dimensiones del palo se comprueba colocando el palo hacia abajo sobre una superficie plana marcada con las líneas mostradas en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas y perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones en Las figuras 3 y 4 son:

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 palo tiene la forma tradicional, que consiste en el mango y una cabeza
- El palo se coloca en las figuras 3 y 4 de modo que la línea Y pasa a través del centro de la parte superior del mango; el mango del palo comienza en la línea C y continúa en la dirección Y +.
 - La base de la pala del palo está situada en contacto con la línea X; la pala del palo comienza en la línea X y termina en la línea C.
- 2.4 El palo se evalúa con cualquier revestimiento, cobertura o fijación perteneciente al palo.
- 2.5 En cualquiera de las especificaciones que hay a continuación se aplican las siguientes definiciones:
- "Liso" significa sin partes rugosas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de proyecciones perceptibles y no rugosa, arrugada, picada o marcada. Ningún borde tendrá un ángulo con un radio inferior a 3mm.
 - "Plano" significa sin ninguna parte curva, alta o hueca que tenga un radio inferior a 2 mm, transformándose suavemente a un borde con un radio no inferior a 3 mm.

c. "Continuo" significa a todo lo largo del sujeto definido sin interrupción.

- 2.6 El cara de juego del palo es el lado entero mostrado en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición de la empuñadura a la pala debe ser lisa y continua sin ninguna irregularidad u otra discontinuidad.
- 2.8 La pala debe ser de forma "J" o "U" cuyo extremo al revés o abierto está limitado por la línea C.
- 2.9 La cabeza no está limitada entre las líneas C y X en la dirección X- o X+
- 2.10 La cabeza debe ser plana en el lado izquierdo solamente (el lado que está a la izquierda del jugador cuando se sostiene el palo con el extremo abierto de la cabeza apuntando directamente hacia delante desde el frente del jugador, es decir, el lado mostrado en los diagramas).
- 2.11 Se permite una única desviación convexa o cóncava con un perfil continuo liso y de un máximo de 4 mm en cualquier punto a través del lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango.

La desviación se prueba colocando una regla de borde recto de 53 mm de longitud a través del palo en cualquier punto a lo largo del lado de juego y usando un medidor de profundidad estándar; El dispositivo utilizado para medir el arco y mostrado en la figura 6 también puede usarse para este propósito. La profundidad de curvatura cóncava por debajo de la regla de borde recto no debe exceder los 4 mm.

No se permiten otras muescas o ranuras en el lado de juego del palo.

- 2.12 El lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango debe ser liso.
- 2.13 Una deformación o torceduras a lo largo del lado de juego plano de la cabeza del palo y cualquier continuación de la misma a lo largo del mango no están permitidos; Es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del palo 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 sea combo o curvado para sobresalir más allá de la línea A una vez y solamente hasta la línea límite B como máximo o, pero no también, estar doblado o curvado para sobresalir más allá de la línea A1 una sola vez hasta la línea limitante B1 al máximo.
- 2.15 Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (el arco o curvatura) debe tener un perfil suave continuo a lo largo de toda la longitud, debiendo ser a lo largo de la cara de juego o de la cara posterior del palo pero no en ambas y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto de máxima curvatura no debe estar a menos de 200mm de la base de la pala (línea X en la figura 3). No se permiten múltiples curvas.

El palo se coloca en posición de juego hacia abajo sobre una superficie plana en su posición de reposo natural como se muestra en la figura 5. El dispositivo mostrado en la figura 6 se utiliza para medir el arco o curvatura y se coloca con su base sobre la superficie testeada. El extremo más alto de 25mm del dispositivo no debe pasar libremente más de 8mm debajo del

palo en cualquier punto; es decir, este extremo del dispositivo no debe pasar libremente bajo el palo en la medida en que el borde del palo toque la parte restante del dispositivo.

Figura 3: El Palo

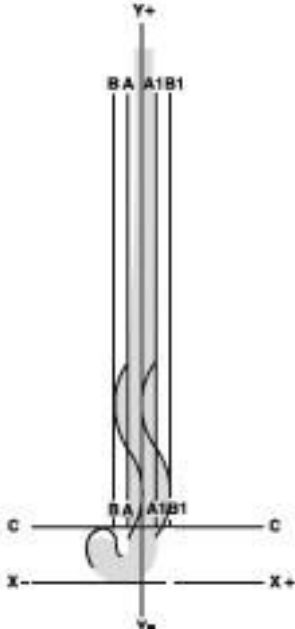


Figura 4: La cabeza del Palo

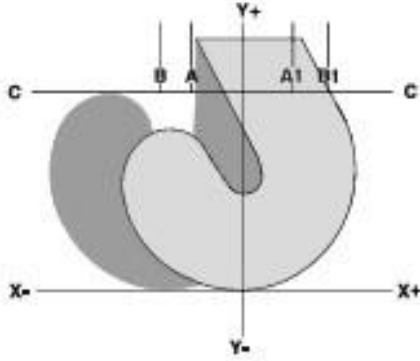


Figura 5: La curvatura del palo

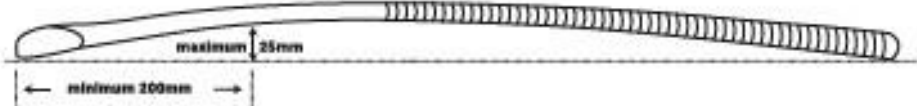
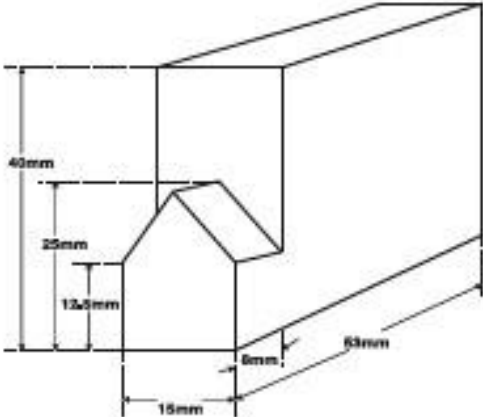


Figura 6: Medidor de la curvatura del palo



2.16 Los bordes y el lado no de juego (posterior) del palo deben ser redondeados y deben tener un perfil liso continuo. Las secciones planas a lo largo de los bordes o la parte posterior del palo no están permitidas.

Se permiten ondulaciones o hendiduras lisas y superficiales en la parte posterior del mango hasta una profundidad máxima de 4 mm. No se permiten ondulaciones o muescas en la parte posterior de la cabeza del palo .

2.17 Incluido cualquier cobertura adicional utilizada, el palo debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 51 mm.

2.18 El peso total del palo no debe exceder los 737 gramos. La longitud del palo medida desde la parte superior del mango hasta la parte inferior de la cabeza (línea X en la figura 3), no deberá ser superior a 105 cm.

2.19 La velocidad de la bocha no puede ser superior al 98% de la velocidad de la cabeza del palo bajo condiciones de prueba.

La velocidad de la bocha ha sido determinada a través de una serie de 5 tests con una velocidad de palo de 80 km/hora, en el simulador de un laboratorio aprobado por la FIH. La velocidad de la bocha se calcula por el tiempo empleado en pasar entre dos puntos establecidos y se expresa como una proporción de la velocidad específica del palo. Se han usado bochas aprobadas por la FIH. Las pruebas se han llevado a cabo bajo condiciones de laboratorio con una temperatura de aproximadamente 20°C y una humedad relativa del 50%, aproximadamente

2.20 El palo en su totalidad debe ser liso.

Cualquier palo que suponga un riesgo potencial para jugar está prohibido.

2.20 El palo y sus posibles aditamentos pueden ser o contener cualquier material que no sea metal o componentes metálicos, ya que sirve para jugar a hockey y no para ser peligroso.

2.21 La aplicación de adhesivos y resinas están permitidas siempre que no sean peligrosas y que el palo cumpla con las especificaciones

3. La Bocha

3.1 La bocha:

- a. Es esférica
- b. Tiene una circunferencia de entre 224mm y 235 mm
- c. Pesa entre 156 y 163 gramos
- d. Hecha de cualquier material y de color blanco (u otro color acordado que contraste con la superficie de juego)
- e. Es dura y de superficie pero las hendiduras y costuras están permitidas.

4. Equipamiento para los arqueros

4.1 Protección de manos

- a. cada una debe medir un máximo de 228 mm de ancho y 355mm de largo estando colocada plana con la palma hacia arriba
- b. no debe tener aditamentos que retengan el palo cuando éste no esté sostenido con la mano

4.2 Protección de piernas: cada una debe medir como máximo 300 mm de ancho una vez colocada en la pierna del arquero.

Las dimensiones de los protectores de manos y piernas del arquero se miden usando las dimensiones interiores pertinentes.

