



A.A.A.H.

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



# FIH

## RULES OF HOCKEY

EFFECTIVE FROM 1 JANUARY 2022

Macro



A.A.A.H.

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



## **Reglas de Hockey**

**Incluye explicaciones**

**Efectivas desde de Enero 2022**

Copyright © FIH 2021

Federación Internacional de Hockey Rue du Valentin 61

CH – 1004 Lausanne Switzerland

Tel. : + 41 21 641 0606

Fax : + 41 21 641 0607

E-mail: [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch)

Internet : [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

**TRADUCIDO POR LA ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ARBITROS DE HOCKEY SOBRE CÉSPED Y PISTA.**



A.A.A.H.

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

### **Responsabilidad y Obligación**

Los participantes en el hockey deben conocer las Reglas de Hockey y otra información en esta publicación. Se espera que ellos se comporten de acuerdo a las reglas.

El Énfasis está puesto en la seguridad. Todos los involucrados en el hockey deben actuar con consideración de la seguridad de los otros. Debe ser observada la legislación nacional apropiada.

Los jugadores deben asegurar que su equipamiento no constituye un peligro para el mismo u otros en virtud de su calidad, materiales y diseño.

La Federación Internacional de Hockey (FIH) no acepta responsabilidad por cualquier defecto o no conformidad de las instalaciones y no es responsable por cualquier consecuencia resultado del uso de ellas. Cualquier verificación de las instalaciones o el equipamiento llevado a cabo antes de un partido está limitada a asegurar una apariencia general de conformidad y requerimientos deportivos.

El árbitro ejerce un rol importante controlando el juego y asegurando el juego limpio.

### **Implementación y Autoridad**

Las Reglas de hockey se aplican a todos los jugadores y árbitros.

Las Asociaciones Nacionales a discreción pueden decidir la fecha de implementación a nivel nacional. La fecha de implementación para la FIH es el 1 de Enero de 2022.

Las Reglas son dictadas por el Comité de Reglas de la FIH bajo la autoridad de la FIH.

### **Disponibilidad de las Reglas**

Una copia de las Reglas está disponible en el sitio web la FIH [www.fih.ch](http://www.fih.ch) y también está disponible para descargar gratuitamente como App "FIH Rules of Hockey".



## CONTENIDO

Introducción .....	5
Terminología.....	8
<b>JUGANDO EL JUEGO</b>	
1. Campo de juego.....	10
2. Composición de los equipos.....	10
3. Capitanes.....	12
4. Indumentaria y equipamiento de los jugadores.....	12
5. Juego y resultado.....	13
6. Comienzo y recomienzo del juego.....	13
7. Pelota fuera de juego.....	14
8. Método de anotación.....	15
9. Conducta de juego: jugadores.....	15
10. Conducta de juego: arqueros.....	17
11. Conducta de juego: árbitros.....	17
12. Penalidades.....	18
13. Procedimientos para tomar penalidades.....	19
14. Penalidades personales.....	24
<b>ARBITROS</b>	
1. Objetivos.....	25
2. Aplicando las Reglas.....	25
3. Habilidades de los árbitros.....	27
4. Señales.....	28
<b>ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO</b>	
1. Campo de juego y equipamiento.....	31
2. Palo.....	35
3. Pelota.....	39
4. Equipamiento del arquero.....	39



## INTRODUCCION

### EL CICLO DE LAS REGLAS

Las Reglas en esta publicación son efectivas desde el 1 de Enero de 2022 a nivel internacional. Las asociaciones nacionales pueden a discreción decidirla fecha de implementación a nivel nacional.

La fecha de inicio es especificada pero no una fecha de finalización. La Federación Internacional de Hockey va a evitar implementar cambios importantes en estas Reglas hasta después de los siguientes Juegos Olímpicos. Sin embargo, en circunstancias excepcionales la FIH retiene el derecho a realizar cambios los que serán notificados a las Asociaciones Nacionales y publicados en el sitio web: [www.fih.ch](http://www.fih.ch)

### REVISIÓN DE LA REGLAS

El Comité de Reglas de la FIH revisa todas las Reglas de Hockey. Toma en cuenta información y observaciones de una gran variedad de fuentes incluidas Asociaciones de Hockey Nacionales, jugadores, técnicos, árbitros, medios y espectadores junto a reportes de partidos y competencias, análisis de videos, procesamiento de Reglas y Regulaciones de Torneos que varían las Reglas. Ideas las cuales han ya sido procesadas con la aprobación del Comité de Reglas de la FIH en circunstancias propias o limitadas son especialmente valoradas. Cambios de Reglas pueden luego probarse en experiencia práctica.

### REGLAS DE JUEGO EN PARTIDOS INTERNACIONALES

Es la intención del Comité de Reglas y Competencias tratar de reducir tantocomo sea posible el número de variaciones a las Reglas que ocurren a través de las Regulaciones de Torneos. Estas diferencias han generado en el pasado algunas confusiones a los jugadores, árbitros, espectadores y a la audiencia televisiva.

Las reglas de Hockey y las Regulaciones de Torneos de la FIH aplican a todo el Hockey Internacional. La Junta Ejecutiva de la FIH a acordado que las mismas Reglas y Regulaciones de Torneo que varían de las Reglas de Hockey también se apliquen en las mejores Ligas Domésticas de la Asociación Nacional. Esto es obligatorio en las mejores Ligas Domésticas salvo que la Asociación Nacional desee optar por Reglas y regulaciones que varíen de las Reglas de Hockey solicitando a la FIH a hacer esto.

Las Reglas de Hockey se aplican a todos los niveles de juego, y son efectivas desde el 1 de Enero de 2022 a nivel internacional. Es importante que las Asociaciones Nacionales tengan criterio al decidir su implementación a nivel nacional. Adicionalmente, las Asociaciones Nacionales pueden solicitar a la FIH optar por Reglas particulares en niveles menores a sus mejores ligas domésticas y/o para grupos de edad particular, como así lo deseen.

Este enfoque ayuda a aproximar las Reglas y Regulaciones, tanto como negar la necesidad de Reglas Experimentales Obligatorias o No Obligatorias o la prueba de las Reglas.

Un número limitado de variaciones en las condiciones de juego a través de las Regulaciones continuarán existiendo en los partidos de mejor nivel jugados en los torneos de la FIH. Esto incluye la cuenta regresiva para los córner cortos, que requieren de equipamiento y recursos adicionales en las mesas de control. Similarmente el Video Umpire será solo usado en eventos de la FIH donde los contratos de cobertura televisiva total y las instalaciones permitan un sistema viable.

El procedimiento para que las Asociaciones Nacionales, y Federaciones Continentales, soliciten a la FIH optar por Reglas particulares o Regulaciones que varíen de las Reglas de Hockey continúan estando disponibles en los respectivos talleres en el sitio web de la FIH.



## **CAMBIOS DE REGLAS**

La regla 4.2 se modificó para permitir que los jugadores defensores utilicen el equipo de protección en Córner cortos para seguir jugando la bocha fuera del círculo después de completado el mismo. Los jugadores ahora pueden continuar corriendo con la pelota mientras mantienen puesto el equipo de protección pero deben quitárselo inmediatamente después de la primera oportunidad de hacerlo y siempre dentro del área de 23 m. Ningún jugador usando protección de CC puede jugar la pelota fuera del área de 23 m en cualquier momento.

La Regla 9.10 fue cambiada para permitir jugar lo que comúnmente se denominó como bochas aéreas. El texto anterior cubría la posibilidad de que los jugadores intercepten con seguridad una pelota que cae, que ahora es visto como legítimo y positivo para el desarrollo de la juego. La bocha aérea continuará siendo observada de cerca por todas las partes interesadas para que se pueda mantener la seguridad del jugador.

La regla mandatoria experimental 2.2, que permite a los equipos jugar con un Jugador de campo con privilegios de portero se ha incorporado en las normas. Ahora hay dos opciones: jugar con un portero que usa un equipo de protección que comprende al menos un casco, una protector de piernas y pateadores y a quién también se le permite usar ropa de portero protectores de manos y otros equipos de protección o jugar con solo jugadores. Cualquier cambio de jugador que no sea este debe ser tratado como una sustitución.

En la última actualización de las Reglas de Hockey en enero de 2021, Regla 13.5g había sido eliminado. Si se otorgaba un bully durante un córner corto, esto determinaba la finalización del mismo. Esto ya no es posible, ya que ahora cualquier parada de juego por lesión u otras razones durante la ejecución de un córner corto es una repetición del córner corto según la Regla 6.5d.

Otros cambios fueron meras aclaraciones, como la nueva redacción de regla en 6.5d para aclarar la intención de la regla. La palabra "NO" fue eliminado (como en el texto anterior esto llevó a un opuesto interpretación de la regla).

una línea aparece en el margen de cualquier texto que ha sido cambiado.

## **APLICANDO LAS REGLAS**

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

Regla 7.4.c: la bocha jugada intencionalmente por la línea de fondo por un defensor y un gol no es anotado. Si es claro que la acción es intencional, los árbitros no deben dudar en otorgar un córner corto.

Reglas 9.12: obstrucción. Los árbitros deben penalizar más estrictamente cubrir la bocha con el palo. Deberían también prestar atención a los jugadores que quitando empujan o inclinan a un oponente causando que estos pierdan la posesión de la bocha.

Regla 13.2.a: bocha detenida en los tiros libres. Los árbitros no son suficientemente estrictos algunas veces requiriendo que la bocha esté detenida, por muy poco tiempo, en un tiro libre especialmente si es tomados usando un auto-pase.

## **PERFECCIONAMIENTO DE LAS REGLAS**

La FIH cree que nuestro deporte es agradable para jugar, oficiar o mirar. Sin embargo, la FIH continuará buscando formas de hacer nuestro deporte aún más agradable para todos los participantes mientras mantenga sus exclusivas y atractivas características. Esto permite a nuestro deporte perfeccionar lo



A.A.A.H.

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

---

que es necesario en un mundo que tiene tantas demandas de tiempo libre y en el cual la recreación y el deporte puede contribuir al bienestar personal.

El Comité de Reglas FIH continuará por lo tanto recibiendo sugerencias para el perfeccionamiento de las Reglas o para la clarificación de las actuales Reglas especialmente desde las Asociaciones de Hockey Nacionales. Las Asociaciones Nacionales son una fuente importante de consejo y orientación pero, adecuadamente, las sugerencias o preguntas pueden ser enviadas por email a [info@fih.ch](mailto:info@fih.ch) o a la dirección postal de la FIH.

#### **MEMBRESÍAS DEL COMITÉ DE REGLAS DE LA FIH, 2022:**

**Presidente:** Steve Morgan

**Secretaria:** André Oliveira

#### **Miembros:**

Ahmed Essmat Youssef  
Elena Norman  
Margaret Hunnaball

Katrina Powell  
Soledad Iparraguirre  
Carla Rebecchi



---

## TERMINOLOGIA

### **Atacante**

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

### **Area de 23 mts**

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

### **Arquero**

Uno de los participantes de cada equipo sobre el campo de juego, que lleva equipo protector compuesto de al menos por un casco, protecciones de piernas y pies y al que se le permite llevar guante protector específico de arquero y otro equipamiento de protección.

### **Círculo**

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

### **Cucharear**

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

### **Defensor**

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

### **Derecho**

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

### **Distancia de juego**

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

### **Empujar**

Mover la pelota a lo largo del suelo un con un movimiento de empuje del palo después de que se haya colocado en contacto o cerca de la pelota. Cuando se hace un empuje, tanto la pelota como la cabeza del palo están en contacto con el suelo.

### **Equipo**

Un equipo consiste de un máximo de 16 personas compuesto de un máximo de 11 (once) jugadores en la cancha y hasta 5 (cinco) suplentes. Esto podrá ser modificado por las Regulaciones del Torneo, hasta un máximo de 18 (dieciocho) jugadores.

### **Flick**

Empujar la pelota para que esta se levante del suelo.

### **Golpe**

Impactar o "abofetear" la pelota utilizando un movimiento de balanceo del palo hacia la pelota.

El golpe "SLAP", que involucra un push largo o un movimiento de barrido con el palo antes de hacer contacto con la pelota, es considerado como golpe.

### **Infracción**

Una acción contraria a las Reglas penalizada por un árbitro.

### **Jugador**

Uno de los participantes de un equipo.





A.A.A.H.

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

---

**Jugador de campo**

Uno de los participantes en el campo de juego que no es el arquero.

**Jugando la pelota: jugador de campo**

Parando, desviando o moviendo la pelota con el palo.

**Línea de fondo**

La línea más corta del perímetro (55 metros).

**Línea de gol**

La línea de fondo entre los postes del arco.

**Líneas laterales**

Las líneas longitudinales del perímetro (91.40 metros).

**Quite**

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

**Tiro al arco**

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

**La pelota puede no ir al arco, pero igualmente es un tiro al arco si la intención del jugador es anotar un gol con un tiro directo al arco.**



---

## JUGANDO EL JUEGO

La información a continuación provee una descripción simplificada del campo de juego. Especificaciones detalladas de campo y equipamiento son proveídas en una sección a parte al final de estas Reglas.

### 1. CAMPO DE JUEGO

1. El campo de juego es rectangular, y tiene 91.40 mts. de largo y 55.00 mts. de ancho.
2. Las líneas laterales marcan los perímetros largos del campo, y las de fondo marcan los perímetros cortos del mismo.
3. Las líneas de gol están en la parte de las líneas de fondo entre los postes de los arcos.
4. Una línea central está marcada cruzando la mitad del campo.
5. Las líneas conocidas como 23 mts., están marcadas cruzando el campo a lo ancho a 22.90 mts. de las líneas de fondo.
6. Las áreas referidas a los círculos están marcadas dentro del campo alrededor de los arcos y enfrente al centro de las líneas de fondo.
7. El punto del penal tiene un diámetro de 150 mm. y está marcado en frente del centro de cada arco con su centro a 6.40 mts. desde el borde interno de la línea de gol.
8. Todas las líneas son de 75 mm. de ancho y forman parte del campo de juego.
9. Los banderines del córner deben tener un poste de entre 1.20 y 1.50 mts. de altura y están situados en cada esquina del campo.
10. Los arcos están dispuestos fuera del campo en el centro y tocando las líneas de fondo. 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. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

1. Un máximo de 11 (once) jugadores por cada equipo toman parte en el juego en cualquier momento del partido.

***Si un equipo tiene mayor cantidad de jugadores que los permitidos en el campo, el tiempo será detenido para corregir esta situación. Una penalidad personal puede ser otorgada al capitán del equipo involucrado, si inadvertidamente tiene demasiados jugadores en el campo de juego durante un período muy corto de tiempo y no afecta materialmente al partido. En los casos que esto ocurra y afecte materialmente al partido, se debe imponer una sanción personal al capitán del equipo involucrado. Las decisiones tomadas con anterioridad a la corrección de esta situación no podrán ser cambiadas.***

***El tiempo y el juego se reanudan con un tiro libre para el equipo oponente, a menos que otra penalidad haya sido otorgada contra el equipo que cometió la infracción, inmediatamente antes de que el tiempo fuera detenido, en cuyo caso se tomará esa penalidad.***

2. Cada equipo puede tener un arquero o juega solamente con jugadores de campo.



---

Cada equipo puede jugar con:

- a. Un arquero, vistiendo una remera de diferente color y un equipo completo de protección, compuesto por al menos un casco protector, pads, kickers; las Reglas se refieren a este jugador como arquero, o
- b. Solamente jugadores de campo, ningún jugador tiene privilegios de arquero o viste una remera de diferente color; ningún jugador puede utilizar casco de protección excepto una máscara facial cuando defiende un córner corto o un tiro penal; todos los jugadores del equipo utilizan una remera del mismo color.

**Cualquier cambio entre estas opciones, debe tener lugar como una sustitución.**

2.3 Cada equipo tiene permitido sustituir con jugadores que no estén en el campo de juego:

- a. Las sustituciones están permitidas en cualquier momento del partido, excepto cuando se ha otorgado un córner corto y hasta que este haya sido completado; durante este período solo será permitida la sustitución, por lesión o suspensión, del arquero defensor.

**Si otro córner corto es otorgado antes que se complete el córner corto previamente otorgado, cualquier sustitución que no sea por lesión o suspensión del arquero defensor no debe tener lugar hasta que el córner corto subsecuente ha sido completado.**

**En un córner corto, un arquero defensor que resulta lesionado o suspendido, será sustituido por otro arquero o por un jugador.**

**Si un equipo tiene solamente jugadores de campo, no se permitirá realizar una sustitución en un córner corto, hasta que el mismo haya finalizado.**

**Si el arquero es suspendido, el equipo al que pertenece jugará con un jugador menos.**

- b. No hay límite para el número de jugadores que pueden ser sustituidos al mismo tiempo, o para la cantidad de veces que un jugador puede sustituir o ser sustituido.
- c. La sustitución de un jugador está permitida después que el mismo ha dejado el campo.
- d. No se permite la sustitución de jugadores suspendidos mientras dure la suspensión.
- e. Una vez completado el período de suspensión, el jugador suspendido puede ser sustituido sin reingresar al campo.
- f. Los jugadores de campo deben ingresar o salir del campo, a los efectos de una sustitución, a una distancia de no más de 3 (tres) metros de la línea central, en un lado del campo convenido con los árbitros.
- g. El tiempo será detenido para la sustitución del arquero, pero no para otras sustituciones.

**El tiempo se detiene brevemente para permitir al arquero tome parte de una sustitución. La detención del tiempo no será extendida para que un jugador se coloque o se quite equipamiento protector, incluyendo a continuación de una lesión o suspensión del arquero.**

- 4. Los jugadores que dejan el campo para el tratamiento de una lesión, el refrescarse, para cambiar el equipo o por otra razón que no sea una sustitución, pueden reingresar al campo solo entre las líneas de 23 metros del lado del campo utilizado para las sustituciones.

**Para salir o reingresar al campo de juego, como parte del juego (por ejemplo, cuando un defensor se coloca una máscara facial en un córner corto), se puede realizar por el lugar apropiado del campo de juego.**

- 5. Ninguna otra persona excepto los jugadores de campo, arqueros y árbitros pueden estar en el campo durante el juego, sin permiso de los árbitros.

6. Los Jugadores dentro y fuera del campo están bajo la autoridad de los árbitros mientras dura el juego y aún en el intervalo de entre tiempo.
7. Un jugador lastimado o sangrando debe abandonar el campo a menos que una razón médica determine lo contrario, y no deberá retornar al campo hasta que sus heridas sean cubiertas y sus ropas no estén manchadas con sangre.

### **3. CAPITANES**

1. Un jugador de cada equipo debe ser designado como capitán.
2. Un capitán sustituto deberá ser nombrado cuando el capitán original sea suspendido.
3. Los capitanes deben llevar un brazalete, o artículo distintivo similar, en la parte superior del brazo, hombro o en la parte superior de la media.
4. Los capitanes son responsables del comportamiento de todos los jugadores de su equipo y de asegurar que las sustituciones de jugadores en su equipo se realicen correctamente.

***Una penalidad personal es otorgada si un capitán no ejerce alguna de sus responsabilidades.***

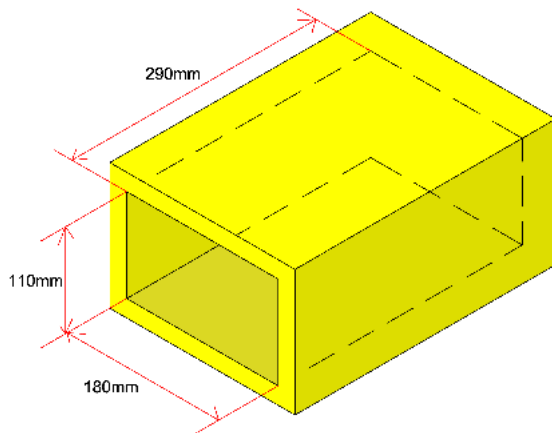
### **4. JUGADORES, VESTIMENTA Y EQUIPOS**

***Las regulaciones de los torneos están disponibles en la oficina de la FIH proveen información adicional y los requerimientos para la ropa de los jugadores, equipamiento personal y publicidad. También conviene revisar las regulaciones establecidas por las federaciones continentales y las asociaciones nacionales.***

1. Los jugadores de campo de un mismo equipo deberán utilizar todos la misma ropa.
2. Los jugadores no deberán utilizar nada que sea peligroso para los demás jugadores.

#### **Los jugadores:**

- ***Se les permite usar protección de las manos que no aumenten 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 290mm de largo x 180mm de ancho x 110 mm de altura;***



- ***Se recomienda la utilización de canilleras y protector bucal.***



- **Tienen permitido utilizar cualquier forma de protección corporal (incluyendo protección para las piernas, o rodilleras, para defender un córner corto) debajo de la ropa normal de juego; las rodilleras, utilizadas con este propósito, pueden utilizarse fuera de las medias, siempre que su color sea exactamente igual al de las medias;**
- **Tienen permitido utilizar durante el partido por razones médicas una máscara blanda, transparente o de color blanco, o, en su defecto, de un color oscuro liso, que ajuste perfectamente a la cara, protección suave de la cabeza o protección de ojo en la forma de gafas plásticas (por ejemplo: gafas con un marco blando y lentes de plástico); las razones médicas debe estar avaladas por una autoridad apropiada, y el jugador involucrado debe comprender las posibles implicaciones de jugar con esa condición médica.**
- **Tienen permitido utilizar una máscara blanda, transparente o de color blanco, o en su defecto, de un color oscuro liso, o una máscara facial de grilla metálica que ajuste perfectamente a la cara, para defender un córner corto o un penal. Los jugadores deben quitarse tan pronto como puedan el equipo protector después que se complete el córner corto. Sino surge la oportunidad adecuada para retirarse el equipo protector puede ser usándolo mientras están dentro del área de 23mts sin ser penalizados. Todos los jugadores deben quitarse todas las protecciones antes de que abandonen el área de 23 mts o cuando indique el árbitro. El objetivo primario de utilizar las máscaras faciales para defender el córner corto es la seguridad; el uso de estas máscaras faciales que son consistentes con el espíritu subyacente de esta regla debe ser permitidas;**
- **No tienen permitido, cuando utilizan las máscaras faciales, conducirse de un modo que es peligroso para otros jugadores, tomando ventaja del equipo protector que utilizan;**
- **No tienen permitido utilizar protección facial (máscara facial, o cualquier otro protector en la cabeza) bajo ninguna otra circunstancia.**

- 4.3 Los arqueros deben utilizar una remera u otra prenda que sea de color diferente al uniforme de ambos equipos.

**Un arquero (utilizando equipo protector completo) debe utilizar esta ropa de diferente color por encima de cualquier protección del cuerpo.**

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

**Los siguientes elementos están permitidos para ser utilizados únicamente por los arqueros completamente equipados: Protectores para el cuerpo, hombros, codos, brazos, muslos y rodillas, guantes, pads y kickers.**

5. No está permitido utilizar vestimenta o equipamiento protector que incremente significativamente el tamaño natural del arquero o su área de protección.
6. El palo tiene una forma tradicional, con un mango y una cabeza curva que es plana en su lado izquierdo:
- a. El palo debe ser liso y no debe tener ninguna parte áspera o afilada.
  - b. Incluyendo los cobertores o algún protector, el palo deberá pasar a través de un anillo de metal de diámetro interno de 51 mm.
  - c. La curvatura a lo largo del palo debe ser suave y continua en todo el largo, debe estar sobre la cara plana o en el revés, pero no de los dos lados y está limitada a 25 mm.
  - d. El palo debe cumplir en un todo con las especificaciones de la FIH.

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

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



## 5. JUEGO Y RESULTADO

1. El juego consiste en cuatro cuartos de 15 minutos, un intervalo de 2 minutos entre los cuartos 1 y 2 y entre los cuartos 3 y 4, y un intervalo de medio tiempo de 5 minutos entre los cuartos 2 y 3.

**Otros períodos e intervalos pueden ser acordados por los dos equipos, excepto lo especificado en las reglamentaciones para competencias específicas.**

**Si el tiempo finaliza justo antes de que el árbitro hubiera tomado una decisión, los árbitros tienen permitido tomar esa decisión inmediatamente después de los cuartos.**

**Si un incidente surge inmediatamente antes del final de los cuartos, que requiere una revisión por los árbitros, la revisión puede ser llevada a cabo, aún cuando el tiempo de juego ha sido completado y marcado el final. La revisión debe tener lugar inmediatamente, y se tomarán las medidas para revertir y corregir la situación apropiadamente.**

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

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

## 6. COMIENZO Y REANUDACION DEL JUEGO

1. Una moneda se arroja al aire.
  - a. El equipo que gana el sorteo elige que arco atacar en los primeros dos cuartos del partido o elige comenzar el partido con un pase desde el centro.
  - b. Si el equipo que gana el sorteo elige hacia que arco atacar en los dos primeros cuartos del partido, el otro equipo comienza el partido.
  - c. Si el equipo que gana el sorteo elige comenzar el partido con un pase del centro, el otro equipo elige hacia que arco atacar en los dos primeros cuartos del partido.
2. La dirección de juego se invierte en el tercer cuarto del partido.
3. Un pase desde el centro es tomado para:
  - a. Para comenzar el partido y para comenzar el segundo cuarto por un jugador del equipo que gana el sorteo, si ellos escogieran esta opción; de otra manera, por un jugador del equipo oponente.
  - b. Para reiniciar el partido luego del MEDIO TIEMPO y para comenzar el cuarto cuarto por un jugador del equipo contrario al que lo hizo al comenzar el partido.
  - c. Después de un gol, por un jugador del equipo contrario que anotó el gol.
4. Tomando un pase de centro:
  - a. Se toma desde el centro del campo.
  - b. Está permitido jugar la pelota en cualquier dirección.
  - c. Los demás jugadores que no tomen el pase de centro deben estar en su mitad de campo que incluye el arco que ellos están defendiendo.
  - d. Se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.
5. Un bully se toma para recomenzar un partido cuando el tiempo o el juego se ha detenido por una lesión o por cualquier otra razón y ninguna penalidad se ha otorgado:
  - a. Un bully se tomará cerca de donde estaba ubicada la pelota cuando el juego fue detenido, pero no dentro de los 15 metros de la línea de fondo, ni dentro de los 5 metros del círculo.
  - b. La pelota se pone entre un jugador de cada equipo con el arco que ellos están defendiendo a su derecha.



- c. Los dos jugadores empiezan con sus palos en el piso al derecho de la pelota y entonces tocan juntos una vez simplemente las caras llanas de sus palos encima de la pelota después de esto se permite que cualquier jugador toque la pelota.
- d. Todos los demás jugadores deberán permanecer a por lo menos 5 (cinco) metros de la pelota.

**En el caso de otorgarse un bully durante un córner corto sin que ninguna de las condiciones de la regla 13.5 hasta F se hayan completado, entonces el córner corto es retomado.**

6. Un tiro libre es tomado por un defensor sobre los 15 metros en frente del centro de la línea de gol para recomenzar el juego cuando un penal es completado y ningún gol es marcado.

## **7. PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**

1. La pelota está fuera de juego cuando pasa completamente las líneas laterales o las de fondo.
2. El juego es reiniciado por un jugador del equipo que no fue el último en tocar la pelota, antes de que ésta haya salido del campo.

Cuando la pelota sale por la línea lateral, el juego es reanudado donde la pelota cruzó dicha línea y se aplican los requisitos para tomar un tiro libre.

3. Cuando la pelota sale por la línea de fondo y ningún gol fue anotado:
  - a. Si fue jugada por un atacante, antes de que saliera, el juego se reanuda con la pelota hasta los 15 metros de la línea de fondo y en línea recta a donde la pelota cruzó la línea de fondo. Los procedimientos son los mismos que para un tiro libre.
  - b. Si fue jugada de manera no intencional por un defensor, o desviada por el arquero, el juego se reanuda con la pelota en los 23 metros, en línea con el lugar donde la pelota cruzó la línea de fondo y se aplican los procedimientos para tomar un tiro libre.

**Con la bocha estando posicionada sobre la línea, el recomienzo es de hecho dentro del área de 23 metros y son aplicables las medidas para tomar un tiro libre.**

- c. Si es jugada de manera intencional por un defensor por su propia línea de fondo, a menos que sea desviada por el arquero, el juego se reanudará con un córner corto.

## **8. METODO DE ANOTACION**

1. Un gol es anotado cuando la pelota es jugada dentro del círculo por un atacante y no sale del mismo antes de pasar completamente sobre la línea de gol y debajo del travesaño.

**La pelota puede ser jugada por un defensor, o tocar su cuerpo antes o después de ser jugada en el círculo por un atacante.**

## **9. CONDUCTA DE JUEGO: JUGADORES**

**Se espera que los jugadores actúen responsablemente en todo momento.**

1. El partido se juega entre dos equipos con no más de 11 (once) jugadores cada uno en el campo al mismo tiempo.
2. Los jugadores en el campo deben sostener sus palos y no usarlos de una manera peligrosa.

**Los jugadores no deben alzar sus palos sobre las cabezas de otros jugadores.**

3. Los jugadores no deben tocarse, agarrarse o interferir con otros jugadores o sus palos o vestimenta.





4. Los jugadores no deben intimidar o impedir jugar a un jugador.
5. Los jugadores no deben jugar la pelota con el revés del palo.
6. Los jugadores no deben golpear fuerte la pelota con el canto de derecho del palo.
7. Los jugadores pueden parar, recibir y desviar o jugar la pelota en un forma controlada en cualquier lugar de la cancha cuando la pelota está a cualquier altura, incluyendo por encima del hombro, a menos que sea peligros o lleve a juego peligro.
8. Los jugadores no deberán jugar la pelota de forma peligrosa, o de manera que lleve a juego peligroso.

**Una pelota es considerada peligrosa cuando causa una legítima acción evasiva por parte de los jugadores.**

**La falta se tomará donde la acción que causó el peligro tuvo lugar.**

9. Los jugadores no deberán levantar intencionalmente una pelota de una pegada, excepto en un tiro al arco.

**Una pelota elevada por un golpe debe ser juzgada explícitamente por su intencionalidad. No es una falta elevar la pelota sin intención de un golpe, incluyendo en un tiro libre en cualquier parte del campo, a menos que sea peligroso. Si la pelota es elevada sobre el palo o cuerpo de un oponente que se encuentra en el suelo inclusive dentro del círculo, esta permitido a menos que se juzgue si es peligroso.**

**Los jugadores pueden levantar la pelota con un flick o scoop mientras no sea peligroso. Un flick o scoop hacia un oponente que se encuentra dentro de los 5 (cinco) metros es considerado peligroso. Si el oponente está corriendo claramente hacia el tiro o hacia el jugador, sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.**

10. Los jugadores no deberán acercarse a menos de 5 (cinco) metros de un oponente que está recibiendo una pelota elevada hasta que haya sido recibida, controlada y está en el suelo. La pelota puede ser interceptada dentro de los 5 metros pero fuera de la distancia de juego siempre que se haga de forma segura.

**El receptor inicial tiene la prioridad para recibir la pelota. Si no es claro que jugador es el receptor inicial, el jugador del equipo que elevo la pelota, debe dejar al oponente recibirla.**

11. Los jugadores de campo no deben detener, patear, empujar, levantar, arrojar o llevar la pelota con cualquier parte de sus cuerpos.

**No siempre es una falta si la pelota pega en el pie, mano o cuerpo del jugador. El jugador únicamente comete una infracción si gana una ventaja o si se posiciona con la intención de parar la pelota de esta manera.**

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

12. Los jugadores no deben obstruir a un oponente que este tratando de tomar la pelota.

**Los jugadores obstruyen si:**

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





---

**Un jugador con la pelota puede moverse en cualquier dirección excepto hacia un oponente o hacia una posición entre la pelota y un oponente que se encuentra a distancia de juego de la pelota y está intentando jugarla.**

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

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

**El juego temerario, como los quites con deslizamientos o juego físico de los jugadores de campo, que llevan a hacer caer a un oponente al piso y tienen el potencial de causar lesiones, deben ser tratadas con las penalidades personales apropiadas para que el partido se desarrolle con normalidad.**

14. Los jugadores no deben entrar intencionalmente o correr por detrás del arco que sus oponentes están defendiendo.
15. Los jugadores no deben cambiar sus palos entre que se otorga y se completa un córner corto o un penal al menos que el palo ya no cumpla las especificaciones.
16. Los jugadores no deben arrojar ningún objeto o pieza de equipamiento dentro del campo, a la pelota, o a otro jugador, árbitro o 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.**

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

## 10. CONDUCTA DE JUEGO: ARQUEROS.

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

**El arquero debe utilizar el casco protector en todo momento, excepto para tomar un tiro penal.**

2. Cuando la pelota está dentro del círculo que están defendiendo y tienen el palo en la mano:
- a. Los arqueros que utilizan equipo protector completo tienen permitido usar su palo, pies, kickers, piernas o pads para impulsar la pelota y usar su palo, pies, kickers, piernas, pads o cualquier parte del cuerpo para detener o desviar la pelota en cualquier dirección, incluso por la línea de fondo.

**Los arqueros no tienen permitido conducirse de una manera que sea peligrosa para otros jugadores, tomando ventaja del equipamiento protector que están utilizando.**

3. Los arqueros no deben acostarse sobre la pelota.
4. Cuando la pelota está fuera del círculo que defienden, los arqueros sólo pueden jugar la pelota con sus palos.



---

## 11. CONDUCTA DE JUEGO: ARBITROS

1. Dos árbitros controlan el partido, aplicando las reglas y son los jueces del juego limpio.
2. Cada árbitro es el responsable primario de las decisiones en una mitad del campo durante el encuentro.
3. Cada árbitro es responsable para decidir sobre los tiros libres en el círculo, córners cortos, penales y goles en una mitad del campo.
4. Los árbitros son responsables de anotar y guardar un registro de los goles anotados u otorgados y de las tarjetas de advertencias o suspensiones que utilizaron.
5. Los árbitros son responsables de asegurar que el tiempo completo sea jugado y de indicar el final de tiempo de cada cuarto y para que se complete un córner corto si un cuarto es prolongada.
6. Los árbitros usaran el silbato para:
  - a. Comenzar y finalizar cada cuarto de tiempo.
  - b. Comenzar un bully.
  - c. Marcar una penalidad.
  - d. Detener el tiempo después de otorgar un córner corto.
  - e. Reiniciar el tiempo antes de tomar un córner corto.
  - f. Comenzar y finalizar un penal.
  - g. Indicar un gol.
  - h. Recomenzar el partido después de que un gol fue anotado.
  - i. Recomenzar el partido después de un penal y cuando un gol no fue anotado.
  - j. Detener el tiempo para la sustitución de un arquero dentro del campo de juego completamente equipado y para recomenzar el partido cuando la sustitución fue completada.
  - k. Detener el tiempo por otra razón y recomenzarlo.
  - l. Indicar, cuando es necesario, que la pelota ha salido completamente del campo.
7. Los árbitros no deben dar indicaciones durante el partido.
8. Si la pelota golpeará a un árbitro, persona desautorizada o cualquier objeto caído sobre el campo, el juego continúa (excepto como se especifica en la Regla 9.16)

## 12. PENALIDADES

1. Ventaja: una infracción es otorgada sólo cuando un jugador o equipo pierde la ventaja por la acción de un oponente rompiendo las Reglas.
2. Un tiro libre es otorgado al equipo oponente:
  - a. Por una infracción de un jugador entre las líneas de 23 metros.



- b. Por una falta de un atacante dentro de las líneas de 23 metros que sus oponentes están defendiendo.
- c. Por una falta no intencional de un defensor fuera del círculo pero dentro de área de 23 metros que está defendiendo.

3. Un córner corto es otorgado:

- a. Por una infracción de un defensor, dentro de su círculo, que no previene la posibilidad de anotar un gol.
- b. Por una infracción intencional del defensor en el círculo contra un oponente, que no tiene la posesión de la pelota o una oportunidad de jugarla.
- c. Por una infracción intencional del defensor fuera del círculo, pero dentro del área de los 23 metros que están defendiendo.
- d. Por jugar intencionalmente la pelota por la línea de fondo por parte de un defensor.

**Los arqueros tienen permitido desviar la pelota con su palo, equipo protector o cualquier parte de su cuerpo en cualquier dirección incluyendo por la línea de fondo.**

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

4. Un penal es otorgado:

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

**Si la pelota golpea una pieza de equipamiento que se encuentra dentro del círculo y que previene la probable anotación de un gol, un tiro penal debe ser otorgado.**

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

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

- a. Una penalidad mayor puede ser otorgada.
- b. Una penalidad personal puede ser otorgada.
- c. Una penalidad puede revertirse si la infracción subsiguiente fue cometida por el equipo que primero le fue otorgada la penalidad.

### 13. PROCEDIMIENTO PARA LAS PENALIDADES

#### 13.1 Ubicación de un tiro libre:

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

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

**El sitio de donde se tome el tiro libre debe ser más preciso dentro del área de 23 metros.**



- b. Un tiro libre otorgado dentro de los 15 metros de la línea de fondo es tomado hasta 15 metros de la línea de fondo, en línea con la ubicación de la infracción y paralelo a la línea lateral.

***Un tiro libre otorgado para la defensa dentro del círculo puede ser tomado en cualquier parte del círculo.***

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

***Todos los apartados de esta regla son aplicables según sea apropiado para un tiro libre, pase de centro y para poner la pelota de nuevo en juego después de haber salido del campo.***

- a. La pelota debe estar quieta.  
b. Los oponentes deben estar al menos a 5 (cinco) metros de la pelota.

***Si un oponente se encuentra a menos de 5 (cinco) metros de la pelota, no debe interferir en la toma del tiro libre o no debe jugar o intentar jugar la pelota. Si este jugador no juega, ni intenta jugar la pelota o influir en el juego, el tiro libre no debe ser demorado.***

- c. Cuando un tiro libre es otorgado al equipo atacante, dentro del área de 23 metros, todos los jugadores, menos el que toma el tiro libre, deben estar, por lo menos, a 5 (cinco) metros de la pelota.  
d. La pelota es movida utilizando un golpe, push, flick o scoop.  
e. La pelota puede ser levantada inmediatamente, utilizando un push, flick o scoop, pero no puede ser levantada intencionalmente utilizando un golpe.  
f. En un tiro libre otorgado al ataque dentro del área de 23 metros, la pelota no deberá jugarse directamente al círculo hasta que haya recorrido al menos 5 (cinco) metros, o haya sido tocada por un jugador, de cualquiera de los equipos, que no sea el jugador que tomó el tiro libre.

***Si el jugador que toma el tiro libre continúa jugando la pelota (esto es si ningún otro jugador la ha jugado todavía)***

- \* ***Ese jugador puede jugar la pelota tantas veces como quiera, pero la pelota debe moverse al menos 5 (cinco) metros antes de que ese jugador juegue la pelota hacia dentro del círculo, empujándola o golpeándola de nuevo.***

***Alternativamente:***

- \* ***Luego de que un jugador defensor haya tocado la pelota, esta puede ser jugada dentro del círculo por cualquier otro jugador incluyendo el jugador que tomó el tiro libre.***  
\* ***En un tiro libre para el ataque otorgado dentro de los 5 metros del círculo, la pelota no puede ser jugada dentro del círculo hasta que haya recorrido al menos 5 metros o haya sido tocada por un jugador defensor. Si el tiro libre es tomado inmediatamente los defensores que están dentro del círculo a menos de 5 metros del tiro libre pueden hacer sombra por dentro del círculo a un jugador que toma un auto pase, sujeto a que no jueguen o intenten jugar la bocha o influencien la jugada hasta que haya tanto recorrido 5 metros o alternativamente haya sido tocada por un jugador defensor quien legítimamente puede jugar la bocha. Si el atacante elige no tomar el tiro libre inmediatamente, todos los demás jugadores debe estar al menos a 5 metros de la bocha antes que el tiro libre sea tomado.***



- 
- \* **Más allá de lo indicado antes, cualquier juego de la bocha, intención de jugar la bocha o interferencia por parte de un defensor o atacante que no estaba a 5 metros de la bocha, debería ser penalizado en consecuencia,**

**Esta permitido jugar la boche elevada sobre el círculo en ataque para que caiga fuera del mismo, sujeto a las reglas de juego peligroso y que la pelota no sea legítimamente jugable dentro o arriba del círculo por otro jugador durante su vuelo.**

3. Tomando un córner corto:

- a. El tiempo y el juego se detienen luego de que un córner corto ha sido otorgado, y se reinicia cuando los jugadores están listos.

**Lo equipos deben utilizar el menor tiempo posible para ocupar sus posiciones para la toma del córner corto.**

- b. La pelota es puesta sobre la línea de fondo dentro del círculo, y a una distancia de por lo menos 10 metros del poste del arco del lado donde el equipo atacante prefiera.
- c. Un atacante empuja o golpea la pelota sin levantarla intencionalmente.
- d. Un atacante que realice el tiro desde la línea de fondo deberá tener por lo menos un pie fuera de la cancha.
- e. Los demás atacantes deben estar en el campo fuera del círculo con sus palos, manos y pies sin tocar el suelo dentro del círculo.
- f. Ningún atacante ni defensor puede estar a menos de 5 (cinco) metros de la pelota cuando el tiro es tomado.
- g. No más de 5 (cinco) defensores incluyendo al arquero, deberán colocarse detrás de la línea de fondo con sus palos, manos y pies sin tocar el piso dentro del campo.

**Si el equipo que defiende el córner corto eligió jugar únicamente con jugadores de campo, ninguno de los defensores arriba referidos tiene privilegios de arquero.**

- h. Los otros defensores deben estar más allá de la línea central.
- i. Hasta que la pelota haya sido jugada, ningún atacante excepto el que empuja o golpea la pelota desde la línea de fondo le está permitido entrar al círculo, y ningún defensor puede cruzar la línea central o la línea de fondo.
- j. Después de jugar la pelota, el atacante que toma el golpe o el push desde la línea de fondo, no debe jugar o acercarse a la misma nuevamente o colocarse a distancia de juego hasta que ésta haya sido jugada por otro jugador.
- k. Un gol no podrá ser anotado antes de que la pelota salga del círculo.
- l. Si el primer tiro al arco es un golpe (diferente si es un push, flick o cucharita), la pelota debe cruzar la línea de gol o ir en camino hacia el mismo, de manera que cruce la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm. (altura de la tabla), antes de que cualquier desvío sea realizado, y para que un gol sea válido.

**Los requerimientos de esta regla se aplican aún si la pelota toca el palo o cuerpo de un defensor antes del primer tiro al arco.**

**Si el primer tiro al arco es un golpe y la pelota es o será demasiada alta al cruzar la línea de gol, debe ser penalizado aún si la pelota es desviada por el palo o cuerpo de algún otro jugador.**



---

**La pelota podrá viajar a más de 46 cm. de altura durante su vuelo hacia el arco, antes de cruzar la línea de gol, siempre y cuando no haya peligro y esta pueda bajar por sí sola antes de cruzar la línea de gol, a una altura no mayor de 46 cm.**

- m. Para segundos y subsiguientes tiros al arco, y para flicks, desvíos y cucharitas, está permitido elevar la pelota a cualquier altura, pero esto no debe ser peligroso.

**Un defensor que corre claramente contra el tiro o contra el ejecutante sin intención de jugar la pelota con su palo, debe ser penalizado por juego peligroso.**

**Si durante la ejecución de un córner corto un defensor se encuentra a menos de cinco metros de la pelota en el primer tiro al arco y es golpeado debajo de la rodilla, otro córner corto debe ser otorgado; si es golpeado en la rodilla o encima de ella en una posición normal, el tiro es considerado peligroso y un tiro libre debe ser otorgado a la defensa.**

- n. Las reglas del córner corto no se aplican si la pelota saliera más allá de los 5 (cinco) metros del círculo.
4. El partido es prolongado al final de cualquier cuarto para permitir que se complete un córner corto o cualquier subsiguiente córner corto o tiro penal.
5. El córner corto finaliza cuando:
- a. Un gol es anotado.
  - b. Un tiro libre es otorgado al equipo defensor.
  - c. La pelota recorre más de 5 (cinco) metros fuera del círculo.
  - d. La pelota es jugada por la línea de fondo y otro córner corto no es otorgado.
  - e. Un defensor comete una infracción que no es penalizada con otro córner corto.
  - f. Un penal es otorgado.
6. Para una falta durante el lanzamiento de un córner corto:
- a. El jugador que golpea o empuja la pelota desde la línea de fondo no tiene al menos un pie fuera del campo: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**
  - b. El jugador que toma el córner corto amaga al jugar la pelota: el jugador infractor debe ir detrás de la línea central, pero reemplazado por otro atacante: **el córner corto se ejecuta nuevamente.**
- Si este amague lleva a lo que de otro modo sería una infracción de un defensor, solamente el atacante debe ir detrás de la línea central.**
- c. Un defensor, que no es el arquero, cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir detrás de la línea central y no puede ser reemplazado por otro defensor: **el córner corto se ejecuta nuevamente.**

**Si un defensor, en este o cualquier subsecuente córner corto tomado nuevamente cruza la línea de fondo o la línea de gol antes de lo permitido, el jugador infractor debe ir también detrás de la línea central y no puede ser reemplazado.**

**Si un defensor cruza la línea central antes de lo permitido, el córner corto se ejecuta nuevamente.**



- d. Un 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 ejecutará nuevamente.**

**El equipo defensor elige que jugador debe ir detrás de la línea central, y no puede ser reemplazado por otro defensor.**

**Si la acción de cruzar antes la línea de gol se repite durante el mismo córner corto, el equipo defensor debe elegir a otro jugador que deberá ir detrás de la línea central, y tampoco puede ser reemplazado.**

**Un córner corto es considerado como tomado nuevamente hasta que cualquiera de las condiciones de la Regla 13.5 para su finalización han sido alcanzadas.**

**Un córner corto subsecuente, a diferencia de un córner corto tomado nuevamente, puede ser defendido con hasta cinco jugadores.**

- e. Un atacante ingresa al círculo antes de lo permitido, el jugador que toma el push o golpe desde la línea de donde debe ir detrás de la línea central: **el córner corto se ejecutará nuevamente.**

**Los atacantes que son enviados detrás de la línea central no pueden volver para un córner corto tomado nuevamente, pero pueden hacerlo para un córner corto subsecuente.**

- f. Para cualquier otra falta de los atacantes: **se concederá un tiro libre para la defensa.**

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

7. Ejecutando un penal:

- a. El tiempo y el juego se detienen cuando es otorgado un tiro penal.
- b. Todos los jugadores en el campo, menos el jugador que toma el tiro penal y el jugador que lo defiende, deben ubicarse fuera del área de 23 metros, y no deben influenciar el tiro.
- c. La pelota es ubicada en el punto penal.
- d. El jugador que toma el tiro debe ubicarse detrás y a distancia de juego de la pelota antes de comenzar el tiro.
- e. El jugador que defiende el tiro penal debe pararse con los dos pies en la línea de gol y una vez que suena el silbato, no debe dejar la línea de gol o mover alguno de sus pies antes de que la pelota haya sido jugada.

**Si el jugador que defiende el tiro penal además toma parte del juego como jugador de campo, puede utilizar solamente una máscara facial como equipamiento protector.**

**Si el equipo que defiende el tiro penal eligió jugar solo con jugadores de campo y no utilizar un arquero sustituto para defender el tiro penal, el defensor solamente podrá utilizar su palo para detener el tiro.**

- f. Se hace sonar el silbato cuando el tirador y el jugador que defiende el tiro están listos para tomar el penal.
- g. El jugador que toma el tiro penal, no debe ejecutarlo hasta que suene el silbato.

**Tanto el atacante como el arquero no deben demorar la realización del penal.**



- h. El jugador que toma el tiro no podrá amagar al jugar la pelota.
- i. El atacante para tomar el tiro debe empujar, hacer un flick o cucharear la pelota y es permitido levantarla a cualquier altura.

**No está permitido utilizar la arrastrada para un penal.**

- j. El jugador que tire el penal debe jugar la pelota solamente una vez y no podrá acercarse de nuevo a la bocha o al jugador que defiende el tiro.
8. El penal es completado cuando:
- a. Un gol es anotado.
  - b. La pelota queda detenida dentro del círculo o alojada en el equipamiento del arquero, es detenida por el arquero o sale del círculo.
9. Por una infracción durante la ejecución de un penal:
- a. Si el penal es ejecutado antes de que suene el silbato y se marca un gol: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**
  - b. Si se ejecuta el penal antes de que suene el silbato y no se marca gol: **se concederá un tiro libre a la defensa.**
  - c. Por cualquier otra infracción del jugador que ejecuta el penal: **se concederá un tiro libre a la defensa.**
  - d. Por cualquier falta del jugador que defiende el penal incluyendo mover uno de sus pies antes de que se juegue la pelota: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**
- Si el jugador que defiende el golpe evita que se marque un gol, pero mueve cualquier pie antes de que se haya jugado la pelota, este jugador puede ser advertido y por cualquier infracción posterior debe suspenderse (tarjeta verde y para otras infracciones 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: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**
  - f. Por una infracción de un jugador del equipo atacante distinto del que lanza el penal se marca gol: **el penal deberá ejecutarse nuevamente.**

#### 14. PENALIDADES PERSONALES

- 1. Por una falta, el jugador que la comete puede ser:
  - a. Avisado (indicado con palabras).
  - b. Advertido y suspendido temporariamente por 2 minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta verde).
  - c. Suspendido temporariamente por un mínimo de 5 (cinco) minutos de tiempo de juego (indicado con una tarjeta amarilla).





---

**Mientras dure la suspensión temporaria por tarjeta verde o amarilla de cada jugador que este dentro o fuera del campo, el equipo al que pertenece el jugador jugará con un jugador menos.**

- d. Suspendido de forma permanente del partido en disputa (indicado con una tarjeta roja).

**Por cada suspensión permanente, el equipo al que pertenece el jugador jugará lo que resta del partido con un jugador menos.**

**Una penalidad personal puede ser otorgada en forma adicional a la penalidad apropiada.**

2. Los jugadores suspendidos temporariamente deben permanecer en un lugar designado, hasta que el árbitro que lo suspendió lo autorice a volver al juego.
3. Los jugadores suspendidos temporariamente tienen permitido reunirse con su equipo en al final de cada cuarto y en el intervalo de medio tiempo, después del cual deben regresar al lugar designado para completar su suspensión.
4. La duración de la suspensión temporaria puede extenderse por mala conducta del jugador suspendido.
5. Los jugadores suspendidos permanentemente deberán dejar el campo y el área que lo rodea.



---

## ARBITRAJE

### 1. OBJETIVOS

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

### 2. APLICACION DE LAS REGLAS

1. Proteger el juego habilidoso y penalizar las infracciones:
  - a. La seriedad relativa de una infracción debe ser identificada y las más serias o peligrosas, o el juego rudo, debe ser tratado de manera temprana y firme en el partido.
  - b. Las infracciones intencionales deben penalizarse firmemente.



- 
- c. Los árbitros deben demostrar que si los jugadores cooperan, el juego habilidoso será protegido y el partido será interrumpido sólo cuando sea necesario para una conducta apropiada.

2. Ventajas:

- a. No es necesario que todas las faltas sean sancionadas, cuando ningún beneficio es ganado por el que la sufre, las interrupciones innecesarias al flujo del juego causan indebidos retrasos e irritan a los jugadores.
- b. Cuando las reglas son rotas, un árbitro debe aplicar la ventaja si esto es lo más beneficioso para el equipo que la sufre.
- c. La posesión de la pelota no significa que sea una ventaja; para aplicar una ventaja, el equipo que posea la pelota debe poder desarrollar su juego.
- d. Después de decidir dar una ventaja, una segunda oportunidad no debe ser dada para revertir la penalidad original.
- e. Es importante anticiparse al flujo del partido, a observar la próxima acción del momento y ser consistente de desarrollos potenciales en el partido.

3. Control:

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

4. Penalidades:

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



---

### 3. HABILIDADES DE LOS ARBITROS

1. Las principales áreas de habilidad arbitrando son:
  - a. Preparación para el partido.
  - b. Cooperación.
  - c. Movilidad y posicionamiento.
  - d. Uso del silbato.
  - e. Señalización.
2. Preparación para el partido:
  - a. Los árbitros deben prepararse exhaustivamente para cada partido y llegar con tiempo suficiente al campo.
  - b. Antes del comienzo del partido, ambos árbitros deben chequear las marcas del campo, los arcos y cualquier equipamiento de juego o del campo que puedan ser peligroso.
  - c. Los dos árbitros deben vestir similares colores el uno del otro, pero diferente a la de ambos equipos.
  - d. La ropa debe ajustarse a las condiciones del partido.
  - e. El calzado debe satisfacer las condiciones del campo y debe ayudar a la movilidad.
  - f. El equipamiento de los árbitros incluye una copia del reglamento actual, un silbato con sonido fuerte y distintivo, un reloj cronómetro, tarjetas de penalidades personales y material para anotar los detalles del partido.
3. Cooperación:
  - a. Un buen equipo de trabajo y cooperación entre los árbitros es esencial.
  - b. Previo al partido, los árbitros deben discutir y acordar como van a trabajar juntos para asistirse mutuamente. El contacto visual entre los árbitros debe practicarse y mantenerse.
  - c. Los árbitros deben tomar responsabilidades y estar preparados para asistir cuando el otro colega lo necesite o tenga dificultades de ver ciertas partes del campo. Si es necesario y su movilidad es buena, el árbitro debe estar preparado para cruzar la línea central y aproximarse en la mitad del campo de su colega para asistirlo. Esto ayuda a reasegurar a los jugadores, que las decisiones son correctas.
  - d. Un registro escrito de goles anotados y tarjetas utilizadas deben ser guardadas por los árbitros y confirmadas al final del partido.
4. Movilidad y posicionamiento:
  - a. Los árbitros deben ser ágiles, para que puedan moverse y lograr las posiciones apropiadas a lo largo del partido.
  - b. Los árbitros estáticos no pueden ver el juego claramente para tomar las decisiones correctas en todo momento.



- c. Los árbitros ágiles y bien posicionados pueden concentrarse bien en el flujo del partido y en las decisiones que necesitan ser tomadas.
- d. Cada árbitro opera principalmente por la mitad del campo con la línea del centro a su izquierda.
- e. En general, la posición más conveniente para árbitros es: delante de y en el derecho del equipo atacante.
- f. Para el juego entre la línea central y el círculo, los árbitros deben posicionarse cerca de su línea lateral.
- g. Cuando el juego está en la zona de 23 metros o en el círculo, los árbitros deben moverse más allá del campo de juego, y cuando sea necesario, dentro del propio círculo para ver las infracciones importantes y juzgar si el tiro al arco es legítimo.
- h. Para los córners cortos y después de que la pelota salga del campo, los árbitros deben tomar una posición con la cual tengan una visión clara para todas las acciones potenciales.
- i. Para los penales, los árbitros deben posicionarse detrás y a la derecha del jugador que tome el tiro de penal.
- j. Los árbitros no deben permitir que su posicionamiento interfiera con la fluidez del juego.
- k. Los árbitros deben estar de frente a los jugadores todo el tiempo.

5. Uso del silbato:

- a. El silbato es la manera con la cual el árbitro se comunica con los jugadores, con el otro colega y las otras personas involucradas con el partido.
- b. El silbato debe hacerse sonar con decisión y con el suficiente sonido para que todos los involucrados en el partido puedan oírlo. Este no tiene que ser extenso en todas las veces.
- c. El tono y duración del silbato debe variar para comunicar la seriedad de la infracción del jugador.

6. Señalización:

- a. Las señas debe ser claras y mantenerse el tiempo necesario para ayudar y asegurar que todos los jugadores y el otro árbitro estén al tanto de las decisiones.
- b. Solo deben utilizarse las señales oficiales.
- c. Es preferible estar quieto al momento de realizar las señas.
- d. La dirección de las señas no deben cruzar el cuerpo.
- e. Es una mala práctica dejar de mirar a los jugadores cuando una seña o decisión es tomada; más allá de perder de vista una infracción, la concentración puede perderse, o esto puede indicar una falta de confianza.

## 4. SEÑALES

1. Tiempo:

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



- 
- b. Detener el tiempo: **Mirar al otro árbitro y cruzar los brazos completamente extendidos a la altura de las muñecas por sobre la cabeza.**
  - c. Quedan dos minutos de juego: **Levantar ambas manos en el aire marcando con los dos dedos índices.**
  - d. Queda un minuto de juego: **Levantar una mano en el aire marcando con un dedo índice.**

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

- 2. Bully: **Mover las manos alternadamente hacia arriba y abajo enfrente del cuerpo con las palmas enfrentadas.**
- 3. Pelota fuera de campo:
  - a. Por la línea lateral: **Indicar la dirección del tiro con un brazo elevado horizontalmente.**
  - b. Por la línea de fondo por un atacante: **Mirar hacia el centro del campo, y extender ambos brazos horizontalmente hacia los lados.**
  - c. Por la línea de fondo, sin intención por un defensor: **Usando el brazo derecho o izquierdo según corresponda, con el brazo muy por debajo del nivel del hombro, dibuje una línea imaginaria desde el punto donde la pelota cruzó la línea de fondo hasta el punto en el línea de 23 metros desde donde debe tomarse el córner largo.**
- 4. Gol anotado: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el centro del campo.**
- 5. Conducta de juego:

**Las señales para las infracciones por conducta de juego deben ser hechas solo si hay dudas acerca de las decisiones.**

- a. Juego peligroso: **Poner un antebrazo en diagonal delante del pecho.**
  - b. Mala conducta y/o mal comportamiento: **Detener el juego y realizar un movimiento de calma, moviendo ambas manos lentamente hacia arriba y abajo con las palmas mirando hacia abajo enfrente del cuerpo.**
  - c. Pie: **Elevar la pierna mínimamente y tocarla con la mano cerca del tobillo o pie.**
  - d. Pelota elevada: **Elevar las palmas de las manos, enfrentadas, horizontalmente enfrente del cuerpo, con una palma a 15 cm. de la otra.**
  - e. Obstrucción: **Mantener los antebrazos cruzados, delante del pecho.**
  - f. Obstrucción de terceros: **Abrir y cerrar los antebrazos cruzados delante del pecho en forma alternada.**
  - g. Obstrucción de palo: **Mantener un brazo elevado horizontalmente a medio camino ente vertical y horizontal hacia fuera y hacia abajo enfrente del cuerpo, y tocar el antebrazo con la otra mano.**
  - h. Distancia de 5 (cinco) metros: **Extender un brazo en el aire, y mostrar la mano abierta con los dedos extendidos.**
- 6. Penalidades:



A.A.A.H.

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

- 
- a. Ventaja: **Extender un brazo en forma alta desde el hombro en dirección en la cual el equipo beneficiado ataca.**
  - b. Tiro libre: **Indicar la dirección con un brazo elevado horizontalmente.**
  - c. Córner corto: **Apuntar con ambos brazos horizontalmente hacia el arco.**
  - d. Penal: **Apuntar con un brazo al punto del penal y con el otro hacia arriba en el aire. Esta señal indica también la defensión del reloj.**



## ESPECIFICACIONES SOBRE EL CAMPO JUEGO Y EQUIPAMIENTO

### 1. CAMPO DE JUEGO Y 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. El campo de juego es rectangular de 91,40 metros de largo y 55 metros de ancho.

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

### 2. Marcas:

- a. Ninguna otra marca que no sean las descriptas en este reglamento pueden estar marcadas sobre la superficie de juego.

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

- b. Las líneas son de 75 mm. de ancho y deben marcarse claramente a lo largo de su longitud entera.
- c. Las líneas laterales y las líneas de fondo y todas las marcas son parte del campo.
- d. Todas las marcas deben ser realizadas en blanco.

**Las líneas blancas y las marcas son obligatorias para los campos en los que se juegue Hockey Internacional Senior, y se recomienda para los campos de 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. Además, en campos de arena, cuando la arena es blanca, las marcas amarillas dan mayor visibilidad.**

### 3. Líneas y otras marcas:

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

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





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

***Estas marcas aplican a todas las canchas nuevas y re-marcadas. Sin embargo, las canchas que tienen las marcas anteriormente, pueden continuar utilizándose.***

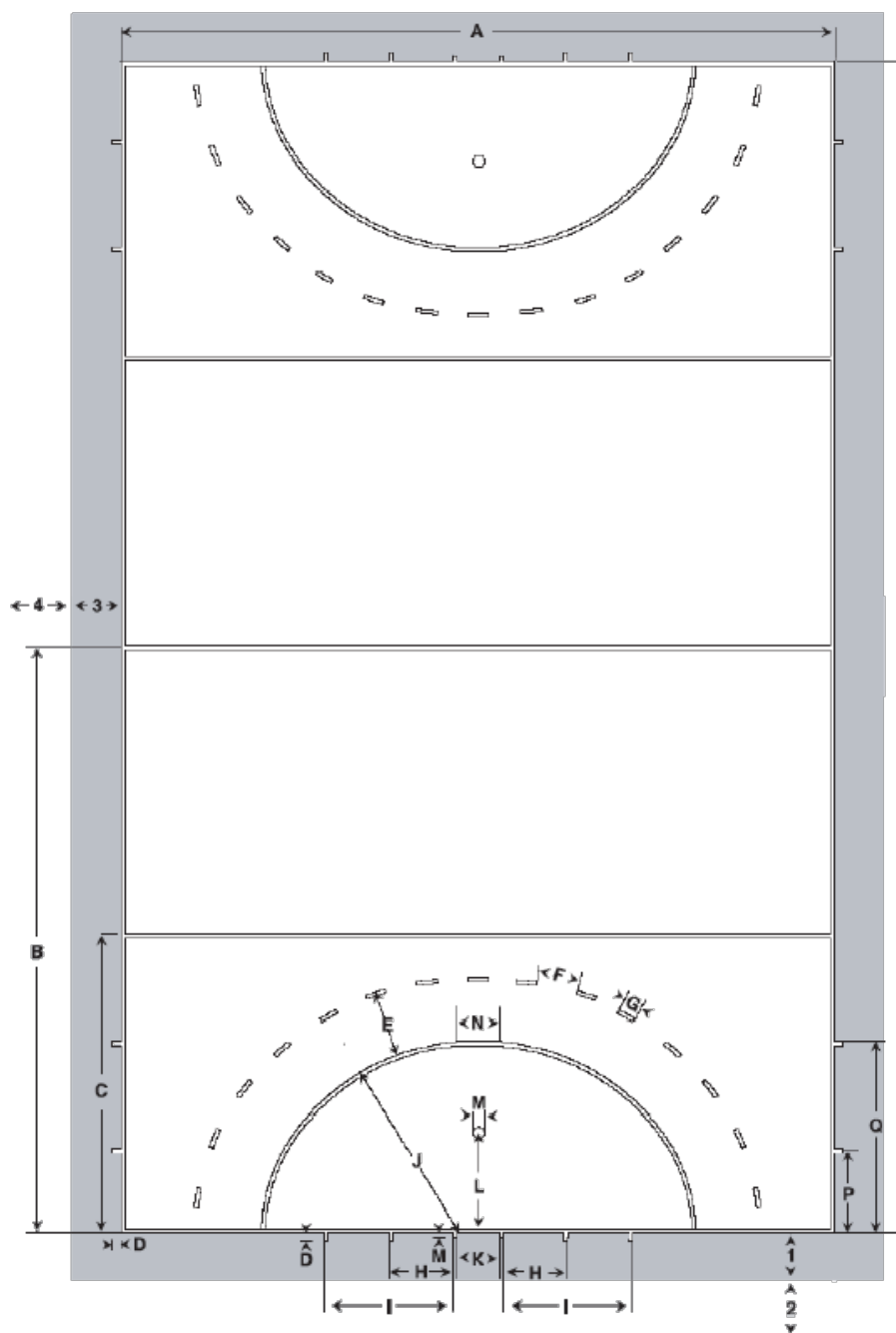
- h. Líneas de 150 mm. de longitud son marcadas fuera del campo sobre cada línea de fondo a 1,83 metros desde el centro de la línea de fondo, como medida más cercana entre los bordes de las líneas.
- i. Punto del penal. 150 mm. de diámetro, marcados frente al centro de cada arco, con el centro de cada marca a 6.475 metros del borde exterior de la línea de gol.

4. Círculos:

- a. Líneas de 3,66 metros de longitud y paralelas a las líneas de fondo son marcadas dentro del campo con su medio en línea con el medio de las líneas de fondo; la distancia desde el borde externo de la línea de 3,66 metros al borde externo de la línea de fondo es de 14,63 metros.
- b. Estas líneas son continuadas sin interrupción hacia los arcos en ambas direcciones hasta encontrarse con las líneas de fondo en forma de cuartos de círculo con sus centros delante de la esquina interna del poste más cercano.
- c. Las líneas 3,66 metros y los arcos están involucrados con las líneas circulares; el espacio encerrado por estas líneas, incluyendo las propias líneas, pertenecen al círculo.
- d. Las líneas intermitentes marcadas con su borde exterior a 5 mts 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 son obligatorias para partidos Senior Internacionales. Su implementación en otros niveles es competencia de cada Asociación Nacional.***

Figura 1 – Campo de Juego





### Medidas del Campo de Juego

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

**\* Las dimensiones H e I están medidas desde la línea del poste y no desde el poste mismo. Las distancias desde el poste son de 5 (cinco) metros y 10 (diez) metros respectivamente.**

#### 5. Arcos:

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

#### 6. Tablas laterales y tablas de fondo:

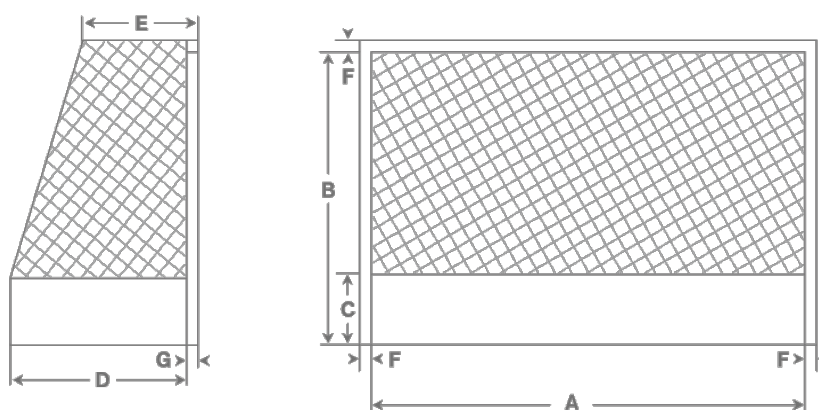
- Las tablas laterales tienen una altura de 460 mm. y un mínimo de 1.20 metros de largo.
- Las tablas de fondo son de 3.66 metros de longitud y 460 mm. de alto.
- Las tablas laterales están posicionadas sobre el suelo con ángulo recto a la línea de fondo y concuerda la parte posterior del poste del arco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

#### 7. Redes:

- El máximo del tamaño de la malla es 45 mm.

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

**Figura 2 – Arco**



**Medidas del arco**

CODIGO	METROS	CODIGO	METROS
A	3.66	E	mínimo 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 to 0.075
D	mínimo 1.20		

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

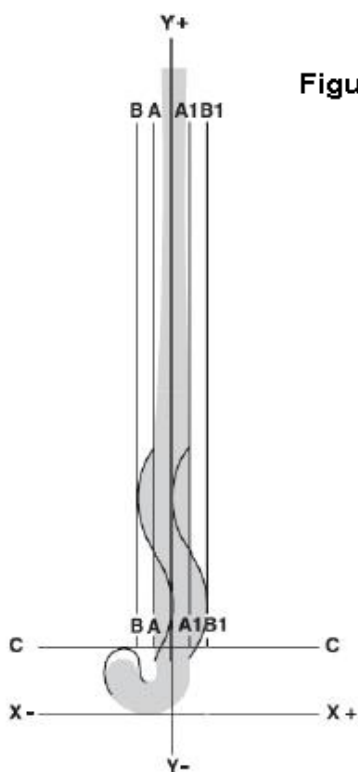
## 2. PALO

**Las siguientes especificaciones se aplicarán a todo el hockey a partir del 1º de Enero de 2013. Sin embargo, se requiere discreción a las Asociaciones Nacionales al aplicar estas especificaciones en los niveles más bajos del hockey, donde es razonable permitir que se continúe utilizando los palos que cumplen con las especificaciones previas.**

**El cambio al largo máximo de un palo de Hockey se aplicará efectivamente a partir del 1 de Enero de 2015.**

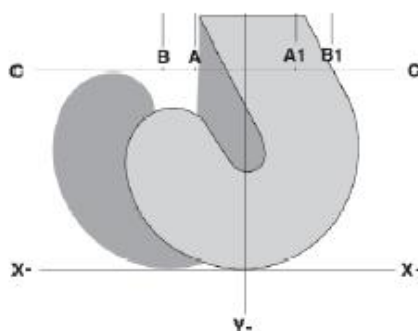
**Todas las mediciones son hechas, y otras especificaciones son evaluadas con cualquier cubierta o fijaciones adicionales adosadas al palo (esto es, con el palo en la forma en que es utilizado en el campo).**

- 2.1 Esta sección especifica las propiedades del palo. No están permitidas las propiedades fuera de las especificaciones. Aunque las especificaciones describen de la manera más explícita posible, la FIH se reserva el derecho de prohibir cualquier palo que, en la opinión del Comité de Reglas de la FIH, no sea seguro, o que sea probable que tenga un impacto perjudicial en el juego.
- 2.2 La forma y dimensiones del palo son testeadas colocando la parte jugable del palo hacia abajo en una superficie plana, marcadas con las líneas mostradas en las figuras 3 y 4. Las líneas A, A1, B, B1 e Y son paralelas, y son perpendiculares a las líneas C y X. Las dimensiones en las figuras 3 y 4 son:



**Figura 3 - El Palo**

**Figura 4 - La Curva del Palo**



Línea A a línea A1	51 mm.
Línea A a línea B	20 mm.
Línea A1 a línea B1	20 mm.
Línea A a línea Y	25,5 mm.
Línea C a línea X	100 mm.



- 
- 2.3 El palo tiene una forma tradicional, consistente en un mango y una cabeza:
- El palo es posicionado en las figuras 3 y 4 de forma que la línea Y pase por el 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 cabeza del palo se posiciona tocando la línea X; la cabeza del palo comienza en la línea X y finaliza en la línea C.
- 2.4 El palo se evalúa con cualquier cobertura, revestimiento o fijación perteneciente al palo.
- 2.5 En cualquiera de las características detalladas a más abajo, aplican las siguientes definiciones:
- "Liso" significa sin partes ásperas o afiladas. La superficie debe ser uniforme y regular, libre de proyecciones o hendiduras perceptibles y no rugosa, arrugada, picada, ranurada o marcada. Ningún borde tendrá un ángulo con un radio menor a 3 mm.
  - "Plano" significa sin ninguna parte curva, alta o hueca que tenga un radio inferior a 2 m, transformándose suavemente en un borde con un radio no inferior a 3 mm.
  - "Continuo" significa a lo largo del sujeto definido sin interrupción.
- 2.6 El lado de juego del palo es todo el lado que se muestra en las figuras 3 y 4 y los bordes de ese lado.
- 2.7 La transición del mango a la cabeza debe ser lisa y continua, sin ningún tipo de irregularidad o discontinuidad.
- 2.8 La cabeza debe tener una forma de "J" o de "U", con el final de la parte abierta limitada por la línea C.
- 2.9 La cabeza no está limitada entre las líneas C o X en la dirección X- o X+.
- 2.10 La cabeza debe ser plana solamente en el lado izquierdo (el lado que está a la izquierda del jugador cuando el palo es sostenido con el extremo abierto de la cabeza apuntando hacia fuera del frente del jugador, por ejemplo el lado mostrado en los diagramas).
- 2.11 Se permite una sola desviación convexa o cóncava con un perfil continuo liso y de máximo 4 mm en cualquier punto a través del lado de juego, por lo demás plano, de la cabeza del palo y cualquier continuación de la misma a lo largo del mango.
- La desviación se mide colocando un borde recto de 53 mm. de longitud a lo largo del palo en cualquier punto del lado jugable y utilizando un medidor de profundidad estándar; el dispositivo utilizado para medir el arco o la inclinación y que se muestra en la figura 6 también puede ser utilizado para este propósito. La profundidad de la curvatura cóncava por debajo del borde recto no debe exceder los 4 mm.**
- No están permitidas otras muescas o ranuras en la cara jugable del palo.**
- 2.12 La parte plana de la cara jugable de la cabeza del palo y toda continuación de ésta a lo largo del mango debe ser liso.
- 2.13 No se permite deformaciones o torceduras a lo largo largo del lado plano de juego del palo desde la cabeza y cualquier continuación del mismo a lo largo del mango. es decir, la intersección del plano que comprende el lado de juego plano del palo con cualquier plano que comprenda todo o parte del lado plano del mango debe permanecer paralela a la línea C-C.
- 2.14 Se permite que el mango sea combo o curvado para que sobresalga más allá de la línea A una vez solamente hasta la línea del límite B como máximo o, pero no también, para combearse o
-

curvarse para sobresalir más allá de la línea A1 una vez solo hasta la línea B1 del límite como máximo.

- 2.15 Cualquier curvatura a lo largo de la longitud del palo (el arco o curvatura) debe tener un perfil liso continuo a lo largo de toda la longitud, debiendo ser a lo largo de la cara jugable o de la parte posterior del palo pero no en ambas y está limitado a una profundidad de 25 mm. El punto máximo del arco no debe estar a menos de 200 mm de la base de la cabeza (línea X en la figura 3). No se permiten múltiples curvas.

**El palo se coloca con la cara jugable 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 curvatura y se coloca con su base en la superficie testeada. El extremo más alto del dispositivo de 25 mm. no debe pasar libremente a más de 8 mm. 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 5: El arco o inclinación del palo

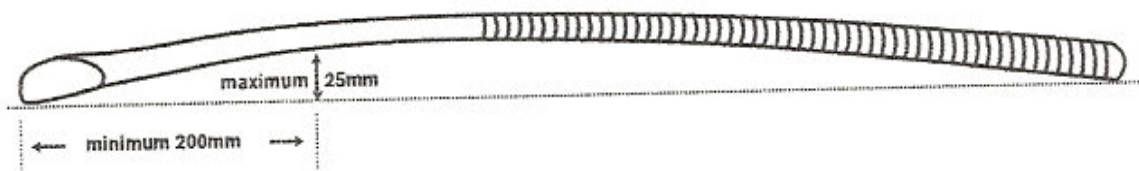
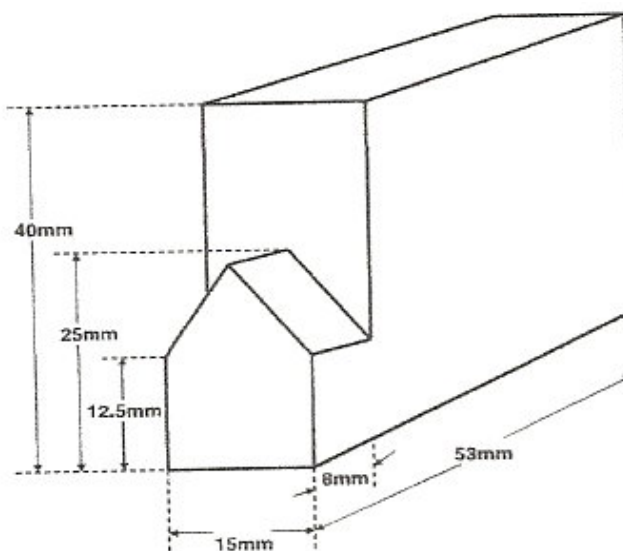


Figura 6: Dispositivo para medir el arco o inclinación del palo



- 2.16 Los bordes y la cara no jugable del palo deben ser redondeados y deben tener un perfil liso continuo. No están permitidos sectores planos a lo largo de los bordes o en la parte posterior del palo.

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

- 2.17 Incluyendo 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 del palo (línea X en la Figura 3), no debe ser superior a 105 cm.
- 2.19 La velocidad de la pelota no debe ser mayor del 98% de la velocidad de la cabeza del palo bajo condiciones de prueba.

**La velocidad de la pelota es determinada a través de series 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 pelota se calcula a partir del momento en que la pelota pasa dos puntos de medición y se expresa como una proporción a la velocidad especificada del palo. Se utilizan pelotas de hockey aprobadas por la FIH. La prueba se lleva a cabo bajo condiciones controladas de laboratorio, a una temperatura de aproximadamente 20°C, y una humedad relativa de aproximadamente 50%.**

- 2.20 Todo el palo debe ser suave.

**Cualquier palo que represente un riesgo potencial para el juego está prohibido.**

- 2.21 El palo y posibles agregados pueden estar hechas para contener cualquier otro material que no sea metal o componentes metálicos, siempre que sea apto para jugar al hockey y no sea peligroso.
- 2.22 Se permite la aplicación de cintas y resinas, siempre que no sean peligrosas, y que el palo se ajuste a las especificaciones.

### 3. PELOTA

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

### 4. EQUIPAMIENTO DEL ARQUERO

1. Protectores de manos:
  - a. Cada uno tiene un ancho máximo de 228 mm. y una longitud de 355 mm.
  - b. No debe tener ningún adicional para retener el palo cuando el palo no es sostenido por la mano.
2. Protectores de piernas: cada uno tiene un ancho máximo de 300 mm.

**Las dimensiones de los protectores de las manos y piernas del arquero son medidas moderadas usando las dimensiones interiores pertinentes.**